

05

RESURRECTUM DE TENEBRIS: O LICH NA FICÇÃO

Aparecido Donizete Rossi (UNESP – FCL-Ar)

Monsters cannot be announced. One cannot say: “Here are our monsters,” without immediately turning the monsters into pets.

Jacques Derrida

Recebido em 19 jun 2015. Aparecido Donizete Rossi - Professor de literatura inglesa da UNESP – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, SP. Líder do grupo de pesquisas (CNPq) Vertentes do Fantástico na Literatura e membro do grupo de pesquisas (CNPq) Estudos do Gótico. e-mail: adrossi@fclar.unesp.br
Aprovado em 23 out 2015.

Resumo: Dentre a diversidade de monstros que fazem parte do bestiário da ficção de terror, um deles é pouco conhecido e praticamente incógnito à crítica especializada, ainda que muito popular em plataformas artísticas nas quais o medo se faz fortemente presente como *modus operandi* de modo muito particular na literatura, nos jogos de RPG, nos *card games* e nos videogames: trata-se do *lich*, um caso muito específico de morto-vivo pertencente ao mesmo filo dos zumbis, mas que, diferente destes, adquiriu a imortalidade e conseguiu manter, depois de seu terrível processo de transformação, a consciência, a inteligência e o imenso poder que detinha quando ainda era apenas um ser vivente.

Pretende-se, a partir de um breve resgate analítico da figura do *lich* na ficção de terror, especificamente nos suportes da literatura e do RPG, desenvolver a ideia de que essa criatura em particular é a representação imaginária dos desejos, indecidibilidades, paradoxos e ambiguidades da existência humana.

Palavras-chave: *Lich*; Literatura; RPG; Teoria literária; Ficção de terror; Gótico.

Abstract: Among the diversity of monsters existent in the terror fiction bestiary, one of them is almost unknown to the critics though very popular in artistic platforms where fear is present as a *modus operandi*, like literature, RPG games, card games, and videogames: it is the lich, a very specific type of undead which belongs to the same phylum of the zombies but, differently of these ones, has become immortal and maintained the same consciousness, intelligence, and huge powers as when alive even after its terrible transformation process. Departing from a brief analytical overview about the lich in the terror fiction, especially in literature and RPG games, we intend to develop the idea that this creature is a particular imaginary representation of the desires, undecidabilities, paradoxes, and ambiguities of the human existence.

Keywords: Lich; Literature; RPG; Literary theory; Terror fiction; Gothic.

Mortos-vivos são personagens clássicas e recorrentes da ficção de terror¹. Sejam os fantasmas dos mortos que se manifestam no canto onze da *Odisseia* homérica, o espectro do pai de Hamlet caminhando pelas muralhas de Elsinore, o vampiro de Stoker e sua imensa prole (Vlads, Lestats, Blades etc.) ou os zumbis de *The Walking Dead*, essas criaturas povoam

1 “Ficção de terror”, “ficção gótica” e “gótico(a)” serão utilizados como sinônimos no decorrer destas reflexões.

o imaginário coletivo ocidental e costumam ser peças-chave na composição de arquiteturas do medo eficientes. Pela recorrência, impacto no imaginário e plasticidade, são muito populares entre o público consumidor de ficção, seja em plataformas tradicionais (literatura, teatro, cinema, TV), seja em plataformas em ascensão (internet, *graphic novel*, videogame, *role playing games* (RPG), *card games*). Poder-se-ia, diante desses indicadores, tecer uma reflexão – aos moldes ou embasados pela Escola de Frankfurt em sua fixação obsessiva-compulsiva pela indústria cultural – sobre as implicações mercadológicas funestas impostas ou advindas da popularidade espetaculosa e especulativa dessas figuras. Isso, no entanto, diria muito pouco sobre *o que* são, de fato, mortos-vivos, e ainda menos sobre *o porquê* deles estarem presentes de modo tão profundo, impactante e recorrente no imaginário ocidental, especialmente no decorrer de todo o século XX e nesses anos iniciais do século XXI.

O que são e porque existem são dois caminhos entrecruzados que serão aqui perseguidos em relação a essas figuras em geral. Não é possível evitar tal generalização, ainda que o objetivo principal das reflexões que seguem seja particularizar e analisar mais detidamente, também por meio do entrecruzamento desses caminhos, um tipo muito específico de morto-vivo que, apesar de deter certa popularidade entre leitores-consumidores de ficção de terror, tem passado despercebido aos olhos da crítica especializada, que se encontra, atualmente, focada em vampiros e zumbis, bem mais numerosos e tornados mais complexos na contemporaneidade. Trata-se da figura do *lich*, uma espécie de zumbi paradoxalmente inteligente, imortal e eterno.

Antes das atenções se voltarem aos mortos-vivos e à singularidade do *lich* em meio a essas criaturas, é importante ressaltar que abordá-los e analisá-los em termos de *ser* (o que são) e *estar* (porque existem) constitui um posicionamento crítico-teórico de linha filosófica que, acredita-se, seja produtivo em termos de significação, pois toma o imaginário como uma das condições da existência humana, e não apenas como uma das suas dimensões. Por consequência, tal posicionamento subentende reconhecer que os mortos-vivos – bem como figuras mitológicas, fantásticas e góticas em geral, o onírico e o próprio imaginário enquanto epistemologia – ocupam um lugar gerador e subversor de significados em meio a essa existência; ocupam, portanto, um lugar político.

Nessa perspectiva, tais criaturas não são meramente produtos de uma indústria cultural danosa a uma tomada de consciência crítica frente à existência, mas sim uma crítica à própria condição existencial, à frágil, manipulável, fragmentária e perecível condição humana *per se*, pois, enquanto monstruosidades, constituem um modo do humano representar, e por conseguinte ver a si mesmo à medida que pontuam e tocam, muitas vezes com uma clareza lancinante, os medos, fraquezas e impotências desse humano em relação a si mesmo (*a natureza humana*), aos seus iguais e ao mundo que o rodeia (*a Natureza*). Ao mesmo tempo, e de modo paradoxal, os mortos-vivos deixam entrever os desejos mais recônditos do humano, os quais não se resumem unicamente a tentar sobrepor-se ou superar sua condição transitória e efêmera ante as forças existenciais que o envolvem. Mais do que a busca por sobrepujar, mesmo que (e especialmente) no campo do imaginário, as alteridades máximas, as limitações auto-impostas e impostas pelo

meio – sua própria natureza (o mundo solipsista centrado no ego) e a Natureza (o mundo externo, seja ele a sociedade, a cultura ou o mundo natural, biológico, que dá suporte às demais exterioridades) –, o humano se regozija em idealizar, em projetar pela razão ou pelo imaginário ou por uma síntese de ambos, o *como* sobrepor-se, o *como* superar-se. Ciência, religião, cultura, política, economia, arte e literatura constituem manifestações representacionais sistêmicas, simulacros, desse prazeroso *como*, práxis do desejo. Logo, é esse *como*, mais do que o desejo em si, que, por meio de seus diversos encobrimentos criados pela mente humana, por meio de seus protocolos ficcionais tão ou mais fortes quanto seus simulacros racionais, revela o que o humano considera assustador, frágil e impotente em si e para si, ou seja, seus limites, ao mesmo tempo um convite à superação e o abismo do fracasso. Em meio à vasta diversidade desses protocolos ficcionais e simulacros racionais, o *lich*, como se pretende demonstrar, constitui, talvez, o exemplo mais bem acabado desse *modus operandi*.

1. QUESTÃO DE (ENTRE) VIDA E MORTE

No panteão da ficção de terror, fantasmas, espectros, vampiros, múmias, *ghouls*², *inferi*³, zumbis e *liches* são criaturas genericamente denominadas *mortos-vivos*. São seres que,

2 Não há correspondência em português para esta palavra, ainda que ela venha sendo comumente traduzida por “vampiro” (vide a tradução de Rachel de Queiroz para **Wuthering Heights**, de Emily Brontë, e a tradução de Lia Wyler para a série **Harry Potter**, nas quais “ghoul” foi traduzida como “vampiro”). Não creio adequada tal tradução, pois *ghoul* designa, nas culturas de língua inglesa, um monstro ou espírito maligno que reside em cemitérios e se alimenta de carne humana (“carniçal” ou mesmo “zumbi” seriam traduções mais próximas do sentido original do termo). A palavra é de origem árabe – designando, nessa língua e cultura, criatura muito semelhante, porém mais complexa, em comparação à pertencente ao folclore em língua inglesa – e entrou para o vocabulário dos mortos-vivos ocidentais pelas mãos de William Beckford em seu romance **Vathek** (1786).

3 *Inferi* é uma categoria de mortos-vivos inserida na ficção por J. K. Rowling em sua série **Harry Potter**. Designa os cadáveres reanimados pelo bruxo das Trevas que os matou.

um dia, passaram pelo mundo dos vivos enquanto vivos, enquanto seres conscientes, sujeitos sócio-históricos, e, como tal, experimentaram as limitações impostas por tal condição. Ter sido humano – ter a humanidade como *passado* – é uma característica fundamental da condição de morto-vivo, pois é, ao mesmo tempo, o que o define em relação às demais monstruosidades góticas (demônios, alienígenas etc.) e o que o torna particularmente impactante em meio aos leitores-consumidores de ficção de terror. Esse impacto se deve à injunção de dois lados que convergem para formar uma aresta: por um lado, a condição humana não é alheia ao morto-vivo. O vampiro, o mais bem acabado exemplo desse tipo de criatura, utiliza-se de sua experiência humana, que permanece-lhe consciente mesmo depois do processo de transformação, em seu próprio benefício: potencializando, por meio de sua condição, os aspectos eróticos e sedutores da personalidade humana, considerados perversões, em um caminho inverso ao da repressão dos instintos e desejos, o vampiro detém em si a liberdade psicofísica que é tradicionalmente tolhida ao sujeito. Todavia – e aqui se desvela uma outra característica definidora dos mortos-vivos, qual seja sua condição existencial ambígua –, justamente por ser pura manifestação do instinto e do desejo, e por ter superado a suprema limitação ontológica, a morte, o vampiro perde ou desfigura seu lado humano a partir do momento em que sua condição implica, obrigatoriamente, tornar-se predador do humano, em transformar o humano em presa e alimento, o que acarreta, por consequência e pelo fenômeno da contaminação, a desumanização de si e do outro

(o vampirismo é contagioso, logo, a cada refeição, um vampiro cria outros vampiros, em um processo cíclico, inevitável e incessante). Outrora humano e sempre semelhante ao humano, o vampiro se torna inumano, e em sua inumanidade reside seu poder representacional e simbólico no reino da ficção.

Por outro lado, o fato da condição humana não ser uma experiência alheia ao morto-vivo gera um ponto de identificação com o próprio humano, e isso é profundamente incômodo e assustador à medida que implica em reconhecer um traço de humanidade naquilo que é monstruoso, deturpado, corrompido, em suma, naquilo que não deveria ser humano ou que representa o desprovimento de uma aparência orgânica/sistêmica e de uma essência racional. Esse reconhecimento também implica em tomar o monstruoso como parte inseparável e inegável da condição humana, em aceitá-lo como alteridade. Trata-se, nessa perspectiva, de acolher o *unheimlich*, aquilo que “remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (FREUD, 1969, p. 238), o lado sombrio, incontrolável e maligno da psique, “algo reprimido que *retorna*” (FREUD, 1969, p. 258, grifo do autor), como um aspecto ontológico. Tal movimento equivale a enfrentar os medos que o humano impôs a si mesmo (e o medo é, ao mesmo tempo, proteção e controle) e, com isso, dar crédito às Trevas, admitir que há conhecimento naquilo que a metafísica ocidental sempre relegou ao silêncio e ao rebaixamento porque desviante da iluminada e positiva racionalidade lógica. É sumamente difícil para o humano admitir e aceitar que tudo aquilo por ele classificado como outro, diferente, estrangeiro, mau por oposição ao bom, grotesco por oposição ao belo, é, na

verdade, ele mesmo. A condição de morto-vivo, quando tomada como não alheia, quando *racionalizada*, lança o humano de modo brutal diante dessa dificuldade, diante desse espelho que o reflete como ele é, e não como ele quer ou gostaria de ser. Isso se torna assustador à medida que “deixa à mostra a essência humana como irracionalidade congênita” (CHAUI, 1987, p. 44), pois o que o humano mais teme é a própria possibilidade de que a irrazão, projetada por ele mesmo nos seus outros, seja um elemento irreduzível de sua condição.

A questão do *unheimlich* em sua configuração como “reprimido que retorna” remete a uma outra característica definidora dos mortos-vivos: sua ligação com a morte. O morto-vivo é, necessariamente, uma criatura que já foi humana, que conheceu a dimensão da existência entendida pelo humano como vida. A vida é perecível, transitória, incerta e pautada por todas as formas de limitação – física, química, psíquica, espiritual, natural, biológica, ideológica etc. Limitar é reprimir, e a morte, única certeza absoluta inerente à condição humana, certeza ironicamente aleatória, pois nunca se sabe quando se vai morrer, é a conclusão inescapável da vida. O morto-vivo passou pelo viver como todo e qualquer ente. A diferença, entretanto, reside no fato de que essa criatura não permaneceu morta e, por invocação, contaminação ou escolha, retornou ao mundo dos vivos, de modo que sua existência resulta do rompimento de uma lei estabelecida como natural pelo entendimento e experiência humanos – a vida como presença e a morte como ausência – e a consequente revelação da possibilidade existencial de um plano metafísico. O morto-vivo superou a limitação

última da condição humana: o fim da existência consciente e do corpo material, a ausência. O morto-vivo conhece e é prova do Além, o mundo dos mortos, o mistério último, o que existe entre a presença e a ausência. Pelo fato de ter retornado, ele rompeu também com a lei estabelecida como natural do mundo dos mortos, qual seja a impossibilidade de resgatar a existência consciente e o corpo material, a presença. Portanto, ele transita entre três mundos (a vida, a morte e o *entre*, o Além) e nenhuma das leis que regem esses mundos lhe é plenamente aplicável, limitadora ou repressora, pois o morto-vivo é o exemplo máximo da transgressão: como reprimido que retorna, ele revela o que foi escondido, descobre o que foi encoberto, aponta os erros, “afirma o ser limitado” (FOUCAULT, 2009, p. 33).

O morto-vivo denuncia que não há limite absoluto entre lá (o mundo dos mortos) e cá (o mundo dos vivos), mas sim um *continuum* entre lá e cá que, em última instância, revela que o lá é o cá e que ambos são meramente convenções, maniqueísmos, do aqui. Entendido dessa forma, constitui mais uma característica definidora do morto-vivo o conhecimento da vida, da morte e do entre vida e morte. Como tal, ele representa uma ameaça ao entendimento humano de “realidade”, o qual se mostra ilusório, e coloca em perigo tudo aquilo que esse humano construiu e valoriza como verdade de si. Em sua condição de conhecedor da vida, da morte e do espaçamento entre ambas, o morto-vivo lança o humano (que é seu próprio criador, já que a ficção é uma criação humana e o morto-vivo é ficção até que se prove o contrário – só que, se houver uma prova em contrário, a realidade dará lugar à ficção e, obviamente, recair-se-á na mesma situação

aporética ora apresentada) diante do fato inaceitável de que sua verdade de si não passa de simulacro e (dis)simulação, fragmentos randômicos do fenômeno da verdade.

Do quiasmo acima configurado como aresta surge um vetor, mas um vetor que pertence, emprestando-se palavras de Lovecraft em seu “Chamado de Cthulhu”, a uma geometria anormal, não euclidiana (2008, p. 376): se a condição humana não é alheia ao morto-vivo, e se a condição de morto-vivo não é alheia ao humano, então há um jogo entre vida e morte em questão, um jogo indecível – suspensão eterna, permear infinito – do mundo dos vivos no mundo dos mortos e do mundo dos mortos no mundo dos vivos. No ponto em que as retas do quiasmo se cruzam, no momento em que os lados da aresta se cortam, há um espaço suspenso e em constante permear, um espaço que é resíduo do cruzamento e do corte entre a vida e a morte, o resto, o traço irredutível que, existente e não existente, coloca em cheque, a todo tempo, a condição de vivo e a condição de morto (o que é estar vivo? o que é estar morto?). Esse espaçamento entre dois mundos – e todo espaçamento solicita uma temporização –, o espaço-tempo da vida e morte, é o (não) lugar dos mortos-vivos (e, por certo, dos vivos-mortos, sua contraparte, condição do sujeito contemporâneo). Nesse cronotopo, as limitações impostas pela condição de vivo e pela condição de morto já não existem (ou talvez existam, mas não façam sentido, ou não sejam aceitas como significantes). Remete-se aqui, provavelmente, a uma configuração cósmica que se poderia entender como dimensão paralela ou mesmo como dimensão sobreposta.

Ocorre, no entanto, que a ficção (e também a Física, a Biologia etc., que, em suas buscas pela realidade do real, tangenciam, a todo instante, as bordas da ficção) às vezes joga com a possibilidade de fazer essa dimensão paralela ou sobreposta – que aqui se poderia denominar *Cronotopo da Vida-Morte* – colidir ou manifestar-se em um contexto formal-realista, a representação ficcional da realidade empírica, sendo “realidade empírica” a dimensão que o humano construiu, física e metafisicamente, como sua habitação. Quando isso acontece, ou mesmo quando a ficção se atém apenas ao seu próprio perímetro, o imaginário, um morto-vivo (ou uma legião deles, como geralmente se observa nas obras que se atrelam à temática do apocalipse zumbi), ser ilimitado, aparece na dimensão humana, limitada por natureza. O resultado será, em geral, o tratamento do morto-vivo, por parte dos humanos, como paradoxo, como *hýbris*, logo, como algo a ser combatido e eliminado, o que se levará a cabo à duras penas, já que o conhecimento da vida, da morte e do *entre* torna o morto-vivo extremamente difícil de ser erradicado, ou mesmo indestrutível (caso do *lich*, como se verificará abaixo), o que lhe confere o status de ameaça potencial e aterrorizante; e o tratamento do humano, por parte do morto-vivo, como seres inferiores, escravos ou alimento, a serem dominados pelo bem do (re)estabelecimento de um humano, demasiado humano, império das Trevas. Neste ponto, a ficção que trabalha com mortos-vivos toca em questões sociopolíticas, históricas, raciais, de gênero etc. que não serão abordadas na presente reflexão, mas que podem ser resumidas em uma pergunta retórica aqui deixada em aberto: qual o lugar político de um morto-vivo?

2. SENHOR DOS MORTOS-VIVOS

De acordo com o *Oxford English Dictionary* (OED), a palavra *lich* é de origem germânica e ocorre no anglo-saxão, a língua inglesa antiga, desde antes de 900 d.C. a partir da forma “*līc*”⁴. O mesmo dicionário aponta que a palavra ainda é utilizada atualmente, apesar de considerada arcaica e obsoleta, conservando seus sentidos antigos e ambíguos de “corpo vivo”, “tronco do corpo”, “corpo morto”, “cadáver”. Essa estranha ambiguidade de sentido, criada pela particularização imposta por adjetivos que guardam uma relação de antonímia (“vivo” e “morto”) em torno de um substantivo que nomeia a parte material, objetual, visível e perecível da existência humana (o “corpo”), está presente já em *Beowulf* (c. 700-1000 d.C.), o poema anônimo que funda a literatura inglesa. Isso estabelece uma tradição linguística e literária para o vocábulo pautada pela ambiguidade, a qual, nos séculos XX e XXI, melhor se expressará no termo “morto-vivo”, ainda que advenha da própria configuração paradoxal do mundo medieval e da influência do Cristianismo (católico, protestante e anglicano) na sedimentação do sentido de *lich* na língua inglesa moderna e no inglês religioso a partir da cunhagem de termos como *lychgate*, *lych bell*, *lych way*, *lych owl* e *lyke-wake*⁵.

4 Em sua etimologia nas línguas germânicas antigas, a palavra “*lich*” é cognata ao frisíaco antigo “*līk*”, ao neerlandês “*lijk*”, ao alto germânico antigo “*lih*”, ao germânico “*leiche*”, ao nórdico antigo “*lik*”, ao dinamarquês “*lig*” e ao gótico “*leik*”, todas derivadas do proto-germânico (teutônico antigo) “*līko*”, cujo sentido original era, possivelmente, “forma” (cf. OED, 1989).

5 Nenhuma dessas palavras encontra correspondência direta em português. “*Lychgate*” designa, na arquitetura dos cemitérios britânicos, uma entrada coberta onde o caixão, contendo o falecido, aguarda a chegada do padre ou clérigo antes do enterro; “*lych bell*” designa uma pequena sineta de mão que deve ser tocada diante de um cadáver; “*lych way*” designa, também na arquitetura dos cemitérios britânicos, o caminho pelo qual o cadáver é conduzido até o local de seu sepultamento; “*lych owl*” designa a coruja-das-torres, também conhecida como coruja-da-igreja, em razão do canto desse animal ser considerado um presságio de morte no folclore cristão; e “*lyke-wake*” designa a vigília noturna feita diante de um cadáver antes de seu sepultamento, ato que, na tradição medieval inglesa, era acompanhado pela canção fúnebre, de autoria anônima e hoje folclórica, intitulada “*Lyke-Wake Dirge*” (cf. OED, 1989).

A palavra “*lich*”, portanto, em seu sentido padrão corrente na língua inglesa, de onde será incorporada nas diversas línguas ocidentais por meio da ficção, pode ser tomada simplesmente como um sinônimo arcaico para *corpse* (“cadáver”), não guardando, a princípio e em termos linguísticos e etimológicos, nenhuma relação direta com as palavras *undead* (“morto-vivo”) ou *necromancy* (“necromancia”). Ao que tudo indica, é o uso dessa palavra na ficção que a ressignificará e inserirá no mesmo campo semântico ao qual pertencem os lexemas *morto-vivo* e *necromancia*, inserção que tem como resultado o entendimento contemporâneo de *lich* não apenas na língua inglesa, mas na ficção de terror ocidental: uma criatura maligna, tipo específico de morto-vivo, semelhante em aparência ao zumbi, porém muito mais poderoso que este. Trata-se, na verdade, de um ser humano que, em vida, buscou incessante e incansavelmente conhecimentos ocultos e proibidos, tendo se tornado, por meio dessa busca, um feiticeiro muito poderoso, um rei ambicioso ou ambas as coisas. Não contente com sua condição humana, em tudo limitada e limitadora dos seus ideais de poder incondicional e infundo, esse humano utilizou os conhecimentos herméticos que adquiriu para se tornar imortal e eterno por meio de um ritual de necromancia que, se efetuado com sucesso, resulta na transformação do que era mortal e perecível em imortal e imperecível.

Dentre os protocolos ficcionais – e, até onde se sabe, é somente no reino da ficção que é possível realizar tal desejo –, há apenas dois caminhos possíveis ao humano para que este se torne imortal e eterno: o caminho da Luz ou o caminho das Trevas. Os dois caminhos são árduos, perigosos e invariavelmente

incompletos, pois implicam em encontrar maneiras de burlar a morte em seu aspecto ontológico de finitude, em sua função naturalista de conclusão da vida humana e, conseqüentemente, de parte inexorável da existência. Essa incompletude que pauta esses caminhos se manifesta, na grande maioria das vezes, como falha (o que parece constituir sua principal característica epistemológica), resvalando, geralmente, em algo ao mesmo tempo resultado e agravante da falha: a perda da sanidade mental. Desse modo, aqueles que trilham o caminho da Luz ou das Trevas em busca da imortalidade e da eternidade o fazem obsessivamente e, ao falharem, recaem no ostracismo ou na loucura por não saberem lidar com a falha, uma vez que o que buscam é justamente um meio de corrigir a “falha última”, a mortalidade. Fatalmente, o que pauta tal busca é a ambição, nesse caso configurada como desejo de expandir o tempo de vida *ad æternum* e *ad infinitum* com propósitos puramente egoístas e considerados deturpações de caráter (poder, dominação, conhecimento não pautado pela ética, vingança, tentativa de igualar-se ao divino etc.).

A teleologia ficcional da Luz para a imortalidade e eternidade é o caminho do arquimago, o alquimista (cientista, lógico, racionalista, pesquisador, humanista, cristão por nascimento, opção ou necessidade, todos adjetivos caros ao próprio entendimento filosófico-teológico de Luz como Iluminação) que encontra os conhecimentos e meios de confeccionar sua pedra filosofal e, com ela, produzir seu elixir da vida eterna. Árduo e perigoso, esse caminho é incompleto, falho, à medida que tem por regra o desvio dos princípios ético-morais que condicionam a bondade e a beleza (o belo e bom gregos, o Logos) inerentes

à Luz. Movido pela ambição quando a Luz prega a aceitação, pela vaidade quando a Luz prega a modéstia, pelo acúmulo (de conhecimento e de conseqüente riqueza material, como o ouro produzido pela pedra filosofal) quando a Luz prega o desapego, o alquimista bem sucedido em seus propósitos afronta as leis científicas da Natureza, as leis da própria Luz, as quais ele considera imperfeitas, com o intuito de aperfeiçoar a vida de modo a torná-la plena, lógica, racional, para evitar que ela feneça e pereça na morte (o alquimista, condizente com os preceitos da Luz, entende a morte como *degeneração* da existência e não como *parte integrante* da existência). O orgulho por seu aparente sucesso é o que torna sua derrocada mais amarga, uma vez que a ficção não lhe reserva outro fim que não seja a ruína causada pela falha conceitual, visto que suas práticas constituem deturpações dos próprios princípios que as regem: Aylmer, o respeitado e socialmente requisitado alquimista criado por Hawthorne em “O sinal de nascença” (“The Birthmark”, 1843), conseguiu, por meio do elixir da vida eterna que criara, corrigir a marca congênita que tanto o incomodava e obsidiava na face de sua amada Georgiana. Contudo, no momento em que a marca desapareceu, a vida de Georgiana também se esvaiu, revelando não apenas a falha como determinante da condição humana, “a essência humana como irracionalidade congênita”, e a inadequação do caminho da Luz à busca de imortalidade e eternidade, mas também a falha da Ciência e do caráter da personagem (HAWTHORNE, 1992). A sina que Hawthorne oferece ao respeitado Aylmer diante de sua falha é o ostracismo, forma lenta e angustiante de fenecimento até a morte.

Já a teleologia ficcional das Trevas para a imortalidade e eternidade é o caminho do necromante, o feiticeiro que detém os conhecimentos mais aprofundados sobre a morte, o praticante da famigerada necromancia. “Do grego νεκρός (*nekrós*), ‘corpo morto’, e μαντεία (*manteía*), ‘profecia’, ‘divinação’ ou ‘adivinhação’”, “prática comum na Grécia antiga de profetizar por meio da consulta aos cadáveres dos mortos” (ROSSI, 2014, p. 17), a necromancia foi associada à magia negra e, conseqüentemente, às Trevas pelo ideário cristão ocidental, que a tornou uma prática antinatural, sacrílega, bárbara, pagã, antiética e imoral, conhecimento proibido a ser reprimido porque em tudo é contraditório à luminescência da Luz. A necromancia irmana-se à alquimia – na verdade, a necromancia é a própria alquimia, todavia, abordada na perspectiva das Trevas – à medida que ambas buscam controlar a morte; porém, enquanto a alquimia é considerada um desvio ao caminho da Luz, a necromancia é tida como contradição e afronta a tal caminho, pois sua prática é racional, mas não resulta do belo e bom, e sim do grotesco e mau, e constitui uma denúncia da íntima relação para sempre diferida entre Luz e Trevas, algo veementemente negado, combatido e invalidado pela Luz, já que a aceitação da permeabilidade de tal relação implicaria em colocar em cheque a racionalidade da razão, o princípio central da Iluminação, o que novamente deixaria entrever a “essência humana como irracionalidade congênita”. Como a alquimia, a necromancia é também um caminho árduo e perigoso, incompleto e, por consequência, falho, à medida que desregrado, caótico, movido inteiramente por paixões e totalmente dependente dos picos de racionalidade de seu praticante, picos esses inconstantes, ainda

que terrivelmente lúcidos e engenhosos. Pela sua instabilidade estrutural e pela instabilidade emocional característica de seus adeptos, a necromancia quase sempre leva à loucura.

Na ficção de terror, o feiticeiro necromante é geralmente retratado como *outsider*, ao mesmo tempo temido e achincalhado, poderoso e tolo, cujas ações são pautadas por sentimentos que se tornam paradoxalmente caóticos e irracionais e se manifestam em forma de vingança, escravização, ganância, despotismo etc. Em “The Dark Eidolon” (1935), Clark Ashton Smith narra a vingança de Namirrha, poderoso necromante, cultista de Thasaidon, divindade monstruosa e maligna, que retorna para vingar-se de Zotulla, imperador de Xylac. Quando criança, Namirrha se chamava Narthos, uma criança indigente que um dia pediu esmola a Zotulla, então um príncipe esnobe. Zotulla o humilhou e passou sobre ele com sua carruagem, quase matando-o e deixando-lhe a marca das ferraduras dos cavalos no peito. Depois de recuperar-se, Narthos partiu e nunca mais foi visto. Em seu autoexílio, tornou-se aprendiz do mago Ouphaloc, de quem herdou conhecimentos e relíquias das Trevas, dentre elas a estátua mágica de Thasaidon, o ídolo (“*eidolon*”) do título da obra. Com a morte de Ouphaloc, Narthos se aprofundou nos conhecimentos das Trevas e se tornou Namirrha, feiticeiro temido em muitos reinos. Nunca, porém, ele se esqueceu do tratamento que recebera de Zotulla e, por isso, decidira vingar-se. Clark Ashton Smith narra em detalhes a terrível vingança de Namirrha, que o leva a afrontar a divindade que cultua e a buscar o conhecimento último da destruição junto a “entidades que não pertenciam nem ao Inferno e nem aos elementos mundanos” (SMITH, 2009, p. 222). Namirrha faz um

pacto com essas entidades à revelia de seu deus Thasaidon e, por meio dos poderes que adquire, lança a destruição última sobre Zotulla ao invocar os corcéis de Thamorgorgos, senhor do abismo, que varrem da existência todo o continente de Xylac. No entanto, no fulgor de sua ânsia por vingança, Namirrha não previu que nem mesmo ele era capaz de controlar esses corcéis. Com essa sua falha conceitual resultante de sua própria obsessão, gesto tolo que resvala na insanidade, o poderoso necromante acaba sendo destruído pelos próprios poderes que invocara. A Namirrha, Smith reservou a sina da loucura, metaforizada na tolice do feiticeiro e na força incontrolável e devastadora dos corcéis de Thamorgorgos.

Dentre esses dois caminhos oferecidos na ficção às personagens humanas que desejam a imortalidade e a eternidade, o feiticeiro muito poderoso e/ou rei ambicioso opta, invariavelmente, por aquele que a metafísica ocidental julga como mais fácil e mais rápido, por isso tentador e fadado de maneira inevitável à perdição, qual seja o caminho das Trevas, a porta larga por oposição à porta estreita que é o caminho da Luz. É essa escolha que estabelece a relação da figura do *lich* com a necromancia: o *lich* é, necessariamente e por definição, um necromante (e todo necromante é, por definição, também um alquimista) que, por meio de rituais de magia negra realizados em concomitância a um culto religioso a deuses das Trevas, conseguiu obter a imortalidade e a eternidade sem, no entanto, perder a consciência, a inteligência e a racionalidade no processo. Por meio desses rituais e com a ajuda das divindades das Trevas, o necromante morre – neste caso, a morte é uma escolha do candidato, não um acontecimento “natural” – e,

depois de certo tempo, retorna magicamente do mundo dos mortos como *lich* no mundo dos vivos, enquanto o seu corpo físico, tornado cadáver durante o processo, é reanimado por uma força imorredoura e imperecível. Com o tempo, o corpo-cadáver do *lich* concluirá seu processo de putrefação – que, apesar da transformação, não é paralisado, o que faz emergir a ideia, corrente na ficção de terror e por vezes tematizada e discutida pela filosofia e teologia, de que um corpo humano, perecível, é desnecessário a uma entidade imortal e eterna –, restando apenas os ossos aparentes animados por uma força onipotente e indestrutível, paradoxo absoluto da existência, seja ela real ou ficcional, e afronta à toda concepção demiúrgica do sagrado e do profano, pois, não sendo um deus nem um demônio e tendo perdido sua condição humana mortal, transitória e perecível, o *lich* é excesso e exceção, transgressão e limitação, em quaisquer representações cosmogônicas, metafísicas ou artísticas. Como tal, constitui a epítome do gótico, modo de fazer ficção – a própria ficção de terror para os propósitos destas reflexões – definido por Fred Botting como “uma escrita de excesso” e “transgressão” (1996, p. 1-13).

Em última análise, trata-se de um traço tornado onipotente, um rastro dotado de força geradora e subversora de sentido, um resto tornado inapreensível em sua tangibilidade, um resíduo ontológico-teológico, a teratogênese resultante da coincorporação teratológica entre vida e morte, em suma, uma *diferença irreduzível* porque anterior a qualquer diferença, porque possibilitadora do diferenciar. Como tal, o *lich* é um ser em tudo particular quando comparado às demais criaturas que

compartilham sua condição existencial: ele não é um fantasma, mera impressão de morto que retorna para assombrar os vivos, ainda que possa se transformar na materialização de uma sombra caso perca sua corporeidade; também não é um espectro, pois sua essência é imaterial e independente de sua corporeidade (o *lich* pode perder sua fisicalidade e, ainda assim, após alguns dias, tê-la reconstruída), além de sua aparência inconfundivelmente monstruosa; não é um vampiro, pois não apresenta as limitações desse ser, mas detém um de seus poderes (a *aura de medo* ou *aura necrótica*, a projeção de uma força em torno do *lich* que suga toda forma de energia positiva e a substitui por medo e pavor⁶); e não é um simples zumbi, já que escolheu morrer e continuar vivo depois de morto (o zumbi não tem essa possibilidade de escolha), consegue pensar de modo inteligente e agir sem a necessidade das ordens de um conjurador (caso do zumbi de invocação), bem como nenhuma doença, vírus ou agente patológico exerce quaisquer efeitos sobre sua existência (caso do zumbi de vírus)⁷.

Efeito colateral da síntese entre o arquiimago e o necromante, resíduo do sentido religioso adquirido pelo vocábulo na história de seu uso na língua inglesa, o *lich* é um perfeito solipsista,

6 Esse mesmo princípio é utilizado por Tolkien na construção das personagens dos Nazgûl em *O Senhor dos Anéis* e por Rowling nas personagens dos Dementadores em *Harry Potter*. Em *Tormenta*, famoso sistema de RPG desenvolvido no Brasil, conhecido por sua verve humorística, o *arqui-lich* Thanatus desenvolve a habilidade de suprimir momentaneamente sua aura de medo por razões didáticas, pois, do contrário, não haveria como ministrar aulas de Artes das Trevas aos alunos da Academia Arcana, o centro de conhecimentos de magia desse universo ficcional.

7 O zumbi de invocação é o “‘zumbi haitiano’, ativado por meio de magia ou vodu”, manifestação clássica desse tipo de criatura na ficção, enquanto o zumbi de vírus é o zumbi da ficção de terror contemporânea, “criaturas motivadas exclusivamente pela ‘fome’, o impulso de se alimentar dos vivos”, gerado por “diversas possibilidades de causas [...], com destaque para vírus e a perda de controle na pesquisa sobre armas biológicas” (HATTNER, 2013, p. 92).

um apêndice da existência, excesso do campo do imaginário, desejo mais recôndito do humano à medida que capaz de controlar diretamente as pulsões de vida e morte, as duas forças antagônicas, em permanente embate, das quais resulta a condição humana; mas também o maior pesadelo concebível pelo mesmo humano, visto constituir uma encarnação em estado puro dos medos mais abstrusos concebíveis pelo imaginário. Por essa razão, muitas vezes dependendo do seu poder, o *lich* é representado como senhor de hostes humanas, de outros mortos-vivos, de demônios e mesmo de outros *liches* – quando senhor de outros *liches*, a criatura se torna um *arqui-lich* e é considerada praticamente uma divindade –, todos seus escravos⁸. Há, inclusive, o *lich* que adquire de fato o status de divindade, tornando-se um ser único capaz de destruir e de criar outros *liches* sem a necessidade do processo de transformação, caso de Vecna, *arqui-lich* que se torna deus no decorrer das edições e apêndices do RPG *Dungeons & Dragons*.

A ficção de terror, no entanto, nunca descreveu em detalhes *como*, exatamente, é o procedimento ritualístico, os elementos religiosos e as magias envolvidas no processo para se tornar *lich*. A literatura, os jogos de RPG e os videogames, *loci* habituais da presença dessas criaturas, sempre as envolveram em mistérios e tendem a focalizar muito mais em suas ações terríveis do que na história de como se tornaram o que são. Isso gerou uma mística em torno da figura do senhor dos mortos-vivos, a qual a ficção

8 O conto “The Empire of the Necromancers” (1932), de Clark Ashton Smith, é uma das primeiras obras ficcionais a dedicar-se à figura do *arqui-lich*, a qual, contemporaneamente, é recorrente na literatura (*O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, dentre outros), nos jogos de RPG (*Dungeons & Dragons*, *GURPS*, *Tormenta* etc.) e em jogos de videogames (particularmente em *Warcraft* e *World of Warcraft*).

tem procurado preservar como uma espécie de salvaguarda da “misteriosidade” do mistério, daí a não existência, até o momento, de um detalhamento minucioso do seu ritual de transformação. Ainda assim, nas poucas menções sobre transformação em *lich* existentes na literatura e demais artes, depreende-se três elementos recorrentes: um ritual de necromancia, a intervenção de uma força externa e a confecção obrigatória do que é denominado *filactéria da alma*.

No “Manual dos Monstros de Dungeons & Dragons” (*Dungeons & Dragons Monster Manual*), no qual *lich* é uma categoria de personagem e onde se encontram referências mais objetivas sobre essas criaturas⁹, é dito que “um lich é um conjurador morto-vivo criado por meio de um ritual antigo. Magos e outros conjuradores arcanos que escolhem esse caminho para a imortalidade escapam da morte ao se tornarem mortos-vivos”¹⁰ (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 176). Na mesma obra, as únicas alusões sobre como seria esse *ritual antigo* que resulta em escapar da morte ao se tornar morto-vivo são as seguintes:

Você recorre a Orcus, Príncipe-Demônio dos Mortos-Vivos, para que transforme seu corpo em uma figura esquelética, morta-viva e imortal, e une sua força vital com um receptáculo especialmente preparado chamado filactéria. [...].

A parte mais importante em tornar-se lich é a criação de uma filactéria. (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, p. 177)

9 É atribuído ao sistema de RPG *Dungeons & Dragons*, em seu suplemento intitulado *Eldritch Wizardry* (1976), o primeiro uso contemporâneo da palavra *lich* na ficção, bem como a primeira descrição mais detalhada dessa criatura.

10 Todas as traduções das citações do *Manual dos Monstros de Dungeons & Dragons* foram feitas pelo autor do presente estudo. Também é tradução do autor deste trabalho a citação de “The Dark Eidolon”, de Clark Ashton Smith, acima, e do texto de Derrida presente no penúltimo parágrafo das reflexões aqui desenvolvidas.

Subentende-se dessas referências que o tornar-se *lich* é resultado de um ritual de necromancia, mas o que envolve o ritual em si, o *como* ele deve ser conduzido, é inteiramente omitido, restando apenas a menção à intervenção de uma criatura divina e à filactéria da alma, considerada fundamental para a existência da criatura. Em nenhum outro sistema de RPG que toma essa criatura como categoria de personagem ou em qualquer texto literário ou jogo de videogame que a envolve no enredo é oferecida ao leitor/jogador uma descrição detalhada do ritual de transformação. Isso, evidentemente, abre precedentes para especulações e voos de imaginação, gerando variações que ora são simples imitações do procedimento arcano aludido em *Dungeons & Dragons*, caso do sistema de RPG desenvolvido no Brasil chamado *Tormenta*, que preconiza três etapas extremamente complexas na dinâmica do jogo, porém muito simples em termos ritualísticos, para a transformação de personagens em *lich*; ora são versões extremamente elaboradas na ritualística e filosoficamente complexas, como a que se observa em relação à personagem Voldemort, vilão da saga *Harry Potter*, e suas Horcruxes, as várias filactérias da alma por ele criadas para garantir a imortalidade. De qualquer forma, uma vez que a transformação em *lich* é necessariamente realizada no contexto e constitui efeito de um ritual de necromancia, pode-se conceber tal ritual nos moldes gerais da tradição literária que o institui. Logo, espera-se ambientação noturna e maligna; o sacrifício e a morte do(s) envolvido(s), bem como o uso do sangue como elemento do ritual; usos de instrumentos ritualísticos (espadas, facas, cálices etc.);

oferendas de comidas e bebidas específicas e a invocação de deuses malignos e espíritos dos mortos¹¹.

O segundo elemento prescrito no processo para tornar-se *lich* – *lichificação*, daqui em diante – é a necessidade de uma força externa, obviamente das Trevas, que atue no ritual, o que é coerente com o contexto necromântico. Ao que tudo indica, esse é o aspecto mais perigoso envolvido no procedimento, pois é o momento em que o candidato a *lich* está mais vulnerável, já que depende da intervenção de um poder metafísico (um deus ou um ser de grande poder mágico) ou de um ente físico (um servo para realizar uma determinada parte do procedimento – caso de Voldemort, por exemplo, que precisa de uma outra personagem para fazer a poção que lhe traz de volta ao mundo físico –; a filactéria da alma de outro *lich*, que só pode ser obtida pela derrota do rival e desde que este revele onde ela foi escondida). Um erro nessa etapa implica a inviabilização de todo o ritual e, mais do que a morte, a completa erradicação ontológica e espiritual de seu realizador.

Na citação do “Manual dos Monstros” de *Dungeons & Dragons* mais acima, menciona-se a necessidade de recorrer a Orcus, um príncipe-demônio dos mortos-vivos no contexto do multiverso ficcional do jogo, que tem o poder de “destruir instantaneamente a filactéria de qualquer lich que o desagradar” (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 177). Outra entidade referenciada no mesmo manual é Vecna, poderoso *arqui-lich* que foi elevado à condição de deus e, por essa razão, “pode reconstruir um lich destruído” (MEARLS; SCHUBERT;

11 Discuto e analiso a tradição clássica dos rituais de necromancia descritos na literatura no artigo “Antes de *Otranto*: apontamentos para uma pré-história do Gótico na literatura”. Vide referências bibliográficas.

WYATT, 2008, p. 177). Nessa perspectiva metafísica, tornar-se *lich* implica não apenas uma escolha e desejo pessoais, mas também a aceitação, a escolha por parte de uma determinada divindade, o que pressupõe um culto, um envolvimento prévio que angarie as graças do deus. Essa perspectiva é típica dos jogos de RPG, que trabalham com as ideias de guilda, grupo ou secto de personagens, mas já está subentendida em *The Dark Eidolon*, de Clark Ashton Smith, e, por certo, encontra sua inspiração mais antiga nas inter-relações entre deuses e mortais nas mitologias ocidentais. É interessante notar que essa nuance religiosa da *lichificação* é coerente e tece linhas de significação com o próprio sentido arcaico da palavra *lich* outrora discutido e a permanência de seu uso tanto no vocabulário religioso do inglês moderno quanto no vocabulário da ficção de terror ocidental. Dentro dessa perspectiva, o *lich* seria, ao mesmo tempo, um fenômeno místico e um clérigo disseminador das Trevas entendidas como religião, um anátema à estrutura da realidade – e uma provocação – em termos (quase) análogos às encarnações e avatares dos deuses das grandes religiões mono e politeístas (Jesus no Cristianismo, os budas do Budismo, dentre outros).

A intervenção do ente físico no processo parece ser uma variação introduzida por Rowling na saga *Harry Potter* a partir de uma leitura interpretativa de *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, posteriormente desenvolvida em *fanfictions* e outras formas de artes virtuais. Sua discussão e análise demandariam um desvio muito grande das intenções propostas para o presente estudo, por isso, dela se tratará em outra oportunidade.

O terceiro e último elemento recorrente na *lichificação* é a confecção e a mística existente em torno da filactéria da alma,

considerada o elemento fundamental do processo. Trata-se de “um recipiente mágico que contém [a] força vital” (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 177) do *lich*, a sua alma enquanto ser vivo, e deve ser construída antes da execução do ritual. O “Manual dos Monstros” de *Dungeons & Dragons* – e praticamente todos os demais sistemas de RPG que trazem essa criatura como categoria de personagem – preconiza que a filactéria “normalmente tem a forma de uma caixa de metal selada contendo pedaços de pergaminho nos quais foram transcritas fórmulas mágicas [com] sangue” (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 177), e ainda:

A força vital de um lich está atada a uma filactéria mágica [...]. Se você destrói um lich, o espírito da criatura retorna à filactéria. Seu corpo se recompõe [...] no local da filactéria a menos que você também a destrua. A maioria dos liches esconde sua filactéria em catacumbas secretas (e bem guardadas), às vezes em outros planos.

Destruir um lich e sua filactéria não garante que a criatura se foi para sempre. (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 177)

Um primeiro aspecto que chama a atenção para esse objeto determinante à existência do *lich* é a semelhança da palavra “filactéria” com a palavra “filactério”. Não se trata apenas de uma semelhança morfológica, mas também de uma relação semântica. Nas tradições da religião judaica existem os *tefilin* (תפילין), nome dado a duas caixinhas de couro, cada qual presa a uma tira longa e também de couro, que os fiéis utilizam amarradas, respectivamente, junto à testa e ao braço esquerdo durante a oração matinal dos dias úteis, com o intuito de se lembrarem das

palavras de seu deus. Dentro de cada caixinha existem os quatro filactérios da *Torá*, quatro passagens retiradas de dois dos cinco livros sagrados dos judeus¹². Quando juntas, essas passagens textuais funcionam como um amuleto para afastar o infortúnio (o significado básico de “filactério” em língua portuguesa, que advém do grego φυλακτήριον (*phylacterion*), é “proteção”, “fortificação”). O filactério, portanto, é um amuleto de proteção, um objeto sagrado com a propriedade mágica e mística de afastar as forças do mal.

Ante as palavras contidas no “Manual dos Monstros”, fica evidente que a inspiração para a filactéria do *lich* provém dos *tefilin* judaicos: ambos têm o formato de caixas e contêm inscrições mágicas. Novamente, reafirma-se a ligação dessa criatura ficcional com questões religiosas e com o significado antigo do vocábulo que a nomeia. Essa ligação, porém, ocorre de um modo indecível, como a própria condição do morto-vivo: os *tefilin* são objetos sagrados com propósitos sagrados, enquanto a filactéria da alma do *lich* é um objeto sagrado com finalidade profana, já que permite a imortalidade e a eternidade da criatura, duas condições que rompem com os limites e possibilidades da realidade empírica e da ontologia humana. Esse rompimento se desdobra ainda em uma segunda profanação, um segundo aspecto concernente à *lichificação*: a alma, elemento puramente metafísico e considerada sublime, acoplada a um objeto inanimado, uma *coisa* e não um ser, puramente físico e, por essa razão, considerado grotesco. Ressalta-se, mais uma vez, a condição ambígua e paradoxal do *lich*: sua existência imortal e eterna é efeito e está condicionada

12 As passagens são as seguintes: Êxodo 13: 1-10 (*Cadêsh Li*), Êxodo 13: 11-16 (*Vehayá Ki Yeviachá*), Deuteronomio 6: 4-9 (*Shemá Yisrael*) e Deuteronomio 11: 13-21 (*Vehayá Im Shamoá*).

a uma inter-relação indecível entre dois extremos absolutos e, dentro das epistemologias humanas, opostos, incompatíveis entre si e mutuamente excludentes.

A indecibilidade, o paradoxo e a ambiguidade insolúvel, ainda que atraentes ao imaginário humano, não são suportáveis pela consciência racional, a qual os condiciona à hesitação que, por sua vez, é a porta de entrada para a ansiedade e a angústia, dois sentimentos associados à percepção (semi)consciente do fragmentário como condição existencial. O fragmento, configuração contemporânea do *unheimlich*, desdobramento da irrazão, é assustador à medida que “deixa à mostra a essência humana como irracionalidade congênita”, o que leva o humano à pavorosa situação de ter que tomá-lo como elemento irredutível da sua ontologia. Como tal conscientização pode desencadear a loucura e/ou a desarticulação de todas as grandes meta-narrativas que regem as maneiras do humano conceber a si mesmo, mesmo na ficção se fez necessário encontrar uma maneira, igualmente ficcional, de tentar resolver a ambiguidade insolúvel, o paradoxo incômodo, a indecibilidade angustiante da existência: uma maneira de destruir o *lich* – que não deixa de ser também uma maneira de tentar destruir (ou corrigir), no revelador campo da representação, o campo no qual a verdade se torna dizível por meio dos subterfúgios do desvelamento, a condição ontológica fragmentária.

O terceiro e último aspecto relacionado à filactéria da alma do *lich* revela que esse objeto é, ao mesmo tempo, o que possibilita a existência da criatura, e seu ponto mais fraco, aquilo que permite sua destruição. Da mesma forma que a pedra filosófica

e o perigoso elixir da vida eterna dos alquimistas/arquimagos, a filactéria é um *phármakon*, “sempre uma questão de vida [e] de morte” (DERRIDA, 2005, p. 52), ao mesmo tempo antídoto e veneno, vida e morte, salvação e destruição, espaçamento e temporalidade. Como preconizado pelo “Manual dos Monstros” de Dungeons & Dragons e em todos os demais manuais do gênero, a única maneira de se destruir um lich é encontrar e destruir sua filactéria da alma. Isso não vai obliterar a criatura imediatamente, mas sim torná-la mortal e perecível, devolver-lhe sua condição humana, de modo que, se derrotada em um combate, seu corpo e seu espírito não mais reaparecerão depois de alguns dias junto à filactéria. Isso, no entanto, ainda “não garante que a criatura se foi para sempre” (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 177), pois há a possibilidade de ainda existir o que o referido manual denomina Vestígio de Lich,

um remanescente arcano de um lich destruído. Seu corpo esquelético frágil movimentava-se por entre retalhos de sombras e parece deslizar pelo chão. Diferente do lich, um Vestígio de Lich não tem uma filactéria. Extremamente instável, torna-se pó quando atingido. (MEARLS; SCHUBERT; WYATT, 2008, p. 176).

De qualquer forma, a possibilidade de destruir o *lich* revela que há um limite imposto à sua condição indecível, paradoxal e ambígua, limite esse que dramatiza, no campo da representação, a própria restrição do entendimento humano de si mesmo e, por certo, a prazerosa perversão, igualmente e demasiadamente humana, de utilizar a ficção como *locus* seguro para anatematizar as barreiras ontológicas, epistêmicas, religiosas e psicológicas da

existência condicionada pelos *trivia* do espaço (altura, largura, profundidade), do tempo (corpo, mente, espírito) e da *ratio* (tese, antítese, síntese). Ao mesmo tempo, dentro do campo ficcional *per se*, chama a atenção o fato de que a filactéria, objeto sagrado e profano, torna-se a materialização representacional do espaçamento entre a vida e a morte, o repositório onde podem coabitar, em equilíbrio, Eros e Tanatos, desdobramento do que se chamou, em outro momento do presente estudo, Cronotopo da Vida-Morte, o (não) lugar dos mortos-vivos.

Profano e indecidível, o ritual de *lichificação* é uma escolha consciente por morrer com o intuito de encontrar a imortalidade e a eternidade dentro dos limites da própria condição humana, sem a pretensão da elevação espiritual para ou em outros planos metafísicos da existência. Metaforiza, portanto, o sonho humano de tornar-se divino em meio à humanidade, uma busca sempre relacionada às Trevas na ficção e na filosofia, busca entendida como libertação das amarras, restrições e repressões relacionadas à Luz. No entanto, tornar-se *lich* parece compor apenas mais um perigoso suplemento à metafísica, um enxerto que a faz funcionar de modo diferente, mas sem perder sua condição de metafísica, a ambição humana de livrar-se da máquina infernal da existência determinada pelo eterno retorno. Expressão de um desejo, um sonho que só se pode alcançar no campo do imaginário, mas que abre possibilidades de questionamento da realidade empírica ao prover o conhecimento advindo das Trevas trazido pelo *lich*, um *resurrectum de tenebris*, liberto do ciclo urobórico do eterno retorno, o ciclo da vida-morte, mas ainda preso na arquitetura da existência.

Diante do que foi aqui apresentado e discutido, procurou-se apontar a potencialidade crítica da figura do lich na ficção, potencialidade que traz em seu bojo um questionamento da limitada condição existencial humana no instante em que oferece uma representação dos desejos mais profundos açulados por tal limitação. Nesse ínterim, o lich se revela uma possibilidade imaginária de saída, uma espécie de desvio articulado e promovido pelo campo da ficção, mas também o monstruoso espelho da irracionalidade congênita que determina o entendimento do humano sobre si mesmo, para a busca humana do como sobrepor-se, do como superar-se. É nessa perspectiva de pensamento e interpretação que se abrem para a significação as palavras de Jacques Derrida que servem de epígrafe às presentes reflexões: “Monstros não podem ser anunciados. Não se pode dizer ‘eis nossos monstros’ sem, imediatamente, transformá-los em animais de estimação” (1990, p. 80).

O humano vem transformando os monstros em animais de estimação, seja no mundo chamado convencionalmente de “real”, seja no universo da ficção, há milênios, visto que domesticar é, evidentemente, uma forma de controlar (a si mesmo e aos outros). No entanto, uma monstruosidade como o lich, especialmente por ser cria do imaginário humano, permanece filosófica e artisticamente indecível e, como tal, prenhe de gerações e subversões de significação, mesmo diante da possibilidade de sua destruição – prevista tanto nos jogos de RPG quanto nos próprios textos literários que o utilizam como vilão (os contos de Clark Ashton Smith e a saga Harry Potter apenas mencionados acima, bem como outras obras que o tempo e o espaço não permitiram nem mesmo mencionar nestas considerações, como “A morte de

Halpin Frayser”, de Ambrose Bierce, ou “A coisa na soleira da porta”, de H. P. Lovecraft). Essa abertura ocorre por que o lich denuncia, do modo mais perverso e aterrorizante, que o humano tornou a si mesmo animal de estimação por meio dos aparelhamentos imaginários, científicos, sociais, históricos, políticos e filosóficos que construíra para e sobre si. Por essa razão, cabe retomar, como fecho às considerações aqui brevemente desenvolvidas, a pergunta retórica lançada em momento anterior, mas com uma pequena rasura: qual o lugar político de um lich?

REFERÊNCIAS

- Botting, F. (1996). *Gothic*. London; New York: Routledge. (The New Critical Idiom).
- Chauí, M. (1987). Sobre o medo. In A. Novaes (Org.). *Os sentidos da paixão* (p. 35-75). São Paulo: Companhia das Letras.
- Derrida, J. (2005). *A farmácia de Platão*. (3ed.) (Tradução de Rogério da Costa). São Paulo: Iluminuras. (Biblioteca Pólen).
- _____. (1990). Some Statements and Truisms about Neologisms, Newisms, Postisms, Parasitisms, and Other Small Seismisms. (Tradução de Anne Tomiche). In D. Carroll (Ed.). *The States of “Theory”: History, Art, and Critical Discourse* (p. 63-94). New York: Columbia University Press.
- Foucault, M. (2009). Prefácio à transgressão. In _____. *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. (Seleção e organização de Manoel Barros da Motta. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa). (2ed., p. 28-46). Rio de Janeiro: Forense Universitária. (Ditos & Escritos, III).
- Freud, S. (1969). O estranho. In _____. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (v. XVII, p. 235-273). Rio de Janeiro: Imago.
- Gygax, G.; Blume, B. (1976). *Dungeons & Dragons: Supplement III – Eldritch Wizardry*. Lake Geneva: TSR Games.
- Hattner, A. L. (2013). Zumbis e ficção: um passeio pelas entranhas da transmidialidade. In M. C. T. Ramos; M. C. R. Alves; A. L. Hattner (Orgs.). *Pelas*

veredas do fantástico, do mítico e do maravilhoso (p. 89-105). São Paulo; São José do Rio Preto, SP: Cultura Acadêmica.

Hawthorne, N. (1992). O sinal de nascença. In _____. Os melhores contos de Nathaniel Hawthorne (p. 65-83) (Tradução de Olívia Krähenbühl). São Paulo: Círculo do Livro.

Lovecraft, H. P. (2008). The Call of Cthulhu. In _____. H. P. Lovecraft: the Complete Fiction (p. 355-379). New York: Barnes & Noble.

Mearls, M.; Schubert, S.; Wyatt, J. (2008). Dungeons & Dragons: Monster Manual (4ed.). Renton: Wizards of the Coast.

The Oxford English Dictionary. (1989). Prep. por J. A. Simpson e E. S. C. Weiner. (2ed., v.8, p. 893-894 – *lich*; v.9, p. 134 – *lyke-wake*). Oxford: Clarendon Press.

Rossi, A. D. (2014). Antes de *Otranto*: apontamentos para uma pré-história do Gótico na literatura (v.1, n.27, p. 11-31). Solettras.

Smith, C. A. (2009). The Dark Eidolon. In _____. The Return of the Sorcerer: the Best of Clark Ashton Smith (p. 209-238). Germantown: Prime Books.