

**SENTINDO MUITO ESTRANHO: O MEDO DE MORTOS-VIVOS EM OBRAS
*SLIPSTREAM***

Raul Dias Pimenta (UFG)

raul.diasefl@gmail.com

Alexander Meireles da Silva (UFG)

prof.alexms@gmail.com

RESUMO: Em 1989 Bruce Sterling definiu algumas obras de gêneros híbridos como *Slipstream*, em sua entrevista ele disse que este tipo de leitura provocam sentimento muito estranho e que também não procuram fazer muito sentido ou possuir qualquer explicação lógica. Esta mescla de elementos do Gótico e também do Realismo Mágico chamam a atenção para as obras em análise *A case of the Stubborns* (1984) de Robert Bloch e *Sea Oak* (1997) de George Saunders onde o momento de luto pela morte dos familiares de ambos os contos provocam tristeza e pesar. Porém, a saudade causada pela separação se torna horror e momentos de tensão são presenciados quando seus familiares mortos retornam a vida. Os mortos-vivos são personagens de destaque, pois causam medo e desconforto para suas famílias que se tornam reféns do medo e de seus entes zumbis. O medo, a agonia e o horror são compostos básicos da narrativa Gótica, no entanto o zumbi como ser sobrenatural se faz presente também em narrativas do Realismo Mágico. Este presente trabalho tem como objetivo analisar as obras como constituintes do Slipstream e como se da a construção do medo através dos mortos-vivos.

PALAVRAS-CHAVE: Slipstream; Medo; Zumbi

Mitos e lendas de várias culturas retratam criaturas de capacidade e aparências únicas, mas possuem algo em comum. Este elemento – o medo - pode ser presenciado tanto em criaturas do ocidente ou do oriente, e é a chave para que sua reputação atravesse as fronteiras do real e de sua própria cultura. O medo pode representar muito mais do que seu significado literal, pois também representa respeito e notoriedade. Segundo Vasconcelos (2013) O Ghûl é o ser que habita o deserto e é o principal personagem de uma das lendas árabes. Ao atravessar às areias quentes do deserto a criatura ronda sua presa e depois de seu ataque letal se alimenta das vísceras, além disso, a criatura tem a habilidade mágica de assumir a aparência física de sua última vítima. Esta história sempre é contada para aqueles que buscam atravessar o deserto, onde o real ou o lógico não fazem mais sentido. O fato da existência da criatura de tal capacidade é capaz de provocar medo, cego por tal sentimento estranho à razão escapa pelas areias do deserto enquanto o viajante duvida da veracidade do fato. Com a guarda baixa o Ghûl toma conta de sua mente e em seguida das vísceras. Essa lenda corrobora a colocação de H. P. Lovecraft (2007) quando o escritor norte-americano afirma que o sentimento mais antigo da história da humanidade é o medo do desconhecido. Tal sentimento pôde ser sentindo constantemente através dos séculos e pode ser lembrado facilmente com episódios

como a opressão nazista, os ataques nucleares, doenças epidêmicas, ataques terroristas, dentre outras ameaças.

O medo tem outra característica incrível, ele nunca é esquecido. O que seria de Fred Krueger, monstro da série cinematográfica *A hora do pesadelo*, ou de qualquer outro personagem dos filmes de terror se não fosse o medo. Não haveria vítimas e nenhum elemento surpresa. No ocidente existem várias criaturas que fomentam o medo, porém o século XXI também é destaque para uma criatura que conquistou fama neste período apesar de perambular em livros e filmes de longas datas. O zumbi na verdade um velho conhecido que teve sua primeira aparição no livro *Magic Island* (1929), do autor norte-americano William Seabrook ganhou destaque neste século com vários filmes e séries onde a criatura é a personagem principal. O zumbi é também prova de que o medo não se esquece e que deve ser combatido. É neste sentido que o presente trabalho busca analisar as obras *A case of the Stubborns* (1984), de Robert Bloch e *Sea Oak* (1997), de George Saunders onde o zumbi é utilizado como elemento propagador do medo e bem como sanar as dúvidas de como o medo é constituído nas obras *slipstream* e os efeitos que o ambiente provoca nas personagens.

As obras em destaque tem um princípio em comum, a religião cristã. A presença do padre e dos conceitos morais e religiosos é encontrada nas obras. As influencias da religião apontam para a divisão de que tudo o que é bom pertence à religião e toda desventura ou azar representa o mal. Lovecraft aponta que:

É preciso lembrar que existia, durante todo o período, tanto entre letrados como entre pessoas incultas a mais inquebrantável fé em cada forma do sobrenatural, das doutrinas mais benévolas da Cristandade às aberrações mais monstruosas da bruxaria e da magia negra. (LOVECRAFT, p.21)

Na Idade Média a expansão da Igreja Medieval Católica contribuiu desmedidamente para a segregação do correto e incorreto (bem x mal). Esta divisão fomentou para superstição de seres que retornam da morte e de bruxas que habitam as florestas para dar continuidade as suas praticas macabras. Neste cenário de confronto das forças o medo se instala para desequilibrar a batalha. O medo do desconhecido perde espaço para outros medos como: medo da morte, de seres sobrenaturais, de serem condenados ao inferno, etc.

Ainda neste período de trevas pelo qual a Idade Média é lembrada o gótico também fez sua contribuição com elementos e cenários para a construção do medo. Demônios, mortos-vivos, castelos e cemitérios são elementos marcantes. Botting afirma que:

Este passado foi chamado de Gótico esse termo comum e depreciativo oriundo da era Medieval onde as ideias conjuradas de costumes e práticas bárbaras, de superstição e ignorância de perigos extravagantes e selvageria natural (BOTTING, 1996, p.15, tradução nossa).

A melancolia, o medo, a ansiedade percorrem os cenários medievais sombrios que são clichês utilizados até as primeiras décadas século XIX. Neste tempo os castelos foram explorados ao máximo e com o progresso, as edificações medievais cederam lugar às construções menores como a casa. A floresta antes símbolo de perigo foi substituída pela rua. Mas a violência, morte, medo e ansiedade foram transmitidos para os novos símbolos pós-modernos do gótico. O medo e o gótico jamais perderam espaço, apenas se atualizaram com o tempo, as obras em destaque são exemplos desta evolução. Segundo Lovecraft (2007) a Idade Média foi um solo fértil para personagens e lendas persistirem até hoje, embora o avanço tenha abandonado o medieval as criações receberam a roupagem moderna ou sofreram alterações.

As alterações não se limitaram a personagens e lendas, o *slipstream* ganha espaço como gênero literário. Este gênero é constituído pelo hibridismo e foi apontado pela primeira vez pelo norte americano Bruce Sterling em 1989 em uma entrevista para a revista *SF eye* onde ele defende *Slipstream* como gênero. As obras consideradas vinculadas ao gênero possuem elementos híbridos e também são compostas pelo sobrenatural. Sterling defende que:

Não busca provocar um “sentido de reflexão” ou sistematicamente extrapolar de maneira clássica ficção científica. Ao invés disso, esse é o tipo de obra que simplesmente faz você se sentir muito estranho; do mesmo modo que faz viver mais tarde no século XX, se você é uma pessoa sensível. Nos poderíamos chamar este tipo de romances científicos de sensibilidade Pós-moderna, mas isso parece mal para uma categoria, além disso, precisa de um acrônimo; então pelo bem da conveniência e argumento, vamos chamar esses livros de “Slipstream” (STERLING, 2009, tradução nossa).

O termo *Slipstream* é a junção das palavras *Slip* que corresponde a escorregadio ou o que escapa. Enquanto *Stream* é definido como fluxo ou corrente principal. Os elementos encontrados em obras ligadas ao gênero não são únicas, as obras podem conter fragmentos do Realismo Mágico, Gótico e Ficção Científica. O gênero é tão escorregadio quanto a definição de seu termo, mas o elemento principal que liga as obras selecionadas para este trabalho é a personagem presente em ambas obras. O zumbi, o morto-vivo compõe o gótico quando a visita noturna ao cemitério não parece aterrorizante o suficiente, a explicação do morto a vida é oculta e o simples fato dele perambular se justifica como sobrenatural no realismo mágico, o zumbi é personagem principal nos filmes de ficção científica *Resident Evil*. Esta personagem em destaque de origem literária indefinida é temida em livros ou filmes por onde perambula.

Em *A case of the Stubborns* a morte compõe a primeira página, o avô que estava para ser enterrado na manhã de domingo levanta e desce as escadas para sentar a mesa com sua família e aproveitar o café da manhã. O espanto de seus familiares chama a atenção do morto-vivo devido ao olhar perplexo de todos sentados a mesa. Mas a fome insaciável do zumbi o

impede de dizer algo. Após o café, o zumbi Tolliver decide sentar em sua cadeira do lado de fora da casa onde espera a próxima refeição do dia, no entanto Jody Tolliver toma para si a responsabilidade de solucionar o problema que está sentado na cadeira. Mais tarde o coveiro que chegou logo cedo para tirar medidas do morto para preencher o vazio do caixão é recebido na porta da casa pelo defunto que balança em sua cadeira. “Caixão? Vovô empinou em sua cadeira como um porco pego em uma cerca de arame farpado.” (BLOCH, 1984, p.77 tradução nossa). Depois da inútil tentativa de enterrar o defunto o problema tem maior proporção a cada hora. Tolliver nega sua morte e garante sua saúde ao coveiro e seus parentes. Então Jody Tolliver traz o doutor Snodgrass para avaliar a situação inédita. A agilidade da família em buscar solução chama a atenção para a posição que o avô agora ocupa. Tolliver agora é um ser indesejável e que precisa desaparecer. Embora em vida tenha sido bem querido o seu estado híbrido de morte e vida é inaceitável. O medo sentido pela família é o que motiva a repulsa, em alguns momentos a esposa de Jody o pressiona para achar a solução. Mas, o doutor Snodgrass é recebido com ironia e desdenho do morto. “Não é hora para brincadeiras, doutor disse a ele. E se lhe disser que seu coração parou de bater? Se eu lhe disser que seu estetoscópio está quebrado?” (BLOCH, 1984, p. 79, tradução nossa). Em mais uma tentativa frustrante, a solução é recorrer a religião. O padre também chega até a casa para avaliar a situação e ajudar a família. E mesmo assim é ignorado. “Lembra-se do que o bom livro diz – O bom Senhor dá e o Senhor toma. O avô olha para ele com aquele olhar resmungão. Bem, ele não vai me levar embora” (BLOCH, 1984, p. 82, tradução nossa). Este ponto merece destaque para o presente fato, o morto recusa ajuda e zomba da situação em passos, nega a situação real com a chegada do coveiro, zomba da ciência ao ser confrontado pelo doutor e blasfema contra a religião.

O morto-vivo é apenas visto como morto pelos seus parentes, pois ele mesmo não se vê como tal. O seu comportamento diante da situação revela a sua teimosia, este adjetivo que também compõe o título do conto. Mas, isto também revela que o morto ainda possui seu lado humano, ou seja, o apego a vida. Outro fato curioso é que as três pessoas convocadas para solucionar o problema apresentavam certo desconforto ao verem o zumbi e a sensação se agravava cada vez que analisavam e comprovavam que não havia vida naquele corpo. O medo do morto a frente deles retirava a autoridade que cada um possuía. O coveiro e sua longa experiência, o doutor e seu diploma e o padre com sua bíblia. Além disso, seus argumentos, comprovações e teorias foram insuficientes e o medo falou mais alto. Visto que a solução apenas se agravava Jody Tolliver é forçado a tomar uma medida desesperada, seu último recurso é recorrer a pessoa mais indesejada e temida. *Conjure Lady*, esta mulher mística que

vive na floresta afastada de todos que pode ou não ajudar com a circunstância. A mãe de Jody Tolliver se assusta com a decisão devido ao perigo que ele enfrentará. “Spooky Hollow? Mãe ficou pálida, você não conseguiria nem ver suas sardas.” (BLOCH, 1984, p.84)

Conjure, significa conjurar ou evocar. Por este nome a mulher mística tem conhecimentos mágicos ou feitiços que são demonstrados no conto, habitando uma caverna em meio a floresta que torna o lugar para suas práticas, afastado de olhos curiosos. “Bem no meio das profundezas, na parte mais profunda, mais escura, no lugar mais solitário de todos, estava Spooky Hollow. Em Spooky Hollow estava a caverna. E dentro da caverna estava Conjure Lady”. (BLOCH, 1984, p.85, tradução nossa). A palavra *Spooky* quer dizer assustador e quando o lugar é mencionado pelas personagens os primeiros comentários são sobre o perigo, mas o medo os mantém afastados até durante o dia. Não só a floresta é local de perigo como também a caverna que é ambiente escuro e serve de refúgio a mulher mística. “A caverna pode representar o útero materno, os mitos de origem, o renascimento e a iniciação” (CHEVALIER, 2002, p. 212).

Sendo assim, além do ambiente desolado outro fator chama a atenção para *Conjure Lady*. Quando Jody Tolliver adentra a caverna ele se depara com uma Coruja que na verdade é o animal de estimação da moradora. Mas uma semelhança chama a sua atenção: “Então ela me olhava, eu vi os olhos dela. Eles eram muito maiores do que a da coruja, duas vezes mais brilhantes.” (BLOCH, 1984, p.86). A semelhança animalesca em questão aponta para Lilith, os babilônicos a representavam como ser híbrido. Metade ave e metade mulher. Lilith era responsável por agouros, pestilência e por possuir hábitos noturnos o fator que se assemelha com a coruja. Por fim, Jody Tolliver obtém a ajuda necessária para dar fim ao seu problema, mas isto custou todas as economias da família, pois *Conjure Lady* não faria por benevolência. Ela apenas deu a ele um guardanapo preto e algumas instruções, enquanto isso a cada momento passado no conto o zumbi sofre mudanças em seu corpo devido ao estado de putrefação que são percebidas e sentidas pelas personagens. “[...] Essas moscas velhas estão zumbindo tão alto que não consigo ouvir vovô falar.” (BLOCH, 1984, p.84)

Ao encerramento do conto onde todos sentaram a mesa para o jantar incluindo o zumbi, todos estão com guardanapos ao lado de seus pratos, porém o do velho Tolliver é preto. Jody chama sua atenção para limpar o seu rosto que está sujo, ao fazer isso o velho limpa o rosto e algumas larvas estão presas no guardanapo. Em seguida o zumbi sobe as escadas e volta para sua cama em seu quarto enquanto Jody explica aos demais como o problema foi solucionado com a ajuda de *Conjure Lady* o que finaliza os eventos.

O conto *Sea Oak* se passa na cidade de mesmo nome, nesta pequena e violenta cidade os protagonistas vivem precariamente no subúrbio. Tia Bernie a matriarca da família trabalha como caixa e cuida de suas sobrinhas que também são mães solteiras, Min e Jade passam o dia assistindo programas tv enquanto as crianças brincam descuidadas pela casa. Enquanto isso Thomas Krister ganha a vida como dançarino de *Strip Tease*. Os problemas desta família começam quando uma bala atravessa a casa e atinge um dos brinquedos das crianças, o fato foi logo esquecido e todos voltaram para suas vidas. Porém, mais tarde um ladrão invade a casa e Tia Bernie estava sozinha durante este evento. Quando suas sobrinhas chegam a casa encontram a casa revirada e sua tia morta, a causa de sua morte é o susto. Ela percebeu as ações do ladrão e morreu assustada com a presença dele em casa, este ponto chama a atenção para o efeito que a morte causa nas outras personagens.

Min e Jade reconhecem Bernie como sua tia e o quanto a vida dela foi miserável, no entanto as sobrinhas se mostram preocupadas com as crianças ao se depararem com o corpo da tia. “Mantenha as crianças do lado de fora! Grita Min. Eu não quero que eles vejam algo morto! Cala boca cara! Grita Jade. Não a chame de algo morto!” (SAUNDERS, 1997, p.183, tradução nossa.). A morte e o horror provocam efeitos nas sobrinhas. Elas tomam consciência e responsabilidade pelas crianças no exato momento o que também mostra a barreira que existe em preservar as crianças de verem mortos, mesmo este sendo um familiar. Apesar de toda falta de estudo pelas personagens e a vida desestruturada alguns conceitos ou tabus estão presente nelas. Outro ponto notável é reconhecimento da trajetória de Bernie em vida que foi notado apenas após sua morte. “Ela nunca teve uma vida. Nunca casou, não tem filhos, trabalho, trabalho e trabalho. Alguma vez ela foi a um cruzeiro? Em toda a sua vida foi ônibus, ônibus e ônibus.” (SAUNDERS, 1997, p.185, tradução nossa.). Neste conto o retorno de Bernie a vida não é mencionado, porém esta pode ser uma causa visto que sua vida foi dedica aos outros e por jamais desfrutar de qualquer prazer que a vida ofereça.

Após a morte de Bernie a família fica em choque, mas a real preocupação é o que acontecerá agora visto que Bernie era a pessoa que cuidava de tudo inclusive as contas. Porém, o maior problema surge quando as meninas retornam a casa e recebem a notícia por telefone de que o túmulo da Tia Bernie foi revirado e o corpo desapareceu. Ao retornarem ao cemitério para ver o que aconteceu somente um sapato de cor azul permaneceu na cova. O maior problema de Min e Jade aguardavam elas em casa, sentada em uma cadeira. Neste mesmo momento o Telefone de Thomas Krister toca e ele é forçado a deixar o trabalho, mas ao chegar em casa algo está errado. Pois, suas primas estão sentadas no sofá com a tv desligada e as crianças estão em seus colos. Mas Bernie está em uma cadeira e diz a Thomas:

“Sente-se, porra.” (SAUNDERS, 1997, p.197, tradução nossa). Bernie jamais disse um palavrão ou possuiu autoridade no conto. No entanto, sua forma zumbi apresenta posição contrária a que tinha em vida. A partir deste momento o terror e o medo tem início. “Ela tem terra no cabelo, terra nos dentes, seu cabelo está bagunçado e sua língua quando aparece para lambe os lábios está preta.” (SAUNDERS, 1997, p.193, tradução nossa.) No decorrer do conto várias menções a aparência de Bernie são feitas, a cada momento seu corpo possui um estágio de putrefação avançado. Além de sua aparência ganhar espaço o seu poder de autoridade e intimidação se propaga.

A reunião de todos em casa possui um objetivo: endireitar a vida de seus sobrinhos. Thomas Kristen deve continuar com o trabalho, porém deve ser para ajudar a muda-los de casa e as meninas devem voltar a estudar e cuidar de seus filhos. Nesta mesma cena Bernie desabafa para sua família. “Porque eu vou arranjar vários amantes. Talvez vocês garotos não saibam, mas eu morri virgem de merda.” (SAUNDERS, 1997, p.193). Apesar de morta ela ainda possui desejos, mesmo em vida isto não pode ser desfrutado e agora se torna o momento. Pois, Bernie agora é respeitada e seus sobrinhos vão fazer como ela disse. As palavras do zumbi Bernie são fortes, bem como suas ações, ou seja, super poderes. A doce tia Bernie faz de seus sobrinhos reféns do terror e suas ameaças são fundamentadas com exibições de seus poderes sobrenaturais. . “Digam para alguém que estou aqui, todos vocês morrem. Mais eles também. Para quem quer que digam, eles morrerão. Eu mato eles com meus poderes. Eu posso fazer isso” (SAUNDERS, 1997, p.193). Seus sobrinhos ficam sem opção, a não ser seguir as ordens de Bernie e para certificar que tudo ocorrerá bem, Bernie faz algumas demonstrações de telecinese lançando objetos pela casa e fechando a porta.

Porém sua ameaça final é capaz de deixar a todos perplexos e não mais reféns de suas vontades e sim escravos. “Troy será acertado em fogo cruzado no quintal, em setembro, dezoito de setembro. Com a perna virada abaixo dele e com sangue derramando de sua orelha. È uma profecia, merda.” (SAUNDERS, 1997, p.197). A profecia de Bernie foi seu ato e aviso final, pois seu corpo estava no limite. Bernie reclama de não se sentir bem e mais tarde o resto de seu corpo fica em pedaços na cadeira. Em seguida, Thomas coloca seus restos mortais em um saco preto e enterra em algum lugar. Durante os momentos de tensão a família se viu obrigada a seguir as vontades de Bernie e mesmo após sua deixa eles continuaram a obedecer suas vontades e por fim o problema com o zumbi é solucionado quando Thomas a enterra e faz uma oração por ela.

Os contos analisados possuem pontos em comum, como os sinais de Hibridismo de gêneros em relação aos eventos das histórias bem como elementos de seus personagens. O

mistério do retorno dos mortos, ações sobrenaturais como os poderes de Bernie, a presença de um ser mágico *Conjure Lady*. Os zumbis de ambos contos possuem forma horrenda e são descritos passo a passo o avanço de suas decomposições, estes elementos descritivos são utilizados e explícitos para provocar medo e o sentimento estranho afirmado por Sterling que são provocados pelas obras *Slipstream*. Os contos também são sensoriais, a todo o momento uma observação por parte dos personagens pode ser notada bem como as ações do tempo sobre os mortos, como as moscas que voam a cabeça e as larvas do velho Tolliver. As partes de Bernie que se desprendem e a sua coloração. O medo também é outro elemento presente nas obras *Slipstream*, Bernie controla sua família através das ameaças e o medo contem a atenção e a obediência de seus familiares enquanto o velho Tolliver aterroriza seus familiares com suas presença e ironiza seus opositores, como o médico, coveiro e o padre.

Ambientes topofóbicos também são notados na história, como a floresta, caverna e a casa. Estes cenários que contribuem negativamente para as personagens, assim promovendo espaço para o medo. O pacto ou troca entre as personagens Jody Tolliver e *Conjure Lady* se caracterizam como pacto fáustico. A presença de elementos do gótico podem ser encontrados e propiciam para horror nos contos. Como citado por Botting (1996) as práticas antigas e superstições bem como selvageria pertencem ao gótico, esses elementos são evidenciados quando Jody Tolliver corre em busca de uma mulher mística para solucionar o problema e a violência da cidade de Sea Oak é visível quando balas atravessam paredes e o ladrão invasor assusta Bernie até a morte. Por fim, o medo é o elemento principal dos contos assim como promove o avanço do desespero e dos acontecimentos nas histórias, o medo leva as personagens tomarem atitudes desesperadas ou jamais pensadas, como Tolliver que ver a mulher mística como último recurso e os sobrinhos de Bernie que se submetem as suas ordens antes e depois de sua presença.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BAHKTIN, M. *Estética da criação verbal*. Trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BLOCH, R. A Case of the Stubborns. IN: SKIPP, J. *Zombie encounters with the hungry dead*. New York, Black Dog & Cevental Publishers, 2009, p.75 - 93
- BOON, Kevin. *The Zombie as Other: Mortality and the Monstrous in the Post-nuclear Age*. Fordham University Press. New York, 2011.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge, 1996.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou os paradoxos do coração*. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.
- CARPENTIER, Alejo. *A literatura do maravilhoso*. São Paulo: Vértice, 1987.
- DEGOUL, Franck. *We are the mirror of your fears: Haitian Identity and Zombification*. Fordham University Press. New York, 2011.
- LOVECRAFT, H.P. *O Horror Sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MARANHÃO, S. José. *O que é a morte*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SAUNDERS, G. Sea Oak. IN: SKIPP, J. *Zombie encounters with the hungry dead*. New York, Black Dog & Cevental Publishers, 2009, p.177 - 201

SOARES, Angelica. *Gêneros Literários*. São Paulo: Ática, 2004

SPINDLER, W. *Magic Realism: a typology*. Trad. Fernanda Cristina de Freitas Sales.

Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/65457778/SPINDLER-Realismo-magico> > Acesso em: 08 jun. 2014.

STERLING, B. *Slipstream*. Disponível em: < https://w2.eff.org/Misc/Publications/Bruce_Sterling/Catscan_columns/catscan.05 > Acesso em: 08 jun. 2014.

SUPERINTERESSANTE. *Zumbis: A ciência, a história e a cultura por trás do fenômeno*. São Paulo: Abril. Edição 321, agosto. 2013, p. 16-35.

VASCONCELOS, Yuri. *Almanaque monstruoso dos zumbis*. São Paulo: Abril, 2013. ISBN 978-85-364-1626