

## RECRIANDO UM MONSTRO: CONSTRUTOS SOCIAIS EM RELEITURAS CONTEMPORÂNEAS DE *FRANKENSTEIN*

Luiz Felipe Salviano<sup>1</sup>  
Bernardo Demaria Ignácio Brum<sup>2</sup>

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2025.v18.49561>

**RESUMO:** Este artigo analisa como a Criatura de Frankenstein funciona como um construto social da monstruosidade, espelhando os medos de cada época. Exploramos a hipótese por meio da análise comparativa de duas adaptações dos anos 1990: o filme *Frankenstein de Mary Shelley* (1994), de Kenneth Branagh, e o mangá *Frankenstein* (1994-1998), de Junji Ito. Discute-se a relevância do romance de Shelley para o horror e sua presença na cultura pop, para então refletirmos sobre a construção da figura monstruosa por meio da chave da "anormalidade", conforme Tucherman (2012), Cohen (2007) e Foucault (2001). A versão de Branagh é examinada por sua estética operística e leitura *queer*, refletindo ansiedades ocidentais. A de Ito é analisada a partir de conceitos da estética japonesa, como a valorização da sombra (Tanizaki, 2017) e a noção de *Ma* (Okano, 2013), que ressignificam o horror Gótico. As releituras preservam a essência subversiva e contra-hegemônica da obra original, contrapostas ao *status quo* Iluminista, revelando como diferentes culturas "montam" seus monstros para negociar os limites do humano, comprovando a adaptabilidade do gótico (Botting, 2024).

**Palavras-chave:** Cinema; gótico; horror; mangá; transposição.

## RECREATING A MONSTER: SOCIAL CONSTRUCTS IN CONTEMPORARY ADAPTATIONS OF FRANKENSTEIN

**ABSTRACT:** This article analyzes how Frankenstein's Creature functions as a social construct of monstrosity, reflecting the fears of each era. We explore this hypothesis through a comparative analysis of two 1990s adaptations: Kenneth Branagh's film *Mary Shelley's Frankenstein* (1994) and Junji Ito's manga *Frankenstein* (1994–1998). We discuss the relevance of Shelley's novel to horror and its presence in pop culture, and then reflect on the construction of the monstrous figure through the lens of "abnormality," as defined by Tucherman (2012), Cohen (2007), and Foucault (2001). Branagh's version is examined for its operatic aesthetic and queer interpretation, reflecting Western anxieties. Ito's work is analyzed through concepts of Japanese aesthetics, such as the valorization of shadow (Tanizaki, 2017) and the notion of *Ma* (Okano, 2013), which redefine Gothic horror. The reinterpretations preserve the subversive and counter-hegemonic essence of the original work, contrasting it with the Enlightenment

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação pela UERJ. Mestre em Comunicação pela UERJ. Possui Licenciatura em Letras (Português/Literaturas) pela UFRJ. Brasileiro. Bolsista CAPES. E-mail: [luizsalvianof@gmail.com](mailto:luizsalvianof@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-5558-9858>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2848998824048857>.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação pela UERJ. Bacharel em Jornalismo pelo Centro Universitário Carioca e Mestre em Comunicação pela UERJ. Brasileiro. Bolsista CAPES. E-mail: [bernardodibrum@gmail.com](mailto:bernardodibrum@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7940-0773>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8881604524185552>.

*status quo*, revealing how different cultures "assemble" their monsters to negotiate the limits of the human, demonstrating the adaptability of the Gothic (Botting, 2024).

**Keywords:** Adaptation; cinema; gothic; horror; manga.

## Introdução

Desde as criaturas mitológicas da antiguidade até os ciborgues da ficção científica contemporânea, o monstro funciona como um significante cultural: um espelho das ansiedades, desejos e limites de cada sociedade. Longe da mera fantasia, a monstruosidade é um construto social complexo, uma lente através da qual as culturas definem a si mesmas em oposição ao que consideram estranho, aberrante ou transgressor. Como observado por Fátima Régis de Oliveira (2003, p. 23): "No Ocidente, desde a Grécia Antiga, os conceitos de perfeição, estabilidade e unidade autorizaram a criação de um modelo de corpo ideal (mesmo) a partir de suas diferenças com o corpo monstruoso (outro)". Jean Delumeau (2009) aponta que, entre os séculos XIV e XIX, a Igreja Católica Ocidental e o Estado instrumentalizam os medos da natureza e do "outro" para controle social. Essa pedagogia do medo foi disseminada pelas Escrituras (Apocalipse) e obras literárias como *A Divina Comédia* (Dante Alighieri, 1231) e *Paraíso Perdido* (John Milton, 1667). Ao detalhar o Inferno, Dante eterniza figuras como Satã e demônios, simbolizando o que deve ser temido e combatido. O monstro reforça fronteiras morais e converte o desconhecido no mal.

Em *Medos de Ontem e de Hoje*, Delumeau (2007, p. 4) aponta que o avanço sociotecnológico, como o êxodo rural, intensifica "medos culturais" e temores do desconhecido, muitas vezes personificados em estrangeiros amplificado na modernidade pela associação entre terroristas e imigrantes, usando a demonização de minorias como instrumento político. O medo, antes focado na natureza, agora foca em ameaças humanas: guerras, crises ambientais e o temor do semelhante. Essa mudança ressoa na modernidade após o Iluminismo. Oliveira (2003, p. 26) explica que a Modernidade, baseada na razão e estabilidade, relega o híbrido e o ambíguo à monstruosidade. O monstro, antes transgressão divina, agora encarna o que escapa aos ideais iluministas de racionalidade.

Nesse contexto, a literatura Gótica emerge da crise da modernidade, opondo-se aos ideais iluministas de razão e ordem. Conforme Botting (2024), se o Iluminismo se coloca como a antítese da "escuridão feudal e barbárie", o Gótico explora o caos e a violação de fronteiras. Não homogêneo, transcende épocas, culturas e regiões, manifestando-se também no Japão e Coreia do Sul, onde se funde com tecnologias invasivas e ameaças ecológicas, configurando um "gótico global" contemporâneo (Botting, 2024).

Assim, defendemos que poucas obras são tão representativas das complexidades do Gótico quanto *Frankenstein* ou *O Prometeu Moderno*, de Mary Shelley (1818), contrapondo ideais iluministas (razão, ciência, progresso) a suas consequências sombrias (transgressão, catástrofe, exclusão). Diferente de monstros que surgem da fusão entre humano e natureza, a Criatura surge do excesso científico, simbolizando o fracasso da razão em lidar com o que é

diferente e a falha ética da ciência. Isso ecoa abordagens posteriores sobre repressão do diferente, como o romance *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley, 1932) e o filme *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982, dir. Ridley Scott).

O romance de Mary Shelley continua relevante por meio de inúmeras adaptações (247 filmes desde 1910, além de peças, músicas, jogos e quadrinhos<sup>3</sup>), tornando a Criatura, ao lado de *Drácula* (Bram Stoker, 1897), um ícone do horror. Nossa hipótese é que sua duradoura importância se deve ao fato de sua monstruosidade ser tanto literal quanto social. Em tempos de tensões e reconfigurações sociais, a Criatura provoca uma reação punitiva e instintiva pela transgressão existencial que encarna, desafiando o que é humano, natural e aceitável.

O monstro como construto social, relacionado à conceituação de Botting (2024), destaca a capacidade da literatura Gótica de dialogar com diferentes épocas. Selecioneamos o filme *Frankenstein de Mary Shelley* (1994, dir. Kenneth Branagh) e o mangá *Frankenstein* (1994 - 1998), de Junji Ito, para analisar as reconfigurações do romance de Shelley. Nossa objetivo é demonstrar como a obra, nascida no século XIX, ainda explora tensões de diferentes épocas e contextos. Buscamos entender como o romance de Shelley consegue ser relido e reinterpretado por artistas tão diversos quanto Kenneth Branagh (ator e cineasta shakespeariano) e Junji Ito (artista de quadrinhos japonês especializado em horror), e propomos uma análise comparativa que investiga as diversas formas de explorar a história original, considerando as tradições culturais ocidental e japonesa, e as mídias (cinema e quadrinhos). Desvendamos como essas adaptações transmutam o horror Gótico original em novas linguagens e imaginários, sustentando que as releituras mantêm a essência contra-hegemônica do livro, desafiando o *status quo* epistemológico do Ocidente — seja ao oferecer uma visão *queer* ou apresentar uma cosmovisão não-ocidental, a subversão é uma constante em tais releituras.

A metodologia aborda *Frankenstein* em duas frentes: primeiro, análise do romance como um marco do gótico; a seguir, uma análise das adaptações específicas do *corpus*, com uma obra analisada por seção, explorando suas particularidades temporais, regionais e artísticas. Comparando duas releituras, traçamos a evolução do monstro como símbolo cultural e a adaptabilidade da narrativa gótica, mostrando como o texto de Shelley reflete as angústias de cada geração.

## 1. *Frankenstein: o horror Gótico e sua relevância*

*Frankenstein* foi concebido em 1816 quando Mary Shelley e seu marido Percy Bysshe Shelley estavam na casa de Lord Byron durante o evento climático conhecido como o "Ano Sem Verão", causado por uma erupção vulcânica na Indonésia, que baixou as temperaturas, causando perdas de colheitas e fome. Esse período de isolamento e escuridão ocorreu em meio a grandes transformações sociopolíticas, como as revoluções Francesa, Americana, Haitiana, as Guerras Napoleônicas e a Revolução Industrial, redefinindo a sociedade ocidental. Nesse

<sup>3</sup> List of films featuring Frankenstein's monster. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_films\\_featuring\\_Frankenstein%27s\\_monster](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_featuring_Frankenstein%27s_monster). Acesso em 22 jul. 2025.

contexto, *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole torna-se marco inicial do “gótico”, de uso inicialmente pejorativo, associado a “práticas bárbaras” e “superstição” (Botting, 1995). Essa literatura era marcada pelo excesso e transgressão estética, desafiando e contrapondo o racionalismo cartesiano:

Terrores góticos ativam um senso de desconhecido e projetam um poder incontrolável e opressivo que não ameaça apenas a perda da sanidade, honra, propriedade ou posição social mas a própria ordem que suporta e é regulada pela coerência desses termos. (Botting, 1995, p. 5)

Academicamente questionado, o Gótico exerce influência em diversas mídias e gêneros ao longo de dois séculos, consolidando-se por meio de uma difusão (Botting, 1995, p. 9) que se caracterizou por ser fragmentada e alheia às propostas do Modernismo e do Realismo, aproximando-se de movimentos como o “Ultrarromantismo” e o “Romantismo Sombrio”. Ficcionistas e poetas como Lord Byron, Edgar Allan Poe e Álvares de Azevedo exploraram temas transgressivos como culpa, assassinato e amor proibido. *Os Sofrimentos do Jovem Werther* (Johan Wolfgang von Goethe, 1774), é um exemplo do chamado “Mal do Século” — um sentimento de decadência, vazio existencial, desilusão e melancolia, que afetou de forma profunda a juventude e ressoou na produção literária da época.

Carregado por essas influências, *Frankenstein* é tido como um marco inicial do horror. Carroll (1990) descreve o gênero como oriundo das narrativas Góticas sobrenaturais, cujo objetivo é provocar reações como medo e repulsa. Isso é alcançado através da resposta dos personagens a figuras anormais, sendo o monstro o ponto de partida do medo e desconforto que desestabiliza o *status quo*. Essa perspectiva é evidenciada na narrativa de Victor Frankenstein, o “Prometeu Moderno”, que concebe um ser humano artificial utilizando eletricidade e cadáveres. Aterrorizado com sua criação, Victor abandona a Criatura, que em resposta à rejeição, mata pessoas próximas a Victor e exige que Victor crie uma companheira. Sua recusa desencadeia uma perseguição mútua que culmina na morte de Victor no Ártico, após relatar sua trágica história ao navegador Robert Walton.

A adaptação cinematográfica mais marcante do romance foi dirigida por James Whale em 1931, muito influenciada pela peça teatral de Peggy Webbling, de 1927, que popularizou a ideia errônea de que Frankenstein seria o nome da criatura. Whale imortalizou a imagem de Boris Karloff como a Criatura: gigantesca, com parafusos no pescoço, cabelos ralos, cabeça quadrada e pele esverdeada, um contraste com a descrição original do romance, que a descrevia como ao mesmo tempo bela e horrível:

Como posso descrever minhas emoções diante da catástrofe, ou retratar o miserável que, com tantas dores e cuidados infinitos, eu havia me empenhado em criar? Seus membros eram proporcionais, e eu escolhera traços belos para ele. Belos! Meu Deus! A pele amarela mal encobria a atividade dos músculos e das artérias; o cabelo era comprido e de um preto lustroso; os dentes, de um branco perolado; mas esses luxos só formavam um contraste mais horrendo com os olhos aguados, que pareciam quase da mesma cor dos buracos

acinzentados nos quais estavam cravados, e com a compleição enrugada e lábios pretos retos. (Shelley, 2017, p. 60)

**Figuras 1 e 2: A representação fiel à descrição por Bernie Wrightson; a versão de Boris Karloff.**



Fontes: Wrightson, 2023; USA Today.

Entre outras diferenças que podemos apontar no filme de Whale está o fato de que o cientista Victor Frankenstein e seu amigo Henry Clerval têm seus nomes trocados. O Victor do filme, inclusive, é representado como um ajudante com uma corcunda protuberante, nomeado como Igor na sequência *O Filho de Frankenstein* (1939, dir. Rowland V. Lee), interpretado por Bela Lugosi. A dupla torna-se o arquétipo da dinâmica “cientista louco e ajudante”, repetidos em outros filmes.

Este preâmbulo demonstra o dinamismo da mitologia de Frankenstein, moldada por suas revisões e adaptações. Ao contrário do livro de Shelley, onde a Criatura aniquila a família de Victor, o filme de Whale realça a conexão entre monstruosidade e inocência, visto que a Criatura mata uma garota accidentalmente:

A analogia poética empreendida pela criatura demonstra de um só golpe seu potencial sensível e sua inadequação social por falta de contato, de vivência. O tema da educação é tangenciado aqui: se a criatura tivesse participado afetivamente da sociedade, tivesse recebido os cuidados de seu criador, tivesse desenvolvido culturalmente sua sensibilidade e intelectualidade, é possível que aprendesse como agir nessa ocasião, mas lhe falta justamente humanidade, isto é, a criatura não foi criada mas tão somente trazida à vida. Aqui, uma diferença radical entre a criação na perspectiva científica e educacional: enquanto aquela busca o domínio técnico da vida esta investe no longo processo de desenvolvimento sensível do que é entendido por humano. (Almeida, 2018, p. 163-164).

Almeida (idem, p. 160) destaca o contexto material do filme, feito no entreguerras, pós-crise de 1929, período de ascensão fascista na Europa. O filme traz forte influência das sombras do expressionismo alemão, influenciado por *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920, dir. Robert Wiene) e *O Golem* (1915, dir. Paul Wegener e Henrik Galeen), de quem herda o arquétipo da criatura artificial incompreendida. A Criatura de Shelley, uma aberração contra Deus, é reconfigurada por Whale como minoria incompreendida perseguida pela sociedade, ecoando outras minorias perseguidas como os judeus durante o Nazismo.

A homossexualidade pública de James Whale faz com que seus filmes, em especial *A Noiva de Frankenstein* (1935, dir. James Whale), sejam lidos sob uma ótica *queer*, com uma narrativa análoga ao tratamento de populações LGBTQIAPN+. O filme adapta a busca da Criatura por uma companheira do livro original, com o Dr. Henry Frankenstein sendo chantageado por seu professor Dr. Septimus Pretorius a criar uma mulher artificial, e o elemento sexual de fato chama atenção:

O monstro (Boris Karloff) pode ser visto como o monstruoso "filho" do "casamento" profano de Pretorius e Henry — Henry, o pai que lhe dá vida, Pretorius, uma figura materna que o nutre. O monstro é a visão paranoica da sociedade sobre o resultado lógico de um encontro homossexual. É uma criança em muitos aspectos: incipiente, exigindo afeto e atenção, irracional e violento quando contrariado. Como uma criança, também, sua sexualidade é instável, bissexual, suas atenções capturadas igualmente pelo eremita e sua possível noiva. Henry exibe uma repulsa geral em relação ao seu "filho", alternadamente excitado e repelido pelo que produziu; Pretorius é a figura parental mais envolvida, porém manipuladora e até abusiva do monstro — a personificação dos medos da sociedade quanto ao vasto dano que o homossexual, assumindo nefastamente o papel de cuidador doméstico, professor de valores sociais e atributos dos papéis sexuais, é capaz de causar. (Morris, 2023, n.p.)<sup>4</sup>

A Noiva, incapaz de articular, apenas grita em repulsa aos homens que a cercam: Henry, Septimus e a Criatura. Uma curiosidade famosa é de que a atriz Elsa Lanchester teria baseado os estranhos sons emitidos pela Noiva no rosnado de cisnes, o que reforça a impressão de Creed (1993) sobre a criação das mulheres-monstro:

Usei o termo "feminino monstruoso", pois o termo "monstro feminino" implica uma simples inversão de "monstro masculino". Os motivos pelos quais o feminino-monstruoso horroriza seu público são bem diferentes dos motivos pelos quais o monstro masculino horroriza seu público. Um novo termo é necessário para especificar essas diferenças. Como acontece com todos os outros estereótipos do feminino, da virgem à prostituta, ela é definida em termos de sua sexualidade. A expressão "feminino-monstruoso" enfatiza a importância do gênero na construção de sua monstruosidade. (Creed, 1993, p. 32-33)

<sup>4</sup> Sexual Subversion: The Bride of Frankenstein. Disponível em: <https://brightlightsfilm.com/sexual-subversion-bride-frankenstein/>. Acesso em 22 jul. 2025.

Isso é sintomático ao notarmos que chamamos a nova criatura de “A Noiva de Frankenstein”, ligando sua existência à condição de servir ao homem ou à Criatura. Incapaz de suprir os desejos masculinos, ornamentada pela paródia de um vestido de noiva, se torna um monstro porque alude à imagem freudiana de castração, da *vagina dentata*.

Analisaremos o aspecto *queer* de Frankenstein na obra de Branagh, mas as questões sobre Victor Frankenstein e suas criaturas já ilustram as ansiedades sexuais e de gênero. A Criatura é definida existencialmente pela sociedade, não apenas biologicamente. Por exemplo, ao encontrar um cego, incapaz de julgar sua aparência, a Criatura experimenta gentileza, mas ao ser descoberta, torna-se o Monstro, inaceitável para padrões de humanidade.

O monstro (...) nas suas mais diferentes formas, não está fora, mas no limite do humano. Um limite “interno”, produtor de figuras estranhas em relação às quais não deixamos de nos perguntar se são efetivamente humanas, já que nos surgem como “desfiguração” do Mesmo no Outro. (Tucherman, 2012, p. 78)

O monstro é o limiar que nos define pela sua exclusão, como aponta Cohen (2000, p. 26-27; 53), corporificando essa cisão ao questionar nossa identidade “pessoal, nacional, cultural, econômica, sexual, psicológica, universal, particular”. Tal cisão, antes pensada na ordem das raças fantásticas como fadas e elfos, dá lugar a um mundo cristão dicotômico, que separa o que é divino da natureza (Tucherman, 2012, p. 88) e, com o avanço das ciências, entre a lógica e a superstição.

Foucault (1970, p. 79) descreve o discurso sobre anormalidade como um ordenamento social, onde o “monstro-humano” é um “Não-Eu” que combina “o impossível e o interdito”. Exemplos desses “monstros-humanos” incluem pessoas intersexo e gêmeos siameses, cujas existências transgridem binariedades. Essa controvérsia leva à perseguição de minorias, tornando-as *homo sacer* ou “vidas nuas” (Agamben, 2010), desprovidas de proteção legal, como nos campos de concentração nazistas, onde “a vida natural torna-se o lugar por excelência da decisão soberana” (Agamben, 2010, p. 135). Isso ecoa a noção do monstro como construção social.

Carroll (1990, p. 42-43) elenca alguns atributos do que denomina “biologias fantásticas”: a primeira é a ameaça (física, psicológica, moral ou social) e a segunda seria a “impureza” ou “intersticialidade”, um conflito entre “duas ou mais categorias culturais constantes”. As formas dessa impureza incluem fusão (de categorias diferentes, como o morto-vivo), a fissão (como o mito do sósia *Doppelgänger*), a magnificação (de medos existentes, como aracnídeos gigantes) e a massificação (ex.: bandos de pássaros hostis). As categorias podem se interpôr (o vírus zumbi faz os mortos-vivos se multiplicarem).

Carroll (1990, p. 44) descreve a Criatura de Frankenstein como uma “fusão”, criada pela combinação de diferentes corpos e cérebros. Para explicar esse tipo de figura, o autor aproxima-se do conceito freudiano de condensação: segundo Freud, a figura condensada sobrepõe, à maneira de uma fotografia, duas ou mais entidades em um único indivíduo. No entanto, Carroll ressalta que, no horror artístico, a fusão não exige que os elementos tenham algo em comum —

diferentemente da condensação freudiana, que pressupõe algum traço compartilhado. Assim, os “seres de fusão” do horror podem ser entendidos como coligações de ordens ontológica ou biologicamente distintas, nas quais elementos heterogêneos e muitas vezes conflitantes são sobrepostos, resultando em entidades impuras e repulsivas (Carroll, 1990, p. 45). Esse ponto é crucial para pensarmos a Criatura de Frankenstein: ela encarna justamente essa impureza, ao reunir em si fragmentos incompatíveis e tornar-se um corpo que não pertence a nenhuma ordem estável. Em outras palavras, a fusão monstruosa não é apenas uma soma de partes, mas um desafio à ideia de identidade unificada — algo que ressoa tanto no gótico quanto em suas reinterpretações posteriores.

Nas seções a seguir, voltaremos nosso olhar para o cerne deste estudo: duas reimaginações da história na década de noventa, e como as obras dialogam com questões de sua época sob diferentes óticas, mas sempre oferecendo um olhar contra-hegemônico.

## 2. *Frankenstein* de Mary Shelley, de Kenneth Branagh

O filme de Brannagh faz parte de uma série de adaptações que a crítica Anna Bogutskaya (2022) batizou como “horror de prestígio”<sup>5</sup>, isso é, filmes sobre monstros famosos com altos valores de produção, diretores de renome e elencos estelares. Em um espaço de quatro anos, foram lançados os filmes *Drácula de Bram Stoker* (1992, dir. Francis Ford Coppola), *Frankenstein de Mary Shelley* (1994, dir. Kenneth Branagh), *Lobo* (1994, dir. Mike Nichols) e *O Segredo de Mary Reilly* (1996, dir. Stephen Frears), o último adaptado de *O Médico e o Monstro* (Robert Louis Stevenson, 1886).

Produtor do filme, Coppola seria o diretor e foi quem escolheu De Niro como a Criatura, que por sua vez selecionou Branagh para a direção e o papel de Victor Frankenstein. Apesar de recuperar o investimento, o filme teve baixa recepção, com o famoso jornalista Roger Ebert resumindo a crítica mais comum ao filme: seu exagero formal. “A Criatura está acertada, mas o resto do filme é tão frenético, tão maníaco, não pausa para ter certeza que seus efeitos são registrados”<sup>6</sup>. O roteirista Frank Darabont o reprova pelo mesmo motivo:

No geral, o efeito foi um filme totalmente diferente. Não sei por que Branagh precisava fazer um filme tão grande e barulhento... o material era sutil. O livro de Shelley era muito diferente em muitos aspectos, mas também é muito sutil. Não sei por que tinha que ser uma tentativa operística de fazer cinema. O livro de Shelley não é operístico, ele sussurra muito. (Mahler, 2024, n.p.)<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Fonte: Horror in fancy clothes: the 1990s cycle of prestige monster movies. Disponível em: <https://www.bfi.org.uk/features/horror-fancy-clothes-1990s-cycle-prestige-monster-movies>. Acesso em 21 jul. 2025.

<sup>6</sup> Fonte: Mary Shelley’s Frankenstein. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/reviews/mary-shelleys-frankenstein-1994>. Acesso em 21 jul. 2025.

<sup>7</sup> Fonte: Shawshank Redemption Director Describes This as 'The Best Script I Ever Wrote & the Worst Movie I've Ever Seen'. Disponível em: <https://movieweb.com/frankenstein-worst-movie-frank-darabont-kenneth-branagh/>. Acesso em 21 jul. 2025.

Branagh buscou um tom operático e febril em seu filme, distanciando-se da representação do Victor Frankenstein como um "professor alucinado" (Fine, 1994)<sup>8</sup>. Almeida (2018) a considera a adaptação mais fiel do romance, elogiando a criatura por sua abordagem do abandono, da solidão e da tomada de consciência. Branagh aproxima-se do romantismo gótico, com monólogos efusivos e grande movimentação, refletindo suas aspirações de ator-diretor, conhecido por adaptações shakespearianas (*Henrique V*, 1989 e *Muito Barulho por Nada*, 1993). O filme retrata um protagonista com o psicológico perturbado pela perda materna. Ele cria o monstro em nome do avanço científico, buscando "vencer a morte", utilizando o cérebro de seu professor assassinado e o corpo do assassino. O horror artístico de Carroll (1990) se manifesta na decadência moral de Victor (roubo de corpos, suborno) e nas perdas sofridas. Após morta, sua noiva, Elizabeth, é revivida como a Noiva, com o corpo ligado ao de Justine. Disputada por Victor e sua criatura, ela se suicida incendiando a mansão.

A leitura *queer* de Frankenstein, já presente no original, é intensificada no filme de Branagh. O diretor buscou tornar a cena da criação "sexual", "perigosa e desconfortável" (Fine, 1994), resultando em um "parto maldito". Tal construção se dá em dois momentos: primeiro, com um uso pesado de maquinaria cinematográfica (gruas, trilhos e travellings) e de música incidental de tons dramáticos e operísticos. Note-se que, desde o início da cena, Victor Frankenstein está com o torso despido e oleoso, evidenciando sua forma atlética. A Criatura tem seu nascimento preparado em uma "paródia perversa" de um útero, onde o corpo em um invólucro metálico de forma ovalada, recebendo estímulos elétricos de um aquário de enguias em formato de bolsa, sendo introduzidas no tanque através de um cilindro (de maneira muito semelhante ao imaginário dos espermatozoides fecundando vida após um jorro líquido). A cena do nascimento mostra o homem artificial em um tanque, debatendo-se enquanto seu criador tenta contê-lo em uma luta silenciosa, um momento cru do filme, sem diálogos, música ou muitos cortes. O homoerotismo imagético é evidente: Victor, com o torso despido, agarra a Criatura também despida, envoltos em um líquido viscoso e brilhante, exposição física de seu conflito em se distanciar das normas.

Entre outros exemplos que enriquecem a codificação *queer* do filme, o diário que ganhou da mãe é preenchido com experimentos proibidos, e o contato com sua prometida Elizabeth diminui; as relações mais intensas de Victor acabam por ser com seu amigo Henry Clerval (que acompanha sua curiosidade até certo ponto), o professor Waldman (que o introduz pela curiosidade proibida) e seu confidente Capitão Walton. Em mais uma cena representativa da negação da vida heteroafetiva, Elizabeth deixa a idílica mansão para visitar o noivo em uma cidade tomada pela doença, mas o mesmo não a deixa acessar seu laboratório. Victor existe apenas nesse mundo de iguais, tratando a criação de vida artificial como conhecimento proibido:

<sup>8</sup> Fonte: Branagh: Playing It Big and Wide in 'Frankenstein'. Disponível em: <https://www.branaghcompendium.com/artic-gns2-94.htm>. Acesso em 21 jul. 2025.

Muito do prazer *queer* da leitura gótica reside em experimentar o jogo do reconhecimento, conhecimento e ignorância nessas narrativas e em ser colocado no posição alarmante, mas também emocionante, do outro ‘um’ no texto que pode reconhecer o significado e quem pode, portanto, estar lendo em proximidade perigosa com o código sexual. (Rigby, 2009, p. 40, tradução nossa)<sup>9</sup>

Após a morte de Victor, a Criatura rejeita a proposta de Walton de acompanhá-lo no navio, o que Rigby (2009, p. 41) interpreta como um "reconhecimento *queer* do Gótico": um fascínio por figuras poderosas e perigosas, capazes de aprisionar e dominar. Victor, ecoando a descrição de Foucault (2001) sobre os anormais, encontra-se à margem da sociedade e alheio à lei. Em um desabafo íntimo com outro homem (Walton) nos confins do mundo, ele busca identificação, questionando: "Você compartilha da minha loucura?". De fato, as opções estéticas de Branagh fazem questão que o filme seja anti-naturalista, sempre "forçando" a nossa perspectiva: pode-se citar que as aulas na faculdade refletem isso, com os alunos assistindo a aula não em uma sala ampla, mas em uma torre, o que força a adoção de plongées e contra-plongées, "apequenando" e aumentando personagens; os muitos travellings, os cenários suntuosos nos dois sentidos, como a enorme escadaria branca da mansão Frankenstein, a pintura azul-celeste ou os tons ocres do laboratório, este com forte presença de água (constante significante de nascimento) e fogo (constante significante de destruição) transformam o filme em um delírio febril, longe das pretensões elegantes e sutis de Darabont.

Justamente por isso, de acordo com Rigby (2009) é que, fruto de uma obra escrita em um cenário onde homens eram julgados por sodomia, Frankenstein não admite seu elemento *queer*, mas alude a ele. Ou seja, o filme trata de um *queer* codificado, uma "linguagem figurativa de alusão sexual e metáfora que a ficção gótica nos fala sobre o discurso sexual moderno" (Rigby, 2009, p. 38). Daí a aproximação entre essa leitura e a questão do conhecimento proibido, uma espécie de "linguagem secreta", produzida a partir da interpretação de imagens por falar de temas caros aos dois campos de conhecimento. A emoção da "conotação sexual" da história pode ser desfrutada sem isso ser abertamente admitido (idem, p. 40) A escolha formal de Branagh reflete essa narrativa arquetípica do romance de Shelley, priorizando o nascimento do Monstro em detrimento da relação sexual entre Victor e Elizabeth, a qual é pouco explorada imageticamente (uma rápida cena em planos detalhes). Pode-se dizer que Victor desnuda-se apenas fora do elemento da vida tradicional; Elizabeth, após compreender o que ocorre com o noivo, é assassinada pela Criatura, tendo seu coração arrancado (o órgão que frequentemente serve como metáfora para o amor), é transformada em uma nova Criatura e é convidada a cumprir sua função sexual, escolhendo entre dois homens. Reduzida unicamente ao seu papel sexual, suicida-se, incendiando a mansão Frankenstein. O

---

<sup>9</sup> "Much of the queer Gothic reading pleasure lies in experiencing the play of recognition, knowledge and ignorance in these narratives and in being put in the alarming, but also thrilling, position of the other ‘one’ in the text who might recognise the meaning and who might, therefore, be reading in dangerous proximity to the sexual code" (Rigby, 2009, p. 40).

clímax da narrativa culmina na morte de ambos: a Criatura incendeia-se ao lado do corpo de Victor, enquanto a geleira desprendida os isola do mundo.

Com maneirismos exagerados e operísticos, a obra filmada adota um tom acima, com foco no corpo masculino, desímpio literal e simbolicamente por situações-limite. Isso sugere que a abordagem de Branagh ao horror, assim como no filme de Whale, se alinha ao que Susan Sontag define como o gosto *camp*:

O *camp* é uma visão do mundo em termos de estilo — mas de um tipo de estilo peculiar. É o amor pelo exagerado, pelo off, pelas coisas-sendo-o-que-não-são. (...) Como gosto pelas pessoas, o *camp* reage sobretudo ao que é marcantemente atenuado e ao que é intensamente exagerado. O andrógino é, sem dúvida, uma das grandes imagens da sensibilidade *camp*. (...) Aqui, o gosto *camp* se funda num aspecto real e verdadeiro do gosto, que geralmente passa despercebido: a forma mais refinada de atração sexual (bem como a forma mais refinada de prazer sexual) consiste em ir a contrapelo de seu próprio sexo. O que é mais bonito nos homens viris é algo feminino; o que é mais bonito nas mulheres femininas é algo masculino... Aliado ao gosto *camp* pelo andrógino, há algo que parece totalmente diferente, mas não é: o prazer pelo exagero das características sexuais e dos maneirismos de personalidade. (Sontag, 2020, p. 40)

Moser (2019)<sup>10</sup> descreve que, para Sontag, a associação entre o *queer* e o *camp* foram alguns dos pilares da sensibilidade moderna, um uso de artifício e exagero que criticava as expectativas burguesas. Uma descrição que, a nosso ver, é consonante ao filme de Branagh, que justamente conta, através do exagero estético de melodrama e horror que Hollywood consagrou (a música grandiloquente, os grandes movimentos de câmera, o monstro obviamente artificial), uma história de sensibilidade *queer*, como apontamos acima.

Ao utilizar-se desse imaginário temático-estético, o filme reflete preocupações e ansiedade da época. Culturalmente, filmes como *Filadélfia* (1993, dir. Jonathan Demme) e *Entrevista com o Vampiro* (1994, dir. Neil Jordan) abordavam a discriminação e a homoafetividade, em uma época marcada por avanços significativos em relação aos direitos LGBTQIAPN+, como a Rebelião de Stonewall (1969) e a desclassificação da homossexualidade como doença pela OMS (1990). Tais eventos, porém, coexistiam com repressão sexual, exemplificadas pelo assassinato do político e ativista Harvey Milk (1978) e a epidemia de AIDS, então chamada "Câncer Gay", o que reforçam a impressão de horror da vida real.

Nesta seção, abordamos um filme cujo protagonista rejeita sua vida tradicional em busca de um saber proibido, o que, por fim, resulta na ruína de sua existência. Considerado um tropeço na carreira de Branagh (que volta a dirigir Shakespeare em *Hamlet*, 1996), o filme gerou desconforto tanto na audiência quanto na crítica. As atuações foram consideradas exageradas e

<sup>10</sup> Why Susan Sontag Would Have Hated a Camp-Themed Met Gala. Disponível em: <https://www.townandcountrymag.com/style/fashion-trends/a27229798/susan-sontag-met-gala-camp-theme/> Acesso em 27 ago 2025.

as cenas de nudez e sexo, constrangedoras. Essa característica, em nossa leitura, o enquadra como *camp*, ao fugir da norma e ilustrar a dificuldade do horror em alcançar o público de filmes de alto orçamento. Assim, ele não se adequa nem ao "filme B" nem ao "drama elevado", tornando-se, para todos os efeitos, um "monstro estético".

### 3. *Frankenstein*, de Junji Ito

A transposição do romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* para o formato de mangá pelas mãos de Junji Ito é marcada por continuidades e rupturas, oferecendo não apenas uma nova roupagem estética à obra de Mary Shelley, mas também revelando como diferentes culturas se apropriam do imaginário gótico para reelaborar suas inquietações. Publicado entre 1994 e 1998, o mangá de Ito é similar ao texto original — inclusive mantendo a estrutura narrativa em moldura —, mas ao mesmo tempo atravessada por elementos próprios da linguagem do estilo dos mangás e de seu autor, caracterizado por uma curiosa mistura de horror corporal e uma atmosfera de inquietação. Se a versão de Branagh se inclina para a grandiloquência, para o excesso e para o *camp*, com performances intensas e visuais grandiosos que flertam com o melodrama, a versão em mangá oferece uma perspectiva mais ambivalente, por vezes mergulhando, explorando a abjeção e a repulsa física de maneira explícita, e por outras vezes construindo a atmosfera de desconforto por meio da insinuação, do não-dito e da sutileza. O autor oscila entre momentos minimalistas, em que as imagens falam por si, e momentos de muitos diálogos e narração, sem, no entanto, cair em uma verborragia. A especificidade de sua obra reside, também, em seu trabalho gráfico. O rosto da Criatura é composto por uma densa camada de hachuras e texturas, um estilo que o distingue radicalmente dos traços mais limpos dos demais personagens. Essa "sujeira" visual materializa sua natureza compósita e antinatural. Além disso, Ito frequentemente fragmenta a imagem do monstro, revelando-o em partes, ocultando-o em sombras profundas ou recortando seu corpo pela moldura do quadro. O horror não nasce apenas do que é mostrado, mas do que é estrategicamente omitido, forçando o leitor a preencher as lacunas com seus próprios medos.

É a partir dessas escolhas artísticas concretas que podemos traçar um diálogo com elementos da estética japonesa. Afinal, essas diferenças refletem divergências estéticas que se relacionam tanto às diferentes linguagens (cinema/quadrinhos) quanto às culturas distintas das quais as adaptações se originam. Analisemos, pois, esses dois aspectos. Como e por que o olhar de Junji Ito concebe uma versão tão particular da história de Mary Shelley? Essa questão fundamental nos leva a explorar as complexas intersecções entre adaptação e apropriação narrativa. Para além das divergências que distinguem as interpretações asiáticas de *Frankenstein*, examinaremos também convergências responsáveis por tecer um fio condutor que, paradoxalmente, conecta a obra de Ito às versões ocidentais e ao romance. Nossa objetivo é desvendar como nuances particulares do Japão moldam e ressignificam a obra, fazendo com que os traços Góticos se moldem e se reconfigurem em um novo contexto. Contudo, para que ocorra essa reconfiguração, é preciso também que ocorra uma certa aderência, ou seja, algo que une diferentes culturas.

O manejo da ocultação e do contraste em Ito encontra um poderoso referencial interpretativo no ensaio *Em Louvor da Sombra* de Junichiro Tanizaki (2017). O autor percebe que a cultura ocidental promove culto à claridade total, à iluminação progressiva que expulsa a sombra do espaço cotidiano — movimento observado historicamente da vela até a lâmpada elétrica:

[Nós, os orientais] não nos queixamos do escuro, mas resignamo-nos com ele como algo inevitável. E se a claridade é deficiente, imergimos na sombra e descobrimos a beleza que lhe é inerente. Mas os ocidentais, progressistas, nunca se cansam de melhorar suas próprias condições. De vela a lampião, de lampião a lampião de gás, de lampião de gás a lâmpada elétrica, buscaram a claridade sem cessar, empenharam-se em eliminar o mais insignificante traço de sombra. (Tanizaki, 2017, p. 51)

A estética japonesa, em contraste com o Ocidente, se aprofunda em temas conectados com alguns elementos estético-filosóficos particulares, como a noção de *Ma* (間) – explorada mais à frente – e à tradição dos *yōkai*, uma categoria vasta e ambígua que engloba demônios, espíritos e mutantes do folclore japonês. Conforme Tanizaki, a sensibilidade estética japonesa valoriza a sombra por sua capacidade de evocar profundidade, sugerir o oculto, valorizar o mistério e estimular a imaginação. A sombra não é vista como algo a ser banido, mas uma força que acrescenta nuances e complexidade ao mundo. A luz total, nesse contexto, não revela, mas apaga o mistério, destrói a profundidade e reduz a experiência estética à superfície visível. Nos mangás de Junji Ito, essa tensão é gráfica: nos contrastes de claro-escuro, nos planos preenchidos por tramas e sombras, na recusa, muitas vezes, em revelar o que está oculto em uma ilustração ou na própria estrutura narrativa, pois é comum que seus mangás não tenham uma resolução ou explicação definitiva e lógica. Na versão de Ito, a Criatura nem sempre aparece por completo: por vezes é recortada, deformada, em meio a sombras e fundos opressivos — muitas vezes parcialmente visível (figura 3). A monstruosidade aqui ocorre pelo dito, mas também (e principalmente) pelo não dito.

**Figura 3: Texturização densa, além de contrastes, compõem a criatura na versão de Ito.**



Fonte: Ito, 2021, p. 249.

A crítica de Tanizaki à luz elétrica — por eliminar a sombra — remete, metaforicamente, à valorização do mistério, elemento presente não apenas na arte japonesa, mas também no Gótico ocidental. Os jogos de luz e sombra são essenciais para a tradição Gótica como um todo, inclusive na adaptação de Branagh, que frequentemente utiliza silhuetas para construir a alteridade ("otherness") de sua Criatura. Contudo, a maneira como Junji Ito manipula esse elemento é intrinsecamente ligada às especificidades de seu estilo artístico e da linguagem do mangá — por exemplo, o uso de traços limpos nas partes iniciais contrastam com as aparições do monstro, marcadas pelo uso de hachuras e técnicas de texturização. O rosto do monstro é extremamente “sujo” e essa texturização densa contrasta com a limpeza dos traços dos demais personagens e serve para materializar visualmente sua natureza compósita.

Enquanto o cinema de Branagh utiliza o movimento e a profundidade de campo para revelar ou ocultar, Ito emprega o espaço estático e fragmentado dos quadrinhos para gerar pavor. O horror em sua obra não reside apenas no que as sombras escondem dentro de um quadro, mas no que o leitor é forçado a imaginar no intervalo silencioso entre eles. A incompletude visual da criatura, potencializada pela natureza fragmentária do mangá, recusa uma representação totalizante. Assim, a monstruosidade em Ito ocorre pelo dito, mas principalmente pelo não dito e pelo não mostrado, transformando o leitor em coautor do horror ao preencher ativamente essas lacunas. Mais do que uma simples oposição entre luz ocidental e sombra oriental, a técnica de Ito revela uma apropriação do imaginário Gótico que potencializa a ambiguidade e a sugestão através dos mecanismos narrativos únicos de sua mídia.

Além disso, outro fator importante na construção da estética distinta do *Frankenstein* de Ito é a ausência de cores; nesse sentido, a estética em preto e branco de Ito dialoga mais diretamente com as sombras do expressionismo alemão, que influenciaram a adaptação de James Whale em 1931. Ambos utilizam o alto contraste e os fundos opressivos para externalizar

o horror psicológico e a fragmentação dos personagens. Ainda que a versão de Branagh também explore o jogo de luz e sombra, sua abordagem se distancia do expressionismo em favor de um viés assumidamente melodramático e operístico. Em seu filme, a estética serve ao exagero e à grandiloquência da paixão e da tragédia, enquanto em Ito, assim como no expressionismo, há um foco maior na construção de um senso de pavor e estranhamento.

Assim, Ito utiliza a suspensão criando horror a partir da ambivalência, utilizando uma estética que inclui influências ocidentais, mas que também passa pelo olhar cultural japonês — por exemplo, a incompletude visual e a ambiguidade, utilizando a sombra como estratégia estética e narrativa. Cabe salientar aqui que Tanizaki (2017), em seu ensaio, oferece um contraponto estético-filosófico fundamental ao imaginário ocidental de “luz = progresso = ciência”, crítica central da história original. Nesse sentido, há uma convergência entre o romance original de Mary Shelley — que reage aos valores de razão, progresso e luzes do Iluminismo — e a adaptação em mangá: *Frankenstein* de Junji Ito reflete a argumentação de Tanizaki ao retratar o monstro não como apenas produto de uma ciência transgressora, mas também uma construção estética alinhada a uma cultura que reconhece, na penumbra, um potencial de beleza. Portanto, a versão em mangá oferece também um contraponto estético-filosófico aos valores iluministas eurocêntricos que exaltam a luz, a razão e o progresso, dialogando diretamente com o romance original, que também trabalha nesses termos.

Temos, então, que o horror de Ito se instala no vazio, instigando a imaginação do leitor a preencher as lacunas com seus próprios receios, tornando a experiência ainda mais visceral e pessoal. É aqui, portanto, que cabe fazer uma reflexão sobre a mídia dos quadrinhos e do mangá. Ora, conforme apontam autores como Groensteen (2015, p. 19) e Eisner (2010, p. 39), os quadrinhos possuem uma natureza fragmentária: entre quadros estáticos, cabe ao leitor preencher as lacunas e reconstruir os eventos, o que os caracteriza como uma mídia que exige considerável esforço imaginativo e torna o leitor uma espécie de coautor da história. O autor potencializa esse mecanismo narrativo ao fazer do intervalo entre quadros mais um espaço de tensão, se apropriando das especificidades da linguagem dos quadrinhos para produzir um senso de pavor que somente esse meio pode oferecer. Em outras palavras, a própria linguagem dos quadrinhos torna-se cúmplice, funcionando como um vetor de sugestão e ambiguidade. O não mostrado — o que permanece fora do quadro ou entre os quadros — adquire peso inquietante, pois nesse espaço indeterminado o medo se infiltra. Os quadrinhos já são, por sua própria natureza, uma mídia singular; contudo, os quadrinhos japoneses possuem particularidades que os distinguem muito de sua contraparte ocidental. Observa-se uma tendência de que as narrativas de horror japonesas apresentem um ritmo próprio, como argumenta McCloud (1995, p. 81):

A arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o oriente, tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o *estar lá* do que o *chegar lá*. Com essas e outras técnicas, os japoneses demonstram uma visão dos quadrinhos bem diferente da nossa. Lá, mais do que em qualquer outro lugar, quadrinhos é uma arte de intervalos.

Nesse sentido, Ito emprega técnicas de quadrinhos que refletem a observação de McCloud. Por exemplo, as transições entre quadros muitas vezes indicam pouca ou nenhuma passagem de tempo. Ito costuma usar transições "aspecto a aspecto" McCloud (1995, p. 70): entre um quadro e outro, o foco muda entre diferentes aspectos de um mesmo cenário ou estado emocional, sem passagem de tempo; em uma página, um quadro maior pode mostrar, por exemplo, uma paisagem urbana, enquanto os quadros seguintes mostram detalhes dessa mesma paisagem. Essa transição, de natureza descritiva, ajuda a criar uma atmosfera ou explorar diferentes partes de um cenário sem a necessidade de continuidade temporal. Há, também, a transição "momento a momento": uma série de quadros que capturam intervalos mínimos de tempo, funcionando como uma câmera lenta, o que gera atmosferas mais lentas e contemplativas, que no horror, delineiam um senso de pavor gradual, ao invés de explícito. Tal abordagem difere das convenções dos quadrinhos ocidentais, segundo McCloud.

O horror na obra de Ito se instala, também, nos espaços de intervalo — entre um quadro e outro, em um tempo suspenso. A calha entre os quadros não é um espaço morto, mas um lugar onde a imaginação do leitor é ativada para construir o pavor, tornando a própria linguagem dos quadrinhos um vetor para o horror. Essa exploração de espaços liminares dialoga diretamente com o elemento<sup>11</sup> estético japonês conhecido como *Ma* (間), termo de difícil tradução relacionado a espaços vazios, entre-espaços, intervalos e pausas. Diferente da concepção ocidental de vazio como ausência, o *Ma* é um "vazio fértil", um intervalo carregado de potencialidade e tensão. Essa visão de mundo, que valoriza o ambíguo e o transitório — dialogando com as ideias de Tanizaki (2017) apresentadas anteriormente —, modula a sensibilidade artística japonesa e produz uma estética de horror distinta, que se manifesta na maestria de Ito em manipular o não visto e o não dito. Como observa Okano (2013, p. 151):

O *Ma*, enquanto possibilidade, associa-se ao “vazio”, que, distinto de uma concepção ocidental cujo significado é o nada, é visto como algo do nível da potencialidade, que tudo pode conter, e, portanto, da possibilidade da geração do novo. É, por conseguinte, o vazio da disponibilidade de nascimento de algo novo e não da ausência e da morte.

Isso significa um “vazio fértil”: uma estética que reconhece e celebra a coexistência do vazio e da plenitude, do visível e do invisível. Enquanto o pensamento ocidental se estrutura em dicotomias, como a distinção platônica entre o mundo sensível e o mundo das ideias, ou a noção aristotélica de que apenas duas possibilidades existem (o ser e o não-ser, excluindo o intermediário ou “terceiro excluído”), o conceito de *Ma* reside nesse espaço intermédio. Ele habita o território do “simultaneamente um e outro” ou “nem um, nem outro”.

Este elemento encontra ecos na figura do *yōkai* (妖怪), categoria vasta e ambígua que engloba demônios, espíritos e mutantes do folclore japonês. Como destaca Michael Dylan

<sup>11</sup> Frisamos a importância do termo “elemento” no lugar de outros termos como “conceito” ou “ideia”, pois, como destacado por Okano, o *Ma* não se trata de um conceito filosófico cunhado por algum autor, mas sim de um senso comum inerente à cultura e à sociedade japonesas: algo que todos sabem o que é, mesmo que inconscientemente, mas não conseguem explicar com exatidão.

Foster (2015, p. 14), o termo não se refere a um monstro fixo, mas a um fenômeno estranho e misterioso, uma classificação ampla que desafia definições rígidas. Ao contrário dos monstros ocidentais, que ameaçam a ordem, os *yōkai* encarnam a fluidez. Muitos são *henge* (変化), metamorfos que transitam entre formas humana, animal e espiritual, refletindo uma cosmologia em que a mudança é regra, influenciada por crenças xintoístas, animistas e budistas. Assim, o *yōkai* não gera crise de categoria, pois já são vistos como fluidos, habitando os espaços "intermédios" da existência, expressando a ausência de linhas.

A releitura de Ito revela-se, assim, como uma expressiva reconfiguração transnacional do Gótico. A Criatura de Shelley, ser intersticial que desafia o dualismo judaico-cristão, é compatível com a cultura japonesa, que opera além de dicotomias como humano/não-humano e natural/artificial com um vasto repertório de seres liminares. Contudo, embora seja tentador categorizar a Criatura, na releitura de Ito, como *yōkai*, é preciso cautela: como o próprio mangá evidencia, o ato de Victor Frankenstein é uma violação deliberada da ordem natural e divina, uma busca por se igualar a "Deus", realizada às escondidas e em oposição à vida social normativa. A transgressão, portanto, é um pilar da história original que Ito preserva. Entretanto, a natureza do ser resultante — fluido, compósito e habitante dos espaços intermediários — é análoga à dos *yōkai*. A estranheza e o horror que a Criatura provoca nos personagens da história podem ser lidos não apenas como uma reação à sua aparência, mas como o choque da mentalidade ocidental, que opera em binarismos rígidos, diante de um ser que encarna a fluidez ontológica. O que para uma cosmologia japonesa poderia ser apenas uma criatura liminar, para os personagens ocidentais da narrativa é uma aberração inclassificável. Se o ato criador é uma transgressão, a natureza do ser resultante — intersticial, fluida e que desafia o dualismo judaico-cristão — encontra uma notável ressonância cultural em um imaginário povoado por seres liminares. A Criatura de Shelley, transposta para o Japão, embora não se torne um *yōkai*, é inevitavelmente lida e filtrada através de uma cosmologia que já possui um vasto repertório para compreender a fluidez ontológica e os "espaços intermédios" da existência. É nesse sentido que o mangá de Ito encarna o "Terceiro Espaço" de Homi K. Bhabha: um local de encontro onde novas identidades híbridas surgem da negociação entre culturas (Bhabha, 2010, p. 69). O mangá de Ito encarna esse "Terceiro Espaço" onde o mito gótico ocidental, centrado na transgressão, é negociado com as sutilezas da estética e da ontologia japonesas. A Criatura é o local onde estas duas tradições se encontram, colidem e dão à luz uma nova e inquietante forma de monstruosidade, nascida tanto da violação da ordem quanto da familiaridade cultural com o ambíguo.

Ademais, um outro aspecto a ser analisado é o de que *Frankenstein* de Ito reflete tensões sociais, corporais e ontológicas que ressoam de forma particular no contexto do Japão moderno e pós-moderno. É possível dizer que a obra de Mary Shelley consegue ressonância no Japão por também trabalhar com algumas questões convergentes entre Ocidente e Oriente. Ao fazer da Criatura um corpo atravessado por diferentes tradições simbólicas, Ito torna visível o que há de universal e o que há de culturalmente específico na figura do monstro, sendo um estrangeiro ocidental na linguagem do mangá e um reflexo perturbador das próprias ansiedades históricas e estéticas do Japão contemporâneo. Algumas dessas ansiedades, como observado por Miri

Nakamura (2015), advém da interferência de valores ocidentais nos Japão, em um contexto contemporâneo.

Assim, a monstruosidade em Junji Ito não pode ser compreendida fora da história moderna do Japão. Nakamura (2015), em *Monstrous Bodies: The Rise of the Uncanny in Modern Japan*, argumenta que os monstros na literatura japonesa pós-Era Meiji surgiram da importação de discursos biomédicos e eugênicos ocidentais, fornecendo um paralelo não-ocidental às teorias de Foucault sobre biopoder. A ciência moderna no Japão, assim como ocorreu no Ocidente, os cria para definir o sujeito japonês "normal" em oposição a figuras "anormais". A adaptação de Frankenstein por Ito, uma história ocidental sobre ansiedade científica, é filtrada por elementos artísticos japoneses de como o país assimilou e se aterrorizou com o olhar científico sobre o corpo, usando-o para policiar identidades.

Segundo Nakamura, os "monstros modernos" da ficção japonesa — como *doppelgängers*, robôs e híbridos de autores como Edogawa Rampo e Yumeno Kyūsaku — provocam medo por sua ambiguidade, borrando a fronteira entre o "normal" e o "anormal" e desestabilizando os limites que a ciência moderna buscava definir e controlar. Um exemplo é o duplo colonial no imperialismo japonês, onde o *doppelgänger* expressa a ansiedade em distinguir colonizador (japonês) e colonizado (coreano, chinês), ameaçando o rígido sistema hierárquico e imperial japonês — caracterizado não apenas pela subjugação e xenofobia contra povos estrangeiros, mas também pela discriminação de minorias internas, como o povo indígena Ainu e os Burakumin (descendentes de uma antiga casta social), para forjar uma identidade nacional "pura" (Oguma, 2002). Nesse contexto, a Criatura de Ito é fruto e vítima de um saber científico que fragmenta e descarta corpos. Seu horror reside em representar um corpo híbrido e impuro, que abala a distinção entre Eu e Outro — fundamento das ideologias nacionalistas e coloniais. Se é verdade que a obra de Ito se encaixa nesse contexto de ocidentalização do Japão, é crucial reconhecer que a cultura japonesa pode oferecer uma perspectiva distinta sobre a monstruosidade. Em contraste com a dialética ocidental de exclusão, baseada na demarcação de fronteiras rígidas entre o "normal" e o "anormal", o país possui um quadro conceitual além de tais binarismos — eis uma das muitas ambivalências e complexidades que esse artigo visa refletir sobre.

Diante do que foi posto, o Gótico é pensado não como tradição fixa, vinculada à herança europeia e cristã, mas como uma sensibilidade estética e política que atravessa culturas e pode ser reinterpretada à luz de cosmologias não ocidentais. Como afirma Fred Botting (2024), vivemos uma "nova era sombria" — um gótico global moldado por ansiedades transnacionais e por regimes de medo difusos:

Nessa disseminação de informação, dinheiro e imagens, tanto países ocidentais como orientais — dentre esses, particularmente o Japão e a Coreia do Sul combinam um desenvolvimento industrial e pós-industrial acelerado com diversas tradições culturais locais — produzem narrativas góticas específicas, mas muito efetivas, além de imagens e mídias que lidam com a "nova era sombria", associada à "nova ordem mundial". (Botting, 2024, p. 27)

*Frankenstein* de Junji Ito insere o mito de Shelley em um novo regime de sensibilidade ao articulá-lo tanto com tradições estéticas quanto com tensões biopolíticas japonesas do século XX. O resultado é um gótico intersticial, nascido da própria condição de existir num mundo sem fronteiras fixas, onde sua fascinação pelo macabro, o sublime, a decadência e a transitoriedade encontra notáveis afinidades com elementos da cultura japonesa. Além dos já citados, outros conceitos como *Wabi-Sabi* (侘寂), *Mono-no-aware* (物の哀れ — lit. "o pathos das coisas") e *Basho no Ronri* (場所の論理 — lit. *Lógica do Lugar*)<sup>12</sup> se afastam do dualismo característico da cosmovisão judaico-cristã e ressoam com o gótico ocidental, abraçando a imperfeição, a transitoriedade e o espaço negativo, propondo uma visão de mundo menos dicotômica e mais matizada.

### Considerações finais

Este artigo demonstra que a Criatura de Frankenstein funciona como um construto social da monstruosidade, espelhando ansiedades de cada época e contexto cultural. A análise comparativa do filme de Kenneth Branagh, e do mangá de Junji Ito, serviu como estudo de caso para validar essa premissa. A adaptação de Branagh, inserida no ciclo de "horror de prestígio" dos anos 1990, explora ansiedades ocidentais por meio de uma estética operística e de uma leitura *queer*, transformando a transgressão científica em um drama sobre conhecimento proibido e sexualidade reprimida. Em contraste, a versão de Junji Ito transpõe o horror gótico para um imaginário japonês e para a linguagem dos mangás, utilizando a estética da sombra, o conceito de *Ma* (間) e alguns recursos específicos dos quadrinhos e mangás para construir um pavor que emerge do não dito e da ambiguidade, dialogando com a fluidez dos *yōkai* e com as tensões do Japão perante o biopoder ocidental.

Ambas as releituras reforçam a Criatura como figura liminar na fronteira do humano, um “outro” cuja exclusão define normas sociais. Dessa forma, reiteramos que as releituras preservam a essência original de questionar um certo *status quo* epistemológico. A monstruosidade, assim, se configura menos como condição biológica e mais como construção cultural do estranho, aberrante ou transgressor. Seja como criação homoerótica em Branagh ou como ser do “Terceiro Espaço” em Ito, o monstro evidencia a adaptabilidade do gótico e sua relevância para um “gótico global”, no qual cada geração remonta seus monstros para revelar as fraturas do que entendemos como humano.

Como desdobramento, sugere-se articular o conceito de *Stimmung* (atmosfera ou tonalidade afetiva), em Gumbrecht (2014), com a noção de devir em Deleuze e Guattari (1997),

<sup>12</sup> *Wabi-Sabi* diz respeito a ver beleza na imperfeição e na assimetria, e alinha-se à aceitação gótica da irregularidade e da pátina do tempo. *Mono-no-Aware*, conceito do filósofo Motoori Norinaga (cf. Choy Lee, 1995, p. 142) é uma sensibilidade que diz respeito a perceber uma beleza melancólica na transitoriedade das coisas — algo que ressoa com a melancolia e a apreciação gótica pela ruína e o ciclo vida-morte. Já *Basho no Ronri* é um complexo conceito do filósofo Kitarō Nishida, fundador da Escola de Kyoto, que propõe que a experiência fundamental ocorre em um "lugar" (basho) que precede e envolve a dicotomia entre um sujeito que observa e um objeto que é observado.

a fim de investigar os mecanismos afetivos mobilizados pelas adaptações. Essa abordagem permitiria compreender como o horror gótico, ao operar tais devires, produz vínculos empáticos com a figura do “outro” e abre o leitor/espectador a perspectivas não hegemônicas, como o pensamento *queer* e cosmologias não ocidentais.

## Referências

- ALMEIDA, Rogério de. O mito de Frankenstein no cinema. In: ARAÚJO, Alberto Filipe; ALMEIDA, Rogério de; BECCARI, Marcos (Org.). *O mito de Frankenstein: imaginário & educação*. São Paulo: FEUSP, 2018. p. 158-174.
- BHABHA, Homi Kharshedji. *O Local da Cultura*. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. 5. ed. Belo Horizonte: UFMG, 2010.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996.
- BOTTING, Fred. *Gótico*. Tradução de Marina Sena. São Paulo: Sebo Clepsidra, 2024.
- BRUM, Bernardo Demaria Ignácio. Nós, os monstros: subjetivação, outrificação e multidão em Raça das Trevas (1990). *Revista 2i: Estudos de Identidade e Intermedialidade*, [S. l.], v. 7, n. 11, p. 23–34, 2025. DOI: <https://doi.org/10.21814/2i.6199>. Disponível em: <https://revistas.uminho.pt/index.php/2i/article/view/6199>. Acesso em: 24 set. 2025.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou Paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.
- CHOY LEE, Khoon. *Japan: between myth and reality*. Singapore: Times Academic Press, 1995.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: HUNTER, Ian *et al.* *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. 23-60.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Tradução de. Suely Rolnik. São Paulo: 34, 1997. 4 v.
- DELUMEAU, Jean. *História do medo no Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- DELUMEAU, Jean. Medos de ontem e de hoje. In: NOVAES, Adauto (org.). *Ensaios sobre o medo*. São Paulo: SENAC SP/SESC SP, 2007. p. 39-52.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOSTER, Michael Dylan. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. University of California Press, 2015.

FOUCAULT, Michel. *Os anormais*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRANKENSTEIN de Mary Shelley. Direção: Kenneth Branagh. Produção: Francis Ford Coppola. Roteiro: Steph Lady; Frank Darabont. Música: Patrick Doyle. Intérpretes: Kenneth Branagh; Robert De Niro; Helena Bonham Carter *et al.* Estados Unidos: TriStar Pictures, 1994. Baseado no romance “Frankenstein”, de Mary Shelley.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr. Roteiro: John L. Balderston. Música: Bernhard Kaun. Intérpretes: Colin Clive; Mae Clarke; John Boles *et al.* Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. Baseado no romance “Frankenstein”, de Mary Shelley, e na peça “Frankenstein”, de Peggy Webling.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Atmosfera, ambiência, Stimmung*: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC Rio, 2014.

ITO, Junji. *Frankenstein e outras histórias de horror*. Rio de Janeiro: Pipoca & Nanquim, 2021.

RIGBY, Mair. “Do you share my madness?”. *Frankenstein’s queer Gothic*. In: HUGHES, William; SMITH, Andrew (Org.). *Queering the Gothic*. Manchester: Manchester University Press, 2009. p. 36-55. DOI: <https://doi.org/10.7765/9781526125453.00008>. Disponível em: <https://www.manchesterhive.com/display/9781526125453/9781526125453.00008.xml>. Acesso em: 24 set. 2025.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

NAKAMURA, Miri. *Monstrous Bodies: The Rise of the Uncanny in Modern Japan*. Cambridge, MA: Harvard University Asia Center (Harvard East Asian Monographs, v. 382), 2015.

OGUMA, Eiji. *A Genealogy of ‘Japanese’ Self-Images*. Melbourne: Trans Pacific Press, 2002.

OKANO, Michiko. Ma – a estética do “entre”. *Revista USP*, São Paulo, n. 100, p. 150–164, dez. 2013-fev. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i100p150-164>. Acesso em: 9 maio 2025.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Régis de. Do corpo monstruoso ao mito do ciborgue: Os processos de construção de identidade e diferença no ocidente. *Revista Contemporânea*. Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2003. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/contemporanea/article/view/21248>. Acesso em: 18 jul. 2025.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*: edição comentada. Tradução, apresentação e notas de Santiago Nazarian. São Paulo: Zahar, 2017.

SONTAG, Susan. *Contra a interpretação*: e outros ensaios. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

TANIZAKI, Junichiro. *Em louvor da sombra*. Tradução do japonês e notas de Leiko Gotoda. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Vega, 2012.

**Data de submissão:** 25/07/2025  
**Data de aceite:** 09/09/2025