

Universidade de Évora - Escola de Ciências Sociais

Mestrado em Literatura

Área de especialização / Criações Literárias Contemporâneas

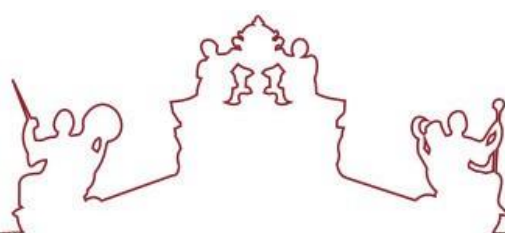
Dissertação

**Presenças Góticas na Literatura Infantil
Norte-Americana Contemporânea**

Inês Maria Teixeira Gil

Orientador(es) / Maria Antónia Lima

Évora 2021



Universidade de Évora - Escola de Ciências Sociais

Mestrado em Literatura

Área de especialização / Criações Literárias Contemporâneas

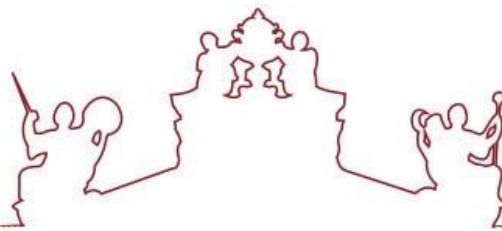
Dissertação

**Presenças Góticas na Literatura Infantil
Norte-Americana Contemporânea**

Inês Maria Teixeira Gil

Orientador(es) / Maria Antónia Lima

Évora 2021



A dissertação foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Ciências Sociais:

- Presidente | Ana Luísa Onofre (Universidade de Évora)
- Vogal | Elisabete Lopes (Instituto Politécnico de Setúbal)
- Vogal | Maria Antónia Lima (Universidade de Évora)

Universidade de Évora
Mestrado em Criações Literárias Contemporâneas

Área de Especialização: Literatura Norte-Americana Contemporânea

Presenças Góticas na Literatura Infantil Norte-Americana Contemporânea

Inês Maria Teixeira Gil

Orientadora: Prof.^a Doutora Maria Antónia Lima

Presenças Góticas na Literatura Infantil Norte-Americana Contemporânea

A Literatura Gótica tem por função representar o lado mais negro do ser humano, e por esse motivo é considerada inapropriada para a criança, que simboliza o lado bom da sociedade. Propor que a Literatura Infantil Contemporânea, escrita na América do Norte, seja influenciada pela Literatura Gótica pode, por esse motivo, surgir como um empreendimento ilógico. No entanto, durante as últimas décadas, um número cada vez maior de críticos literários tem-se dedicado a explorar as conexões entre estes dois gêneros, supostamente espelhos opostos da literatura. O Gótico, na verdade, complementa a Literatura Infantil, criando um lugar único para a criança explorar o mundo de um modo seguro e enriquecedor - ao mesmo tempo descobrindo mais, não só sobre o que reside lá fora, mas também sobre o que reside dentro de si.

Gothic Presences in Contemporary North American Children's Literature

Gothic Literature deals with the dark side of the human being, and for that reason it is considered inappropriate for the child, who represents the good side of society. To propose that Contemporary Children's Literature, written in North America, is influenced by Gothic Literature may, for such reason, appear as a foolish endeavor. However, over the last decades, a growing number of literary critics has devoted itself to explore the connections between these two genres, supposedly opposing spectra of literature. The Gothic actually complements Children's Literature, providing a unique space for the child to explore the world in a safe and enriching way – at the same time discovering more about not only what lies out there, but what lies within.

Índice

Resumo.....	2
Abstract	3
Agradecimentos.....	5
Introdução.....	6
1. <i>Skeletons in the Playroom</i> : Desvendando o Espaço Gótico.....	10
1.1. <i>That night I dreamed about Hilliard House</i> :	
A Casa Gótica na Literatura Infantil	11
1.2. <i>Babe in the Woods</i> : Outros Cenários Góticos	20
1.3. <i>The only safe place in the world</i> [?]:	
Relações do Espaço Gótico com as Personagens e Enredo.....	26
2. <i>The Child and His Gothic Family</i> : Relações Familiares na Literatura Infantil	30
2.1. <i>Absent Presence</i> : A Sombra da Entidade Parental	31
2.2. <i>Everyone's parents have secrets</i> :	
O Uso de Segredos na Criação da Narrativa Gótica.....	39
3. <i>The Witch killed him instead</i> :	
Quebra de Estereótipos e Desmistificação da Figura da Bruxa	47
3.1. De Vilã a Heroína: Evolução da Figura da Bruxa na Ficção Infantil.....	48
3.2. <i>The Child, the Witch and the Stereotypes</i> : Reescrever Figuras Góticas.....	56
4. <i>[A]Normal Kid</i> : Inter-relações entre o “Eu” e o “Outro”.....	63
4.1. <i>V is for Victor</i> : O Perfil do Herói Gótico	64
4.2. <i>Playing Hero</i> : Identidade Ambígua do Protagonista Gótico.....	69
4.3. <i>Child's Play</i> : Instrumentalização do Grotesco na Ficção Infantil.....	73
4.4. <i>We're all monsters here</i> : O Papel do Monstro na Escrita para Crianças.....	79
Conclusão	82
Bibliografia.....	85

Agradecimentos

Agradeço à Orientadora, a Professora Maria Antónia Lima, pelo conhecimento partilhado e pela constante disponibilidade e boa disposição, essenciais para a concretização desta tese. Agradeço à minha família e amigos pelo apoio incondicional e ocasional leitura do meu trabalho.

Introdução

A Literatura Infantil é um dos gêneros literários mais influentes na nossa sociedade. Kimberley Reynolds, em *Radical Children's Literature* (2007), afirma: “The stories we give children are blueprints for living in culture as it exists, but they are also where alternative ways of living are often piloted in recognition of the fact that children will not just inherit the future, but need to participate in shaping it” (Reynolds 14). A escrita para crianças é o presente a construir o futuro. As obras lidas durante o período de infância acompanham a vida adulta, e auxiliam na formação do ser humano.

Não obstante, é um gênero ao qual ainda é dedicado pouco estudo. Reynolds comenta que a Literatura Infantil não é tratada com a devida seriedade: “[...] the critical establishment perceives it as ‘belonging to a separate sub-culture which has never been allowed a place in the discussion of high culture’” (15). A autora, por seu lado, não desdenha da invisibilidade do gênero dentro da crítica literária. A sua negligência providencia um espaço artístico menos regulado, em comparação com outros meios de entretenimento, o que convida os autores de Literatura Infantil a explorar variados temas com uma certa liberdade.

A Literatura Gótica, à semelhança da Literatura Infantil, trabalha conceitos e ideias nas entrelinhas de narrativas fantásticas, que conectam com o mundo dos sonhos e do imaginário, com a dimensão das emoções e do irracional. Michael Howarth, autor de *Under the Bed Creeping: Psychoanalyzing the Gothic in Children's Literature* (2014), explica: “[...] gothic stories tend to concentrate on imagination and emotion instead of reason and logic. These characteristics mirror children themselves, who often act on emotions because they are developmentally unable to reason, especially in their early years” (Howarth 7). O Gótico, através de um conjunto de elementos específicos, explora o lado mais negro do ser humano, acolhendo o desespero, confusão, dúvida e horror nas suas narrativas. Estas são experiências comuns ao desenvolvimento humano. A ficção Gótica é um espaço onde, ao contrário da rotina diária, é necessário explorar as emoções negativas, as que carregam vergonha e assombramento, levando-nos a questionar a nossa identidade.

Uma característica, que distingue a Literatura Infantil de outros gêneros, é a cadeia de produção e recepção das obras. Enquanto a sua designação afirma ser uma literatura destinada para crianças, o escritor ou escritora é um adulto, e o consumidor da obra escrita será o pai, mãe ou encarregado da criança - esta tem uma participação reduzida na criação da sua literatura. Perry Nodelman comenta em *The Hidden Adult* (2008): “[Children's literature] offers children both what adults think children will like and what adults want them to need, but it does so

always in order to satisfy adults' needs in regard to children" (Nodelman 242). A Literatura Infantil, muitas vezes, não satisfaz as necessidades das crianças, por ser formatada segundo a imagem que os adultos têm da criança. Pelo que, quando se projeta elementos do Gótico em obras de ficção infantil, certos autores e pais rejeitam essa tentativa. Acreditam, com base na imagem de inocência construída em redor da criança, que determinados temas são demasiado complexos e perturbantes para ela explorar. Os autores contemporâneos, no entanto, creem que essa imagem não corresponde à criança na realidade, e que, enquanto ser humano em desenvolvimento, ela necessita de explorar as suas emoções e ideias.

Em *The Child and the Gothic Body* (2008), Laura Dunford define a narrativa Gótica do seguinte modo: "My definition of a Gothic narrative requires the text to present the reader with disturbing and taboo subject matter, (thereby allowing the reader to experience fear and disgust), to address current North American cultural anxieties, and, above all, to feature protagonists who are morally compromised" (Dunford 3). O Gótico, para além de atender às necessidades pessoais da criança, responde às ansiedades e medos coletivos. A pandemia, que assolou o nosso mundo nos últimos anos, é prova de que é impossível, e mesmo contraprodutivo, proteger a criança da realidade, uma vez que a sua ignorância apenas a irá vulnerabilizar. Michael Howarth exemplifica esta ideia com uma passagem do conto "Little Red Riding Hood", dos Irmãos Grimm: "As the Grimms reveal, she 'didn't know what a wicked beast he was, so she wasn't afraid of him'. [A] testament to the negative effects that can result when parents refuse to communicate with their children" (Howarth 121). Segundo os autores de *The Gothic in Children's Literature* (2008), a criação da Literatura Infantil deveu-se até, em parte, ao interesse que as crianças, do século XVIII, demonstravam por narrativas do Gótico: "Children were expected to covet books that seasoned sound instruction with the tame delights that came from light whimsy rather than the more piquant pleasures of a good shiver" (Jackson et al. 12).

Através das influências góticas na Literatura Infantil, a criança interage com situações onde pode trabalhar ideias e sentimentos, dando corpo aos seus medos e ansiedades de modo a superá-los. No capítulo "The Gothic in American Children's Literature", em *The Cambridge Companion to American Gothic* (2017), Karen Coats sugere que o Gótico dá à criança a possibilidade de controlar as suas emoções, muitas vezes pelo uso de humor e pela domesticação de demónios interiores personificados (Coats 173). Para além de estimular o seu desenvolvimento psicológico, a criança pode usufruir de um entretenimento prazeroso e libertador. Michael Howarth afirma na sua obra:

Gothic stories entertain because they allow us the opportunity to lose ourselves in another character's anguish and distress. At the same time, these stories produce Schadenfreude, creating a sense of comfort and pleasure by reminding us that, at least for the moment, we ourselves might be free of such pain and emotional duress (Howarth 6).

O Gótico distingue-se também pelo número alargado de meios pelos quais se integra na Literatura Infantil. Não se limitando a apenas um tópico, a Literatura Gótica trabalha múltiplos temas em variadas áreas da narrativa. No artigo “Uncanny Children, Haunted Houses, Hidden Rooms: Children's Gothic Television in the 1970s and '80s” (2012), Helen Wheatley propõe que, na Ficção Infantil¹, o Gótico apresenta-se sob a forma de uma atmosfera de medo e terror, com representações do sobrenatural, assombrações do passado, a presença de personagens e enredos estereotipados, numa narrativa de organização complexa (Wheatley 385). Por esse motivo, escolheu-se dividir esta dissertação em quatro temas essenciais do Gótico, de modo a demonstrar a adaptabilidade do género à escrita para crianças. A presente análise foca-se, assim, nos elementos do cenário gótico, da família gótica, no uso de estereótipos góticos, e na relação do “eu” com o “Outro”.

O primeiro capítulo identifica a casa gótica, e a presença desse elemento caracterizador nas obras selecionadas da Literatura Infantil. “*Skeletons in the Playroom: Desvendando o Espaço Gótico*” analisa as descrições cénicas e reflete na multifuncionalidade do espaço nas obras, enquanto cenário, símbolo e personagem. “*The Child and His Gothic Family: Relações Familiares na Literatura Infantil*” explora traços góticos no núcleo familiar, com foco no protagonista “órfão” e na relevância do uso de segredos na narrativa. O terceiro capítulo investiga a contribuição da Literatura Infantil para a formação social da criança. “*The Witch killed him instead: Quebra de Estereótipos e Desmistificação da Figura da Bruxa*” conclui que a Literatura Infantil Contemporânea procura, pela adaptação de estereótipos do Gótico, alertar para o surgimento de preconceito nas relações sociais da criança, e, alterando a perspetiva do leitor, combater essa ocorrência. Por último, “[*A*]Normal Kid: Inter-relações entre o ‘Eu’ e o ‘Outro’” estabelece ligações entre o protagonista de obras da Literatura Infantil com os monstros da Literatura Gótica.

Apesar do carácter ambicioso desta dissertação, pretende-se demonstrar o alcance do Gótico dentro da Literatura Infantil, e como a análise da relação entre os dois géneros não se restringe a um tópico específico. A organização deste trabalho pode ser comparável ao

¹ Por “Ficção Infantil” depreende-se o conjunto de obras do entretenimento infantil, incluindo obras literárias, filmes, séries, entre outros.

movimento progressivo de uma câmara de filmar, e apresenta a sua estrutura como se de uma narrativa cinematográfica se tratasse, focando inicialmente a imagem do edifício (primeiro capítulo), descobrindo a família que neste reside (segundo capítulo), analisando as relações da criança (terceiro capítulo), e concluindo com uma abordagem à figura da criança, como personagem/leitor da Literatura Infantil (quarto capítulo). Justifica-se a escolha destes temas com a seguinte passagem de *The Gothic in Children's Literature*: “For the science of psychology threatened people in the very places they felt safest: in themselves, in their homes, and in their family and social relationships” (Jackson et. al 45).

Complementando a imagem cinematográfica proposta anteriormente, a presente dissertação investe em relações interdisciplinares e interartes das obras selecionadas, incluindo obras literárias e suas respetivas adaptações, assim como certas obras originais cinematográficas e televisivas. Procurou-se, durante a seleção, escolher obras, para análise, de diferentes décadas dos séculos XX e XXI, com um público-alvo na faixa etária dos oito aos doze anos, que apresente uma certa capacidade de literacia. De modo a comprovar a presença de marcas góticas na vastidão de obras da Literatura Infantil, selecionaram-se obras de renome internacional (como a série de Lemony Snicket, *A Series of Unfortunate Events*), e obras mais recentes e desconhecidas (como *Ghostlight* de Sonia Gensler). Em “The Gothic in American Children's Literature”, Karen Coats identifica esta presença do Gótico em certas obras da Literatura Infantil, ao invés de as classificar diretamente como Literatura Infantil Gótica: “[...] the Gothic intrudes in these early adolescent texts through singular moments in the course of ordinary lives, however, rather than treating the entire story as a Gothic nightmare” (Coats 176). Concretizar-se-á, assim, uma análise de obras da Literatura Infantil que apresentam características e/ou elementos da Literatura Gótica.

A presente dissertação pretende delinear marcas do Gótico na escrita para crianças, registando como surgem nas obras selecionadas e qual a sua funcionalidade. Procura-se também, com este trabalho, oferecer e promover a criação de um espaço de debate da Literatura Infantil, como um género complexo e relevante no panorama cultural, social e pessoal do ser humano.

1. *Skeletons in the Playroom: Desvendando o Espaço Gótico*

Na introdução de *Space and Place in Children's Literature, 1789 to the Present* (2015), os autores propõem explorar o tópico de espaço, com base numa premissa “[...] in which childhood is figured as a metaphorical space” (Cecire et al. 2). À sua semelhança, pretende-se com este capítulo analisar a relação da criança com o espaço; este apresentando-se como cenário da narrativa, bem como “personagem” da obra, com o qual o protagonista se pode identificar. Iniciamos este trabalho com uma análise dos diferentes cenários das obras selecionadas da Literatura Infantil Norte-Americana Contemporânea. A pesquisa deste capítulo centrar-se-á em obras como *Ghostlight* e *The House with a Clock in Its Walls*.

Na primeira secção, “A Casa Gótica na Literatura Infantil”, desenvolve-se a apresentação das principais características da clássica casa gótica literária, e a sua inserção nas presentes obras. Ao mesmo tempo, serão apontados os pormenores arquitetónicos/cénicos em destaque, cuja simbologia suporta parte da narrativa. A segunda secção, “Outros Cenários Góticos”, em seguimento da análise anterior, apresenta cenários góticos alternativos, que podem derivar ou divergir da casa gótica. Alguns desses espaços incluem cemitérios, florestas, entre outros. Numa interseção com as outras artes, propõe-se um paralelismo entre as descrições cénicas das obras literárias e a sua representação em obras cinematográficas. Na última secção, “Relações do Espaço Gótico com as Personagens e Enredo”, explora-se o papel do cenário enquanto impulsionador do enredo, e a sua possível participação nas obras como personagem.

1.1. *That night I dreamed about Hilliard House:*

A Casa Gótica na Literatura Infantil

Na obra cinematográfica de 1940, *Rebecca*, dirigida por Alfred Hitchcock, e baseada no romance gótico de Daphne du Maurier's (1938), a câmara avança cena a cena por um percurso arborizado, num contraste de luz e sombra, acompanhada da voz narrativa de Mrs. De Winter, que inicia a sua história e revela a casa em que se centrarão os acontecimentos da obra.

A casa gótica, replicada nesta e em inúmeras outras obras, tornou-se num dos principais elementos caracterizadores da Literatura Gótica, tanto nos contos originais que deram início ao género, como nas ficções contemporâneas, que ao seguirem a tradição, também a revitalizam. Entre esse grupo, apesar de um pouco oculto, surgem escritores de Literatura Infantil, que integram nas suas obras a essência gótica, apresentando-a aos jovens leitores. Para iniciar este capítulo, que tem por foco desvendar a presença de características de espaço gótico nas obras contemporâneas de Literatura Infantil, toma-se por base de análise um conjunto de obras onde a mansão gótica é protagonista.

Em *Haunted by a House: The Terrors of Postmodernity in American Haunting House Tales* (2015), Rahel Schmitz esclarece: “In haunted house tales, the house as a symbol for safety and wealth comes under attack” (Schmitz 3). O papel do/da protagonista é resolver o conflito e trazer de novo estabilidade à casa. Nas obras escolhidas, é a criança que enfrenta a casa, e restaura a ordem. Barris Curtis, em *Dark Places: the haunted house in film* (2008), afirma:

The encounter with the haunted house often stages a generational conflict. Children play a significant role in mediating between the worlds of the dead and living, [...] Haunted houses are characteristically confronted and explored by young women, as if they have a particular responsibility for resolving the problems of habitation gone wrong and bring a courageous capacity for entering into a relationship with the troubled past (Curtis 15).

Os nossos protagonistas, dos quais dois são raparigas, procuram corrigir o passado das habitações com que contactam. Começamos pela obra de 1968, da escritora Mary Chase, intitulada *The Wicked, Wicked Ladies in the Haunted House*, daqui em diante referenciada como *The Wicked Ladies*.² A obra fala sobre uma rapariga traquina e curiosa, Maureen Swanson, que decide explorar a casa abandonada da família Messerman. Nas suas explorações, descobre mais do que esperava, conhecendo um duende de jardim, e sete irmãs mal-humoradas. Devido

² Esta obra é também conhecida por *The Wicked Pigeon Ladies in the Garden*.

às suas traquinices e mentiras, desenrola-se uma série de situações peculiares que culminam no desvendar do passado oculto da casa.

Old Messerman Place desperta de imediato curiosidade num mero transeunte, (ou, neste caso, no leitor), uma vez que compreende metade de um quarteirão, e se encontra oculto entre muros e árvores. A pronta inserção de mistério através da informação “Some people insisted the Old Messerman Place was haunted”, e a referência a luzes e sons que provinham da casa a estranhas horas, antecipam as personagens das irmãs e do duende, que eram as fontes das inusitadas ocorrências (Chase 6). Quando Maureen consegue passar pelas tábuas que encerram o edifício, descobre uma mansão abastada, descurada pelo tempo e negligenciada. Ao passar pelas diferentes divisões da casa, em estados de avançado escuro e esquecimento, depara-se com sete retratos expostos num largo corredor. Retratos de imponentes e graciosas senhoras, em elegantes vestidos de época.

A interação de Maureen com os retratos relembra a presença de diversas obras pictóricas em clássicos da Literatura Gótica, em especial “The Fall of The House of Usher” (1839) de Edgar Allan Poe, e como uma simples imagem pode revelar muito mais do que parece conter. Entre muitos outros, lembramos o conto de Poe, “The Oval Portrait” (1842), em que o protagonista pernoita numa casa abandonada, onde um retrato parece ganhar vida a altas horas da noite. Como nessa obra, os retratos de Old Messerman Place eram mais do que apenas tinta. Maureen é invadida por uma sensação peculiar na presença das obras, e ao aproximar-se para lhes tocar, consegue sentir a textura das vestes. Com o avançar da história, descobre-se que as irmãs Messerman eram as estranhas ocupantes dos retratos, tendo a capacidade de repousar neles, possivelmente dado ao seu uso do saco mágico do duende.

O Gótico faz uso da animação de objetos, por regra inanimados (como mobília, brinquedos, quadros), com base no sentimento proposto por Freud de “unheimlich” ou, em Inglês, de “uncanny”, a não familiaridade de um objeto familiar/doméstico. O oitavo volume de *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (1955) inclui o trabalho do autor e psiquiatra sobre o tema, a redação de 1919 “The ‘Uncanny’”, onde o escritor define o conceito, como a característica de um grupo particular de situações dentro do que invoca medo (Freud et al. 219). Em *Space and Place*, debate-se que, no interior de um espaço potencial (potential space), se permite brincadeira que leva objetos, como os mencionados, a transcender “[...] the boundaries between the real and imaginary” (Cecire et al. 4). O objeto real torna-se parte da imaginação, quando Maureen sente as roupas das mulheres pintadas. As próprias casas das obras em análise emanam a sensação de “uncanny” proposta

por Freud, sendo ambientes domésticos que surgem como não-familiares e perigosos para os protagonistas.

The House with a Clock in Its Walls (1973)³, de John Bellairs, narra a ida do órfão Lewis Barnavelt para a casa do tio excêntrico, Jonathan. O jeito amigável e caloroso deste tio não é porém suficiente para encobrir o mistério e o perigo que a casa e os seus ocupantes representam. A nova casa de Lewis situa-se em New Zebedee, no topo de uma colina. Barnavelt's Folly é uma mansão em pedra de três andares, com jardins na frente e na parte de trás da casa. No momento da chegada de Lewis, “The whole house was lit up, downstairs, upstairs, and upper upstairs [...] The front hall was dark but there was a light at the far end of it” (Bellairs 8). Neste momento textual, é de notar um contraste de luz/sombra, quando se opõe a luminosidade do exterior da casa ao interior escuro do corredor. Complementa-se a anterior ideia de que a nova situação de Lewis não é o que aparenta ser. Com efeito, mais tarde nessa noite, Lewis reflete: “There was something going on in this house that he couldn't quite get hold of” (15). Este pressentimento mantém-se nas anotações sobre a cidade, e sobre a casa. Lewis compara as casas da sua antiga cidade, impessoais e repetitivas, com a decoração elaborada das casas antigas de New Zebedee, e sublinha: “And so many of the houses seemed to be hiding secrets” (20). Quanto a Barnavelt's Folly, “[...] it was every bit as wonderful as the town, besides being strange and more than a little bit scary”, e, tal como as casas das outras obras, revela divisão após divisão, “[some] empty and full of dust, [others] crammed with antique furniture” (20).

Lewis começa também a notar inconstâncias na decoração da casa. Janelas de vitrais que alteravam os seus desenhos: “It had been a big oval window that showed a red tomato sun setting into a blue sea the color of old medicine bottles. The oval frame was still there, but in it Lewis found a window that showed a man fleeing from a forest” (20). Os espelhos, em vez de refletirem o exterior, mostravam paisagens de países distantes: “[...] a Mayan step pyramid in a steaming green jungle [...] As Lewis watched, a brilliant red bird with a long tail flew from one tree to another” (21). Lentamente, a casa parece mutar-se, e, com o avançar da narrativa, esta e as suas peculiaridades tornar-se-ão um instrumento de conflito psicológico, como se verificará posteriormente.

Avançando na nossa linha cronológica, surge *Ghostlight* (2015), da escritora Sonia Gensler. Nesta história conhece-se Avery May, uma rapariga que vai passar o verão em casa da

³ As ilustrações originais de *The House with a Clock in Its Walls* foram concretizadas pelo escritor e artista Edward Gorey (1925-2000), reconhecido pelo tom macabro e satírico das suas obras (também sob análise nesta dissertação).

avó⁴, no sudeste americano, Tennessee. Mas, este ano, Avery conhece Julian, um jovem entusiasta do cinema, que propõe fazerem um filme sobre a assombrada Hilliard House. Como tantos outros protagonistas góticos, Avery May usualmente passa as férias de verão um pouco isolada do mundo, com apenas a companhia da avó e do irmão, e as paisagens da terra para passar o tempo. O seu espaço pessoal é o sótão da casa, transformado em quarto, simbolicamente separando-a das outras personagens.

Hilliard House, a casa que protagoniza tanto a obra como o projeto cinematográfico das personagens, pertence à família de Avery há mais de três gerações, como a própria hiperboliza na expressão: “My family’s owned this land for about a million years” (Gensler 12). Uma casa antiga e evitada, propriedade da família Hilliard há mais de meio século, da qual se insinua um caráter dúbio e pernicioso: “‘Nobody’s lived there for ages.’ [...] ‘It’s just...forbidden.’ ‘Seriously?’ He grinned. ‘Is there a curse on it or something?’” (10). Esta casa será o principal palco das filmagens de Avery e Julian, que decidem escrever o seu argumento com base no que eles acreditam ser as origens da casa – a morte prematura por afogamento de Margaret Anne Hilliard, filha do último dono. À medida que avançam com o projeto, estranhas ocorrências tomam lugar na casa, desde portas que se abrem e fecham sozinhas, a candelabros bamboleantes. A presença das crianças enfurece o espírito de Joshua Hilliard, que permanecera na casa após a sua morte. Avery May decide fazer justiça à verdade, e descobrir o que realmente acontecera na casa. Hilliard House invoca na protagonista fortes emoções e sensações, que a levam a sentir correntes de calor e frio consequentes, e picos de sufoco e opressão. Gensler descreve a ambiência de Hilliard House: “‘It was like a wave crashing into me.’ I rubbed my arms. ‘I still feel it— hot and cold at the same time, like when you have the flu’” (109). Como se verá mais à frente, a protagonista forma uma conexão distinta com Hilliard House, e o espírito que a habita. Recordamos um clássico de Shirley Jackson, *The Haunting of Hill House* (1959), cuja semelhança com *Ghostlight* é de referenciar. Também em *The Haunting of Hill House*, a protagonista é afetada pela casa, que interfere com os seus pensamentos e memórias, levando a protagonista a se identificar com a casa (Jackson 183), e perturbando-a ao ponto de suicídio (190). As casas também se assemelham em nome (*Hill House/ Hilliard House*).

Karen Coats escreve, em “The Gothic in American Children’s Literature”, sobre a propensão dos leitores mais novos para a capacidade de pensamento metafísico, que lhes

⁴ A obra inclui referências à série norte-americana *Little House on the Prairie* (1974). Baseada nas obras de Laura Ingalls Wilder (*Little House*, de 1932 a 1943), a série incorpora diversos temas associados à Literatura Gótica, tais como o revisitar do passado, a presença do “Outro” (por interações com personagens nativo-americanas e afro-americanas), o conceito de “American Dream”, e os valores e ideais associados à fé cristã.

permite captar mensagens escondidas em obras literárias (à semelhança da predisposição de Avery para conectar com a casa): “[...] children’s thinking differs from that of adults. [...] empirical research shows that preschool children are much better at metaphorical thinking than they will be after that age” (Coats 180). Com este argumento, Coats sublinha a perfeita integração do Gótico na Literatura Infantil: “The Gothic relies heavily on symbols and images that allegorize things that might be too disturbing to look at straight on” (180). Com esta ideia em mente, vejamos como as casas das obras em análise demonstram não só os traços da clássica mansão gótica, como exibem também um simbolismo próprio, que representa os enredos e as suas mensagens.

Na história de *The Wicked Ladies*, encontramos um símbolo recorrente da Literatura Gótica - o uso de espelhos, ou superfícies espelhadas. O Gótico é conhecido pelo seu uso de duplos, e personagens ou situações que se espelham uns nos outros. No caso desta obra, o enredo leva a protagonista Maureen, uma criança de caráter tempestuoso, a se rever ao longo da narrativa - indireta e diretamente - no passado das irmãs Messerman, da casa abandonada. À medida que desvenda a casa, e mais tarde é levada, por magia, a uma visão do passado, a jovem confronta os reflexos das irmãs em diversos momentos. No começo da obra, ao se curvar sobre uma pequena piscina no jardim, “She could see her own face in it, like in a mirror”, e nela depara-se com a face de uma das irmãs (Chase 28-29). Em outros momentos da história, Maureen encontra objetos que simbolizam o reflexo/o efeito de espelho, que pressagia o futuro sombrio de Maureen, caso ela não se redima dos seus modos infantis e voláteis. As descrições dos vestidos sumptuosos das irmãs, no momento em que Maureen descobre os retratos, demonstram a postura fria e egoísta das irmãs. No período em que Maureen é enclausurada no passado, confirma-se essa futilidade das jovens Messerman, em passagens como: “‘What odd clothes,’ murmured one of them [...] ‘The silly shoes,’ said another [...] ‘Shoes! Those can’t be shoes!’” (69). Também nessa instância da obra, as janelas representam superfícies espelhadas, que acompanham a tendência de espelho e duplos: “The sisters, in long white gowns, were gathered by the open window looking out and talking to somebody outside. They were saying softly, ‘Pretty, pretty, pretty’” (85). Nesta passagem, as irmãs observam os pássaros na rua, pelos quais ao longo da obra demonstram afeição, e cuja forma eventualmente elas assumem.

Estes momentos da obra interseam-se com as observações de Barris Curtis, em *Dark Places*. O autor explica: “[...] ‘the architectural uncanny’ [is] a structure within which familiarity and extreme anxiety come together, where ‘doubling’ is brought to a crisis through reflections, encounters and repetition, often a place where the passage of time is troubled”

(Curtis 12). Old Messerman Place transforma-se neste “architectural uncanny”, no qual, através dos reflexos mencionados, a protagonista tem de confrontar a sua atitude para com o mundo, e perceber que, se não mudar, o seu destino equiparar-se-á ao das irmãs Messerman – isoladas do mundo pelas suas vontades e desejos egoístas, ao ponto de perderem a identidade humana.

No caso de *The House with a Clock in Its Walls*, o símbolo desta obra é, sem dúvida, o relógio. Quando, no início da obra, Lewis chega a New Zebedee, ele e o tio Jonathan escutam o relógio da cidade, cujo som rebate como um mau presságio: “[...] its sound made Lewis feel hopeless and helpless. Bells like that always did” (Bellairs 6-7). A própria Barnavelt’s Folly encontra-se repleta de relógios, cujos “high-pitched dings, tinny whangs, melodious electric doorbell sounds, cuckoos from cuckoo clocks, and deep sinister Chinese gongs roaring *bwaoww! bwaoww!*” (13-14) arrebatavam a atenção dos presentes; e, com efeito, a arma final do antagonista é, de igual modo, um relógio. A própria obra é trabalhada como o crescendo de um relógio, aguardando o bater da hora – o clímax.

Porém, não é exatamente esta arma que se destaca ao longo da narrativa, mas sim a presença do seu criador, Issac Izard⁵, o antigo proprietário de Barnavelt’s Folly. Em múltiplas descrições de espaços e objetos, verificam-se relatos de antropomorfismo. Como se a presença do antagonista, o vilão presente ausente da obra, ocupasse tudo em redor das personagens principais, nesse crescendo sufocante. Surge na lua, espiando a chegada do protagonista: “Lewis looked at his reflection in the window next to his seat. He saw a moony fat face with shiny cheeks. The lips on the face were moving” (5); aparece no edifício do relógio da cidade: “The arches of the belfry made a howling mouth and two gaping eyes [...]” (6-7); e soa no tom rouco dos relógios: “The mantel clock cleared its throat with a whirr and started to chime midnight” (13). A própria Barnavelt’s Folly, residência do tio de Lewis, mas, anteriormente, propriedade de Issac Izard, encontra-se imbuída de energia, uma essência viva e interativa. Inicialmente, apresenta-se amigável e convidativa, em reflexo da personalidade de Jonathan; mas, à medida que se aproxima o clímax, torna-se fria e repulsiva, espelhando a figura de Issac. Não só alterando o seu físico, mas também perturbando o psicológico das personagens. Sobretudo na versão cinematográfica da obra (mais à frente debatida neste trabalho), é possível contrastar as diferentes personalidades e atitudes da casa para com os seus habitantes. A dada altura, Lewis pondera nas alterações que tinha vindo a testemunhar:

⁵ A escolha deste sobrenome para uma das personagens é um possível trocadilho com a palavra inglesa *wizard* (“feiticeiro”), em referência à presença do sobrenatural e do carácter mágico da obra. As iniciais do nome retomam o conceito gótico de espelho, bem como de duplo (I.I.).

[...] the house seemed stranger than it ever had. Sometimes the air in certain rooms seemed to shimmer as if the house was going to disappear in the next second. Sometimes the stained-glass windows showed dark and terrifying scenes, and sometimes Lewis saw in the corners of rooms those awful sights that nervous people always imagine are lurking just outside the borders of their eyesight. Walking from room to room, even in broad daylight, Lewis forgot what day it was, what he was after, and at times almost forgot who he was (92).

Na Literatura Gótica, por norma, o espaço e o seu proprietário/ocupante sofrem de mútua influência. Tal como verificámos com a casa de *The Haunting of Hill House*, lembramos também a famosa House of Usher, de “The Fall of the House of Usher”. Roderick Usher, à semelhança de Issac Izard, exerce uma forte presença na casa da família. O narrador anónimo reflete na ancestralidade da casa, enquanto património entregue de pai para filho por gerações, e em como casa e família assim se haviam tornado um só (Poe 415). O contraste entre a presumida demência de Roderick e a estoicidade do seu semblante reflete-se nas condições negligenciadas do edifício – a aparente estabilidade da construção era rebatida pela degradação das pedras individuais: “No portion of the masonry had fallen; and there appeared to be a wild inconsistency between its still perfect adaptation of parts, and the crumbling condition of the individual stones” (416). Eventualmente, a moléstia que assombrava Roderick leva à destruição da família, e da casa.

Barnavelt’s Folly não é a única casa perturbada pelas energias maliciosas do vilão. Após a ressurreição da esposa de Issac, Selena, esta toma posse da casa em frente à de Jonathan. Lewis descobre-a desprovida de conteúdo: “He stopped just inside the door, under the hall lamp. The corridor was empty. Empty and bare. There wasn’t a stick of furniture in it, no chairs or chests or little tables” (109). A antiga casa do casal Hanchett, os anteriores vizinhos de Jonathan, estava agora impregnada com as más energias de Selena, e da sua magia negra. O interior da casa é despido, como um corpo sem alma. Após o confronto entre Lewis e Selena, ao tentar fugir, Lewis é atacado por vegetação do jardim, uma extensão da magia de Selena: “Branches grabbed at him as he ran along the well-swept brick walk. One of them actually wrapped itself around his left leg and started to pull” (115). Através da presença de magia, estes objetos inanimados, as casas e a própria natureza, ganham vida e recebem uma personalidade distinta - e um intento vil. O Gótico Americano destaca-se, em comparação com a Literatura Gótica Inglesa, por esta perturbação psicológica do espaço. Enquanto o Gótico da tradição inglesa se foca na influência física do espaço no enredo e nas personagens da obra, o espaço do

Gótico Americano exerce a sua influência afetando o psicológico das personagens. Fred Botting comenta, em *Gothic* (1996):

[...] contrasts of light and dark, good and evil, were inflected in texts in which the mysteries of the mind or of family pasts were the central interest: the human and social world completely replaced the grand Gothic terrors of a super-natural kind [...] The malevolent aristocrats, ruined castles and abbeys and chivalric codes dominating a gloomy and Gothic European tradition were highly inappropriate to the new world of North America. They were too far removed to have the same significance or effects of terror (Botting 74-75).

O Gótico também demonstra uma necessidade de encerrar assuntos inacabados, pelo retorno de assombrações, duplos e segredos (Jackson et al. 122). Regressamos a *Ghostlight*, para desvendar qual o seu principal simbolismo. O próprio título da obra remete para o enredo em si. O termo “ghostlight” é explicado por uma das personagens: “[It’s] a theater term. Supposedly every theater has a ghost, and long ago people started leaving a stage light on to keep the ghosts happy. You know, in case they wanted to perform when no one was around” (Gensler 102). O título estabelece o caráter sobrenatural da narrativa, bem como a presença de, e a interação com, um fantasma. No entanto, os principais objetos simbólicos da obra são na verdade as portas de Hilliard House, e o uso das mesmas enquanto conexão entre as personagens e a entidade sobrenatural, bem como representação do progresso do enredo.

Ao longo da obra, e em paralelo com a investigação dos protagonistas, as portas da casa vão permitindo, ou não, a entrada dos jovens. Quanto mais perto se encontram de desvendar o segredo, mais liberdade de passagem a casa lhes oferece. Os autores de *The Gothic in Children’s Literature* apontam as três características persistentes da casa gótica: “the difficulty of getting into it; its mysterious or labyrinthine extensiveness (this house is somehow bigger on the inside than the outside); and its remoteness and isolation in a lonely, rural, perhaps wild and uncivilized, even desolate, setting” (Jackson et al. 96) - o que resume Hilliard House. No início, a porta de entrada da casa “[is] locked up pretty tight” (Gensler 11). Este impedimento apenas acicata a curiosidade de Julian, que decide lá regressar com a chave da casa, que Avery lhe disponibiliza. Quando no interior, as portas começam a mover-se autonomamente: “A creaking broke the silence. I turned to see the bedroom door slowly swinging toward the doorframe. All on its own [...] When it shut, it *slammed*, and my ears popped so hard I nearly bit my tongue” (75). A entidade revela a sua presença, e ao mesmo tempo alerta os intrusos para as consequências da intromissão no passado. Noutra visita à casa, desta vez durante a noite, Avery May verifica que a porta da casa de banho, usualmente aberta, estava entreaberta (110). Julian

e Lily preparavam uma partida para Avery May, uma tentativa de reconstituir o passado da menina falecida que havia morado na casa. Esta reconstituição estava longe da verdade, o que enfurece o espírito da casa (o pai da menina). Visto que a versão de Julian e Lily não correspondia à realidade, a divisão apresentava uma porta entreaberta ao invés de completamente aberta, representando uma incorreta asserção do passado. Quando Avery May tenta regressar a casa depois do susto, todas as portas da casa da avó estão trancadas, o que enfatiza o sentimento de isolamento, e a incompreensão do passado e da verdade.

Em outros momentos da obra, esta interação simbólica com as portas persiste, mostrando que, apesar do espírito, Joshua Hilliard, estar disposto a confrontar o passado, a única pessoa que o poderia ajudar era Avery May, cujas intenções eram imparciais - em oposição aos impulsos artístico-obsessivos de Julian. O próprio Julian admite esta ideia, na seguinte passagem: "[...] Julian gestured for me to go ahead. 'I need you to unlock the door.' I frowned. 'Why don't you do it?' 'That would be a bad idea.' He fiddled with the camera strap. 'Probably best that it's not me'" (160). Ao avançarem para o interior da casa, ouvem as portas lentamente a abrir pela casa fora, mas um segundo depois, fecham-se com um estrondo (161-162). A casa torna-se agressiva para com os jovens, ao ponto de um candeeiro de teto quase cair em cima deles. Depreende-se que apenas Avery May poderia continuar a interagir com a casa. Dias depois, eles regressam, após terem decifrado toda a verdade por detrás do falecimento de Margaret Anne. De novo, a casa apenas permite a presença de Avery May⁶: "'It's just me now,' I said softly [...] I took a breath and stepped to the parlor doors, touching my fingers to the right-hand doorknob. 'Let me in? Please.' The knob warmed and turned easily for me" (196). A interação com as portas da casa revela a conexão entre Joshua Hilliard e Avery May. Uma vez que a última pretendia ajudá-lo, de modo a aliviar a culpa que ele julgava ter pela morte da filha, Joshua permitia a presença dela, pois Avery May era a única personagem que não se sentia aterrorizada pelo espírito, e cuja ajuda era desinteressada e altruísta. As portas tornam-se o símbolo da descoberta e do desvendar do mistério.

A casa é também o centro de conflito: "[it] plays a game of alternating what can be seen and what is hidden, what is inside the mind and what is happening in material spaces" (Curtis 20), sublinha o autor de *Dark Places*. O ambiente misterioso e ambíguo alicia a criança protagonista a se aventurar, a desvendar segredos e a arriscar no perigo, que ameaça uma experiência sem retorno. Maureen, Lewis e Avery May enfrentam cenários inóspitos, dos quais,

⁶ Verifica-se também que as iniciais dos nomes das jovens, com que Joshua Hilliard contacta, formam um espelho: a filha Margaret Anne, e a protagonista Avery May (M.A./A.M.), o que mais afirma a conexão de Avery com Joshua/Hilliard House.

em certos momentos, o leitor pode duvidar da real ocorrência dos eventos. Mas a casa gótica não é o único espaço de energias negativas na Literatura Infantil do novo século.

1.2. *Babe in the Woods*: Outros Cenários Góticos

Segundo as ideias propostas na introdução de *The Gothic in Children's Literature: Haunting the Borders*, os cenários das narrativas da Literatura Infantil Contemporânea têm alterado o seu formato em resposta às recorrentes mudanças culturais: “While Gothic conventions are readily familiar to child readers [...], children are kept interested through the constant changes made to the conventions, the new twists and surprises that are always introduced” (Jackson et al. 15). Novos espaços tomam o “lugar” das clássicas paisagens góticas, como se verificará nesta secção. A análise recorre a obras literárias e cinematográficas, com foco nas adaptações cinematográficas de *Where The Wild Things Are* (1963) e *A Series of Unfortunate Events* (1999-2006), e na narrativa original de Jim Henson, *Labyrinth* (1986). Os temas a abordar invocam o conceito de espaço enquanto representativo do estado de infância, dos valores, emoções e ideais.

O espaço familiar resume, nos primeiros anos de vida, os limites do mundo da criança (80). A casa que habita com a família corresponde às fronteiras da sua realidade, o mundo como o conhece, e com o qual se encontra relacionada a sua identidade. Este é então um espaço que deve procurar sustentar a criança a um nível emocional, providenciando proteção, conforto e liberdade para crescer. Mas, e quando o oposto acontece? A casa torna-se o lugar onde os medos de infância são corpóreos, e provoca o sentimento de “uncanny”, que Barry Curtis afirma como: “[...] the inevitability of a house incorporating traces of the dangers and unease it has been constructed to protect its users against” (Curtis 108). O lugar seguro assume a ameaça. Em *The House with a Clock in Its Walls* (2018), as ideias que deambulam na nossa mente enquanto crianças, as ilusões e as imaginações de que tudo pode ser mais do que aparenta ser, espelham-se nesta casa viva. Barnavelt's Folly, nesta reprodução cinematográfica, atinge o pico imaginativo, com mobília autómata, espelhos com paisagens de outros países, vitrais mutáveis, e passagens secretas. O realizador Eli Roth, a partir do encanto das descrições cénicas de John Bellairs, exponencia o seu carácter misterioso e mágico, oferecendo à casa a sua personalidade individual. As próprias personagens apercebem-se disso, quando Jonathan explica a Lewis: “The house likes you” (Roth 2018). Sabemos que mais tarde as maravilhas encantadas da casa e da decoração são as armas de Issac, o antagonista.

Por vezes, os limites de uma casa são demasiado restritivos para a criança, que necessita de novos espaços para explorar e onde *se* explorar. *Where The Wild Things Are*, um dos clássicos da Literatura Infantil, escrito e ilustrado por Maurice Sendak, ganha uma nova complexidade na versão cinematográfica de 2009. Max, um rapaz espirituoso e volátil, escapa da realidade para uma ilha onde moram as Wild Things⁷. Para trás fica a sua casa e família, nas quais Max não conseguia integrar-se. A inadequação ao ambiente familiar advém da personalidade intensa do protagonista - as primeiras cenas da obra, através dos ângulos de câmara, transmitem uma sensação quase claustrofóbica, em que a casa parece pequena demais para albergar a personagem de Max. Sem lugar na sua própria casa, o protagonista decide viajar para um novo lugar. A ilha que encontra revela paisagens vastas e diversificadas, onde Max pode esgotar a sua energia e investir nas ideias rebuscadas da sua cabeça, aparentemente sem repercussões.

Para os jovens Baudelaire⁸, procurar um novo lugar é inevitável; o lar da família foi destruído na totalidade por um misterioso incêndio, que também os deixou órfãos. Com a perda da casa, os protagonistas do filme *Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events* (2004) ganham uma nova identidade, tornando-se os órfãos Baudelaire. Esta casa, da qual pouco mais resta se não cinzas, surge numa posição atacante, e expõe as crianças ao mundo exterior. Numa das cenas iniciais em que os órfãos visitam a casa, os destroços e madeiras partidas apontam os seus bicos e envolvem as crianças, antes uma envoltura protetiva, agora um circundar ameaçador. Em *Dark Places*, Barris Curtis propõe um dos temas chave da casa assombrada: “[...] the past’s power to disrupt the present” (Curtis 84). O passado da casa Baudelaire, o passado e segredos dos pais recém-falecidos, irá determinar o futuro das crianças, ao ponto de ameaçar a sua própria existência. O passado será também o companheiro de viagem dos Baudelaire, na forma de três personagens distintas: Conde Olaf, Montgomery Montgomery, e Josephine Anwhistle, no filme de 2004.

As crianças Baudelaire são deixadas ao encargo do Conde Olaf, o antagonista principal da série. A casa de Olaf, imunda, desarrumada e hostil, materializa a imagem que as crianças têm do seu futuro: lúgubre, assustador, e desconhecido. E as casas por onde posteriormente

⁷ Monstros aos quais pode ser atribuída a designação de quimeras, pela aglomeração de diferentes partes animais. Uns possuem cornos, garras e escamas, outros, caudas, penas e pés de pato.

⁸ As obras da série literária *A Series of Unfortunate Events* incluem diversas referências bibliográficas de cariz humorístico, que ao mesmo tempo revelam as influências presentes nas narrativas. Duas dessas referências encontram-se diretamente nos nomes das personagens principais. Os órfãos tomam o apelido do poeta francês Charles Baudelaire (1821-1867), cuja obra *As Flores do Mal* é mencionada na série, enquanto o banqueiro, e responsável pelas crianças, Mr. Poe, recebe o seu nome do autor americano Edgar Allan Poe (1809-1849), considerado um dos principais pioneiros do Gótico Americano.

passam pouco mais oferecem. A residência do caricato e amigável “tio” Montgomery encontra-se repleta de imagética de serpentes, e toda a espécie de reptéis vivos, cujo simbolismo resume o tema da série - a dualidade do bem e do mal, presente, como as crianças terão de assumir, tanto nos antagonistas como nos protagonistas. Esta casa é uma tentadora ilusão, quase uma provocação, dando a provar às crianças um gosto da felicidade que nunca poderão ter. A casa da “tia” Josephine reflete a proprietária, uma casa precária, instável, literalmente à beira da destruição, tal como o futuro dos órfãos Baudelaire. Aqui, persiste o pensamento de *Space and Place in Children’s Literature, 1789 to the Present*: “Physically smaller, often less knowledgeable, and frequently barred from full inclusion in society, children must adapt to their landscapes from an inherently marginal position [...]” (Cecire et al. 27). Em nenhuma das casas que temporariamente ocupam conseguem os órfãos Baudelaire sentir-se integrados. O ambiente frio e negligente da casa de Conde Olaf desconsidera e ridiculariza a recente condição de órfãos. Na casa de Montgomery, apresentada numa paleta viva de tons quentes amarelos e esverdeados, a presença negra das crianças, pelas vestimentas escuras, destaca-se no ambiente caloroso da casa. Nem mesmo na companhia da volátil tia Josephine as crianças encontram lugar; no decorrer das cenas na casa, os Baudelaire nunca despem os seus casacos, de um modo nunca assumindo a residência da tia como um possível lar.

Nestes espaços condenados ou que aparentam recusar a integração dos protagonistas, cabe a estes pequenos heróis criar o seu próprio espaço, impondo a sua presença ao mesmo tempo que buscam um refúgio do mundo. A redação “Windows and mirrors: secret spaces in children’s literature” (2008) dedica-se à análise de espaços secretos – refúgios – descobertos ou criados por jovens protagonistas. Os autores explicam que a criança procura, através destes espaços, um lugar separado do mundo real e “adulto”: “In a secret space, children feel both connected (internally to place and self) and disconnected (externally from rules, adults, and daily routines), and they are able to observe the world without being observed” (Sturm et al. 84). O refúgio providencia segurança e liberdade (93). Em pequena escala, Max prepara uma tenda no seu quarto, tal como os Baudelaire montam um santuário no seu lugar de dormida, sob a sombra da imagem dos pais. Quase como um retorno ao espaço uterino, imagética recorrente na Literatura Infantil; a tenda enquanto metáfora do útero, e da necessidade de um refúgio que o instinto procura no corpo maternal. As casas da ilha de Max, onde as Wild Things vivem, refletem também esta ideia, uma vez que as construções se assemelham a um ninho, um espaço associado a segurança, onde uma cria cresce sob a proteção dos progenitores, até estar pronta para integrar o mundo exterior. O igloo construído por Max no início do filme, que acaba por ser destruído repentinamente, alude de igual modo à rutura com as ligações maternas,

denominada “separation anxiety”. Também o barco com o qual os Baudelaire atravessam a vastidão de Lake Lachrymose pode simbolizar este espaço uterino. Helen Wheatley, no artigo “Uncanny Children, Haunted Houses, Hidden Rooms: Children's Gothic Television in the 1970s and '80s”, explica: “[...] what we might see as the separation anxiety of being removed from one’s home and one’s family, a fear which, at its root, is a fear of isolation, a growing awareness of a world full of risky strangers – [is] in short, a fear of growing up” (Wheatley 387). De acordo com esta ideia, Max e os órfãos Baudelaire, de modo a progredirem no seu desenvolvimento psicológico, são forçados a sair dos esconderijos, e a enfrentar o mundo real.

Em *Where The Wild Things Are* e *A Series of Unfortunate Events*, este progresso concretiza-se por vezes sob a forma de uma travessia aquática - os heróis atravessam corpos de água (mares, lagos, gelo) para se deslocarem. Estas travessias simbolizam o conceito de transição, o processo de amadurecimento requerido a todas as crianças. A água representa não só transformação, renascimento, e vida, mas também reflete o espírito da criança. Como um mar, a personalidade de Max é profunda e imprevisível - num momento sereno e aprazível, no seguinte tempestuoso e agressivo. Praias são outro cenário presente nas obras. As crianças Baudelaire recebem a notícia da morte dos seus pais neste espaço, a que iam para relaxar e brincar. A praia surge como um espaço limiar, entre terra e mar, entre infância e maturidade. Também na ilha de Max encontramos praias. Com efeito, uma das críticas ao mundo cinematográfico de *Where The Wild Things Are* consiste na falta de lógica da geografia da ilha, que compreende florestas, desertos, praias e campos áridos com meras cenas de distância. Interpretando a obra, depreende-se que a ilha, enquanto parte da imaginação de Max, rege-se pela sua noção de lógica. A seguinte passagem de *Space and Place in Children’s Literature, 1789 to the Present* complementa esta ideia: “[...] childhood itself is often seen as a world apart, with its own logic and landmarks that distinguish it from adult reality” (Cecire et al. 1). Os cenários da ilha de Max resultam dos seus estados de mente, lugares criados do nada com propósitos emocionais. São também um reflexo do proposto em “Windows and mirrors: secret spaces in children’s literature”: “The child controls not only the rules governing the space, but also the physical and fantastic dimensions of it, revealing the ‘sense of power children derive from their secret spaces, the joy (or relief) of being creator and sovereign’” (Sturm et al. 88). A criança controla e celebra a sua criação espacial, onde pode exercer as suas vontades e necessidades.

O espaço limiar encontra-se também em cemitérios, local gótico por excelência, tanto pela ambiência obscura e misteriosa, como pela conexão que exerce entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Aparece em *The House with a Clock in Its Walls*, como cenário de um

ritual de ressurreição, em *Ghostlight*, onde os protagonistas praticam a sua investigação, e, por breves instantes, em *Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events*. Posicionar no mesmo contexto dois elementos, criança e cemitério, completamente opostos, retoma o sentimento de “uncanny”; são estados de vida naturais e inevitáveis da existência humana, que, no entanto, se contrastam, como início e fim. Reconhece-se a forte sensação que este posicionamento cria no filme *The House with a Clock in Its Walls*, quando Lewis identifica a campa de uma criança: “‘How about this one?’ ‘The lamb means that it’s a kid’s grave, and I don’t wanna raise up a kid’ ‘Creepy that you know that’” (Roth 2018).

O uso de oposições como esta encontra-se também na obra de Jim Henson, *Labyrinth*, onde a jovem Sarah tem de atravessar um labirinto para salvar o irmão bebé das garras de Jareth, o Rei dos Duendes. Sarah enfrenta temas como sexualidade, pedófila, materialismo, amor, e maturidade. Presa a hábitos e a brincadeiras de criança, com a jornada adquire capacidades que a levam a compreender a decisão a tomar no final da obra, onde abdica das frivolidades de criança de modo a não ser destruída por elas. Sarah é na verdade a primeira a impingir as restrições que a preservam no estado infantil. O seu quarto, repleto de peluches e livros de contos de fadas, e o único lugar no mundo que ela considera seguro, revela-se um encarceramento auto infligido: “This room was a prison, and she was her own jailer” (Henson e Smith 120). A profusão de imagética infantil imbui o espaço com uma opressão palpável e perturbadora. Em busca do irmão, Sarah aventura-se pelo Labirinto, criado por Jareth. A imagem do labirinto é um símbolo recorrente na literatura e em outros meios de arte, dando forma a conceitos como o inconsciente, a vida e a adolescência. Entre “Corridors [that] doubled, and wound and coiled. Gateways [that] led to gateways leading into gateways” (23), começam a notar-se os traços prejudiciais de Sarah, que influenciavam a sua perspetiva do mundo como um lugar perfeito e justo. Os desafios e obstáculos do Labirinto encetam uma mudança de atitude na protagonista, em prol da sua sobrevivência, como observa Helen Wheatley: “Underlying this quest for understanding [...] is a shift towards a greater maturity for the protagonists” (Wheatley 390). Ao longo da narrativa, Sarah depara-se com diferentes extensões do Labirinto - desde florestas, obscuras e tenebrosas, ao castelo de Jareth, que desafia as leis do tempo e do espaço, numa imitação das obras de M.C. Escher⁹ -, que representam os diferentes temas previamente mencionados.

Um desses temas é a sexualidade de Sarah. A dada altura da jornada, ela cai no túnel das Helping Hands, cujas paredes são compostas por braços que atrasam a queda. É possível

⁹ Maurits Cornelis Escher (1898-1972), artista holandês, ficou conhecido pelas suas xilogravuras, litografias e meios-tons. As suas obras por norma apresentam construções impossíveis e explorações do infinito.

detetar insinuações de cariz sexual nestes momentos textuais: “[...] she felt other hands reaching for her and finding her, taking hold of her by the legs and the body. There were hands on her thighs, her ankles, her neck” (Henson e Smith 40). As referências sexuais e de caráter pedófilo são uma constante da obra, e um dos temas do enredo, sendo inevitável que o espaço repita essas tendências. Expressões como “[...] the room had been violated” (10), e “She felt soiled [...]” (115), enfatizam a ideia. Numa ilusão induzida, Sarah confronta o mundo dos adultos, com o qual ela sonhara, na forma de um baile de máscaras. De novo, a oposição da inocência da protagonista com a interação predatória dos mascarados - “[who] were watching her like ravishing birds of prey” (111) - invoca uma sensação de desconforto. Jareth, personificação do namorado da mãe, Jeremy, e do pai de Sarah, proporciona estas experiências à jovem, mostrando-lhe que o mundo dos adultos não se equipara à versão glamorosa com que a protagonista fantasiara.

Outros espaços de *Labyrinth* surgem como materializações de medos infantis, que a heroína deve ultrapassar para poder registar um crescimento saudável. Depois do túnel das Helping Hands, ela é depositada num Oubliette, uma cela onde prisioneiros são colocados para serem esquecidos. Sarah sucumbe momentaneamente ao medo de ser esquecida pelo pai, e substituída pelo irmão. No caso do Bog of Eternal Stench, um pântano extremamente malcheiroso, com o qual Jareth ameaça Hoggle ao longo da narrativa, é possível que simbolize um receio de ostracização social. Uma personagem que seja sequer salpicada pela água desse pântano ficará eternamente a cheirar mal, conseqüentemente repudiado e incapaz de se integrar na comunidade. A higiene e o controlo das necessidades físicas são um degrau na evolução da criança como ser racional passível de ser integrado na sociedade.

Em suma, o que têm estes espaços em comum que lhes permite serem considerados cenários góticos? Efetivamente, alguns encaixam no típico ambiente obscuro da Literatura Gótica (como os cemitérios e o labirinto), enquanto outros não correspondem diretamente a esse plano (como a ilha de Max, as praias, e o quarto de Sarah). Uma questão surge: porque nos inspiram medo estes cenários, sejam crianças ou adultos? Podemos utilizar a seguinte passagem de *Dark Places* para ponderar nesta questão: “The Gothic sensibility thrives on margins – the places where the law is at its weakest and destruction and reconstruction is in progress” (Curtis 120). Não existem regras reais na ilha onde vivem as Wild Things, a lei e a justiça são as últimas a aparecer para os Baudelaire, o Labirinto do Rei dos Duendes não se rege por leis da física, mas sim por leis da magia. As praias, cemitérios, mares, lagos, e todos os outros lugares mencionados, são espaços limiares e transicionais, em constante modificação, na margem do que foi e do que *pode* ser.

1.3. *The only safe place in the world*[?]:

Relações do Espaço Gótico com as Personagens e Enredo

Em *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture* (1979), Christian Norberg-Schulz explica que *genius loci* - o conceito de espírito de um espaço, ou, como ele o denomina, a personagem de um espaço - é uma ideia que remonta à antiguidade romana. *Genius loci* pode ser entendido como um conjunto de características, sejam físicas, sociais ou culturais, que formam o espírito de um espaço. Enquanto no passado era um objeto de culto da religião romana, o conceito adaptou-se à arquitetura, na qual atualmente se explora, através do *genius loci*, a interação entre lugar e identidade.

Embora as personagens e o enredo sejam o foco da narrativa, fornecer personagem ao espaço de uma história enriquece a obra, e o cenário, embora por vezes subestimado, acaba por contribuir e delimitar o progresso da narrativa. Estas são as ideias nas quais a última parte desta secção sobre espaço gótico pretende refletir, a influência e a relação do espaço (físico e temporal), com as personagens e os enredos das obras em análise.

Os locais de destaque das obras – Old Messerman Place, Barnavelts Folly, Hilliard House, o Labirinto, as residências de Conde Olaf, Montgomery Montgomery, e Annwhistle – compreendem as primeiras interações dos protagonistas, e possuem uma forte personalidade que impacta e destabiliza. Maureen é aliciada a invadir propriedade privada, bem como Avery May e Julian. Lewis e os órfãos Baudelaire são forçados a encarar um futuro desconhecido perante as novas casas. Sarah fica em choque ao ver a imensidão do Labirinto, que se equipara à dificuldade da sua missão. O espaço gótico tem este poder de efeito - um edifício aparentemente inanimado com a capacidade de provocar, tanto as personagens como o leitor.

Recordemos House of Usher, a Hill House, o hotel Overlook (de *The Shining* (1977), de Stephen King). O espaço tem a capacidade de se sobrepor à identidade do protagonista. A família e casa de Usher tornam-se um só em “The Fall of The House of Usher”, a protagonista de *The Haunting of Hill House* sucumbe às vontades da casa, o hotel Overlook molda a personalidade de Jack, endoidecendo-o. Assistimos aos mesmos acontecimentos nas obras de Literatura Infantil em análise. Quando Maureen inadvertidamente viaja para o passado, para além de se sentir perdida espacialmente, por não saber como regressar a casa, ela sente-se perdida quanto à sua própria identidade: “‘I live at 331 Beach Street.’ [...] ‘Never heard of it. Ye're sure that's it?’ Was she sure? Of course she was sure. She wrote it on every school paper: Maureen Swanson, 331 Beach Street.” (Chase 67). Com esta passagem, depreende-se que a casa de Maureen faz parte de quem é, pelo que o não saber como regressar transforma-se numa

incerteza de identidade. David Punter e Glennis Byron, em *The Gothic* (2004), revem estas ideias quando afirmam: “[the gothic castle] figures a loss of direction, the impossibility of imposing one’s own sense of place on an alien world” (Punter e Byron 262). Encontramos esta ideia em *Labyrinth*, nos diversos momentos em que os acontecimentos no Labirinto quase levam Sarah a esquecer-se de quem é e da sua missão.

O espaço gótico é outro antagonista que as personagens enfrentam. Norberg-Shulz explica: “[the character of a place is] that ‘opposite’ man has to come to terms with to be able to dwell” (Norberg-Shulz 11). Na maioria dos casos propostos, o espaço é efetivamente o ‘oposto’ a ser enfrentado e derrotado. Pode se propor até que o espaço seja o coadjuvante dos antagonistas. Old Messerman Place é a arma das irmãs Messerman, que, através de magia, transportam e encarceram Maureen no passado. Barnavelt’s Folly, como vimos anteriormente, é utilizado por Issac Izard para atormentar os protagonistas. Hilliard House torna-se o corpo de Joshua Hilliard, o meio de comunicação/contacto com Avery May. Em *A Series of Unfortunate Events*, embora a ordem dos espaços presentes nas obras não demonstre um propósito claro e significativo, enquanto personagens, os espaços apresentam um intento coletivo: auxiliar os esquemas maquiavélicos do Conde Olaf¹⁰. Existe uma atmosfera ameaçadora comum aos espaços habitados pelos órfãos, desde as condições de habitabilidade deficientes e opressivas, aos animais perigosos e tutores negligentes. A ideia do espaço como coadjuvante do antagonista pode se encontrar também em *Labyrinth*, em que o Labirinto atua como criação e coadjuvante de Jareth, o Rei dos Duendes, que procura manter Sarah numa infância simbólica semelhante a uma prisão. O espaço pode ser entendido também como uma extensão dos proprietários. Personagens e espaços muitas vezes se refletem. O vestuário texturado de Josephine Annwhistle, na adaptação de 2004 da história dos órfãos Baudelaire, reflete o Lago Lachrymose; embora, numa nota à parte, Josephine e o Lago Lachrymose surjam em oposição, uma vez que a personagem de Josephine é assustada e covarde, em comparação com o poder e a ameaça que reside no lago.

O espaço temporal e/ou as referências ao passado, nestas obras, são de igual modo relevantes para a narrativa, uma regra da Literatura Gótica. No capítulo “The Rise of American Gothic”, de Eric Savoy, em *The Cambridge Companion to Gothic Fiction* (2002), o autor comenta o fascínio do Gótico Americano com o passado: “[...] a country that supposedly

¹⁰ Conforme debatido na primeira parte desta secção, alguns dos espaços também são construídos simbolicamente, como no caso da casa de Montgomery Montgomery. O penúltimo livro figura um hotel intitulado Hotel Denouement - “denouement” é, de acordo com o dicionário Merriam-Webster online: “the final outcome of the main dramatic complication in a literary work” (Merriam Webster). O autor frequentemente recorre a semelhantes expressões literárias para enriquecer e aprofundar as narrativas de *A Series of Unfortunate Events*.

repudiated the burden of history and its irrational claims, has produced a strain of literature that is haunted by an insistent, undead past and fascinated by the strange beauty of sorrow” (Hogle 167). Sem a mudança temporal em *Wicked Ladies*, Maureen não teria confrontado as suas atitudes e maneira de ser, sem perceber como se entra por um caminho sem retorno, como o das irmãs Messerman. Ao interagir com um passado específico, ela é capaz de identificar e corrigir os erros da sua personalidade. Lewis, ao explorar a nova cidade onde vai morar, aponta o contraste do passado e do presente, entre New Zebedee e a sua cidade natal, sendo que a primeira apresenta uma aura de antiguidade e mistério muito mais cativante do que a segunda (Bellairs 20). Em *Ghostlight*, também uma casa do passado forma o enredo. Os dois jovens protagonistas devem resolver um mistério do passado para libertar o fantasma que perdura em Hilliard House.

No caso de *A Series of Unfortunate Events*, uma vez que a narrativa é composta por treze obras, esta possui diversos cenários espaciais, que, na maioria, dão nome aos títulos das obras, como *The Reptile Room*, *The Austere Academy* ou *The Hostile Hospital*. No entanto, é difícil apontar o cenário temporal da série. As ilustrações de Bret Hellquist proporcionam um olhar ao guarda-roupa, que parece inserir-se no vestuário dos anos vinte, porém esta hipótese é refutada por tecnologia presente na narrativa, que ainda não existia nos anos vinte. Já a adaptação cinematográfica de 2004 apresenta uma estética *steampunk*, com detalhes vitorianos nas roupas femininas¹¹. É possível imaginar que o autor tenha decidido ignorar as especificidades de tempo, tanto na tentativa de manter uma narrativa com a qual os leitores se possam identificar, como também para criar um sentimento de desorientação e incerteza, característico da Literatura Gótica.

Um pormenor a acrescentar no caso específico de *Ghostlight*, que não se verifica nas outras obras, é a atmosfera particular criada pela posição geográfica dos locais. O sul dos Estados Unidos, onde a avó de Avery May reside numa quinta no estado de Tennessee, é recorrente na Literatura Gótica, sendo comumente associado a um estilo de vida mais rural, conectado a raízes conservadoras e religiosas. Como explica Charles L. Crow, no capítulo “Southern American Gothic” em *The Cambridge Companion to American Gothic*: “The South’s dominant evangelical Protestantism, with its several variants and cults, provides the background for much Southern Gothic” (Crow 151). Este tipo de ambiente, envolto por regras e valores rígidos (como visível na educação que a avó oferece aos netos), proporciona um

¹¹ Os autores de *The Gothic in Children’s Literature* observam: “[...] many contemporary texts for children are resolutely Gothic in form and substance; they invoke and parody specifically Victorian settings” (Jackson et al. 14).

sentimento do proibido e do misterioso aos eventos e ações dos protagonistas. A colocação geográfica de *Ghostlight* no sul americano enfatiza em igual medida o passado atormentado de Joshua Hilliard - como afirma Charles Crow: “[...] well suited to Southern Gothic’s concern with history and guilt” (147). Joshua revela-se um homem consumido por culpa, até após a sua morte. Avery e Julian também se conectam com o passado por meio do cemitério, no qual gerações de Hilliards foram enterradas. Além de ser um ponto intermédio entre os vivos e os mortos, o cemitério revela-se agora um ponto intermédio entre o passado e o presente. Essa ideia é confirmada no artigo “Genius Loci as a meta-concept” (2019), de Marilena Vecco: “[...] every territory as a place incorporates the concept of time and long duration [...] in every place there are temporal ‘dominances’ that durably shape its character” (Vecco 3). Pode-se, assim, dizer que o tempo e o espaço se influenciam mutuamente no Gótico. O cemitério é também o local que estimula a investigação das crianças, através das informações fornecidas pelas lápides sobre os últimos proprietários de Hilliard House. O passado encontra-se também, de forma mais recente, na casa da avó, onde Avery May encontra informações que lhe poderão indicar quem é o seu pai.

O espaço, tanto físico como temporal, é um participante muito relevante na obra literária em geral, e muito particularmente nas ficções góticas, onde o espaço se torna frequentemente não só cenário da ação, mas também personagem de relevo. Existe, então, uma essência inigualável no espaço gótico, sendo possível encontrá-la não apenas na clássica mansão gótica, mas também em diversos novos locais, reinventados ou originais. O espaço é casa de família, refúgio, prisão, antagonista e carrasco, sendo um obstáculo muito significativo para o protagonista gótico.

2. *The Child and His Gothic Family:*

Relações Familiares na Literatura Infantil

A família é um dos principais temas da Literatura Gótica. Anne Williams escreve, em *Art of Darkness* (1947): “Published stories about bizarre and disturbing family behavior may serve to displace anxieties generated by a world that is changing in the most unsettling ways” (Williams 89). O mundo está a mudar, e é cada vez mais difícil esconder as realidades mais negras das crianças, com o fácil e precoce acesso a notícias, imagens e vídeos pela Internet.

Mas os verdadeiros terrores começam no seio da família – o foco da análise deste capítulo. Neste segmento da dissertação procura-se explorar dois temas: o protagonista órfão, e a utilização de segredos na escrita para crianças. Para esse fim, continuamos a analisar as obras de John Bellairs, Lemony Snicket e Sonia Gensler, acrescentando as obras de Lois Lowry e Shannon Hale, respetivamente *The Willoughbys* e *Ever After High*, e a obra de Kelly Barnhill, *The Girl Who Drank the Moon*.

Com estas obras investigamos as diferentes dinâmicas dos protagonistas com fraca ou inexistente orientação por parte das suas figuras parentais. Associando a personagem órfã à inevitável aura de mistério que oferece à obra, explora-se também o uso de segredos na criação das narrativas, bem como a sua relevância na formação da criança, tanto protagonista como leitor.

2.1. *Absent Presence*: A Sombra da Entidade Parental

Muitos clássicos da Literatura Infantil baseiam-se em personagens órfãs, ou cujos pais simplesmente não participam da narrativa. Recordamos “Cinderela” e “Branca de Neve”, que, conforme a versão, apresentam uma protagonista órfã de mãe, e, posteriormente, de pai, entregue ao “cuidado” de uma vil madrasta.

A escolha de personagens desprovidas de entidades parentais não é aleatória. Entre os diferentes fatores de influência, que apontaremos nesta secção, o leitor é instantaneamente cativado por um protagonista órfão¹². O escritor estimula um investimento emocional da parte do leitor para com a personagem e a sua história. Impele no leitor fortes emoções de empatia e solidariedade, por esta personagem desprovida de amor e apoio familiar. Charlotte Goodman, no artigo “The Sins of the Fathers and Mothers: The Child as Victim in Modern Literature Author(s)” (1985), afirma: “I suspect that the figure of the victimized child has such a powerful hold over the literary imagination and so powerful an effect on the emotions of the reader because works which depict children as the victims of parental wrongdoings evoke painful memories in all of us of childhood vulnerability” (Goodman 53).

Estas palavras transmitem-nos a perspectiva do protagonista órfão. O leitor é afetado pelas circunstâncias desta personagem. Ela reflete o medo/desejo inconsciente que surge a dada altura da infância: a possibilidade de perder os pais. O órfão recorda o complexo de Édipo, presente em diversas obras do Gótico, como refere James Curtis, no artigo “*In Absentia Parentis*: Confronting the Uncanny Orphan in Roald Dahl’s *James and the Giant Peach*” (2015): “[...] the orphan is particularly evocative of the Oedipal struggle, since the confrontation with the death of the parent calls to mind primal, id-based desires for the death of one’s own parent [...]” (Curtis 358). Quando se é criança, os pais são a base de todos os aspetos da vida: alimentação, conforto, segurança, convívio social. Perder os pais significa providenciar por si próprio as suas necessidades, e ficar só para enfrentar o mundo e os seus desafios, remetendo à vulnerabilidade da infância que Charlotte Goodman menciona. Para complementar esta ideia, Claudia Mills, no artigo “Children in Search of a Family: Orphan Novels Through the Century” (1987), explica: “Just as the child figure in literature has been used to embody themes about the nature of man, so orphan children have been used to dramatize the perils and possibilities of childhood” (Mills 227).

¹² Utilizaremos o termo “órfão” tanto para classificar uma criança cujos pais faleceram como uma criança sem supervisão/orientação parental.

Não obstante, os escritores utilizam personagens órfãs para mais do que apenas estimular e cativar emocionalmente os seus leitores. Esta escolha literária sustenta-se também em outros motivos. O objetivo principal deste subcapítulo - para além do foco geral de destacar as influências góticas nas obras analisadas – consiste em compreender como a não presença¹³ das entidades parentais influencia as ações e as escolhas das personagens.

Em termos práticos de construção literária, a não existência ou não presença/participação das entidades parentais, nestas obras, cria um espaço livre de supervisão, onde qualquer acontecimento pode ameaçar a criança. Esta liberdade de escrita surge não só perante a criação da narrativa, mas também perante a construção e desenvolvimento das personagens. O escritor pode colocar as suas personagens em situações física e/ou psicologicamente prejudiciais sem restrições, delineando o seu crescimento na narrativa. Claudia Mills refere, sobre esta ideia: “At some level, every child envies the orphan. The orphan child represents pure possibility, freedom from family ties that chafe and bind [...] Thus the orphan novel both allows the child reader to escape vicariously from the confines of family ties and stresses their importance” (228). Encontramos esta situação sobretudo em *A Series of Unfortunate Events*. Crianças colocadas sob perigo em consequência da morte dos seus pais, obrigadas a amadurecer antes de tempo e a adquirir novas capacidades para enfrentar os obstáculos impostos, ao mesmo tempo reforçando, pelos seus laços de fraternidade, os ideais e valores de família.

Uma criança não supervisionada, como todos os pais sabem, é também uma catástrofe à espera de acontecer. Precisamente o que assistimos em *The Gashlycrumb Tinies* (1963), de Edward Gorey. Uma obra com a qual se aprende o abecedário, enumerando as diferentes causas de morte de vinte e seis crianças. O estilo narrativo e ilustrativo da obra, bem como o conceito, são extremamente góticos, fornecendo-nos um objeto educacional onde se aborda o horror e a morte. Em nenhuma parte da obra se menciona alguma entidade parental, permitindo que as personagens pereçam prematuramente, seja por se engasgarem com um caroço de pêssigo (Gorey 7), ou por serem trespassadas por um machado (13). As personagens desta “família” criada por Gorey distinguem-se pela passividade com a qual parecem aceitar os seus destinos - as expressões faciais das ilustrações assinalam nenhuma emoção. Ao contrário das outras obras em análise nesta dissertação, *The Gashlycrumb Tinies* não apresenta em concreto uma narrativa;

¹³ Neste ponto foi utilizada a expressão “não presença” em vez de “ausência” uma vez que, apesar das entidades parentais não estarem fisicamente presentes em alguns casos, a memória dessas personagens ou o impacto que deixaram em outros não permitem a sua total ausência. Em outros casos, as entidades parentais estão presentes fisicamente mas não executam o seu papel parental - de um modo, presentes e ausentes ao mesmo tempo.

apenas página após página de ameaças quanto aos perigos que tanto o mundo exterior como o mundo doméstico contêm. Por esta razão, poder-se-ia inserir esta obra na categoria de “cautionary tales”¹⁴.

O que torna uma obra interessante é muitas vezes a complexidade oculta da sua narrativa. As conexões entre personagens e acontecimentos que passam despercebidas, e que o cérebro inconscientemente interpreta como símbolos e conselhos. Uma narrativa complexa e cativante beneficia do uso de mistério na sua construção. Na dissertação *Mothers, Sons, and the Gothic Family in Brown, Poe, and Wharton* (2012), Elizabeth Lyon indica: “In the Gothic mode, family relationships are often rife with secrecy, uncertainty [...]” (Lyon 8). E o que envolverá um órfão mais do que mistério, do que o desconhecimento quanto às suas origens? O órfão atribui à narrativa gótica um conjunto de aspetos específicos. Ambiguidade, incerteza e ignorância têm a capacidade de vulnerabilizar a personagem e expô-la a perigos maiores. Ou, na perspetiva do leitor, aventuras mais excitantes. Como comenta Claudia Mills: “And among children, who is more insecure and isolated, frightened and bewildered, vulnerable and potentially violated, than the orphan?” (Mills 227).

As personagens ou desconhecem quem os seus pais são ou, após a sua perda, começam a descobrir aspetos que desconheciam sobre os pais e o seu passado. Existe toda uma bruma de dúvida e ansiedade em redor destas personagens. Para eles, a base primordial, os pais, não existe ou deixa de existir. Terão de criar por eles próprios a sua posição no mundo exterior, e no *seu* mundo interior – a sua personalidade. “In Brown’s novel *Wieland*, loss of family coincides with loss of identity” (Riley 20), comenta Meagan Riley, em *The family Gothic: Identity and kinship in the American Gothic tradition* (2016). Os traços iniciais dessa identidade são por norma moldados pelos pais, através dos seus maneirismos, interesses, valores, entre outros. Sem essa base, o que resta? É necessário escrutinar e desvendar o passado e descobrir estas razões. O Gótico e a Literatura Infantil aliam-se nesta busca, na influência do passado e da família sobre o protagonista. Helen Wheatley propõe: “Again, this notion of the child as link between the past and present, as an active figure working through or worrying at the uncanny, [...] is found at the centre of Gothic children’s drama [...]” (Wheatley 397).

Em *The House with a Clock in Its Walls*, Lewis é a personagem que personifica os dois lados das emoções associadas à perda dos pais. Por um lado, o protagonista demonstra o seu estado de luto, não só pelos pais, mas também pelo seu próprio passado e vida, e incerteza para

¹⁴ Bruno Bettelheim, em *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairytales* (1976), define “cautionary tale”: “Such simplifications and a directly stated moral turn [it] into a cautionary tale which spells everything out completely” (Betteheim 211).

com o futuro: “It seemed to Lewis that all he could think of these days were questions: Where am I going? Who will I meet? Will I like them? What will happen to me?” (Bellairs 5). Quando, mais tarde na obra, o antagonista ameaça Lewis em diversos momentos, o protagonista expressa saudade pelos pais, e a falta de orientação e segurança, que lhe eram providenciadas por eles: “Many times, when he had been out riding with his father and mother, Lewis had pretended that they were being followed by some car or other [...] But tonight the game was for real” (73).

Por outro lado, uma das características da obra que atrai os leitores (explorada com maior detalhe na adaptação cinematográfica), é de facto a liberdade de ação do novo estilo de vida de Lewis, na casa do tio Jonathan. Nesta casa, as regras do mundo real não se adequam, e a magia é soberana. Não existe uma rotina de sono com horário estabelecido (15), e, por vezes, o jantar resume-se às bolachas da Sra. Zimmerman. A possibilidade de agir sob as próprias ordens e desejos, sem atender a regras, é a fantasia de qualquer criança a dada altura. Mas, como a obra demonstra, liberdade sem supervisão nem sempre é a melhor escolha e nem sempre resulta bem. Lewis sente-se muitas vezes desamparado. Com a sua história, os leitores têm a possibilidade de explorar a ansiedade e a tristeza de perder os pais, mas também a independência de embarcar em aventuras não supervisionadas, enfrentando espíritos e bruxas.

Avery May, de *Ghostlight*, apesar de viver com a mãe, é assombrada pela identidade oculta do seu pai biológico. Esta circunstância permite-lhe conectar com o fantasma da obra, pela criação de uma “relação” pai-filha substituta. Os autores de *The Gothic in Children’s Literature* afirmam: “The Gothic traditionally subverts normative values by presenting large family histories (often personified in aging mansions and castles) and then showing those family structures to be corrupt or failing, often through clandestine marriages, incest, and orphaned children” (Jackson et al.170). Para Avery May, descobrir que, tanto ela como o irmão, foram gerados pelo processo de concepção *in vitro* leva a protagonista a refletir sobre os seus relacionamentos familiares. O importante, sublinha-se na obra, não é o passado, mas sim o presente e o futuro, e as pessoas que fazem parte deles. A mãe de Avery aponta: “Avery, look at me. I know I didn’t do this the traditional way, but we’ve had a good life, haven’t we? We’ve had so much love” (Gensler 122). Também Julian faz as pazes com o seu passado, abandonando a sombra que a doença da mãe, e a experiência traumática partilhada por ambos, deitavam sobre a sua vida. Tanto Avery May como Julian aceitam o passado e os acontecimentos que os tornaram quem são, e decidem fazer o melhor com aquilo que têm.

Nestas obras, introduz-se facilmente o conceito “sins of the fathers”, um tópico clássico da Literatura Gótica, criado por Horace Walpole no Prefácio à 1ª edição de *The Castle of*

Otranto (1764), segundo o qual os filhos transportam os pecados dos pais, que sempre se transmitem nas gerações futuras (Walpole 7). Eric Savoy explica este conceito em *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*: “The sins of the fathers – their excesses, their violence and abuses, their predispositions toward the irrational – are visited upon their children, who, despite their illusions of liberty, find themselves in the ironic situation of an intergenerational compulsion to repeat the past” (Hogle 172). A angústia de Avery May e o perigo em que ela é colocada, ao interagir com o fantasma de Hilliard House, advém da ausência de uma figura paternal, furtada pela escolha da sua mãe.¹⁵ Julian, por seu lado, é durante anos atormentado pela doença da mãe e o trauma que ela lhe causou, até conseguir gradualmente libertar-se dessa sombra maternal¹⁶. Vejamos, então, como os outros protagonistas são afetados pelas ações dos seus pais.

The Willoughbys (2008), de Lois Lowry, apresenta um grupo de irmãos que, perante a indiferença e a negligência dos pais, decidem tornar-se órfãos (por outras palavras, “assassinar” os pais), enviando-os para uma atribulada e perigosa viagem. No entanto, os seus planos são atrapalhados pela vinda de uma ama. Esta obra parodia, em grande medida, os precursores mais tradicionais da Literatura Infantil¹⁷, mas no fundo conta a história de quatro crianças, cujo desprezo dos pais os leva a tornar recíproco esse sentimento. Os jovens ponderam no início da obra: “‘Shouldn't we be orphans?’ Barnaby B asked [...] ‘Why?’ asked Barnaby A [...] ‘Because,’ Barnaby B explained, ‘we are like children in an old-fashioned book. And—’ ‘Mostly they are orphans,’ Jane said” (Lowry 20); ao que Tim, o irmão mais velho, casualmente responde: “I suppose we must do away with our parents somehow” (22). Mas, tal como Claudia Mills comenta no seu artigo, a sua tentativa de se tornarem órfãos revela-se uma narrativa sobre como descobrir e formar a família certa – os jovens, após o falecimento dos pais, são adotados por Nanny, e pelo Comandante Melonoff. O progresso de protagonistas como os de *The Willoughbys* e de *A Series of Unfortunate Events* é dificultado pelo seu estatuto de órfãos (ou “orphans-wannabe”), que os coloca, nomeadamente os órfãos Baudelaire, em situações inusitadas, que requerem uma mente inteligente e determinação férrea.

Os irmãos Willoughby não enfrentam diretamente risco de morte, contudo crescem num ambiente desprovido de calor familiar e segurança, ignorados e desprezados pelos pais. Os

¹⁵ A obra refere que a mãe de Avery May, nos anos da sua adolescência, convivia com Joshua Hilliard, reforçando a ideia da repetição das ações dos pais pelos filhos (Gensler 137).

¹⁶ Também Julian repete as ações da mãe, ao inadvertidamente explorar e piorar um momento traumático de um colega da escola.

¹⁷ A obra aponta diversas vezes o seu estatuto como livro infantil, referenciando clássicos da Literatura Infantil, como *The Secret Garden* (1911), *Mary Poppins* (1934), e *Charlie and the Chocolate Factory* (1964).

gêmeos¹⁸ não têm direito a nomes individuais (sendo denominados de Barnaby A e Barnaby B¹⁹), nem tão pouco possuem vestuário pessoal (16). Tim, o mais velho, age no papel de líder, impondo a sua vontade nas outras crianças, sobretudo em Jane, tímida e reservada, renegada diversas vezes pelos irmãos por ser do sexo feminino. Na adaptação cinematográfica da obra, realça-se as posições de Tim e Jane. Tim surge como o guardião das tradições de família, orientando os irmãos a agir para serem verdadeiros Willoughbys. Por outro lado, Jane, na qual diversos espectadores se podem rever, tem dificuldade em impor-se perante os irmãos e em demonstrar a sua vontade e desejos, mas revela uma personalidade vibrante e carinhosa. Ao longo da narrativa, e sobretudo sob a orientação de Nanny, as crianças descobrem o mundo e as suas próprias identidades. O epílogo da obra conclui sobre esses desenvolvimentos.²⁰

Quanto ao progresso dos órfãos Baudelaire, Lemony Snicket aproveita a antiga luta entre o bem e o mal para propor que nem tudo é “preto no branco”. Os protagonistas, ao contactarem com diferentes personagens ao longo das suas aventuras, percebem que existem muitas áreas cinzentas na identidade de uma pessoa; tanto os heróis como os vilões podem fraquejar, trair, e revelar-se capaz de amar. Os próprios órfãos Baudelaire caminham inseguros entre o certo e o errado, e duvidam da sua identidade, enquanto heróis da história. Em *The Slippery Slope* (2003), o narrador partilha os pensamentos dos órfãos: “As they looked at the villainous thing they had made, the three volunteers could not help wondering if they were villains, too, and this was the least pleasant feeling in the world” (Snicket 1207). Apesar dos jovens se reverem na indefinição dos seus antecessores adultos, só podem na verdade contar com eles próprios. A cada obra, a opinião e a voz dos jovens são menosprezadas e ignoradas pelos adultos, sobretudo nos momentos em que pretendem desmascarar Conde Olaf, como se verifica em *The Reptile Room* (1999): “‘I know, I know,’ Violet said impatiently. ‘The three of us know the truth, but in order to convince the adults, we have to find evidence and proof of Stephano’s plan.’” (163). Os órfãos sofrem as escolhas dos pais, que os deixaram vulneráveis a um mundo cruel e indiferente, e cuja herança material, a fortuna a ser herdada quando Violet fizer dezoito anos, os vitimiza pela ganância de Olaf. O caso dos Baudelaire pode-se explicar pelas palavras de Meagan Riley: “In the Gothic, inheritance is something to be feared, a

¹⁸ Meagan Riley observa, sobre as características do Gótico: “In the Family Gothic, the double appears in the form of twin siblings” (Riley 8).

¹⁹ No epílogo da obra é revelado que o nome do filho perdido do Comandante Melanoff, e o do próprio Comandante, é também Barnaby. A repetição deste pormenor da narrativa cria uma sensação de desconforto, familiar ao Gótico.

²⁰ É referido que Tim eventualmente casa com Ruth, sua meia-irmã, assinalando uma relação incestuosa, uma circunstância comum na Literatura Gótica. Meagan Riley recorda a ambiguidade da relação dos irmãos de “The Fall of the House of Usher”: “The creation of this incestuous family is at once a critique of America’s obsession with pure and ancient bloodlines, and a denouncement of the taboo of incest [...]” (Riley 48).

reminder of a dark and secretive past, often one of an entire family. Inheritance therefore took the form of the family curse, which, when fully realized, contributed to ‘the old family’s eminent extinction’” (Riley 7).

A obra de Shannon Hale, *Ever After High: The Storybook of Legends* (2013), constrói-se à volta da premissa explorada nesta secção: a influência da entidade parental na identidade e vida da criança. A trilogia *Ever After High* (2013-2014) conta o dia a dia da secundária²¹ de Ever After, onde os filhos das personagens de contos de fadas frequentam aulas, para aprenderem a seguir o destino dos seus pais, e preencher o seu lugar nas histórias. Porém, seguir um rumo predestinado implica abdicar de desejos e sonhos pessoais, mesmo até de relações e amor: “This was cruel! Requiring teenagers to give up on their own dreams, to condemn them to the same lives as their parents. Even trapping them in the good stories was unkind. What kind of a life had no choices?” (Hale 152). A maior interação que os jovens têm com os seus pais é através do destino que lhes é imposto, enquanto sucessores das grandes narrativas dos contos de fadas. O impacto destas circunstâncias revê-se sobretudo nas protagonistas, Raven²² e Apple, filhas de, respetivamente, Evil Queen e Snow White.

Apesar do seu destino ser viver uma vida de crime e vilania, Raven decide reescrever a sua história. Toda a sua vida viveu na sombra da mãe e das suas ações malélicas, sendo rejeitada e temida pelos seus colegas. Raven é assombrada pela obrigação de agir à imagem da mãe: “Their time ended and the mirror turned off. Instead of her mother’s face, Raven saw her own again. It was remarkable, really, how much they looked alike” (13). O novo ano escolar é a sua oportunidade para se dar a conhecer ao mundo, criando a sua própria identidade. As personagens tratam a liberdade de escolha como taboo, mas mesmo assim Raven permite-se o pensamento: “If I didn’t have to be the Evil Queen...” (21). A jovem bruxa sofre os pecados da mãe, sendo ostracizada pelos colegas e rotulada de maléfica pelos professores e seus conterrâneos. Persiste a questão: “Was there no escape from the looming specter of her legacy?” (33). Até o seu próprio corpo e mente não são de confiança, pois a tentação da magia negra da mãe quase a leva a submeter-se ao seu lado negro por diversas vezes: “But once she became like her mother, could she ever go back to being Raven again?” (123).

Por outro lado, Apple, sob a imagem da bondosa Snow White, aparenta uma vida de privilégio como a futura rainha; no entanto, com o curso da narrativa, descobrimos o peso da

²¹ As personagens da obra, apesar de não serem órfãs, vivem em internato, o que reduz drasticamente as suas interações com os pais.

²² Pode-se criar a ligação entre o nome da protagonista Raven com o poema de Edgar Allan Poe “The Raven” (1845); o dragão de Raven, presente nas obras escritas e na série, é denominado de “Nevermore”, complementando a referência ao poema de Poe.

popularidade, e o isolamento causado pelo estatuto de ser filha de Snow White. Ao contrário de Raven, Apple pretende seguir o mais fielmente possível as tradições do mundo mágico. Ao ponto de tomar decisões erradas para corresponder à imagem da mãe, e atender às expectativas dos seus súbditos, colegas, professores e amigos, de modo a assegurar o seu final feliz. Apple é constantemente lembrada do seu destino, e da dificuldade de viver à imagem da mãe. Professores e conterrâneos, apesar da sua diligência como futura rainha, a acicatam pelo seu físico não ser a exata cópia de Snow White: “‘You don’t have black hair,’ Baba Yaga said suddenly. Apple sighed. ‘No, I don’t.’ The older generation just couldn’t let the blond-hair thing go [...] Baba Yaga leaned forward and said, ‘I find you extremely disappointing’” (69).

O enredo da obra de Shannon Hale leva a ponderar também na ansiedade de separação referida anteriormente. Se compararmos Raven e Apple, enquanto jovens em crescimento, Raven é a que se encontra no caminho de maturidade. Podemos confirmá-lo na memória de Apple, de quando quase se afogara em criança: “[...] six-year-old Apple changed. She realized that the real world was much, much scarier than any fairytale. Only in her own story would she be safe” (72). Apple pretende manter o modo de vida igual, como tem sido há anos, receando que, caso saia da história da sua mãe – por outras palavras, caso se separe dessa relação com a mãe -, o mundo seja um lugar demasiado perigoso para ela. Ela discute com Raven, na segunda obra, *The Unfairest of Them All* (2014): “‘Destiny prevents freedom,’ said Raven. ‘And without freedom, how can anyone really be happy?’ ‘Destiny is freedom,’ said Apple. ‘Freedom from worry and uncertainty. Lasting happiness comes from following our destiny’” (Hale 72). Apple até espelha o pensamento de Raven da primeira obra: “‘If Raven broke their tale, who was Apple anymore?’” (77).

As expectativas sobre Raven e Apple, e sobre os seus colegas em *Ever After High*, obrigam-os a reviver a história/vida dos pais. Sem um aparente caminho de fuga, as escolhas dos pais decidem a vida dos filhos. É a constante das obras analisadas nesta secção. O mesmo acontece com *Ghostlight*, *The Willoughbys*, e *A Series of Unfortunate Events*. Mas talvez exista mais do que se aparenta. A família gótica, para além das dinâmicas disfuncionais entre familiares, é um núcleo de segredos e informação restrita, como exploraremos de seguida.

2.2 *Everyone's parents have secrets:*

O Uso de Segredos na Criação da Narrativa Gótica

Em *Art of Darkness*, Anne Williams denota a importância da família como um princípio básico de organização na narrativa, e argumenta: “Resolution of the conventional Gothic mystery coincides with the revelation of a particular family secret, usually a hitherto unrecognized aspect of family relationship” (Williams 45). Um segredo é informação restrita, e desconhecida para o mundo exterior ao dos envolvidos. Encontramos segredos por uma grande parte da Literatura Gótica, desde o começo do gênero. Um segredo numa obra literária suporta a narrativa, sendo a razão oculta e o motor que move a trama e as suas personagens. É uma ferramenta literária associada a uma outra: o suspense. Meagan Riley comenta, em *The family Gothic: Identity and kinship in American Gothic tradition*: “The Gothic elicited reactions of ‘suspense and dread’ through ‘a series of terrible possibilities’” (Riley 5). Restringir informação e levantar questões e dúvidas instiga a curiosidade do leitor. De *Dracula* e *The Haunting of Hill House*, a *A Series of Unfortunate Events* e *Ghostlight*, os segredos existem para cativar o leitor. Como verificamos na seção anterior, o desconhecido obriga-nos a nos interrogar e olhar mais fundo, em busca de respostas, que às vezes não respondem apenas à obra que estamos a ler, mas também a perguntas dentro de nós.

Eric Savoy cita Nicolas Abraham em *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, propondo: “Consequently, what haunts are not the dead, but *the gaps left within us by the secrets of others*” (Hogle 174). O segredo é uma das bases fundamentais da Literatura Gótica, tanto americana como inglesa. Em *Dracula* (1897), do autor irlandês Bram Stoker, as personagens principais procuram decifrar o segredo de Dracula, o seu vampirismo, para o matar e proteger as vítimas do seu controlo. Lembramos também *Wuthering Heights* (1847) de Emily Brontë, onde a história é contada, quase na totalidade, pela servente, que conhecia os segredos da família. Em *The Haunting of Hill House*, é a informação a que o leitor não tem acesso que nos mantém presos à obra, investidos em descortinar o passado de cada personagem, uma busca desenfreada por compreensão. A ambiguidade da fonte do mal da família Usher, em “The Fall of the House of Usher”, leva-nos a reler a obra, a permitir que nos transporte para a casa em ruínas, para descobrir a razão da sua desolação. Em *The Gothic in Children's Literature*, os autores sublinham: “In Gothic, we have the return of the repressed” (Jackson et al. 20). Não apenas as figuras que são oprimidas tem a possibilidade de regressar para dar uma conclusão a assuntos inacabados, mas também o conhecimento que é ocultado ressurgir para se expor e exercer a sua influência.

Justifica-se, então, a relevância do segredo como uma ferramenta de destaque na Literatura Gótica. Mas, qual é o seu papel na Literatura Infantil? À primeira vista, poder-se-ia afirmar que a criança em nada se relaciona com o conceito de segredo, pois este associa-se ao mundo dos adultos. No entanto, se ponderarmos nessas circunstâncias, crianças e segredos mantêm, desde sempre, uma profunda conexão. A ocultação de informação é o que separa o mundo das crianças do mundo dos adultos. Disso são exemplo expressões como “conversa de adultos”, ou as palavras da Sra. Pots em *Beauty and the Beast*: "I'll tell when you're older" (Kirk e Trousdale 1991). Existirá sempre algo que os adultos ocultam do conhecimento da criança. Seguidamente refletiremos sobre esses motivos.

As razões são óbvias e plausíveis para quem guarda segredos. A informação que ocultamos, caso seja exposta, pode causar-nos vergonha, deixar-nos vulneráveis. Guardamos segredos por medo dessas emoções, por medo das repercussões. Por vezes, mantemos segredos de certas pessoas porque elas podem não ter a compreensão necessária para processar o conhecimento. Em suma, guardamos segredos para manter o *status quo*, para preservar a nossa vida e as interações com os outros, da maneira que as queremos.

Mas porque é que especificamente mantemos informações fora do alcance das crianças? Devendo-se sobretudo à visão da sociedade ocidental sobre a educação das crianças, é uma crença comum que algumas informações retidas servem como proteção para os mais novos. Uma proteção contra o perigo, as duras realidades do mundo, ou mesmo conceitos abstratos que eles podem não ser capazes de compreender. Parece mais fácil esconder das crianças coisas difíceis de explicar do que tentar entender e elucidá-las, deixando essa aprendizagem para quando são mais velhas. Talvez devamos considerar o tipo de segredos que mantemos em relação às crianças, para avaliar a necessidade e a precisão de ocultar informações.

Todos guardamos segredos. Por norma, é informação pessoal que escondemos do mundo exterior (família, amigos, colegas), no dia a dia. Neste caso, o segredo é uma parcela de informação conhecida por um indivíduo. Mais fácil de guardar, pois é do conhecimento de apenas uma pessoa, o que dificulta a sua revelação. Quando um segredo se torna posse de mais do que uma pessoa, o risco aumenta. Se a informação for exclusivamente sobre um indivíduo, é potencialmente prejudicial para essa pessoa confiar numa outra para guardar segredo. Claro que, se implicar ambos, será do interesse de todos os envolvidos preservar a ocultação dessa informação. Segredos de família podem identificar-se com este caso, pois múltiplas pessoas do mesmo grupo familiar podem guardar informação sobre um ou mais dos envolvidos. Por vezes, um segredo pode ter uma magnitude tal que provoca sensações de dúvida e ambiguidade. Pode perturbar a identidade familiar, ao ponto de não se distinguir a família do seu segredo. O mesmo

acontece com um coletivo diferente de pessoas (seja uma organização ou empresa de trabalho, um grupo de amigos, ou até uma aldeia ou vila). Um segredo torna-se um elo entre pessoas. Vejamos, então, como estas situações se refletem nas obras em análise.

Podemos começar com Isaac Izard, de *The House with a Clock in Its Walls*. Ele é o grande segredo da história, o maléfico bruxo que plantou um misterioso relógio apocalíptico na casa, agora propriedade do tio Jonathan. Por razões óbvias, ele manteve o relógio em segredo para todos, exceto para a esposa Selena, a bruxa que Lewis enfrenta na conclusão da obra. Para sermos exatos, a própria obra esconde este segredo. Enquanto Jonathan logo no início explica a Lewis quem Isaac Izard foi, até onde ele sabe, é a narrativa que continua a assombrar e a provocar o leitor com premonições do retorno de Isaac e o propósito do relógio mágico. Na adaptação cinematográfica, Jonathan e a Sra. Zimmerman são muito mais reservados, envolvendo-se em conversas e investigações desconhecidas de Lewis, por muito mais tempo do que na obra escrita. Parece que, como antes mencionado, eles o fazem para proteger Lewis, na esperança de também aliviar qualquer medo que possa surgir derivado do relógio e de Isaac.

Mas o próprio Lewis guarda um segredo - foi ele quem ressuscitou Selena na noite de Halloween. Embora não tenha o mesmo peso narrativo e propósito do segredo principal que envolve Isaac Izard, esta informação ocultada por Lewis aumenta a tensão no protagonista e nas interações com outras personagens. Neste segmento, verificamos a interseção do segredo de Lewis com a reserva de Jonathan e da Sra. Zimmerman sobre Isaac Izard:

He knew they were covering up. But what could he say? One thing would lead to another, and before long he would have to tell about Halloween night. When you are hiding something, you get the feeling that every other secret is connected to your secret. Lewis couldn't challenge anyone for fear of being exposed himself (Bellairs 98).

Compreendemos que Lewis tem repercussões, como a maioria das crianças, quando fazem algo errado ou equivocados. No final, quando Lewis confessa ao tio, Jonathan explica calmamente que já tinha conhecimento das suas ações, entendendo que estas se deveram à ignorância do jovem, e não por conscientes más intenções.

Por muito que queiramos argumentar que pais e outros adultos guardam segredos/omitem informações das crianças para as proteger, este método é um “feitiço” que se pode virar contra o feiticeiro. Esta ideia encontra-se presente em *A Series of Unfortunate Events*. Progressivamente, os órfãos Baudelaire descobrem que os pais, junto com alguns familiares e amigos, faziam parte de uma organização de voluntários, atuando em diversas áreas, sendo uma delas a prevenção e combate de incêndios: “Volunteer Fire Department”, um dos diversos

significados da sigla V.F.D.. Pelo final da série, as crianças estão profundamente envolvidas com a organização, descobrindo algumas obscuras verdades sobre as suas ações e membros. Conhecemos outras crianças cuja família participou no V.F.D., nomeadamente os trigêmeos Quagmire, cujos pais também faleceram num misterioso incêndio.

Como a maioria das situações em que os órfãos se encontram se deve a V.F.D. - incluindo a morte dos pais, as suas prévias ações para a organização, os motivos para o envolvimento do Conde Olaf e como derrotá-lo -, podemos argumentar que manter um segredo desses seis órfãos (e outras crianças que encontramos na série), foi de facto a pior ação a tomar para os proteger. Se eles soubessem no que os pais estavam envolvidos, e as pessoas e eventos com os quais lidavam através de V.F.D., eles estariam muito mais preparados para enfrentar o vilão e as personagens moralmente ambíguas que encontram ao longo do caminho. Claro que a experiência seria completamente diferente para o leitor. É o mistério em redor dos pais Baudelaire e de V.F.D. que faz avançar a narrativa, e mantém o leitor empenhado na obra. V.F.D. acaba também por representar certos conceitos abstratos, um deles a transição da criança para adulto. O leitor é confrontado com isso quando a personagem Kit Snicket afirma: “You’re not children anymore, Baudelaires. You’re volunteers, ready to face the challenges of a desperate and perplexing world” (Snicket 1441). De um modo, V.F.D. representa o mundo dos adultos, e as dificuldades que os Baudelaire ultrapassam servem de preparação para se tornarem membros da organização - por outras palavras, para se tornarem adultos.

Não obstante estas ideias, V.F.D. faz-nos recordar os grupos que as crianças formam durante brincadeiras. A organização é um elo entre membros, uma distinção do mundo comum, e, também, uma identidade. Representa quase uma família, como refletem os órfãos em *The Grim Grotto* (2004): “[...] the siblings felt a part of something—not a family, exactly, but a gathering of people who had all volunteered for the same mission” (Snicket 1286). Também em *Ever After High: Storybook of Legends*, os segredos estabelecem fortes conexões entre pessoas, desde relações proibidas²³ a dramas familiares.

O segredo em destaque da obra envolve Evil Queen, mãe da protagonista Raven. Enquanto todos acreditam que ela faleceu, na verdade ela está encarcerada numa prisão de espelhos, para o conhecimento apenas da filha e do marido, e do corpo docente de *Ever After High*. O diretor, Milton Grimm, constantemente relembra Raven que esse conhecimento deve

²³ Ashlynn Ella, filha de Cinderela, e Hunter Huntsman, filho do Caçador de “Branca de Neve” e “Capuchinho Vermelho”, partilham uma relação secreta. Em *Ever After*, é difícil formar relações amorosas, uma vez que o amor está predestinado. A relação de Ashlynn e Hunter coloca as suas histórias e estatuto em perigo, sem mencionar que Ashlynn descende de realeza, enquanto Hunter é plebeu.

permanecer em segredo. Colocando de parte a razão lógica de que revelar que a rainha ainda está viva causaria pânico e medo sobre os cidadãos de Ever After, presume-se que um grande motivo por detrás da ansiedade de Milton Grimm, para com este segredo, se deve à relutância do diretor em admitir impotência perante a Evil Queen. Grimm é uma figura autoritária imponente, que dita as regras no seu pequeno reinado sobre Ever After High. Muitas vezes o leitor se depara com o casual controlo sobre os alunos: “Every night, one-hundred-foot briars grew up around the castle—a magical spell Grimm had designed for the students’ protection. *Our protection*, Raven thought grimly. *Or our cage*” (Hale 97). E, não só para os alunos, mas também para os adultos, ele se apresenta como uma entidade poderosa e respeitada, uma vez que mesmo reis e rainhas se dirigem a ele em busca de orientação. Então, revelar que Evil Queen não fora destruída enfraqueceria o seu estatuto e controlo. Dani Cavallaro refere este pensamento em *The Gothic Vision* (2002), citando Lucie Armitt: “[...] ‘the truth behind this over-protective dynamic is that withholding information is one of the most effective and duplicitous ways of maintaining superiority (as fairy tales themselves so often remind us)’” (Cavallaro 152).

Não é apenas Raven, no entanto, com segredos de família. A obra destaca também as origens de Cerise Hood, filha de Red Riding Hood. A personagem é inicialmente apresentada como uma rapariga muito tímida, propensa à solidão. Raven descobre que a rapariga esconde o casamento da mãe com o vilão do conto, Bad Wolf. Uma vez que isso era ir contra as regras, contra o próprio destino, eles mantiveram-se em segredo, para que não fossem rejeitados pela sociedade mágica. Observando as três personagens dessa família, é fácil perceber que o peso desse segredo recai mais sobre a filha do que sobre os pais, aqueles que efetivamente cometeram algo considerado errado. Cerise tem dificuldade em fisicamente esconder o segredo. Além de sentidos aguçados, e força e velocidade superiores, o seu corpo humano está equipado com um par de orelhas de lobo peludas, que a obrigam a usar sempre o capuz da mãe. Ela também não pode participar em algumas atividades desportivas da escola, com medo de revelar esses atributos. A personalidade com a qual interagimos, e observamos na adaptação para a televisão, é fortemente moldada pelos pais, a partir das suas ações, do seu amor proibido, e da sua escolha em permanecerem juntos em segredo.

Ghostlight é outra obra com fortes dinâmicas pai-filho, como explorámos na secção anterior. E quase todas as personagens têm um segredo a guardar. A protagonista esconde da família, em particular da avó, as suas visitas a Hilliard House, aonde está proibida de ir. É divertido e stressante para o leitor testemunhar as formas pelas quais ela omite as suas brincadeiras. Para além de temer o castigo prometido pela avó, caso regressasse à casa, é

possível que Avery não diga onde anda também porque inicialmente não quer admitir, e assim explorar, a razão para as emoções que a casa evoca nela. Ela fica aterrada ao descobrir que, na primeira vez em que esteve em Hilliard House, anos antes, apresentou um comportamento estranho, segundo o relato do irmão:

‘I heard *you*,’ he said. ‘I looked through the window and saw you sitting in a chair near the fireplace. You were talking to someone. I stared through that window really hard, looking all around that room to find who you were talking to.’ I swallowed hard. ‘And?’ ‘And nothing. There was no one there but you’ (Gensler 32).

Esta família guarda muitos segredos entre si, e uns dos outros. Avery vive assombrada pelo anonimato do seu pai, para mais tarde descobrir que ela e o irmão foram concebidos *in vitro*. Na família de Julian, encontramos muito mistério em torno da mãe do rapaz. Múltiplas pistas e frases abreviadas colocam uma nuvem sobre estas personagens. É revelado que a mãe possui uma doença mental, que anos antes quase a fizera matar o seu próprio filho. E, embora não totalmente confirmado, Julian pode sofrer da mesma doença.

A seguinte obra em análise conta a história de Luna, uma menina adotada pela bruxa do pântano, Xan: *The Girl Who Drank the Moon* (2016), de Kelly Barnhill, onde de novo encontramos múltiplos segredos. Uma pequena vila, chamada Protectorado, no meio de uma perigosa floresta e um imenso pântano, sacrifica anualmente um recém nascido para a bruxa do pântano. O que os aldeões desconhecem é que a bruxa, que eles temem, não é Xan. Enquanto o Conselho dos Anciãos acredita que na verdade não existe nenhuma bruxa, o verdadeiro perigo reside no cerne do Protectorado. Na Torre, onde se encontram a biblioteca e as masmorras do Protectorado, residem as Irmãs, mulheres de conhecimento poderoso que auxiliam o Conselho, e cuja líder é a Irmã Ignatia. Entre ela e o Conselho mantém-se oculto que não existe nenhuma bruxa no pântano que represente uma ameaça. O Conselho usufrui do sacrifício anual de modo a quebrar o espírito da vila, mantendo os residentes num entorpecimento emocional. Através desta falsa bruxa, conseguem controlar a vila e também a Estrada, o único caminho seguro para comércio, uma vez que a floresta está cheia de perigos naturais, e é considerada amaldiçoada.

Mas a Irmã Ignatia guarda o seu próprio segredo para fins muito mais obscuros. Pilar de ordem e de razão do Protectorado, Ignatia é a verdadeira bruxa que a vila devia temer. O estratagema do sacrifício, que entorpece o povo, aumenta o poder de Ignatia, uma vez que ela se alimenta da tristeza das almas do Protectorado. Por mais de quinhentos anos, a bruxa tem vindo a propagar e a extorquir o desgosto dos pais e das mães roubados dos seus filhos, para se nutrir e tornar-se cada vez mais forte. As ações da Irmã Ignatia e do Conselho dos Anciãos

provam que o verdadeiro mal não é mais uma força exterior, mas sim um vírus que corrói no cerne da comunidade.

As crianças abandonadas pela vila, no entanto, encontraram melhor sorte. Xan, uma gentil idosa bruxa, acolhe crianças há centenas de anos, e entrega-as em cidades do outro lado da floresta. Luna, porém, capta a atenção de Xan, e acaba por ingerir luz da lua, ao invés da usual luz das estrelas, que Xan oferecia como alimento, e que a torna num ser mágico. Sob a alçada da velha bruxa, que mora com um ser do pântano, Glerk, e um pequeno dragão, Fyrian, Luna prova ser muito mais poderosa do que o esperado, perigosamente mais poderosa. Através de um feitiço de Xan, Luna é mantida sob “cadeados mentais”, afastada da sua própria magia e incapaz de aprender e estudar os métodos mágicos: “I hate to do this, but it’s for all our sakes. She is a danger to herself. She is a danger to all of us. She has no idea what she’s doing, and I don’t know how to teach her. Not now. Not when she’s so young and impulsive and . . . Luna-ish” (Barnhill 68).

De um modo geral, as decisões de Xan argumentam que algumas informações só devem ser fornecidas às crianças quando elas estiverem mentalmente e emocionalmente preparadas para recebê-las. Luna cresce na ignorância dos seus poderes, e Xan e Glerk, para sua proteção, mantêm segredo sobre a magia dela. Luna não é o único alvo da preocupação da velha bruxa e da besta do pântano. É ocultado de Fyrian, um dragão que acredita ter dezenas de metros de comprimento, que na verdade ele é um pequeno dragão²⁴. Estas personagens, que ocupam a posição de pais, escondem dos “filhos” adotivos a sua identidade e potencial, afirmando protegê-los, do mundo e de si próprios.

Com estes exemplos, verificamos que os segredos que guardamos podem ser uma fraqueza e uma fonte de poder. Como a maioria dos pais na vida real, as entidades parentais das obras em análise procuram proteger os protagonistas, ocultando informação que lhes condiciona a entrada na idade adulta. Os jovens heróis são obrigados a resolver os mistérios do passado e do presente para sobreviver às suas demandas. Testemunhamos estas circunstâncias constantemente com versões “embelezadas” de contos de fadas e de conceitos de sociedade e vida. Ao “proteger” a criança do mundo, acabamos por mutilar o seu crescimento para um adulto competente e funcional. E esse é realmente o objetivo desta dissertação, que deseja demonstrar, pela presença da estética e de certos temas Góticos na Literatura Infantil, que se

²⁴ Fyrian acredita ser um “Simply Enormous Dragon”, apesar do seu tamanho categorizá-lo como um “Perfectly Tiny Dragon”. Na conclusão da obra, é revelado que o trauma da perda da mãe biológica levava Fyrian a bloquear o seu crescimento. Quando ele e Glerk necessitam de juntar forças para salvar Xan, Fyrian cresce para o seu tamanho real.

poderá ajudar as crianças a enfrentar o lado negro do mundo, e de si próprias, conduzindo-as com segurança até a idade adulta, e mantendo-as seguras do outro lado das páginas.

3. *The Witch killed him instead:*

Quebra de Estereótipos e Desmistificação da Figura da Bruxa

No artigo “‘We Found the Witch, May We Burn Her?’: Suburban Gothic, Witch-Hunting and Anxiety Induced Conformity in *Carrie*” (2017), Victoria Madden afirma: “[the] most abject spectre of American history [is] the witch [...] represented within patriarchal discourse as an implacable enemy of the symbolic order” (Madden 15). O Gótico subsiste na figura abjeta, que se encontra nas obras como representação de minorias sociais e/ou de problemáticas da sociedade e do “eu”. Delimita e ao mesmo tempo ameaça as normas, as regras da sociedade: “Transgression, provoking fears of social disintegration, thus enabled the reconstitution of limits and boundaries” (Botting 5), observa Fred Botting. Esta transgressão acontece não apenas através da figura da bruxa, mas também de outros, como o vampiro e outros conhecidos monstros da Ficção Gótica - o monstro criado por Victor Frankenstein, na obra *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, é um dos mais relevantes exemplos de uma figura transgressiva na Ficção Gótica.

Estes “monstros” exploram as piores facetas da humanidade, e com eles é possível aprender sobre o mundo e sobre nós próprios. A utilização destas figuras para desenvolver temas como racismo ou desigualdade de género substitui a referência direta a classificações da sociedade (género, etnia, classe, entre outros). Noel Carroll, na obra *The Philosophy of Horror or the Paradoxes of the Heart* (1990), comenta Descartes sobre a ideia de realidade objetiva e realidade formal; o autor afirma: “The objective reality of a being is the idea of the thing sans a commitment to its existence [...] A being that has formal reality exists; that is, its idea is instantiated by something that exists. In this mode of speech, Dracula might be said to have objective reality but not formal reality” (Carroll 29-30). Utilizando este pensamento, podemos propor que as figuras da bruxa, do vampiro, e semelhantes (realidade objetiva), ocupam o lugar de figuras marginalizadas, como a mulher ou o homem preto (realidade formal). Através dessas figuras da realidade objetiva é possível explorar problemáticas, sem contribuir para a contínua marginalização das figuras da realidade formal²⁵.

O objetivo deste capítulo é explorar o desenvolvimento destas personagens monstruosas, e como a sua evolução – de representantes estereotipados a protagonistas livres – influencia a interpretação social da criação dos seus semelhantes, assim como a sua interação com eles. A primeira parte do capítulo, dedicado à figura da bruxa, será uma breve e focalizada

²⁵ À semelhança da obra de Poe, “The Black Cat” (1843), que explora problemáticas como a escravidão, através da figura do gato preto.

evolução desta personagem na Ficção Infantil no decurso dos últimos cem anos. A segunda parte consistirá numa análise individual de obras literárias e cinematográficas, que abrangem não só a bruxa mas também outras figuras abjetas da literatura.

3.1. De Vilã a Heroína:

Evolução da Figura da Bruxa na Ficção Infantil

A bruxa é parte da ficção do mundo há centenas de anos. Na sua maioria protagonizando papéis de vilã, em contos para crianças a ficção de terror. No meio deste conjunto de obras surgem, cada vez em maior número, narrativas que revitalizam a imagem da bruxa. Durante o século XX e primeiras décadas do século XXI, livros e filmes têm reescrito a bruxa como protagonista dual, abandonando o arquétipo da estranha e vil bruxa velha. As mais significativas menções desta figura da bruxa surgiram nos contos orais da Europa medieval, que acautelavam crianças e adultos dos perigos do desconhecido. Algumas das mais famosas bruxas incluem Baba Yaga, do folclore russo, Morgana le Fay, das lendas arturianas inglesas, e as feiticeiras malvadas dos contos dos irmãos Grimm. Estas têm por base verdadeiros praticantes de bruxaria que existem desde o início dos tempos, e que, apesar de serem confundidos com adoradores do Diabo, consistem em curandeiros naturais, denominados “wiseman” ou “wise women”.

A típica bruxa má é descrita como uma mulher só, de horrível aparência, que persegue crianças, e cujos poderes malignos provêm do Diabo. Apesar do número de fatalidades confirmar um ataque superior às mulheres durante os julgamentos de bruxas²⁶ - em *The Oxford Illustrated History of Witchcraft and Magic* (2017) confirma-se: “Witch trials targeted women in greater numbers than men. The overall ratio for early modern Europe and New England is 75–80 per cent women to 20–5 per cent men.” (Davies 99) –, virtualmente qualquer pessoa poderia ser acusada de bruxaria²⁷. A bruxa era o mal encarnado:

Young children, teenagers, adults, the elderly, men and women, simple folk and members of the elite, magistrates, Catholic priests and Protestant ministers, were all accused, charged, and executed as witches. Usually, a witch was imagined as the enemy within a community. It could

²⁶ Owen Davies comenta que, ao contrário do que a maioria do público supõe sobre as perseguições às bruxas, a vasta maioria dos julgamentos tomou lugar não na Idade Média, mas no período entre meados do século XV e meados do século XVIII (v).

²⁷ A história das perseguições às bruxas interlaça-se com a história americana - os julgamentos de Salem (1692-1693) são dos mais reconhecidos. Na obra *The House of the Seven Gables* (1851), de Nathaniel Hawthorne, a personagem Matthew Maule é acusada e condenada por bruxaria, como estratégia de negócios. A obra explora a culpa e o pecado hereditário, demonstrando a influência da ancestralidade do autor americano, cujos antepassados participaram nos julgamentos de Salem.

be a wife or husband, child, family member, household servant, or neighbor. On the other hand, witches could also be the enemy from outside, a vagrant, beggar, or gypsy (97).

Num contexto histórico, a criação desta figura malvada e distorcida foi uma ferramenta da sociedade patriarcal e religiosa; um meio para implementar autoridade e poder. Owen Davies explica: “Generally speaking, a witch represented the disorderly ‘other’, a rebel against patriarchal, social, political, and religious order” (97). Os homens no poder utilizavam esta imagem para atacar mulheres, para as controlar, e para se livrarem de todos os desajustados sociais. A caça às bruxas foi um modo de limitar as mulheres e denegrir as suas vontades, desejos, e características corporais, como menstruação e libido. A mulher era considerada uma serva do Diabo, cuja beleza era um perigo de tentação e pecado. Estas descrições de bruxas como monstros e amantes de Satanás duraram séculos, e ainda hoje estão presentes. Desfazendo certos estereótipos passados, os escritores modernos procuram, no entanto, explorar um novo conceito de bruxa, apresentando-a como uma mulher poderosa fortalecida pela sua magia, vivendo no mundo moderno, e enfrentando a sociedade e o amor.

Logo no início de um novo século, L. Frank Baum escreveu *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), uma história que decorre num mundo fantástico repleto de personagens peculiares, mais reconhecíveis pela adaptação cinematográfica *The Wizard of Oz* (1939). Neste mundo, existem duas bruxas principais: a Bruxa Malvada do Oeste (que popularizou o vestido preto, chapéu pontiagudo e a aparência de pele verde), e Glinda, a Boa Bruxa do Norte, em aparência semelhante a uma princesa, bonita e gentil. Esta narrativa de Baum foi uma das que catalisou a exposição da dualidade da bruxa e começou a levantar o estigma à sua volta, propondo que uma bruxa pode ser boa ou má, conforme as suas escolhas. Esta noção de bom e mau, e sobretudo de que existem mais áreas cinzentas nestas duas categorizações do que o que se pensa, será recorrente em futuras narrativas da Ficção Infantil, pelo que se deve manter em mente as ideias de C. Neil Robinson, em “Good and Evil in Popular Children’s Fantasy Fiction” (2003):

[C]hildren need a literature which, in examining the good and evil behaviour of which human beings are capable, offers a synthesis of thesis and antithesis; an integration of archetypal extremes. This is how the real world works, as opposed to disintegrates, when understanding replaces extremity and polarization (Robinson 34).

Pelas palavras de Robinson, o leitor-criança necessita de obras que lhe ofereçam, não extremos opostos do bom e do mau, mas sim uma compreensão das duas partes e da sua

complexidade, como reflexo verdadeiro do mundo real. Apesar desta visão refrescante por parte de L. Frank Baum, na primeira metade do século XX, manter-se-ia ainda a caracterização dominante de bruxas malvadas e disformes. Pela mão dos estúdios de Walt Disney, por exemplo, que reescreveram e continuam a reescrever clássicos da Literatura Infantil²⁸.

É de mencionar, uma vez que não é o foco desta análise, o facto de, no princípio da Ficção Infantil, as personagens bruxas femininas serem as vilãs, enquanto os bruxos/feiticeiros masculinos se agrupam com os heróis (como se verifica nos confrontos entre Madam Mim e Merlin, ou entre o Rei Tritão e Ursula). Atualmente - sobretudo se olharmos para *The Princess and the Frog*, onde Mama Odie é a guia/ajudante dos heróis, enquanto Shadow Man é o principal antagonista -, começa-se a registar uma perda de estereotipação com base em género. Anne Williams observa, em *Art of Darkness*: “The female gaze recognizes that appearances may deceive and that the identity of the other is complex: the world is not a case of either ‘pure and simple’ or else corrupt and duplicitous” (Williams 149). O mal não tem uma faceta específica, podendo encontrar-se por detrás até da mais gentil figura, mulher ou homem, o que o torna verdadeiramente aterrador.

A segunda metade do século XX regista um rápido e crescente interesse na figura da bruxa, trazendo-a das sombras do papel de antagonista para papéis de guias e ajudantes, até aos papéis de protagonista. Nos anos sessenta, somos apresentados a Jonathan Barnavelt e Sra. Zimmerman, de *The House with a Clock in Its Walls*, e, no cinema americano, a *The Sword in the Stone* (1963), baseado nas lendas arturianas, em que Merlin acompanha o jovem Artur. Nestas obras, a magia é uma ferramenta tanto de aprendizagem como de diversão/escapismo. Na Literatura Infantil Norte-Americana conhecemos também a bruxinha Felina, com *The Little Leftover Witch* (1960), de Florence Laughlin - enquanto as primeiras obras exploram personagens mágicas como guias e professores, a última observa a integração de uma jovem bruxa na sociedade humana. Durante os anos sessenta e setenta, a bruxa/ o bruxo é uma mistura de elegância e extravagância, mas de novo um guia e um exemplo para os mais novos, como confirma C. Neil Robinson no seu artigo: “They [os protagonistas] are assisted in this by wiser, more knowledgeable individuals than themselves. [It is these] adult figures who initiate their child(like) companions into the nature of good and evil [...]” (Robinson 31). Não obstante, é por estes anos que uma bruxa adolescente se torna protagonista no pequeno ecrã: Sabrina, de

²⁸ Reconhecemos a típica bruxa má com a Rainha Má de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), e com posteriores representações como Maleficent de *Sleeping Beauty* (1959), Madam Mim em *The Sword in the Stone* (1963), Ursula de *The Little Mermaid* (1989), a feiticeira de *Beauty and the Beast* (1991), e Yzma de *The Emperor’s New Groove* (2000). Outras presenças sofreram ligeiras atenuações, como as figuras mais maternas e caricatas de Mama Odie, em *The Princess and the Frog* (2009), e a bruxa-escultora de *Brave* (2012).

Sabrina, the Teenage Witch (1971-1974), cujas aventuras fizeram rir e enterneceram o público, o que preparou o surgimento de outras personagens mágicas. Pelo final dos anos oitenta, vemos, no grande ecrã, Lousie Miller, de *Teen Witch* (1989), que descobre o seu poder mágico, e decide explorá-lo enquanto atravessa os dilemas do ensino secundário e da adolescência. Este filme foca-se sobretudo na magia como um atalho para a vida, mas que não traz verdadeira felicidade ou sentimento de concretização, o que leva Lousie a abdicar da sua magia.

Nos anos noventa, filmes com uma estética e humor mais negros, como a produção americana do filme *Witches* (1990), baseado na obra do escritor britânico Roald Dahl (1983), e *Addams Family* (1991), prosseguem com a imagem da bruxa disforme, apesar de contrastarem entre si. Enquanto o primeiro mantém a imagem da bruxa, invocando medo e usando a personagem como antagonista, o segundo utiliza uma imagem semelhante, mas humorística, na forma da carinhosa Grandmama, a matriarca da família Addams. Esta representação cómica de traços góticos mantém-se em *Hocus Pocus* (1993), o clássico de Halloween de Walt Disney, em que um trio de bruxas de Salem caça crianças para rejuvenescer a sua beleza. Apesar de esta sinopse apresentar conotações negras, o humor e caricatura destas bruxas suplantam essas associações. As narrativas destas obras cinematográficas seguem a ideia presente em *The Gothic in Children's Literature*: “A common humorous way of dealing with such fears is through grotesque caricatures [C]ruel individuals who are made ridiculous through gross exaggeration and who possess no redeeming features seem unreal, almost comic-strip figures, and this provides comic distancing” (Jackson et al. 62).

Também em meados dos anos noventa reencontramos Sabrina, na adaptação cinematográfica de 1996, bem como *Matilda* (1996), outra adaptação da obra homónima de Roald Dahl (1988)²⁹. Sabrina e Matilda entram em contacto com os seus poderes, na alegoria intemporal da adolescência, enquanto aprendem a controlá-los e a utilizá-los para o bem. O artigo “Becoming a Woman Through Wicca: Witches and Wiccans in Contemporary Teen Fiction” (2008) explora a presença de bruxaria, sobretudo enquanto religião (Wicca), em obras de Literatura Infantil. Segundo a autora, Christina Jarvis, o envolvimento de jovens com a prática de bruxaria facilita-lhes a formação da sua identidade e a separação da identidade coletiva com os pais: “In effect Wicca/witchcraft is a mechanism in these texts for exploring separation from parents and the significance of religion in family life. Wicca values and respects the relationships, whilst insisting on the rights of individuals to determine their own belief systems” (Jarvis 47). Além disso, como comenta Bruno Bettelheim, a criança, para poder

²⁹Apesar de não ser definido se Matilda é ou não uma bruxa, para fins deste estudo consideram-se os seus poderes telecinéticos como representação de bruxaria.

compreender e aceitar o outro, necessita de se compreender e aceitar a si próprio (Bettelheim 10).

Perto do início do novo milênio, os filmes de *Halloweentown* (1998-2006) apresentam-nos a família Cromwell, uma antiga família bruxa de Halloweentown, e os jovens herdeiros que descobrem o seu legado de família. À semelhança de *The Wizard of Oz*, em Halloweentown existem bons e maus monstros, bruxas, e outras personagens mágicas. A dualidade do bem e mal é uma constante na Ficção Infantil, simplesmente porque reflete o mundo real (recordamos as ideias de Robinson). Boas personagens podem tomar más decisões tal como más personagens podem fazer boas ações. Logo no primeiro filme testemunhamos isso com Luke, um jovem goblin que apoia o antagonista, buscando através do poder do maligno bruxo alterar a sua aparência - eventualmente, Luke percebe o seu erro, e ajuda a protagonista a vencer o vilão, sacrificando os seus desejos em prol da salvação de Halloweentown. O tema da complexidade do bem e do mal prossegue nos primeiros anos do século XXI, na ficção cinematográfica e televisiva para crianças. Em 2004, com a série de animação *W.I.T.C.H.*, sobre um grupo de adolescentes bruxas (as guardiãs de Kandrakar), que auxilia a rebelião de uma dimensão paralela; com o filme *Twitches* (2005), protagonizado por duas irmãs mágicas separadas à nascença; com a série *Wizards of Waverly Place* (2007), sobre uma família de feiticeiros nos modernos Estados Unidos; e com *The Sorcerers' Apprentice* (2010), sobre um jovem descendente do poderoso Merlin. Somos apresentados a personagens moralmente ambíguas, principalmente em *W.I.T.C.H.*, onde, entre outros exemplos, soldados do vilão bruxo decidem ajudar a rebelião e as guardiãs. Em *The Sorcerers' Apprentice*, um dos pupilos de Merlin rebelase e passa a ser o capataz de Morganna, uma feiticeira negra, na sua demanda para destruir a humanidade.

Em ambas as obras, e incluindo *Wizards of Waverly Place*, podemos verificar também que a magia não é um poder garantido. É uma técnica que tem de ser estudada e praticada, que requer disciplina e foco. Christine Jarvis salienta este ponto na sua análise da série jovem-adulta *Buffy: The Vampire Slayer* (1997-2003): “The BTVS series and the books of Tiernan and Bird assert the importance of hard work and self-discipline. Witches are expected to learn through private study, regular practice, work with knowledgeable older people and regular participation in group circles” (Jarvis 47). *Twitches* transmite mais a ideia de que a magia é uma capacidade espontânea e fantástica, enquanto as outras obras focam-se em como a magia é uma arte que requer tempo – tal como o processo de crescimento e de maturidade de uma criança. As guardiãs de Kandrakar (de *W.I.T.C.H.*) devem treinar os seus poderes de voo e manipulação dos elementos, tal como David, de *The Sorcerers' Apprentice*, deve descobrir e estudar a sua

herança de sangue, com a ajuda do seu mestre, Balthazar. A família Russo, em *Wizards of Waverly Place*, desenvolve práticas de grupo, nas quais o pai inicia os seus filhos nas artes mágicas.

A desmistificação da figura da bruxa tem sido um processo não linear, demonstrando as diferentes capacidades e potencial da personagem. Em 2005, regressam duas famosas bruxas da Literatura Inglesa em filmes de produção americana, merecedoras de menção: *Nanny McPhee*, baseada na série literária *Nurse Matilda* de Christianna Brand (1964), e Jadis, a Bruxa Branca de *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, da série literária *The Chronicles of Narnia* (1950-1956), de C.S. Lewis. São personagens opostas: Nanny McPhee, apesar de misteriosa a princípio, revela-se uma mulher carinhosa e preocupada, de mente astuta e pragmática. Jadis, por outro lado, apesar da sua distinta beleza, é uma clássica representação de bruxa (com base sobretudo nas visões católicas de C.S. Lewis e da obra); calculista, cruel, opressora e detestando crianças e tudo o que existe de bom. Também em *Ever After High* encontramos estas dualidades, e a inconstância do processo de desmistificação mencionado – como analisado no capítulo anterior, a narrativa das obras reconta os clássicos contos de fadas, pelos olhos não só dos heróis que adoramos, mas dos vilões que detestamos, e que, com estas obras de Shannon Hale, passamos a compreender e a ver sob outra luz. A segunda década do século XXI destaca-se por essa mudança de perspetiva - reescrever a história pelo ponto de vista dos vilões e renegados. Ou, pelas palavras de David Punter e Glennis Byron: “To emphasize connection rather than distance further, the reader or viewer, instead of being positioned on the side of the normal and the human with the monstrous other located as the external threat, is forced into an uncomfortable intimacy with the monster’s perspective” (Punter e Byron 266).

Um dos maiores sucessos do cinema infantil, *Frozen* (2013), protagoniza a Bruxa do Gelo, Elsa. A história mostra-nos o crescimento de uma anterior vilã de um conto de fadas, agora adorada rainha pelo público mundial. Elsa nasce com poderes, e até uma certa idade orgulha-se deles e são uma parte adorável da sua personalidade. Mas a partir do momento em que acidentalmente atinge a irmã com uma projeção de gelo, a sua vida muda de curso, e os poderes que antes lhe traziam alegria tornam-se uma prisão inescapável. Quando por fim Elsa sucumbe aos seus poderes, fugindo, o êxito musical “Let It Go” torna-se o seu hino de liberdade. É o retorno às suas raízes, ao seu “eu” interior e verdadeiro, sem mais ter de esconder e repudiar a sua verdade. E ao largar a pressão e as restrições da sociedade, permite-se explorar os seus poderes e a si própria, testando os limites da sua magia. Os autores de *Teenage Witches: Magical Youth and the Search for the Self* (2007), uma compilação analista de jovens bruxos e bruxas do século XXI, retomam em várias instâncias esta ideia de que a prática de bruxaria –

no caso do mundo real, mas que se pode aplicar à magia fantástica de filmes como *Frozen* - consiste em investir no “eu” e num desenvolvimento pessoal, persistindo um sentimento de “retorno a casa”. Um dos entrevistados partilha o seguinte:

So I just decided, “Yeah, that’s it, I’m going to become Pagan,” . . . because I really felt—I think the expression is “coming home.” I just felt at home. It filled a void—something that was missing [...] *Television programs, Google searches, Internet communities, and books are central to Charles’s story of becoming a Witch. It is a common story, as is the sense that finding Witchcraft is like “coming home.” Beverly and Ruth in the other opening vignettes both say that they had always been Witches, although they had not always known the words to describe it* (Beger e Ezzy 11-15).

Apenas um ano depois do épico conto de *Frozen*, os estúdios Disney produziram outro filme protagonizado por uma bruxa³⁰, *Maleficent*, a vilã de *Sleeping Beauty*, no seu próprio filme homónimo³¹. *Maleficent* (2014) é uma obra mais negra que *Frozen*, para um público ligeiramente mais velho. A protagonista começa como uma contente jovem fada, que se apaixona por um plebeu humano, Stefan. À medida que cresce, *Maleficent* e os seus poderes começam a ser vistos como uma ameaça, pelo ganancioso rei cujo domínio faz fronteira com os Moors, a floresta onde a protagonista habita com outras criaturas mágicas. O rei decreta que quem derrotar *Maleficent* será o próximo soberano. Na sua cegueira de poder e egoísmo, Stefan, agora adulto, rouba as asas da fada, para afirmar que a matou, e assim subir de estatuto³². De coração partido, *Maleficent* reclama os Moors como o seu reino e começa a vingança contra Stefan. Em luto e raiva, ela encontra consolo, com o passar dos anos, no amor de uma menina, Aurora, a filha de Stefan que a fada amaldiçoara. Esta narrativa traz luz para um dos mais notórios vilões da Disney. Quem poderia amaldiçoar um bebé inocente? *Maleficent*, sob a perspetiva da antagonista, agora protagonista, mostra-nos o indivíduo, e as suas razões.

Em 2016, a escritora Kelly Barnhill iria aglomerar estas ideias, presentes em *Frozen* e *Maleficent*, na obra *The Girl Who Drank the Moon*. À semelhança de *Maleficent*, Xan é nos apresentada inicialmente como a vilã: “Yes. There is a witch in the woods. There has always been a witch. [...] No, sweetheart, I have not seen her. No one has. Not for ages. We’ve taken steps so that we will never see her” (Barnhill 1). Esta bruxa má requer um sacrifício anual – a

³⁰ *Maleficent* é tecnicamente uma fada negra, mas para fins desta análise, considerá-la-emos uma bruxa.

³¹ Posteriormente, a sequência de 2019 será analisada com base numa visão mais social e racial, pelo que nesta secção faremos apenas alguns apontamentos sobre a história e a personagem principal de 2014.

³² A revelação de *Maleficent* com os cotos das suas asas ensanguentados, e a adjacente performance de Angelina Jolie, impregnam a cena com uma intensidade sufocante, delineando as ações de Stefan como uma metáfora para estupro.

criança mais nova do Protectorado. Como analisámos no capítulo anterior, Xan efetivamente leva consigo as crianças, mas apenas por pensar que estas foram abandonadas. Ela é na verdade uma carinhosa e maternal idosa. A real bruxa má, e principal antagonista da obra, é a Irmã Ignatia. O seu poder levou à criação do Protectorado, de onde ela retira força consumindo a tristeza do povo. Esta personagem é a materialização do mal gótico – presente não numa ameaça exterior, mas dentro da própria sociedade, numa das figuras de autoridade do Protectorado.

Na Ficção Infantil, a bruxa é uma representação da criança em crescimento e da sua contínua aprendizagem. Bruno Betelheim, em *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, explica: “The child, as he develops, must learn step by step to understand himself better; with this he becomes more able to understand others, and eventually can relate to them in ways which are mutually satisfying and meaningful” (Betelheim 10). Ambas figuras, a criança e a bruxa, procuram receber e oferecer uma maior compreensão e empatia. Mas a bruxa é apenas uma das múltiplas figuras góticas com as quais se exploram diferentes temas na Literatura Infantil Contemporânea.

3.2. *The Child, the Witch and the Stereotypes: Reescrever Figuras Góticas*

Em *The Gothic*, David Punter e Glennis Byron propõem que a Ficção Gótica atual se constrói sob a perspectiva do monstro: “[...] recent representations of Gothic monstrosity involves a shift in sympathies and perspectives” (Punter e Byron 265). Pode-se afirmar que a bruxa, enquanto representante dessa monstrosidade, segue essa tendência. Além de que um número cada vez maior de personagens tipicamente góticas se tem introduzido na Ficção Infantil. Não apenas bruxas, mas também outras famosas personagens sobrenaturais surgem com maior frequência no cinema e literatura para crianças. E cada vez mais estas figuras estranhas rompem com a norma, e passam de vilões a heróis. Mas o que nos conta este novo papel de personagens que no passado pertenciam a filmes de terror para adultos, surgindo por vezes apenas como antagonistas? Porque estão a ser estes vilões do passado reescritos como heróis do futuro? Estas são algumas das questões que a presente exploração tenta responder, incidindo numa análise da reconstrução de personagens sobrenaturais, na Ficção Infantil.

Estas figuras de terror pertencem ao imaginário popular há milénios, desde contos orais a épicos da literatura, desde Shakespeare a Poe. Mas foi com o cinema que certos monstros ganharam maior dimensão, em filmes de terror inicialmente destinados ao público adulto. Este tipo de personagens funcionava sobretudo como antagonista dos heróis ingénuos e inocentes do grande ecrã. Estes monstros acompanharam o início do cinema; uma das primeiras aparições do mais famoso monstro, o vampiro, foi no cinema expressionista alemão, com *Nosferatu* (1922). Desde então, o vampiro tem sido lentamente humanizado, e moldado de modo a corresponder a angústias e questões da sua época. Punter e Byron comentam: “[...] the vampire increasingly serves to facilitate social commentary on the human world” (271). Ao longo dos anos, esta figura tem evocado conceitos como doença, mortalidade, sexualidade, homossexualidade, crise existencial e solidão/alienação. O lobisomem, que acompanhou posteriormente o vampiro, é uma figura mais animalesca, que espelha o lado selvagem do homem, os desejos e ânsias reprimidas, e as consequências de ceder à tentação. Os fantasmas pertencem ao imaginário popular há milénios, e também tomaram o seu lugar na ficção de horror. A sua presença leva-nos a ponderar na vida e na morte, a questionar o além e diferentes crenças religiosas, ao mesmo tempo invocando em nós reverência, e consciencialização das nossas ações em vida. A bruxa tem o seu desenvolvimento associado à evolução da imagem da mulher na sociedade, e assim se vem relacionando com o poder feminino, sexualidade e opressão.

Estas figuras do horror e do sobrenatural encontraram lugar na Ficção Infantil, e desde então a atração pelo obscuro cresce nos mais jovens. E não só pelo carisma que o lado negro possui, que nos espicaça e cria curiosidade, mas também pelas questões sociais e raciais que estas figuras evocam. A estereotipação de personagens como vampiros e bruxas, reconhecidos mundialmente por um conjunto de características específicas, leva a refletir se o uso de tais personagens e a sua evolução na ficção não serão um reflexo da influência de grupos não-normativos do mundo real.

Mas comecemos por uma breve linha cronológica de obras que integram personagens góticas. Tal como na sua fase inicial no cinema para adultos, a introdução de figuras sobrenaturais, que funcionavam muitas vezes como antagonistas, estimulou os enredos em diversas narrativas do universo ficcional infantil. *Scooby-Doo!*, por exemplo, desde o seu começo em finais dos anos sessenta, contém várias aparições sobrenaturais de vampiros, múmias, lobisomens e fantasmas. *Monster Squad* (1987) junta as principais personagens monstruosas num grupo de vilões enfrentados por um esquadrão de pequenos heróis. *Goosebumps*, tanto as obras literárias (1992-1998), como as do pequeno (1995) e grande ecrã (2015/2018), estão repletas de monstros variados, desde o Abominável Homem das Neves ao boneco ventríloquo Slappy e o palhaço Murder. Nos anos sessenta, destacaram-se as séries televisivas *Addams Family* e *The Munsters*, ambas estreadas em 1964 e terminadas em 1966, pelo uso de “monstros” como protagonistas. Apesar de a família Addams oficialmente não integrar nenhum monstro, é uma família peculiar com características distintas e caricatas. Já a família Munsters é composta por verdadeiros monstros, contando entre si dois vampiros, uma criação de Frankenstein, e um lobisomem. Estas séries atestam o princípio da domesticação do monstro como objeto de comédia (Buckley 138).

Os anos sessenta trouxeram também consigo a pequena bruxa da obra literária *The Little Leftover Witch* (1960). Felina, a peculiar jovem protagonista, cai da sua vassoura em cima de uma árvore numa noite de Halloween, na casa da família Doon. Sem possibilidade de regressar à sua casa durante um ano, uma típica família americana acolhe-a e passa a educá-la como sua. Durante esse tempo, Felina sofre imensas mudanças, e no final da história, decide abdicar da sua magia, e ficar com a família Doon, que a adota. A obra providencia uma perspetiva diferente do conto da bruxa: em vez do enredo fantástico e antagonista assustador e perverso, descobrimos a narrativa de uma rapariga perdida, que tenta entender qual é o seu lugar no mundo. A obra foca a personagem e não a sua magia, contando o seu crescimento enquanto ser humano ao invés de um estranho monstro. Michael Howarth observa, sobre esta ideia: “By focusing on internal feelings, gothic stories analyze what it means to be a human being, which

is especially important in children's literature because children consistently try to rediscover their own identities" (Howarth 9). *The Little Leftover Witch* dá-nos a conhecer o lado da bruxa, e o que representa, para uma pequena menina, ser criada para praticar traquinices e agir com rebeldia. A essência da obra é a luta interior de Felina perante quem ela deve ser, e quem ela quer ser. Percebe-se que a bruxinha cresceu sem um concreto núcleo familiar; o carinho e a disponibilidade dos Doon faz Felina reagir com rudeza, usando a atitude de rebelde como mecanismo de defesa. Pressente-se que Felina deseja o calor de uma família carinhosa e o sentimento de pertença, mas de algum modo se sente não merecedora dessas coisas. Esta ideia está presente na seguinte passagem: "Everyone in the world has a birthday but me.' 'But you must have a birthday, dear,' said Mrs. Doon. 'Can't you remember when it is?' Felina shook her head. 'Witches don't have birthdays, I guess,' she replied. 'Witches just are'" (Laughlin 52). Felina revela uma escassez de carinho e amor. Ela sente-se compelida à sua primeira identidade: a identidade de bruxa, que impõe que ela durma em lugares frios e sujos, coma estranhas comidas, e careça de correta nutrição e higiene; ao mesmo tempo desejando coisas humanas comuns, como aniversários.

Os leitores do século XXI demonstram certa aversão ao desenvolvimento de *The Little Leftover Witch*: no final, Felina é adotada pelos Doon, e esquece a sua identidade como bruxa. Alguns afirmam que, devido à posição cronológica da obra, este clímax resulta de uma tentativa de restringir as mulheres ao seu lado passivo, forçando-as a abandonar a bruxaria, que pode simbolizar espírito e caráter, de modo a integrar as normas da sociedade. Enquanto esta pode ser uma visão do final, outros leitores propõem que Laughlin teve diferente intento com a sua obra. Continua a ser uma escolha entre o que a sociedade nos impõe e quem na verdade somos, mas neste caso invertido. Os autores de *The Gothic in Children's Literature* explicam: "[T]eens are notorious for trying out multiple provisional identities in order to find one that effectively matches their desire with the requirements of the community they wish to join" (Jackson et. al 83). Felina devia ser uma bruxa, porque foi assim que ela nasceu, mas ser uma rapariga americana feliz é o que corresponde ao seu verdadeiro "eu". Não existe nenhum sentimento de perda quando ela rejeita o seu chapéu de bruxa, e conseqüentemente a sua magia. Ela abandona o seu passado triste, e abraça a nova vida que os Doon lhe oferecem.

Em 1987, encontramos a obra de Jane O'Connor, *Lulu goes to witch school*. Conhecemos Lulu Witch, uma jovem bruxa, que vai ter o seu primeiro dia de escola. Esta protagonista é uma personagem muito empática, com a qual os leitores se podem relacionar. A obra descreve momentos pelos quais todos passamos: o primeiro dia de aulas, conhecer novas pessoas, descobrir novas ideias e sensações. O leitor-criança pode rever-se em Lulu, e entender

o que ela está a sentir, estabelecendo uma conexão com a ansiedade e o entusiasmo da protagonista.

Os ambientes das ilustrações de Emily Arnold McCully e as características do mundo gótico da narrativa têm também um papel central na construção desta obra. Providenciam um sentimento de estranheza cômica, instigando o leitor a refletir em certas percepções normativas. Assim que a história começa, vemos Lulu a tomar o seu pequeno-almoço em casa. Esta cena rotineira é alterada pelo conteúdo da refeição, que consiste de cereais em forma de cobras, e pela parede de fundo, coberta de teias de aranha e rachas. Estes pormenores, mais comuns numa casa velha e abandonada, fazem parte do lar de Lulu e da sua família. Quando acompanhamos a bruxinha até à escola, descobrimos um edifício austero, de linhas bruscas, situado num cemitério. Aqui, o cemitério perde a sua aura de misticismo e terror, para se tornar num espaço de brincadeira e convívio, onde os corvos e morcegos substituem os passarinhos chilreantes, e os baloiços e escorregas têm cores desbotadas.

De igual modo, as personagens secundárias são influenciadas por esta reinterpretação dos elementos góticos. A professora de Lulu, cujo nome “Miss Slime” é em si cômico, é uma figura de aparência, segundo os nossos parâmetros, grotesca, com um grande nariz torto e verrugas. No entanto, para Lulu, a professora é uma mulher elegante e carinhosa: “Miss Slime smiled. She had a long nose and a wart on her chin. Lulu thought Miss Slime was very pretty” (O’Connor 12). Também a mãe de Lulu, apesar da sua aparência de nariz grande, verrugas e falha de dentes, se revela uma mãe afetuosa, preocupada e positiva. É ela que aconselha Lulu a “dar a outra face”, perante a questão de uma bruxinha antipática da escola, como patente na seguinte passagem: “‘She is mean.’ ‘Then be extra nice to her.’ said Mama Witch” (32-33). Deste modo, a narrativa inverte as nossas conceções sobre os elementos góticos presentes na obra, quase nos transmitindo um sentimento de “uncanny”, pela familiaridade dos espaços e pessoas, e conseqüente desconexão. Os animais, que entendemos como medonhos (morcegos, ratos, corvos), são parte do dia a dia das bruxas, tanto como animais domésticos como decoração em roupas e mobiliário. O espaço do cemitério não carrega a habitual melancolia e obscuridade, tornando-se no recreio da escola. Além disso, as bruxas de aspeto estranho, na verdade, possuem personalidades amistosas e acolhedoras.

O Gótico é reinventado e apresentado ao público infantil sob uma nova luz, que permite apreciar os elementos góticos sem os temer. O filme *Little Monsters* (1989), uma narrativa sobre a amizade de um rapaz e o monstro debaixo da sua cama, leva-nos a refletir na conexão entre o ser humano e o “Outro” monstruoso. Brian, protagonista, visita o mundo anarquista de Maurice, e enfrenta o seu líder para poder regressar a casa. A obra é uma panóplia divertida e grotesca

de monstros e animação, tanto carinhoso quanto perturbante. Não obstante, convida-nos a conhecer o outro lado, as motivações e os desejos dos monstros que nos assombram os sonhos. *The Little Vampire* (2000), filme adaptado da série literária homónima por Angela Sommer-Bodenburg, retoma as ideias debatidas em *The Little Leftover Witch*. Um menino forma amizade com um vampiro cuja família sobrenatural procura uma maneira de restituir a sua humanidade. O filme explora o lado do monstro, revelando o quão estes seres são semelhantes aos humanos, mas ao mesmo tempo peca por fazer as suas personagens abdicar da identidade vampira. Mas, tal como Felina, estes vampiros tinham uma escolha em mãos, lutaram contra a visão que a sociedade tinha deles, e empenharam-se no seu objetivo de serem humanos.

A segunda década do novo milénio atribui uma perspetiva mais social à representação de monstros em obras de Ficção Infantil. No ano de 2012 estreiam dois filmes visualmente diferentes, mas semelhantes ao nível da mensagem: *Hotel Transylvania* e *ParaNorman*. As obras exploram não apenas o significado de o que é um monstro, mas também como é ser um monstro. Em *ParaNorman*, o enredo tem lugar numa vila humana, formada a partir da lenda de uma bruxa. Aqui mora Norman, um rapaz cujo nome é uma cruel ironia para a sua pessoa, pois ele está longe de ser ‘Norma(l)’. A sua família carrega uma herança sobrenatural: a capacidade de ver os mortos que ainda não abandonaram este mundo. Fantasmas e mortos-vivos surgem em destaque neste filme, mas ao invés de aparições assustadoras e mortíferas, contactamos com caricatas personagens que tiveram imprevistos fatais; a avó de Norman é um perfeito exemplo de como o fantasma, antes um conceito horripilante, se torna uma presença carinhosa, uma vez que se conhece a aparição.

Os fantasmas são o quotidiano de Norman tal como os vivos, e pertencem à sua vida da mesma maneira. Norman tem dificuldade em manter esta capacidade em segredo, o que leva a uma forte discriminação por parte dos habitantes, e à reclusão do protagonista. Para piorar a situação, ele é o único que pode quebrar a maldição da vil bruxa morta, que a fará ressuscitar e destruir tudo e todos, se ninguém a impedir. Mas, ao confrontar esta figura, descobre que a bruxa é na verdade uma rapariga de dez anos que fora julgada por bruxaria, e condenada à morte pela capacidade de ver mortos, tal como Norman. A obra revela que a bruxa era Aggie Pendergast, da família de Norman³³. O filme constrói este clímax com uma beleza arrepiante, através das suspeitas de Norman, e das interações com os júris ressuscitados que haviam condenado Aggie. Foi por medo que estes adultos mataram a rapariga e assim foram

³³ Regressamos ao conceito de “the sins of the father”, mencionado anteriormente. Norman repete a maldição de Aggie, é obrigado a superar os mesmos obstáculos, mas consegue providenciar um final feliz.

amaldiçoados por ela: “We were scared [of] her. I believed we were doing what was right. I was wrong. Now this is our punishment” (Butler e Fell 2012).

Apesar de ser a história de Norman, a sua é uma reflexão dos tormentos de Aggie, que fora rejeitada e perseguida por uma habilidade que não conseguia controlar ou escolher possuir. Mas a diferença entre as histórias de ambos é um pequeno rapaz, Neil. Esta personagem manteve-se ao lado de Norman quando ninguém o aceitava, e mesmo quando o próprio Norman queria estar sozinho, Neil nunca desistiu. O protagonista refere-se a ele quando diz a Aggie: “You think just because there’s bad people out there that there’s no good ones either? I thought the same thing for a while, but there’s always someone out there for you, somewhere” (2012). É por causa de Neil, que, em vez de ostracizar Norman, tentou perceber a perspectiva dele, que o protagonista teve forças para enfrentar a multidão em histeria e os poderes de Aggie. Porque Norman sabia que, no fim do dia, alguém estaria lá para ele. A autora de *Biting Back: Racism, Homophobia and Vampires in Bram Stoker, Anne Rice and Alan Ball* (2018), observa o contexto racial de *Dracula*, no seguinte momento: “As such, Stoker suggests that the real horror lies in this culture of intolerance, not in the supernatural threat of vampires or the shadowy depths of Dracula’s castle” (Gamello 15). *ParaNorman* e obras semelhantes trabalham esta ideia, de que o verdadeiro mal e o verdadeiro horror encontram-se não no “Outro”, mas nas nossas próprias ações.

Hotel Transylvania possui uma mensagem mais direta. As duas personagens principais, Dracula e Johnny, partilham esta conversa na primeira metade do filme: “Are these monsters gonna kill me? Not as long as they think you’re a monster. Huh? That’s kinda racist” (Tartakovsky 2012). Este filme, que se tornou num sucesso mundial, conta a história de Conde Dracula, e do hotel que ele criou como santuário para outros monstros. Tudo se complica, no entanto, quando Johnny, um humano, entra em cena, e começa a interagir com os monstros. Dracula apercebe-se de que as conceções que ele tinha dos humanos não se aplicam à generalidade, e que o mundo é um lugar mais compreensivo de quem não se enquadra na norma. O filme desenrola-se à volta do recorrente “us vs them”, permitindo-nos explorar a vida dos monstros e perceber que são semelhantes a nós, com os mesmos gostos, problemas e emoções. O filme *Boxtrolls* (2014) debate este tema também. O conflito entre os Boxtrolls (monstrinhos vestidos de caixas) e o povo de Cheesebridge sustém-se pelas falsas informações passadas por Archibald Snatcher, o carrasco da cidade, que acusa os trolls de raptarem crianças, utilizando este conflito para objetivos pessoais. É através de um rapaz humano criado pelos Boxtrolls que os dois mundos se unem e combatem as suas aparentes diferenças, e eventualmente as mentiras de Snatcher. Os conflitos de *The Girl Who Drank the Moon* devem-se de igual modo a falsas

informações passadas por indivíduos mal-intencionados. Como vimos anteriormente, os habitantes do Protectorado temem a ideia de uma bruxa que não existe, e a bruxa que temem é na verdade carinhosa e preocupada. É um caso de ignorância que se arrasta e permite o sofrimento de imensas personagens. A sequência de *Maleficent*, *Maleficent: Mistress of Evil* (2019), prossegue com estas ideias de suposições e preconceitos.

Na sequência desta narrativa, uma rainha, Ingris, procura exterminar o povo mágico dos Moors. No processo, *Maleficent* é atacada e resgatada por fadas negras da sua espécie, que se encontravam escondidas dos humanos. O filme apresenta duplos das personagens. Enquanto joga com a raiva e a tristeza de *Maleficent* e da rainha Ingris, procura, através da compaixão de Conall (um líder das fadas), e de Aurora e Philip, trazer humanos e criaturas mágicas para uma existência harmoniosa. Com estes exemplos, testemunhamos que ser bom ou mau não depende de raça ou aparência/comportamento específico. Tanto humanos como monstros ou fadas podem ser maus e causar dano, como ser bons e projetar bondade, sacrificando-se pelas suas ideias e pessoas amadas.

Efetivamente, temas de cariz social ou racial têm sido e são cada vez mais desenvolvidos em ficções infantis. Através de personagens como a bruxa ou o vampiro, entre outros, é possível, como verificamos com as obras analisadas, trabalhar questões complicadas e explicá-las de um modo simples à criança. Como referido na introdução deste capítulo, o uso de figuras da realidade objetiva, em lugar de pessoas e conceitos da realidade formal, permite explorar assuntos de um modo imparcial, apresentando-os à criança sem instigar a mais discriminação e preconceitos. Além disso, é essencial promover relações sociais harmoniosas e compreensivas durante a infância, como sugere Bruno Bettelheim: “[maturity implies] not just harmony within oneself, but also with the other” (Bettelheim 291).

4. [A]Normal Kid: Inter-relações entre o “Eu” e o “Outro”

Em *The Uses of Enchantment*, no capítulo “Fear of Fantasy: Why were fairytales outlawed?”, Bruno Bettelheim explica o que se perdeu com a adaptação dos contos de fadas originais para as versões modernas que conhecemos. O autor comenta que as descobertas da psicanálise sobre a mente e a imaginação da criança, e a sua aplicação nas obras de Literatura Infantil, contribuíram para a simplificação e redução dos conteúdos violentos e “perturbantes”, que poderiam “interferir” com a criança:

This is the tragedy of so much “child psychology”: its findings are correct and important, but do not benefit the child. [It] revealed just how violent, anxious, destructive, and even sadistic a child’s imagination is [...] Those who outlawed traditional folk fairy tales decided that if there were monsters in a story told to children, these must all be friendly—but they missed the monster a child knows best and is most concerned with: the monster he feels or fears himself to be, and which also sometimes persecutes him (Bettelheim 154).

No último capítulo desta dissertação, exploramos o “eu” na Literatura Infantil, e a sua interação com o “Outro” – que muitas vezes são duas partes da mesma figura, como propõe Bruno Bettelheim. A primeira secção acompanha as linhas do artista Tim Burton e dos seus protagonistas. Identificamos as principais características do herói gótico, nas obras de Burton e nas obras em contínua análise. Em sequência desta parte inicial, complementa-se com uma análise do herói enquanto vilão, a dualidade da personagem como protagonista e antagonista. Na terceira secção explora-se como a comédia pode trabalhar conceitos importantes e profundos de um modo apelativo e divertido, com um comentário sobre o Grotesco. Na última secção do capítulo, concretiza-se umas reflexões finais sobre o monstro na Literatura Infantil.

4.1. *Vis for Victor: O Perfil do Herói Gótico*

Um dos elementos principais do Gótico, em concreto da Literatura Gótica, é o seu interesse pelo indivíduo atormentado. O protagonista gótico é uma das características delineadoras deste género, que iremos explorar e analisar nesta secção. O melhor e mais relevante exemplo desta personagem na Ficção Infantil é o protagonista recorrente das obras de Tim Burton. Realizador, autor, ilustrador, este artista multifacetado possui uma capacidade única para interpretar o protagonista atormentado da Literatura Gótica nas suas obras para o público infantil – com o qual a criança consegue e necessita de se identificar. Sobre esta ideia, Michael Howarth, em *Under the Bed, Creeping*, explica: “Children relate to characters in a gothic story because they feel a kinship with someone who is confused and scared, often wandering alone, both physically and emotionally, in a vast world that they don’t understand and, perhaps more important, that does not seem to understand them” (Howarth 9). Em paralelo com algumas das principais obras de Burton, iremos identificar o protagonista gótico, nas obras da Literatura e Ficção Infantil em análise nesta dissertação.

Em *The Gothic*, David Punter e Glennis Byron propõem: “[...] it is perhaps unsurprising to find that the fate of children, their powerlessness in the face of persecution, is another recurring Gothic theme” (Punter e Byron 289). Tal como a mulher e as minorias sociais no Gótico, a criança é outra figura marginalizada na Literatura Gótica. Ora, que tipo de herói resulta da combinação da figura da criança com a do protagonista gótico? Seguiremos as ideias do capítulo “The Monster”, em *The Gothic*, para procurar esta relação nos protagonistas das obras em análise.

Punter e Byron exploram na sua obra contextos históricos e variantes da Literatura Gótica. Na sua análise, incluem uma secção dedicada ao “monstro”. Segundo a sua interpretação, os monstros da Literatura Gótica “[...] function to define and construct the politics of the ‘normal’” (263). É interessante verificar que, por mais que se tentem extinguir mutuamente, a norma não pode existir sem o “anormal”, e vice-versa: “[...] the very dependence of the one term upon the other introduces an ambivalence that becomes increasingly notable in Gothic of the twentieth century” (263). Dani Cavallaro, na sua obra *The Gothic Vision*, interlaça esta ideia com a figura da criança, e a sua presença na Literatura Gótica:

Narratives of darkness tend to construct the child as an ambivalent creature. On the one hand, children are associated with innocence, simplicity and lack of worldly experience. [...] On the other hand, precisely because children are not yet fully encultured, they are frequently perceived as a threat to the fabric of adult society (Cavallaro 135).

Com estas opiniões em mente, vamos então propor os contornos do perfil do herói gótico. Para começar, o protagonista gótico é incompreendido pelos seus semelhantes. *The Girl Who Drank the Moon* mostra-nos como Luna se torna uma poderosa bruxa, e como os seus poderes acumulados são temidos e incompreendidos por Xan e a sua família mais próxima: “She is a danger to herself. She is a danger to all of us. She has no idea what she’s doing, and I don’t know how to teach her” (Barnhill 68). A própria Luna não compreende a sua mente nem o conflito interior que resulta das suas memórias, e da luta entre o feitiço restritivo de Xan e a magia que cresce dentro dela. Não só pelo seu mundo doméstico, mas também pelo mundo exterior, Luna é erroneamente interpretada e temida. Como vimos no capítulo anterior, o preconceito e o medo dos habitantes do Protectorado impedem Luna, e Xan, de se integrarem (inicialmente), e de conectarem com o povo e família do Protectorado.³⁴ Os órfãos Baudelaire sofrem desta falta de conexão entre si e o mundo. Efetivamente, eles não possuem poderes ou anomalias que os distingam das restantes personagens, mas na verdade essas personagens não veem a mesma realidade que os Baudelaire; são insensíveis perante as tormentas dos órfãos, e cegos à presença do Conde Olaf mascarado e às suas ações maquiavélicas. Apenas com os órfãos Quagmire e alguns membros de V.F.D. é que conseguem formar relações, uma vez que essas personagens passaram por situações semelhantes às dos Baudelaire.

Max, em *Where the Wild Things Are*, é também um dos melhores exemplos desta falta de compreensão e conexão. Na adaptação cinematográfica, percebemos que a mãe não consegue conectar com o filho, e explorar as emoções que o levam a agir de um modo tão irracional e animalesco: “Max, what’s wrong with you? You’re out of control!” (Jonze 2009). É por este preciso motivo que Max foge de casa, e acaba na ilha das Wild Things, onde ele é obrigado a enfrentar os seus problemas e emoções. Os irmãos de *The Willoughbys* também são incompreendidos e rejeitados, no seu caso pelos próprios pais. O casal Willoughby não os aceita nem reconhece as suas necessidades físicas e emocionais, na verdade não reconhece a sua existência até um certo ponto.

No caso das protagonistas de *Ever After High*, Raven e Apple, a sua incompreensão provém de um traço a debater posteriormente, a sua situação de isolamento/distanciamento do resto das personagens. Mesmo no seio dos seus grupos categorizadores, elas se destacam. Raven é incompreendida tanto pelos “bons” (os “royal”) como pelos “maus” (os “rebel”). As personagens “boas” receiam o seu poder acima da sua personalidade, sobretudo ao início, porque não se permitem conhecê-la. E as personagens “más” não entendem como uma vilã

³⁴ Felina, de *The Little Leftover Witch*, também é rejeitada ao princípio da sua estada no mundo dos humanos, pelos seus hábitos e gostos incomuns.

como Raven, com a “história” (ancestralidade) que ela possui, pode querer abdicar ou ser menos que uma poderosa rainha bruxa. A situação de Apple é o oposto. Apple é uma heroína que quer tanto ser boa que acaba por recorrer a más ações e a más companhias para obter os seus desejos. A pressão da sua própria ancestralidade leva-a a tomar decisões erradas para assegurar o bem de todos, pelo menos como ela o vê. Em *Thronecoming* (2014), Raven confronta esta perspetiva de Apple, questionando que o seu objetivo final seja o bem estar de todos: “[...] When it comes to this, I think you’re being selfish [...] All you care about is your own happily ever after” (Audu 2014). Ambas possuem opiniões e objetivos sobre o destino, e por isso se tornam as líderes dos seus grupos, distanciando-se dos colegas e amigos.

As personagens de *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories* (1997)³⁵, de Tim Burton, são uma compilação do protagonista-tipo das obras deste artista. A obra consiste numa série de poemas que conta as histórias de *misfits* e rejeitados da sociedade. A aparência física das personagens não se conforma aos parâmetros sociais, mas as suas histórias de vida inspiram tristeza e reflexão no leitor, como aponta Eden Lackner, no capítulo “A Monstrous Childhood: Edward Gorey’s Influence on Tim Burton’s *The Melancholy Death of Oyster Boy*”, em *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream* (2013): “There is a deep undercurrent in *Oyster Boy* of normalization of the grotesque, from the innocence of the highlighted characters and the harmlessness of their deformities to the acceptance of the monstrous in many of the poems or the expression of pity rather than fear” (Weinstock 157).

Os diferentes protagonistas são incompreendidos pelas suas ações e própria existência. Enquanto algumas personagens são seres humanos, apesar de certas deformidades, muitas outras são entidades antropomórficas incapazes de existir no plano real. Encontramos réplicas destas personagens em diversas obras de Tim Burton, para além desta obra literária. *Vincent* (1982), uma das primeiras obras stop-motion do artista, protagoniza um rapaz com tendências góticas, incompreendidas pela família. O seu dia a dia é uma luta constante entre a criança que a família quer que ele seja, e a identidade que ele quer encarnar. Esta ideia repete-se em *Frankenweenie* (2012), uma paródia mais recente da obra de Mary Shelly, *Frankenstein*. Victor, um jovem inventor, ressuscita o seu adorado cão, o que resulta em múltiplos problemas na sua cidade. Victor é constantemente posto de parte pelos seus interesses, e muitas vezes levado a mudar a sua personalidade, sobretudo pelo pai, que o quer interessar em hobbies de um “bom rapaz americano”, como basebol, ao invés da tendência artística cinematográfica que Victor apresenta. *ParaNorman* centra-se também nesta falta de conexão entre o protagonista e

³⁵ Referenciado a partir deste momento como *Oyster Boy*.

as suas relações, tanto do mundo exterior, como escolar e familiar. Tal como o pai de Victor, o pai de Norman tenta “apagar” os poderes do filho, o que apenas causa mais conflito entre ambos.

Como consequência destas experiências e relacionamentos, muitos dos protagonistas permanecem isolados como meio de defesa, voluntário ou involuntário. Luna mora longe do Protectorado e das Cidades, sob a supervisão de Xan e na companhia de apenas Glerk e Fyrian. Max inconscientemente recorre à ilha, para ao mesmo tempo evitar confronto e lidar com as suas emoções. As personagens de Tim Burton tentam evitar serem marginalizados mantendo-se de parte. No caso de Raven e Apple, o seu isolamento é mais social e virtual do que espacial e físico. Ambas se encontram no topo das suas hierarquias de grupo; Raven como a suprema vilã, e Apple como a futura rainha de Ever After. Este isolamento pode resultar de, ou causar sentimentos de, aprisionamento. Os Baudelaire constantemente se encontram em situações durante as quais são mantidos trancados em quartos ou celas, ou em lugares remotos que levam ao seu isolamento involuntário.

O afastamento do mundo causa em certas personagens uma desconexão da realidade. Em alguns casos por falta de conhecimento (como no caso da bruxinha Felina, que passa a interagir com uma realidade que desconhecia), por falta de contacto (Luna e os irmãos Willoughby são mantidos fora da esfera do mundo real), ou em casos mais extremos como o de Max e Vincent, em que a sua mente/imaginação os leva a deambular em espaços imaginários e a participar de interações fictícias. Os órfãos de *A Series of Unfortunate Events*, pelo contrário, são os únicos que conseguem ver a realidade da sua situação, mas, sendo desacreditados por praticamente todos os adultos da sua vida, começam a duvidar da sua perceção das coisas. Incerteza, aliada ao pavor que os irmãos desenvolvem pela figura do Conde Olaf, leva-nos a relacionar estas personagens com a seguinte passagem de *The Gothic*: “[...] persecuted victims, subject to violence and pursuit for incomprehensible reasons [...] enact a classic psychology of paranoia whereby the self is threatened and pursued by its own unaccommodated residues” (Punter e Byron 273).

Os desejos e objetivos das personagens são sempre a principal força motora do enredo, é a luta pelos seus ideais e sonhos que mantem o leitor preso à história. Mas estas personagens encontram-se num perpétuo estado de anseio (“longing”), atormentados por desejos inalcançáveis. Muitos desejam apenas ser aceites e apreciados, uma noção com a qual o leitor facilmente se relaciona. Todos queremos ser aceites e apreciados por quem somos pelas pessoas que amamos, e corroi-nos quando essas pessoas (sobretudo as entidades parentais, como no caso de *The Willoughbys* ou *Ever After High*), não são capazes ou não pretendem fazê-lo. Pelas

palavras de Fred Botting, citado em *The Gothic*: “[...] they are ‘sites of identification, sympathy, and self-recognition. Excluded figures once represented as malevolent, disturbed, or deviant monsters are rendered more humane while the systems that exclude them assume terrifying, persecutory, and inhuman shapes’” (265).

Pelos olhos destes protagonistas, o mundo passa a ser a frente estranha, e o “eu” monstruoso a nova unidade. Nas histórias de *The Girl Who Drank the Moon* e *ParaNorman*, os jovens são as forças motoras de cura social e pessoal. Em *Oyster Boy*, as personagens são apresentadas de um modo tão simples e apaziguador que repudiamos não os protagonistas mas a sociedade que os relega para as sombras. Com os Baudelaire, o tema recorrente da série é também o facto de as forças impingidas de proteger e servir os mais fracos serem as que condicionam e prejudicam o seu bem estar. A monstruosidade presente nas obras é o instrumento dos autores, para revelar os males e as injustiças do mundo, e providenciar um espaço de compreensão para as incertezas do leitor. Como explicam Punter e Byron: “Etymologically speaking, the monster is something to be shown, something that serves to demonstrate (Latin, *monstrare*: to demonstrate) and to warn (Latin, *monere*: to warn)” (Punter e Byron 263).

Os protagonistas destas obras são a combinação perfeita do protagonista gótico; uma mistura de inocência e monstruosidade. Em *The Child and the Gothic Body*, Laura Dunford explica como a criança, no seu estado inicial e aculturado, pode inspirar terror. A autora propõe: “[the] Gothic monster often behaves like a child [...] Monsters are ruled by instincts rather than reason, just as a child [...]” (Dunford 18). Esta ambiguidade permite criar espaço para debater a ideia: o que delimita as fronteiras entre herói e vilão para o protagonista gótico na Literatura Infantil?

4.2. *Playing Hero: Identidade Ambígua do Protagonista Gótico*

Um elemento essencial da jornada do herói é o antagonista, a força de oposição. Este adversário pode ser tanto uma personagem como uma força etérea, exterior ou interior ao protagonista. A interação e a dinâmica entre estas frentes opostas permitem a construção e a evolução da narrativa. No entanto, as personagens de herói e vilão são muitas vezes dois lados da mesma moeda, não tão opostas como se supõe à primeira vista. No caso dos heróis das próximas obras, por diferentes meios, o protagonista acaba por ser ou tornar-se o antagonista. Bruno Bettelheim alerta:

Parents who wish to deny that their child has murderous wishes and wants to tear things and even people into pieces believe that their child must be prevented from engaging in such thoughts (as if this were possible). By denying access to stories which implicitly tell the child that others have the same fantasies, he is left to feel that he is the only one who imagines such things [...] learning that others have the same or similar fantasies makes us feel that we are a part of humanity [...] (Bettelheim 156-157).

Desde os princípios da Literatura Gótica Americana, com *Frankenstein*, que o protagonista tem a capacidade de se apresentar ao mesmo tempo herói e vilão. Testemunhamo-lo com Victor Frankenstein, herói gótico na sua demanda por conhecimento, e vilão na criação e repúdio da entidade que viria a trazer a morte dos seus familiares e amigos; e também com essa entidade, pelas mencionadas mortes um vilão, mas na verdade um herói gótico, nascido da morte, que procura na terra o seu lugar, como todos nós. Stephen Carver, na sua contribuição para *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream*, propõe a denominação acertada para estas personagens, com a expressão “the fragmented subject”, que ele aponta como a definição do protagonista pós-moderno (Weinstock 126). Vejamos como este sujeito fragmentado, o herói de identidade ambígua, se reflete nos nossos protagonistas.

Começemos por Luna, a bebé abandonada na floresta, resgatada e fortalecida com magia por Xan. Uma vez que Luna descende de uma comunidade alegadamente mágica, os poderes que Xan lhe atribuiu aumentaram exponencialmente a sua magia. A identidade de Luna é marcada por este volume perigoso de magia. O feitiço de restrição que a velha bruxa lança sobre Luna leva a que a jovem só conheça este seu lado na pré-adolescência. Antes, a sua magia colocara em risco a vida de Fyrian e Glerk (Barnhill 64-66), e assim que a magia for libertada no seu interior, o elo mágico estabelecido entre Xan e Luna levará a que a magia da velha bruxa seja consumida pela de Luna, essencialmente matando Xan (79). Ignorante, Luna involuntária

e inconscientemente coloca em perigo a vida da família e eventualmente causa a morte de um deles³⁶.

Em *Ever After High*, Raven e Apple lutam constantemente com a dualidade dos seus seres. Raven sente a atração mágica do seu lado negro enquanto investe em protagonizar a sua história encantada, e Apple, no desespero de ser a bondosa heroína, acaba por libertar Evil Queen e colocar em perigo todo o reino, no filme *Dragon Games* (2016). Não é coincidência que a sua interação com a rainha e as palavras dela sejam expressas através de um espelho: “Oh, Apple, we have so much more in common than you know. [I want] The same thing you want. [To] steer Raven on her course of evil so you get your happily ever after” (Harris et al. 2016). Não só Evil Queen reflete uma parte de Apple, como também os seus desejos e inseguranças. Apple visivelmente exprime um conflito interior, entre o certo e errado, e o que na verdade ela deseja, quando a rainha a acicata duvidando do empenho de Apple: “I will do whatever it takes! And I am like my mother! And my destiny is mine!” (2016)³⁷

Os irmãos Baudelaire caem sob a sombra dos seus pais de modo semelhante. Recordam o seu amor e carinho, mas, com o progresso da série, apercebem-se do pouco que sabiam sobre eles, e sobre as suas ações sob e para o V.F.D.. Na demanda contra o vil Conde Olaf, os órfãos questionam-se da nobreza do seu caráter, temendo sucumbir à mesma negridão de Olaf, ao tentarem derrotá-lo: “‘Maybe we’re becoming villains after all.’ ‘Don’t say that,’ Klaus said. ‘We’re not villains. We’re good people. We had to do tricky things in order to save our lives’” (Snicket 926).

O leitor contacta com estas ideias e interpretações não só pelos protagonistas, mas também pelas interações com os antagonistas, na sua maioria coadjuvantes ou cúmplices de Olaf. Em *Carnivorous Carnival* (2002), os órfãos conhecem as “aberrações” do circo de Madame Lulu. Hugo, um homem com corcunda, Colette, uma jovem contorcionista, e Kevin, ambidestro. As suas particularidades provêm não de deficiências mas das normas sociais que regulam o vulgar e o invulgar. Com eles, os Baudelaire testemunham como por vezes a imagem que o mundo nos impõe, ou a sensação de um beco sem saída, impede-nos de fazer as escolhas certas; ou, pelas palavras da vil cúmplice de Olaf: “‘But if you don’t join us, where can you possibly go?’ she asked. The Baudelaire orphans had no answer for Esmé Squalor’s terrible

³⁶ O falecimento de Xan é um acontecimento ambíguo na obra. É difícil depreender se a sua partida com Glerk é de facto uma ressurreição mágica, ou uma metáfora para a sua morte.

³⁷ A comparação entre as personagens e os seus pais e mães é um tema recorrente na série, levando muitas personagens a duvidarem da sua identidade, e a questionar se deveriam pertencer aos “royals” ou “rebels”.

question, but Esmé answered it herself, with a long, wicked laugh. ‘If you don’t choose the wicked thing, what in the world will you do?’” (1031).

Os protagonistas de *Oyster Boy* poderiam muito bem rever-se nestas ideias que Ésme propõe e em que os artistas do circo Calligari ponderam. O que fazer quando se parece ter apenas uma opção? As suas particularidades físicas, às quais não podem escapar ou renunciar, não lhes permitem verem-se como os heróis das suas histórias. Match Girl, a rapariga fósforo, acaba por reduzir o seu amor, Stick Boy, a cinzas. Robot Boy provoca a desavença entre os pais, sendo ele o resultado do adultério da mãe. Tal como Anchor Baby, que ancorava a mãe dentro de água e impossibilitava que ela se juntasse ao pai. Os seus atos são na verdade apenas o resultado das ações de outros, mas mesmo assim são criticados e injuriados.

Com Max e os irmãos Willoughby, porém, é o caso oposto. Os acontecimentos das obras resultam das suas escolhas e ações. Max escolhe agir como um monstro. Aos olhos da mãe, as suas ações são repreensíveis, levando-o a fugir para a ilha. Lá, ele é coroado rei. Num momento, é o vilão da mãe, no outro, o líder dos seus monstros; verifica-se nesta situação a volatilidade do temperamento das crianças. São personalidades inconstantes que requerem orientação e disciplina que lhes permita aprender com os erros e formar a sua identidade e ideias. Cavallaro menciona a obra de Sendak em *The Gothic Vision*, no capítulo “Childhood and Otherness”, e debate a associação e a relação da criança com o monstro, demonstrando a instabilidade referida anteriormente: “An intriguing example of the young’s association with monstrous entities is supplied by Maurice Sendak’s *Where the Wild Things Are* (1963), where the feral beings both warn Max that they will devour him and welcome him as their king” (Cavallaro 160-161). Cavallaro fala ainda de como Max, após explorar os dois lados da dinâmica pai/mãe-filho, começa a compreender melhor o seu dilema pessoal e familiar. A base do herói gótico é a exploração desta dualidade, como comenta uma personagem de *A Series of Unfortunate Events*: “‘People aren’t either wicked or noble,’ the hook-handed man said” (Snicket 1355). O bom e o mau não é mais “preto no branco”. Em *The Willoughbys*, a negligência e desprezo dos pais pelos filhos leva os quatro jovens a debater a possibilidade de se “tornarem órfãos”. É difícil ser mais perverso do que planejar o homicídio (por mais indireto que ele possa ser), dos próprios pais. No entanto, após a chegada da Nanny, os meninos esforçam-se para se tornarem “an old-fashioned family”.

Como Max e os irmãos Willoughby, os heróis do grande ecrã Norman e Victor são os catalisadores das suas narrativas. A capacidade de Norman de ver os mortos concede-lhe o estatuto de herói, uma vez que consegue contactar com o tio recém falecido para obter instruções, e entender os zombies ressuscitados. No entanto, este poder advém da antagonista,

Aggie Pendergast, a suposta bruxa da vila. Através do nome Pendergast (que é o nome de solteira da mãe de Norman), depreende-se o parentesco entre protagonista e antagonista - este contacto com os mortos é provavelmente hereditário, e ambos lutaram com dois lados de quem são.

O medo destas personagens tem uma grande influencia nas suas ações. Recordando as palavras da avó de Norman: “There’s nothing wrong with being scared, Norman. As long as you don’t let it change who you are” (Butler e Fell 2012). Diversas personagens demonstram ao longo do filme que o medo, tanto por si como por outros, alterou a sua maneira de pensar e agir. Os júris condenaram-se ao papel de carrasco, e a uma vida após a morte atormentada, pelo veredicto de Aggie. Aggie deixou-se consumir pelo medo de morrer e pela raiva para com os seus contemporâneos, e transformou-se em energia negra. Até o pai de Norman prejudica a relação com o filho pelo medo que carrega de que Norman seja ostracizado e magoado. Norman luta contra o medo de uma capacidade que ele não compreende inteiramente e o medo de ser rejeitado dia após dia, confrontando a imagem que a vila impõe, de que ele é o vilão por não se ajustar à norma.

Victor Frankenstein, de *Frankenweenie*, tem de lutar contra algo um pouco mais corpóreo que as opiniões alheias dos seus vizinhos. A experiência que ele leva a cabo para ressuscitar Sparky desencadeia o (re)nascimento de monstros pela cidade inteira³⁸. Não existe na obra um determinado antagonista. A diferença entre a criação de Victor e as dos seus colegas encontra-se no facto de Victor ter ressuscitado Sparky por amor, em oposição às intenções gananciosas dos colegas. O professor de ciência da escola resume esta ideia ao protagonista: “Science is not good or bad, Victor, but it can be used both ways” (Burton 2012).

Assim como os outros protagonistas aqui analisados, o ser humano não é individualmente mau ou bom *per se*. A ambiguidade das personagens e outros elementos é uma característica recorrente das novas obras da Literatura Infantil: “[Gothic works] allow children to be villains and, more importantly, they show children to be complex characters within complex worlds where morality is often unclear” (Jackson et al. 176). Existe a capacidade para exercer o bem e para praticar o mal. Por vezes, é necessário praticar más ações e errar para sobreviver no mundo e aprender. Tal não significa, no entanto, que sejamos “os maus da fita”, apenas que somos humanos.

³⁸ Tim Burton tomou por inspiração para os monstros de *Frankenweenie* os monstros dos filmes de terror da sua infância. Reencontramos obras como *Gamera* (1965) e *Gremlins* (1984), e figuras do Gótico clássico como o lobisomem e o vampiro.

4.3. *Child's Play*: Instrumentalização do Grotesco na Ficção Infantil

Para entender o papel do Grotesco na ficção para crianças devemos começar por entender o que é o Grotesco. Wolfgang Kayser, em *The Grottesque in Art and Literature* (1933), explica que o Grotesco compreende:

[...] not only something playfully gay and carelessly fantastic, but also something ominous and sinister in the face of a world totally different from the familiar one – a world in which the realm of inanimate things is no longer separated from those of plants, animals, and human beings, and where the laws of statics, symmetry, and proportion are no longer valid (Kayser 21).

Este conceito estético-literário nasceu da necessidade de explorar temas profundos e de algum modo “negros” (questões como violência, abuso, corrupção, entre outros), mantendo-os “apelativos” para o entretenimento do público. Kayser cita, de uma edição da revista *Frankfurter Gelehrte Anzeigen* (1775), uma passagem de Jakob Lenz, sobre o termo “comédia”. Lenz propõe que comédia não é apenas uma imagem ou situação que invoque humor mas que também exponha temas de interesse social; o autor afirma: “Comedy is an image of human society” (41). Deve não apenas entreter, mas também explorar as sombras da existência humana. Não obstante, uma questão recorrente emerge quando se propõe integrar tópicos de cariz “adulto” na Ficção Infantil: será correto expor a criança a ideias e imagens para as quais pode não estar preparada ou entender, e pelas quais pode consequentemente ficar perturbada?

Kimberley Reynolds dedica um segmento da obra *Radical Children's Literature* para uma reflexão na denominada “inocência infantil”. Apoiando as suas ideias com as de Jacqueline Rose, autora de *The Case of Peter Pan, or, The Impossibility of Children's Fiction* (1984), ela explica que a Ficção Infantil tem sido construída como um refúgio para a preservação do ideal da criança inocente. Ela sublinha: “Rose maintains that adults need this image of the child – she pointedly does not claim that this is how children are or how they read – to keep a sense of themselves intact” (Kimberley 5). Estabelece-se que não é um requerimento essencial que a criança seja protegida de temas potencialmente perturbadores, não tanto como pela necessidade do adulto de manter um símbolo de pureza e inocência no mundo, para preservar parte de quem é. A inexistência, adaptação e/ou simplificação de conteúdos reais, na sua inclusão em obras para crianças, provem não da necessidade do leitor, mas sim dos pais e entidades reguladoras. Com estas ideias em mente, verifiquemos como os assuntos “taboo” da sociedade e existência humana podem fazer parte de, e contribuir para, a Literatura Infantil.

“And when he came to the place where the wild things are they roared their terrible roars and gnashed their terrible teeth and rolled their terrible eyes and showed their terrible claws” (Sendak 17-18). É assim a introdução das Wild Things em *Where The Wild Things Are*. Uma vez que resultam da imaginação de Max, não se impõe limites ou regulação para a aparência e ações destes monstros. A verdadeira diferença entre estas bestas mortíferas e tantas outras semelhantes, com as quais contactamos através de mitologia e outras narrativas, é o contacto e a interação do protagonista Max com elas, efetivamente a sua domesticação. Como analisámos anteriormente, estas criaturas selvagens são uma projeção tanto das personagens da vida familiar de Max, como da personificação dos seus sentimentos sobre a família e o seu papel nela. O que pode, no entanto, esta interação familiarizada com monstros transmitir ao público? Justin D. Edwards e Rune Graulund, em *Grotesque* (2013), afirmam: “The grotesque provokes conflicting responses: fascination and repugnance, compassion and disgust, sympathy and confusion [...] it incites seemingly incompatible emotions” (Edwards e Graulund 91). E com Max e as suas criaturas testemunhamos isso mesmo; medo, fascínio, empatia, repugnância. O contacto com os monstros da ilha possibilita reflexão inconsciente, e os corpos desproporcionados e incomuns mascaram o seu verdadeiro propósito: levar Max a ponderar e a encarar os acontecimentos da sua vida familiar.

Também os “monstros” de *Oyster Boy* evocam, com as personagens e as narrativas, ideias e realidades que o autor pretende revelar e transmitir aos leitores. As histórias de *Oyster Boy* são na sua grande maioria carregadas de violência e imagens gráficas de sangue e chagas. Os temas não poderiam ser mais friamente trabalhados, desde as efetivas mortes dos protagonistas (muitas vezes pelas mãos dos pais), a abuso, tanto físico (sexual) como psicológico, preconceito, violência, e tantos outros perspicazmente ocultos nas entrelinhas. Estas questões sombrias são ainda realçadas pelo contraste com a inocência e a passividade dos protagonistas perante as suas situações; os autores de *The Gothic in Children’s Literature* apontam sobre esta ideia: “[...] the power dynamics are inverted and call into question the concept of safe spaces of childhood by presenting parents as unsafe and monsters as friendly” (Jackson et al. 171). A obra provoca no leitor empatia pelas personagens, e reflete sobre os seus destinos horríveis, ao mesmo tempo sendo um entretenimento divertido, pelas ilustrações peculiares. Como explicam os autores de *Grotesque*: “The comic grotesque [...] is thus linked to that which is simultaneously attractive, the funny and humorous representations of the body, and the repulsive, appalling images of the body suffering pain” (Edwards e Graulund 108).

Burton realiza também *The World of Stainboy* (2000), uma mini série animada adaptada de *Oyster Boy*, que conta a história de Stainboy ao serviço das autoridades de Burbank para

livrar a cidade das “aberrações” e dos “desajeitados”. Tanto a obra como a série são uma compilação perturbadora mas aliciante de figuras desproporcionadas e doentias, que se distinguem por esta aparência não-normativa e/ou maneirismos “irregulares”. Mas depreende-se que os verdadeiros antagonistas da obra são as restritivas normas sociais e o preconceito extremista. Regressamos a Eden Lackner, que acompanha este pensamento, em *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream*: “Burton’s vision in *Oyster Boy* is equally dark, but more socially aware. It is not death that menaces Burton’s monstrous children, but social forces that insist on conformity and ‘monsterize’ deformity and difference” (Weinstock 155). Burton rejeita o género “adocicado” que conforma as crianças em ilusões, destruindo as convencionais conceções de herói e vilão.

A Series of Unfortunate Events também foca muitas das suas questões na evidente negligência e inconstância das autoridades e supostos guardiões dos três órfãos; desde o banqueiro Poe e os primeiros guardiões (como Montgomery Montgomery e Josephine Anwhistle) ao internato “Prufrock Preparatory School” e sistema judiciário corrupto. Kimberley Reynolds poderia muito bem estar a referir-se às obras aqui expostas quando escreve, em *Radical Children’s Literature*:

The frightening element in most of these stories arises more from what they imply about the threat to children from parents, adults, and official institutions than from any elaborate bogeymen and monsters [...] As Freud pointed out in his essay on ‘The Uncanny’, ... *the real horrors and monsters do not lie in some dimension behind or beyond the everyday, but inhere within ‘homeliness’* (Reynolds 133).

Por óbvios motivos, os órfãos Baudelaire encontram-se numa situação muito mais vulnerável. Sem apoio dos pais, o mundo, um lugar por si só abismal, torna-se muito mais ameaçador. Múltiplas emoções assomam destas circunstâncias, como experienciamos ao acompanhar a demanda dos Baudelaire³⁹. Não só tristeza e o vazio da solidão, mas também raiva, impotência e culpa. O falecimento do casal Baudelaire colocou os irmãos numa viagem de ida mas sem volta para um futuro desconhecido. E enquanto lidam com os percalços do dia a dia, enfrentam o abalo da morte em diferentes áreas da sua vida.

³⁹ Lemony Snicket executa um bom equilíbrio entre a exploração de temas sérios e o uso do cómico para amenizar assuntos mais negros; em *The Gothic in Children’s Literature* refere-se: “According to ‘relief’ theories of laughter (stemming from the works of Freud 1905 and 1927, and Spencer 1911), humour can serve to release excess emotion and/or nervous energy that is vented through laughter to beneficial effect” (Jackson et al. 62).

A morte tem sido um tema de muita análise na Literatura e Ficção Infantil, pelo que não poderia faltar nesta dissertação. Sob a opinião de diversos críticos de que o Grotesco é uma transgressão estética da norma (e essa mesma transgressão permite a delimitação da norma), a morte é a transgressão da vida. Um conceito não pode existir na sua definição total sem o outro; não se compreende o estado de vida sem a possibilidade do seu término, nem o estado de morte sem uma eventual existência anterior. Em *Grotesque* complementa-se esta ideia, onde se cita o autor Chris Jencks: “‘Transgressive behaviour’, Jencks concludes, ‘does not deny limits or boundaries, rather it exceeds them and thus completes them... The transgressive is a component of the rule’” (Edwards e Graulund 79).

Deste modo, ponderemos na inclusão do conceito da morte na Ficção Infantil. Como explicar a uma criança o que significa morrer e o que significa estar morto? Apesar de ser ainda na atualidade um tema taboo na ficção para crianças - sem menosprezar brilhantes obras como o filme dos estúdios Walt Disney sobre o “Dia del Muertos”, *Coco* (2017) - é importante incluir e debater a morte e os sentimentos e as circunstâncias que inevitavelmente a acompanham. Em “Death in Children's Literature: Taboo or Not Taboo?” (1991), as autoras apontam: “[...] most psychologists and literary critics agree that ignoring death or at most whispering the word is unhealthy” (Gibson e Zaidman 232).

Os Baudelaire, no decurso de treze livros, lidam com uma infinidade de falecimentos de entes queridos, conhecidos e estranhos. A lista inclui, entre muitos nomes, o casal Baudelaire (falecidos no incêndio da mansão Baudelaire), Montgomery Montgomery (envenenado por Conde Olaf), Josephine Anwhistle (deixada para ser comida por sanguessugas por Conde Olaf), Dr. Georgina Orwell (colidindo contra uma serra que a cortou ao meio), Olivia Caliban (devorada por leões), e Dewey Denouement (acidentalmente atingido por um arpão pelos irmãos Baudelaire). Nesta lista constam ainda muitas outras presumidas mortes, tanto por homicídio, como casualidades dos diversos incêndios que tomam lugar na série. Enquanto alguns falecimentos são apenas mencionados, outros são testemunhados pelos órfãos, entre esses sobretudo os mais perturbantes, como os de Dr. Georgina Orwell e Olivia Caliban. À semelhança de outras explicações sobre palavras ou objetos que o autor apresenta nas obras, por vezes ferramentas de comédia, outras de suspense, Lemony Snicket tenta, com uma simplicidade e seriedade desconcertantes, explicar o sentimento de perder alguém em *The Reptile Room* (1999):

It is a curious thing, the death of a loved one. We all know that our time in this world is limited, and that eventually all of us will end up underneath some sheet, never to wake up. And yet it is always a surprise when it happens to someone we know. It is like walking up the stairs to your

bedroom in the dark, and thinking there is one more stair than there is. Your foot falls down, through the air, and there is a sickly moment of dark surprise as you try and readjust the way you thought of things (Snicket 146-147).

Cada falecimento das figuras adultas que velavam pelos órfãos é mais uma conscientização da fatalidade do seu destino. A tristeza dos órfãos é sempre acompanhada pelo sentimento de perda da esperança de que o futuro deles pudesse algum dia ser risonho e despreocupado. As autoras de “Death in Children’s Literature” refletem sobre estas ideias, sobre enfrentar a morte e as suas repercussões. Propõem que a maioria dos adultos se sente desconfortável e incapaz de encarar a sua própria mortalidade, e portanto critica as obras que apresentam essas ansiedades aos mais novos (Gibson e Zaidman 233). Evelyn Swenson, em “The Treatment of Death in Children’s Literature” (1972), entoa jocosamente: “We are careful to protect our children from unpleasant thoughts, laboring under the comfortable delusion that children are ‘too young to understand’, that they ‘don’t think about such things anyway’, that we must spare them confrontation with death” (Swenson 401). Não é de excessiva proteção que as crianças precisam, mas sim de conhecimento. Ignorância, como os Baudelaire testemunharam, apenas nos coloca em desvantagem e perigo. A interpretação da morte na Ficção Infantil não tem, no entanto, de ser tão sombria como a de *A Series of Unfortunate Events*. Para tal, podemos contar com Burton, e obras como *Corpse Bride* (2005).

Corpse Bride conta a história de Emily, uma noiva amaldiçoada pelo destino, que encontra em Victor Van Dort, co-protagonista, uma oportunidade de reaver o amor perdido⁴⁰. A questão é que Emily está morta. Através dela, conhecemos o mundo dos mortos, um lugar caloroso, divertido e colorido, em contraste com o cenário cinzento e monótono do mundo dos vivos, onde as personagens, pessoas austeras e pragmáticas, executam as suas rotinas mecanicamente. Através das personagens e espaços caricatos, o conceito da morte é apresentado de maneira casual (Jackson et al. 62). A obra demonstra que os mortos, apesar de permanecerem fiéis à imagem de esqueletos e cadáveres perturbantes, revelam mais humanidade do que os vivos. Sobretudo se compararmos a candura de Emily e o calculismo de Barkis Bittern, o antagonista - o primeiro noivo de Emily, e o seu assassino. *Corpse Bride* propõe ainda que a morte é um estado e uma consequência natural da existência terrena. A canção “Remains of the Day” sintetiza essa ideia: “Die, die we all pass away/But don't wear a frown 'cause it's really okay/And you might try and hide/And you might try and pray/But we all end up the remains of the day” (Burton 2005). A morte é inevitável, e é fútil temê-la. Burton,

⁴⁰ A acidental troca de votos entre Victor e Emily pode ser uma referência ao acontecimento semelhante de *The Monk* (1796), de Matthew Gregory Lewis, entre Raymond e a “Bleeding Nun”.

com os visuais intensos e coloridos, constrói o filme de tal modo que o mundo dos mortos apela e atrai mais o nosso interesse, em comparação com o mundo dos vivos.

Outra obra que revitaliza a abordagem ao tema da morte é claramente a criação do artista Edward Gorey, *The Gashlycrumb Tinies*. Apesar do conteúdo pouco narrativo, as inúmeras e inusitadas mortes das crianças são o destaque da obra. E enquanto algumas personagens são apresentadas já falecidas (como por exemplo Kate, “struck with an axe”), em outras paira somente no ar a ameaça da morte, que sabemos que virá pelo tom assertivo do narrador (como no caso de Victor, que se afirma “squashed under a train”, mas a ilustração apresenta apenas a sua figura viva obscurecida, perdida nas linhas ferroviárias).

A morte é um tema importante para ser trabalhado na Literatura e Ficção Infantil. Como parte e destino natural da vida, é necessário apresentá-lo e explicá-lo à criança. Ignorar a morte não afetará a sua ocorrência (Swenson 402). Por estes motivos é o Gótico tão importante para a criança. Como declara Michael Howarth:

If childhood is a journey, then Gothicism is just one of the roads we’ll have to travel, sometimes frightened, and sometimes wounded, but almost always alone. To be sure, this is a gloomy path, but one that all children should be allowed to explore on their own, for how can children appreciate the light if they have never played in the dark? (Howarth 9).

4.4. *We're all monsters here: O Papel do Monstro na Escrita para Crianças*

Em *The Child and the Gothic Body*, Laura Dunford propõe a presença e o desenvolvimento de personagens criança-monstro em obras da Literatura Gótica Infantil Contemporânea, citando Marina Warner: “[m]onsters have become children’s best friends, *alter egos*, inner selves” (Dunford 18). O monstro, como temos vindo a analisar, passou a ocupar o papel principal na escrita para crianças. É o corpo dos medos, ansiedades e desejos, o espelho do lado oculto do “eu”: “[...] projections of the unconscious needs and struggles of the heroine and, by extension, the readers of the romance” (Swan 354), comenta Susan Swan no artigo “Gothic drama in Disney’s beauty and the beast” (1999).

Na primeira secção deste capítulo identificou-se o protagonista gótico na Literatura Infantil, e com a segunda parte propôs-se a ambiguidade do seu carácter, da sua identidade como o herói da narrativa. Na terceira secção explorou-se a fisicalidade do monstro e o modo cómico como o horror físico e outros conceitos são trabalhados na Literatura Infantil. Pelo que nesta última secção do capítulo e desta dissertação, impõe-se um debate sobre a psicologia do monstro, o novo herói gótico da literatura para crianças. Na sua análise de *Frankenstein*, em *Skin Shows* (1995), Judith Halberstam afirma que a obra: “demands a rethinking of the entire Gothic genre in terms of *who* rather than *what* is the object of terror” (Halberstam 28). A Literatura Gótica Americana, desde o seu começo, foca-se no indivíduo: “[...] it is people (or at least bodies) who terrify people, not ghosts or gods, devils or monks, windswept castles or labyrinthine monasteries” (28), explica Halberstam no capítulo “Making Monsters”.

Oyster Boy encara esta ideia como a sua principal mensagem. Os “monstros” são as vítimas de uma sociedade cruel e opressiva. As particularidades incomuns condenam os protagonistas a uma vida infeliz e atribulada. Sam, a quem o título da obra se refere, é assassinado pelo pai e comido; Robot Boy, fruto do adultério da mãe, tem a possibilidade de crescer mas não é um destino mais favorável: “And Robot Boy grew to be a young man. Though he was often mistaken for a garbage can” (Burton 9). O autor salienta também que a monstrosidade encontra-se nas outras pessoas e não no indivíduo, pois afirma, em “Roy, the Toxic Boy”: “To those of us who knew him – his friends – we called him Roy. To others he was know as that terrible Toxic Boy” (63). A obra é uma hiperbolização das experiências reais pelas quais passamos. Cada pessoa é única, e o que a distingue dos outros pode para alguns ser o mais interessante, e para outros ser uma aberração. “Gothic hero-villains are us in our most unrepressed moments” (Jackson et al. 197), comentam os autores de *The Gothic in Children’s Literature*.

Os monstros na Literatura Gótica não explicam (ou não se limitam apenas a explicar), o que significa ser um monstro, mas sim o que significa ser humano: “I suggest that the book presents itself not as the making of a monster but as the making of a human. In what ways does the monster construct Frankenstein, in other words? Who actually builds whom and who destroys whom?” (Halberstam 32), questiona a autora de *Skin Shows*. Podemos recordar, como outro exemplo, uma menosprezada adaptação dos estúdios Walt Disney, *The Hunchback of Notre-Dame* (1996). O filme, baseado no clássico homónimo de Victor Hugo de 1831, debate - ao invés do interesse da obra escrita de publicitar a catedral - esta mesma ideia: o que faz de nós humanos? “Who is the monster and who is the man?” (Kirk e Trousdale 1996), pergunta-nos. Quasimodo assemelha-se aos jovens de *Oyster Boy*; ao primeiro relance sobre o protagonista, Juíz Claude Frollo, o vilão, exclama: “A baby? A monster!” (1996). E a partir desse momento, Quasimodo não é sequer humano a seus olhos, apenas uma criatura e um peão para os seus estrategemas. Mas é o “monstro” que revela a maior humanidade - em *The Hunchback of Notre-Dame*, *Oyster Boy*, e também em *The Girl Who Drank the Moon* -, e as figuras de autoridade são os perseguidores e os carrascos dos inocentes.

Esta é uma visão que, não obstante, “reduz” o monstro a uma pária social, uma eterna vítima, a representação das minorias e o espelho das ações condenáveis da sociedade. E quando o monstro representa o lado de nós próprios ao qual tentamos fugir? As emoções que sabemos levarem-nos a tomar decisões erradas. Ainda na época moderna e avançada na qual vivemos, temos dificuldade em aceitar a feiura dos nossos sentimentos, crendo ser mais fácil rejeitá-los e focar apenas nos bons pensamentos que povoam a nossa mente e espírito. O que nos leva, como os autores de *The Gothic in Children’s Literature* notam, a reprimir esse lado do “eu”, o lado socialmente inaceitável; não por ser uma exclusão à norma, mas por nos levar a duvidar do nosso papel como “heróis”.

Max, de *Where The Wild Things Are*, mostra como admitir, encarar e resolver os nossos conflitos interiores permite viver o dia a dia com maior facilidade. As Wild Things, os monstros da ilha de Max, são ao mesmo tempo representações das dinâmicas familiares do protagonista e das suas turbulentas emoções. O desenvolvimento das interações com essas personagens monstruosas oferece-lhe a possibilidade de aprender a lidar com os seus sentimentos, a ter controlo sobre eles e não a ser controlado por eles. Karen Coats explica, no seu capítulo em *The Cambridge Companion to American Gothic*: “When Max goes into his imagination and has a wild rumpus with his Wild Things, he is experiencing the purgative value of the Gothic imagination; he transforms his aggression and anger at his mother’s reprimand into monsters and becomes their master” (Coats 180). O produto cinematográfico, do diretor Spike Jonze,

explora com maior profundidade as ideias propostas pela obra de Maurice Sendak. E enquanto muitos afirmam que a obra foi concretizada para um número alargado e diversificado de espectadores - não apenas para crianças, convidando os adultos a recordar a obra de Sendak e a ponderarem nas questões propostas por ele -, neste momento do século XXI, mais de uma década depois da estreia do filme e mais de meio século depois da publicação do livro, talvez se deva considerar apresentar o público mais jovem a ambas as obras. A simplicidade de ambas narrativas permite, mesmo que inconscientemente, estabelecer as conexões mencionadas entre o protagonista Max e as suas Wild Things, bem como entre o espectador e as *suas* Wild Things, como propõe o poster do filme: “There’s one in all of us” (Jonze 2009). O autor de *The Uses of Enchantment* reitera estas ideias: “The child must somehow distance himself from the content of his unconscious and see it as something external to him, to gain any sort of mastery over it” (Bettelheim 72). A questão que permanece é: enquanto projeções dos nossos problemas, interiores e exteriores, deverão os “monstros” serem confrontados e derrotados, ou aceites? Talvez seja uma escolha dependente de múltiplos fatores. Existem partes de nós que não nos beneficiam, e que teremos de purgar; e existem outras que simplesmente teremos de aceitar como um dos fragmentos da nossa identidade. Os autores de *The Gothic in Children’s Literature* propõem que, nas últimas décadas, a criança tem combatido a imagem de inocência e integridade imposta pela sociedade. Comentando as ações em algumas situações-caso, os autores apontam essa mudança, e assumem a autonomia da criança, não apenas como vítima, mas como agente consciente:

Recent children’s Gothic, however, reflects our culture’s changing attitude toward the innocence of children, as well as what seems to be a cultural shift in our willingness to unilaterally assign blame [...] we also begin to experience a sense of unease about the degree to which they are complicit in their own exploitation. In keeping with a more general trend to complicate victim/abuser status, we begin, in a strange way, to dignify the child by granting him or her complex motivations that are not the results of a bland innocence (16).

O Gótico permite à criança experienciar o lado do vilão, presenteando o leitor com personagens complexas que testam as ideias de moralidade (176). As novas obras propõem a descoberta de um meio entre os extremos do certo e do errado, do bom e do mau. O Gótico é encarado como parte do “eu”: “[...] children in many contemporary Gothic novels court their dark side, and own it as an aspect of the self” (17), declaram os autores.

Conclusão

A literatura é parte essencial da nossa vida, sobretudo durante o período da infância. É um meio de entretenimento e ensino, tanto acadêmico como pessoal. Ler estimula a criatividade e a capacidade de pensamento crítico, abre novos horizontes, além de nos orientar na descoberta do mundo. Para esse fim, a presença de elementos do Gótico, na Literatura Infantil, é fundamental. Será assim importante questionar esta necessidade de explorar novos rumos e alternativas na escrita para crianças, que surgiu nas últimas décadas. Os autores de *The Gothic in Children's Literature* argumentam:

Why are this form and this sensibility with us so insistently now? My answer is that we live in fearful times and the Gothic reflects fear and maybe even combats this fear in some strange way [...] Paranoia pervades our culture [...] Just about everything has become a potential danger, from insect bites to sunshine to the air we breathe to luggage left near a park bench (Jackson et al. 196).

O mundo atual apresenta múltiplos perigos, sendo por isso cada vez mais difícil proteger a criança, de forma adequada. Como verificado nesta dissertação, o Gótico prospera nas obras produzidas para o público infantil. O primeiro capítulo demonstra a aplicação de características góticas na construção do cenário da obra. O clássico tema da mansão gótica é reescrito para se adequar a ambientes atuais, integrando-se nos espaços de terror da Literatura Infantil. A casa assombrada e ameaçadora transforma-se na praia, na escola, nos refúgios e nos espaços imaginados pela criança. Aproveitando a capacidade para pensamento metafísico do leitor-criança, mencionada por Karen Coats (180), os autores contemporâneos podem trabalhar também o simbolismo recorrente do Gótico nas suas obras, de modo a enriquecer as suas narrativas; respeitando a criança como leitora, por ser esta digna de uma obra complexa e estimulante.

Por conseguinte, a casa alberga a família, um dos centros da energia gótica, e o tema central do segundo capítulo. Encontrando-se a criança dependente dos pais e de outros familiares para subsistir durante os primeiros anos de vida, é definitivamente um tópico a abordar com o auxílio do Gótico. Os últimos anos têm revelado a importância da família e da vida familiar, o impacto da ausência e a relevância da presença de figuras familiares, nas quais a criança poderia procurar apoio, orientação e afeto. É um período que tem também demonstrado a impossibilidade de manter a criança ignorante dos acontecimentos e perigos do

mundo. Para o seu próprio bem, é possível apenas educá-la no melhor curso de ação, e confiar no seu juízo e instinto.

Esta tem sido uma época em que se percebe a importância do contacto social, tanto familiar como entre amigos. Compreender que, independentemente da nossa etnia, estatuto social ou qualquer outra classificação, passamos todos por experiências semelhantes, que não nos devem afastar mas aproximar, contribuindo para a aceitação do outro e de nós mesmos. A diversidade das obras contemporâneas tem promovido o conhecimento frutífero de novos conceitos, ideologias diferentes e existências alternativas. O terceiro capítulo desta dissertação foca representações de questões sociais e raciais através do Gótico e das suas personagens recorrentes, as quais transgridem estereótipos e diferenças raciais, de modo a destacar o conteúdo ético das mensagens das obras, criando uma área de debate imparcial.

O Gótico coloca em perspectiva as experiências do ser humano, levando-nos a ponderar em questões que tememos responder. A criança necessita da orientação do Gótico, para colocar as devidas questões nos momentos mais pertinentes. Ela precisa de aprender a ver para além do comum, testando, na pele dos heróis-vilões da nova Literatura Infantil, o outro lado, a dimensão das emoções e do inconsciente. A combinação da busca filosófica incessante do Gótico com a aparente simplicidade de algumas obras da Literatura Infantil convida a uma reflexão do “eu” estimulante e divertida. Helen Wheatley comenta no seu artigo: “In rather broad sweeps, this critical writing has, first, taken the stance that such literature is harmless fun, seeing fiction as a safe space in which to explore the pleasure of fear [...]” (Wheatley 386).

A Ficção Infantil é um espaço onde o Gótico se reatualiza, onde se recorda e reescreve as características clássicas do género - um espaço que oferece a um novo público esta experiência do Gótico. Como propõe Chloé Buckley, em *Twenty-First-Century Children's Gothic*, numa análise de *Frankenweenie* e *ParaNorman*: “Negotiating homage, nostalgia, irony and critique, these films posit new reading strategies for Gothic, locating a new audience whose naïvety (rather than cynicism) allows them to experience pop-cultural Gothic products as authentic [...]” (Buckley 138). Claro que, a introdução da criança a este universo do Gótico, com as suas atmosferas sufocantes e assombradas, personagens perigosas e enredos assustadores, provoca, nos pais e educadores, um receio instintivo. Não obstante, Michael Howarth explica:

Without this introduction to fear, children may enter adolescence unprepared to resolve intrapersonal and interpersonal conflicts like puberty, sex, relationships, or peer-pressure. Thus, Gothicism in children's literature, besides being a source of entertainment, achieves a didactic purpose by supplying the emotional training wheels we all need to mature (Howarth 8).

O medo, ao invés da imagem incapacitante que assume, é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento humano. O autor afirma ainda que a experiência do medo guia a criança, para compreender e resolver os seus dilemas e emoções conflituosas, num momento da sua vida de extrema vulnerabilidade, em que experiencia diferentes ansiedades (164). Encarar os seus problemas através da segurança e flexibilidade da literatura estimula autonomia e independência: "[...] unlike conventional Gothic heroines, the child protagonists of contemporary children's narratives rarely need rescuing; they are eminently capable of saving themselves" (71), observa Michael Howarth. O lado emocional é muitas vezes subestimado, ou até usado para fins perniciosos. Especialmente no período da infância, investe-se em proporcionar um ambiente constantemente alegre, caloroso e seguro para criança, esquecendo que ela é um ser humano, e como tal apresenta necessidades emocionais e existenciais específicas. Karen Coats, em "The Gothic in American Children's Literature", afirma:

When we put these things together, we have a better understanding of the draw and power of Gothic literature to help children manage existential fears, anxiety, and desire. In their real worlds, young children have very little power; in their fictions, they can have monsters composed of their own aggression who do their bidding, giving them practice in the beneficial exercise of power as well as protection from being overwhelmed by their emotions (Coats 181).

A Literatura Infantil é uma das bases da nossa identidade e dos valores que se transmitirão nas ações da vida adulta. Aliada ao Gótico, a Literatura Infantil torna-se ainda mais capaz de orientar a criança no seu processo de crescimento. Os diferentes tópicos trabalhados nesta dissertação – o espaço, a família, e a dimensão social e pessoal da criança - exigem mais investigação crítica na área da Literatura Infantil, e da sua interseção com a Literatura Gótica, bem como demonstram a versatilidade do género como objeto de análise.

Muitos de nós cresceram e foram educados através de contos de fadas, que, com o passar dos anos, têm vindo a ser despersonalizados das suas importantes mensagens e conselhos. Porém, nas palavras dos autores de *The Gothic in Children's Literature*: "These circumstances create the conditions for the Gothic in contemporary children's literature to fill the gap that the loss of traditional fairy tale has created" (Jackson et al. 79).

Bibliografia

Ativa:

- Barnhill, Kelly. *The Girl Who Drank the Moon*. Algonquin Young Readers, 2016.
- Bellairs, John. *The House with a Clock in Its Walls*. Puffin Books, 1973.
- Burton, Tim. *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*. William Morrow and Company, 1997.
- Chase, Mary. *The Wicked, Wicked Ladies in the Haunted House*. Scholastic Book Services, 1971.
- Gensler, Sonia. *Ghostlight*. Alfred A. Knopf, 2015.
- Gorey, Edward. *The Gashlycrumb Tinies*. Bloomsbury Publishing, 1998.
- Hale, Shannon. *The Storybook of Legends*. Little, Brown and Company, 2013.
- . *The Unfairest of Them All*. Little, Brown and Company, 2014.
- Henson, Jim e A.C.H. Smith. *Labyrinth: The Novelization*. Archaia, 2014.
- Laughlin, Florence. *The Little Leftover Witch*. Collier Books, 1960.
- Lowry, Lois. *The Willoughbys*. Walter Lorraine Books, 2008.
- Sendak, Maurice. *Where the Wild Things Are*. Harper Trophy, 1984.
- Snicket, Lemony. *A Series of Unfortunate Events Collection*. Harper Collins, 1999-2006.

Passiva:

- Baum, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. Harper Collins, 2001.
- Beger, Helen A. e Douglas Ezzy. *Teenage Witches: Magical Youth and the Search for the Self*. Rutgers University Press, 2007.
- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Vintage Books Editions, 2010.
- Bigler, Rebecca S., e Lynn S. Liben. "Developmental Intergroup Theory: Explaining and Reducing Children's Social Stereotyping and Prejudice". *Current Directions in Psychological Science*, vol.16, no.3, 2007, pp.162-166.

- Botting, Fred. *Gothic*. Routledge, 1996.
- Brontë, Emily. *Wuthering Heights: Webster's Thesaurus Edition*. ICON Classics, 2005.
- Buckley, Chloé. *Twenty-First-Century Children's Gothic*. Edinburgh University Press, 2018.
- Bühler, Charlotte. *The Child and His Family*. Routledge, 1940.
- Calinescu, Matei. "Secrecy in Fiction: Textual and Intertextual Secrets in Hawthorne and Updike". *Poetics Today*, vol. 15, no. 3, 1994, pp. 443-465.
- Carrol, Noël. *The Philosophy of Horror or the Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990.
- Cavallaro, Dani. *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. Continuum, 2002.
- Cecire, Maria, et al., editores. *Space And Place in Children's Literature, 1789 to the Present*. Ashgate, 2015.
- Coats, Karen. "The Gothic in American Children's Literature". *The Cambridge Companion to American Gothic*, Cambridge University Press, 2017.
- Crow, Charles. "Southern American Gothic". *The Cambridge Companion to American Gothic*, Cambridge University Press, 2017.
- Curtis, Barry. *Dark Places: the haunted house in film*. Reaktion Books, 2008.
- Curtis, James M. "In Absentia Parentis: Confronting the Uncanny Orphan in Roald Dahl's *James and the Giant Peach*". *Children's Literature Association Quarterly*, vol.40, no.4, 2015, pp.355-370.
- Davies, Owen. *The Oxford Illustrated History of Witchcraft and Magic*. Oxford University Press, 2017.
- Delong, Anne. "Haunted Children: Legitimacy, Inheritance, and the Sins of the Fathers in Ghost Stories by Victorian Women". *Victorians: A Journal of Culture and Literature*, no. 137, 2020, pp. 15-29.
- Doughty, Terri e Dawn Thompson, editoras. *Knowing Their Place? Identity and Space in Children's Literature*. Cambridge Scholars Publishing, 2011.

- Dunford, Laura. *The Child and the Gothic Body: A study of abjection and nineteenth century influences in selected works of contemporary gothic children's literature*. The University of British Columbia, 2010.
- Edwards, Justin D. e Rune Graulund. *Grotesque*. Routledge, 2013.
- Freud, Sigmund, et al. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. The Hogarth Press, 1955.
- Gammello, Alyssa. *Biting Back: Racism, Homophobia and Vampires in Bram Stoker, Anne Rice and Alan Ball*. Undergraduate Honors College Theses 2016-, 2018.
- Gibson, Lois, e Laura Zaidman. "Death in Children's Literature: Taboo or Not Taboo?". *Children's Literature Association Quarterly*, vol.16, no.4, 1991, pp.232-234.
- Goodman, Charlotte. "The Sins of the Fathers and Mothers: The Child as Victim in Modern Literature". *Modern Language Studies*, vol. 15, no. 2, 1985, pp. 47-54.
- Halberstam, Judith. *Skin Shows*. Duke University Press, 1995.
- Hogle, Jerrold, editor. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge University Press, 2002.
- Howarth, Michael. *Under the Bed, Creeping Psychoanalyzing the Gothic in Children's Literature*. McFarland & Company, 2014.
- Jackson, Anna, editora. *New Directions in Children's Gothic*. Routledge, 2017.
- Jackson, Anna, et al. *The Gothic in Children's Literature: Haunting the Borders*. Routledge, 2008.
- Jackson, Shirley. *The Haunting of Hill House*. Penguins Books, 2006.
- Jarvis, Christine. "Becoming a Woman Through Wicca: Witches and Wiccans in Contemporary Teen Fiction". *Children's Literature in Education*, vol.39, 2008, pp.43-52.
- Kayser, Wolfgang. *The Grotesque in Art and Literature*. Indiana University Press, 1963.
- King, Stephen. *The Shinning*. Anchor Books, 2012.
- Lima, Maria Antónia, editora. *Gótico Americano: alguns percursos*. Húmus, 2017.
- Lyon, Elizabeth. *Mothers, Sons, and the Gothic Family in Brown, Poe, and Wharton*. Scripps Senior Theses, 2012.

- Madden, Victoria. "‘We Found the Witch, May We Burn Her?’: Suburban Gothic, Witch-Hunting, and Anxiety Induced Conformity in Stephen King’s *Carrie*". *The Journal of American Culture*, vol.40, no.1, 2017, pp. 7-20.
- Mills, Claudia. "Children in Search of a Family: Orphan Novels Through the Century". *Children’s Literature in Education*, vol.18, no.4, 1987.
- Mirtz, Ruth. "The Gothic in Children's Literature: Haunting the Borders (review)". *The Lion and the Unicorn*, vol.33, no.1, 2009, pp.126-129.
- Nodelman, Perry. *The Hidden Adult*. The Johns Hopkins University Press, 2008.
- Norberg-Schulz, Christian. *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli, 1979.
- Poe, Edgar. *The Complete Works of Edgar Allan Poe*. Delphi Classics, 2011.
- Punter, David, e Glennis Byron. *The Gothic*. Blackwell Publishing, 2004.
- Reynolds, Kimberley. *Radical Children’s Literature Future Visions and Aesthetic Transformations in Juvenile Fiction*. Palgrave Macmillan, 2007.
- Riley, Meagan. *The family Gothic: Identity and kinship in the American Gothic tradition*. Senior Honors Projects, 2010-current, 2016.
- Robinson, C.Neil. "Good and Evil in Popular Children’s Fantasy Fiction: How Archetypes Become Stereotypes that Cultivate the Next Generation of Sun Readers". *English in Education*, vol.37, no.2, 2003, pp.29-36.
- Schmitz, Rahel. *Haunted by a House: The Terrors of Postmodernity in American Haunting House Tales*. Leiden University, 2015.
- Schrader, Valerie. "Witch or Reformer?: Character Transformations Through the Use of Humor in the Musical ‘Wicked’". *Studies in American Humor*, vol.3, no.23, 2011, pp.49-65.
- Sempruch, Justyna. "Feminist Constructions of the ‘Witch’ as a Fantasmatic Other". *Body and Society*, vol.10, no.4, 2004, pp.113-133.
- Shelley, Mary. *Frankenstein: Webster’s Thesaurus Edition*. ICON Classics, 2005.
- Spooner, Catherine. *Contemporary Gothic*. Reaktion Books, 2006.
- Stocker, Bram. *Dracula*. Glassbook Classics, 1897.

- Sturm, Brian, et al. "Windows and mirrors: secret spaces in children's literature". *New Review of Children's Literature and Librarianship*, vol.14, no.2, 2008, pp. 81-103.
- Swan, Susan. "Gothic drama in Disney's beauty and the beast: Subverting traditional romance by transcending the animal-human paradox". *Critical Studies in Media Communication*, vol.16, no.3, 1999, 350-369.
- Swenson, Evelyn. "The Treatment of Death In Children's Literature". *Elementary English*, vol.49, no.3, 1972, pp.401-404.
- Vargas, José, e Juan Vargas. "A Girl in the Dark with Monsters: The Convergence of Gothic Elements and Children's Literature in Neil Gaiman's Coraline". *Revistas de Lenguas Modernas*, no.21, 2014, pp.77-94.
- Vecco, Marilena. "Genius loci as a meta-concept". *Journal of Cultural Heritage*, 2019, pp.1-7.
- Walpole, Horace. *The Castle of Otranto: A Gothic Novel*. The Floating Press, 2009.
- , *The House of the Seven Gables*. The Pennsylvania State University, 2008.
- Weinstock, Jeffrey, editor. *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream*. Palgrave Macmillan, 2013.
- Wheatley, Helen. "Uncanny Children, Haunted Houses, Hidden Rooms: Children's Gothic Television in the 1970s and '80s". *Visual Culture in Britain*, vol.13, no.3, 2012, pp.383-397.
- Williams, Anne. *Art of Darkness: A Poetics of Gothic*. The University of Chicago Press, 1995.
- Wright, Angela. *Gothic Fiction*. Palgrave Macmillan, 2007.

Filmografia:

Adamson, Andrew. *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Walt Disney Pictures, 2005.

Annable, Graham, e Anthony Stacchi. *Boxtrolls*. Laika, 2014.

Audu, Paden. *Thronecoming*. Mattel, 2014.

Buck, Chris, e Jennifer Lee. *Frozen*. Walt Disney Pictures, 2013.

Burton, Tim. *Corpse Bride*. Warner Bros Pictures, 2005.

---, diretor. *Frankenweenie*. Walt Disney Pictures, 2012.

---, diretor. *The World of Stainboy*. Tim Burton Productions, 2000.

---, diretor. *Vincent*. Walt Disney Pictures, 1982.

Butler, Chris e Sam Fell. *ParaNorman*. Focus Features, 2012.

Chapman, Brenda, e Mark Andrews. *Brave*. Walt Disney Pictures, 2012.

Clements, Ron, e John Musker. *The Little Mermaid*. Walt Disney Pictures, 1989.

---, diretores. *The Princess and the Frog*. Walt Disney Pictures, 2009.

Dekker, Fred. *Monster Squad*. TriStar Pictures, 1987.

DeVito, Danny. *Matilda*. TriStar Pictures, 1996.

Dindal, Mark. *The Emperor's New Groove*. Walt Disney Pictures, 2000.

Dunham, Duwayne. *Halloweentown*. Walt Disney Pictures, 1998.

Edel, Uli. *The Little Vampire*. New Line Cinema, 2000.

Fleming, Victor. *The Wizard of Oz*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

Geronimi, Clyde. *Sleeping Beauty*. Walt Disney Pictures, 1959.

Gillard, Stuart. *Twitches*. USA: Walt Disney Pictures, 2005.

Gordon, Marc, e Norman J. LeBlanc. *W.I.T.C.H.* Walt Disney Pictures, 2004-2006.

Greenberg, Richard. *Little Monsters*. United Artists, 1989.

Greenwald, Todd J. *Wizards of Waverly Place*. Disney Channel, 2007-2012.

Hand, David. *Snow White and The Seven Dwarfs*. Walt Disney Pictures, 1937.

Harris, Harold et al. *Dragon Games*. Mattel, 2016.

Henson, Jim. *Labyrinth*. TriStar Pictures, 1986.

Hitchcock, Alfred. *Rebecca*. United Artists, 1940.

Hopper, Jerry, et al. *Addams Family*. ABC, 1964-1966.

Jones, Kirk. *Nanny McPhee*. Universal Pictures, 2005.

Jonze, Spike. *Where the Wild Things Are*. Warner Bros Pictures, 2009.

Kirk, Wise, e Gary Trousdale. *The Hunchback of Notre-Dame*. Walt Disney Pictures, 1996.

---, diretores. *Beauty and the Beast*. Walt Disney Pictures, 1991.

Kubrick, Stanley. *The Shinning*. Warner Bros Pictures, 1980.

Landon, Michael. *Little House on the Prairie*. NBC, 1974.

Liebmann, Norm, et al. *The Munsters*. CBS, 1964-1966.

Ortega, Kenny. *Hocus Pocus*. Walt Disney Pictures, 1993.

Pearn, Kris. *The Willoughbys*. Netflix, 2020.

Reitherman, Wolfgang. *The Sword in the Stone*. Walt Disney Pictures, 1963.

Roeg, Nicolas. *Witches*. Warner Bros., 1990.

Ronning, Joachim. *Maleficent: Mistress of Evil*. Walt Disney Pictures, 2019.

Roth, Eli. *The House with a Clock in Its Walls*. Universal Pictures, 2018.

Scott, Brandon. *Legacy Day: A Tale of Two Tales*. Mattel, 2012.

Silberling, Brad. *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*. USA: Paramount Pictures, 2004.

Sonnenfeld, Barry. *Addams Family*. Paramount Pictures, 1991.

Stromberg, Robert. *Maleficent*. USA: Walt Disney Pictures, 2014.

Sutherland, Hal. *Sabrina the Teenage Witch*. CBS, 1971-1974.

Takács, Tibor. *Sabrina the Teenage Witch*. Sonar Entertainment, 1996.

Tartakovsky, Genndy. *Hotel Transylvania*. Sony Pictures Animation, 2012.

Turteltaub, Jon. *The Sorcerers' Apprentice*. Walt Disney Pictures, 2010.

Walker, Dorian. *Teen Witch*. Trans World Entertainment, 1989.

Webgrafia

Hawley, Erin. "Re-imagining Horror in Children's Animated Film." *M/C Journal*, MC Publication, 2015, <https://doi.org/10.5204/mcj.1033>.

Merriam-Webster. "Denouement". Merriam-Webster Dictionary, 2021, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/denouement>.