

BORIS KARLOFF E A ARQUEOLOGIA: A REPRESENTAÇÃO DOS ARQUEÓLOGOS NA HOLLYWOOD DOS ANOS TRINTA.

Felipe Matos
Letícia Morgana Müller

Ao lado de Lon Chaney e Bela Lugosi, Boris Karloff foi um dos primeiros mitos imortais do cinema de horror. Apesar de menos de um terço de seus 156 filmes pertencerem ao gênero, sua *persona* cinematográfica, seu olhar, sua imagem, seus gestos influenciaram gerações de atores e cineastas que contribuíram para a consolidação das bases do gênero, sua estética e mitologia.

Em 1931 consagrou-se ao interpretar o monstro criado pelo cientista louco Frankenstein, uma criatura formada a partir de restos de cadáveres humanos, no clássico dirigido por James Whale. Contando com a ajuda importante do departamento de maquiagem da Universal Studios, encabeçado por Jack Pierce, a criatura de Frankenstein fascinou o público, tornando-se um grande sucesso de bilheteria a arrecadar cerca de 12 milhões de dólares, superando em muito a modesta produção de 250 mil dólares.

Preso a figura da maldade que ele próprio havia ajudado a criar, nos anos seguintes o ator estrelou diversos clássicos como *The Old Dark House* (1932), *The Black Cat* (1934) *Bride of Frankenstein* (1935), *The Raven* (1935), *The Invisible Ray* (1936), entre outros. Seu próprio nome tornou-se sinônimo de maldade e vilania, como pode-se ver em *Dick Tracy Meets Karloff* (1947) e *Abbott and Costello Meet the Killer, Boris Karloff* (1949).

Na grande maioria destes filmes, a servir como contraponto a tanta maldade e perversão havia o herói eurocêntrico, ariano, explorador, aventureiro, civilizado, nobre, patriótico, galanteador, desbravador, audacioso. Não à toa, em duas grandes produções estreladas por Karloff – *A Máscara de Fu Manchu* (1932) e *A Múmia* (1932) - este herói foi perfeitamente encarnado pela figura do arqueólogo, consolidando uma imagem aventureira e romântica da arqueologia e que décadas depois inspiraria Steven Spielberg e George Lucas na criação de Indiana Jones, o mais famoso “arqueólogo” de todos os tempos.

“*A Máscara de Fu Manchu*” (*The Mask of Fu Manchu*, 1932) é uma produção da Metro-Goldwin-Mayer dirigida por Charles Brabin e Charles Vidor baseada na clássica história de Sax Rohmer. No filme, arqueólogos ingleses iniciam uma corrida em busca da tumba de Ghengis Khan devendo chegar até ela antes que o gênio do mal - Dr. Fu Manchu - a encontre e tome para si os poderes oriundos de suas relíquias a fim de escravizar o mundo.

Doutor em Filosofia pela Universidade de Edimburgo, Doutor em Direito pelo Christ's College e Doutor em Medicina por Harvard, o Fu Manchu de Boris Karloff encarna, não por pura casualidade, o “perigo amarelo”: as feições orientais do vilão condiz com a época em que os japoneses invadiram a Manchúria e a Europa se deparava com o aparelho repressor nazi-fascista. Por todo o seu talento icônico de mestre do Terror - comparável apenas a outros mestres como Bela Lugosi, ou Vincent Price na década de 1950 e Christopher Lee a partir da década de 1960 - Karloff é a mais diabólica personificação do perigo amarelo, um temível doutor do mal criado pelo escritor inglês Sax Rohmer, que atua ao lado de sua filha ninfomaniaca na busca da conquista do mundo.

A história apresenta-se como uma batalha do imperialismo britânico versus o fanatismo dos “amarelos”, imersos nas trevas sob a influência de Fu Manchu, percussor dos vilões de James Bond, para o qual a morte de seus oponentes nunca deve ser simples e banal, mas sempre envolvendo mecanismos sofisticadíssimos em busca de uma morte lenta e original. Como contraponto, os arqueólogos exalam o heroísmo dos nobres e aristocratas: Sir Lionel Barton, Nayland Smith e seus companheiros são nobres pesquisadores britânicos que trabalham pelo bem da ciência e da pátria, dispostos a colocar suas vidas em risco e tornarem-se mártires.

Já “A Múmia” (*The Mummy*), foi uma produção de Carl Laemmle Jr. para a Universal Pictures, dirigido pelo alemão Karl Freund, expoente fotógrafo do expressionismo alemão. No Egito de 1921, Im-Ho-tep é acidentalmente ressuscitado após 3.700 anos por uma equipe de arqueólogos do Museu Britânico. Encarnado por Karloff, Im-Ho-tep é um sumo-sacerdote, embalsamado vivo por tentar ressuscitar a sua amada vestal depois desta ter sido sacrificada. Novamente vivo, parte a procura de seu amor perdido.

Novamente os arqueólogos servem de contraponto, são figuras heróicas, aristocratas, arianos, audaciosos: Sir Joseph Whemple, nobre arqueólogo preocupado com o bem da ciência e com a análise metódica dos artefatos; Frank Whemple, filho de Sir Joseph, mais aventureiro e preocupado em angariar objetos para o inventário do Museu Britânico; Dr. Muller, especialista em “Ciências Ocultas” que vê seus alertas sobre a maldição da múmia ignorados por todos os demais cientistas. E ainda um jovem estudante de Oxford que por curiosidade desobedece à ordem dos chefes da expedição e acidentalmente traz Im-Ho-Tep de volta a vida. Com o trauma de encarar a múmia viva, morre rindo no manicômio.

É interessante também perceber que, em ambos os filmes, o Museu Britânico é o destino dos achados escavados pelos arqueólogos. Criado na segunda metade do século XVIII, o museu atrai anualmente mais de seis milhões de visitantes e é um dos programas culturais mais tradicionais de Londres. Foi criado a partir da iniciativa de Sir Hans Sloane (1660-1753), médico e presidente da Royal Society que pouco antes de morrer ofereceu seus livros, manuscritos, medalhas, moedas, mapas, globos, desenhos, produtos naturais, artificiais e antiguidades à nação pela soma de 20.000 libras, valor simbólico face ao conjunto. A aceitação da coleção que reunia mais de 69 mil itens constituiu o núcleo original do Museu Britânico ao lado dos manuscritos medievais de Sir Robert Cotton e dos manuscritos da coleção do Conde de Oxford, Robert Harley. O Museu é considerado um marco fundamental no estabelecimento do método museológico moderno, além de ser um ícone representativo tanto da sociedade inglesa vitoriana quanto do pensamento político e científico do século XIX.

O Museu foi construído a partir do inventário de nobres, mantido por estes aristocratas, cuja imagem foi cristalizada nas telas do cinema. Intrépidos aventureiros, audaciosos diante de maldições, magias, perseguições, lutas e perigos intermináveis na eterna luta entre o Bem e o Mal. No tempo das matinês formava-se nas salas de projeção uma fantástica dimensão, uma outra época, justaposição de mundos imaginários. A adesão quase imediata do público a estes espetáculos produzidos por Hollywood (expressivamente a partir da década de 1930) talvez se explique pelo fato de que tais filmes e séries exibiam em seus fotogramas muitos sinais de seu tempo, do imaginário norte-americano de então, entregues ao abandono da Depressão e na custosa salva-guarda dos ideais de liberdade e de democracia às portas da Segunda Guerra Mundial.

Esta imagem, apesar de descrever aventuras fantásticas e fantasiosas, foi fundamentada pela arqueologia de então, subproduto da expansão das potências coloniais européias e dos Estados Unidos, que procuravam enriquecer explorando outros territórios, exóticos e desconhecidos. Através do trabalho de arqueólogos como Schliemann, Sir Mortimer Wheeler, Howard Carter e Arthur Evans a arqueologia passou a ser associada à história dos grandes descobrimentos, como a Tumba de Tutankamon, no Egito; as cidades perdidas dos Maias, no México; a busca pela cidade de tróia; e, as escavações do suposto labirinto do Minotauro, em Cnossos.

Como nos relembra Funari (2003), certamente a arqueologia não se reduz ao trabalho romancado dos filmes e livros. Constitui-se num campo rico e complexo, atualmente desenvolvida com grande profissionalismo. Contudo, longe de ser incômoda, a imagem do arqueólogo como aventureiro desbravador nos ajuda a compreender a própria história da arqueologia, para além do mero estudo de sua representação.

Seja ao problematizar a consolidação dos métodos científicos da disciplina, a profissionalização do campo de trabalho, ou as formas em que se deram as diferentes maneiras de se encarar as evidências materiais do passado humano, tais obras de ficção nos servem para lembrar que a própria Arqueologia deve ser historicizada, assim como a produção do conhecimento feita por estes arqueólogos. Além, é claro, de nos fazer pensar nos desafios que a

ciência encontra hoje para o seu desenvolvimento, que vão além do embate entre o Bem e o Mal travado nas telas, mesmo que este mal seja Boris Karloff.

Referências Bibliográficas

BAHN, Pail & RENFREW, Colin. *Arqueología. Teorías, Métodos y Prácticas*. Madrid: Akal, 1998.

CERAM, C. W. *O mundo da arqueologia: os pioneiros contam sua própria história*. São Paulo: Melhoramentos, 1970.

FUNARI, Pedro P. *Arqueologia*. São Paulo: Contexto, 2003.

JORGE, Vítor O. *Arqueologia, Património e Cultura*. Lisboa: Piaget, 2000.

PARROT, André. *Introdução à Arqueologia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

TRIGGER, Bruce G. *História do Pensamento Arqueológico*. São Paulo: Odysseus, 2004.

Site *Imedia Movies Database*. www.imdb.com.