

Patrícia Kátia da Costa Pina
Regina da Silva Michelli
(orgs.)

INSÓLITO MITOS LENDAS CRENÇAS

Simpósios 4

**A literatura infantil e juvenil
no Brasil e o insólito:
trânsitos e leituras
num gênero em construção**

Anais do VII Painel

Reflexões sobre o Insólito na Narrativa Ficcional

II Encontro Regional

O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional

Patrícia Kátia da Costa Pina
Regina Silva Michelli

(Orgs.)

Simpósios 4

**A literatura infantil e juvenil no Brasil e o insólito:
trânsitos e leituras num gênero em construção**

INSÓLITO, MITOS, LENDAS, CRENÇAS

Anais do VII Painel

Reflexões sobre o insólito na narrativa ficcional

II Encontro Nacional

O insólito como questão na narrativa ficcional



**Rio de Janeiro
2011**

FICHA CATALOGRÁFICA

P801i

Insólito, mitos, lendas, crenças – Anais do VII Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional/ II Encontro Regional Insólito como Questão na Narrativa Ficcional – **Simpósios 4/** Patrícia Kátia da Costa Pina; Regina Michelli (orgs.) – Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011.

Publicações Dialogarts - Bibliografia

ISBN 978-85-86837-83-8

1. Insólito. 2. Gêneros Literários. 3. Narrativa Ficcional. 4. Literaturas. I. García, Flavio. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. III. Departamento de Extensão. IV. Título

CDD 801.95
809



978-85-86837-83-8

Correspondências para:

UERJ/IL/LIPO – a/c Darcília Simões ou Flavio García

Rua São Francisco Xavier, 524 sala 11.023 – B

Maracanã – Rio de Janeiro – CEP 20 569-900

publicacoes.dialogarts@gmail.com

Copyright @ 2011 Regina da Silva Michelli - Patrícia Kátia da Costa Pina

Publicações Dialogarts

(<http://www.dialogarts.uerj.br>)

Coordenador do volume:

Flavio García – [flavgarc@gmail](mailto:flavgarc@gmail.com)

Coordenadora do projeto:

Darcília Simões – darciliasimoes@gmail.com

Co-coordenador do projeto:

Flavio García – flavgarc@gmail.com

Coordenador de divulgação:

Cláudio Cezar Henriques – claudioc@bighost.com.br

Organizadoras :

Regina da Silva Michelli - reginamichelli@globo.com

Patrícia Kátia da Costa Pina - dacostapina@gmail.com

Revisão e primeiro tratamento:

Thales da Fonte Ferreira - letras.thales@gmail.com

Diagramação e projeto de capa:

Elisabete Estumano Freire – elisaestumano@yahoo.com.br

Supervisão de arte –capa e folha de rosto:

Carlos Henrique Braga Brandão – pedra.henrique@gmail.com

Marcos da Rocha Vieira – marcosdarochavieira@gmail.com

O TEOR DOS TEXTOS PUBLICADOS NESTE VOLUME, QUANTO AO CONTEÚDO E À FORMA, É DE INTEIRA E EXCLUSIVA RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES.



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Letras
Departamento de Língua Portuguesa,
Literatura Portuguesa e Filologia Românica

UERJ – SR3 – DEPEXT – Publicações Dialogarts
2011

**VII Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional
II Encontro Regional O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional**

Insólito, Mitos, Lendas, Crenças

Instituto de Letras da UERJ, 29, 30 e 31 de março de 2010
Miniauditório do Bloco D, 11 andar, Pav. João Lira Filho
Campus Maracanã

Uma realização do SePEL.UERJ
Seminário Permanente de Estudos Literários da UERJ

Atividade do Grupo de Pesquisa/ Diretório CNPq
Estudos Literários: Literatura; outras linguagens; outros discursos

Coordenação:

Flavio García
Marcello de Oliveira Pinto
Regina Michelli

Parcerias:

Publicações Dialogarts

(<http://www.dialogarts.uerj.br>)

LABSEM/ FAPERJ – Laboratório Multidisciplinar de Semiótica

(<http://www.labsem.uerj.br>)

NDL – Núcleo de Desenvolvimento Linguístico

(<http://programandl.blogspot.com>)

CiFEFil – Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

(<http://www.filologia.org.br>)

Articulações com Grupos de Pesquisa/ Diretório CNPQ:

Estudos Literários: Literatura; outras linguagens; outros discursos

(<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0326802VKL7YRI>)

Estudos da Linguagem: discurso e interação

(<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=20198023EOV5HQ>)

Semiótica, leitura e produção de textos – SELEPROT

(<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0326802KF6LE99>)

Crítica Textual e Edição de Textos

(<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0326801CJERBHT>)

Apoios:

Direção do Instituto de Letras

Coordenação Geral do Programa de Pós-Graduação em Letras

Coordenação do Mestrado em Literatura Portuguesa

Coordenação da Especialização em Literatura Portuguesa

Chefia do Departamento de Língua Portuguesa, Literatura Portuguesa e Filologia Românica

Coordenações dos Setores Acadêmicos de Literatura Portuguesa e de Língua Portuguesa

SUMÁRIO

Apresentação:	6
Apresentação do simpósio:	11
SIMPÓSIO : A Literatura infantil e juvenil no Brasil e o insólito: trânsitos e leituras num gênero em construção	
O Humor Millôrvilhoso: uma leitura do Alfaiate Mata-Sete”	13
Bruno SANTORO	
“Dragões de Éter”: Uma releitura dos contos de fadas	20
Danielle TREVEZANI	
O feminino arquetípico em “A bela adormecida no bosque”, de Perrault	27
Fábio PRATTS (UERJ)	
“Labirinto” – o mito revisitado: caminhos do leitor na literatura contemporânea para crianças e jovens	36
Maria Zilda da CUNHA (USP)	
Cenas insólitas em barros: uma reflexão teórica ou um deleite infanto-juvenil?	48
Mara Conceição Vieira de OLIVEIRA (UFF)	
O insólito e o maravilhoso em “A Bela e a Fera”	56
Maria Angélica Rocha FERNANDES	
O espaço lúdico em “Labirinto – a magia do tempo”	65
Joana Marques RIBEIRO e Nathália Xavier THOMAZ	
O sólito e o insólito construindo os jovens leitores contemporâneos de Machado de Assis: “A cartomante” em HQ	75
Patrícia Kátia da COSTA PINA	
Reiteração e recriação do mito: imagens do labirinto propostas em “O labirinto do fauno”	83
Joana Marques RIBEIRO (USP)	
A presença do trágico como contraponto ao insólito em Lygia Bojunga Nunes: “Sapato de salto” 92	
Rosa Maria Cuba RICHE	

APRESENTAÇÃO:

A história, ainda recente, dos Painéis “Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional”, agora em sua sétima edição, coincidindo com a realização do I Encontro Regional do Insólito como Questão na Narrativa Ficcional, tem sua gênese na criação do Grupo de Pesquisa Estudos Literários: Literatura; outras linguagens; outros discursos¹ cadastrado no Diretório de Grupos do CNPq em 2001.

Respondia-se a uma exigência da UERJ – Universidade do Estado do Rio de Janeiro – para que seus professores doutores pudessem desenvolver atividades correlacionadas à pesquisa, solicitar determinadas modalidades de bolsas e auxílios variados. Atendendo a essa exigência, um grupo de professores de literaturas, do Departamento de Letras da FFP – Faculdade de Formação de Professores – da UERJ, campus São Gonçalo, reuniu-se e, dessa reunião, originou-se o Grupo. Participaram daquele momento fundador Maria Alice Pires Cardoso de Aguiar, hoje aposentada e, na gênese, líder do Grupo; Flavio García, atual líder, na época da fundação, vice-líder; Fernando Monteiro de Barros, já vice-líder, após a aposentadoria de Maria Alice, hoje integrando outro grupo; e Regina Michelli, colaborada ativa até os dias atuais.

Diante da necessidade de o Grupo promover ações efetivas de pesquisa e divulgá-las para a Universidade e a sociedade em geral, surgiu, em 2002, como projeto de extensão universitária, o **SePEL.UERJ – Seminário Permanente de Estudos Literários da UERJ**², promovendo cursos livres e pequenos eventos acadêmicos, na expectativa de, inicialmente, dar unidade às pesquisas individuais dos integrantes do Grupo. Entre os objetivos expressos na instalação do **SePEL.UERJ** já despontavam, além dos cursos livres e pequenos eventos, a publicação de um periódico e de títulos temáticos e a realização de eventos aglutinadores de maior porte.

Em junho 2006, em parceria com o **Publicações Dialogarts**, outro projeto de extensão da UERJ³, foi lançado o número 1 do **CaSePEL – Cadernos do Seminário Permanente de Estudos Literários (ISSN 1980-0045)**⁴, reunido artigos oriundos de aulas dadas em cursos livres anteriormente oferecidos. De lá para cá, o periódico

¹ (<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0326802VKL7YRI>),

² (<http://www.sepel.uerj.br>)

³ (<http://www.dialogarts.uerj.br>)

⁴ (<http://www.dialogarts.uerj.br/casepel.htm>)

migrou para a publicação de números temáticos, privilegiando os projetos de pesquisa dos membros de sua equipe, com dois números anuais, um para cada semestre.

A aposentadoria de Maria Alice, a passagem de Fernando Monteiro de Barros para outro Grupo de Pesquisa em que seus projetos encontravam maior aderência e a transferência de Flavio García da FFP para o Instituto de Letras no campus Maracanã, fragilizaram as ações do projeto, implicando a suspensão dos cursos livres e de eventos.

No segundo semestre de 2006, aproveitando o engajamento de seus bolsistas de PIBIC – Programa de Incentivo a Bolsas de Iniciação Científica –, Flavio García promoveu um curso livre, oferecido pelo **SePEL.UERJ**, nas dependências da FFP. Discutia-se, uma vez por semana, nos três primeiros tempos de aula da tarde, os mecanismos de construção narrativa próprios ao gênero Fantástico, dialogando com outros gêneros, especialmente com o Maravilhoso ou Sobrenatural, o Estranho, o Realismo Maravilhoso ou Mágico e o Absurdo.

Desse curso, nasceu a idéia da realização do **I Painel “Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional”**, do qual somente participaram alguns alunos, ao lado dos bolsistas PIBIC. Assim, em 15 de janeiro de 2007, Flavio García e Marcello de Oliveira, juntamente com aqueles alunos e bolsistas, promoveram, no miniauditório da FFP, durante todo o dia, apresentações de trabalhos e debates, já publicados sob o título *A banalização do insólito: questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa*⁵.

O evento impulsionou o projeto de pesquisa de Flavio García, que passou a contar com vários bolsistas voluntários e mais bolsas, agora financiadas pela própria UERJ, pelo CNPq e pela FAPERJ. Acrescido, o grupo do professor e seus bolsistas promoveu novo curso, focalizando o conjunto da obra do escritor mineiro Murilo Rubião, apontada por muitos críticos como escritor fantástico, mas objeto de inúmeras celeumas teórico-metodológicas. O curso, semelhantemente ao anterior, transcorreu nas dependências da FFP, durante o primeiro semestre de 2007, tomando os três tempos iniciais de aulas de uma tarde.

Do mesmo modo que antes, desse curso emergiu o **II Painel “Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional”**: O insólito na narrativa rubiana – Reflexões sobre o insólito na obra de Murilo Rubião, realizado de 7 a 9 de agosto de 2007, também nas dependências da FFP. Diferentemente do evento anterior, deste não participaram

⁵ (http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/livro_insolito.pdf).

somente alunos do curso e bolsistas. Somava-se, ao projeto de pesquisa, Marcello de Oliveira Pinto, focalizando, em polo oposto ao de Flavio García, a recepção do insólito, bem como inscreveram-se participantes externos. Parte dos trabalhos apresentados encontra-se publicada sob o título Murilo Rubião e a narrativa do insólito⁶.

O grupo crescia com novas adesões e a aglutinação de outros projetos e bolsistas em seu entorno, reunindo projetos de EIC – Estágio Interno Complementar –, BIC-FAPERJ – Bolsa de Incentivo à Graduação – e Extensão. A esse crescimento, correspondeu o fortalecimento do **SePEL.UERJ** e do **Grupo de Pesquisa Estudos Literários: Literatura; outras linguagens; outros discursos**, representado pela unidade que ora se compunha entre Flavio García – dedicado às reflexões acerca do insólito na construção da narrativa –, Marcello de Oliveira Pinto – dedicado às reflexões acerca do insólito na recepção da narrativa – e Regina Michelli – dedicada às reflexões acerca do insólito na literatura infanto-juvenil. Não se tratava de um projeto de um pesquisador, mas de um projeto de grupo, com diferentes enfoques, conduzindo dentro de um Grupo de Pesquisa orgânico e articulado por um projeto de extensão produtivo.

No segundo semestre de 2007, seria oferecido, ainda nas dependências da FFP e nos mesmos moldes dos cursos anteriores, um terceiro curso de extensão, focalizando a manifestação do insólito na narrativa de ficção, em suas vertentes literária e fílmica.

A partir desse curso, organizou-se o **III Painel “Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional”**: o insólito na Literatura e no Cinema, último evento realizado nas dependências da FFP, de 8 a 10 de janeiro de 2008. O **III Painel** contou com maciça participação de público externo, tanto na apresentação de trabalhos quanto na assistência, podendo ser considerado o primeiro ápice climático do projeto. Os resumos dos trabalhos foram publicados e dão mostra do que foi o evento⁷. Os trabalhos apresentados durante sua realização, incluindo comunicações, conferências e palestras, aparecem publicados em Narrativas do Insólito: passagens e paragens⁸, Poéticas do Insólito⁹ e III Painel... – Comunicações¹⁰.

Novo curso viria a ser oferecido, ainda nas dependências da FFP e ainda nos mesmos moldes dos cursos anteriores, tendo sido esse o último curso lá oferecido, igualmente àquele último Painel. O curso percorreu narrativas curtas do mineiro Murilo

⁶ (http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/MuriloRubião/LIVRO_RUBIAO.pdf)

⁷ (<http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/CadernodeResumos/CADERNODERESUMOS.pdf>)

⁸ (<http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/narrativasdoinsolito.pdf>)

⁹ ([http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Poeticas do Insolito.pdf](http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Poeticas_do_Insolito.pdf))

¹⁰ ([http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Comunicacoes III Painel.pdf](http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Comunicacoes_III_Painel.pdf))

Rubião, retomando experiências de curso anterior, e se dedicou à leitura crítico-interpretativa de obras do escritor português Mário de Carvalho, podo em tensão a apreensão do sólito/insólito no universo narrativo e nos atos de leituras.

Seguindo uma mesma tendência já apontada, logo após o curso foi promovido o **IV Painel “Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional”**: tensões entre o sólito e o insólito, de 22 a 24 de setembro de 2008, mas, dessa vez, no Instituto de Letras da UERJ, no campus Maracanã. Prejudicado pela longa greve que assolou a Universidade, o evento esteve parcialmente esvaziado, porém, ainda assim, dele participaram personalidades externas, do Estado e de fora dele, com absoluta e ampla integração de todos os docentes e discentes, de graduação e de pós-graduação, envolvidos no projeto de pesquisa, no projeto de extensão e no grupo de pesquisa. Nessa ocasião, foi publicado um Cd Rom com sete títulos já publicados digitalmente pelo projeto, em parceria com o **Publicações Dialogarts**.

Do **IV Painel**, encontram-se publicados IV Painel... – Caderno de resumos¹¹; Comunicações Livres¹²; e Comunicações Coordenadas¹³. Durante o **V Painel**, foram publicados em CD Rom, juntamente com o Caderno de Resumos, os textos integrais das Comunicações Livres e da Coordenadas daquele **IV Painel**.

Enfim, o **I Painel** dedicou-se às reflexões sobre os mecanismos de construção do Fantástico na narrativa; o **II Painel**, à manifestação do insólito na narrativa rubiana; o **III Painel**, às construção e recepção do insólito nas narrativas literária e fílmica; o **IV Painel**, às tensões entre o sólito e o insólito. O **V Painel**, coincidente com a realização de um **I Encontro Nacional O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional**, refletiu sobre o insólito como questão na narrativa de ficção, ampliando os conceitos de narrativa e debruçando-se sobre o insólito como uma questão-problema central para a continuidade das pesquisas.

O VII Painel, coincidente com o II Encontro Nacional O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional, teve por focalização temática as relações e Insólito, Mitos, Lendas, Crenças.

O evento apóia-se nas pesquisas em desenvolvimento na célula mãe do Grupo, envolvendo, principalmente, os interesses primários de Flavio García (UERJ/

¹¹ (http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Cadernos_de_Resumos_IV_Painel.pdf)

¹² (http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/Comunicacoes_Livres_IV_Painel.pdf)

¹³ (http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/Comunicacoes_Coordenadas_IV_Painel.pdf).

UNISUAM) – a construção do insólito na narrativa –, Marcello Pinto (UERJ/ UNIRIO) – a recepção do insólito – e Regina Micheli (UERJ/ UNISUAM) – o insólito na literatura infanto-juvenil.

Este volume reúne os textos integrais das apresentações orais realizadas nas sessões dos diferentes Simpósios promovidos durante o evento, enviados à coordenação dentro dos prazos estipulados e em conformidade com as normas básicas definidas para a publicação. O teor dos textos aqui publicados é de inteira responsabilidade de seus autores, e a revisão lingüístico-gramatical procurou respeitar, ao máximo, opções de estilo e uso da língua. Outro volume reúne textos integrais apresentados nas sessões dos simpósios promovidos ao longo do evento.

Prof. Dr. Flavio García

Prof. Dr. Marcello Pinto

Prof.^a Dr.^a Regina Micheli

APRESENTAÇÃO DO SIMPÓSIO:**A LITERATURA INFANTIL E JUVENIL NO BRASIL E O INSÓLITO: TRÂNSITOS E LEITURAS NUM GÊNERO EM CONSTRUÇÃO**

A literatura dirigida a crianças e jovens começou a ser produzida no Brasil ainda no século XIX e, como em boa parte do mundo ocidental, teve agregado, ao caráter ficcional, o caráter pedagógico – a necessidade de deleitar a criança e, simultaneamente, educá-la para o mundo burguês é marca indelével da Literatura Infantil e Juvenil. Nesse processo, os textos escritos para os ‘pequenos’ leitores, muitas vezes, chegam carregados de um realismo moralizante; outras mais, escorregam por um exagerado caminho fantasioso. O insólito permeia boa parte dessa produção e surge com instrumental quase obrigatório para sua leitura. Aqui, na primeira metade do século XX, Monteiro Lobato construiu uma obra literária para crianças e adolescentes pautada em um trabalho instigante com o imaginário. Após ele, inúmeros escritores buscaram esse segmento de público, destacando-se Ruth Rocha, Lygia Bojunga Nunes, Bartolomeu Campos Queirós, Marina Colasanti, entre muitos outros. Este Simpósio propõe o estudo dos aspectos característicos da Literatura Infantil e Juvenil brasileira, suas relações com mitos, lendas, com o Insólito, com as mídias novecentistas e atuais, com a Pedagogia, a Psicologia, a História, bem como com as obras de Literatura Infantil e Juvenil pertencentes ao cânone iuniversal. Os recortes teóricos que orientam nossas pesquisas são variados, incluindo Teorias da Narrativa, da Lírica, das Artes Gráficas, a Teoria do Efeito Estético, de Iser, a História da Leitura, Teorias do Fantástico, do Insólito, do Maravilhoso, entre outras abordagens que contribuem para ampliar os estudos na área. Do diálogo entre essas múltiplas perspectivas, pretendemos fazer brotar uma fértil discussão sobre a construção da Literatura Infantil e Juvenil brasileira, sua relação com os diferentes públicos leitores, com a sociedade, com a escola, sua interação com as muitas linguagens e discursos do saber que povoam o mundo contemporâneo.

Prof. Dr. Patrícia Kátia da Costa Pina

Prof.^a Dr.^a Regina Michelli

SIMPÓSIO

A Literatura infantil e juvenil no Brasil e o insólito: trânsitos e leituras num gênero em construção

O Humor Millôrvilhoso: uma leitura do Alfaiate Mata-Sete"

Bruno SANTORO*

Pois lá estava o Alfaiate, na sua função de acabar a vida como alfaiate, até o dia em que o Grão-Duque lhe gritou: Alfaiate de palavra censurada, você costurou como uma palavra censurada essa braguilha domeu gibão.

Millôr Fernandes

RESUMO: O maravilhoso está em nossa literatura. Poderes (sobre) naturais que funcionam na mediação dos problemas do herói são uma das características dessa forma de escrita. O que se quer com este trabalho é abordar o maravilhoso como mediação através do humor. Os poderes mágicos, as metamorfoses, a contrariedade das leis da natureza ganham um adicional que se dá pela ironia a serviço da situação humorada. Para tanto, escolheu-se o conto O Alfaiate Mata-Sete, de Millôr Fernandes, uma paródia do conto dos Grimm, O Alfaiate Valente. Millôr mantém a estrutura do conto maravilhoso (material/social/sensorial), mas o que nos interessa é como utiliza a esperteza da personagem-título para construir um novo tipo de mediação: a graça, que é o sentimento do contrário. Segundo Pirandello: o humorismo consiste no sentimento do contrário, provocado pela atividade especial da reflexão que não se oculta, que não se torna, como comumente na arte, uma forma do sentimento, mas o seu contrário, embora seguindo passo a passo o sentimento como a sombra do corpo. (1999, p.177). O sentimento do contrário é o “talismã” que o narrador dá à personagem para que resolva os desafios e/ou obstáculos que a trama apresenta.

PALAVRAS-CHAVE: Maravilhoso, mediação, humor.

Em sua estrutura estilística, o conto maravilhoso é aquele em que não é possível explicar racionalmente a existência de fenômenos de caráter (sobre)natural. As leis da natureza são contrariadas sem espanto ou questionamento por parte dos personagens e/ou dos leitores. Não é rara a presença, nessas histórias, de seres míticos, amuletos com poderes extraordinários, metamorfoses. Outra característica é a presença de um mediador. Sua função é auxiliar o herói frente aos obstáculos que ocorrerem durante sua trajetória. A mediação pode ser física ou mágica. Em nosso estudo apresentaremos o humor como instrumento de mediação que não causa espanto ou questionamento nos

* Bruno Santoro é pós-graduado pela UFRJ em Literatura Portuguesa e Literaturas Africanas em Língua Portuguesa. Esta comunicação teve a orientação da Professora Regina Michelli.

personagens e/ou leitores. Pelo contrário, o riso é tido como mais um elemento (do) maravilhoso.

No conto *O Alfaiate Valente*, dos Irmãos Grimm, a personagem central, um alfaiate, é um homem simples, de estatura mediana, sem dotes físicos notáveis, nem beleza descrita. A escolha de um ser que foge aos moldes do herói (alto, forte, bonito), já pode ser lida como presença inicial do humor na história. É a contradição. E o cômico nasce da/na contradição.

O alfaiate trabalhava quando sete moscas começam a lhe importunar, posando em sua geléia. Irritado, ele lança mão de um pedaço de costura e mata, de um golpe só, as setes moscas. Feliz e impressionado com seu feito, o alfaiate borda em uma faixa: “matei sete de um golpe só”, e sai pela rua. Não é necessário seguir muito na leitura da história para se deduzir que a ambigüidade presente na frase bordada será o mote para uma seqüência de confusões e mal entendidos. Nesta situação, o humor surge nas palavras, como afirma Bergson: “uma situação será sempre cômica quando pertencer ao mesmo tempo a duas séries de fatos absolutamente independentes, e que possa ser interpretada simultaneamente em dois sentidos inteiramente diversos”.

Logo a fama do alfaiate se espalha e chega aos ouvidos do rei. Interessado nos feitos do pequeno alfaiate, o soberano lhe propõe alguns desafios, que se realizados, em contrapartida, lhe renderão metade do reino e a mão da princesa em casamento. Todos os desafios envolvem personagens de caráter sobrenatural: dois gigantes, um unicórnio. O rei não espera que tal sujeito realmente possa enfrentar dois gigantes, tampouco retirar e trazer o chifre de um bravo unicórnio. Para o espanto de todos, e de sua realeza, o pequeno herói cumpre com as tarefas propostas.

No conto, a estatura, a forma física, a condição social da personagem central, fogem ao que o senso comum nos relata sobre as características de um herói perfeito. O conto começa com “um modesto alfaiate”. Todo um pré-conceito é construído ao redor da personagem. Ao topar com um gigante na estrada, este não crê que tal indivíduo, possa ter matado sete de uma só vez. Assim, propõe desafios ao alfaiate. Esmaga uma pedra com as mãos e pede que o herói faça o mesmo. O alfaiate, que tinha um queijo na bolsa, tritura o queijo nas mãos, cumprindo o desafio, pasmando o desafiador. O gigante ou era meio cego, ou burro, ou os dois, como afirma o narrador.

A aproximação do protagonista (uma personagem à margem da esfera social dita elevada) com qualquer personagem de Brecht ou de Saramago, ou de qualquer outro autor marxista, é pertinente. Ainda que, suponhamos, os autores não tivessem essa

preocupação, os feitos do pequeno alfaiate o inserem numa classificação de personagens sociais. No romance de Saramago, *O ano da morte de Ricardo Reis*, Lídia, companheira do protagonista, é uma arrumadeira de quartos. Saramago transfere a “musa” dos poemas de Ricardo Reis pessoano para um quarto barato de hotel. Mas Lídia é posicionada politicamente, e tem uma ação muito mais engajada do que Ricardo, médico de formação. Como uma simples arrumadeira de quartos, não precisaria ter tanto envolvimento com a questão social, pensariam os demais.

O teatrólogo alemão, Bertolt Brecht, em sua peça *Ópera dos Três Vinténs*, coloca todo o discurso do injustiçado e do marginalizado no discurso de outra arrumadeira de quartos: Jenny, mais conhecida com Jenny-Espelunca. Além dos quartos, camas e copos, Jenny lava solidões. É uma prostituta. Porém, tal qual Lídia de Saramago, Jenny é uma das poucas personagens conscientes do destino que terá a população caso tenha continuidade a elitização de um grupo menor e explorador. E nesse meio está o pequeno alfaiate, que, conforme as personagens aqui citadas, utilizam a esperteza como fonte de mediação.

Para se livrar dos dois gigantes, conforme a ordem do rei, o alfaiate faz com que os dois briguem. Enquanto os grandalhões dormem, o herói sobe numa árvore e atira pedras nos dois. Um gigante pensa que foi o outro; começam a brigar e acabam morrendo. Com o caso do chifre do unicórnio, o alfaiate espera que o animal o ataque. Quando este o faz, o alfaiate – que estava próximo a uma árvore – salta e o bicho fica com o chifre preso no tronco. As artimanhas e o pensamento lógico e rápido compõem a esperteza do protagonista. Pois, segundo Coelho, os valores ético-ideológicos estão presentes nas narrativas maravilhosas: “a esperteza/astúcia inteligentes vencem a prepotência e a força bruta; inclusive através de atos que julgados rigorosamente são desonestos, mas desculpados pela moral prática”. (2000, p. 179). E tais atos, definidos como “desonestos”, somente são aliviados porque possuem humor, que é de fato o mediador da personagem.

Humor é o caminho escolhido pelo autor Millôr Fernandes para estruturar sua paródia do conto dos Grimm: o *Alfaiate Mata-Sete*.

Se no conto dos Grimm a primeira informação da narrativa é a condição social do protagonista (modesto alfaiate), no conto de Millôr, a primeira informação é a mesma, contudo, transmitida com ironia a serviço do humor: “Pois lá estava o Alfaiate, na sua função de acabar a vida como alfaiate” (p. 31).

A escolha da ironia se deve, dentre tantas, à definição segundo Muecke: que a ela é destinada dizer o contrário do que se pensa. Millôr quer dizer - já dizendo - que o alfaiate não terá outra solução senão terminar como alfaiate. Sua condição já está pré-estabelecida. Ao empregar o termo “acabar”, aí sim temos a confirmação da ironia. É como se sublinhasse aos olhos do leitor e denunciasse a exploração, o meio de vida, o enquadramento dado pela sociedade. Quem nasce para alfaiate não chega nunca a herói. Afinal:

Isto sugere que a ironia tem basicamente uma função corretiva. É como um giroscópio que mantém a vida num curso equilibrado ou reto, restaurando o equilíbrio quando a vida está sendo elevada muito a sério ou, como mostram algumas tragédias, não está sendo levada a sério o bastante, estabilizando o instável, mas também desestabilizando o excessivamente estável. (MUECKE, 1970, p.19).

No conto de Millôr, o alfaiate estava por “acabar a vida como alfaiate”, quando é solicitado pelo Grão-Duque com a finalidade de consertar os botões da braguilha que estavam mal posicionados. De um só golpe, o alfaiate arranca os sete botões. O Grão-Duque pasma e exclama: “Pongas você derrubou os sete de um golpe só!”. Millôr, sem abandonar o humor, acrescenta ao Grão-Duque a característica da gagueira. Logo, a fala do monarca é distorcida pela população que entende que: “Esse cara é um herói, é o máximo, matou sete inimigos com um tiro, só uma facada, uma paulada, ou sei lá o quê só!”. (p. 31).

A mesma situação problemática que ocorre no conto *O Alfaiate Valente*, irá permanecer n’ *O Alfaiate Mata-Sete*. Nos dois casos, a ambigüidade das falas “sete de uma vez só” somada à omissão própria da comédia (o que se matou de uma só vez), resultará na confusão. Essa confusão será o proponente para a viagem da personagem. Lembramos que, na estrutura do conto maravilhoso, a viagem é elemento integrante. O herói precisa se deslocar de um ponto ao outro. Na viagem virá a complicação que será solucionada pela mediação, essa que é o nosso objeto de estudo.

No conto dos irmãos Grimm, o alfaiate utiliza a esperteza como mediadora. Na história de Millôr, a esperteza é mantida. Em ambos os casos, acontece a metamorfose com os heróis. E a essência dessa transformação está na malícia de cada um. Estamos diante de um “passe de mágica” real, embora provoque mais espanto do que os efeitos mágicos de caráter sobrenatural. A metamorfose dos alfaiates é social. Eles se transferem da classe dominada para a classe dominante.

Mas até que se dê tal transformação, será necessário cumprir com os obstáculos da viagem. No conto de Millôr, o alfaiate é convocado pelo rei para exterminar o Javali Sedutor de Donzelas. A princípio, o herói recusa, porém, o rei lhe promete entregar a esposa como prêmio caso mate o Javali. Eis que surge a mediação da personagem. A malícia da fala rica em humor:

Alfaiate – Bem, a velha magra e ossuda não me interessa. V. Alteza pode ficar com ela. Mas que tal o senhor me dar essa redondinha aí com esses dois peitinhos fluorescentes?

Rei – Minha filhota? Ah, Alfaiate safado! Você é bom de barganha também, hein? (FERNANDES, 2007, p. 31).

Ao se deparar com o Javali Sedutor de Donzelas, o alfaiate, mais uma vez, através do discurso, convence o animal de que ele não existe; que Javali Sedutor de Donzelas é um mito e não “passa (de) uma projeção inguinal do inconsciente coletivo”. Após destruir “um dos tecidos fundamentais de credence popular” do reino, ou seja, a existência do Javali, o pequeno herói volta ao encontro do rei. Impressionado com a bravura do herói e a fim de testá-lo novamente, pede que ele elimine dois gigantes que dividem a corrupção no reino. Convencendo os gigantes que um deles era mais forte do que o outro, fazendo com que discutissem entre si, o alfaiate retorna ao rei. Este, por sua vez, propõe mais um desafio/tarefa. Agora, pede para que liquide o Touro Unicórnio de Dois Chifres. Depois dessa missão, enfim, lhe dará a mão (e o resto) da filha, bem como um terço do reino (a parte dos pântanos e pirambóias, claro).

Na paródia de Millôr ao texto dos Grimm, a estrutura da história é preservada. É acrescentado um outro contexto. Toda paródia parte de um texto primário, ou seja, seu referencial não faz parte do “real”; a trama não é retirada do mundo em que se vive ou baseada num fato ocorrido. Por isso, o compromisso com a realidade é outro. Cada paródia quer expor uma estrutura (o texto primário) que merece ser reconhecida, mas sem fazer reverência. Parodiar não é simplesmente copiar, nem deve ser encarada como uma arte menor ou simplista. Segundo Hutcheon, “a paródia é uma das formas mais importantes da moderna auto-reflexividade; é uma forma de discurso interartístico”. (1985, p. 13). Ao parodiar o conto dos Grimm, Millôr esboça outros detalhes sobre os quais quer chamar atenção. Contextualizando, claro, para um cenário e falas muito mais próximos dos leitores que terá.

A paródia pode ser entendida como um jogo. Caberá ao leitor realizar as comparações entre uma obra e um momento e outro. O autor joga com as lembranças de

quem lê. Quer-se muito mais ressaltar as diferenças do que apresentar as semelhanças.

Porque:

Muito embora a paródia ofereça uma versão muito mais limitada e contextualizada desta activação do passado, dando-lhe um contexto novo e, muitas vezes, irônico, faz exigências semelhantes ao leitor, mas trata-se mais de exigências aos seus conhecimentos e à memória do que à sua abertura do jogo. (HUTCHEON, 1985, p. 16).

No conto de Millôr, o protagonista é enriquecido com mais humor do que o alfaiate dos Grimm. Contudo, a razão que os move é a mesma: a necessidade da transformação. O sobrenatural nas histórias é a condição social das personagens. O modesto alfaiate que está condenado a acabar como um modesto alfaiate. São desprezados devido as suas funções, e, quando apresentam aptidões que não lhes são comuns a gente de sua espécie, são constantemente postos à prova. Apesar de suas artimanhas para “burlar” os empecilhos, não podemos condená-los. Há um fato social-reflexivo ligado a cada ação dos protagonistas. O riso não é proibido ao leitor, porém, o mesmo é convidado a solucionar a complicação da viagem dos heróis. É o que Pirandello define como *sentimento do contrário*.

O humor tem a função da reflexão e não somente do riso gratuito como ocorre com a situação cômica. Para Pirandello, o cômico, *o sentido do contrário*, se dá quando o riso provém de algum fato que fuja à normalidade; o inesperado. Por sua vez, o humor, segundo o mesmo autor, tem a função da reflexão. O leitor não se colocará no lugar da personagem; mas tentará solucionar a condição da mesma. Nisso consiste a essência da escolha do humorismo na paródia e no conto primário.

O humorismo consiste no sentimento do contrário, provocado pela atividade especial da reflexão que não se oculta, que não se torna, como comumente na arte, uma forma do sentimento, mas o seu contrário, embora seguindo passo a passo o sentimento como a sombra do corpo. (PIRANDELLO, 1999, p.177).

O riso reflexivo dos leitores desempenhará a mágica do talismã dos heróis que é o humor. O maravilhoso desses dois contos é a graça e a diversão. Todos são convidados para assistirem, sem questionamento ou estranheza, a transformação do homem e do meio em que circula. E por que não, com maravilhoso humor.

REFERÊNCIAS:

BERGSON, Henri. *O Riso*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1986.

BRECHT, Bertold. *Ópera dos Três Vinténs*. Acervo FUNARTE: sem data.

COELHO, Nely Novaes. *Literatura Infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

FERNANDES, Millôr. O Alfaiate Mata-Sete. In: *Novas Fábulas Fabulosas*. Rio de Janeiro: Desiderata, 2007.

GRIMM. *O Alfaiate Valente*. São Paulo: Rideel, 1996.

HUTCHEON, Linda. *Uma Teoria da Paródia*. Lisboa: Edições 70, 1985.

MUECKE, D. C. *Ironia e Irônico*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

PINRADELLO, Luigi. *Do Teatro no Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SARAMAGO, José. *O ano da morte de Ricardo Reis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

CEIA, Carlos. *Dicionário de Termos Literários*. Disponível em: <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl>

“Dragões de Éter”: Uma releitura dos contos de fadas

Danielle TREVEZANI

Para falarmos sobre releitura dos contos de fadas, abordaremos, a princípio, os contos da tradição que tem suas raízes no alvorecer do mundo. A narrativa dos contos de fadas, que, contrariando aquilo que muitos pensam, não eram destinados ao público infantil e juvenil e sim concebidos para adultos, como uma forma de entretenimento nas reuniões sociais, nas salas de fiar, nos campos e em outros ambientes onde os adultos se reuniam. Eram narrativas curtas, transmitidas oralmente, contos de magia, remanescentes da tradição mitológica, tendo sua gênese nos rituais praticados nas tribos primitivas de onde surgiram as primeiras idéias de divindade ou poder divino.

Os contos de fadas de origem Celta têm características do folclore europeu ocidental: o sobrenatural. Desenvolvido pela magia feérica (reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, bruxas, gigantes, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida etc.). Nesse núcleo, o herói ou heroína passam por uma jornada.

O Conto Tradicional de acordo com Nelly Novaes Coelho em: *O conto de Fadas – Símbolos, Mitos e Arquétipos*, registra na história da literatura que a primeira coletânea de contos infantis, foi feita por Charles Perrault, na França do século XVII, sob o título Os contos da Mãe Gansa. Nasce então, com Charles Perrault o gênero “literatura infantil”.

Porém, um século depois na Alemanha os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, filólogos e folcloristas, estudiosos em mitologia germânica, constituem definitivamente, a partir de pesquisas linguísticas, a expansão dos contos pela Europa e pelas Américas. Esta pesquisa foi realizada por meio de centenas de contos registrados pela memória do povo, formando a coletânea que hoje é conhecida como Literatura Clássica Infantil.

Verificamos que, ao longo dos últimos anos, a literatura acaba ganhando o campo da ciência por meio dos Contos de Fadas, por terem sido objeto de análise da Psicologia, que busca o significado oculto dentro desses contos. Entre esses inúmeros estudos, destacamos a área da psicanálise, que reflete os conflitos internos infantis e como as crianças podem utilizar os contos na resolução de seus próprios problemas.

Para dominar os problemas psicológicos do crescimento (...) a criança necessita entender o que está se passando dentro do seu inconsciente. Ela pode atingir essa compreensão, e com isto a habilidade de lidar com as coisas, não através da compreensão racional da natureza e conteúdo de seu inconsciente, mas familiarizando-se com ele através de devaneios prolongados – ruminando, reorganizando e fantasiando sobre elementos adequados da estória em resposta às pressões inconsciente. Com isto, a criança adéqua o conteúdo inconsciente às fantasias consciente. (BETTELHEIN, 2006: 16)

Em uma definição literal, podemos dizer que “Contos de Fadas” é o termo referente às histórias fantásticas sobre seres místicos que habitavam o reino mágico, fazendo parte integrante das crenças populares da antiguidade greco-latina e da cultura medieval européia.

Desta forma buscaremos no livro de Raphael Draccon: *Dragões de Éter*, as características e personagens da tradição e observaremos a sua desconstrução e reconstrução de maneira a preservar a história tradicional, porém vista sob uma nova ótica, como podemos ver no trecho a seguir, retirado da sinopse:

Nova Ether é um mundo protegido por poderosos avatares sob a forma de fadas-amazonas. Um dia, porém, cansadas das falhas dos seres racionais (os homens), algumas delas se voltaram contra as antigas raças, e a boa magia branca deu lugar à terrível magia negra. E assim nasceu a Era Antiga. Essa influência e esse temor sobre a humanidade só tiveram fim quando Primo Branford, o filho de um moleiro, reuniu o que hoje são os heróis mais conhecidos do mundo e liderou a histórica e violenta Caçada às Bruxas. (DRACCON, 2007: ante-capá)

Aproveitado esse mesmo trecho retirado da obra em questão daremos início as personagens da tradição como o Rei Primo Branford, que antes da grande Caça às Bruxas, era apenas filho de um moleiro pobre. Era o mais velho de três irmãos chamados Segundo e Tércio, sendo que Tércio filho mais novo é o que recebe a ajuda do “Gato de Botas”, que o transforma em Marquês de Carabás. Desta forma ligamos um novo personagem a uma história já pertencente dos contos de fadas.

Voltando a personagem de Primo dentro da narrativa este encontra em seu caminho a Fada Terra conhecida como Fada do Moinho. Ela, seguindo ordem do Criador, testou o caráter e a nobreza do ainda plebeu Primo Branford. Admirou-se tanto das virtudes daquele homem que se apaixonou por ele, por isso o deus criador dá à Fada do Moinho o dom da mortalidade e o de conceber vida, ela, porém perde a condição mágica e a proteção semidivina. A fada Terra se casa com Primo Branford e passa a ser a Rainha Terra.

Ainda falando sobre Primo, podemos constatar que apesar de ser um personagem atual permanece com todas as características do herói da tradição.

Como vimos neste universo as fadas podem se tornar humanas quando movidas por um grande amor ou mesmo um imenso ódio. Foi esse ódio que transformou a fada Bruja, pois todas as vezes que fora mandada testar um humano, este fracassava, criando na fada uma grande aversão aos mortais, dando origem à magia negra.

Como punição, Bruja se torna mortal, passando a conviver com os humanos, fazendo com que seu ódio só aumente. É desta forma que ela se torna a primeira maga negra da história de Nova Ether, passando a ensinar a magia negra às humanas que estivessem, assim como ela, com o coração cheio de ódio. Suas seguidoras recebem o título de Bruxas.

Porém, na Idade Média, a palavra “bruxa” por vezes era usada para mencionar as curandeiras da aldeia, que utilizavam as ervas para curar doenças, faziam amuletos para afastar espíritos do mal e usavam poderes de adivinhação para encontrar objetos perdidos ou para identificar criminosos.

Eram temidas e respeitadas, pois enquanto alguns achavam que essas curandeiras traziam desgraça, outros acreditavam em seus conselhos e contava com sua ajuda. Portanto, acreditavam na existência de "bruxas boas", que realizavam feitos incríveis de invocar a chuva, predizer o futuro, favorecer as navegações com bons ventos.

Já as “Fadas” em geral simbolizam os poderes sobrenaturais dos espíritos ou mesmo uma representação da capacidade mágica da imaginação. Acredita-se que elas podem transformar, satisfazer ou mesmo frustrar os mais cobiçosos desejos. A palavra “fada” vem do latim “fatum” e significa destino. Está diretamente ligada às "moiras" do grego e às “Parcas” da mitologia romana, todas divindades ligadas à arte de fiar o destino humano, conceito que abrange as interpretações relacionadas a respeito da boa e da má sorte.

Entendemos com isso que as fadas aparecem com a ideia de trazer um destino.

Para uma melhor compreensão sobre o simbolismo envolvendo o universo das fadas, é necessário ir além das Parcas e Moiras, e ir até as Querubins divindades infernais da mitologia grega que se apoderam dos moribundos no campo de batalha, mas que, segundo a Ilíada, parecem também determinar a sorte e o destino do herói, ao qual elas aparecem apresentando-lhe uma escolha, de que dependerá o final benéfico ou maléfico da sua viagem.

Encontramos então a fada mensageira da morte, tendo em vista que as Parcas, as Moiras cortam o fio da vida; as Queres, divindades da mitologia grega, e as valquírias, da mitologia nórdica, apareciam no campo de batalha conduzindo as almas dos mortos.

Surge então a figura da fada irlandesa banshee, fada que se confunde com uma mulher, mensageira do outro mundo.

Vale salientar que essa figura de grande importância aparece na trama: a “Fada Beanshee”, que como já vimos anteriormente é a fada mensageira do Outro Mundo. Banshee é a forma mais obscura das fadas e quando alguém a via, sabia que seu fim estava próximo. Esta fada era caracterizada por seus gritos, cada grito de uma Banshee significava um dia de vida, no entanto se só fosse ouvido um único grito é porque não restava mais tempo e a pessoa morreria no mesmo dia.

Destacamos que a obra desconstrói este mito e a fada que gritava passa a chorar por um lado só do rosto, sendo que aqueles que a viam também choram de um lado.

Acerca das outras personagens tanto da obra quanto dos contos encontramos a princesa “Branca de Neve”, ou melhor, Branca Coração de Neve que é noiva de um dos príncipes, de Nova Éther, filho mais velho e herdeiro do trono. Este teria sido transformado em um grande Sapo, só voltando à forma original quando Branca quebra do feitiço.

Podemos constatar não só a reconstrução do nome de Branca de Neve para Branca Coração de Neve, assim como a desconstrução do conto “O Príncipe Sapo”.

O segundo filho de Primo e Terra é o príncipe Axel, que possui todas as características do herói tradicional, chega a ser testado durante o trajeto pela Fada do crepúsculo e como todo bom herói passa pelo teste.

Há ainda outras personagens dos contos tradicionais que aparecem no livro em questão, como uma menina que vê a própria avó ser devorada por um lobo marcado esta menina recebe o nome de Ariane Narin, mas odeia ser conhecida pelo fardo que a persegue, um maldito chapéu manchado com sangue, dando a ela a alcunha de Chapeuzinho Vermelho. Ao dar nome a “chapeuzinho vermelho”, o autor aproxima a personagem do leitor.

Outras figuras da trama são os irmãos João e Maria Hanson, que ao voltar para casa encontram uma casa de doces, ou melhor, uma casa enfeitada por uma velha bruxa para apenas parecer ser de doces. Portanto esses “Dois irmãos comem estilhaços de vidro como se fossem passas silvestres e bebem água barrenta como se fosse suco, envolvidos pela magia escura de uma antiga bruxa canibal”, sendo trancafiados e

aterrorizados, até o dia em que conseguem, ou pelo menos acham que conseguem, vencer a bruxa.

A estória de João e Maria, na tradição, conta-nos que, diante da pobreza, os pais os teriam abandonado na floresta, onde eles encontram a bruxa e a casa de doces. O abandono de crianças é algo ainda presente na nossa realidade, porém, Draccon escreve para um público infanto-juvenil da atualidade, público este que tem como aliados os meios de informações em grande acesso e não se contentariam com resposta simples para fato tão complexo. Por isso, ao narrar ele nos mostra que o contador de histórias, “pode mobilizar tempo e espaço, tudo a partir de sua vontade”. (DRACCON, 2007: 26)

Através disso ele faz sua releitura dando justificativa e respondendo o leitor porque pais que amavam tanto seus filhos seriam capazes de abandoná-los, para a trama da atualidade isso são meros boatos como podemos ver:

Más línguas logo disseram pela região que o casal havia feito de propósito, deixou seus filhos perdidos na floresta por não terem condições de sustentá-los. Pura maldade de gente fofoqueira. (DRACCON, 2007: 34)

“O navio do mercenário mais sanguinário do mundo, o mesmo que acreditavam já estar morto e esquecido, retorna aos mares com um obscuro sucessor”, esse é o navio de James Gancho, mas conhecido como: Capitão Gancho. Seu sucessor é um filho bastardo, Jamil Coração de Crocodilo, que recebe essa alcunha após matar o algoz do pai.

Podemos averiguar que Draccon não modifica as estórias da tradição ela faz uma junção e da continuidade. Em outras palavras, a descrição das personagens originadas dos contos tradicionais é feita de maneira a preservar a estória inicial que, porém, é vista sob uma nova ótica: a tradição é revisitada a fim de dar lugar à construção de uma nova narrativa, singular e contemporânea.

Como podemos ver através desse trecho destacado:

E o pior: ela a tudo viu, presenciando de camarote a sangrenta carnificina. Viu a carcaça da avó ser devorada, viu o assassino avançar sobre ela própria para dilacerá-la da mesma forma faminta como fizera com a pobre senhora e viu também seu salvador aparecer com uma espingarda engatilhada para dar cabo à vida do carnívoro.

Essa diferença é observada por Mariza B. T. Mendes, ela ressalta que a narrativa tradicional dos contos de fadas, os textos são lineares e de ordem cronológica, assim como a mais antiga forma de narrar, herdada da literatura oral. Ela expõe que a função

mais importante da estrutura da narrativa dos contos, “gira em torno dos arquétipos do comportamento feminino, como forma de representação e valorização da vida familiar.” (2000:123)

Embora a função do herói-salvador esteja nas mãos dos homens, príncipes ou irmãos, a mulher é o elemento mais forte na trama da narrativa, ela é a protagonista da história. O personagem masculino é secundário, nem mesmo tem nome e representa apenas o instrumento de transformação e realização da mulher, razão pela qual ele só aparece na história no momento em que é necessária essa intervenção. (MENDES, 2000: 125)

Retomamos então as personagens secundárias da fada e da bruxa e damos a elas um destaque maior, ao concluir que mesmo sendo personagens secundárias, elas estão em continuo desenvolvimento perpetuando o universo literário.

Devemos aqui introduzir uma breve consideração feita pela autora Mariza B. T. Mendes, em relação às figura arquetípicas, na qual ela destaca que a fada nos idealiza a mãe protetora, enquanto a bruxa nos lembra a madrasta, a predominância das personagens femininas mostra a importância do feminino nos contos de fadas como podemos verificar nas citações que se seguem:

Por mais que a arte e a religião cristã tenham tentado suplantar os ideais do paganismo, as fadas sobreviveram como remanescentes do poder das antigas deusas e sacerdotisas. Se as fadas fossem eliminadas, o conto de magia desaparecia, é ele muito “útil” para passar as lições do comportamento que deveria servir de modelo às crianças e às mulheres. As fadas foram então preservadas, em benefício da própria ideologia cristã e burguesa. (MENDES, 2000: 127)

Enquanto a bruxa acaba superando toda uma época de superstições em que é considerada serva do diabo, e passa a ser um símbolo da cultura popular, tendo o testemunho dos contos.

Podemos concluir que mesmo com o passar do tempo e com a modificação das estruturas sociais e religiosas, tanto a fada como a bruxa são preservadas, pois saem da oralidade e entram na literatura universal, acarretando em mais uma transformação. Elas saem do imaginário adulto e adentram no infantil. Portanto, fadas e bruxas saem da tradição, passam pelas histórias clássicas infantis, como os contos de Perrault e Grimm, e chegam à atualidade com uma nova roupagem.

Ratificamos a importância dessas figuras na atualidade, pois elas permanecem de tal forma que em muitas vezes deixam o papel de auxiliadoras, mediadoras ou vilãs e passam ao posto principal da história.

Por estar razão, observamos que no livro-base da pesquisa, *Dragões de Éter – Caçadores de Bruxa*, tanto a fada como a bruxa têm papel decisivo na história como nos contos tradicionais. Toda a trama gira em torno delas, através do processo de mediação do bem e do mal, da problemática da história, assim como é por meio delas que se dá o início e o fim da narrativa.

Ao caminhar na história dessas figuras arquetípicas, podemos perceber a constante utilização destas como representantes do universo feminino, remetendo à própria história da mulher, fazendo um paralelo entre o imaginário e o real, ou seja, entre o mito do feminino e a realidade vivenciada.

Chegamos a conclusão que, ao reconstruir o mito, o autor não deixa que o encanto se perca, pelo contrário, ele o enriquece, Draccon traz em si uma linguagem mais atual, com um narrador que se rotula com um “contador de Histórias” aproximando-se desta forma de seu leitor, resgatando o universo da tradição infantil dos contos de fadas e dando a eles uma nova vertente.

REFERÊNCIAS:

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. 18 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1980.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: símbolos, mitos, arquétipos*. São Paulo: DCL, 2003.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter: Caçadores de Bruxas*. São Paulo: Planeta do Brasil, 2007

KRONZEK, Allan Zola; KRONZEK, Elizabeth. *O Manual do Bruxo: Um dicionário do mundo mágico de Harry Potter*. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.

MENDES, Mariza. *Em busca dos contos perdidos; O significado das funções femininas nos contos de Perrault*. São Paulo: UNESP / Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2000.

O feminino arquetípico em “A bela adormecida no bosque”, de Perrault

Fábio PRATTS (UERJ)

RESUMO: A literatura apreende e traduz artisticamente em palavras uma realidade. O Maravilhoso, ao se instaurar na literatura, exponencia o valor simbólico dos signos, carregando-os de significados subjacentes, ainda que permaneçam traços ideológicos na obra literária determinados pelo contexto histórico ou pela ideologia do autor. O objetivo deste trabalho é, considerando o contexto de produção do conto “A Bela Adormecida no Bosque”, de Charles Perrault, delinear configurações arquetípicas da identidade feminina, tanto no que diz respeito ao comportamento das personagens femininas, quanto à presença da *anima* nas masculinas. A fundamentação teórica baseia na psicologia de linha junguiana, além de referências à obra, de base psicanalítica, de Bruno Bettelheim e às pesquisas específicas no âmbito da Literatura Infanto-Juvenil.

PALAVRAS-CHAVE: Charles Perrault , A Bela Adormecida, feminino, arquétipos

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade patriarcal, em que a maioria dos grandes cargos ainda é preenchida por homens, criando verdadeiros hiatos e diferenciações no que diz respeito à noção de gênero. De acordo com as idéias defendidas por Carl Gustav Jung, existe em cada homem, porém, um substrato psíquico feminino que, dependendo do grau de reconhecimento, influencia diretamente no comportamento masculino, a *anima*, estrutura psíquica inconsciente ligada à sensibilidade e à criatividade, características próprias do feminino. Em contrapartida, as mulheres possuem, dentro de si, uma parcela do *animus*, que, segundo o mesmo autor, representa o componente masculino existente no inconsciente feminino, responsável por atitudes relacionadas à lógica e à razão, à capacidade de exercer o poder e o comando.

Partindo desse referencial teórico, esse trabalho pretende analisar as personagens e suas ações, observando como são configuradas as identidades em A Bela Adormecida no Bosque. Este conto possui muitas versões, mas assume em Perrault uma estrutura diferente das demais, por apresentar uma segunda parte que parece ter sido incorporada à narrativa.

Embora existam pequenos detalhes que se alteram a cada versão do conto, a estrutura da narrativa continua a mesma, o que permite a sua identificação. Um rei e uma rainha acabam por ter uma filha, que é abençoada por fadas do reino com diversos

dons. Uma fada esquecida aparece durante a cerimônia de batismo da princesa e roga-lhe uma maldição, que é aliviada por outra fada: a morte inicial da princesa é amenizada para um sono de cem anos. A menina adormece como fora previsto aos quinze anos e só acorda cem anos depois, quando um príncipe vem ao seu encontro e a beija. Na versão de Perrault, a história não acaba no casamento da princesa, como acontece no conto dos irmãos Grimm. Nessa variante, o príncipe esconde seu relacionamento com a bela adormecida até o dia em que tem de assumir o poder no reino de seu pai, que morrerá. Uma vez rei, precisa ir à guerra e deixa sua esposa e seus filhos sob os cuidados de sua mãe, que pertence à raça dos ogros. A rainha-ogro, durante esse tempo em que o filho não está no reino, aproveita para tentar comer as crianças e a nora, mas é enganada por seu criado. Quando ela descobre a farsa, manda matar todos que a ludibriaram, mas acaba se jogando no fogo ao ser pegada em flagrante pelo filho que retornava da guerra. Assim, estabelece-se o final feliz da narrativa.

No conto *A Bela Adormecida no Bosque*, de Charles Perrault, a história apresentada permite diversas interpretações segundo abordagem psicológica, o que nos interessa. Trata-se de um conto que remete ao processo de amadurecimento da personalidade (processo de individuação). Este seria o motivo de uma história tão antiga, em princípio transmitida oralmente entre gerações, manter-se presente até os dias de hoje.

o tema nuclear do conto *A Bela Adormecida no Bosque* parece remontar a uma época muito antiga e ter sido largamente divulgado, o que é confirmado pelo fato de que as diferentes versões dele variam pouco entre si em sua substância. É notável constatar como um Conto de Fadas pode sobreviver vários séculos, quase inalterado. Isso se explica pelo fato de que ele reflete uma estrutura psicológica humana de base e portanto universal. (FRANZ, 2000: 25)

Essa explicação remete ao inconsciente coletivo, formulação proposta por Jung para designar conteúdos e modos de comportamento que são os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos, constituindo “um substrato psíquico comum de natureza psíquica supra pessoal que existe em cada indivíduo (...), conteúdos capazes de serem conscientizados” (2007: 15). Esses conteúdos foram chamados por ele de arquétipos, dentre eles, a *anima* e o *animus*, que contribuem para a própria estrutura psíquica. Por seu turno, é possível encontrar estes arquétipos nos contos de fadas, o que justifica, em parte, o sucesso e a perenidade desse tipo de narrativa, por permitir a identificação do leitor com os fatos e as personagens apresentados pelos contos de fadas. Para Jung,

“Outra forma bem conhecida de expressão dos arquétipos é encontrada no mito e no conto de fada” (JUNG, 2007:17), o que explica a existência de versões semelhantes de uma mesma história em locais distantes uns dos outros e em tempos também afastados.

Ao interpretar um conto pelo viés psicológico é preciso ter em mente que os elementos ali presentes são, em grande parte, simbólicos. Para Bruno Bettelheim, o simbolismo reside nessa relação indivíduo-mundo representada nos contos de fadas: no mundo real, a pessoa ao mesmo tempo em que se conhece se individualiza e a partir de si passa a entender o mundo externo:

Recentemente pretendeu-se que os contos de fadas descrevem de modo diferente para a menina e para o menino a luta contra a dependência infantil e pela aquisição da individualidade, e que isto é resultado de uma estereotipia sexual. Os contos de fadas não apresentam estas descrições unilaterais. Mesmo quando se retrata uma menina ensimesmada na luta para tornar-se si mesma, e o menino lidando agressivamente com o mundo externo, os *dois juntos* simbolizam os dois modos com que temos de lidar para conseguir a egoicidade: aprendendo a entender e dominar o interior tanto como o mundo externo. Neste sentido os heróis masculinos e femininos são novamente projeções em duas figuras diferentes de dois aspectos separados (artificialmente) do mesmo processo pelo qual *todos* têm de passar ao crescer. Embora alguns pais de espírito prosaico não o percebam, a criança sabe que, independente do sexo do herói, a estória se refere aos problemas dela. (BETTELHEIM, 1980: 296-297)

Nesse sentido, a personagem feminina do conto assinala, para os dois gêneros, um processo de aquisição da individualidade.

AS FADAS E O FEMININO DA MENTE

Neste conto, logo no início, temos a participação de oito fadas na cerimônia de batismo da princesa. A identidade feminina é muito bem retratada na figura da fada. A presença deste ser traz aos contos uma atmosfera onírica, em que os desejos se realizam e tudo é possível. As fadas permitem uma visão das dificuldades ou até das impossibilidades, como meros obstáculos, presentes nas histórias. Essa natureza mágica é a representação dos próprios desejos humanos e esse dom de realização e doação pode ser entendido como uma característica do gênero feminino:

desde sempre, a mulher teria representado no universo uma força primordial, necessária e, ao mesmo tempo, temida e por isso mesmo continuamente dominada pelo homem. As fadas simbolizariam talvez a face positiva e luminosa dessa força feminina essencial: o seu poder de dispor da vida, de conter em si o futuro. (COELHO, 2008: 176)

O ser humano precisa de uma porção de sonho para viver, uma vez que a vida se molda através de projeções feitas a partir de si mesmo. Temos, então, uma espécie de presença de feminilidade dentro da psique masculina. No conto, o rei e a rainha, tendo conseguido ter uma filha, prestam homenagens às fadas, oferecendo-lhes um banquete com talheres de ouro. São elas que vão presentear a princesinha com dons, assinalando seu poder sobrenatural de realizar desejos e sonhos. As fadas constituem-se símbolo de concretização de nossas aspirações como humanos.

Outro ponto que relaciona a fada com o arquétipo feminino são as qualidades relacionadas a beleza, bondade e delicadeza. Tais características estão presentes nos dons que a princesa recebe das fadas no seu batismo, ou seja, a princesa seria, nesse aspecto, um símbolo do eterno feminino e as fadas, as portadoras de dons que remetem à perfeição. Os atributos pessoais (beleza, bondade, graça) e outros relativos à vida em sociedade (dançar, cantar, tocar) funcionam como configurações arquetípicas do feminino. O príncipe se apaixona pela princesa ainda adormecida devido a sua grande beleza. A bondade fica evidente quando se faz a comparação com a rainha-ogro, relação que será posteriormente abordada. A delicadeza está presente também nos atos e na postura diante dos acontecimentos.

o que nos parece mais importante nesse fenômeno de permanência é a possível ligação das fadas com a imagem da Mulher em seu significado primitivo e secreto. (...) parece-nos necessário refletirmos acerca dos aspectos das fadas que nos levam a um conhecimento mais profundo do eterno feminino. (COELHO, 2000: 158)

Analisando primeiramente a função das fadas na narrativa de Perrault, atentamos para o fato de, dentre as oito fadas, uma delas lançar uma maldição sobre a princesa, ao contrário das outras sete fadas, que lhe presenteiam com um dom. Podemos ver na ambígua figura da fada (que originalmente comporta em si o bem e o mal) a própria essência do feminino. O feminino é regido pelas emoções, muitas vezes rápidas e violentas, que contêm em si opostos intimamente ligados, a exemplo do amor e do ódio, ou, no caso do texto, do afeto e do recalque. A verdade é que tanto a figura da fada quanto o arquétipo feminino comportam em si um lado positivo e outro negativo. Embora Nelly Novaes Coelho não tenha atentado para a duplicidade da figura da fada como ser simultaneamente benéfico e maléfico, diferenciando-a apenas da figura da bruxa, vale a pena ressaltar sua observação acerca dessa comparação: “As fadas simbolizariam talvez a face positiva e luminosa dessa força feminina e essencial: o seu

poder de dispor da Vida, de conter em si o futuro. (...) O reverso seria a face frustradora: a da bruxa...” (COELHO, 2000: 158).

O “feminino da mente” pressupõe trabalhar também com a *anima* – o elemento feminino nas personagens masculinas. O príncipe é o senhor da ação até encontrar a princesa, quando “se apequena” diante do feminino, por quem se apaixona. Há palavras no texto que mostram o encantamento do príncipe: “Ele se aproxima, trêmulo e cheio de admiração, e se ajoelha perto dela.”; depois o narrador acrescenta “Ele estava mais embaraçado do que ela” (PERRAULT, 2007: 87). A narrativa revela um lado frágil de um príncipe que deixa a emoção tomar conta dele, o que significa a abertura ao contato com o feminino, abdicando dos atributos de poder, valentia, ação guerreira etc.

O SONO, AMADURECIMENTO INDIVIDUAL

O tema central do conto A Bela Adormecida no Bosque é o sono de cem anos. É ele o principal elemento presente na narrativa que atrai a curiosidade e a atenção de tantos leitores ao longo dos tempos. Aqui não se trata, assim como os outros elementos dos contos de fadas, de apenas um enredo por si mesmo apresentado. Há um significado subjacente na questão do sono. O estudo de Bruno Bettelheim procura entender o mecanismo psíquico fundamental na formação de identidade individual, que acontece através do sono para a princesa e, na versão de Perrault, serve como justificativa para as ações do príncipe.

A formação da identidade individual é um processo psíquico muito importante na vida de todos. A psicologia de linha junguiana, ao trabalhar com os conceitos de *animus* e *anima*, assume a posição de que o equilíbrio mental se dá com a relação entre o feminino e o masculino estabelecida no mesmo indivíduo. Mas esse momento da vida da princesa, assim como todos os momentos importantes, são tensos e perigosos. Os contos de fadas entram em cena para simbolicamente retratarem um mecanismo psíquico complexo através de fatos. O sono que acomete a princesa pode ser interpretado como um período de transformação interior, uma tranqüilidade necessária para a formação da identidade individual: “Enquanto muitos contos de fadas frisam os grandes feitos que um herói deve executar antes de ser ele mesmo, A Bela Adormecida no Bosque enfatiza a concentração demorada e tranqüila que também é necessária para isso.” (BETTELHEIM, 1980: 265).

Algumas versões do conto terminam após o acordar da princesa, depois de cem anos de profundo sono, como a dos irmãos Grimm. O que torna a versão de Perrault particular é justamente o que acontece depois desse período. Só então é que se aprofunda, psiquicamente, a configuração das personagens, permitindo, assim, uma interpretação mais completa acerca das identidades.

Com quinze anos de idade a princesa fura o dedo em um fuso e desde então dorme, cumprindo o destino traçado pela fada. A idade nesse ponto posiciona a princesa no ciclo perturbador da adolescência, no qual a identidade é consolidada. Ela já possuía as características femininas herdadas pelos dons das fadas madrinhas, mas ainda precisava evoluir emocionalmente, no sentido de se conter, uma vez que foi sua extrema curiosidade que ajudou a profecia a se cumprir. O sono, nesse caso, representa um momento de transformações interiores, amadurecimento individual, tanto que, ao acordar, ela está pronta para se casar. E assim o faz.

O amadurecimento do príncipe não é explícito, até porque o texto não revela a idade dele, mas em compensação há a presença do rei, pai dele, o que o coloca em uma posição de incompletude inicial. Para se tornar um indivíduo, o príncipe, assim como os heróis de contos de fadas de um modo geral, tem de passar por provações, situações que o fortaleçam. O muro de espinhos na entrada do castelo não é grande dificuldade já que sua transposição não se dá apenas por um ato heróico masculino, mas também devido à chegada da hora em que a princesa estaria amadurecida e pronta para “acordar”.

O príncipe é adjetivado de várias formas, que indicam sua índole para a ação: “Acreditou sem pestanejar que ele poria fim a tão bela aventura” (PERRAULT, 2007: 102). Ele é decidido e impulsivo, o que é típico da juventude, “levado pelo amor e pela glória” (PERRAULT, 2007: 86), características dos cavaleiros medievais. A narrativa depois acrescenta que “Um príncipe jovem e enamorado é sempre valente”; o cenário acentua a coragem do príncipe: “O silêncio era terrível; a imagem da morte se fazia presente em toda parte” (PERRAULT, 2007: 102).

Depois de encontrar a princesa e se casar com ela, ele oculta a nova família – não tem coragem para revelar sua nova condição de “marido” e “pai” devido à mãe ogro – apesar do heroísmo demonstrado ao entrar no castelo. Com a morte do rei-pai, resolve apresentar a família – se não o fizesse certamente seria pressionado a se casar e garantir a continuidade do reino através de descendência. Neste momento, torna-se rei, mas ainda é imaturo, pois deixa a família aos cuidados daquela a quem temeu apresentar os filhos e a esposa, quando ainda havia o rei-pai que os poderia proteger da rainha-ogro.

O novo rei, portanto, continua em uma fase de inconstância, ele precisa travar seus próprios combates, quase como o sono da princesa, uma vez que ele também se afasta da família indo para a guerra.

O príncipe de fato só se individualiza após essa viagem, da qual a volta acaba por salvar a princesa e seus filhos das mãos da rainha-ogro, sua própria mãe. É então que o final feliz se estabelece no conto, já que as personagens desenvolveram-se individualmente e, acima de tudo, completam-se um ao outro.

O encontro harmonioso do príncipe e da princesa, o despertar de um para o outro, é um símbolo do que implica a maturidade; não só a harmonia dentro de nós, mas com o outro. A vinda do príncipe no tempo certo pode ser interpretada como o evento que produz o despertar da sexualidade ou o nascimento de um ego mais aprimorado, e isto vai depender do ouvinte; a criança compreende os dois significados. (BETTELHEIM, 1980: 274)

A REPRESENTAÇÃO DO FEMININO NA OBRA: “A RAINHA-OGRO E A PRINCESA-MÃE”

Encontramos representadas, ainda no conto de Perrault, duas visões muito diferentes do feminino. Uma é a da princesa após o sono; a outra, a da rainha-ogro. A primeira, a partir do momento em que acorda do sono e se casa, passa a assumir o papel da esposa passiva. A princesa aceita a condição de se encontrar com o príncipe só à noite e, para evitar maiores problemas, apresenta-se submissa ao marido. Passa seus dias a cuidar dos filhos e a esperar o companheiro. Quando se muda para o castelo do príncipe – agora rei, seu marido – precisa conviver com a sogra, que ordena a morte de cada um dos netos e, por último, a da própria nora. A princesa deseja para si o mesmo destino dos filhos, que ela supõe mortos, a fim de se reunir a eles. O instinto maternal é muito forte nela. A princesa passa a ter nos seus relacionamentos a sua motivação para a vida, os outros norteiam seus desejos. Essas atitudes estão impregnadas pela visão que recaiu, durante muito tempo, sobre o feminino. A mulher era vista como inferior e, portanto, deveria se submeter ao marido, cuidar da casa e dos filhos – essa era sua função. Este posicionamento da personagem, carregado de características femininas como a alta sensibilidade e a emotividade, apresenta-se desequilibrado. A harmonia é atingida com o companheiro, que a protege e a conforta, representando o contato com o *animus*.

Por outro lado, encontramos uma figura feminina forte e ativa – a rainha-ogro. A raça da rainha já denuncia certa agressividade de

comportamento, que chega a causar temor no príncipe. O ogro é uma figura masculina a que se atribuem grandes maldades, como o canibalismo e o abusivo uso da violência. Ao perceber a freqüente ausência do príncipe no castelo, a mãe logo desconfia de que o filho encontrara um amor. A rainha com certeza ama o filho, chega a lhe dar conselhos para procurar a felicidade, mas nem por isso se contém quando a nora e os netos ficam sob seus cuidados, com a ausência do filho na guerra. Até mesmo o casamento da rainha-ogro com o antigo rei é explicado na narrativa como decorrente das riquezas que a rainha possuía. Aqui outra oposição pode ser feita: enquanto a princesa se casa por amor, o casamento da rainha tem na sua raiz interesses econômicos e políticos. A rainha-ogro quer que o filho se case, seja feliz, mas tenta destruir a nova família, o que é típico da rivalidade entre sogra e nora, uma vez que aquela será “destronada” pela nova rainha.

É na ausência do filho que a mãe demonstra sua maldade: deseja comer os netos e a nora. Delicia-se com a carne de caça, sem saber que está sendo enganada. A rainha-ogro reina livre no castelo, de forma ativa – ao contrário da princesa, por causa da já explicitada presença de um *animus* muito fraco nela e, em contrapartida, muito forte na rainha-ogro.

Para Nelly Novaes Coelho, essas representações refletem os valores ideológicos da época ao abordar o feminino de diferentes maneiras:

Ela tanto pode ser a amada divinizada pela qual o príncipe luta pela qual ser apenas o “instrumento” de procriação desejada pelo homem. Nota-se, porém, que a exploração dos aspectos negativos da mulher se dá, basicamente nos contos jocosos; isto é, são aspectos realçados com comicidade: mulheres gulosas, perdulárias, teimosas, mentirosas, ignorantes, fingidas... (COELHO, 2000: 162)

No caso específico de *A Bela Adormecida no Bosque*, ao determinar a raça dos ogros na identidade da rainha, Perrault explora os aspectos negativos femininos, sem ser cômico.

CONCLUSÃO

O sucesso dos contos de fadas está na gênese do processo de criação do texto e no processo de identificação do leitor com o material trabalhado simbolicamente nos contos. Uma criança ao ler ou escutar uma história como *A Bela Adormecida no Bosque* preenche espaços dentro de si, compreende o mundo, pois se projeta na história que ela vive. Os adultos, ao lerem ou escutarem um conto de fadas, têm a oportunidade de repensar a vida, voltar a ser criança e aprender com essas histórias. A verdade é que é

possível se identificar com os contos de fadas independentemente da idade e isso se aplica à literatura infanto-juvenil como um todo, pois os temas retratados pela linguagem poética e simbólica traduzem problemáticas que escapam a nossa realidade imediatista. A identidade é o foco do conto estudado e dentro dessa questão procurou-se analisar como se configura o feminino no universo do texto.

Pelo contraste estabelecido entre duas grandes representações do gênero feminino, buscou-se analisar a construção da identidade feminina no conto de Perrault. A história da Bela Adormecida nos convida a um sono do qual todos nós saímos diferentes depois da leitura. Afinal, todo mundo dorme, todo mundo sonha, todo mundo muda!

REFERÊNCIAS:

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo: Paz e Terra, 1980.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: Teoria – Análise – Didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

FRANZ, Marie-Louise Von. *O feminino nos contos de fadas*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 5 ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007.

PERRAULT, Charles. *Contos e Fábulas*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

“Labirinto” – o mito revisitado: caminhos do leitor na literatura contemporânea para crianças e jovens

Maria Zilda da CUNHA (USP)

RESUMO: O mito é inseparável da linguagem, traz consigo uma narrativa, ou uma fonte inesgotável de narrativas que comportam símbolos, produzem símbolos e deles se alimentam. O pensamento mitológico tece conjuntamente o real, o imaginário e o simbólico. Como ecos dos arcanos da alma humana, os mitos e suas imagens subjazem às formas de arte, sofrendo constantes metamorfoses. Dentre as figuras míticas, selecionamos a imagem do labirinto - central no mito grego de Teseu e Ariadne. Neste trabalho, um estudo leva-nos à estética do labirinto e por essas vias procede-se à leitura de textos de literatura infantil, a arquitetura do labirinto orienta a percepção dos caminhos do leitor contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura infantil e juvenil, mito, labirinto, leitura, leitor.

O mito é inseparável da linguagem traz consigo uma narrativa, ou uma fonte inesgotável de narrativas que comportam símbolos, produzem símbolos e deles se alimentam. Como discurso simbólico, exprime relações analógicas, hologramáticas e plásticas, constituindo-se um coágulo de sentidos, onde convivem vários níveis de verdade: históricas e lendárias.

Resistente às categorias da lógica do pensamento racional, o mito tem componentes complexos que o fazem exercer função comunitária. A narrativa mítica deriva da negação do homem em aceitar o mundo como é. Assim, o pensamento mitológico, tece conjuntamente o real, o imaginário e o simbólico.

Como ecos dos arcanos da alma humana, os mitos e suas imagens subjazem às formas de arte, sofrendo constantes metamorfoses.

Dentre as figuras míticas, selecionamos a imagem do labirinto - central no mito grego de Teseu e Ariadne. Neste trabalho, um estudo leva-nos à estética do labirinto e, por essas vias, procede-se à leitura de textos de literatura infantil, a arquitetura do labirinto orienta a percepção dos caminhos do leitor contemporâneo.

I. LABIRINTO – O MITO REVISITADO

O labirinto foi um tema pelo qual diversos autores revelaram sua predileção. Kafka, em sua genialidade toma-o como favorito para retratar o ser humano angustiado

na busca da identidade. Os caminhos labirínticos desse autor são construídos por medos, culpas, terror, paranóias. O labirinto de Kafka nos invade e só podemos vencê-lo se vencermos a ansiedade, e só assim o mundo se oferecerá para ser mascarado (Kafka *apud* BLOOM, 1994:429). Jorge Luiz Borges, em seus magníficos ensaios, arquiteta uma obra que se confunde com a imagem do labirinto. Tecidos de fios diversos e imagens sombrias os labirintos de Borges nos falam de morte, mas também falam do acervo da espécie e imaginação humana que se agregam ao mundo adensando-lhe a complexidade. Julio Cortázar em *O jogo da amarelinha* faz a revelação de labirintos virtuais que se escondem na escrita. Lewis Carrol, em uma produção para crianças, arquiteta, a partir do nonsense e de paradoxos, caminhos labirínticos na justaposição de mundos entre o real e a fantasia. Os labirintos em *Alice* desestabilizam noções de tamanho, tempo, espaço corrompem as molduras da lógica aristotélica; na esteira de Deleuze, destroem paradigmas esclerosados.

Thomas Hanna (1970), em *Corpos em revolta*, comenta a rebelião cultural dos corpos humanos diante da complexidade crescente das sociedades tecnológicas, e, desenvolve uma hipótese explicativa, segundo a qual, há o desenvolvimento de uma cultura somática. Para o filósofo americano, o ser humano como “soma” é fusão corpo/espírito, que em nossa época passa por novo estágio de evolução. “Soma” é matéria em contínua pulsação, ação, fluência, síntese e relaxamento. “Somos” somos nós, nesse lugar onde estamos, seres, cuja história evolutiva conduz ao momento revolucionário da percepção de que o mundo a ser explorado pelo século XXI é um imenso labirinto.

Os labirintos são imagens que persistem na história da humanidade e revelam profundas questões do imaginário e do pensamento humano. São inúmeras as definições e várias as simbologias que a ele se vinculam.

Os recentes trabalhos com a hipermídia também apresentam uma estrutura labiríntica com uma construção intrincada, tortuosa, com estratégias que sinalizam múltiplos caminhos, bifurcações e múltiplos centros. Arlindo Machado (MACHADO, 2002:254-5) considera a metáfora do labirinto perfeita para a hipermídia, a nova forma de linguagem que vimos nascer no alvorecer desta nossa era. Respeitadas as especificidades, tal imagem pode ser tomada para textos impressos e videográficos cujos traços constitutivos assemelham-se.

Neste artigo, valemo-nos do labirinto como metáfora para nos acercar de alguns textos literários (entre livros e telas) para jovens e crianças, cujas arquiteturas, projetam

desafios ao leitor de modo a requerer uma percepção astuta, captação de pistas, inteligência sensível. Enfim, uma inteligência capaz de retomar pontos e perceber novas direções. Um trabalho intelectual de leituras, o qual vai requerer um conjunto de estratégias interagindo com diferentes níveis de conhecimento e muita astúcia para alcançar um distanciamento crítico para a compreensão desse espaço, percorrendo-o de modo a visitar o maior número possível de lugares.

II. LEITURA: BREVES REFLEXÕES

A leitura, alvo de estudos de diferentes campos, ocupa parte muito significativa da preocupação educacional. Em seu conjunto, os estudos explicitam a complexidade do processo, as estratégias cognitivas e metacognitivas mobilizadas pelo leitor, a mediação para investidas críticas e criativas em vários gêneros e também em obras literárias.

Considera-se a leitura envolvendo situações de produção de sentido, pois permeia o imaginário do receptor, estabelecendo relações voltadas para o contexto-histórico, uma vez ser condição de produção discursiva.

Práticas de leitura, sob tal orientação, oferecem ao leitor possibilidades de estabelecer relações com seus próprios conhecimentos e experiências prévias, com outros textos já lidos, com o contexto histórico, em exercício do pensamento e de adequação ao meio em que vive.

Em se tratando do texto literário, cuja finalidade primeira é a fruição de uma mente criativa via sensibilidade e imaginação, é um universo que, muitas vezes, traz como desafio o recriar de forma relacional meandros da realidade e da ficção, possibilitando chegar-se ao grau de ficcionalidade do texto, à trama que as linguagens orquestram na composição da obra, ao grau de literalidade, procedimentos estilísticos, caráter lúdico e a interação que estabelece com o leitor.

A leitura processa-se assim no engendrar de sensações, imagens, diagramas de compreensão, hipóteses, experimentações e raciocínio, de forma a articular um complexo sógnico que consubstancia o texto literário em sua função social, ideológica e estética.

Ler nessa perspectiva envolve um trabalho ativo do leitor e envolve busca das marcas do enunciador para representar o mundo, projetadas no texto, nas relações que estabelece com outros textos, outras épocas e outros lugares, e com outras vozes. O

texto, assim, é sempre tessitura das condições de produção (do sujeito e seu mundo) e suas práticas de linguagem. Tessitura que face às revoluções que vivemos adensa-se.

III. LEITURAS E LEITORES

Vivemos uma revolução da informação, da comunicação, das linguagens e do conhecimento. Há algum tempo, com a desmaterialização do texto eletrônico, passamos a ter um suporte dinâmico que distribui textos *on line* possibilitando às mensagens circularem por dispositivos múltiplos, em arquiteturas hipertextuais. Com a introdução da escrita nos meios hipermediáticos surgiram novas formas de recepção.

Na verdade, em termos de leitura, há uma dinâmica que providencia, em diferentes sociedades e momentos históricos, em função das tecnologias de que dispõem, tipos específicos de leitores.

Em estudo recente, sobre o perfil cognitivo do leitor contemporâneo, Santaella (2007) resgata propriedades do leitor contemplativo próprio do iluminismo, para quem o tempo não conta e que tem diante de si textos duráveis (livros) e que podem ser revisitados a todo e qualquer momento; ao sinalizar as diferenças entre esse e o leitor fruto da revolução industrial, do desenvolvimento do capitalismo, que recebe grande apelo de informações simultâneas, desafiado à decifração de textos híbridos em diferentes suportes, a autora chama a atenção para a inevitável convivência do leitor do livro, meditativo, com o leitor movente, leitor de formas, volumes, massas, movimentos, leitor cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo.

A era digital surge com o poder dos dígitos para tratar toda e qualquer informação com a mesma linguagem universal: bites de 0 e 1 permitindo que todo e qualquer signo possa ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador.

Essa era faz nascer o leitor imersivo – aquele que diante do texto eletrônico navega programando leituras, num universo de signos evanescentes e disponíveis. Um leitor, que desenvolve um estado de prontidão num roteiro multilinear, multi-sequencial e labiríntico (SANTAELLA, 2007). Esse leitor que está emergindo passa a conviver com leitor do livro, meditativo e com o leitor movente leitor de formas, volumes, massas, movimentos. Ao fim e ao cabo, temos, hoje, leitores múltiplos e ao mesmo tempo um leitor híbrido.

A utilização cada vez mais intensiva de redes hipermediáticas, de computadores na produção artística e intelectual de nosso tempo introduz problemas novos, outros elementos se interpõem à imaginação criadora, ao pensamento investigativo e à indagação estética que se opera em nosso tempo, outras respostas perceptivo-cognitivas são dadas ao hibridismo promovido pelas novas criações.

Num contexto como esse, qual será o lugar assinalado para o leitor contemporâneo? Seu ponto de vista, seu local de escuta? Evidentemente, o desafio é sempre maior que qualquer resposta.

Algumas obras foram selecionadas aqui a fim de exemplificar modos construtivos que parecem marcar, nas formas contemporâneas, o lugar do leitor.

IV. O LUGAR DO LEITOR NAS FORMAS EXPRESSIVAS CONTEMPORÂNEAS

Uma nova consciência de linguagem, da materialidade do signo artístico manifestou-se na literatura infantil e juvenil a partir dos anos 70, consolidou vetores muito expressivos da criação literária, dentre os quais a intertextualidade, metalinguagem, confluência de códigos, resgate de formas, de problemáticas, diálogos entre palavra e imagem em produções que se constroem questionando ou explicitando o próprio processo de sua construção e convocando o leitor a assumir um posicionamento menos ingênuo nos atos de leitura e fruição (COELHO, 1998).

A desmontagem ativa dos elementos da obra, para detectar processos de produção a faz ganhar dimensão mais dinâmica, uma vez que nela ficam franqueados elementos que presidem sua gênese, os diálogos e transformações. A recepção, por sua vez, também, torna-se mais muito dinâmica, pois modifica, de forma constante, a leitura desses processos, desvelando processos de linguagem de que se reveste a realidade.

Os recursos ficcionais, dessa forma, promovem uma produção textual que se faz como tecido urdido com fios de realidade e ficção, como jogo de linguagens na configuração do objeto literário a ser disponibilizado para crianças e jovens - como se estivessem preparando seus leitores para as próximas metamorfoses.

A partir dos anos 90, delineiam-se modos construtivos pela inserção de novas tecnologias na produção, recepção e consumo, pela interface das linguagens verbais, visuais e sonoras, pelo estreitamento do tempo e espaço ao homem contemporâneo face ao desenvolvimento das telecomunicações. Estas motivações associam-se a outras de caráter cultural mais amplo, como: a consciência de uma complexidade cada vez maior

do pensamento e da vida, a descoberta do comportamento instável e caótico do universo. Muitas obras, abarcando essa complexidade, refletem novos conceitos estéticos.

A multiplicidade, complexidade e metamorfoses aparecem como características essenciais, bem como a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias que o texto permite para a participação do leitor. As obras contemporâneas passam a ser espaço de potencialidades dos sujeitos que a integram (leitor e autor), como dos componentes materiais de significação a que entram em sua discursivização. Arquitetadas de modo não-linear (semelhante a das memórias de computador), são compostas de textos em fragmentos que estariam ligados, entre si, por elos móveis e probabilísticos.

Nestes termos, a metáfora do labirinto é bastante apropriada, porque a arquitetura do texto reproduz a estrutura intrincada e descentrada daquele, bem como, a complexidade que lhe é inerente. A complexidade, como diz Morin (MORIN, 1991:17-18), é um *tecido* (*complexus*: aquilo que é tecido em conjunto) cujos constituintes heterogêneos e contraditórios encontram-se inseparavelmente associados. Por suas bifurcações e proposições múltiplas em função das ligações ambíguas entre as partes, a forma labiríntica permite representar, lembrando Bakhtin, uma verdade que tem sempre uma expressão polifônica.

O labirinto cretense em sua forma é considerado representativo da complexidade que a imaginação do homem da Antiguidade poderia atingir.

Rosenstiehl (ROSENSTIEHL, 1988:252-3) aponta três traços que seriam definidores do labirinto: o convite à exploração (a fascinação do percurso está em tentar esgotar a extensão de seus locais e voltar a pontos percorridos para obter alguma segurança); a exploração sem um mapa previamente elaborado, uma vez que não se tem a visão global; a exigência de uma inteligência astuciosa para que se prossiga e progrida sem cair em armadilhas, permanecendo em constantes circunvoluções.

A (a) ventura do leitor estaria na astúcia de percorrer o labirinto em suas múltiplas possibilidades e na vivência dos tempos e espaços simultâneos.

V. LITERATURA PARA CRIANÇAS E JOVENS E AS ESTRATÉGIAS PARA MEDIR A ASTÚCIA DO LEITOR

O Problema do Clóvis, de Eva Furnari, constitui um trabalho bastante original. A obra retoma o conto dos Irmãos Grimm, *O Príncipe Sapo*, na tradução de Monteiro Lobato. Pela originalidade no resgate, constitui um metatexto, uma narrativa que arquitetada de forma labiríntica perfaz um caminho que é sua própria construção.

A narrativa de Eva Furnari revela a perícia com que cada detalhe carrega significados. Só leitores atentos compreenderão as pistas enganadoras. O jogo labiríntico é matéria constituinte do livro.

Os elementos dispostos na capa colocam o leitor, mesmo antes de sua entrada no espaço textual - tramado por diversas linguagens - diante de uma situação de combatividade interpretativa, uma vez que as pistas ali dispostas bifurcam-se em possibilidades. Há micro informações endereçadas ao olhar do leitor, mas as pistas não estão em consonância com uma memória repertorial sobre o conto retomado. Assim, o encontrar da chave para a entrada no texto não está facilitado por nenhum processo de identificação. Desse modo, dependendo da escolha, a surpresa, ou o encontro com o enredar da estória é diverso.

Seja qual for a opção do leitor, o convite à exploração é irrecusável e seu percurso acaba por ser o de um explorador com vista desarmada, sem mapa de orientação, posto que, a terceira página do livro (equivalente à primeira da estória) está vazia. Isto provoca um deslocamento do referente para o incógnito, uma vez que ainda não se tem visão global desse espaço que se vai percorrer.

Dotado de percepção local, o agora viajante/ leitor avança com atenção para não cair em mais armadilhas, mas adiante, depara-se com alguém que, trêmulo de espanto (?), aflição (?) pergunta: “Ué! Cadê a estória? O que aconteceu?” Ambos, narrador, personagem e leitor compartilham o espaço e as aflições; a decisão, no entanto, será do leitor, em avançar ou não.

Ao folhear o livro, o leitor vai seguindo, por trilhas do estranhamento, uma estória; no lúdico da página e no lúdico do olhar, cruzam-se campos intertextuais. A atenção redobra para a decifração de pistas e tomada de decisões, agora, quanto à predição de sentidos. Cria-se um campo para o leitor no espaço imaginário, pois os significantes ocultos estão à disposição de uma memória repertoriada. Estória de amor

(?) De um homem? (?) Estória de fadas (?) De um redator(?) Talvez de alguns problemas do editor (?), melhor ainda, a estória de uma estória, ou dos bastidores de uma história de como se faz um livro de estórias (?). Bem, em todos os casos, o leitor vai encontrando pluralidade de enfoques, com ocorrências paralelas, em diagramas de espaço e tempo. As sinalizações acionam a memória e provocam confrontação e possibilidades de representar para chegar ao reconhecimento.

Em uma paródia formal e temática, tal livro faz o resgate do conto, dessacraliza o cânone, borra fronteiras entre técnica e arte, magia e trabalho construtivo, desnuda o percurso criativo do maquinar, desenhar, escrever, editar, até mesmo coordenar a produção de arte de um livro, convocando-o a participar desse percurso trabalhoso, sujeito a muitas aflições, mas divertido.

Em última instância, confronta-se o trabalho de criação, com as determinações e exigências do mercado editorial. Mas é somente ao final que o leitor tem a visão dessas múltiplas ocorrências.

Zubair e os labirintos foi lançado pela Companhia das Letrinhas. A obra tem texto verbal, ilustrações e concepção gráfica de Roger Mello.

Tempo e espaço, verbal e não verbal ganham aspecto conceitual na fusão imagética de uma ampulheta na sinopse:

Bagdá, abril de 2003. Mísseis sem rumo atingiam ruas e mercados. Feridos e mortos em uma confusão de bombardeios. Prédios públicos como a Biblioteca Nacional e a universidade pilhados. Durante três dias o Museu de Bagdá foi saqueado diante dos olhos das forças americanas e britânicas, que ignoravam o apelo dos funcionários do museu e dos arqueólogos do mundo todo. Entre os artefatos roubados, relíquias da civilização mesopotâmica de até 7 mil anos de idade, levadas de maneira organizada para ser vendidas no mercado de arte clandestino. Quando o menino Zubair encontra um objeto entre os destroços depara com enigmas que o conectam a antiga Mesopotâmia, onde surgiram a escrita, o cálculo e o conceito de tempo. Por caminhos tortuosos como labirintos. Zubair alcança o tempo dos sumérios, acádios, assírios e babilônicos, antigos povos que agora têm seu legado comprometido, da mesma maneira que os atuais iraquianos em meio a guerra. (MELLO, 2007)

No âmbito da temática, evidencia-se uma perspectiva crítica a respeito da violência, da guerra e o impacto dessa experiência para a destruição de legados da história e projetos humanos. Roger Mello, com uma visão muito aguda, por meio da ficção, chega a um mundo demasiado real e que carece de sentido, à semelhança de

Borges, ele cria fantasmagorias tão coerentes que nos faz duvidar a princípio do que seja linguagem e do que seja realidade.

O artista reveste a realidade brutal, por uma complexa trama de linguagens. A obra sugere a viagem pelos labirintos e o faz no deslocamento de espaços diversos, colocando os locais em confronto. Espaços, que como locais textuais, reverberam perspectivas, problematizam identidades.

A fragmentação dos múltiplos espaços e a intervenção do passado no presente, através da memória, leva à consciência da instância que narra, ora observador, ora imerso na narrativa.

A obra tece-se em camadas de sentidos. Produzida para crianças e jovens, reveste-se do caráter dinâmico e lúdico do labirinto.

O livro precisa ser desenrolado como um antigo papiro ou como um embrulho. Assim como o faz Zubair na narrativa, “desembrulhando uma, duas, três vezes, o tecido espesso abraçava um livro em que se lia: *Os treze labirintos*. Verifica-se então neste momento o livro dentro do livro e leitura dentro da leitura. Roger Mello consegue cimentar, ao redor do leitor, camadas labirínticas que o prendem à história, por meio da escrita, das imagens e do construto do próprio livro como objeto.

O aparecimento desse livro secundário traz à tona uma intrincada relação de internarratividade. O narrador, em *Os treze labirintos*, anuncia a estória de um “quarto emissário” que precisava entregar uma mensagem ao rei e para atravessar as esquinas enganosas do labirinto contava apenas com ajuda do mencionado livro. Assim, como o quarto emissário e os seus antecessores, Zubair aventura-se pelos corredores de *Os treze labirintos* e com ele acompanha os leitores do livro *Zubair e os labirintos*, que também tentam decifrar as enigmáticas ilustrações de mapas e as suas igualmente obscuras descrições.

O leitor, ao chegar ao final de *Zubair e os labirintos*, não o encerra, a página do labirinto perdido é o livro que se encontra em nossas mãos, a saída do protagonista é a entrada do leitor para essa estória. Zubair, o quarto emissário do rei, o terceiro, o segundo, o primeiro e outros que vieram antes são absorvidos pelo labirinto- livro, tornam-se personagens dele.

É necessário resolver o labirinto para conhecê-lo, o livro, ele mesmo, coloca-se como um desafio para medir a astúcia do leitor/viajante.

Nome. É um projeto de videoarte, em que Arnaldo Antunes realiza uma epopéia multimídia. A consciência de linguagem e da materialidade do signo ganha visualidade

e operacionalidade. O próprio autor, em certo momento, aparece no vídeo deslizando a mão eroticamente sobre a pele de vogais e consoantes, explorando a dimensão plástica da escrita, em toque apaixonado pela física da letra.

A multiplicidade e a imprevisibilidade aparecem como dados a serem decodificados. O leitor deve encarar o texto como obra em movimento. São fragmentos, poesia visual, computação gráfica, minimalismo, música eletroacústica, coreografia e recursos cênicos, luz, formas, som e imagens se entrecrocaram, intercambiam sentidos, desafiando as interpretações lineares.

Cada texto assim é tecido, labirinticamente, e expõe um enigma a ser decifrado.

Cultura, em feixes complexos de cores, desenhos estilizados, sons e brincadeiras verbais, inscreve na tela, em palimpsesto a história da cultura humana, fazendo conviver em simultâneos nós, a nossa concepção de mundo, a da criança e a de nossos ancestrais, reverenciando-as esteticamente.

Os labirintos aqui evocam a dinâmica da vida, o movimento de criação e expansão do mundo, por meio de formas de espirais labirínticas que comportam dois sentidos: de pensamento e práxis, de evolução e involução. Em cada entrecruzamento adensa-se o caráter revelador.

Para concluir, uma experiência em hipermídia, realizada por Ângela Lago. No caso dos textos em hipermídia, o autor não constrói propriamente a obra, mas concebe seus elementos e o algoritmo combinatório, ficando a cargo do leitor a realização da obra, ainda que cada um o faça de forma diferente. O caráter não-linear das memórias de computador permite que os vários fluxos textuais estejam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis e possam ser configurados pelos receptores, de modo a compor possibilidades instáveis. Isto permite ao autor e leitor intercambiarem pólos de atuação de modo muito operativo.

O leitor trabalha com alternativas dadas, mas de forma a recolocá-las em circulação com as possibilidades virtuais do texto, por meio desse processo, devolve-se o texto a uma fase anterior à seleção final de seus elementos constituintes, restituindo-lhe variantes possíveis. Desse modo o leitor opera com um número elevado de interações, o que exige dele interferências, diante de incertezas, indeterminações e de fatores aleatórios. Como o texto hipermidiático também não apresenta uma linha de raciocínio; ele se abre para a experiência da percepção, da imaginação, do raciocínio do leitor como um processo que se modifica sem cessar, adaptando-se em relação ao contexto e jogando com dados disponíveis. A leitura ganha esse caráter lúdico, mas

exige esforço intelectual e a decisão de querer ou não imergir nesses meandros textuais, com o risco de retornar a pontos mais complicados.

Segundo Arlindo Machado (2002:254) a forma labiríntica da hipermídia repete a forma labiríntica do chip, ícone por excelência da complexidade em nosso tempo.

OH! Um misto de desafio, mistério e humor, uma narrativa que é um jogo assombrado.

O enredo é construído visual e sonoramente. Sendo destinado a crianças o encadeamento vai se dando na medida em que se movimenta o mouse. Desse modo, a narrativa monta-se com a intervenção de seu receptor munido de um instrumento de comando — o mouse. A constituição sonora dessa hipermídia é feita de *samplers* onde os arquivos de áudio não se encontram disponíveis. Há a predominância do visual, no entanto, a linguagem sonora é fundamental para marcar a sintaxe e a temporalidade da narrativa. O receptor é colocado no jogo da sintaxe dos corpos sonoros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Distintas marcas históricas singularizam as formas artísticas, as várias migrações e reinvenções de imagens, concepções e estruturas se afirmam como metáforas para formulação de conceitos estéticos. Os espaços textuais retecem-se em fluxos operativos entre a participação do autor e do leitor.

Nesta época de poderosas tecnologias comunicacionais, em que a sociedade humana vem desenvolvendo formas de socialização ciberculturais, começamos a nos deslocar por paisagens híbridas, desterritorializadas que estão sendo colonizadas por um capitalismo perverso. Diante dos enigmas que dos fatos derivam, pensamos a importância de nos colocarmos perto dos artistas. Esses têm sido responsáveis pela humanização das tecnologias, porque reinventam a linguagem.

No dizer de Nelly Novaes Coelho, a literatura é uma espécie de fio de Ariadne que poderia indicar caminhos - não para sairmos do labirinto - mas para conseguirmos transformá-lo em vias comunicantes que a concepção do mundo atual exige.

A profusão de processos signícos que derivam de misturas sem fim, em vertigem, essa forma cifrada de manifestação humana – a literatura - alimentada pelo mito - perpassa o tempo e atravessa diferentes culturas, abrindo a possibilidade de se re-encantar o mundo, a vida, as relações humanas e a relações homem / máquina (por que não).

REFERÊNCIAS:

- ANTUNES, Arnaldo. *Nome*. BMG Ariola, 1993.
- BORGES, Jorge.Luiz. *Obras completas*. Sao Paulo: Globo, 1995.
- BLOOM, H. *O cânone ocidental. Os livros e a escola do tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva. 1994.
- CARROL, L. *Alice no país das maravilhas*. São Paulo: Ática, 1982.
- COELHO, Novaes Nelly. *A Literatura Infantil*. 7. ed., São Paulo: Moderna, 2000.
- COTÁZAR, J. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1987.
- CUNHA, Maria Zilda. *Children's literature and the birth of a new language: hypermedia*. Anais do 29th IBBY World Congress: Books for África, 2005.
- FURNARI, Eva. *O problema do Clovis*. [s.l.]: Vale Livros, 1992.
- MACHADO. Arlindo. *Pré –cinema & pos-cinema*. São Paulo: Papirus, 2002.
- MELLO, Roger. *Zubair e os labirintos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2007.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991
- ROSENSTIEHL, P. *Labirinto*. Enciclopédia Einaudi. v.13.Lisboa: Imprensa nacional, 1988,
- SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2007.

Cenas insólitas em barros: uma reflexão teórica ou um deleite infanto-juvenil?

Mara Conceição Vieira de OLIVEIRA (UFF)*

O que resta de grandezas para nós são os desconheceres.

Para enxergar as coisas sem feito é preciso não saber nada.

É preciso entrar em estado de árvore.

É preciso entrar em estado de palavra.

Só quem está em estado de palavra pode enxergar as coisas sem feito.

(Manoel de Barros)

Partindo do pressuposto de que *toda literatura é insólita*, este artigo assume a proposição de pensar algumas cenas da narrativa poética em Manoel de Barros como insólitas. As perguntas que se colocam reclamam uma análise que percorra tanto o âmbito da construção quanto da recepção, por isso “reflexão teórica ou deleite infanto-juvenil?”.

Depois de visitar alguns conceitos acerca do insólito que o definem como um evento raro, infrequente, incomum, anormal, imprevisto, aquilo que se opõe aos usos e costumes; que é contrário às regras, à tradição, lê-se em Barros:

Uma estrada é deserta por dois motivos: por abandono ou por desprezo. Esta que eu ando nela agora é por abandono. Chega que os espinheiros a estão abafando pelas margens. Esta estrada melhora muito de eu ir sozinho nela. eu ando por aqui desde pequeno. e sinto que ela bota sentido em mim. Eu acho que ela mancha que eu fui para a escola e estou voltando agora para revê-la. Ela não tem indiferença pelo meu passado. eu sinto mesmo que ela me reconhece agora, tantos anos depois. eu sinto que ela melhora de eu ir sozinho sobre seu corpo. De minha parte eu achei ela bem acabadinha. Sobre suas pedras agora raramente um cavalo passeia. E quando vem um, ela o segura com carinho. Eu sinto mesmo hoje que a estrada é carente de pessoas e de bichos. Emas passavam sempre por ela esvoaçantes. Bando de caítilus a atravessavam para ver o rio do outro lado. Eu estou imaginando que a estrada pensa que eu também sou como ela: uma coisa bem esquecida. Pode ser. Nem cachorro passa mais por nós. Mas eu ensino para ela como deve se comportar na solidão. Eu falo:

* Doutora em Literatura Comparada pela UFF, Mestra em Teoria Literária e graduada em Letras pela UFJF. Professora da FESJF - Estácio de Sá de Juiz de Fora. Participante do Grupo de Pesquisa “Perspectivas Teóricas dos Estudos literários” vinculado ao CNPQ.

“deixe, deixe meu amor, tudo vai acabar. Numa boa: a gente vai desaparecendo igual quando Carlitos vai desaparecendo no fim de uma estrada... Deixe, deixe, meu amor.” (BARROS: 2003)

A estrada pensa. Não, ela não pensa. O poeta é que, ao dar voz a ela, passa a se expressar também por ela, para ela, através dela. O abandono da estrada, embora possa ser sentido por ela, apenas é pensado quando o poeta se dispõe a falar dele. Ele imagina que a estrada pense; e, inclusive, que ela pense que ele seja como ela – “uma coisa bem esquecida”. Nisso os abandonos se mesclam, o do poeta e da estrada, distinguindo-se somente a equívoca pretensão de o poeta pensar que é ele quem ensina como se deve comportar na solidão. Talvez ele acredite nisso porque possa verbalizar o sentimento de abandono: “Eu falo:”, mas a estrada poderia buscar sua expressão, quem sabe, de abandono não nas palavras, mas nos espinheiros, os quais a estão abafando pelas margens.

Na poesia, o sentir é dado também pelo que não vimos, pelas coisas não habituais aos olhos e às vezes indescritíveis, havendo uma consciência de que nos falta uma estrutura que acolha algo que desejamos dizer de outra maneira. Acolher de outra maneira significa aceitar o jogo, a tensão entre o sólito e o insólito e manter a hesitação própria do texto literário.

Em Barros a imagem constantemente metamorfoseada da coisa ou do humano não se fixa e sua mobilidade é própria de um texto em constante construção. Na humanização ou na coisificação, Barros escapa pela linguagem poética de um lugar comum. Sua descrição acena para o “desconhecido”, pois quanto mais ele se aproxima, por exemplo, da coisa pela descrição, mais ela se distancia dele, não assumindo, pois, a fixidade da linguagem convencional, tornando-se assim, permanentemente imprevista, ou se preferirmos: insólita.

O rio que fazia uma volta atrás de nossa casa era a
 imagem de um vidro mole que fazia uma volta atrás de casa.
 Passou um homem depois e disse:
 Essa volta que o rio faz por trás de sua casa se chama enseada.
 Não era mais a imagem de uma cobra de vidro que
 fazia uma volta atrás de casa.
 Era uma enseada.
 Acho que o nome empobreceu a imagem.

(BARROS: 2001, p.25)

Assim, a poesia refaz os lugares comuns e refazendo-os ela os descarta ou ausenta-os por uma outra presença, experiência esta bem diferente de nossa experiência em relação à linguagem utilitária, em que só aparece aquilo que nomeamos e só nomeamos o que vimos. A nomeação em Barros não se generaliza nos fechamentos das definições; ela escapa de um conhecimento conceitual, ou de uma representação que busque “apenas” um *duplo*. Entende-se, aqui, de acordo com (CASTRO: 2009) a nomeação como *dobra* visto solicitar uma abertura de pensamento que leva ao *diálogo interpretativo*.

O pensador não quer, portanto, chegar a um conhecimento conceitual, a uma definição genérica que pudesse abarcar mudança e permanência, até porque elas, como conhecimento conceitual, se mostram e dão como um duplo, uma dicotomia, uma posição de que nenhuma representação dá conta. (CASTRO: 2009, p.73)

Saber nomear o que não é visto, sentir a coisa pela não-presença ou fazer sentir a coisa por uma presença outra pode significar, pois, uma oposição aos costumes e usos. Segundo Derrida, a poesia está sempre buscando ir (consciente de que não chegaremos) onde nunca fomos e nem nunca chegaremos. A cena insólita parece ser recipiendária do não-explicável e, portanto, dos mistérios. Em Barros, a coisificação e a humanização parecem não pretender maiores explicações. “Explicar é meu fraco. Os milagres estéticos são milagres. Eles não hão de ter explicação – como todos os milagres. Porque são mistérios.” (BARROS: 2005, entrevista)

Na poesia, a cena descrita e “representativa” de um *fora* (COLLOT: 2004) sustenta o aporético movimento da vida. Segundo Barros (2005), “Poesia é um milagre para resolver nossas contradições, mas não resolve nada.” Entendemos, assim, sem minimalismo que a poesia é luta com palavras para preencher lacunas e, por não dar conta destas lacunas, ao contrário de ser uma expressão de realidade, acaba mais sendo a fuga da realidade. Essa é, portanto, a idéia de representatividade que buscamos apropriar para esta análise; uma ideia de representatividade que exatamente pela sua não fixidade provoca, pois, a hesitação. “Todas as formas de significado não passam de mecanismos de defesa destinados a conseguir o fechamento em um mundo em que reina a abertura, a falta de conclusão.” (ISER: 2002, p. 114)

Logo diria com Wolfgang Iser, que “aquilo que o texto atinge não é algo pré-dado, mas uma transformação do material pré-dado que contém.” (ISER: 2002, p. 115). Assim, a estrada em Barros não é algo pré-dado e embora “idêntico a uma cena

cumprida na vida comum” não é comumente pensada. Trata-se, pois, de uma cena em que “o significado desfamiliarizado é representado em uma situação real” (ISER: 2002, p. 117), ou ainda: “A presença acontece por meio da transformação encenada e a ausência pelo fato de que a transformação encenada é tão-só jogo”. (ISER: 2002, p.118)

No afastamento da realidade (pela imitação), a poesia cria uma outra realidade, uma outra lógica para se pensar. Aristóteles já reconheceu que a poesia reclama ânimos capazes de entusiasmar, surpreender e assim diria: talvez satisfazer não pela resposta da questão interrogada, mas pela satisfação revelada na hesitação.

Derrida talvez tenha reiterado essa característica da hesitação ao buscar responder metaforicamente à pergunta *Che cos'è la poesia?*, descrevendo como um ouriço atravessaria a estrada, o que já seria poético e hesitante o suficiente para considerarmos uma cena insólita.

“Eu sou um ditado, profere a poesia” (DERRIDA: 2001, p.113). Um ditado de uma experiência que diz através da língua aquilo que se deseja aprender e que esta língua não consegue dizer a não ser poeticamente. O ouriço é o animal que ao atravessar a estrada e se expor ao perigo iminente de ser esmagado por um automóvel nesta travessia não encontra outra forma de resistir a não ser enrolando-se em bola. Ele calcula, projeta e se lança, porém esse cálculo nunca é seguro, pois há o risco; e, embora ele se projete e calcule, ao se lançar, o risco é inevitável, pois se enrolando ele também se cega.

“E o poema não é isso?” pergunta Derrida (2001). Um momento de improbabilidade como um acidente? Um momento aporético, em que o desejo de se conhecer se mescla à necessidade de se proteger; porém, para nos conhecermos é preciso nos lançarmos como o ouriço nesta experiência.

Ainda, segundo Derrida, a experiência poética desarma a cultura, pois é preciso renunciar ao saber, “saber esquecer” o saber, incendiar a biblioteca das poéticas. A unicidade do poema tem essa condição. “Você precisa celebrar, deve comemorar a amnésia, a selvageria, até mesmo a burrice do ‘de cor’: o ouriço”. (DERRIDA: 2001, p. 115)

Assim, poderíamos arriscar e dizer que as cenas insólitas representam a hesitação da própria vida, algo desconhecido de nós mesmos.

A menina avoadada, de Manoel de Barros

Foi na fazenda de meu pai antigamente.
 Eu teria dois anos; meu irmão, nove.
 Meu irmão pregava no caixote duas rodas de lata de goiabada.
 A gente ia viajar.
 As rodas ficavam cambaias debaixo do caixote:
 Uma olhava para a outra.
 Na hora de caminhar as rodas se abriam para o lado de fora.
 De forma que o carro se arrastava no chão.
 Eu ai pousada dentro do caixote com as perninhas encolhidas.
 Imitava estar viajando.
 Meu irmão puxava o caixote por uma corda de embira.
 Mas o carro era diz-que puxado por dois bois.
 Eu comandava os bois:
 Puxa, Maravilha!
 Avança, Redomão!
 Meu irmão falava que eu tomasse cuidado, porque Redomão era
 coiceiro.
 As cigarras derretiam a tarde com seus cantos.
 Meu irmão desejava alcançar logo a cidade –
 Porque ele tinha uma namorada lá.
 A namorada do meu irmão dava febre no corpo dele.
 Isso ele contava.
 No caminho, antes, a gente precisava de atravessar um rio
 inventado.
 Na travessia o carro afundou e os bois morreram afogados.
 Eu não morri porque o rio era inventado.
 Sempre a gente só chegava no fim do quintal.
 E meu irmão nunca via a namorada dele –
 Que diz-que dava febre em seu corpo.

(BARROS: 1999)

Perceber algumas cenas insólitas em Barros motivou-me, dentre outras leituras, a essa reflexão teórica. Todavia pergunta-se: tais cenas recriam uma natureza perdida

e/ou desconhecida pelas crianças/adolescentes contemporâneos? Essas cenas teriam como recepção o leitor adulto e/ou infanto-juvenil?

Na descrição das coisas pertencentes à natureza, e a princípio sóliticas (lata de goiabada, estrada, rio, bois, caixote...), Barros recria um ambiente muito específico e ao mesmo tempo próprio do interior. Empenhada de metáforas, sua linguagem, embora pense também a infância do homem - ao pensar a infância das coisas - tornar-se-ia complexa para o leitor infanto-juvenil e talvez, por isso, encontre mais ressonância nas leituras de um adulto. Assim, sua linguagem ao se opor à linguagem usual (sólita), reinventa uma outra lógica (inabitual) e apresenta ao leitor o modo como algumas coisas deixaram de ser olhadas.

Nesta construção incrível em que história e inventividade¹ se confundem, ultrapassando o esperado, a imaginação em Barros parece contrariar a escrita que congela as formas, parece querer reproduzir na escrita o movimento da vida, talvez da insólita vida. Aparece em sua escrita aquilo que é estranho a ela mesma. Primeiro olha a coisa, descreve-a, e quando se volta a ela, ela já não é a mesma, logo a escrita não imita o que se viu há pouco tempo atrás.

Mediante essa tensão entre o sólito e o insólito eu diria que o texto de Barros, ou melhor, suas cenas insólitas não representam um sólito familiar ao leitor infanto-juvenil, mas nem por isso estaríamos autorizados a dizer que tal texto não lhe é indicado; como, por exemplo, fizeram os governos dos Estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Santa Catarina, em 2009, ao recolherem das escolas obras literárias selecionadas por professores da rede a partir da lista recomendada pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), do MEC, por considerarem que esses carregam conteúdo inadequado ou imoral. A censura atingiu Manoel de Barros, e seu livro *Memórias Inventadas* foi recolhido nas escolas de São Paulo sob o pretexto de conter trechos eróticos. A atitude abre a polêmica acerca da contradição entre adotar livros de apelo popular e censurar obras consagradas, ao mesmo tempo, expõe a falta de critério das políticas de incentivo à leitura. Segundo alguns autores censurados “não haveria nada em seus livros que os adolescentes não descubram em outras mídias e não possa ser contextualizado nas discussões em aula”.

¹ - Fantasia (psicologia): atividade representativa com certo grau de criação, cujos conteúdos são determinados por ideias súbitas e por lembranças modificadas ou enfraquecidas de objetos, acontecimentos e situações, inclusive sua significação emocional

As cenas descritivas em Barros abrigam a memória de um tempo e de um lugar na veiculação de uma cultura. Uma cultura que ao expressar seus valores pode não corresponder aos interesses de uma ideologia dominante, por exemplo, quando considera desimportante uma usina nuclear.

O homem que deixou a vida para se sentir um esgoto –
 Acho mais importante do que uma Usina Nuclear.
 Aliás, o cu de uma formiga é também muito mais
 importante do que uma Usina Nuclear.
 As coisas que não tem dimensões são mais importantes.
 (...)
 É no ínfimo que eu vejo a exuberância.
 Prefiro as máquinas que servem para não funcionar:
 Quando cheias de areia de formiga e musgo – elas
 Podem um dia milagrar de flores.
 Os objetos sem função tem muito apego pelo abandono.
 Também as latrinas desprezadas que servem para ter
 Grilos dentro – elas podem um dia milagrar violetas.
 Todas as coisas apropriadas ao abandono me religam a Deus.
 Senhor, eu tenho orgulho do imprestável!
 O abandono me protege.

(BARROS: 2004, p.56-57)

Não seria, portanto, uma questão de valor? E de percebermos mais atentamente quem determina o valor, ou seja, o modo como deve acontecer o acesso à cultura literária brasileira, no Brasil. Talvez sim, mas essa é uma outra questão.

REFERÊNCIAS:

ARISTÓTELES. *Arte poética*. São Paulo: Martin Claret, [19_].

CASTRO, M. A. Poética: a dobra e o duplo. In: *O insólito e seu duplo*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2009.

COLLOT, M. O sujeito lírico fora de si. *Revista terceira Margem* nº11.[s.l.]:[s.n.], ano IX, 2004.

ISER, W. et al. Coord e trad. Luiz Costa Lima. *A literatura e o leitor*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

MURANO, E. Crepúsculo da Leitura. *Revista Língua Portuguesa*. São Paulo:[s.n.], ano 3, nº 45, p. 40-44, jul. 2009.

BARROS, M. *Exercícios de ser criança*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1999.

_____. *O livro das ignoranças*. 10 ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

_____. *Retrato do artista quando coisa*. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

_____. *Memórias inventadas: a infância*. São Paulo: Planeta, 2003.

_____. *Livro sobre nada*. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

_____. Entrevista concedida a Mara Conceição Vieira de Oliveira, em 2005, durante o curso de doutoramento em Letras pela Universidade Federal Fluminense, 2005.

DERRIDA, J. *Che cos'è la poesia?* Tradução: Marcos Antonio Siscar e Tatiana Rios. In *Revista de poesia Inimigo Rumor*, n. 10. Rio de Janeiro: 7Letras, maio de 2001.

O insólito e o maravilhoso em “A Bela e a Fera”

Maria Angélica Rocha FERNANDES

RESUMO: Estudo da funcionalidade da rosa e do anel na narrativa “A Bela e a Fera” e no filme homônimo, enfocando a importância do maravilhoso e do insólito como instrumentos de transformação das personagens e, por identificação, dos leitores e espectadores. Para tanto, serão comparados os elementos em destaque e a forma como agem na mudança que se opera nas personagens envolvidas, tanto no impresso como na narrativa cinematográfica. Esta Comunicação está fundamentada nos estudos de Propp, Todorov, Flávio Garcia, Held, entre outros. Espera-se estabelecer uma discussão acerca das relações entre a natureza maravilhosa e. ou insólita da narrativa para crianças e seu público.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura infanto-juvenil, insólito, maravilhoso.

Penso que toda literatura seja insólita, conforme sinaliza Flávio Garcia na sua obra *Insólito banalizado*, uma vez que o texto literário, por si só, instaura uma diferença, e, em alguns casos, como o dos contos de fadas, essa diferença é duplicada, pela recorrência do maravilhoso, porque dialoga com os padrões de gosto e com as expectativas de cada leitor, construindo novas possibilidades de ver o mundo, de ler o texto e de se ler no e a partir do texto. Nesse processo, o fantástico, o maravilhoso, o insólito, enfim, tomado num sentido lato, viabiliza um processo de leitura libertador, especialmente quando o leitor é uma criança.

Esta Comunicação aborda a relação entre o conto “A Bela e a Fera” e o filme homônimo, a partir de dois símbolos básicos: a rosa e o anel. “A rosa única e, essencialmente, um símbolo de finalidade, de sucesso absoluto e de perfeição. [...] centro místico, coração, [...], mulher amada...” (CIRLOT, p.504) e o Anel: “Como todas as figuras redondas e fechadas, é um símbolo da continuidade e da totalidade, pelo que serviu tanto como emblema do casamento [...] quanto do tempo em retorno. [...] indica o processo vital do universo e de cada uma de suas criaturas...” (CIRLOT, p.78). No domínio da simbologia, a rosa remete ao renascimento, à força do sangue, à sexualidade. O anel, por sua vez, remete às uniões, ao próprio ciclo da vida. Assim, a rosa e o anel viabilizam uma leitura para o conto e, também, para o filme: trata-se de uma história que lida com momentos cruciais da vida humana, definidores das possíveis identidades pessoais, como a descoberta de si em si mesmo e no Outro, num amalgamar íntimo e perene entre seres, situações e vivências semelhantes. No universo imaginário

dos contos de fadas, alguns elementos tornam-se fundamentais para a construção do sentido. Esses contos se inscrevem no não-tempo, numa época simultaneamente histórica, portanto sólita, e a-histórica, ou, insólita, porque Outra, diferente, incomum.

“... os eventos insólitos seriam aqueles que não são freqüentes de acontecer, são raros, pouco costumeiros, inabituais, inusuais, incomuns, anormais, contrariam o uso, os costumes, as regras e as tradições...”(p.19) GARCIA, Flávio. “O ‘insólito’ na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários”. In.: GARCIA, Flávio (org). A banalização do insólito: questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. P.11-23

O começo dessas narrativas é básico e recorrente:

“Era uma vez um jovem príncipe. Ele era muito rico e egoísta. Uma noite uma velhinha lhe pediu abrigo, ele negou. A velhinha era na verdade uma bruxa que o transformou em uma horrível fera. Só um beijo de amor verdadeiro o salvaria .” (Clássicos Inesquecíveis, p 03)

Esse começo sugere que o que se segue não pertence ao nosso “mundo real”, concreto, sólito, simboliza que estamos deixando esse espaço simbólico de certezas, típico da realidade comum, para adentrarmos o velho castelo. Interessante revelar que uma criança (Alice, como a também personagem de “o país das maravilhas”) de apenas dois anos e oito meses de idade chorou ontem à noite, quando assistia a Bela “ficar presa por vontade”, no castelo da Fera. Alice chorou piedosamente junto com Bela, quando “insolitamente” o “guarda-roupas” tentava-lhe consolar, entrou em um mundo fabuloso, deixou que a fantasia lhe dominasse temporariamente, no final quando a Fera se transforma em um lindo príncipe, a fantasia, por ter uma solução agradável, passa a tranquilizá-la.

A criança dessa faixa etária não distingue entre o sólito e o insólito: ela vive o medo e a alegria intensamente, como realidade, sem questionar a existência ou não do que vê. A idade dessa menina permite que ela tome essa história como fiel à realidade exterior, porque o conto de fadas se lança em acontecimentos fantásticos que incutem na criança um processo peculiar de leitura, caracterizado, principalmente, pela ação imaginária.

Para Jacqueline Held, *a narração de angústia e de horror constitui apenas, uma das formas possíveis do fantástico literário* e esse fantástico é aquilo que só tem existência imaginária (1980, p.19). O fantástico, na ótica de Held, implicaria o uso do mundo irreal para provocar, em idades muito variadas, reflexões nas diferentes

sensibilidades. O fantástico em a Bela e a Fera ,é angustiante para crianças menores de cinco anos,pois essas não distinguem o maravilhoso,o insólito, do mundo real,das suas perspectivas de interpenetração no sonho que se apresenta nesse contos fabulosos.

Aquele que vive o acontecimento deve optar por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, um produto da imaginação, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é um ser imaginário, uma ilusão, ou então existe realmente, como os outros seres vivos, só que o encontramos raramente. O fantástico ocupa o tempo dessa incerteza; assim que escolhemos uma ou outra resposta, saímos do fantástico para entrar no gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 1979, p.148)

As crianças são inseridas no sonho através dos adultos, que na ideologia de um mundo burguês, perpassam a idéia da penetração no sonho e depois a desfaz, como se não fosse complexa essa travessia de insólito para o sólito, de banalização do maravilhoso, de explicações formuladas,ou ainda “descobertas” sobre o mundo real.

Bela era uma leitora assídua, passava os seus dias a ler e reler seus contos prediletos que sempre continham bruxas, príncipes e feitiços. No filme, a identidade de Bela é construída pelo livro e pela leitura: é o oferecimento da biblioteca a Bela pela Fera que a faz começar a amolecer o coração.

Muitos espectadores se identificam e, quiçá, se transformam com a possibilidade de sempre dissipar o mal, cada qual com a singularidade do seu repertório particular, dos seus infinitos indizíveis, exatamente pela relação que se estabelece entre o amor e a leitura.

O estudo da funcionalidade da rosa começa quando, ao reler o fragmento da flor, penso no fantástico do “sair sangue do caule”, o feitiço da bruxa consistia em a Fera aprender a amar e ser correspondida, antes da cair a última pétala

Ao passar pelo jardim, viu lindas rosas: lembrando-se do pedido de Bela, escolheu a mais linda e cortou-a do galho. Ao cortá-la viu gotas de sangue saírem do caule, e ao mesmo tempo ouviu uma terrível voz que lhe disse: Mal agradecido, depois de toda ajuda que lhe dei, atreve-se a roubar-me. Deverá morrer para pagar imensa ingratidão. Ao virar-se, viu uma fera horrível e imensa e ao seu lado uma placa onde estava escrito: QUEM TOCAR NESSAS FLORES PAGARÁ COM A VIDA. Abdenos, confuso e assustado, tentou explicar que não tinha visto o aviso e só retirara a flor para agradar sua filha, Bela. Disse também que não fugiria do castigo, mas que a Fera lhe desse

três meses para que ele organizasse seus negócios e deixasse suas filhas amparadas: depois então voltaria para que seu destino se cumprisse. Inexplicavelmente, a Fera concedeu ao condenado esse último desejo, fazendo-o jurar que ao final do prazo retornaria ou mandaria alguém para substituí-lo no castigo. (Clássicos Inesquecíveis, p.9)

Para Todorov, em *Introdução a Literatura Fantástica*, p 14, “o texto literário não entra em uma relação referencial com o mundo, como o fazem frequentemente as frases de nosso discurso cotidiano, não é ele representativo de outra coisa senão de si mesmo”. O discurso literário não pode ser verdadeiro ou falso, ele é válido ou não, ele não é criado a partir da vida real, é criado intertextualmente, em uma espécie de rapsódia, onde mitos, lendas e folclore se mesclam para apresentar-se em um texto final, é a reinvenção do que existiu um dia, a reescrita de um história da tradição oral.” O conjunto destes postulados, que valem tanto para os estudos literários como para a própria literatura, constituem nosso ponto de partida.” (TODOROV, p.15)

É possível uma leitura do conto *A Bela e a Fera*, remetendo-nos ao castigo, uma vez que Bela achou justo ir para o castelo em lugar do pai porque ela era a “culpada” por ter pedido de presente a rosa, motivo da problemática vivida pela família do mercador, o que parece ser recorrência nos contos de fada, pois *Chapeuzinho* “desobedeceu” a mãe e foi acometida de problemas, *Pinóquio* mentia, *Joãozinho* trocou a vaca por grãos de feijões mágicos, *Branca de neve* abriu a porta para estranhos, os pais de *Cinderela* não convidaram uma “fada/bruxa” para a festa... e assim parece que os contos infantis começam com uma função “pedagógica”, amplamente discutida se deve ou não existir nesse tipo de texto infantil.

A redenção dá-se sempre através do insólito. Objetos, beijos, seres encantados aparecem para socorrer, resolver, redimir. Bela contou com um anel mágico para que ela retornasse ao castelo, onde vivera e aprendera “amar” a Fera, onde conseguiu ver além das aparências, conseguiu a autorização do “monstro” para visitar seu pai enfermo, prometendo voltar em uma semana:

Bela esqueceu-se da Fera e de sua promessa. Os dias foram passando, o pai se curou, mas ela não se sentia feliz. Numa noite, a moça sonhou com a Fera e viu-a caída no jardim agonizando. Lembrando-se de tudo, imediatamente procurou pelo anel, encontrando-o no quarto das irmãs. Colocando-o no dedo, ela chegou ao castelo. Curvou-se sobre a Fera e, chorando, reconheceu que a amava muito. Nesse instante, diante de seus olhos, a Fera se transformou num lindo príncipe que, feliz e agradecido, contou-lhe seu segredo. Ele e todos os seus súditos estiveram enfeitiçados durante muito tempo por uma fada má. Para o

encanto desfazer-se, uma linda e bondosa moça deveria se apaixonar por ele, apesar de sua aparência horrenda. (Clássicos Inesquecíveis, p .13)

Bruno Bettelheim em *A psicanálise dos contos de fadas*, p. 98, diz que “longe de ser um expediente usado apenas nos contos de fadas, essa divisão de uma pessoa em duas permite que todas as contradições sejam subitamente resolvidas.” Durante sua estada no castelo Bela conseguia, paradoxalmente, ver “o belo” do terrível monstro, e essa aparente contradição foi a redenção da fera, antes tão egoísta, longe da generosidade pertinente aos príncipes e princesas. O castigo atribuído a ela só acabaria no momento em que uma pessoa muito generosa visse além da face destruída, alterada. O amor é capaz de ver além, Coríntios 13 diz:

“que o amor nunca falha; mas havendo profecias serão aniquiladas. O amor tudo sofre, tudo crê, tudo espera, tudo suporta. Quando eu era menino falava como menino, discorria como menino, mas logo que cheguei a ser homem, acabei com as coisas de menino. Porque agora vemos por espelho em enigma, mas então veremos face a face: agora conheço em parte” (CORÍNTIOS 13, p 347)

Para Jaqueline Held no seu livro *O imaginário no poder*, p 26, mais do que em certos temas ou em certos personagens, a essência do fantástico reside antes em certo clima em que, sutilmente, sonho e realidade se interpenetram, a tal ponto que qualquer linha de demarcação desaparece. O amor por exemplo tantas vezes é real, para tantas pessoas chega a ser com o exagero da palavra “insólito” “ou quem sabe para os ateus até Deus seria insólito? A que se discutir a tênue linha da crença com a estreitíssima linha do insólito, sob a ótica do ceticismo daqueles que não concebem a magia, o fantástico mundo da literatura o maravilhoso que reside não só nos textos, mas no mais profundo de cada leitor, no seu repertório particular de credulidade em Papai Noel, nas fadinhas que trocavam dentes podres por moedas, na sensibilidade auditiva em internalizar o sentimento assim do musical, que diz “*que sentimentos trazem novas emoções, raras exceções, como primavera, sentimentos são como uma canção para a Bela e a Fera...*” (WALT DISNEY. Clássicos)

Há uma extrema dificuldade, ou mesmo impossibilidade de limitar, conceituar o “maravilhoso”, o “fantástico” e mesmo o insólito, este contém definições em dicionários, mas penso se essas definições se fecham como fórmulas objetivas? Poderemos afirmar seguramente em qual parte do conto A Bela e a Fera há a presença do insólito? Na rosa? No anel? Nos objetos- súditos? No feitiço, ou na transformação

da Fera? No amor, redentor de Bela, que tudo suportou? Não saberia especificar com segurança, sabe-se que rosas não sangram, que anéis não transportam vontades e princesas, mas e o amor factualmente transforma?

Sempre à frente do seu tempo, essas personagens geniais são, antes de mais nada, sedutores potenciais. Homens e mulheres cujo brilho nos olhos, energia incomensurável e força impressionante de suas palavras e ações hipnotizaram e atraíram multidões. Multidões compostas de milhões de artífices que abriram novas estradas, derrotaram vilões e plantaram novas sementes. (CHALITA, p. 59)

Não podemos esquecer que no mundo do animismo infantil, há personagens em tudo que toca, o chão malvado que a machucou, a boneca que se alimenta de “mentirinha”, e que maravilhoso uma criança ver que um anel pode transportá-la para o castelo do príncipe, que as xicarazinhas podem se divertir no café da manhã...mas o animismo infantil perdura na imaginação estilística dos poetas e cantores que personificam o sol ,a lua, “ o cobertor que me deu tanto amor”.Volto a Chalita para lembrar dos personagens geniais que a inspiração poética ou a ludicidade das brincadeiras de crianças criam,reinventam para derrotar os vilões,quebrar os feitiços e seduzir feras e belas.Daí a criança cresce e o mundo adulto/real lhe imprime a realidade, cerceia a sua imaginação,reprime a sua condição interpretativa de leitor,os livros didáticos tomam lugar nas leituras obrigatórias,são manuais para a vida,receituários comportamentais ,longe, bem longe do maravilhoso , fantástico e insólito castelo suntuoso dos seus sonhos. Abro, portanto um espaço de reflexão:

A pergunta se repõe, cíclica e permanentemente, como questão. E, como “questão significa fundamentalmente:

procurar, desejar, indagar, pensar, examinar;perguntar”(CASTRO, 2007), mantém-se a reflexão ativa, ou seja, a repetição continuada do ato de concentra-se sobre algo, sobre uma idéia, sobre a questão do insólito na narrativa de ficção, pois “quando se trata de pensar a arte é que a tensão entre questão e conceito pode-se tornar rica de perspectivas.” (CASTRO, 2007).Verificada a incapacidade de aplicar tanto os conceitos de gênero quanto os conceitos dos gêneros da tradição, bem como os daquele novo gênero que ora se forjara – o Insólito Banalizado –, entendendo-se que “o conceito só pode ser conceituado,dada a sua variação, no horizonte da questão”(CASTRO, 2007), prefere-se o percurso das ressignificações,ou seja, assumir que “o conceito como conceito é uma questão” (CASTRO, 2007) interminavelmente demandada. (GARCIA.,disponível em www.dialogarts.com)

O escritor Flávio Garcia em suas publicações no site www.dialogarts.com,também cita Nietzsche quando pensa no conceito da verdade (

coisa-em-si) e cita ainda a estilística e a retórica; esse autor diz *que as verdades são ilusões, das quais se esqueceu que o são, metáforas que se tornaram gastas e sem força sensível, moedas que perderam sua efígie e agora só entram em consideração como metal, não mais como moedas*. Existem pontos de vista divergentes sobre os cânones e cada designação que cada cultura faz de diferentes nomenclaturas ou conceitos. Garcia revela ainda que A única forma de modificar os conceitos, “enganando” os homens sem causar danos, é por meio da arte. É através dela que há o “desvelamento da verdade em seu sentido” coloca a obra de arte como atemporal, que funda o tempo, a verdade e a realidade, pois em uma visão aristotélica o escritor tem compromisso com a verossimilhança, não com a verdade.

Na Literatura infantil o insólito, transporta o leitor para tempos e épocas distantes e indefinidas; quando os irmãos Grimm coletaram as histórias e contos, como o que aqui se coloca, em noites que o entretenimento dava lugar a um caminho aberto para produção de textos eternos, talvez não soubesse de tamanha complexidade que envolveria suas histórias. Há no entanto bastantes controvérsias em relação a sua autoria do conto, em variadas pesquisas coloca-se que a primeira versão do conto foi publicado por Gabrielle-Suzanne Barbot, Dama de Villeneuve, em *La Jeune Americaine et les Contes Marins*, em 1740. A versão mais conhecida foi um resumo da obra de Madame Villeneuve, publicado em 1756 por Madame Jeanne-Marie LePrince de Beaumont, no *Magasin des enfants, ou dialogues entre une sage gouvernante et plusieurs de ses élèves*. A primeira versão inglesa surgiu em 1757. Variantes do conto foram surgindo através da Europa Um exemplo é a versão lírica francesa "*Zémire et Azor*", escrita por Marmontel e composta por Grétry, em 1771. Uma versão francesa foi feita em 1946, *La Belle et la Bête* dirigida por Jean Cocteau, codirigida por René Clément, estrelando Jean Marais e Josette Day. Na União Soviética, um filme chamado "*A Flor Vermelha*" foi feito em 1952, baseado numa versão de Sergei Aksakov. Em 1962, uma versão com Joyce Taylor e Mark Damon mostra a Fera como um príncipe transformado em lobisomem. Em 1987, uma produção de *The Cannon Group* e *Golan-Globus* realizou uma versão musical, sob direção de Eugene Marner, estrelando John Savage e Rebecca De Mornay, com trilha musical de Lori McKelvey. Em 1991, *Walt Disney Feature Animation* produz um musical de animação baseado em "*A Bela e a Fera*", dirigido por Kirk Wise & Gary Trousdale, com adaptação de Linda Woolverton e canções de Alan Menken & Howard Ashman. A produtora Diane Eskenazi produziu um filme infantil adaptando "*A Bela e a Fera*" para a Golden Films em 1993.

Jacob e Wilhelm Grimm acabam por intuir que toda aquela massa de contos populares, sagas, contos maravilhosos, lendas etc. continha tal riqueza de invenção e imaginário que necessariamente teria resultado de uma imensa e complexa criação coletiva. E, seguindo essa intuição, abrem caminho para a descoberta do folclore como genuína criação popular que partiu de fontes comuns. (COELHO, p .101)

Não pretendo afirmar nada do que há no conto A Bela e a Fera, porque nessa linha de pesquisa, por meio da análise dessa história que se pretende é contribuir para que possamos resgatar em nós e em nossos filhos, o afeto, que revitaliza nossos princípios. Não sei o que fazer quando o filme acaba, quando fechamos o livro, quando percebemos que são os belos que se tornam feras, que o insólito e o maravilhoso ficou guardado, que as rosas murcharam e os anéis foram arremessados para nunca mais vê-los... não há público ! Não somos felizes pra sempre, não há referencial teórico para as dores singulares

Amanhã volto à catarse, a criança adormeceu...

REFERÊNCIAS:

BATISTA, Angélica Maria Santana. “As (des)fronteiras do Insólito na Literatura: reflexões e possibilidades na contemporaneidade”. In.: GARCIA, Flávio.(org.) *A banalização do insólito: questões de Gênero literário - mecanismos de construção narrativa*. Rio de Janeiro: DIALOGARTS, 2007. p. 45-65.

BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise dos Contos de Fadas*; tradução de Arlene Caetano – São Paulo: Paz e Terra, 2007. 21ª edição revista.

CASTRO, Manuel Antônio de. “ A Realidade e o Insólito”. In.: GARCIA, Flávio (org.). *Narrativas do insólito: passagens e paragens*. Rio de Janeiro: DIALOGARTS, 2008. p. 8-31.

CHALITA, Gabriel. *Pedagogia do Amor: a contribuição das histórias universais para a formação de valores das novas gerações*. São Paulo: Editora Gente, 2003.

COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas: símbolos mitos arquétipos*. São Paulo: DCL 2003.

GARCIA, Flávio. “O ‘insólito’ na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários”. In.: GARCIA, Flávio.(org.) *A banalização do insólito: questões de Gênero literário - mecanismos de construção narrativa*. Rio de Janeiro: DIALOGARTS, 2007. p. 11-23.

HELD, Jaqueline. *O Imaginário no Poder: as crianças e a literatura fantástica*: Tradução de Carlos Rizzi. Direção da coleção de Fanny Abramovich. São Paulo: Summus, 1980.

OLIVEIRA, Rui de. *Clássicos Inesquecíveis: A Bela e a Fera*. São Paulo: FTD, 1994.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução Maria Clara Correa Castello et al. São Paulo: Perspectiva, 1975.

_____. A Narrativa Fantástica. In._____: *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1979. Online em: <www.dialogarts.com>. Acessado em 11/03/2010 às 14h.

O espaço lúdico em “Labirinto – a magia do tempo”

Joana Marques RIBEIRO e
Nathália Xavier THOMAZ
(USP)

RESUMO: Ao longo da história, a imagem do labirinto adquiriu diversos significados, constituindo-se em uma das figuras mitológicas de maior renovação na arte. Com raízes no mito grego de Teseu e Ariadne, apresenta-se como um entrecruzamento de caminhos que retardam a chegada do aventureiro e nem sempre levam a uma saída. Tendo em vista a amplitude do tema e sua recorrência em várias esferas da produção artística, optamos por analisar o filme *Labirinto – A Magia do Tempo* (1986) do diretor Jim Henson, enfatizando o desenvolvimento da personagem Sarah e o aspecto do labirinto enquanto espaço de jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura infantil e juvenil, cinema, linguagens, labirinto, lúdico.

Persistindo ao longo da história, a imagem do labirinto adquiriu diversos significados, tornando-se uma das figuras mitológicas de maior renovação na arte, tanto em produções artísticas destinadas ao público adulto quanto em obras destinadas a crianças e jovens.

Estruturalmente, o labirinto apresenta-se como um entrecruzamento de caminhos, os quais engendram múltiplas possibilidades, que retardam a chegada do aventureiro ao seu objetivo e nem sempre levam a uma saída. Dessa forma, percorrer as bifurcações e as inúmeras proposições de uma construção labiríntica requer uma participação intensa do viajante o qual, não possuindo um mapa previamente elaborado, necessita de uma percepção astuta e uma inteligência sensível, que lhe possibilitem retomar pontos e perceber novas direções.

Se remontarmos a raízes mais profundas da mitologia grega, veremos que apenas o herói Teseu foi capaz de percorrer e desvendar o famoso labirinto cretense. Do grego *Theseús/theso*, proveniente do indo-europeu *teu*, “ser forte”, o herói Teseu representa “o homem forte por natureza, aquele que libertou a Grécia de tantos monstros” (BRANDÃO, 2002: 149) e acabou por tornar-se o fundador mítico da democracia ateniense.

Conta o mito que um labirinto foi construído por Dédalo, escultor habilidoso e admirado em toda Grécia, a pedido de Minos, rei de Creta. Dentre as variantes do mito,

diz-se que o rei Minos havia feito um pedido ao deus Poseidon para que lhe desse a soberania de seu povo. Poseidon aceitou o pedido, mas exigiu em troca que Minos sacrificasse, em sua homenagem, um lindo touro branco que sairia do mar. Ao receber o animal, o rei ficou impressionado com sua beleza e resolveu sacrificar outro touro em seu lugar, esperando que o deus não percebesse. Poseidon, irado com a atitude do rei, resolve castigá-lo, fazendo com que a esposa de Minos, Pasífae, se apaixonasse pelo touro, de cuja união nasceu Minotauro. O animal, com cabeça e cauda de touro em um corpo de homem, levou medo e terror à ilha de Creta, causando enorme destruição. Com medo e, ao mesmo tempo, vergonha da criatura terrível que sua mulher havia dado à luz, Minos solicitou a Dédalo que construísse um labirinto no subsolo do palácio para prender a criatura. Após vencer os atenienses em uma das inúmeras conquistas de Creta, Minos lhes impôs condições tirânicas em troca de paz, obrigando o envio de sete moços e sete moças anualmente, para serem presos no labirinto e mortos pelo Minotauro.

Tendo chegado a Atenas, após vencer seis perigosas tarefas derrotando monstros terríveis e ser reconhecido como filho do rei ateniense Egeu; o forte Teseu depara-se com a trágica situação de submissão de seu povo. O herói grego resolve, então, apresentar-se voluntariamente à ilha de Creta para matar o Minotauro. Dois perigos inerentes à busca pela libertação de Atenas o aguardavam: deveria enfrentar o monstro e, se vitorioso, encontrar o caminho que o conduziria para fora do labirinto. Ao chegar na ilha, Ariadne (filha do rei Minos) apaixona-se por Teseu e resolve ajudá-lo, entregando-lhe uma espada para dar fim ao Minotauro e um novelo de lã para que o herói pudesse marcar o caminho na entrada e não se perder no grandioso labirinto. Tomando todo cuidado, Teseu coloca fim àquela terrível criatura e consegue sair do labirinto, juntamente com outros atenienses, seguindo o caminho deixado pelo novelo de lã.

O mito apresenta-se como o episódio central da trajetória de Teseu, cujo desempenho épico, ao vencer obstáculos e realizar grandes feitos de caráter coletivo, mudando o destino de seu povo, o constitui em um herói, “símbolo e agente da civilização grega em ascensão” (CAMPBELL, 1949:12). É importante ressaltar que a construção do grande herói mítico que Teseu representa faz-se pela sucessão de suas ações no tempo, ou seja, pelo processo e desenvolvimento vivido pela personagem, o que nos aproxima das ideias de Anatol Rosenfeld (Cf. ROSENFELD, 1974:28) sobre os procedimentos que constituem a personagem de ficção.

Nessa ordem de ideias, parece-nos de fundamental importância deter-nos e procurar compreender de forma mais específica a ação essencial do herói, ou seja, observar como ocorre e caracteriza-se o percurso da personagem pelo labirinto. Nesse sentido, o procedimento específico do aventureiro de penetrar no labirinto e superar seus desafios e impasses pode ser relacionado estreitamente ao conceito de jogo proposto por Huizinga (1938). Objetivando determinar o jogo como fenômeno cultural e, principalmente, esclarecer até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico, o autor descreve como principais características do jogo o fato de ser uma atividade voluntária, desligada de interesses materiais, praticada dentro de limites temporais e espaciais segundo regras específicas, transcendendo o cotidiano e conferindo um sentido à ação.

Dessa maneira, a partir do exposto e tendo em vista a recorrência da imagem do labirinto em várias esferas da produção artística, propomos a análise do filme *Labirinto – A Magia do Tempo* (1986) do diretor Jim Henson, enfatizando o desenvolvimento da personagem protagonista e o aspecto do labirinto enquanto espaço de jogo.

A obra em estudo narra a história da adolescente Sarah, interpretada por Jennifer Connelly, que se sente frustrada por ter que cuidar do irmão mais novo Toby em mais um final de semana. A jovem, possuidora de uma mente extremamente imaginativa, vê realizado seu desejo de livrar-se do irmão. Naquela noite, os duendes, personagens de seu livro favorito intitulado *O Labirinto*, levam o bebê para o castelo do poderoso rei dos duendes, Jareth, interpretado pelo músico David Bowie. Diante da situação, Sarah decide resgatar o irmão, mas, para tanto, é obrigada a atravessar o labirinto, um emaranhado de armadilhas repleto de estranhos e fantásticos personagens e perigos desconhecidos.

Observando esse breve relato do enredo do filme, notamos que a trama se desenvolve a partir do cotidiano familiar de Sarah, em que esta vive uma situação de contrariedade à sua vontade, até que sua fértil imaginação a possibilita vivenciar uma aventura na qual prevalece o maravilhoso e a fantasia. Tal dualidade entre o mundo “real” e o mundo maravilhoso é instaurada de antemão na cena de abertura da obra e construída fundamentalmente por alguns recursos narrativos próprios da técnica cinematográfica.

Após os créditos iniciais, deparamo-nos com a visão panorâmica de um cenário bucólico com uma arquitetura medieval, de onde surge correndo uma garota com vestes

de princesa. A câmera, então, aproxima-nos com um *zoom* da bela menina, que inicia o seguinte discurso:

Dê-me a criança. Enfrentei perigos nunca vistos e muitas dificuldades, para vir ao castelo, além da Cidade dos Duendes e pegar a criança que me roubaram. Minha vontade é grande como a sua e meu reino também é poderoso.

A cena, porém, é interrompida pelo esquecimento da continuação do texto por parte da garota. Não recordando a frase que deveria pronunciar, a bela princesa retira da manga de seu vestido um livro, o qual é focalizado pela câmera cinematográfica com a clara intenção de que conheçamos o título *O Labirinto*. Nesse exato momento, percebemos que fomos ludibriados pelas imagens da tela e pelas falas da personagem, que tudo não passou de brincadeira da adolescente.

É imprescindível ressaltar que fomos conduzidos e levados sutilmente pela técnica narrativa empregada a observar as ações pela perspectiva do maravilhoso, de um mundo de magia e encantamento no qual representantes de valores e estruturas sociais arcaicas (reis, princesas, príncipes) convivem com seres prodigiosos (fadas, duendes, monstros) (Cf. COELHO, 2002:94). Mundo este que não provoca nenhum estranhamento em nós espectadores/leitores ou na própria personagem, como observa Todorov ao analisar a manifestação do maravilhoso na arte literária (Cf. TODOROV, 1970:160); pelo contrário, entramos no “jogo” da fantasia, uma vez que sabemos, enquanto espectadores/leitores, que nos submetemos às regras que regem esse tipo de realidade criada dentro do espaço da obra de arte.

Em contrapartida, na medida em que o que acompanhamos foi apenas a representação de Sarah de uma passagem do livro, a cena acaba por constituir-se em um verdadeiro “jogo” com o espectador entre o que é “real” e o que é “imaginação”, entre o que vemos e o que “acreditamos ver” na tela, sendo o espectador obrigado a recapitular e redirecionar a leitura que construiu inicialmente.

A cena descrita anteriormente não apenas coloca a dualidade “realidade” e “fantasia”, que constitui a estrutura do filme, mas especialmente já nos indica algumas das características essenciais da protagonista, que podem ser identificadas e apresentadas de forma mais concreta nas passagens seguintes, nas quais novamente, retomando observações de Anatol Rosenfeld sobre a construção da personagem na ficção cinematográfica, “a câmera, através de seu movimento, exerce (...) uma função narrativa. Focaliza, comenta, aproxima, expõe, descreve.” (ROSENFELD, 1974:31).

A passagem refere-se ao momento em que, após uma discussão com a madrasta e o pai por não querer cuidar do irmão no final de semana, Sarah tranca-se em seu quarto. Ao som de uma delicada melodia infantil e da voz da garota pronunciando mais uma vez o discurso apresentado na cena inicial, a câmera desliza descrevendo lentamente o ambiente. Acompanhando o caminho percorrido pela câmera, vemos um conjunto de objetos em miniatura que farão parte da aventura que Sarah protagonizará, tanto personagens, como monstros e duendes e o próprio rei dos duendes Jareth, quanto elementos referentes a ações que praticará, como um brinquedo em forma de labirinto e um conjunto de livros clássicos da literatura maravilhosa, além de um quadro com a imagem do famoso labirinto surrealista de Escher, que será o espaço específico do desfecho do filme. Por conter todos os elementos pertencentes ao livro preferido da garota e que constituem o percurso da história que a heroína viverá, parece-nos que o quarto simbolicamente representa o imaginário de Sarah, um arquivo de imagens (Cf. DURAND, 1995) que utilizará a partir de sua imaginação, colocando, como a própria palavra alude, as imagens mentais que possui em ação.

É importante destacar que os elementos representantes do mundo maravilhoso misturam-se a outros, como recortes de revista, fotos, batom, espelho, os quais se tornam representativos da fase adolescente vivida por Sarah. A mistura na cena de imagens representativas da infância e de imagens próprias da adolescência são extremamente elucidativas do conflito interno vivido pela personagem, cuja intensificação a encaminhará a realizar a aventura no mundo da fantasia.

As duas cenas analisadas, portanto, são fundamentais para a constituição da protagonista e de sua complexidade enquanto ser humano, os recursos narrativos e descritivos utilizados promovem verossimilhança à personagem ficcional, a qual nos dá a:

(...) impressão de um ser ilimitado, contraditório, infinito na sua riqueza; mas nós apreendemos, sobrevoamos essa riqueza, temos a personagem como um todo coeso ante a nossa imaginação.
(CANDIDO, 1974:59)

Retornemos agora ao início do filme. O conflito entre Sarah (vestida de princesa) e a madrasta certamente evoca no espectador a lembrança dos contos de fada. A menina reafirma essa comparação ao inventar uma história para o irmão que chora. Nessa narrativa, ela se caracteriza como uma jovem e linda menina que era forçada pela madrasta a cuidar de um bebê mimado. Diz que a moça é praticamente uma escrava,

mas o que ninguém sabia é que o Rei dos Duendes havia dado a ela alguns poderes. Em uma noite em que o bebê havia sido especialmente cruel, a pobre garota acaba por pedir a ajuda dos duendes.

Nesse momento, enquanto Sarah continua a história, elementos do maravilhoso (os duendes) começam a mesclar-se com o espaço real (o quarto). Os duendes “despertam” e aguardam que ela diga “as palavras certas” para que levem a criança. Depois de alguma hesitação, a menina pronuncia corretamente os dizeres, dando início ao jogo em que precisa acertar as palavras e trabalhar a linguagem para vencer. O maravilhoso então invade completamente o mundo da personagem. Os duendes agora estão no quarto e o Rei dos Duendes, representado pelo cantor David Bowie (figura camaleônica e controversa da época), tenta convencer Sarah a esquecer o irmão e receber de presente uma bola de cristal na qual pode ver todos os próprios sonhos, mas ela não aceita a proposta. Percebemos, portanto, que Sarah, ao tomar essa decisão, apresenta-se como uma heroína, é incorruptível e não negocia com o antagonista e seguirá, como veremos, todos os passos da Jornada do Herói observada por Campbell (CAMPBELL, 1949).

Ao perceber que a garota não cederá, Jareth (o Rei dos Duendes), explica para Sarah as regras do jogo que acabou de começar: ela tem treze horas para percorrer o labirinto e a cidade dos duendes e chegar até o castelo antes que seu irmão seja transformado em um duende. Destemida, a heroína começa sua jornada. A adolescente, então, viverá aventuras próprias do mundo do maravilhoso e da fantasia em que, retomando a tradição e as convenções dos contos de fadas, em meio ao:

(...) maravilhoso da magia feérica (reis, princesas, fadas, monstros e objetos mágicos), temos como problemática motriz a busca da heroína, a qual precisará, como um ritual iniciático, vencer obstáculos e provas para alcançar sua auto-realização existencial. (COELHO, 1987:14)

Além disso, a história vivida por Sarah apresentará estruturas que, segundo Joseph Campbell (1949) e Wladimir Propp (Cf. Propp *apud* COELHO, 2000: 109-117), geralmente estão presentes nos mitos, contos maravilhosos e contos de fadas, são elas: desígnio, viagem, desafio ou obstáculo (dificuldades/opositores), mediadores, conquistas.

Não podemos esquecer, contudo, que a busca da heroína se concretizará na realização de um percurso proposto pelo rei dos duendes, percurso este que se constitui

em um verdadeiro jogo. Para compreendermos melhor o caráter lúdico do desafio de Sarah, relacionaremos os apontamentos de Huizinga (2008), sobre algumas características essenciais do jogo, e as ações do filme.

A primeira característica fundamental do o jogo é ser uma atividade voluntária. A própria personagem inicia o jogo no momento em que pronuncia as palavras específicas para que seu irmão seja levado. Quando as regras são explicitadas, Jareth não obriga Sarah a participar, ele propõe as regras e a heroína decide por conta própria entrar no jogo para buscar o irmão.

Como segunda característica, temos que o jogo é uma atividade desligada de interesses materiais, vemos que Sarah não é tentada pelo presente que o Rei dos Duendes oferece, não busca nenhuma recompensa além de recuperar o bebê. O terceiro e quarto elementos próprios do jogo é sua realização em um espaço de tempo específico e sua restrição a um espaço físico limitado, assim a menina tem 13 horas para completar o percurso, que ocorrerá dentro dos muros do labirinto e na cidade dos goblins. Aquele é o espaço sagrado do jogo, onde as regras se aplicam.

E, por último, o jogo transcende o cotidiano. O sequestro do bebê por duendes não é corriqueiro na vida de Sarah, é algo extraordinário, que tira a menina dos problemas e situações que vive todo dia e a transporta para um mundo diferente.

Logo que começa sua entrada no labirinto, Sarah ouve de Hoggle que o problema dela é “tomar as coisas como certas”, argumento que se repete pouco tempo depois na fala da misteriosa minhoca. Esse é, na verdade, o primeiro conflito da personagem no labirinto: a lógica e as regras daquele lugar são diferentes das conhecidas por Sarah. Esse fato torna possível uma aproximação com o livro *Alice no País das Maravilhas* de que falaremos posteriormente. Para passar pelo labirinto e seus perigos, Sarah precisa aprender a comunicar-se com as criaturas e respeitar as regras do jogo. Corajosamente, a menina enfrenta os desafios e aprende com eles, desenvolvendo-se. Os desafios são sempre diferentes: a indicação errada do caminho feita pela minhoca, as marcações que ela faz pelo caminho são modificadas pelos duendes... a caminhada pelo labirinto ensina Sarah como pensar a partir de uma lógica nova, diferenciada, repensar o que antes “tomava como certo”.

Depois de cruzar boa parte do labirinto, Sarah encontra duas portas guardadas por dois duendes. Um fala sempre a verdade, outro apenas mentiras. Uma porta a levará ao centro do labirinto, a outra à “morte certa”. A menina tem o direito de fazer uma pergunta a apenas um deles antes de escolher a porta que vai atravessar. A superação

deste desafio linguístico (e aí vemos, novamente, *Alice*) mostra que Sarah começou a compreender a nova lógica do mundo dos duendes e a vencer os desafios. A própria personagem percebe isso ao dizer: “Eu descobri! Nunca tinha percebido isto antes. Acho que estou ficando esperta. Isso é muito fácil”. A partir deste momento, Sarah ultrapassou o labirinto e cai na masmorra.

Acompanhando-a o tempo todo, num papel de oponente e juiz, Jareth dificulta as provas que Sarah enfrenta. O percurso, entretanto, não é vencido sozinho. Ela consegue aliados, como o anão Hoggle (que oscila entre oponente e aliado) e o gigante Ludo. Esse caminho apresenta inúmeras referências a contos de fadas conhecidos. Em dado momento, Jareth manda que Hoggle ofereça a ela um pêssego que a faz dormir (lembrando Branca de Neve), durante o sono sonha com um baile (que nos traz à memória Cinderela).

Quando acorda, Sarah perdeu a memória e fica vagando sem rumo. Ao conversar com uma duende que lhe oferece objetos que antes a pertenciam, ela encontra o livro que tentava decorar as falas e este a faz recuperar a memória. Vemos, assim, a literatura recuperar os objetivos da garota. Nesse sentido, o labirinto presente no filme extrapola os limites físicos e constitui-se em uma teia de histórias e linguagens, uma vez que temos uma produção cinematográfica em intertextualidade com a tradição literária, referente tanto à imagem mitológica do labirinto, quanto à estrutura, temática e personagens da narrativa maravilhosa.

Ajudada pelos amigos, Sarah passa pela masmorra, uma espécie de lixão, um jardim (que também é uma espécie de labirinto), uma floresta, o pântano fedorento e pela cidade dos duendes. Quando chega ao castelo, entretanto, despede-se dos amigos, dizendo que precisa enfrentar o Rei dos Duendes sozinha. Quando perguntam o porquê, ela responde: “Porque é assim que se faz”, a heroína, então, legitima a regra do jogo, a aceita e a defende. O fato de enfrentar o rei sozinha mostra que ela, enquanto personagem e leitora de contos maravilhosos, amadureceu e está pronta para vencer sua busca existencial. Quando entra no castelo para enfrentar Jareth, o cenário que encontra é o do labirinto de Escher, quadro presente em seu quarto. Trata-se do último labirinto que a personagem enfrentará para resgatar o irmão.

Para ganhar e finalizar o jogo Sarah precisa, como no início, dizer “as palavras certas”. São as palavras do livro que ela recitava no início do filme, o mesmo livro que trouxe de volta a memória do desafio que tinha pela frente quando foi desviada do caminho. O filme evoca a memória literária do espectador/leitor da mesma maneira que

o fim do jogo evoca a memória de Sarah. O jogo com o espectador foca-se nesses elementos do maravilhoso presentes em cada momento do desafio da personagem, em reconhecer e relembrar as pequenas referências. Ao final, Sarah vence o desafio e é levada de volta para casa com o irmão. Tudo volta ao normal, a personagem está visivelmente amadurecida depois da aventura.

Embora toda a viagem vivida por Sarah adquirir caráter extremamente lúdico, o desfecho do filme quebra a expectativa do espectador/leitor ao dar espaço à proposta de uma moral. Em seu quarto, com certa nostalgia após o término da aventura, a personagem diz que precisa dos amigos que a acompanharam no mundo da fantasia em alguns momentos de sua vida e, na mesma hora, todos reaparecem.

Dessa forma, podemos notar a tentativa de fechamento da obra a partir de um conceito de amizade eterna e inabalável, sentimento que transcenderia as ações concretas e se tornaria o aprendizado mais importante da história, o que acaba por ofuscar todo o crescimento e amadurecimento da menina durante o caminho que percorreu. Nesse sentido, tendo em vista o público infanto-juvenil a quem inevitavelmente se dirige o filme, o jogo termina numa grande festa, eliminando todo e qualquer vestígio de angústia que o jovem espectador poderia ter com a despedida, uma concessão que, com certeza, torna-se mais interessante se levarmos em conta aspectos e demandas do mercado cinematográfico, especialmente de Hollywood (Cf. XAVIER, 2003:105).

Em meio à comemoração entre os “grandes amigos” dentro da privacidade do quarto de Sarah, uma das personagens fantásticas faz um convite direcionado a todos, dentre os quais podemos incluir os espectadores, encerrando a obra e retomando a idéia lúdica que lhe é inerente: “Who want to play a game of Scrabble?”, cuja tradução seria: “quem quer jogar um jogo de palavras?”.

REFERÊNCIAS:

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega* (vol. III). Petrópolis: Vozes, 2002.

CAMPBELL, Joseph. *Herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance In: *A personagem de ficção* (org. Anatol Rosenfeld). São Paulo: Perspectiva, 1974.

COELHO, Nelly Novaes. *A literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1995.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MARTIN, René. “Labirinto” In *Dicionário Cultural da Mitologia Greco-Romana*. (Trad. Fátima Leal Gaspar e Carlos Gaspar). Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1995.

HENSON, Jim. *Labirinto – A Magia do Tempo (Labyrinth)*. Inglaterra/EUA: Columbia Home Vídeo, 1986.

ROSENFELD, Anatol. “Literatura e personagem” In *A personagem de ficção* (org. Anatol Rosenfeld). São Paulo: Perspectiva, 1974.

ROSENSTIEHL, P. “Labirinto”. *Enciclopédia Einaudi*. v.13. Lisboa: Imprensa nacional, 1988.

SCHWAB, Gustav. *As mais belas histórias da Antiguidade Clássica – Os mitos da Grécia e Roma* (vol. 1). São Paulo: Paz e Terra, 1994.

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

O sólito e o insólito construindo os jovens leitores contemporâneos de Machado de Assis: “A cartomante” em HQ

Patrícia Kátia da COSTA PINA*

Hamlet observa a Horácio que há mais cousas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia.

(Machado de Assis, “A Cartomante”, p.9)

Citando Shakespeare, o narrador machadiano dá início a um dos mais conhecidos contos do escritor fluminense – “A Cartomante” –, o qual compõe o livro *Várias histórias*, aqui estudado na edição Jackson, de 1957. Escrita entre o final do século XVI e o início do XVII, a tragédia shakespeariana conta a história do Príncipe dinamarquês Hamlet tenta vingar-se do tio, que envenenou seu pai, casando-se com sua mãe e tomando-lhe o trono. Trata-se de um texto dramático que discute a traição, o desejo de poder, as frágeis relações de sangue.

Ao começar o conto recorrendo a Hamlet, personagem capaz de derramar seu próprio sangue para levar a cabo uma vingança, o narrador machadiano dá o tom de sua narrativa: o leitor atento, cujo repertório inclua o conhecimento da obra do escritor inglês, direcionará, muito provavelmente, sua leitura para o campo da traição e do crime que esta pode justificar. Outro possível caminho de leitura pela intertextualização com a tragédia citada remete à fluida relação entre o mundo concreto dos vivos, mundo sólito e sólido, e o mundo imaginado dos mortos, insólito e intangível.

Em *O insólito e seu duplo*, na “Orelha” do livro, Flávio Garcia, dá uma interessante e abrangente definição do insólito:

Inverossímil, incrível, incomum, inaudito, inusitado, inusual, incômodo, infame, incongruente, impossível, infinito, incorrigível, inesperado, inquietante, informal; surpreendente, angustiante, frustrante, decepcionante; maravilhoso, fantástico, sobrenatural, estranho, extraordinário. (GARCIA, 2009: s/p)

O conto machadiano aqui abordado “casa” o crível ao incrível, o cômodo ao incômodo, o esperado ao inesperado, o comum ao estranho, tratando a traição, a vingança, o assassinato como situações humanas limítrofes entre o sólito e o insólito,

* Dra UNEB, Campus XX, Brumado

situações que instauram a angústia, a decepção, a frustração, a inquietude, marcas tanto das personagens do bardo inglês, como de Rita, Vilela e Camilo, protagonistas da tragédia oitocentista brasileira.

Assim, o leitor do conto em tela, vê-se lançado, desde as primeiras linhas, em um universo torturante de paixão, ódio e morte, universo este simultaneamente concreto e imaginário. O leitor oitocentista, interlocutor primeiro dessa narrativa, plasmava seu repertório em práticas culturais e religiosas que mesclavam saberes africanos, indígenas e europeus. Walty, Fonseca e Cury apontam com precisão o processo de leitura como algo histórica e culturalmente localizado:

Escritor e leitor são, pois, instâncias socialmente formadas, com um lugar historicamente determinado, o que confere especificidade às suas atividades de produzir e decodificar significações. Por isso, não há texto ou leitura “inocentes”, mas estruturados a partir de valores socialmente situados. (WALTY, FONSECA, CURY, 2006: 73)

O escrito e o lido são construídos a partir do momento histórico e do ambiente cultural. Dessa forma, os leitores oitocentistas, raros e, na maioria dos casos, pertencentes às elites econômico-sociais da época (PINA, 2000), estariam habilitados a entrar no texto munidos do prévio conhecimento da obra inglesa, podendo, então, traçar, em consonância com as estratégias do narrador, um caminho de leitura voltado para a abordagem da traição e da morte na fronteira entre o natural (sólito) e o sobrenatural (insólito). Mas e o leitor contemporâneo? A religiosidade do leitorado brasileiro fragmentou-se do século XIX até hoje. Mesmo as classes mais abastadas e privilegiadas não conhecem necessariamente a obra de Shakespeare. Como suscitar a curiosidade do leitor dos anos 2000, envolvendo-o na leitura de um conto de mais de cem anos? Como aproximar os dois momentos históricos e culturais?

Em sua forma original, a obra machadiana não tem instrumentos para chegar aos jovens de hoje, ainda que trate de temas atemporais e universais. Esses novos leitores estão tendo suas habilidades de leitura e de consumo de bens culturais forjadas por diferentes e novas mídias, como a TV, a Internet, os CD's, DVD's, HQ's etc.. Por si só, as obras clássicas encontrarão muitos obstáculos para interagirem com o leitorado juvenil ou adulto brasileiro contemporâneo. Elas não têm artifícios que possam “matar” a fome de saber e lazer do jovem contemporâneo.

O ato de consumir determinados objetos hoje transformou-se em instrumento de interação dos indivíduos. Para Canclini, tornou-se “[...] espaço que serve para pensar,

onde se organiza grande parte da racionalidade econômica, sociopolítica e psicológica nas sociedades.”(CANCLINI, 2001: 15). Esses jovens leitores identificam-se pelo que lêem e pelo suporte daquilo que lêem. Na verdade, pelas mídias que manipulam e às quais têm acesso.

Este artigo se propõe a estudar como a adaptação do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis, para HQ, suporte cuja linguagem híbrida joga com as habilidades do jovem leitor contemporâneo, pode funcionar como instrumento de formação do gosto pela leitura literária, ou seja, como a referida adaptação pode *virar o jogo* do descaso pelo impresso, tão alardeado nas diferentes instâncias sociais.

Rita e Vilela casaram-se numa província, onde este atuava como magistrado. O casal veio para o Rio de Janeiro em 1869. Camilo, amigo de infância de Vilela, recepcionou-os, tendo, antes, cuidado de arranjar-lhes casa. Apresentada Rita a Camilo, tornaram-se amigos, estendo-se, então, o companheirismo dos dois homens à esposa do mais velho.

Mas o companheirismo tomou rumos inesperados: Rita, segundo o narrador machadiano, seduz Camilo, tornando-o seu amante. Vilela nada suspeita a princípio. Num dado ponto da narrativa, Camilo recebe uma carta anônima acusando sua perfidez. Resolvido a silenciar as suspeitas, afasta-se da casa do amigo. Rita, insegura, consulta uma cartomante que lhe diz ser amada por Camilo. A sibila ítalo-fluminense diz-lhe também que está em segurança.

Ao saber da visita, Camilo aborrece-se um pouco com Rita, mas sente-se lisonjeado pela ousadia da amante. Tempos depois, recebe um bilhete de Vilela, chamando-o imediatamente à casa. Camilo assusta-se. Segue para a casa do amigo e da amante. No meio do caminho, estranhamente em frente à casa da cartomante, ocorre um acidente que prende Camilo por momentos. Ao dar-se conta de onde estava, pede ao cocheiro que o espere e vai consultar a cartomante. Esta lhe diz ser amado e confirma que está em segurança. Dissipado o medo, Camilo dirige-se à casa de Vilela e Rita. Ao chegar, encontra a amante morta e é assassinado pelo amigo traído.

O tema e o tratamento que lhe é dado são muito interessantes: casos de traição e de assassinato seduzem os mais sórdidos leitores de ontem e de hoje. Mas não são o suficiente para envolverem interlocutores cujos repertórios foram criados sob a complexa visualidade de *Matrix* ou *Avatar*. Assim, muitas editoras brasileiras descobriram um fértil filão editorial: a adaptação de clássicos brasileiros para a

linguagem híbrida dos quadrinhos. Híbrida por associar texto verbal e texto não-verbal, jogando com as competências do interlocutor de hoje.

É nessa linha editorial que surge no mercado de bens culturais impressos desses anos 2000, a adaptação de “A Cartomante”, feita pela Escala Educacional, com Roteiro, desenho, cores e arte final de Jo e Ciça Sperl, publicada em 2006. Trata-se de uma adaptação que prima pela fidelidade ao texto-fonte: até a grafia oitocentista é mantida. Os quadros, com recordatórios e balões, seguem inteiramente o conto machadiano. Em quê, então, essa adaptação aproximaria o leitor de hoje do texto de ontem? Parece-me que Jo e Ciça Sperl interferiram no texto-fonte através das imagens e das cores.

Wolfgang Iser afirma que "Toda interpretación transforma algo em outra cosa." (2005: 29) Os adaptadores do conto machadiano transformam o texto-fonte em outro texto, ainda que o preservem, enquanto matéria verbal, na íntegra. As histórias em quadrinhos que se apropriam de obras literárias promovem certo direcionamento do ato de ler, como apontei acima, exatamente por concretizarem, no papel impresso, uma leitura já feita, no caso aqui enfocado, isso é feito pela visualidade da HQ. E é exatamente esse apelo ao visual que permite que os leitores, principalmente os jovens, que ainda não têm um grande repertório a ser posto em ação no ato da leitura, se identifiquem mais intensamente com as personagens e suas ações, com a trama e suas idéias.

As obras-fonte imprimem aos jovens leitores contemporâneos uma série de obstáculos que os quadrinhos relativizam. A representação visual é uma alternativa muito interessante nesse sentido. Segundo Martine Joly,

Seja ela expressiva ou comunicativa, é possível admitir que uma imagem sempre constitui uma *mensagem para o outro*, mesmo quando esse outro somos nós mesmos. Por isso, uma das precauções necessárias para compreender da melhor forma possível uma mensagem visual é buscar para quem ela foi produzida. (JOLY, 1996: 55)

Para quem a adaptação da obra machadiana para HQ foi criada? Embora, pela relação com a obra-fonte, escrita e publicada para o leitor oitocentista adulto, essa adaptação pudesse dirigir-se aos leitores maduros, o tratamento visual relaciona a HQ ao jovem, que precisa, por questões escolares, conhecer os clássicos da literatura brasileira.

O leitor desejado pelas editoras, a *fatia do mercado* que elas pretendem alcançar, corresponde aos jovens que, nas escolas, devem ser preparados para que se tornem

leitores das grandes obras nacionais e universais. O interessante é que nesse jogo de construção simbólica e empírica do gosto pela leitura e de hábitos de consumo do impresso, essa adaptação propõe uma nova obra e viabiliza novas formas de se pensar e ler literatura.

O leitor que lê os quadrinhos toma conhecimento de uma história adaptada, ou seja, ele é conduzido pelo olhar de uma alteridade que nem sempre se revela, ou que faz parecer irrelevante seu próprio lugar de alteridade. Mas o jogo instaurado pelos quadrinhos pode convidá-lo a sair do circuito da visualidade e a entrar no campo da palavra, da imagem verbal. Ou melhor: pode fazê-lo conjugar, numa diferente experiência de percepção, o visual e o verbal (daí, repito, a linguagem dos quadrinhos ter um caráter híbrido), aproximando o impresso das mídias com as quais essa criança já está habituada em seu cotidiano. E a própria visualidade pode permitir-lhe reinventar o lido e reinventar-se a partir do lido.

Para fazer um leitor, isto é, para criar em alguém o gosto pela leitura literária, tornando-o um consumidor de livros, revistas etc., os escritores e os editores precisam jogar com o público que pretendem alcançar, criando um mundo à parte, um mundo mágico, composto de aventuras fantásticas, ou um mundo de aventuras históricas ressignificadas, ou, ainda, um mundo já ficcional, mas que, reinventado no processo de adaptação para uma linguagem híbrida, torna-se novo e sedutor.

Assim, os adaptadores dos clássicos para HQ desafiam os variados possíveis interlocutores, mostrando que ler é diversão, que é uma prazerosa brincadeira, para adultos, jovens e crianças. E, como em toda brincadeira, a tensão de reinventar a vida é fundamental: a tensão gerada pela representação visual/verbal preside o jogo e funciona como instrumento de provocação dos leitores, como meio de fazê-los gostar de ler.

Essa adaptação segue algumas diretrizes básicas: as falas do narrador machadiano vêm enquadradas em recordatórios que ocupam o alto ou o fim de cada quadro – na maioria das vezes, onde há recordatórios não há balões de fala, o que remete de imediato ao texto-fonte. O título vem em letras “pingadas”, talvez insinuando sangue derramado, mesmo estando em tinta preta. As imagens substituem as indicações do narrador machadiano, presentes no texto-base após a fala das personagens. Jo e Ciça Sperl constroem simbolicamente um destempero emocional para Rita, colocando em algumas de suas falas o texto em negrito e desenhando seu semblante carregado e angustiado.

Mas é da página 20 até a página 27, que os adaptadores instauram o jogo entre sólito e insólito na HQ. Trata-se da construção processual do clímax da narrativa machadiana: é o momento em que Camilo recebe o bilhete de Vilela. Nos quadros da página 20, o bilhete de Vilela vem escrito em letra cursiva, sem tremores, no entanto, Camilo supõe descobrir nas palavras rabiscadas pelo amigo, nas letras “tremidas”, a ameaça. Esse mergulho no imaginário de Camilo, em seu medo, vem representado pelas imagens que fecham a página 21, cujos quadros são ligados por setas largas, indicando a ordem certa de leitura, de forma a que se mantenha o suspense e se prepare o insólito.

A imaginação descontrolada de Camilo também vem pintada em cores escuras no primeiro quadro da página 23, estando a figura de Vilela posta atrás do busto de Camilo, em dimensões agigantadas, como uma sombra estranha e ameaçadora. Mas é nas páginas 26 e 27 que os quadros representam mais intensamente os temores de Camilo, sendo o insólito corporificado nas imagens de caveiras, sacis, mulas-sem-cabeça e nas imagens de Rita e Vilela desfeitas e evanescentes, a circular a cabeça de Camilo.

Segundo Lucrecia D’Aléssio Ferrara, “O não-verbal não é exclusivamente visual ou sonoro, mas é, sobretudo, plurissígnico.”(FERRARA, 2007: 19) Assim, as imagens exigem a ativação de um repertório não apenas verbal por parte dos leitores contemporâneos, aproximando a obra oitocentista dos padrões culturais de hoje. A pluralidade sígnica acionada pelas imagens lembra a vertiginosa visualidade dos filmes e dos jogos eletrônicos que formam o repertório de qualquer adolescente ou jovem adulto dos nossos dias.

Para González e Arillo, “A imagem comunica muito mais concretamente que mil palavras...” (GONZÁLEZ, ARILLO, 2003:125). No caso dos quadrinhos, a imagem constitui um texto em si, mas um texto que interage com outra ordem de textualidade, a da palavra. Cirne afirma que “Transpor uma obra de uma dada prática estética para outra prática estética implica assumir semiologicamente os signos de uma nova linguagem.” (CIRNE, 1972: 93) A adaptação do texto machadiano implica, então, é claro, uma leitura primeira, uma dada apropriação do lido, e uma “tradução” dos sentidos produzidos para as estratégias que as novas mídias/suportes, e suas respectivas linguagens, envolvem.

Como aponta Jean Foucambert, “Ler é um comportamento integrado aos diversos aspectos da vida e que é aprendido através deles...”(FOUCAMBERT, 2008: 154). Para ser leitor, o indivíduo não tem que apenas ler o livro, ele pode ler gibis,

cordel, jornal etc. Ler é parte da vida contemporânea. Ou, pelo menos, pode vir a ser. Inclusive ler literatura, qualquer que seja seu suporte.

A leitura é uma atividade criativa, criadora, aberta. Ela...

[...] tem duas faces e orienta-se para duas direcções distintas, uma das quais visa a fonte e contexto original dos sinais que se decifram, baseando-se a outra na situação textual da pessoa que procede à leitura. Pelo facto de a leitura constituir sempre matéria de, pelo menos, dois tempos, dois locais e duas consciências, a interpretação mantém-se infinitamente fascinante, difícil e essencial. (SCHOLES, op. cit.: 23)

Assim, a leitura é centrípeta e centrífuga, tanto implica compreender e incorporar, como implica ceder e doar. Ler é trocar com o lido as experiências, as do leitor empírico com as da obra e vice-versa. As associações que estabelecemos ao ler nos constroem para nós mesmos, nos moldam *no* e *a partir do* texto lido.

Na adaptação do conto de Machado de Assis para quadrinhos, a Escala Educacional, através do trabalho do Jo e Ciça Sperl, introjetou em cada página o leitor contemporâneo, jogando com suas expectativas e com seu repertório em construção, mostrando ao leitor quem ele é na HQ e a partir da HQ. Mas, simultaneamente, e isso é interessantíssimo, trouxe para esse novo leitor o antigo texto de Machado de Assis. E pela concretização visual do insólito, instaurou, é o que entendo, um viés de envolvimento do leitorado atual.

A leitura desse volume de HQ me parece estabelecer um saudável confronto entre a literatura, os seus diferentes suportes e o leitorado de agora, imerso num mundo que transita entre a concretude do impresso e a virtualidade da Internet. Saudável porque fecundo: tanto leva o leitor para o século XIX e para a obra do escritor fluminense, como mantém as marcas da cultura contemporânea, viabilizando um real diálogo entre o ontem e o hoje.

As novas mídias, dentre as quais a TV, o cinema, os quadrinhos, entram no circuito da formação do gosto pela leitura literária construindo um espaço paradoxal, mas eficiente. Os quadrinhos invadem o leitor e deixam-se invadir por ele, estabelecendo caminhos alternativos, lúdicos, de ler a ficção, o mundo e a si mesmo no mundo.

REFERÊNCIAS:

ASSIS, Joaquim Maria Machado de. A Cartomante. In.: _____. *Várias histórias*. Rio de Janeiro/São Paulo/Porto Alegre: W. M. Jackson Inc., 1957, p. 7-25.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 4 ed. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2001.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 2007.

FOUCAMBERT, Jean. *Modos de ser leitor: aprendizagem e ensino da leitura no ensino fundamental*. Curitiba: Editora UFPR, 2008.

GARCIA, Flávio. Orelha. In.: _____. (Org.). *O insólito e seu duplo*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2009.

GONZÁLEZ, José Antonio Moreira; ARILLO, Jesús Robledano. *O conteúdo da imagem*. Tradução de Leilah Santiago Bufrem. Curitiba: Ed. da UFPR, 2003.

ISER, Wolfgang. *Rutas de la interpretación*. Traducción de Ricardo Rubio Ruiz. México: FCE, 2005.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 12 ed. Tradução Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

SCHOLES, Robert. *Protocolos de leitura*. Tradução de Lígia Guterres. Lisboa: Edições 70, 1991.

SPERL, Jo; SPERL, Ciça. *A cartomante de Machado de Assis*. [Literatura Brasileira em Quadrinhos col.]. São Paulo: Escala Educacional, 2006.

WALTY, Ivete Lara Camargos. FONSECA, Maria Margareth Soares. CURY, Maria Zilda Ferreira. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

Reiteração e recriação do mito: imagens do labirinto propostas em “O labirinto do fauno”

Joana Marques RIBEIRO (USP)

RESUMO: Os mitos constituem-se em narrativas que, por meio do pensamento maravilhoso, exemplificam a busca do ser humano que ao longo dos tempos procura entender o mundo que o cerca e a si mesmo. Sobrevivendo no imaginário coletivo da humanidade, os mitos e suas imagens reaparecem de tempos em tempos na criação artística. Dentre as figuras mitológicas constantemente revisitadas, destaca-se a imagem do labirinto. Esse trabalho procura compreender a releitura da figura do labirinto proposta na obra fílmica *O Labirinto do Fauno* (2006), do diretor Guillermo Del Toro.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura infantil e juvenil, cinema, linguagens, mito, labirinto.

De origem remota e popular, os mitos constituem-se em narrativas que, por meio do pensamento maravilhoso, exemplificam a busca do ser humano que ao longo dos tempos procura entender o mundo que o cerca e a si mesmo. De maneira abrangente, o mito define-se por contar uma história sagrada, relatar um acontecimento originado em um tempo primordial. Apoiando-nos nos estudos de Mircea Eliade (ELIADE, 1963) sobre a narrativa mítica, encontramos os seguintes apontamentos:

Noutros termos, o mito conta como, graças aos feitos dos Seres Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, quer seja a realidade total, o Cosmos, quer apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narração de uma ‘criação’: descreve-se como uma coisa foi produzida, como começou a existir. (ELIADE, 1963:13)

Como relatos próprios de um momento da “criação”, tais histórias acabam por revelar modelos de ritos e de atividades significativas do ser humano, concedendo significado e valor à existência. Dessa maneira, a compreensão da estrutura e da função dos mitos nas sociedades tradicionais, de acordo com Mircea Eliade, não se refere apenas a explicar uma “etapa na história do pensamento humano, é também compreender melhor uma categoria de nossos contemporâneos” (ELIADE, 1963:10).

Nesse contexto, é possível afirmar que o pensamento mágico presente em estórias antigas como os contos de fadas, clássicos da Literatura Infantil, apresentam aspectos de mito. Por recriarem o cenário iniciático exemplar, isto é, a passagem, por meio de “provas iniciáticas (lutas contra um monstro, obstáculos aparentemente insuperáveis, enigmas para serem resolvidos, tarefas impossíveis de realizar etc.)”

(ELIADE, 1963:166), da ignorância e imaturidade para a idade espiritual do adulto; os contos de fadas adquirem valor mítico, carregando questionamentos humanos essenciais e guardando um conhecimento fundamental, referente à experiência primordial do homem em relação ao mundo e à vida (Cf. COELHO: 2000, 173).

Longe de ser uma mera fabulação, portanto, as narrativas míticas constituem-se em um elemento indispensável da civilização humana, ao qual se recorre constantemente. Sobrevivendo no imaginário coletivo da humanidade, entendendo-se imaginário como um reservatório coletivo de imagens, materializadas ou mentais, ou seja, um sistema organizador de imagens partilhadas por seres de uma mesma cultura (Cf. DURAND, 1995); os mitos e suas imagens reaparecem de tempos em tempos na criação artística e sofrem metamorfoses, necessárias à expressão dos conflitos do homem em cada momento histórico (Cf. CASSIRER, 1992). Assim, imagens e valores, pertencentes ao imaginário coletivo, vão sendo recuperados e relidos a cada época e, conseqüentemente, acabam por atualizar esse mesmo imaginário.

No que se refere à estrutura física, o labirinto apresenta-se como uma construção intrincada e tortuosa, com estratégias que sinalizam múltiplos caminhos e possibilidades. A forma labiríntica exige uma intensa participação do viajante o qual, não possuindo uma visão global de tal espaço, necessita de uma percepção astuta e uma inteligência sensível para retomar pontos e perceber novas direções. O procedimento de penetrar no labirinto e superar seus impasses pode ser concebido como um verdadeiro jogo, em que se faz necessário resolver suas proposições múltiplas para conhecer o espaço e, enfim, vencer o desafio (Cf. HUIZINGA, 2008:13).

Com relação ao mito do labirinto cretense, inúmeras análises foram realizadas sobre seu significado simbólico. Segundo Junito de Souza Brandão (2002), *Mino-tauro* significa o touro de Minos. O símbolo do “touro” associado ao nome do rei representaria a dominação perversa exercida por Minos, cuja injustiça tirânica é simbolizada pelos jovens destinados a servir de pasto ao monstro, o que poderíamos dizer que, nesse caso, a perversidade se nutre de carne humana, literalmente. O rei, entretanto, por ter contrariado sua habitual sabedoria, “esconde a vontade monstruosa no inconsciente: aprisiona o Minotauro no Labirinto” (BRANDÃO, 2002:161). Ao construir o labirinto, Dédalo torna-se responsável por tecer um raciocínio ilusório, mas aparentemente válido, que anulou a sabedoria de Minos: no labirinto do inconsciente, a dominação perversa de Minos, o Minotauro, continua a viver. O rei, assim, é incessantemente obrigado a opor-se à sua sabedoria, a “nutrir” sua atitude monstruosa, o

que o torna incapaz de reconhecer seu erro e renunciar às condições infligidas aos atenienses.

Essa leitura justifica-se por traduzir igualmente o episódio central do mito: o combate do herói contra o monstro. O labirinto, por representar o inconsciente de Minos, adquire uma significação simbólica ainda mais ampla: “retrata o homem mais ou menos secretamente habitado pela tendência perversa de dominação” (BRANDÃO, 2002:162). Assim, se até o homem dotado de sabedoria pôde sucumbir à tentação dominadora, o mesmo pode ocorrer com o herói convocado para lutar com o monstro. Teseu não se curva à opressão provinda do rei, mas, ao vencê-la, corre o risco de tornar-se prisioneiro da fraqueza humana, reproduzindo o mesmo gesto tirânico contra seus adversários. Teseu, ao se defrontar com o Minotauro, luta contra sua própria falta essencial, contra a tentação perversa que o habita secretamente.

Tendo em vista todo o exposto, procuraremos compreender a releitura da imagem do labirinto proposta na obra fílmica *O Labirinto do Fauno*, produzido em 2006 por Guillermo Del Toro.

Representando a Espanha de 1944, após o final da Guerra Civil Espanhola (1936-1939) e a consolidação da ditadura do general Franco; o filme conta-nos história de Ofélia, garota delicada e sonhadora de 13 anos, que viaja com a mãe, Carmen, a qual sofre uma gravidez de risco, para um pequeno posto militar ao norte do país. Chegando ao local, a menina encontra Vidal, cruel capitão do exército franquista, novo marido de Carmen e que não sente nenhum afeto pela enteada. Enquanto Vidal se preocupa em acabar com a resistência republicana, Mercedes, empregada do capitão, ajuda clandestinamente o grupo de rebeldes, cujo líder é seu irmão, com apoio do médico local. Numa noite, Ofélia explora os arredores do lugar e encontra as ruínas de um labirinto, no centro do qual reside um fauno, que a reconhece como uma princesa, herdeira do trono do Reino Subterrâneo. O misterioso ser desafia a menina a realizar três perigosas provas antes da lua cheia que, se cumpridas, comprovarão sua identidade. No desenrolar dessa missão, Ofélia desloca-se constantemente entre o mundo “real” e o mundo maravilhoso, vivendo aventuras próprias de um conto de fadas.

A obra é composta, portanto, por duas narrativas, cada uma delas representando um mundo ou uma realidade. A primeira representa o mundo “real” do franquismo autoritário e repressor que almeja a homogeneidade e submissão de todos que estão sob sua liderança. Além de uma luta armada, temos uma luta ideológica pela repressão intelectual dos indivíduos e imposição de uma “verdade” absoluta construída pelo

sistema dominante e incorporada pela ditadura (Cf. ORWELL, 2006:276). Já a segunda narrativa representa o mundo da fantasia retomando a tradição e as convenções dos contos de fadas, em meio ao maravilhoso da magia feérica temos como problemática a busca da heroína, que precisará vencer provas para alcançar sua auto-realização existencial, ao mesmo tempo em que tal viagem às margens da imaginação é a única saída para Ofélia no mundo repressor e violento da ditadura, no qual se vê solitária.

A aproximação entre essas duas realidades, aparentemente opostas como veremos mais adiante, concretiza-se no embate entre dois discursos: o discurso da historiografia e o discurso literário, mais especificamente o dos contos de fadas, um conjunto de textos pertencentes já ao nosso imaginário e repertório cultural. De certa maneira, o caráter mítico que adquirem os contos de fadas faz-nos colocar em primeiro plano de análise, tendo em vista a reiteração e recriação das imagens míticas na arte contemporânea, a aventura maravilhosa vivida por Ofélia instaurada no contexto da ditadura espanhola.

Entretanto, não podemos esquecer a figura fundamental do labirinto que não apenas está presente concretamente no filme, como assume caráter central por constituir o título da obra, cuja referência ao antigo mito grego é nítida já que de “Labirinto do Minotauro”, substitui-se apenas o elemento do monstro por “O Labirinto do Fauno”. Além disso, o filme é contextualizado em um momento histórico, em certa medida, muito próximo ao mito original, ou seja, temos uma situação de opressão instaurada pela ditadura franquista, cujo líder Vidal, da mesma maneira que Minos, não medirá esforços e vidas para manter a soberania da ordem estabelecida.

Logo que chega ao posto militar do capitão, Ofélia conhece as ruínas de um labirinto. Seguindo o vôo de um estranho inseto, a menina depara-se com a entrada do misterioso lugar. Da mesma maneira que a personagem, o espectador é conduzido, pelo “olhar” da câmera que intenta representar o ponto de vista de Ofélia, a penetrar por alguns instantes nas bifurcações do labirinto. Quando estamos completamente envolvidos nessa caminhada, a menina é interrompida e alertada por Mercedes, que define o labirinto como “Um monte de pedras velhas que sempre estiveram aí. Antes mesmo que o moinho. É melhor nem chegar perto, pode se perder.”

Ora, ainda que o apresente de forma simples, a mulher nos dá indícios importantes sobre o lugar, pois não apenas temos de fato o labirinto em sua estrutura física, como um entrecruzamento de caminhos que nem sempre levam a uma saída, mas utiliza a palavra “sempre” para indicar o tempo de sua construção, vocábulo de forte

conotação referente a uma origem remota, do tempo primordial e imensurável do mito. Além disso, a palavra “perder-se” apresenta forte ambiguidade se levarmos em conta, além do sentido de confundir-se ou desorientar-se, a própria relação simbólica do mito grego, do labirinto como os complexos caminhos do inconsciente humano.

O primeiro percurso de Ofélia pelo labirinto ocorre na primeira noite de estada no posto militar. Com medo de dormir naquele lugar estranho e novo, atende ao pedido da mãe grávida e começa a contar uma história a seu irmão. O inseto das cenas iniciais, então, entra pela janela do quarto, aproxima-se de Ofélia e se transforma, assumindo a forma de uma fada. Esta chama para fora a menina que, maravilhada, segue o misterioso ser que a encaminha até o centro do labirinto. Lá dentro, a fada posiciona-se por segundos diante de uma estátua, cuja imagem representa metonimicamente o desfecho da aventura, mas a garota não percebe tal mensagem. Por fim, o Fauno apresenta-se a Ofélia e lhe propõe o desafio de cumprir três provas para comprovar sua verdadeira identidade de princesa.

A fada, além de encaminhar a menina pelas tortuosas proposições do labirinto, constitui-se como grande mediadora, a principal responsável por guiar Ofélia em direção a seu destino no desenrolar da aventura. Nesse sentido, algumas questões parecem-nos imprescindíveis no que se refere à retomada da imagem do labirinto: se o desafio proposto à heroína não é desvendar o labirinto, este seria um mero elemento decorativo da obra? Se sim, o título seria supérfluo e uma incoerência por parte do diretor?

Diante de tais questionamentos, somos obrigados a buscar em outros elementos do filme a resposta para nossa análise. Longe de ser um mero detalhe do cenário, podemos observar que, além de retomar o cenário de dominação tirânica das origens do mito, o diretor apropria-se da imagem do labirinto, como um espaço concreto de caminhos tortuosos de difícil acesso, ampliando-a para a constituição da arquitetura estética da obra.

Observando atentamente as técnicas cinematográficas utilizadas para concretizar a narração do filme, notamos a construção de vários pontos de vista pelos quais o espectador é conduzido a observar os fatos. Ora acompanhamos dois pontos de vista próprios da historiografia, em que se “pressupõe objetividade” (CHIAPPINI, 2001:71), seja experimentando sensações de medo e terror ao presenciar cenas de torturas e assassinatos praticados pelo sádico capitão Vidal, seja compartilhando da perspectiva daqueles que questionam e enfrentam essa realidade, como os rebeldes, o médico e, em

especial, Mercedes. Ora somos colocados na perspectiva de um mundo de fantasia, onde tempo e espaço situam-se fora da realidade conhecida, noções que resultam da consciência mítica do início dos tempos (Cf. COELHO, 2000:104). Na medida em que as duas narrativas são intercaladas, o espectador/leitor é levado a acompanhar as histórias por uma estrutura labiríntica construída graças à técnica da montagem, que se baseia na lógica da implicação, isto é, na busca de um todo coerente, o leitor estabelece relações entre duas ou mais partes justapostas (Cf. EISENSTEIN, 1990:14).

Além da construção da diversidade de perspectivas das personagens, que o espectador experimenta na fruição da obra, salientamos a utilização do chamado “plano-ponto-de-vista” (RAMOS, 2005:251), ou seja, um plano em que a câmera assume a posição de um sujeito de modo a nos mostrar o que ele está vendo. Por essa técnica, às vezes, observamos os fatos pelo olhar de Ofélia, outras pelo do capitão ou mesmo da fada, representante do mundo maravilhoso. Assim, o “olho da câmera” impõe-nos a todo momento olhar o fato sob uma nova perspectiva, quebrando com a perspectiva única do indivíduo que vê.

O labirinto interpretativo no qual está mergulhado o espectador/leitor é ainda maior. É possível notar que as duas histórias não são paralelas apenas porque representam mundos distintos, há certo espelhamento entre a luta de Mercedes e dos rebeldes e a aventura de Ofélia, pois ambas as narrativas apresentam estrutura idêntica. Observando a correspondência entre personagens, objetos e ações de cada história, podemos traçar relações, baseadas em cinco “invariantes”, quais sejam, desígnio, viagem, desafio ou obstáculo, mediadores, conquista; sempre presentes na estrutura dos contos maravilhosos e dos contos de fadas, descendentes dos mitos, propostas por Wladimir Propp (Cf. COELHO, 2000: 109-117).

Assim, observando os detalhes e traçando paralelos entre as lutas vivenciadas pelas heroínas, o espectador-leitor pode perceber que há mais elementos em comum entre as realidades apresentadas do que poderia imaginar. São realidades distintas, cuja busca deve percorrer o mesmo caminho, tal a complexidade do desafio de uma construção labiríntica. Relativiza-se aqui, dessa forma, o próprio conceito do que podemos conceber como “realidade”, uma vez que os dois mundos justapostos não deixam de ser possíveis como formas de representação da experiência humana (Cf. COELHO, 2000:54).

O percurso do espectador/leitor pelo labirinto arquitetado esteticamente pela obra encerrar-se-á na cena final do filme. Fugindo do padrasto e sem saber em que

consistiria a última tarefa, Ofélia leva o irmão recém nascido ao fauno no centro do labirinto. O misterioso ser revela que a heroína deverá sacrificar o irmão a fim de que o portal se abra para a entrada ao Reino Subterrâneo, a menina, porém, recusa-se a fazê-lo e é repreendida pelo o fauno. Nesse momento, chega Vidal, e somos levados, pelo “olhar” da câmera, a observar a cena pela perspectiva do capitão, mas o que vemos é Ofélia falando sozinha.

Em meio essa ambiguidade, Vidal recupera o bebê, mata Ofélia e, em seguida, é assassinado pelos rebeldes, retornamos, assim, à cena de abertura do filme, chegamos ao ponto final do labirinto. Aos pés de Mercedes e ao som da ininterrupta canção de ninar, a menina agoniza e se vê no agora iluminado Reino Subterrâneo, reencontra sua mãe e seu pai e, este lhe informa que ela cumpriu sua última missão: derramou o próprio sangue salvando um inocente, decisão moral e ética que acabou por comprovar sua identidade de princesa.

Ao final da história, percebemos que se constrói um labirinto de olhares em caminhos que se bifurcam, propondo desafios de modo a fazer o espectador/leitor percorrer um intrincado espaço textual com relação tanto à estrutura narrativa e à intertextualidade com a tradição literária, quanto às linguagens utilizadas na tessitura da obra. O leitor, ao iniciar a fruição do filme, inicia um verdadeiro jogo, em verdade, não é Ofélia, mas o próprio espectador-leitor que deverá desvendar o labirinto.

Vimos que, nos desafios labirínticos aqui mencionados, Teseu vence sua busca com o auxílio do fio de Ariadne, ao passo que Ofélia tem como guia a fada, resta-nos perguntar: há saída para o espectador/leitor? Este se perderia em meio à estrutura labiríntica da obra, restando-lhe apenas a sensação do insólito da história narrada? Ora, parecem-nos extremamente esclarecedores os minutos finais do filme que apresentam, após a entrada de Ofélia finalmente ao Reino Subterrâneo, simultaneamente a imagens da floresta e de uma flor desabrochando, a voz do narrador primordial encerrando a obra com o seguinte discurso:

Diz-se que a princesa voltou para o reino de seu pai, e reinou com justiça e bondade por muitos séculos, que foi amada por seus súditos e que deixou detrás de si, poucos rastros de sua existência, visíveis somente para aqueles que saibam onde olhar.

Há, portanto, um “fio de Ariadne”, um elemento que proporciona unidade e coerência ao que parecia fragmentado: o “olhar”. A palavra “olhar” não só encerra a obra, como nos induz a fazer um retrospecto das várias imagens de “olho” presentes no

filme: é pelo olho da menina, que entramos na história; é encaixando o olho na estátua, que a fada aparece e a aventura começa; é o olho do capitão que cruza os dois mundos etc. Ao chamar nossa atenção para o olhar, impõe-se ao espectador/leitor participar ativamente do processo interpretativo e recapitular tudo o que foi visto e sentido. Somos obrigados a refletir sobre o olhar de Ofélia e do capitão e, principalmente, sobre o nosso olhar. Olhar astuto e inteligente, com atenção a cada detalhe, rapidez e capacidade de estabelecer relações e inferências, atitudes necessárias para resolver as proposições múltiplas para conhecer o espaço textual e, enfim, vencer o desafio labiríntico, chegando a um entendimento da obra.

De maneira ainda mais ampla, não podemos perder de vista que o filme, produzido em 2006, aproxima-se de uma linha da ficção cinematográfica de países que viveram os embates da ditadura militar pós Segunda Guerra Mundial. Tais obras revelam, ao longo dos séculos XX e XXI, o crescente interesse, não apenas em compreender os fatos históricos e colocar em questão os vários discursos que foram gerados acerca dos trágicos acontecimentos, bem como recontar e reconstruir a memória dos anos silenciados pela ditadura (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2006).

Ao recontar a história do passado oferecendo-nos diversos olhares e pontos de vista pela técnica do cinema, seja da hegemonia dominante ou dos rebeldes, seja do maravilhoso mítico, a obra permite que ampliemos nosso olhar, não nos identificando totalmente com um único olhar, mas colocando em discussão todos eles e o nosso próprio, que inevitavelmente insere-se em nosso presente histórico com as leituras e vivências de seres sociais que somos. Aproximamo-nos, nesse sentido, às reflexões de Xavier (1988) sobre o fato de que o olhar que é “fabricado” pela técnica cinematográfica realiza um processo que envolve “a ação de um olhar que, ao invés de estar voltado para mim, olha por mim, me oferece pontos de vista, coloca-se entre eu e o mundo” (XAVIER, 1988:382).

Podemos, assim, observar de que maneira a reiteração e recriação do labirinto em *O Labirinto do Fauno* propõe a reflexão sobre o momento histórico retratado no filme e novos olhares sobre nosso presente, reafirmando a função mítica original como expressão significativa da permanente busca do ser humano de conhecimento sobre a vida.

REFERÊNCIAS:

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega* (vol. III). Petrópolis: Vozes, 2002.

CASSIRER, Ernest. *Linguagem e mito*. Rio de Janeiro: Perspectiva, 1992.

COELHO, Nelly Novaes. *A literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

_____. *O conto de fadas*. São Paulo: Ática, 1987.

DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1995.

ELIADE, Mircea. *Aspectos do Mito*. Lisboa: Edições 70, 1963.

MARTIN, René. “Labirinto”. *Dicionário Cultural da Mitologia Greco-Romana*. (Trad. Fátima Leal Gaspar e Carlos Gaspar). Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1995.

ORWELL, George. *Lutando na Espanha: homenagem à Catalunha, recordando a guerra civil espanhola e outros escritos*. Trad. Ana Helena Souza. São Paulo: Globo, 2006.

ROSENSTIEHL, P. “Labirinto”. *Enciclopédia Einaudi*. v.13. Lisboa: Imprensa nacional, 1988.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Cine y Guerra Civil Española. Del mito a la memória*. Espanha: Alianza, 2006.

TORO, Guillermo Del. *O Labirinto do Fauno* (El Laberinto del Fauno). ESP/MEX/EUA: Estúdios Picasso, Tequila Gang e Esperanto Filmoj, 2006, 119 minutos.

XAVIER, Ismail. “Cinema: revelação e engano” In: *O olhar* (org. Adauto Novaes). São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

A presença do trágico como contraponto ao insólito em Lygia Bojunga Nunes: “Sapato de salto”

Rosa Maria Cuba RICHE*

O homem inserido na sociedade atual convive com o trágico cotidiano, vive entre o sagrado e o profano, o destino e a liberdade. O estudo do trágico passa pela idéia de tensão entre pólos opostos, do conflito e da compreensão do paradoxo. A literatura infantil e juvenil reflete esteticamente essas tensões. Basta um levantamento de títulos voltados para esse público, lançados anualmente no mercado, para perceber aqui e ali temas recorrentes na obra de alguns autores. Um olhar mais atento à obra de Lygia Bojunga Nunes nos apontou o viés do trágico como uma estratégia de leitura a seguir para analisar o livro *Sapato de salto* (2006). Esse viés que tentaremos delinear visa compreender como a estrutura paradoxal que atravessa a expressão do dramático das tragédias gregas chega às obras voltadas para crianças e jovens e, mais precisamente, às páginas desse livro.

Não se pode falar do trágico sem retomar a Poética de Aristóteles seja para utilizá-lo como modelo, ou a ele se contrapor. A tragédia em seu sentido pleno é a grega e consiste, para Aristóteles, em uma ação apresentada por atores que deixam agir seus próprios personagens e, através da compaixão e do terror, obtém a purgação (catarse) dessas emoções.

O terror e a compaixão nascem do encadeamento dos fatos que, contrariando nossa expectativa, criam a tensão dramática. Esses sentimentos expressam-se pelo acontecimento patético que provoca morte ou intenso sofrimento e envolvem atores e expectadores. Para que o trágico ocorra tem que haver o erro, a falta cometida, a falha trágica. (RESENDE: 2006, p.50)

Para Aristóteles, o poeta deve proporcionar prazer ao expectador, levá-lo, através dos fatos, a sentir estas emoções. Em *Além do princípio do prazer*, Freud, ao analisar Édipo, fala deste prazer que a mimese pode suscitar e afirma que expressaria desejos inibidos de toda “uma mente coletiva”. (Id: p.51). Já J.P.Vernant fala da tragédia como uma invenção que na história aparece sob três faces: como realidade

* Doutora em Letras Vernáculas, Profa. Adjunta de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira do CAp/UERJ, pesquisadora do CNPq.

social com a instituição de concursos trágicos; como criação estética com o advento de um novo gênero literário e como mutação psicológica com o surgimento de uma consciência e de um homem trágicos. Gostaríamos de refletir sobre o trágico a partir desta última perspectiva, ou seja, como gênero, ou espécie literária que faz surgir uma consciência e um homem trágicos. (Id: p. 52)

Ao estudar o trágico, Hegel acredita que: “a produção de tragédias obedeça circunstâncias históricas bem determinadas;(BORNHEIM:1969, p.82). Se a tragédia é um fenômeno histórico, condicionada a uma determinada situação, como se dá a permanência do trágico hoje? É que o trágico transcende a existência da tragédia, se espalha por outras formas e chega também ao livro escrito para crianças e jovens.

Como ponto de partida, vale conhecer o contexto social, histórico e literário de maneira geral para situar melhor a obra em questão. Os estudiosos da cidade partem também do contexto brasileiro, inserido no latinoamericano, pontuando as modificações na economia, no social e na estrutura das cidades.

Dentre as tendências que mapeamos nas narrativas para crianças e jovens, um traço incomum é a manifestação do trágico que pode-se reunir ao sentido do presente, já que são marcadas por um *pathos*, cuja força recai no momento imediato e dividem espaços com outras narrativas históricas, heróicas, míticas.(RESENDE: 2008, p. 29)

Parece-nos que são reflexos das características do momento em termos de organização social e cultural, da urgência do presente, da familiarização com o trágico cotidiano. Trágico e tragédia são termos incorporados ao vocabulário do homem que vive nas grandes cidades. O trágico invade o cotidiano, dilacera as relações interpessoais, torna-se, por vezes, insuportável e tem na arte seu reflexo e consolo.

A tragicidade circula nos jornais e invade o espaço privado, onde a violência se multiplica. Essa metrópole hostil, partida como sinalizou Zuenir Ventura, dividida em centro e periferia, como prefere Paulo Lins, é o espaço onde circula o trágico. Hoje centro e periferia se misturam nos ritmos musicais do Funk, do Rap e do Hip Hop, nas boates das áreas mais caras das grandes cidades. A influência aparece na indumentária, na linguagem, nos termos típicos do dialeto criado naqueles ambientes, que passa a fazer parte do vocabulário da camada social economicamente mais favorecida.

Hoje as cidades partidas mostram cicatrizes produzidas pela violência, pela desigualdade. Bárbar Freitag prefere a expressão “cidade ferida”, para nomear aquela que “ainda dispõe de uma população urbana disposta a lutar pela “cura” de sua cidade, esforçando-se para tratar as feridas e devolver à cidade outrora orgulhosa a dignidade e

a beleza que a distinguiam das outras.” (Id: p.61). A autora diz ainda que as cidades feridas pedem socorro e “ os primeiros que ouvem seus gritos são os moradores, que nelas se sentem em casa e onde reencontram origem e inspiração.” (IBIDEM : p.62)

É no Rio de Janeiro, uma “cidade ferida”, entre o bairro do subúrbio e a ex-glamurosa Copacabana, que circulam as personagens de *Sapato de salto*. É nesta Copacabana, onde convivem as diferenças, onde o amor pago e o liberado caminham lado a lado e todas as violências são possíveis que circula Inês, a moça interiorana que vira mulher, torna-se propriedade do cafetão esperto e faz do corpo seu meio de sobrevivência para fugir da pobreza.

A trama começa na casa de uma família burguesa, composta de pai, mãe e dois filhos, onde vai parar Sabrina, abandonada em um orfanato da cidade e resgatada para trabalhar como babá em troca de casa e comida.

A menina com apenas 11 anos pensa ter encontrado uma família até cair nas graças do patrão que tenta conquistá-la com brincadeiras e pequenos mimos. A brincadeira, que soa paternal para a menina inocente vai num crescendo de intimidade e abuso de poder do patrão até terminar no primeiro estupro, que se repete, mesmo sob protestos. Veja-se o trecho:

(...) O bigode foi varrendo cada vez mais forte os cantinhos da Sabrina. Ela sufocava: o nervosismo era tão grande que cada vez ria mais. Ele tirou do caminho lençol, camisola, calcinha. De dentro da risada, saiu uma súplica:

_Que que há, seu Gonçalves? Não faz isso, pelo amor de deus! O senhor é que nem meu pai, Pai não faz assim com a gente. _ Conseguiu se desprender das mãos dele. Correu pra porta. Ele pulou atrás, arrastou ela de volta pra cama:

_ Vem cá com o teu papaizinho.

_ Não faz isso! Por favor! Não faz isso! _Tremia, suave. _ Não faz isso!

Fez. (NUNES: 2006, p.20)

A frase longa da súplica insistente e repetitiva da menina é cortada pelo verbo de ação. Sem maiores descrições da cena , o tom seco da frase curta, surpreende o leitor, não deixando dúvidas de que se repetirá mais vezes e condicionará a presença dela na casa. O destino começa a ser traçado não por uma falta cometida, mas pela impossibilidade de lutar contra ele.

Sempre sobressaltada, de olho grudado na maçaneta do quarto e no movimento da casa, “Sabrina reviveu a sensação do bigode andando pelo corpo.” (Id : p.21) “Sem

planos, sem escolha. Só com o instinto dizendo que, apesar de tudo, era mais fácil ficar.(
IBIDEM : p.21)”

A vida segue até surgir Inês, uma tia que livra Sabrina das garras do pedófilo para lhe restituir a família que nunca pensou ter. Surge uma segunda personagem feminina que vai mudar o destino da menina. A descrição desta outra personagem já pré anuncia os fatos que darão continuidade à narrativa:

Uma mulher na casa dos trinta esperava de braços cruzados. Primeiro, o olho da Sabrina se prendeu no olho da mulher; depois, subiu pro cabelo: ruivo, farto, uma mecha loura daqui, um encaracolado de lá; desceu pra orelha: argolona dourada na ponta; atravessou pra boca: o lábio era grosso, o batom bem vermelho; mergulhou no pescoço: conta de vidro dando três voltas cada volta de uma cor; o olho ganhou velocidade, atravessou o decote ousado, meio que tropeçou na alça da bolsa e foi despencando pro cinto grosso (que cinturinha ela tem!), e pro branco apertado da saia, e pra perna morena e forte que descansava o pé num sapato de salto. Bem alto. Unha da mão pintada da mesma cor do batom. (Id.: p. 27-28)

O pé e o sapato de salto, elementos escolhidos para a configuração desta personagem e que marcarão a transformação do destino das personagens femininas guardam uma simbologia que ajuda a refletir sobre a trama: “Segundo os psicanalistas (Freud, Jung), o pé teria também uma significação fálica e o calçado seria o símbolo do feminino: cabe ao pé adaptar-se a ele. O pé seria o símbolo infantil do falo.” (GHEERBRANT & CHEVALIER: 1990, p. 695).

Além das diferentes simbologias do sapato nas tradições bíblica e ocidentais,

Andar de sapatos é tomar posse da terra. (...) Simboliza viagem, não só para outro mundo, mas em todas as direções. É o símbolo do viajante.(...) O sapato da Cinderela, na sua primeira versão, que remonta a Etieno, orador e narrador romano do séc III, confirma a identificação do sapato com a pessoa. (...) da mesma forma o sapato que Cinderela abandonou no palácio do príncipe quando fugiu, à meia-noite, identificava com a moça.

Alguns intérpretes fizeram deste símbolo de identificação um símbolo sexual, ou, pelo menos, de desejo sexual despertado pelo pé “aqueles que consideram o pé como símbolo fálico verão facilmente no sapato um símbolo vaginal e, entre os dois, um problema de adaptação que pode gerar angústia. (Id : p. 801)

O sapato de salto alto é o símbolo da transfiguração da tia Inês, personagem dividida entre os cuidados com a mãe louca pela morte da outra filha, a mãe de Sabrina, a sobrinha que leva para casa e tenta proteger, e a dançarina, dublê de prostituta, em que se transforma para conseguir o sustento da família. A passagem de filha e tia estremadas

para a prostituta tem nos sapatos de salto o objeto de transformação: “(...) fez um gesto pro Andrea Doria entrar, fechou a porta, chamou a tia Inês, e foi só a tia Inês entrar que o olho da Sabrina foi direto pro sapato que ela estava usando, de salto bem alto, feito sempre usava quando se arrumava para receber.” (NUNES: 2006, p. 83)

Usando o recurso do *flash back*, o narrador retoma o início da transformação da moça pacata do subúrbio, filha de mãe lavadeira e pai jardineiro que, encantada com as luzes de Copacabana, acaba caindo nas mãos do cafetão esperto. A transformação dá-se através das modificações nos trajés percebida pela mãe e na partida de Inês para Copacabana:

_ Não to te reconhecendo, Inesinha! Cada vez o salto é mais alto, e a cara é mais pintada, e a blusa, mais decotada! Isso tudo não pode ser pro mar!!

Com quem que tu ta te metendo? Por onde tu ta te enfiando? E tu faz é rir quando eu falo...

Mas dizer o quê se ela já estava enredada numa vida que tinha que ser mantida em segredo. (Id: p. 122)

Quando a família volta a viver na pequena cidade de origem, onde Inês consegue juntar à mãe, Ma da Graça, a sobrinha desaparecida, filha da irmã Maristela, a Moira aparece na figura do cafetão inconformado.

O erro cometido precisa ser reparado, e a personagem trágica sente o peso do destino. A cena transcorre na casa onde moram, na pequena cidade, quando o explorador vem cobrar satisfações de Inês pelo abandono do serviço. A negação de Inês em retomar a antiga função, exacerba o desejo de vingança do explorador: a volta ou a morte. Inês luta contra o agressor:

Na trégua que o escudo deu, a tia Inês se levantou do chão, afastou Sabrina com o braço e enfiou a mão no bolso de dentro do paletó do Assassino, onde tantas vezes ela tinha visto a pistola que morava ali. Dirigiu a arma pra ele, ao mesmo tempo que a dona Gracinha baixava a pedra outra vez. Num gesto rápido, o Assassino agarrou a mão que segurava a arma, desviou ela pra tia Inês e, de dedo comandando o gatilho, disparou uma, duas três vezes.

Durante um momento os quatro ficaram imóveis. Olho dilatado.

Depois foi tudo escorregando na tia Inês: o dedo pra fora do gatilho, a pálpebra pra cima do olho, o corpo pro chão. Foi o corpo cair que o Assassino correu pra porta. Sumiu lá fora. (Id: p. 40)

A teatralidade da cena provoca terror e compaixão no leitor, que assiste impassível à reviravolta do destino das personagens. Sobraram as duas mulheres: a

velha que ficou louca com o suicídio da mãe de Sabrina que se jogara no lago com uma pedra amarrada, depois de dar à luz à menina e abandoná-la na porta do orfanato, e a menina que vive mais uma perda. Duas mulheres improdutivas, a velha louca e a criança, sem meios de sobreviver, atadas pelo nó do destino que une as duas pontas da vida. D. Ma da Graça vive de lembranças do passado, marcado pelo abandono do marido, e pelo suicídio da filha, até então inexplicável.

A pedra que D. Gracinha segura na cena anterior é a pedra que Maristela atou ao pescoço ao se suicidar. Ela fora encontrada e entregue por um homem a D. Gracinha dizendo-lhe:

... o corpo da tua filha Maristela tava no fundo do rio amarrado nesta pedra aqui. Botou a pedra em cima da mesa assim mesmo: úmida, um pouco de areia grudada nela, e de limo também.

Maristela tão linda nos seus quinze anos! Tinha afinal, aparecido outra vez, mas o corpo...

Já estava decomposto. os homens disseram

... o corpo já não existia mais, só existia a pedra,... (Id: p. 92)

Segundo o dicionário de símbolos,

existe entre a alma e a pedra uma relação estreita. Segundo a lenda de Prometeu, procriador do gênero humano, as pedras conservam um odor humano. A pedra e o homem apresentam um movimento duplo de subida e de descida. O Homem nasce de Deus e retorna a Deus. A pedra bruta desce do céu: transmutada, ela segue em sua direção. (GHEERBRANT & CHEVALIER: 1990, p. 396)

Assim também D. Gracinda estabelece uma relação entre a pedra e a filha e dela não se separa mais. O objeto aviva a memória atemporal, hipnotiza: “A pedra vira telão: a dona Gracinda se vendo nele. Ela e Maristela. As duas frente a frente. (NUNES: 2006, p. 94)

Antes de morrer, quando Inês voltou à casa do subúrbio, soube pela viúva do dono que a mãe estava internada em um asilo e recebe da mulher uns papéis. Entre eles há uma carta escrita por Marlene, amiga de Maristela. propondo-se a dizer onde a filha da amiga tinha sido entregue e qual era seu nome em troca de dinheiro. Estas informações permitem Inês descobrir o orfanato onde fora parar a sobrinha e resgatá-la.

Maristela não aparece em cena; sua trajetória é narrada através de cartas, depoimentos que, uma vez revelados, justificam o comportamento e a loucura da mãe, D. Gracinha, além de complementar os hiatos deixados na história de vida da filha abandonada. Seu destino, assim como o de Inês, rege sua trajetória na narrativa. A

morte ainda jovem pelo suicídio carrega a tragicidade das personagens que caem no erro e por isso são punidas por um destino trágico, contra o qual não conseguem lutar.

A narrativa é marcada por idas e vindas, cortes no tempo, cenas de grande intensidade dramática, em que o narrador sai de cena e deixa os atores representarem. O estilo teatral, típico da autora, alterna frases curtas e longas, parágrafos contendo uma só palavra, uma pontuação própria que foge às regras do uso das maiúsculas depois de pontos, tudo posto a serviço da diegese. Os cortes e avanços no tempo fazem parte da economia narrativa, entretanto a falta de linearidade não impede a compreensão e colaboram para o impacto que as cenas provocam no imaginário do leitor. As revelações elucidam os fatos não explicados anteriormente e, por isso, despertam mais interesse.

A célula principal da narrativa tem nos perfis femininos o eixo central. Em torno dela, outras células se desenrolam paralelamente, sempre ligadas à estrutura da principal. Nelas também temas considerados tabus no campo da literatura infantil e juvenil são tratados com naturalidade como a descoberta da sexualidade, as primeiras experiências amorosas, na tentativa de encontrar a orientação sexual que aparecem na relação de dois adolescentes da pequena cidade.

Andréa Doria, 13 anos, filho de pai machista, é assim apresentado pelo tio Leonardo, irmão da mãe: “A delicadeza de Andréa Doria não morava só nos gestos e nos traços fisionômicos perfeitos: morava também nos sentimentos e nas reações que ele tinha.”

Joel, seis anos mais velho, é quem desperta em Andrea um misto de carinho, admiração e atração; sentimentos que se misturam, se confundem e geram uma crise de identidade em Andrea. Há uma relação de poder do mais velho sobre o mais novo que alimenta a confusão de sentimentos:

Resolvi que nunca mais ia falar com ele. Ficou sacudindo a cabeça devagar. - mas não adianta: ele não me larga. E se ele sabe me magoar, ele sabe também me agradar, (...) e acaba fazendo comigo o que ele quer. (Id : p. 190)

O universo das personagens masculinas é povoado por homens exploradores, radicais, preconceituosos, irresponsáveis, dominadores, assassinos. O Sr. Gonçalves, pedófilo, o pai de Andréa Doria, um machista; o avô de Sabrina, inicialmente um jardineiro preocupado com a educação das filhas, começa a beber, abandona a família, sai em busca do mar e não volta mais. O açougueiro se aproveita da necessidade de Sabrina de ganhar o sustento da avó, depois que a tia morre, e passa a abusar da menina

em troca de uns trocados; Joel, o ludibriador que aproveita a boa fé de Andréa para usá-lo, quando lhe convém. E o assassino, personagem sem nome, sem identidade que ressurgue do passado com a única função de desestabilizar a ordem para cumprir seu papel: fazer Inês pagar pela falta cometida, mudar seu destino e o das personagens ligadas a ela. A cena provoca no leitor terror e compaixão, contraria a expectativa do leitor e cria a tensão dramática, como afirma o próprio Aristóteles ao se referir à tragédia grega.

A traição, a prostituição, a pedofilia, a gravidez precoce de Maristela, seguida de suicídio aos 15 anos, o abandono do pai que parte em busca do mar, a loucura de D. Gracinha, ganham expressão em uma linguagem enxuta, carregada de dramaticidade.

Estes temas percorrem a obra da autora em pequenas doses distribuídas pelas narrativas publicadas anteriormente, como ocorre nos contos *Tchau* e *A troca e a tarefa* do livro *Tchau*, 1984; dois enredos centrados em personagens femininas. Essa personagem feminina forte e ambígua, que não tem medo de se arriscar em nome da paixão, cresce, amadurece, ganha autonomia para dirigir a própria vida e reaparece na escultora Mariana, protagonista de *Nós três* (1987). Nesta obra, também, a personagem vive uma paixão arrebatadora pelo andarilho Davi. Tomada pela paixão e pelo medo de perdê-lo, Mariana tenta eternizá-lo em um bloco de pedra. Ao perceber que o artifício não impede a partida do andarilho, matá-lo é a forma que escolhe para prendê-lo para sempre. Mariana comete o erro, a falta trágica que muda o destino das personagens e rouba-lhes a liberdade.

Temas como o suicídio, a separação de pais, a morte, o estupro já vinham sendo abordados pela autora, ao longo de sua obra; mas em *Sapato de salto*, os temas se cruzam, marcam a identidade das personagens, selam o destino de cada uma delas.

Em depoimentos de leitores da obra de Lygia, muitos relatam que cresceram e amadureceram lendo seus livros. A geração que deu os primeiros passos na leitura com *Os colegas*, *Angélica*, *A bolsa amarela*, *A casa da madrinha*, (1972, 1975, 1976, 1978), hoje está pronta para ler *Sapato de salto*. Parece que os livros anteriores contribuíram para um amadurecimento do próprio texto da escritora que consegue, através do tratamento dado à linguagem e do estilo cada vez mais refinado, penetrar na alma do leitor com suas personagens ambíguas, tão próximas ao real, permitindo uma maior identificação entre texto e leitor, sem cair no lugar comum, mas com a sofisticação e a sensibilidade que só aos escritores maduros é dado ter.

REFERÊNCIAS:

- ARISTÓTELES, Poética. In: *Os pensadores*, São Paulo: Abril, 1973.
- BORNHEIM, Gerard . Breves observações sobre o sentido e a evolução do trágico. In: *O sentido e a máscara*, 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1969, p. 69-92.
- DOMENACH, Jean Marie, *O retorno do trágico: o tempo e o modo*. Trad: M. B. Costa, Lisboa, Portugal: Moraes Editores, 1968.
- FREUD, S. *Totem e tabu*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- _____. *Além do princípio do prazer*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- GHEERBRANT, Jean & CHEVALIER, Alain. *Dicionário de símbolos*. Trad: Vera da Costa e Silva et al. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.
- HUYSSSEN, Andréas. Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque. *Pós-Modernismo e política*, Rio de Janeiro: Rocco, 1991, p. 15-80.
- KLEIMAN, Ângela. *Oficina de leitura: teoria e prática*. Campinas/ SP: Pontes, 1993.
- NUNES, Lygia Bojunga. *Nós três*, Rio de Janeiro: Agir, 1987.
- _____. *Sapato de salto*. Rio de Janeiro: Casa Lygia Bojunga, 2006.
- _____. *Tchau*. 5 ed. Rio de Janeiro: Agir, 1991.
- OLIVEIRA, Maria Eugênia Dias. In: QUEIRÓS, Bartolomeu Campos. *Ler e escrever e fazer conta de cabeça*. Belo Horizonte: Miguilim, 1996.
- OLIVEIRA, Rui de. *Pelos jardins de Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- RESENDE, Beatriz. *Contemporâneos: expressões da literatura brasileira no século XXI*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra: Biblioteca Nacional, 2008.
- _____. O herói trágico: um herói do paradoxo. In: *Perspectivas II : ensaios de teoria e crítica*. Rio de Janeiro: UFRJ/ Departamento de Ciência da Literatura, 1985, p. 49-61.
- RIBEIRO, Marcelo. A relação entre texto e imagem. In: OLIVEIRA, Ieda de (org). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*, São Paulo: DCL, 2008.
- SANTIAGO, Silviano. O entrelugar do discurso latino-americano. In: *Uma literatura nos trópicos*. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- VERNANT, J. P. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Duas Cidades, 1977.