**Universidade de São Paulo
Faculdade de Letras
Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas
Literatura Comparada**

Tese de Doutorado

**Contribuições Para Uma Poética do Maravilhoso. Um Estudo
Comparativo Entre a Narratividade Literária e Cinematográfica**

**Celisa Carolina Álvares Marinho
Orientadora : Maria dos Prazeres Mendes Santos
São Paulo - 2006**

CELISA CAROLINA ALVARES MARINHO

**CONTRIBUIÇÕES PARA UMA POÉTICA DO MARAVILHOSO:
UM ESTUDO COMPARATIVO SOBRE A NARRATIVIDADE
LITERÁRIA E CINEMATOGRAFICA**

**CONTRIBUIÇÕES PARA UMA POÉTICA DO MARAVILHOSO :
UM ESTUDO COMPARATIVO SOBRE A NARRATIVIDADE
LITERÁRIA E CINEMATOGRAFICA**

Tese apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e
Ciências Humanas da Universidade de São Paulo
para obter o Título de Doutor pelo Programa de Pós-
Graduação em Letras Clássicas e Vernáculas

Área de concentração: Estudos Comparados de
literatura e língua portuguesa

Orientadora: Profa. Dra. Maria dos Prazeres Mendes

FOLHA DE APROVAÇÃO

MARINHO, C. C. A. Contribuições para uma Poética do Maravilhoso: Um Estudo Comparativo Sobre a Narratividade Literária e Cinematográfica [Tese de Doutorado]. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2006.

São Paulo, ____/____/____

Banca Examinadora

1) Prof(a). Dr(a). _____

Titulação: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

2) Prof(a). Dr(a). _____

Titulação: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

3) Prof(a). Dr(a). _____

Titulação: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

4) Prof(a). Dr(a). _____

Titulação: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

5) Prof(a). Dr(a). _____

Titulação: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

Meu especial agradecimento à PUC/Minas pelo auxílio concedido .

Aos amigos queridos Adriana Candotti , Mario Azevedo, Mônica Pittella e Vera Zavarise pela colaboração .

Aos meus alunos pela iluminação.

A minha orientadora Maria dos Prazeres Mendes Santos pelo acompanhamento.

A minha querida Graça Paulino pela incentivo.

À minha revisora e amiga Vera Roselli pela disponibilidade.

Á minha mãe pelo apoio incondicional

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo estudar o maravilhoso, enquanto um gênero narrativo, e propõe uma investigação comparativa entre a literatura e o cinema. O recorte estabelecido ficou circunscrito ao gênero dos contos maravilhosos, privilegiando a estória de A Bela e a Fera em algumas de suas variantes, comparadas à sua matriz Eros e Psique. Quanto ao cinema foi escolhido o gênero da ficção científica, elegendo o filme Matrix I como objeto de análise, apontando sua convergência estrutural com os contos, baseada na teoria de Vladimir Propp. O problema proposto foi o de encontrar possíveis elos de ligação entre a literatura milenar dos contos e o cinema moderno. Ou seja, Como o cinema - em alguns de seus gêneros- pode se conectar com o maravilhoso na literatura?

ABSTRACT

The purpose of this research is to study the “wonderful” as a narrative gender, and to propose a comparative investigation between literature and cinema. The cutout established has been limited (circumscribed) to the gender of the wonder tales favoring the story of the Beauty and the Beast in some of its variations (alternatives), compared to its source Eros and Psyche. With regard to cinema the gender of science fiction has been chosen, selecting (choosing) the film Matrix 1 as the object of analysis, pointing out its structural convergence with the tales, based on the theory of Vladimir Propp.

The issue proposed is (was) that of finding possible links (?0 between the millennial literature of the (fairy) tales and modern cinema. Thus, as the cinema – in soem of its genders - can the wonderful in literature be touched ?

Palavras-chave:

Maravilhoso
Cinema e Literatura
Conexões

SUMÁRIO

Introdução.....	4
-----------------	---

Capítulo 1 – Maravilhoso e Narratividade

1. Introdução.....	11
1.1 Sobre o Conceito de Maravilhoso.....	12
1.2 Maravilhoso e Mito.....	20
1.3 Epopéia e Tragédia.....	26
1.4 O Maravilhoso na Literatura Picaresca.....	29
1.5 O Maravilhoso na História Política e Econômica.....	31
1.6 O Maravilhoso Moderno.....	35
1.7 O Maravilhoso na Arte Surrealista.....	37
1.8 O Maravilhoso na Literatura: os Contos.....	40
1.9 O Maravilhoso no Cinema.....	48
1.9.1 <i>A Linguagem Cinematográfica</i>	54
1.9.2 <i>A Vanguarda</i>	57
1.9.3 <i>Os Estruturalistas</i>	59
1.9.4 <i>A Vertente Deleuziana</i>	62

Capítulo 2 – O Gênero Maravilhoso e suas relações com a Narrativa

Literária e Cinematográfica

2.1 A Problemática dos Gêneros e o Maravilhoso.....	70
2.2 O Gênero Maravilhoso.....	73
2.3 A Pluralidade Contemporânea.....	81
2.4 Os Contos Maravilhosos como Gênero Literário.....	86
2.5 O Cinema e seus Gêneros.....	92
2.6 O Cinema e a Ficção Científica.....	99

Capítulo 3 – Análise Intertextual dos Contos *A Bela e a Fera* e *Eros e Psique*

3.1 Introdução.....	104
3.2 <i>A Bela e a Fera</i> e <i>Eros e Psique</i>	112
3.3 <i>O Campo do Limão Verde</i> e <i>A Leste do Sol e a Oeste da Lua</i>	132

Capítulo 4 – Análise do Filme *Matrix* na Perspectiva do Maravilhoso

4.1 Introdução.....	140
4.2 <i>Matrix I</i> – O Filme. Contexto Histórico.....	145
4.3 Sobre o Filme.....	149

Conclusão	164
------------------------	-----

Bibliografia	167
---------------------------	-----

Introdução

O objetivo deste trabalho é fazer um estudo comparativo entre as narrativas maravilhosas provenientes da literatura e do cinema e examinar os diferentes discursos que se operam nesses dois campos de linguagem, investigando seus pontos de convergência. Nosso interesse se foca mais precisamente no estudo do conto popular de tradição oral e do cinema de ficção científica.

Uma observação preliminar de um conjunto de filmes e de contos, enquadrados no referido recorte, levou-nos ao pressuposto de que o maravilhoso irrompe a partir de uma estrutura muito similar na qual repousam os textos em questão. Uma vez identificado esse traço, partimos dessa referência estrutural para investigarmos as relações de similaridade entre esses dois campos narrativos propostos. Dessa maneira, embora literatura e cinema estejam inscritos em sistemas de signos muito diferentes, caracterizando dois campos de linguagem distintos, no presente recorte procuraremos demonstrar que, apesar das diferenças de substratos nos quais as histórias são fixadas, podemos notar uma grande proximidade que as une pelo viés do maravilhoso. Assim, a conexão entre ambos pode ser organizada tanto pelo nível sintático, responsável, digamos, pelo desenvolvimento estrutural das histórias, quanto pelo nível morfológico, no qual personagens idênticos desenvolvem diferentes funções, como será demonstrado ao longo deste trabalho.

Um outro traço do maravilhoso, reconhecido no recorte estabelecido por nós, é a intertextualidade, que, embora não seja exclusiva do maravilhoso, vai sempre estar

vinculada às histórias dessa natureza. Essa característica talvez se fundamente numa herança da oralidade, juntando fragmentos de textos em diferentes combinações, permitindo, assim, que haja um diálogo entre um imenso conjunto de narrativas. Desse modo, foi necessário, para esta pesquisa, o traçado de um caminho sincrônico e outro diacrônico para que, resgatando a tradição, pudéssemos fazer um estudo de obras vivas em nosso presente, adicionando dados históricos que nos ajudam a compreender melhor as relações estéticas e de linguagem que aqui nos interessam mais de perto. Para Haroldo de Campos:

Na realidade, a poética sincrônica procura agir crítica e retificadamente sobre as coisas julgadas pela poética diacrônica. Sincronia e diacronia estão pois, como é óbvio, em relação dialética.¹

Tzvetan Todorov considera o Maravilhoso, assim como o Estranho e o Fantástico, como gêneros literários. Ou seja, eles se “fundamentam numa concepção da obra, numa imagem desta, que comporta de um lado um certo número de propriedades abstratas, de outro, leis que regem o relacionamento destas propriedades”.² A noção de gênero está aqui diretamente relacionada à produção de linguagem. Dessa maneira, o maravilhoso, enquanto gênero, constitui-se essencialmente como uma linguagem, caracterizando todo um modo específico de narrar que se aloja dentro de uma estrutura muito específica e se circunscreve em torno de um tipo de sobrenatural, determinando uma lógica interna da narrativa totalmente divorciada da lógica que rege a realidade cotidiana.

As narrativas maravilhosas são determinadas então por estruturas idênticas que permitem classificá-las dentro de um mesmo gênero. Por sua vez, o maravilhoso narrativo pode ser delimitado por vários tipos de sobrenatural que o justificam, gerando novas possibilidades de combinação que se caracterizam pela apresentação dos acontecimentos. Todorov, por exemplo, propõe uma subdivisão do maravilhoso

¹ Apud PLAZA, J. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987. p. 3.

² TODOROV, T. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1992. p. 19.

classificando-o como **hiperbólico, exótico, instrumental e científico**, demonstrando que cada um deles vai trabalhar o sobrenatural de um modo distinto.

Entretanto, o maravilhoso, que comparece inicialmente na literatura dos mitos e tem nela seu berço, foi ganhando complexidade ao longo do tempo e, dessa maneira, atingiu maior amplitude na medida em que abriu seus tentáculos e se adequou a outras formas de representação. Podemos notar a presença do maravilhoso em outros tantos sistemas de linguagem, não só artísticos, como se vê no teatro, no cinema e na pintura, como também no religioso, além de ter implicações políticas e econômicas, como será discutido mais à frente. Dessa maneira, partimos de Todorov – situando o maravilhoso como *gênero literário* –, porém ampliando essa noção para *gênero narrativo*, concentrando nossa leitura no estudo comparativo entre literatura e cinema.

As estruturas propostas nos estudos proppianos podem ser aplicadas também nas narrativas cinematográficas – aquelas caracterizadas pelo maravilhoso –, como se verá na análise do *corpus* aqui efetuada. Dessa maneira, podemos agregar alguns tipos de narrativas literárias e cinematográficas dentro desse grande gênero narrativo, comprovando nossa tese de que, apesar das longas distâncias temporais que separam os contos de magia do cinema de ficção, o maravilhoso funciona como um elo de ligação, promovendo uma certa união dessas histórias ao preservar essencialmente nelas uma mesma natureza e uma mesma estrutura, unindo assim o tempo arcaico dos mitos, do qual se originaram os contos, aos tempos moderno e contemporâneo, que propiciaram, dentre outros, o surgimento do cinema. Essa longa fenda temporal que separa esses campos narrativos parece se esvanecer, fazendo um movimento circular que leva o cinema de ficção científica a encontrar sua essência também nos mitos e, desse modo, resgatar sua herança nesse tempo arcaico, projetando-a e reeditando-a para um tempo futuro no qual a ação se desenvolve.

Na verdade, como já foi observado por alguns estudiosos, uma das principais idiossincrasias dos contos maravilhosos é o amalgamento de histórias que unificam os diversos textos. Essa característica se deve, ao menos em grande parte, a sua origem

folclórica estreitamente vinculada à tradição oral e ao aspecto estrutural, que é apontado por Propp, levando essas histórias a coincidirem na medida em que se constroem sobre estruturas que se repetem.

Joseph Campbell também já havia observado esse aspecto de similaridade interligando essas narrativas, afirmando que todas as histórias de heróis têm em seu plano essencial uma identificação que estabelece uma conexão entre elas. Dessa forma, parece que a humanidade vem contando as mesmas histórias de modos diferentes ao mover as peças desse jogo de palavras no qual as personagens exercem vários papéis e as mesmas funções.

Uma vez identificada a presença de uma mesma estrutura no processo de construção das narrativas literária e cinematográfica em questão, resta-nos investigar sua operacionalidade, ou seja: se o cinema “maravilhoso” reedita as estruturas arcaicas, de que modo e com quais recursos de linguagem se constroem as adaptações ou alterações que ocorrem ao longo do tempo? Como se processa a representação das personagens no contexto narrativo que se identifica com o maravilhoso? Será que sua natureza e função foram preservadas? Nessa longa trajetória temporal assistimos a grandes transformações se processando até mesmo pelo surgimento de novos meios narrativos. No entanto, ao estudar o maravilhoso e suas metamorfoses, digamos assim, de que modo teria ocorrido sua migração da literatura para o cinema? É seguindo o rastro dessas indagações que iremos analisar as narrativas maravilhosas propostas neste trabalho, observando as combinações entre suas constantes e suas variáveis, o que permite a realização de um estudo comparativo entre as narrativas literárias e cinematográficas.

Evidentemente, não há aqui a pretensão de esgotar o assunto, e sim de procurar dar algumas contribuições para essa poética do maravilhoso – que conta ainda hoje com uma bibliografia bastante escassa, muito embora densa –, registrando estudos da maior relevância, como os de Mielietinski, Propp e Todorov, que deram uma preciosa contribuição à teoria e à crítica literária. Partindo desses autores e de outros tantos,

este trabalho procura fazer uma ponte entre os estudos literários e cinematográficos pelo viés do maravilhoso, trabalhando nesse território de fronteira que estabelece muitos pontos de intercessão entre si.

Entretanto, o presente estudo não pretende de forma alguma trabalhar a tradução intersemiótica – interpretação de signos verbais por signos não-verbais – das narrativas literárias e cinematográficas, mas sim focar suas investigações na estrutura que envolve modo e função da narrativa e de seus elementos essenciais. A discussão que ocupa aqui um primeiro plano não é, portanto, a da apropriação dos contos pelo cinema, ou vice-versa, e sim a de como a narrativa cinematográfica se faz maravilhosa e o quanto ela se aproxima dos contos e dos mitos nesse sentido.

Sendo o maravilhoso o epicentro deste estudo, foi necessário fazer uma discussão de gêneros elaborando uma revisão pontual na teoria literária, assim como investigar de que modo a teoria do cinema organiza a classificação de suas obras, lugar este que parece ocupar muito pouca relevância nessa área e, dessa maneira, não goza de uma sistematização consistente. Levantar a polêmica questão de gênero neste momento é fundamental para a organização desta reflexão, uma vez que o maravilhoso está sendo considerado aqui um gênero narrativo.

Por fim fizemos uma análise de *corpus* com o objetivo de demonstrar tudo aquilo que viemos estudando e, sobretudo, apontando para uma aproximação entre os sistemas de linguagem em questão para que se justifique nossa proposta de um estudo comparado. Neste momento de síntese que amarra nossa pesquisa achamos também importante examinar o diálogo que se estabelece entre conto e filme que guardam características do maravilhoso. O filme *Matrix* foi escolhido pela sua grande representatividade ao preservar uma estrutura que se aproxima dos modelos literários. Procuramos aplicar nele o modelo proppiano e assim demonstrar sua intertextualidade com os contos, na medida em que ele retoma e dialoga com várias histórias presentes nesta forma literária.

Na literatura selecionamos o conto *A Bela e a Fera*, em algumas de suas variantes, partindo da história de *Eros e Psique*, intercalada em *O Asno de Ouro*, livro do escritor latino Lúcio Apuleio datado do século II d.C. Esse conto transcrito por Apuleio é considerado matricial uma vez que dará origem às versões posteriores. Elegemos como material de análise uma variante, denominada *A Bela e a Fera*, encontrada no livro *Contos Tradicionais do Brasil*, de Luís da Câmara Cascudo, que será estudada comparativamente com a versão de Apuleio. Num segundo momento tomamos a variante intitulada “O Campo do Limão Verde”, retirada do Livro *Contos Populares Brasileiros*, coordenado por Roberto Benjamin e publicado em Recife pela Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangama, em 1994, que será confrontada com o conto do folclore norueguês “A Leste do Sol e a Oeste da Lua”, encontrado no livro *Askeladden & Outras Aventuras*, organizado por Francis Henrik Aubert e editado pela Edusp, São Paulo, 1995.

CAPÍTULO 1

Maravilhoso e Narratividade

1. Introdução

Este capítulo pretende apresentar, de forma breve e sucinta, o caminho diacrônico percorrido pelo maravilhoso a partir de suas origens – assentadas no mito e no folclore – a fim de investigar as principais transformações sofridas por ele durante sua trajetória e, com base nisso, avaliar sua constituição e sua contribuição para a contemporaneidade, mais precisamente dentro dos recortes literário e cinematográfico.

No âmbito narrativo, o maravilhoso irrompe na mitologia e marca forte presença na literatura da antiguidade clássica ocidental – como na epopéia e na tragédia – aparecendo também no romance grego, para depois apresentar-se, já transformado, na literatura medieval comparecendo na hagiografia, nas novelas de cavalaria, nos romances de aventura e na literatura picaresca do grotesco, conforme aponta os estudos bakhtinianos, como veremos mais à frente.

No período renascentista surge um novo conceito de maravilhoso despido da fabulação, com implicações políticas e econômicas, ligadas aos interesses das coroas que lideravam as grandes descobertas de terras. Depois disso, o maravilhoso cai num certo ostracismo até ser recuperado pela modernidade, vazando através do fantástico na literatura pré-romântica e encontrando, no século XX, seu momento de grande exaltação, no qual se reedita e amplia sua força representativa em muitas expressões artísticas, sobretudo no movimento surrealista.

Ao longo deste capítulo procuraremos delimitar não só as características mais marcantes do maravilhoso, como também discutir mais pontualmente as idéias que o inscreveram nos diversos contextos em que foi aparecendo, dentro e fora da narrativa. Entendemos que reavaliar este conceito e suas implicações é a base que irá nos

permitir com mais propriedade, identificar os elementos permanentes responsáveis pela construção de uma rede textual que foi se alongando através do tempo e agrupando as diferentes narrativas apropriadas por esse gênero, assim como os ecos que ele deixou como herança dentro das diversas formas das quais se apropriou.

Nosso propósito é investigar como as narrativas maravilhosas, contadas pelo cinema, se atualizam em relação ao maravilhoso dos contos, originário como já foi dito, do folclore e dos mitos. Considerando essa atualização como fato notório, nos resta investigar de que maneira ela se opera e o que a caracteriza. Na verdade, o que se pretende neste trabalho é discutir e refletir sobre algumas questões que orbitam em torno do maravilhoso e sua significação dentro da narratividade, produzindo uma linguagem que lhe é peculiar e que lhe permite o estatuto de um gênero narrativo.

1.1 Sobre o Conceito de Maravilhoso

Etimologicamente, a palavra *mirabilia* traz em sua raiz o prefixo *mir*, traduzindo o sentido de algo visível vinculado ao olhar. Para Le Goff:

*...originalmente há, porém, essa referência ao olho que me parece importante, porquanto todo um imaginário pode organizar-se à volta dessa ligação a um sentido, o da vista, e em torno de uma série de metáforas que são metáforas visivas.*³

O maravilhoso é o extraordinário, o insólito, o que escapa ao curso ordinário das coisas e do humano, define Irlemar Chiampi.⁴ A palavra *mirabilia*, do latim, contém o verbo *mirar*, que Chiampi explica como:

*...olhar com intensidade, ver com atenção, ou ainda, ver através.
O verbo mirare se encontra também na etimologia de milagre –*

³ LE GOFF, J. *O Maravilhoso e o Quotidiano no Ocidente Medieval*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1983. p. 18.

⁴ CHIAMPI, I. *O Realismo Maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 48.

*portanto contra a ordem natural – e de miragem – efeito óptico, engano dos sentidos.*⁵

Encontra-se o conceito de maravilhoso discutido pela primeira vez na *Poética* de Aristóteles. Na verdade, o que o pensador grego trabalhou foi o germe da idéia do maravilhoso que estava contido na palavra *Thaumaston*, expressando **espanto**, **surpresa** e **admiração**. Para o filósofo grego, a principal fonte do maravilhoso é o irracional, que ele afirma ser mais pertinente à epopéia do que à tragédia. Esse irracional está vinculado à idéia de realização do **absurdo** e do **impossível** que emerge na trama da história, de modo a atribuir a ela uma conexão com a realidade, tornando-a assim verossímil. Segundo Aristóteles, “esse artifício exige muito talento do poeta porque deve atribuir a uma história imaginária grande carga de verossimilhança”.⁶

A palavra *Thaumaston*, no período medieval, já era substituída nos ambientes cultos pelo termo *mirabilis*, que, para o medievalista Jacques Le Goff, tinha mais ou menos o sentido do nosso adjetivo:

*Contudo, há que sublinhar que os clérigos da Idade Média, se quisermos ser precisos, não dispunham de uma categoria mental, literária, intelectual, que seja exactamente sobreponível àquilo que nós chamamos o maravilhoso.*⁷

No mundo medieval, a presença do maravilhoso se insere no cotidiano, na medida em que se vincula à mentalidade mística dominante, habitada por um imaginário povoado de temores e obscurecido pelos limites impostos pelo domínio da Igreja, confinando o homem a uma condição de extrema fragilidade e impotência diante do poder divino. De outro lado, vamos ter também um maravilhoso operando por antítese ao trazer para seus temas tudo aquilo que era desejável, ligado ao mundo profano e aos prazeres do corpo, burlando, dessa forma, a pressão da igreja. Nesse sentido, mais

⁵ Idem, ibidem, p.48.

⁶ Apud GOIMARD, J. *Encyclopaedia Universalis*. Paris, 1990. t. 14, p. 56.

uma vez o maravilhoso subverte essa ordem estabelecida, atingindo um amplo alcance e, como aponta Le Goff:

*...o maravilhoso não existe em estado puro. Acolhe-se dentro de fronteiras permeáveis. O amplo alcance do maravilhoso medieval depende exactamente de um seu desenvolvimento interno, pelo qual o maravilhoso se estimula e se alarga e assume proporções ambiciosas e, por vezes extravagantes.*⁸

Ou seja, há no maravilhoso um carácter ambíguo que muitas vezes pode parecer sem ligação com a realidade cotidiana mas se revela diluidamente dentro dela e, embora imprevisível, não parece particularmente extraordinário.

Para Le Goff, teremos, entre os séculos XII e XIII, três divisões para o maravilhoso⁹: *mirabilis*, *magicus*, *miraculosus*. O *mirabilis* é o nosso maravilhoso com as suas origens pré-cristã. O *magicus* se refere à magia negra, ao sobrenatural maléfico e satânico. E, finalmente, o *miraculosus* diz respeito ao maravilhoso cristão e aos milagres. Este último, para Le Goff, tendia a separar-se da idéia do maravilhoso, fazendo-o desvanecer, porque colocava a autoria única em Deus, regulamentando o maravilhoso no milagre e tendendo a racionalizar esse maravilhoso, despojando-o de um de seus sentidos essenciais calcado na imprevisibilidade e na irracionalidade. O maravilhoso torna-se assim previsível e regular mesmo quando os poderes são ampliados para os santos que “quando entram em cena já se sabe o que eles vão fazer”¹⁰, conclui Le Goff.

O medievalista chama nossa atenção para a importância do maravilhoso nos romances da corte medieval e afirma que eles estão “profundamente ligados a essa procura da identidade individual e colectiva do cavaleiro idealizado”.¹¹ Dessa forma, o

⁷ LE GOFF, op. cit., p. 17.

⁸ LE GOFF, op. cit., p. 25.

⁹ Idem, ibidem, p. 22.

¹⁰ LE GOFF, op. cit., p. 23.

¹¹ Idem, ibidem, p. 21.

maravilhoso se alia às aventuras e à valentia dos heróis, atribuindo a eles poderes sobre-humanos. Ora, essa característica do extraordinário referente ao poder e à extremada valentia dos heróis é uma clara e evidente herança das narrativas míticas e das epopéias que divinizavam os heróis e seus feitos, exaltando suas glórias conquistadas depois de vencerem muitos obstáculos em narrativas cheias de ação e conflitos provocados por disputas, mistérios, traições e cobiças.

“O maravilhoso é um contrapeso à banalidade e à regularidade do cotidiano”, diz Jacques Le Goff.¹² Ou seja, o maravilhoso se circunscreve no sobrenatural e recorre ao mesmo sobrenatural para se “explicar”, de modo que os acontecimentos relatados se justificam em consonância com a própria estrutura interna das narrativas.

O maravilhoso revela o oculto, ou seja, aquilo que se esconde atrás da realidade cotidiana e nela se realiza, impondo a força da imaginação que rompe os limites do possível. Ele se alia às descobertas daquilo que é primeiro ou anterior e, sendo assim, se faz seminal e dotado de grande força criativa que dá vazão à sua poeticidade. Essa poeticidade do maravilhoso tem sua semente nas narrativas míticas, tanto quando se baseia na idéia da “eterna repetição cíclica dos protótipos literários assim como quando transforma toda realidade em metáforas”.¹³ São as metáforas que resgatam aquilo que ele tem de oculto por meio do artifício dessa figura de linguagem. A idéia ou o efeito de surpresa também é inerente ao maravilhoso e vai ter relação com essas características do inédito, daquilo que irrompe inesperadamente na realidade e nela se revela, apoiado em um imaginário livre e capaz de se realizar numa seqüência narrativa atribuindo, de certa maneira, uma ordem ao caos.

Segundo Mielietinski, no período medieval, os contos de fadas – modalidade do conto maravilhoso – foram uma das fontes de formação do romance medieval. Contudo, durante o Renascimento, o maravilhoso começa a ser abandonado devido às premissas de uma desmitologização que vem na esteira do domínio de um pensamento mais racional trazido pelo humanismo. Nesse período, a mitologia se transforma em metáforas poéticas que serviam de tema para a arte.

¹² Idem, ibidem, p. 24.

A renúncia aos temas mitológicos, para Mielietinski, se instaura efetivamente somente a partir do século XVIII. Para ele, o marco nesse caminho de desmitologização foi o romance *Robinson Crusoé*, de Daniel Defoe. Tomando por base os diários de viajantes e piratas, o livro de Defoe orienta-se para um realismo do vivido, descrevendo minuciosamente cenas naturalistas. Ainda para Mielietinski essa obra:

*...ênfatiza o fato de que a civilização é fruto de um trabalho persistente, definido e racional do homem, e o homem consegue tudo através da busca de meios de satisfação das suas necessidades pessoais essenciais. Essa concepção antropocêntrica (ainda mais por ser Robinson apresentado não como um “titã” mais como um inglês médio) é antimitológica...*¹⁴

Entretanto, prosseguindo com Mielietinski, essa literatura, paradoxalmente, vai manter vínculos com a mitologia em termos estruturais quando, por exemplo, Defoe cria um certo esquema utópico que se aproxima da mitocriação. Robinson, ao criar o mundo à sua volta, lembra os heróis culturais mitológicos. Mielietinski sustenta a teoria de que toda a literatura, mesmo a realista, vai ter um mitologismo implícito.

O universo dos signos ou os modos de representação vão se estendendo ao longo da história, na medida em que vão também se diversificando os meios, os recursos e a compreensão do mundo. O conhecimento cumulativo amplia nossa percepção de mundo gerando novas categorias mentais. No período medieval o homem ainda não era dotado da subjetividade que o caracteriza contemporaneamente. É sabido que durante o medievo, dominado por uma sociedade de iletrados, todas as atividades eram vividas comunitariamente. O domínio da Igreja Católica e o desmedido temor a Deus, além de impedir o progresso científico, obscurecia conseqüentemente a mente humana. Frágil e desamparado, o homem medieval vivia para fora de si mesmo, dividindo comunitariamente seu dia-a-dia. A praça pública era o local onde se

¹³ MIELIETINSKI, E.M. *A Poética do Mito*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1987. p. 56.

¹⁴ MIELIETINSKI, op. cit., p. 334.

concentravam os grandes acontecimentos. Nessa sociedade de analfabetos, a leitura era feita geralmente pelos clérigos, em voz alta, para seus fiéis, ou então histórias oralizadas eram contadas e apresentadas pelos menestréis, trovadores e contadores comuns que reuniam o público à sua volta.

A memória viva na voz do contador – aedos, trovadores e menestréis – permitia acrescentar às narrativas novos elementos expressivos como gestos, tons de voz e até os acompanhamentos musicais, multiplicando também as versões de uma mesma história. É claro que da escrita também podem resultar vários modos de um mesmo tema se expressar. Entretanto, cada texto em si cristaliza uma determinada versão, e o maravilhoso vem como um elo, unindo esse tempo arcaico dos mitos e da oralidade ao longo da história dos contos, ao novo tempo contemporâneo regido pelas tecnologias de ponta.

Segundo Paul Zumthor, temos que diferenciar a tradição oral da transmissão oral. “Enquanto a tradição se situa em uma duração no tempo, a transmissão se configura no presente da performance.”¹⁵ A cultura oral ainda predomina em muitas sociedades contemporâneas, inclusive na brasileira, que convive com um número bastante expressivo de iletrados. A televisão, de certo modo, encarna hoje o papel dessa cultura oral, dirigindo-se à imensa massa da população que não domina a leitura, seja por desconhecer o alfabeto ou pela falta de hábito de leitura. O cinema também se dirige às massas e não deixa de ser uma outra forma de manifestação da oralidade.

Depois de inaugurada a imprensa no Ocidente, trazida por Gutenberg no século XV, iniciou-se um longo e lento processo de alfabetização que iria se constituir efetivamente somente após a revolução burguesa. Não havia ainda, portanto, um sujeito constituído conforme postula a psicanálise freudiana. Sendo assim, nem a psicologia nem a psicanálise seriam possíveis nesse período, porque não havia uma mentalidade que permitisse seu surgimento. Ou seja, toda a sociedade é regida por um grande pensamento ou mentalidade de seu tempo histórico, e muitas vezes as

¹⁵ ZUMTHOR, P. *A Letra e a Voz*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. p. 17.

novas idéias ou descobertas, quando apreendidas, promovem saltos que mudam o rumo dos acontecimentos ao elucidar a compreensão do mundo.

Muito embora o conceito de maravilhoso tenha evoluído e se modificado ao longo do tempo, amplificando-se de acordo com a própria mentalidade do homem contemporâneo e habitando assim outras tantas instâncias da produção artística e intelectual, ainda hoje guarda, de maneira incipiente ou não, os sentidos revelados por Aristóteles. J. Goimard, por exemplo, coloca o elemento da surpresa vinculado ao maravilhoso e esclarece que “a surpresa é necessariamente gratificante porque ela anuncia um suplemento de sentido. Dentro da ficção ela é credibilizada pela mimeses”.¹⁶ Boas ou más, as surpresas criam um impacto que tempera as narrativas. A metáfora, a metamorfose, a magia, o exagero são algumas características que entendemos como sendo próprias da linguagem produzida pelo maravilhoso que propicia esse *suplemento de sentido* e se constitui como base de sua “gramática”, promovendo uma estética que lhe é peculiar.

A estética, como sabemos, é a doutrina do conhecimento sensível, orientada na Antiguidade pela relação entre a arte e a natureza. Para Aristóteles, o valor da arte residia na imitação da vida. O mérito do artista ou do poeta consistia, portanto, na imitação, e quanto melhor ele reproduzisse essas relações de semelhança em sua obra, mais era reconhecido seu talento. Já no Romantismo, o conceito de arte como criação conferia às obras uma liberdade absoluta, promovendo assim uma independência que a divorciava de qualquer compromisso com a realidade natural.

Hegel pregava que só na superfície a obra de arte alcança a aparência da vida. Para o filósofo, a arte origina-se do espírito e pertence totalmente a esse domínio. Na estética contemporânea, que surge na esteira do pensamento kantiano, a partir da “faculdade do sentimento” como juízo estético, a arte está ligada ao prazer vinculado às emoções.

¹⁶ GOIMARD, op. cit., p. 1024.

Se a palavra e a letra são o fundamento da literatura – que se constrói por meio do signo verbal –, a imagem se constitui como elementar no cinema, o que determina dois eixos distintos pelos quais o maravilhoso transita. No campo cinematográfico, onde encontramos a soberania da imagem, talvez seja mais fácil reconhecer as diferentes manifestações estéticas, na medida em que a imagem se apresenta com menos interferência de nosso registro imaginário. As palavras, por natureza, são mais genéricas, criando brechas para a atuação de nossa imaginação. Nas versões cinematográficas do conto *A Bela e a Fera*, reconhecemos mais facilmente os diferentes resultados estéticos. A adaptação de Jean Cocteau (1946), por exemplo, é inspirada numa estética do pré-romantismo alemão (*Sturn und Drank*), que traz à cena o clima de mistério dos castelos assombrados. De outro lado a versão animada de Walt Disney cria um clima leve e encantador através de desenhos infantis, com traços arredondados e uso abundante de cores, criando uma animação dinâmica que sustenta os efeitos do maravilhoso e possibilita a realização do impossível. Já a versão inglesa de Fielder Berkley (1976) e as americanas de Eugene Marner (1987) e Richard Franklin, que adaptou a história para seriado de TV, tomam como referência uma estética mais contemporânea, apresentada num cenário da modernidade e adaptada aos grandes centros urbanos.

A idéia do maravilhoso na arte está vinculada às diferentes estéticas e, desse modo, não se confina a um momento singular da história nem a um campo específico, tendendo a um caráter diacrônico, na medida em que percorre o tempo histórico e, em certa medida, molda-se a ele, muito embora mantenha a unidade de suas características básicas, que se projetam à frente de qualquer limite temporal a que possa se submeter.

Para Tzvetan Todorov, o maravilhoso admite novas leis da natureza pelas quais os fenômenos podem ser explicados. “O Maravilhoso corresponde a um fenômeno desconhecido, jamais visto, por vir: logo, a um futuro.”¹⁷ Quando surge o cinema, o maravilhoso manifesta-se também intrinsecamente ligado a essa nova forma de contar

¹⁷ TODOROV, op. cit., p. 49.

histórias, mostrar imagens ou produzir idéias. O maravilhoso aí se sustenta e se manifesta basicamente por meio de trucagens ou efeitos especiais, estruturando e organizando uma nova maneira de se apresentar.

O maravilhoso aqui está sendo considerado como uma categoria, um gênero narrativo cujo conceito será discutido mais pormenorizadamente no próximo capítulo, quando tratarmos a questão dos gêneros. Por enquanto, vamos nos deter no conceito como efeito de linguagem e vinculado ao fruir poético, conferindo às narrativas a mais pura liberdade e criando sua própria lógica a serviço do deleite imaginário e do prazer que o texto, tanto escrito quanto falado, ou mostrado em imagens, pode proporcionar àqueles que interagem com ele. O maravilhoso vai determinando uma estrutura narrativa peculiar, sedimentada na magia e em um mundo de ilusões que recorta a realidade, rearticulando-a de maneira singular.

1.2 Maravilhoso e Mito

A idéia do maravilhoso surge primeiramente dentro do pensamento mágico e, dessa forma, antes de ele ser estetizado pela literatura, aparece intrínseco no imaginário humano e, portanto, dotado de um caráter universal que se manifesta em todas as sociedades ou grupos sociais. Na verdade, o maravilhoso tem em seu substrato exatamente esse pensamento mágico que origina, dentre outros, o pensamento religioso, criando os mitos e as diversas religiões. Se compararmos as mitologias oriundas das diferentes civilizações, como a egípcia, a grega, a suméria, a hebraica, etc., notaremos que todas elas têm a preocupação de explicar a gênese do mundo, os fenômenos naturais e a condição humana por meio de mitos e de alegorias. Dessa maneira, elas encontram estreita correspondência entre si. Os mitos trazem uma antinomia fundamental, unindo uma aparente arbitrariedade, responsável por permitir características diversas e traduzir elementos culturais específicos, somadas a caracteres e detalhes idênticos nas mais diferentes regiões do mundo.

A ciência e a religião são regidas por um princípio comum que reside na tentativa de explicar e entender essa gênese do mundo e legitimá-la com a criação de deuses ou, no caso da ciência, procurando o entendimento dos fenômenos através da razão. Os mitos carregam as características da cultura à qual pertencem, revelando valores e crenças por meio das histórias contadas pelas mitologias e pontuadas por elementos culturais. Interpretar os mitos implica o saber, a aplicação de um raciocínio lógico, enquanto ignorá-los resulta em uma tautologia que sustenta sua permanência,, desencadeando uma semiose* dos mitos na qual cada um recorre a um outro para explicar sua existência.

O mito, para Lévy-Strauss, “faz parte integrante da língua; é pela palavra que ele nos dá a conhecer (...) é um reflexo da estrutura social e das relações sociais”.¹⁸ As narrativas míticas exigem a fé de suas comunidades, que as consideram verdades absolutas. A partir desse núcleo estrutural surgem os contos populares cumprindo uma função análoga, mas partindo do princípio de uma inverdade ou da pura invenção, que se diversifica em muitas categorias e modalidades narrativas.

O maravilhoso como expressão poética é introduzido na literatura ao incorporar-se nas histórias míticas, consideradas as primeiras formas literárias. Nesse sentido narrativo, ele se inaugura juntamente com a literatura. O estudioso russo E. Mielietinski, afirma que a literatura nasce no bojo do mito e que está “geneticamente relacionada com a mitologia através do folclore, e particularmente a literatura narrativa (...) que se liga à mitologia via conto maravilhoso”.¹⁹ Esse mesmo autor lembra ainda que:

...nas civilizações antigas, a mitologia foi o ponto de partida para o desenvolvimento da filosofia e da literatura. A filosofia antiga partiu da reinterpretação racional da matéria mitológica e levantou,

*Estamos usando aqui o termo semiose em sua acepção peirceana, que significa a ação do signo produzindo uma rede de significados.

¹⁸ LÉVY-STRAUSS, C. *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975. p. 239-240.

¹⁹ MIELIETINSKI, op. cit., p. 329.

*naturalmente, o problema da relação do conhecimento racional com a narrativa mitológica.*²⁰

O primeiro desdobramento do maravilhoso mítico floresce – não cronologicamente, mas sim estruturalmente – nos contos maravilhosos, pontuando toda uma linha de literatura que segue. Dessa maneira, podemos considerar o maravilhoso como um grande gênero narrativo que estende seus tentáculos através dos séculos, justamente porque ele abrange uma diversidade de obras que se agregam fundamentalmente na modalidade do conto maravilhoso, e depois vai assinalando sua marca em outras formas literárias, imprimindo nelas uma espécie de herança genética, chegando até a narrativa cinematográfica.

Na passagem do mito ao conto, o que vai mudar fundamentalmente é a função exercida pelas personagens, que passam da escala demiurga para a realeza – nesse sentido, envolvem necessariamente as classes sociais – e, sendo assim, os deuses que ocupavam o papel central das narrativas míticas passam o bastão para reis, príncipes e princesas, que vão, em geral, se contrapor a camponeses, promovendo a união de pólos opostos na escala social. A fé atribuída às narrativas míticas, tidas como verdades absolutas pelas sociedades arcaicas, dá lugar à invencionice e à criatividade que rege os princípios dos contos.

*O conto popular está ligado a um indivíduo, à realização dos seus sonhos, é subjetivo e por isto os seus heróis são homens e não divindades ou santos; eles não vão além do uso da magia.*²¹

Para Mielietiski ocorre também uma inversão nessas duas formas narrativas:

Se no conto popular o herói humano atua no mundo maravilhoso, no mito ocorre o contrário; o herói é divino porém atua em um mundo real.

²⁰ MIELIETINSKI, op. cit., p. 9.

²¹ Idem, ibidem, p. 59.

É precisamente nesse contexto que o maravilhoso começa a se configurar como gênero, ao fornecer um modelo estrutural no qual vão se desenvolver as primeiras obras literárias, cujo caráter poético é uma marca dominante e que exercerá uma influência determinante em toda a literatura que segue. Os poemas épicos de Homero, *A Ilíada* e *A Odisséia*, são fortemente marcados pela influência dos mitos e, por conseguinte, do maravilhoso, presentes ao longo de toda narrativa desses poemas helênicos. Na verdade, os mitos se circunscrevem no espaço literário como uma forma ainda rudimentar e espontânea que emergiu no seio das sociedades e do folclore, ramificando-se e desenvolvendo-se em muitas outras formas da narrativa textual.

Quando Bakhtin fala sobre o romance grego, surgido no século II, ele chama a atenção para o sincretismo desse gênero que “fundiu em sua estrutura quase todos os gêneros da literatura clássica”.²² Por sua vez esse sincretismo, encontrado no romance grego ou romance de aventura/provações, vai ter suas raízes ligadas ao maravilhoso. O encontro do herói e da heroína, jovens e belos, o amor entre eles, os impedimentos para a união, a separação e o final feliz – que, na verdade, são encontrados como motivos de vários tipos de literatura – são também os ingredientes básicos das narrativas maravilhosas.

*Tais motivos, como encontro, despedida (separação), perda, obtenção, buscas, descoberta, reconhecimento, não reconhecimento e outros, entram como elementos constitutivos não só de romances de várias épocas e de vários tipos, mas em obras literárias de outros gêneros (épicos, dramáticos, até mesmo líricos).*²³

E, mais à frente, complementa:

...o romance está ligado, nesse momento, às profundezas do folclore das sociedades primitivas, e domina um dos dados essenciais da idéia popular do homem, viva até os dias de hoje

²² BAKHTIN, *Questões Literárias e de Estética*, Ed. Unesp/Hucitec, São Paulo, 1993, p. 215.

²³ Idem, *ibidem*, p. 222.

*nos vários tipos de folclore, e particularmente nos contos populares.*²⁴

Segundo Bakhtin, o tempo mitológico popular serve de base a esse tipo de romance “que começa a singularizar o tempo histórico antigo (...) O grego via em cada aparição da natureza um vestígio do tempo mitológico”.²⁵ Em outro momento, o autor acrescenta:

*...esse tempo do acaso das aventuras é o específico tempo da intrusão das forças irracionais na vida humana; intrusão do destino (truké), dos deuses, dos demônios, dos magos, feiticeiros...*²⁶

No romance latino *O Asno de Ouro*, por exemplo, escrito também no século II – antecedendo o romance picaresco na Europa –, Lúcio Apuleio emprega na construção da história materiais da famosa coleção perdida de histórias mundanas, os contos milesianos. A estrutura desse romance não deixa de ter relação com o modo de construção dos contos maravilhosos, na medida em que ambos se apropriam de narrativas populares amalgamadas umas às outras para a composição de um único texto que, no caso de Apuleio, conecta as histórias pela voz do narrador em primeira pessoa. Fundamentalmente estruturado em torno do fantástico, avizinando-se ao maravilhoso, o conflito se inicia produzindo um encantamento em seu personagem principal transformado em um asno, pela força da magia, que dá o nome à história. Apuleio coloca como foco da narrativa a transformação de seu personagem/narrador em um burro. O estilo dessa narrativa orienta-se para uma abordagem mais psicológica na qual o personagem se vê às voltas com seu conflito, que se opera na transformação. Com esse mote, Apuleio alegoricamente satiriza a fantástica situação que se coloca, na medida em que o velho personagem aprende a se humanizar quando, por força do destino, se vê preso na pele de animal pensando como um homem.

²⁴ BAKHTIN, Op.Cit, p. 229.

²⁵ Iden, Iden, , p. 228.

O mito é trazido para essa narrativa intercalando a história de *Eros e Psique*, novela mítica nele frouxamente conectada, contando o conflito dos amantes que, por força do destino e sob o poder da magia, se encontram apenas na escuridão da noite, sem poder se enxergarem. O encantamento é visto dentro dessa narrativa de Apuleio como um acontecimento sobrenatural, fruto do encantamento mágico, e nesse sentido ele pertence ao âmbito do fantástico. Na novela de *Eros e Psique*, porém, inserida dentro dessa mesma narrativa, o sobrenatural admite novas leis para interpretá-lo, de modo que ele se integra como um fenômeno natural. O desenrolar dessa história parte, como já apontado, das aventuras de Lúcio – personagem principal – sob a forma de um asno. A metamorfose comparece então aqui, desencadeando o conflito narrativo.

Para Bakhtin, a metamorfose, ligada à identidade do homem, está unida à idéia de transformação, e ambas pertencem ao acervo do folclore mundial pré-clássico. E essa questão – transformação/identidade – é seminal nos contos maravilhosos, uma vez que está ligada ao folclore, enfocando as questões sociais e étnicas como primordiais.

O aspecto representativo do mito é a história naquilo que ela tem de essencial, que é o seu enredo. Nos contos maravilhosos, a presença do mito é notória, e os elementos da realidade comparecem sub-repticiamente, caracterizando as diferentes variantes que marcam os contextos sociais e os elementos referentes a valores e comportamentos de cada época.

Tendo suas raízes profundamente ligadas ao tempo mitológico, o maravilhoso, entretanto, não pertence a uma época ou a uma escola específica. Nesse sentido, ele marca seu diferencial em relação às possíveis escolas ou estilos de época, pronunciando-se para além do âmbito literário e cinematográfico, caracterizando assim outras formas de arte. As escolas literárias ou pictóricas tendem a agrupar tendências similares do tempo ao qual pertencem e, mesmo que algumas obras, identificadas com determinados estilos, sejam produzidas anacronicamente, podemos reconhecer

²⁶ Idem, *ibidem*, p. 220

nelas características que nos remetem a uma escola específica. Assim, um pintor contemporâneo pode eventualmente ter um estilo realista ou expressionista, por exemplo. Ou um artista medieval, como Hyeronimus Bosch, pode ter sua obra identificada com a estética surrealista, embora tenha antecedido a ela em muitos séculos, sendo que os princípios que nortearam cada uma delas foram absolutamente distintos.

A obra narrativa tem como função promover o relacionamento entre o mundo ficcional e a realidade, na medida em que esse mundo externo funciona como referencial. Desse modo, ela tem sua maneira particular de representar a realidade, atribuindo a ela um caráter mais ou menos verossímil. Evidentemente, as formas narrativas apresentam-se sob uma enorme variedade de textos que, no caso da literatura, como sabemos, têm sua origem na oralidade e na mitologia. Para Scholes e Kellogg, “um mito é o enredo tradicional que pode ser transmitido. Aristóteles considerava o enredo (*mythos*, foi a palavra que empregou) a alma de qualquer obra literária que era imitação de uma ação”.²⁷ A palavra *mythos*, na Grécia antiga, significava exatamente uma história tradicional.

1.3 Epopéia e Tragédia

A epopéia é um gênero narrativo em que o maravilhoso impõe forte presença. Seu propósito é contar os feitos dos grandes heróis em estilo grandiloquente. Esse herói ou é descendente ou é protegido dos deuses. Assim, para Scholles e Kellogg:

A epopéia ocupa uma posição intermediária entre o mito sacro, estória cujos acontecimentos têm lugar inteiramente fora do mundo profano de homens e eventos históricos, e a narrativa secular, estória cujos acontecimentos têm lugar inteiramente dentro do mundo profano de homens e eventos históricos ou

²⁷ SCHOLLES, R. & KELLOGG, R. *A Natureza da Narrativa*. Recife: McGraw-Hill do Brasil, 1977. *A Natureza* 1977. p. 7.

*dentro de um mundo fictício cujo funcionamento é regido pelas mesmas leis que dirigem o mundo real.*²⁸

A epopéia toma como ponto de partida a própria realidade histórica, transformada pelo herói em feitos sobre-humanos. Mito e história aí se confundem. A imitação da ação que encontramos na vida é, na epopéia, amálgama do mito sacro e da ficção – reunindo aspectos religiosos, históricos, sociais –, exigindo assim maior elaboração do poeta em seus artifícios e técnicas narrativas, que advêm da própria palavra como essência da construção poética – no caso, posta na ação que, por sua vez, repousa sobre o esquema do enredo, que é o aspecto representativo do mito.

Para Aristóteles, os absurdos para um bom poeta devem parecer razoáveis, e assim fez Homero na *Odisséia*. “Na verdade, tudo quanto de irracional acontece no desembarque de Ulisses inaceitável seria, em obra de mau poeta; os absurdos, porém, Homero os ocultou sob os primores da beleza.”²⁹

Na tragédia, que versa sobre o infortúnio humano e as catástrofes, a imitação da vida é diretamente apresentada pela boca do personagem, suscitando o “terror e a piedade, e estas emoções se manifestam principalmente quando nos deparam ações paradoxais.”³⁰ Para Aristóteles, o elemento mais importante na tragédia é composição dos atos. A tragédia deve ser a imitação de uma ação completa composta de princípio, meio e fim sucedendo-se, conforme uma verossimilhança, de forma ordenada:

O maravilhoso tem lugar primacial na tragédia; mas na epopéia, porque ante nossos olhos não agem atores, chega a ser admissível o irracional, de que muito especialmente deriva o maravilhoso. Em cena, ridícula resultaria a perseguição de Heitor: os guerreiros que se detém e o não persegue, e Aquiles que lhe faz sinal para que assim se quedem. Mas na epopéia, tudo passa despercebido. Grato, porém, é o maravilhoso; prova é que todos,

²⁸ SCHOLLES & KELLOGG, op. cit., p. 19.

²⁹ ARISTÓTELES. *Poética* V.II. São Paulo: Nova Cultural, 1987, p. 225.

³⁰ ARISTÓTELES, op. cit., p. 210.

*quando narram alguma coisa, amplificam a narrativa para que mais interesse.*³¹

Esses dois gêneros literários, para Aristóteles, operam sob o eixo do maravilhoso de formas distintas, apresentando-se na tragédia em uma ação dramática que se dá de forma direta e, na epopéia, repousando sob a forma narrativa que exige uma elaboração mais talentosa do poeta na medida em que se trespassa no texto, de tal forma sutil e integrada, que conduz o leitor a penetrar na obra, tornando-se participante dela. Em ambos, porém, percebe-se um diálogo com os mitos, já reeditados, ao se misturarem na ação dos personagens humanos, que é o foco principal da narrativa.

Durante o século XII a.C., momento em que a Grécia processava sua gestação, a epopéia começa a se delinear, cantando o declínio das formas arcaicas de viver e de pensar. O quadro desse período mostra a civilização micênica se desenvolvendo em estreita ligação com a civilização cretense, misturando ainda a influência do contato com os povos orientais. Aos poucos os dóricos vão invadindo a região e acarretando migrações dos micênicos, que se transferem para as ilhas e as costas da Ásia Menor, fundando colônias e tentando preservar a sua tradição. A derrocada da sociedade micênica é o principal tema das epopéias, que resultam basicamente da fusão de lendas eólicas e jônicas, com relatos mais ou menos fabulosos de façanhas, especialmente marítimas.

O desenvolvimento e enriquecimento da epopéia culminou nos dois poemas homéricos, registrados entre os séculos X e VIII a.C. – *A Ilíada* e *A Odisséia* –, nos quais temos de maneira explícita e clara a maior expressão documentada da visão mito-poética dos gregos, completamente contaminada pelo maravilhoso. A epopéia de Homero antecede a poesia de Hesíodo, em finais do século VIII a.C., evocando as musas e tecendo a genealogia do Olimpo dominada ainda pelo maravilhoso.

³¹ Idem, ibidem, p. 225.

Um século depois, o mundo antigo tem a sua revolução econômica provocada por um novo regime monetário, no qual a moeda é introduzida, desempenhando um papel fundamental e fortalecendo econômica e socialmente uma nova classe constituída por aqueles que viviam do comércio, da navegação e do artesanato, derrotando, dessa forma, definitivamente a aristocracia de sangue. Esse momento da história é determinante para a fundação definitiva do pensamento racional – passando do mito à filosofia –, que parte agora de realidades apreendidas na experiência humana cotidiana e propicia na Jônia, no século VI a.C., o aparecimento da Escola de Mileto, de onde surgiu Tales, considerado o primeiro filósofo grego.

1.4 O Maravilhoso na Literatura Picaresca

Na literatura medieval e renascentista, o maravilhoso aparece também sob as vestes do grotesco, associado à cultura cômica popular. Na estética de Fischer, o “grotesco é o cômico em seu aspecto maravilhoso, é o ‘cômico mitológico’”.³² O aspecto essencial do grotesco é a deformidade, criando uma estética do disforme que, durante os séculos XIV e XV, toma uma vertente que nos leva ao riso, satirizando valores e costumes da sociedade. Esse processo é chamado por Bakhtin de *método histórico-alegórico* que emerge de uma sociedade que – como nos lembra o teórico russo – está dividida, tendo de um lado a seriedade e o temor a Deus e, de outro, o mundo burlesco e paródico. “O homem medieval conciliava a assistência piedosa à missa oficial com a paródia do culto oficial na praça pública.”³³ Tal como o maravilhoso, o grotesco é caracterizado por uma absoluta liberdade. Kayser destaca no grotesco o aspecto do estranho³⁴, definição essa comentada por Bakhtin:

...comparando o grotesco ao universo dos contos maravilhosos, o qual, visto de fora, pode também ser definido como estranho e insólito, mas não como um mundo que se tornou estranho. No

³² BAKHTIN, M. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*. Brasília/São Paulo: EdUnB/Hucitec, 1993. p. 39.

³³ Idem, ibidem, p. 82.

*mundo grotesco, pelo contrário, o habitual e próximo torna-se subitamente hostil e exterior.*³⁵

Para Bakhtin, “a mistura de formas humanas e animais é uma das manifestações mais típicas e mais antigas do grotesco”.³⁶ Na verdade, o grotesco pertence à sátira menipéia, que, ainda segundo Bakhtin³⁷, foi introduzida como conceito pelo filósofo Menipo de Gádara no século II a.C., passando a determinar, um século depois, um gênero introduzido pelo escritor romano erudito Marco Terêncio Varro. As menipéias se caracterizavam por retratar uma cosmovisão carnavalesca da literatura, conferindo um peso específico ao elemento cômico.

Em Rabelais, a linguagem do maravilhoso ao lado do fantástico se impõe entre o riso e o grotesco. Lembremos aqui que para Todorov:

*...o Fantástico se caracteriza pela hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural*³⁸. (...) Já o Maravilhoso admite novas leis da natureza pelas quais o fenômeno pode ser explicado (...) o maravilhoso se caracterizará pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, sem implicar a reação que provoque nos personagens...³⁹

No romance *Gargantua*, a apresentação do nascimento do herói pelo orifício do ouvido da mãe Gargamelle revela o maravilhoso na vertente do grotesco, que pontuará toda a narrativa. A cena que antecede o parto da personagem é a descrição do grotesco escatológico que, embora incomum, é colocado dentro da narrativa como perfeitamente plausível, uma vez que esse texto dialoga com os textos mitológicos,

³⁴ KAYSER, apud BAKHTIN, *A Cultura Popular...*, cit., p. 42.

³⁵ BAKHTIN, *A Cultura Popular...*, cit., p. 42.

³⁶ Idem, ibidem, p. 94.

³⁷ BAKHTIN, M. *Problemas da Poética em Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002. p.112-113.

³⁸ TODOROV, op. cit., p. 31

³⁹ Idem, ibidem, p. 48-53.

provocando uma intertextualidade pela *referência* que associa um ao outro, justificando os acontecimentos. Lembremos aqui as palavras do autor:

*Pouco tempo depois, ela começou a suspirar, a gemer e a gritar. Numerosas parteiras chegaram de todos os lados e, apalpando-a por baixo, encontraram uns pedaços de pele de muito mau gosto. Pensaram que fosse a criança, mas era o reto que lhe escapara, por ter afrouxado o ânus, que vós chamais de olho-do-cu. Como narramos acima ela tinha comido tripas.*⁴⁰

Gargantua, além do seu estranho nascimento, no meio a um banquete promovido pelo pai Grandgousier, em vez de chorar, chega ao mundo gritando: “Beber! Beber! Beber!”. Essa irreverência produzida pelo viés do pícaro é, para Bakhtin, uma vertente do maravilhoso. Além disso, essa obra também faz muitas outras referências às histórias da mitologia greco-romana, combinando o sagrado e o profano e explicando vários episódios de sua história referenciados nos feitos dos deuses olímpicos. O fato, por exemplo, de Gargantua demorar onze meses para ser concebido é legitimado dentro da narrativa, evocando a história do deus Netuno – narrada por Homero –, que, ao engravidar uma ninfa, fez com que esta só desse à luz doze meses depois, para que a criança fosse formada com perfeição. Pelo mesmo motivo, Júpiter fez durar 48 horas a noite em que passou com Alcmena para gerar Hércules. De outra forma, o herói não poderia adquirir sua incomparável força.⁴¹

1.5 O Maravilhoso na História Política e Econômica

Se temos, de um lado, o maravilhoso narrativo que habita a literatura e o cinema, e que aqui neste trabalho ocupa o lugar primordial de nossas atenções, é importante também assinalar que, de outro lado, vamos ter o maravilhoso superando os limites da fabulação, não só quando se liga ao campo religioso, mas também quando é

⁴⁰ RABELAIS, F. *Gargantua*. São Paulo: Ediouro, s.d. p. 42.

⁴¹ RABELAIS, op. cit., p. 32.

evocado pelos conquistadores dos novos continentes. Historiadores como Jacques Le Goff, Giulia Lanciani e Guilherme Giucci falam de um maravilhoso vinculado às aventuras das grandes viagens de descobertas, como também de um maravilhoso cristão e até de um maravilhoso econômico e político ligado a interesses de Estado. O maravilhoso, neste caso, transita entre uma realidade desejável e o mito, apropriando-se de ambos sem, no entanto, haver uma concordância entre o objeto e o narrado.

Giucci descreve o maravilhoso vinculado à descoberta das Américas, remetendo a um horizonte de esperança e enriquecimento rápido. A conquista de riquezas se concentrava naquele momento na exploração de metais preciosos, como o ouro e a prata, caracterizando o referido maravilhoso coincidente com a imagem do poderio econômico. Nesse caso, o maravilhoso já se funde na realidade como um elemento da cultura, fazendo parte de nosso patrimônio hereditário, que se encontra diferenciado em cada sociedade mas que toma como base um maravilhoso anterior com o qual está sempre se confrontando. Nesse sentido, esse autor afirma:

Simples territórios metamorfosearam em vastas extensões de ilusão; os raros indícios de civilização ou de riqueza tornaram-se um argumento de tesouros insólitos; e os objetivos declarados das empresas descobridoras desviaram-se para uma perseguição insaciável de realidades fantásticas. Apesar de todas as cautelas, a obsessão dos guerreiros pelos metais preciosos levou-os a deslocar-se pela rota da imprudência, da ousadia e da astúcia.⁴²

Ou seja, do ponto de vista dos descobridores e dos interesses das coroas que financiavam tais viagens, o cultivo desse maravilhoso só veio favorecer e estimular a conquista de riquezas. Entretanto, o desgaste das expectativas dos expedicionários americanos levou a um questionamento desse discurso diante da realidade factual encontrada. Giucci informa que “em fins do século XVI, o atrativo do maravilhoso

⁴² GIUCCI. G. *Viajantes do Maravilhoso. O novo mundo*. Ed.Cia das Letras, São Paulo ,p.15

como elemento impulsor da conquista da América espanhola já não desempenha um papel importante”.⁴³

Esse maravilhoso ocidental que habitava o imaginário dos primeiros europeus que chegaram às Américas, e que também servia como um elemento manipulador das coroas portuguesa e espanhola, não corresponde ainda ao princípio estruturante de uma categoria narrativa, mas sim se refere a um universo de objetos circunscritos à construção de um campo semântico que agrega tudo aquilo que está apto a suscitar admiração, espanto e estupefação, alimentando um imaginário coletivo. Segundo Giucci, essa trivialidade confrontada em culturas diferentes é justamente o ponto de partida que dará origem à fabulação quando, num primeiro momento, pode ser afastada, porque suspeita, mas que depois passa a ser recuperada enquanto fábula.

As prerrogativas de um mundo disforme se instauram, desencadeando o ingresso em um contexto habitual de uma estranheza mais ou menos acentuada que reconduz a outros lugares, quase sempre identificados a países longínquos, aos quais “um fascínio irresistível atribui o valor nostálgico de um bem perdido que deve ser recuperado”.⁴⁴ Ainda conforme Giucci:

*Vem daí o desejo, revelado por uma riquíssima literatura, de amalgamar ao próprio sistema esse “outro lugar”, esse elemento diverso; daqui também, o estímulo para encurtar as distâncias que abrem passagem à estranheza e para empreender a viagem visando alcança-la e torna-la sua. A viagem então se delineia como conquista do espaço de alteridade, como recuperação das mirabilias perdidas*⁴⁵.

Em torno desse tema articula-se uma série de representações que se circunscrevem em torno de lugares quiméricos e regiões desconhecidas, misturando o mundo real ao irreal e a realidade histórica ao mito. Dessa maneira, ou seja, quando o imaginário

⁴³ Idem, ibidem, p. 15.

⁴⁴ Idem, ibidem, p. 22.

alimentado por todos esses motivos começa a procurar um campo de pouso, ele se corporifica na literatura expandindo-se da literatura épica ou épico-narrativa, enquanto eixo desses itinerários fictícios, e se infiltra até os relatos de viagem. Nesses relatos o elemento maravilhoso vai se articular evidentemente de um modo diferente daquele das lendas e dos mitos. Há nesse contexto um cuidado de não provocar fraturas na seqüência lógica das narrativas, procurando exaltar o verossímil e o natural de locais edênicos tais como os encontramos nos relatos de Marco Pólo. Nas descobertas de novos mundos, os relatos de viagem revigoram o maravilhoso, transferindo para as terras americanas muitos elementos do repertório mitológico europeu. Cristóvão Colombo escreve, por exemplo, “ter ouvido falar que existiam pessoas com focinho de cão, que devoravam os homens e decapitavam todos aqueles que capturavam e bebiam seu sangue e cortavam-lhe os órgãos sexuais”.⁴⁶

Dessa maneira, percebe-se que o maravilhoso tem também uma *função* que justifica o porquê de sua produção e de seu consumo. Ou seja, conforme Le Goff, o maravilhoso vai representar um “contrapeso à banalidade e à regularidade do cotidiano”⁴⁷, criando um mundo às avessas que, em última análise, segundo ainda o autor, traduz uma forma de resistência à ideologia oficial do cristianismo procurando elementos pré-cristãos e trazendo a idéia de um *paraíso terrestre* ao buscar sua inspiração num passado utópico. Esse medievalista registra também que, durante a Idade Média, os temas principais na construção do maravilhoso se inscreveram em torno de uma abundância alimentar, do ócio, da nudez e da liberdade sexual. Isto é, o maravilhoso vinha traduzindo os desejos de prazer e buscando a realização de uma vida melhor. Assim, sua trajetória é marcada por esse paradoxo e nesse momento se constrói pelo inverso de tudo aquilo que era oficial, vindo na contramão dos preceitos religiosos do período, traduzindo-se pela necessidade de preencher lacunas de tudo aquilo que era faltoso, porém desejável, construindo assim um ideal de vida imaginário que se tecia na sua própria expressão, cuja matéria-prima era extraída do contexto cultural, mesmo que invertidamente.

⁴⁵ GIUCCI, op. cit., p. 22.

⁴⁶ Idem, ibidem, p. 23.

⁴⁷ LE GOFF, op. cit., p. 24.

1.6 O Maravilhoso Moderno

O maravilhoso é uma espécie de rebeldia do espírito humano. Ele traduz a ousadia e a irreverência, rompendo com os limites do possível. Não ocupa fidedignamente um campo determinado do saber, talvez até pelo seu caráter flexível e poroso, e suas afinidades com os campos literário e cinematográfico marcam e delimitam um espaço no qual ganha uma dimensão significativa e que aqui é colocada em foco para desenvolver este estudo. E se estamos recortando o estudo do maravilhoso nos campos da literatura e do cinema, como já foi apontado neste trabalho, isso não implica uma restrição a essas posições.

Segundo esclarece Mielietinski, durante o processo de evolução literária, os mitos tradicionais foram uma referência utilizada durante muitos anos, constituindo o que ele chama de uma pré-história da literatura. É importante assinalar novamente que os mitos estão imbuídos do espírito do maravilhoso. No século XX, porém, assistimos a um renascimento do mito na literatura de muitos escritores, Joyce, Kafka, Thomas Mann, Gabriel García Marquez, dentre outros, que, contrapondo-se ao realismo tradicional do século XIX, recorreram à mitologia como “instrumento de organização artística da matéria e meio de expressão de certos princípios psicológicos ‘eternos’ ou, ao menos, de modelos nacionais estáveis de cultura...”⁴⁸ Essa retomada da mitologia na modernidade vinha acompanhada por um novo enfoque apologético do mito como *um princípio eternamente vivo* proclamado por Nietzsche, Bergson, Freud e Jung, como também pelas novas teorias etnológicas de Frazer, Cassirer, Lévi-Brühl e outros. Desse modo, tivemos toda uma contextualização histórica propiciando a regência de uma determinada mentalidade, convergida para uma unicidade que visava romper com os paradigmas anteriores.

⁴⁸ MIELIETINSKI, op. cit., p. 2.

Conforme Mielietinski, o fenômeno do mitologismo a partir do século XX se deve a uma tomada de consciência da crise da cultura burguesa e da civilização, frustrada com o racionalismo positivista e com o evolucionismo, tendendo a ultrapassar os limites histórico-social e temporal e buscando elucidar um aspecto universalizante do homem. No rastro dessa retomada aos paradigmas mitológicos, o maravilhoso, que a partir do Iluminismo, no século XVIII, havia sido relegado ao esquecimento, passa a ser recuperado no campo artístico e cultural.

No romantismo alemão o mito era visto como a arte ideal na medida em que buscava resgatar, conforme Mielietinski, “a antiga identidade entre a natureza e o espírito humano e a natureza e a história”⁴⁹, propondo-se, dessa forma, a tarefa de criar uma nova mitologia artística em contraposição à concepção clássica que subordinava a natureza à civilização. Os românticos alemães recorriam a temas da mitologia tradicional misturando entre seus protagonistas deuses olímpicos e personagens da mitologia cristã. Hölderlin, por exemplo, em *A Morte de Empédocles*, aproximava a imagem de Cristo à do deus Dionísio. Lembremos também que Goethe retirou o seu *Fausto* do folclore germânico, reforçando o interesse dos românticos por temas folclórico-mitológicos e trabalhando a criação literária nessa fronteira entre natureza e cultura. Mieleitinski afirma que no mitologismo dos românticos:

*...o Fantástico aparece antes de tudo como uma configuração do maravilhoso, ressaltando-se que esse maravilhoso é frequentemente acompanhado de gracejo, humor e ironia (...) Numa percepção predominantemente estética do mito, Hoffmann e outros românticos não separam radicalmente o conto maravilhoso do mito, e através do conto maravilhoso que narra acerca do destino de heróis isolados, aparece amiúde certo modelo mítico global de mundo, correspondente às concepções naturalistas dos românticos.*⁵⁰

⁴⁹ Idem, ibidem, p. 337.

⁵⁰ MIELIETINSKI, op. cit., p. 340-341.

Na literatura latino-americana, o maravilhoso vai se destacar particularmente no chamado realismo mágico confundindo-se com o fantástico. Dentro da literatura brasileira o maravilhoso vai deixar suas marcas na obra de Guimarães Rosa. Na prosa poética criada por Rosa deparamos com um texto desagregado e vemos retratado o universo dos loucos, dos solitários, dos sonhadores, que leva a subjetividade ao extremo, buscando a transcendência e até o sobrenatural que parte do regionalismo como espaço geográfico da ação, com seus costumes e personagens típicos, para o universalismo, penetrando nas profundezas torturantes das inquietações humanas. A obra desse genial autor abre espaço para as forças atávicas, os instintos e a irracionalidade, próprios do maravilhoso.

1.7 O Maravilhoso na Arte Surrealista

No início do século XX, o maravilhoso era considerado um elemento de uma retórica em desuso. Foi André Breton quem lhe restituiu o lustre e ampliou-lhe o sentido. O maravilhoso estava no cerne do movimento surrealista que quebrava com a ordem habitual, deslocando objetos de seu uso cotidiano e conferindo-lhes novas funções estéticas, na medida em que perdiam seu destino prático.

A condensação de elementos também foi bastante exercitada pelos artistas dessa nova escola, atribuindo vários significados aos objetos, que, assim, perdiam sua função referencial de origem e ressignificavam as imagens. Se tomarmos um quadro de Salvador Dalí, *Aparição de Rosto e Fruteira Numa Praia*, de 1938, reconheceremos nele um rosto humano em primeiro plano, desvinculado de corpo, que se adentra na areia da praia, ocupando o ponto de fuga do quadro e, conseqüentemente, o centro da obra. Sua forma sugere uma fruteira cujo topo da cabeça abriga pêras que são, ao mesmo tempo, os cabelos. Essa cabeça está centralizada no corpo de um cachorro que ocupa toda a horizontal da tela. A coleira do animal sugere uma ponte e, nos olhos, reconhecemos um túnel por onde vemos longinquamente o fundo da paisagem

que compõe a obra. É um jogo de signos icônicos⁵¹ sugerindo formas, metamorfoseando imagens, ampliando sentidos e condensando formas, deslocando as imagens de seu uso banal e levando-as a adquirir outras funções: os cabelos são pêras, a coleira é uma ponte, o olho do cachorro é um túnel.

Eduardo Peñuela afirma que:

*...o deslocamento e a condensação superam as contradições do contraste fazendo com que a estranheza surja quando se percebe, de súbito, que os elementos opostos se integram e convivem num espaço comum.*⁵²

A idéia do Belo se renovou no movimento surrealista (como em toda a arte moderna), ampliando seu sentido. André Breton, precursor do movimento, vinculou esse conceito ao maravilhoso, estabelecendo uma identidade entre eles. O Belo agora pode ser também o surpreendente, o inesperado, o grotesco e o bizarro, mudando a idéia clássica do limite da perfeição e harmonia das formas.

No surrealismo, aquilo que encanta é exatamente a ressignificação que provoca ruídos, atraindo o olhar do espectador. A sensação de estranheza domina a estética surreal, colocando-nos diante do inesperado e do inteiramente enigmático. Desse modo, temos mais um rompimento com os hábitos mentais, saindo da banalidade cotidiana e apresentando assim uma nova visão de mundo. A arte, nesse momento, se proclama pela não-razão:

*Os surrealistas procuraram desvelar o outro lado das aparências, tentando encontros imprevistos (...) O belo não é o bonitinho, mas o surpreendente, o grotesco, o bizarro, o fantástico, o inesperado.*⁵³

⁵¹Cf. C. S. Peirce. O *signo icônico* é aquele que simplesmente se apresenta, é mera possibilidade, sugestão. Como não indica nem representa nada, ele se revela pela força de sua qualidade e assim pode se assemelhar com qualquer forma que porventura venha a sugerir alguma relação de semelhança.

⁵² PEÑUELA, E. C. *Surrealismo*. São Paulo: Atual, 1987. p. 34.

A escola surrealista procurava sua inspiração nos sonhos, fundamentada nas idéias de Freud referentes à descoberta do inconsciente e de suas manifestações, ilustradas pelo processo da formação onírica. Os artistas desse movimento, como Salvador Dalí, René Magritte, Giorgio de Chirico, dentre outros, buscavam trabalhar com o lado escondido e misterioso da realidade, apresentada em imagens redimensionadas e ressignificadas que revelavam as profundezas do inconsciente, indefinindo e multiplicando as possibilidades de leitura de suas obras. As aventuras em busca de uma linguagem nova seduziam os artistas desse movimento, que buscavam o prazer, o lúdico e a paixão da entrega na criação estética. Movidos por emoções fortes, os artistas surrealistas exercitavam a fruição poética e exaltavam as instâncias privilegiadas da imaginação, do acaso e do sonho num universo do puro maravilhoso.

Podemos falar ainda de uma certa influência do maravilhoso no Teatro do Absurdo, em textos como os de Eugène Ionesco, Samuel Beckett e Jean Genet. Esse teatro teve uma influência determinante de Albert Camus com sua obra *O Mito de Sísifo* (1951), projetando um estilo de drama anti-realista que rompeu com a tradição do teatro francês. Ionesco classifica a peça *A Cantora Careca*, por exemplo, de um “teatro abstrato, puro drama, antitemático, antiideológico, anti-social, realista, antifilosófico, antipsicológico, antiburguês – a descoberta de um novo teatro livre”.⁵⁴ Esse descomprometimento com a realidade, retratando um mundo absurdo que leva a realidade ao extremo, produz um certo exagero de sentido, estabelecendo pontos de contato que aproximam esse teatro com a estética produzida pelo maravilhoso, muito embora neste caso não tenhamos a narrativa.

⁵³ REBOUÇAS, M. V. *Surrealismo*. São Paulo: Ática, 1986. p. 22-68.

⁵⁴ Apud CARLSON, M. *Teorias do Teatro*. São Paulo: Ática, 1995. p. 400.

1.8 O Maravilhoso na Literatura: os Contos

A relação genética entre o mito e o conto nos permite observar a primeira grande transformação dentro da literatura do maravilhoso. Nesse processo opera-se uma desmitologização que amplia a presença do maravilhoso e o aproxima do cotidiano, inaugurando seu caráter ficcional no momento em que a literatura se dessacraliza. Ou seja, na passagem da literatura sagrada para a literatura profana, a narrativa perde sua autenticidade, no sentido da fé depositada na veracidade das histórias, e a invenção impera nos enredos, alterando também a composição do cenário, que passa de um universo demiurgo para um universo humano, habitado por forças sobrenaturais que, no interior das narrativas, adquirem um aspecto natural.

Na relação entre mito e conto maravilhoso encontramos uma grande semelhança temático-semântica que aproxima essas narrativas, estabelecendo um vínculo familiar entre elas. Os temas da obtenção de objetos mágicos, a viagem dos heróis a outros mundos, etc. estabelecem indiscutivelmente uma conexão entre essas formas narrativas. O processo de transformação do mito ao conto se fundamenta, em uma primeira instância, numa oposição que no mito é marcada por um caráter cósmico e mais universalizante, enquanto no conto vamos ter a dominância do código social.

Estruturalmente, os aspectos morfológicos da narrativa indicam uma mudança que se opera fundamentalmente no que diz respeito à função exercida pelas personagens. Enquanto nas narrativas míticas, por exemplo, temos heróis sacralizados como deuses e semideuses, nos contos assistimos a uma dessacralização dessas personagens, que serão substituídas por reis e rainhas, príncipes e princesas. Essa dessacralização, no entendimento de Mielietinski, “é o mais importante estímulo para a transformação do mito em conto maravilhoso (...) a dessacralização debilita inevitavelmente a fé na autenticidade da narrativa”.⁵⁵

⁵⁵ Op. cit., p. 311.

O crítico americano Northrop Frye identifica também uma importante diferença entre os mitos e os contos concentrada na variação das funções sociais que exercem e na constituição das personagens, no que se refere à sua construção interna, que, no caso dos contos, são mais lineares e chapadas. Ou seja, como nos contos há uma soberania de temas e motivos que são permutados, as personagens atuam num segundo plano, digamos assim, desempenhando uma série de funções-chave e, dessa forma são destituídas de raízes mais profundas que as vinculam a uma determinada cultura. Frye afirma que os contos têm “uma existência literária nômade, viajando através do mundo e transpondo todas as barreiras de linguagem e costume”.⁵⁶ Para ele:

*...os contos populares dificilmente podem desenvolver personagens, muito além dos tipos mais esqueléticos de malandros, papões, advinhadores-enigmáticos engenhosos e coisas semelhantes, ao passo que os mitos produzem deuses e heróis cultuados que têm alguma permanência ao lado de uma personalidade que os distingue o suficiente para merecerem estátuas e hinos de louvor.*⁵⁷

Campbell reforça a tese de que o conto de fadas situa-se em um domínio mais doméstico, enquanto o mito é mais universal. Segundo o autor, o herói dos contos está mais preocupado com questões pessoais, ao passo que no mito ele se preocupa com a sociedade como um todo.⁵⁸ Ao ultrapassar os limites do pessoal, o mito mergulha nas raízes de sua cultura e busca nela sua inspiração. Porém, seja esse herói como for, para Campbell ele vai sofrer poucas alterações quanto ao que denomina “plano essencial”.

Apesar de os contos maravilhosos estarem dissociados das crenças concretas que permitem o surgimento dos mitos – porque são narrativas profanas e não sagradas –, eles mantêm muitas heranças genéticas de seu antecessor (os mitos) que repousam

⁵⁶ FRYE, N. *O Caminho Crítico*. São Paulo: Perspectiva, 1973. p. 35.

⁵⁷ Idem, *ibidem*, p. 34.

em sua temática e em sua estrutura morfológica. Mielietinski organiza um paralelo entre essas duas formas narrativas, apontando algumas diferenças básicas entre elas:

São as seguintes as fases principais do processo de transformação do mito em conto maravilhoso: a desritualização e dessacralização, o debilitamento da fé rigorosa na autenticidade dos “acontecimentos” míticos, o desenvolvimento da invenção consciente, a perda da concretude etnográfica, a substituição do herói mítico por homens comuns, do tempo mítico pelo tempo fabular indefinido, o enfraquecimento ou a perda do etiologismo, o deslocamento da atenção dos destinos coletivos para os individuais e dos cósmicos para os sociais, fato ao qual está relacionado o surgimento de uma série de novos temas e algumas limitações estruturais.⁵⁹

Assim, em ambos são freqüentes os temas de obtenção de objetos mágicos, as viagens a outros mundos para libertar prisioneiros que ali se encontram, os disfarces e a provação imposta aos heróis, as proibições do casamento, a fuga do noivo ou da noiva e os ritos matrimoniais como objetivo final.

Na história de *A Bela e a Fera*, a intertextualidade com o mito de *Eros e Psique* – que na verdade é a sua matriz – é evidente. Opera-se no conto a dessacralização das personagens, deslocando Eros, filho de Afrodite e deus do amor, para a figura do príncipe disfarçado em fera pelo encantamento. A gênese mitológica se evidencia no epicentro dessas histórias, que tratam do casamento da filha mais nova com um ser maravilhoso e “totêmico”. No mito de *Eros e Psique*, a heroína se casa com o próprio deus do amor, que só se revela por uma contravenção cometida pela moça, enquanto em *A Bela e a Fera* o marido é um príncipe encantado sob as vestes de uma horrível fera, que também só se revela tardiamente. Na primeira história, Psique encontra o final feliz no casamento e se torna uma deusa; na segunda, Bela também encontra o mesmo final feliz e se torna uma princesa. A mitologia greco-latina povoa a primeira

⁵⁸ CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento/Cultrix. p. 42-43.

história, apresentada num cenário híbrido dos deuses olímpicos e dos humanos. Já a segunda se situa exclusivamente na sociedade humana.

Mesmo assim, o sobrenatural marca seu espaço, herdado da matriz mitológica, quando o requintado palácio da Fera é habitado por vozes desencarnadas cumprindo uma série de funções corriqueiras – servir um banquete para Bela, arrumar o quarto onde a moça dormirá, etc. – e no próprio encantamento do príncipe, que opera uma metamorfose por posição diametralmente oposta. Porém, como é próprio do maravilhoso, essa atuação das vozes não assustam, já que são tratadas com naturalidade pela hóspede.

Essa matriz gerou uma série de variantes não só no âmbito literário, como também no cinematográfico, e ainda influenciou várias outras histórias. No filme *King Kong*, por exemplo, a fera encarnada pelo gorila gigante se apaixona pela bela, que é a mocinha da história. A problemática cíclica dos protótipos mitológicos é reconhecida quando comparada com outros contos como *Cinderela*, *Pele de Asno* e *Branca de Neve*, por exemplo. Todas as heroínas são jovens, boas e belas e perdem a mãe ainda muito crianças, sofrem encantamentos e proibições, passam por provas e se libertam por meio da metáfora do amor eterno realizado, apresentando a resolução do problema pelo casamento que finaliza as histórias. A união pelo casamento é assim um ponto fundamental presente nas narrativas míticas e nos contos.

Dessa forma, o rito deixa um lastro nos contos que se pautam por esse mesmo objetivo final. O desfecho é sempre o mesmo, convergido para a união dos heróis. Os disfarces também estão presentes em todos eles de maneira mais ou menos objetiva. É a transformação de que fala Bakhtin, que implica uma mudança de identidade. Cinderela, de borralheira se transforma em princesa – resgatando suas origens – e encontra o príncipe; Pele de Asno se esconde sob a fétida pele de animal para fugir do pai e encontra seu futuro esposo; e Branca de Neve, sob feitiço da madrasta-bruxa, sofre o disfarce da morte temporária que lhe permite também o encontro com o

⁵⁹ MIELIETINSKI, op. cit., p. 309-310.

amado. Em *A Bela e a Fera* o príncipe é fadado ao mesmo destino, escondendo-se, sob encantamento, no corpo de um ser monstruoso. Só o verdadeiro amor poderá quebrar esse feitiço.

Os ritos de iniciação, próprios dos mitos, inspiram os contos maravilhosos, marcando etapas na vida dos heróis, que devem enfrentar o desafio das provações, como forma de purificação, para atingir seus objetivos. A marca dos heróis nos contos sempre os coloca numa condição inicial de inferioridade e submissão. Bela sofre pela sua generosidade, pela inveja das irmãs mais velhas e por sua própria beleza. Cinderela é maltratada pela madrasta e também pelas irmãs invejosas, assim como Branca de Neve é vítima da maldade da madrasta. Heróis despossuídos, perseguidos e humilhados pela família ou clã são marcados freqüentemente pelo infortúnio social. Esses heróis não têm a força mágica que por natureza o herói mítico possui. No entanto, encontrarão os ajudantes mágicos que vão auxiliá-los a passar pelas provações e assim poderão atingir seus objetivos no final da história.

As personagens, segundo Propp, “são dotadas de um feixe de funções que designam suas ações ao longo da intriga”⁶⁰, e é esse feixe que as define, estabelecendo uma relação de temporalidade, determinando a ação narrativa que imprime aquilo que o autor denomina de um “princípio ordenador” da realidade, revelando ainda uma expressão da alma humana, tendo a generalidade como referência. Greimas vai propor que essas personagens de que fala Propp sejam chamadas de “actantes”, na medida em que atuam como atores, desempenhando vários papéis nas muitas narrativas de que participam e aparecendo com diferentes roupagens em cada história.

O maravilhoso produz o encantamento e irrompe espontânea e inesperadamente nas produções populares e poéticas, no folclore e nas lendas, dotado de uma grande força criadora, na medida em que não impõe limites para a inventividade, porque constrói um clima do possível em um universo onde a liberdade tem primazia absoluta. Tudo

⁶⁰ Apud SEGOLIN, F. *Personagem e Anti-Personagem*. São Paulo: Cortez/Moraes, 1978. p. 36.

pode acontecer, perfeitamente integrado ao cotidiano e sem provocar nenhum estranhamento, porque acompanha uma lógica interna das próprias narrativas.

É comum, dentro do contexto das histórias maravilhosas, os animais falarem, a princesa dormir cem anos, o espelho funcionar como um oráculo, uma abóbora se transformar em carruagem, além de outras tantas metamorfoses e magias em que se processam, parecendo fazer parte de um mundo natural, embora evidentemente não o façam. Ou seja, o maravilhoso lida com o impossível que, muitas vezes, é plausível. Essa liberdade adquire um grande alcance pelo fato de o conto partir do pressuposto de uma invenção explícita e consciente, que lhe confere uma espécie de carta branca para a criatividade, diferentemente do mito, que parte do princípio de verdade e exige a fé na autenticidade de suas narrativas. Mesmo assim, esse aspecto inventivo e permissivo do conto está estreitamente relacionado com a cultura dos povos, de onde emerge, como também do tempo histórico ao qual pertence. Assim, por trás dessa lógica invertida, podem se esconder verdadeiros documentos históricos que revelam costumes, crenças e valores do universo do qual emergem.

Os contos estão inextricavelmente ligados ao contexto sociocultural, sendo uma forma privilegiada de expressão literária de todas as sociedades. Robert Darnton⁶¹, ao estudar as maneiras de pensar na França do século XVIII, em lugar de tomar o viés principal ou convencional da história intelectual, vai trabalhar na linha da história das mentalidades, ou história cultural. Dessa maneira, toma como referência a análise dos contos populares, nas versões dos camponeses, extraindo daí a maneira como as pessoas comuns entendiam e pensavam o seu mundo.

*Na verdade, no entanto, os contos populares são documentos históricos. Surgiram ao longo de muitos séculos e sofreram diferentes transformações, em diferentes tradições culturais.*⁶²

Os camponeses que viviam na França do século XVIII, revela Darnton, levavam uma vida árdua e cheia de privações, conhecendo de perto a miséria e a fome. O sistema

⁶¹ DARNTON, R. *O Grande Massacre de Gatos*. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

senhorial lhes negava terras suficientes para alcançarem a independência econômica. Sendo assim, os homens trabalhavam, de sol a sol, com um instrumental agrário ainda primitivo. Grandes massas humanas viviam num estado de subnutrição crônica. Dentro desse quadro, a mortalidade era enorme e “o ódio, a inveja e conflitos de interesses ferviam na sociedade camponesa”.⁶³

Segundo Darnton, um em cada cinco maridos perdia a esposa e as madrastas se proliferavam, visto que era comum os homens irem para um segundo matrimônio. “Um novo filho, muitas vezes, significava a diferença entre a pobreza e a indigência”⁶⁴, informa. As cabanas apertadas apinhavam as famílias em uma ou duas camas cercadas de animais domésticos para se aquecerem durante os rigorosos invernos. Dessa maneira, as crianças tornavam-se observadoras das atividades sexuais dos pais. “Os camponeses, no início da França moderna, habitavam um mundo de madrastas e órfãos, de labuta inexorável e interminável, e de emoções brutais tanto aparentes quanto reprimidas.”⁶⁵

Assim, os contos da *Mamãe Gansa* adquiriam versões distintas das que contava Perrault para seus filhos e das que circulavam nos nobres salões franceses. No conto do *Pequeno Polegar*, versão francesa de *João e Maria*, um lenhador e sua mulher tinham sete filhos, todos meninos. Como eram muito pobres, os filhos se tornavam um pesado fardo, porque nenhum tinha ainda idade para se sustentar. Chegou um ano muito difícil, em que a fome era tão grande que o casal decidiu livrar-se dos filhos. Para Darnton:

...o tom casual sugere como era comum a morte de crianças no início da França moderna. Perrault escreveu seu conto em meados de 1690, no auge da pior crise demográfica do século XVII – período em que a fome e a peste dizimavam a população do norte da França, quando os pobres comiam carniça atirada nas

⁶² Idem, ibidem, p. 26.

⁶³ Idem, ibidem, p. 43.

⁶⁴ Idem, ibidem, p. 45.

⁶⁵ Idem, ibidem, p. 47.

ruas por curtidores, quando eram encontrados cadáveres com capim na boca e as mães "expunham" os bebês que não podiam alimentar, para eles adoecerem e morrerem. Abandonando seus filhos na floresta, os pais do Pequeno Polegar tentavam enfrentar um problema que acabrunhou os camponeses muitas vezes, nos séculos XVII e XVIII – o problema da sobrevivência durante um período de desastre demográfico.⁶⁶.

Além da questão da fome e do abandono dos filhos pelos pais, muitos outros elementos da vida social, como a madrasta má e a brutalidade à qual Darnton se refere, são freqüentes nos contos. Na versão de *Chapeuzinho Vermelho*, por exemplo, a menina chega à casa da avó e o lobo, disfarçado, lhe oferece vinho e carne, que são respectivamente o sangue e a carne da avó já morta por ele. O canibalismo comparece nesse momento, revelando a brutalidade primitiva de uma sociedade que lutava desesperadamente contra as agruras provocadas pela fome.

Nesse jogo de palavras, no qual as histórias se constroem, se misturam e se recontam, o texto se apresenta como um grande e único tecido que permite o movimento das peças, mudando sua configuração numa recombinação de elementos. Sumarizando uma linha de tempo e fazendo uma retrospectiva histórica, podemos considerar a literatura apoiada em três instâncias que acabam por se entrecruzar: a oral, a escrita e a visual. A tradição oral marcou as narrativas desde seus primórdios e se prolongou ao longo da história – até mesmo depois da invenção da imprensa gutenberiana no século XV –, no caso dos contos de encantamento, até o século XVIII, quando Charles Perrault publica suas histórias recolhidas e literalizadas a partir dos contos populares, que vinham sendo contados na Europa de boca em boca. Como já observava McLuhan, a oralidade se baseia na memória, na narrativa e no rito. Posterior, mas também concomitante, vêm as narrativas escritas, que atingem seu clímax mais precisamente a partir do Romantismo, no século XIX, quando a imprensa já estava totalmente difundida no Ocidente.

⁶⁶ Idem, *ibidem*, p. 48-49.

Finalmente, temos o visual que pode ser considerado tão antigo quanto a oralidade, se pensarmos que desde o período pré-histórico o homem já tentava contar suas histórias pela representação de desenhos que tinham, nesse primeiro momento, um sentido mítico-ritual. Mais tarde, durante o período medieval, as imagens se colocavam a serviço da Igreja para narrar passagens bíblicas à vasta sociedade de fiéis iletrados, por meio de desenhos seqüenciados acompanhando a saga de Cristo, por exemplo, ou mostrando outras cenas de relevo para os católicos.

Contudo, foi no século XX que a cultura visual se reedita e se instaura efetivamente, unindo-se ao áudio e se tornando a grande representante da cultura das massas. O cinema foi o veículo por excelência que abriu espaço para essa nova maneira de ver o mundo, seguido mais tarde pela televisão. A mentalidade alfabética que a pouco se constituía cede lugar ao sensorial não meditativo, provocando a frustração dos intelectuais, de acordo com o sociólogo Manuel Castells⁶⁷. A partir da televisão, chega às sociedades contemporâneas a era digital, e com ela a internet, criando uma rede interativa sem precedentes na história, que vem mudando radicalmente a mentalidade do novo homem e interferindo nas relações econômicas ao inaugurar outras formas de produção do trabalho, como vem também transformando as relações artísticas ao promover uma nova estética e novos modos de comunicação e de arte.

1.9 O Maravilhoso no Cinema

Historicamente, o maravilhoso se inaugura no cinema com as obras pioneiras de Georges Méliès que transitam também pelo fantástico. Os efeitos de surpresa, as metamorfoses, assim como o próprio elemento onírico, característicos do maravilhoso – que mais tarde seria retomado enfaticamente pela vanguarda européia –, eram a matéria-prima do cinema desse mago. Os filmes de Méliès, na verdade, nos colocam diante daquilo que Todorov chama de fantástico-maravilhoso, porque a magia presente em sua obra não pode ser explicada pelas leis da natureza, tais como são conhecidas,

⁶⁷ CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. p. 413.

e se mistura às alegorias e às metamorfoses que são próprias do maravilhoso. O fantástico encontra seus efeitos buscando justamente a realidade como referência, e, nessa lógica, o que se impõe como sobrenatural é aquilo que espanta por não condizer com a lógica que rege o mundo fenomênico. É exatamente o embate entre a lógica dessa realidade e a lógica do sobrenatural que vai gerar o impacto ou o ruído no leitor/espectador. Porém, a grande diferença, conforme Todorov, é que no maravilhoso o sobrenatural se desenrola no interior da narrativa, conforme uma lógica natural, isto é, o mágico se integra à cena sem causar estranhamento nas personagens, enquanto no fantástico esse mesmo sobrenatural cria um clima de mistério, por vezes assustador do ponto de vista dessas mesmas personagens.

É importante ressaltar que no cinema de Méliès ainda não se pode falar de uma narratividade propriamente dita, e esses dois conceitos – fantástico e maravilhoso – se misturam no trabalho desse pioneiro do cinema. As alegorias são também um recurso estético muito usado por Méliès, que transpõe o espectador para um universo de pura fantasia e entretenimento e, em decorrência dessa disposição, estabelece como princípio um descompromisso com o mundo natural.

Seu trabalho foi profundamente influenciado pelo teatro. A câmera fixa e frontal marcava o lugar do espectador na poltrona diante do palco. Como observa Georges Sadoul, “Méliès nunca emprega a montagem com mudança de planos. Seus filmes compõem-se de quadros, não de seqüências, e cada quadro é o equivalente exato de um quadro do teatro”.⁶⁸

Podemos também pensar numa certa influência circense no trabalho de Méliès, no que se refere aos seus quadros de mágica. Beneficiando-se de trucagens, fazia com que os objetos desaparecessem de cena e se metamorfoseassem em outros. Esses recursos de linguagem são próprios do maravilhoso mágico que encanta e que resgata o incomum. “Mas Méliès sempre empregava o truque para surpreender: constitui ele um fim, não um meio de expressão”, informa Sadoul⁶⁹. Seus truques,

⁶⁸ SADOUL, G. *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Martins, s/d. p. 31.

⁶⁹ Idem, *ibidem*, p. 29.

possibilitados pela máquina, tinham como objetivo o entretenimento e a diversão (na época o cinema se dirigia às classes populares e os filmes eram projetados em feiras, nos *vaudevilles* e nos cordões industriais das cidades, como uma diversão para a classe proletária ou então se prestavam como um veículo documental) e eram apresentados como *gags*.

Naquele momento do cinema, não podemos pensar ainda no maravilhoso já constituído, no sentido de narratividade. No entanto, certamente sua semente estava lançada no terreno cinematográfico. No cinema, há uma supremacia da imagem em relação ao texto. As trucagens e os efeitos especiais constroem um tipo de maravilhamento cinematográfico, sobretudo por meio daquilo que Le Goff chama de “metáforas visivas”, ou seja, daquilo que encanta a vista – o ato de mirar – e é reconhecido pelo olhar. O cinema de ficção científica vai ocupar um lugar particularmente importante nesse contexto, demonstrando os “milagres” que a ciência poderia produzir. As viagens interplanetárias, seres extraterrestres, discos voadores, monstros atômicos, robôs, o medo atômico, os sábios loucos, o poder da engenharia genética e o domínio do mundo digital são alguns dos muitos motivos que inspiraram e inspiram fortemente esse cinema, cujo germe já estava plantado desde seu surgimento e comparecia fortemente no cinema de Méliès.

Para Sclier e Labarthe:

*Méliès não toma a sério a ciência. Ela fornece-lhe os seus próprios elementos: o foguetão é o tema das viagens interplanetárias, pelos quais ele substitui a varinha mágica, os demônios e as fadas das suas anteriores encenações. Em resumo a ciência permite introduzir no cinema um modernismo maravilhoso que já toma o aspecto dum mito. É neste sentido que Méliès tem uma obra precursora.*⁷⁰

⁷⁰ SCLIER & LABARTHE. *Cinema e Ficção Científica*. Lisboa: Editorial Áster, s/d. p. 20.

Na verdade, quando o maravilhoso se manifesta no cinema, ele cria analogias que se representam muitas vezes pelos efeitos especiais ou, no caso de Méliès, pelas trucagens, produzindo as metamorfoses que lhe eram tão caras, como também o “misterioso” desaparecimento de figuras das telas. Os simulacros aí se proliferam brincando de *faz-de-conta* e se transformam em essência na construção do maravilhoso cinematográfico.

Nesses primeiros tempos, a magia apresentada nas telas mostrava um mundo de encantamento e humor que surpreendeu também pelo seu caráter inovador e inédito. Os atores dos filmes de Méliès manipulavam objetos que apareciam e desapareciam em cena; os móveis andavam sozinhos e homens subiam as paredes burlando a força da gravidade, num total *nonsense*. Esses efeitos coadunam com a animação na medida em que atribuem vida aos objetos inanimados, criando um universo mágico absolutamente descomprometido com a realidade cotidiana.

Devemos lembrar também que o maravilhoso encontra uma significativa força de expressão no cinema de animação, embora nele predomine também a não-narratividade, tal como no cinema de Méliès. Desse modo, não podemos falar ainda de uma linguagem do maravilhoso, no sentido narrativo e que se constrói do ponto de vista estrutural, mas sim de elementos que o caracterizam. O maravilhoso se prenuncia nessa modalidade de cinema, encontrando aí um terreno fértil que possibilitaria mais tarde uma tradução perfeita dos contos, permitindo adaptações de histórias clássicas, das quais foi precursor o célebre Walt Disney. É de sua autoria o primeiro longa-metragem animado, *Branca de Neve e os Sete Anões*, resultando daí muitos outros, como *Cinderela*, *A Bela e a Fera*, *Pinóquio*...

Antes da invenção do cinematógrafo tínhamos a arte da animação, realizada não só por primitivos aparelhos de projeção, como também pelo teatro de sombras chinês e outras formas que visavam criar uma ilusão do movimento, encontrando seu apogeu na Lanterna Mágica, no século XVIII. A partir da criação da câmera cinematográfica

pelos irmãos Lumière, desenvolve-se o cinema de animação propriamente dito, que ocupa o lugar soberano do maravilhoso na modalidade cinematográfica.

Sabemos que toda narrativa ou objeto artístico é passível de inúmeras e diferentes leituras, na medida em que há sempre um nível muito particular de recepção e interpretação situado sob as generalidades mais óbvias propostas pelo texto. Cada história é sempre contada de um jeito distinto, e nós mesmos lemos uma mesma versão de várias maneiras, porque as obras são dotadas de uma pluralidade de sentidos que produzem diversos efeitos de interpretação. No caso específico das narrativas maravilhosas, essas leituras vão produzir efeitos estéticos muito semelhantes. Como já dito, os contos maravilhosos se abrigam sob uma estrutura muito parecida e de temáticas iguais, contadas de maneiras diferentes. Isso também vai acontecer em algumas modalidades do cinema narrativo, como veremos adiante.

O cinema é cheio de auto-referências, como também tem produzidos muitos *remakes*, ou seja, refilmagens inspiradas em histórias já contadas. Como nos contos maravilhosos, tece um mosaico de narrativas recriando histórias que se interpenetram umas nas outras, construindo uma espécie de bricolagem a partir de retalhos juntados de outros filmes. Soma-se a isso o fato de que a cada nova leitura o leitor/espectador percebe outros aspectos e perspectivas não notadas antes. Os efeitos de sentido produzidos pelo maravilhoso criam um universo imaginário e ficcional que se assume enquanto tal preliminarmente, eliminando o estranhamento e propondo assim uma espécie de pacto entre a obra e o público. As narrativas, tanto a cinematográfica quanto a literária, como obras artísticas, esteticizam o maravilhoso e provocam nossa sensoriedade.

É no século XX que a imagem atinge seu ponto máximo, sustentada pela evolução tecnológica iniciada pelo cinema e seguida pela TV, pelo vídeo e pela tecnologia digital. Nesse contexto da modernidade, a narrativa cinematográfica ocupa um lugar dominante no século XX como a “grande contadora de histórias”, atingindo uma imensa massa de espectadores.

O cinema introduz uma nova maneira de narrar, reproduzindo a ilusão do movimento da vida nas imagens gigantes das telas, recortando o mundo, privilegiando espaços e enquadramentos, e gradativamente vai ampliando seus recursos narrativos, construindo sua própria linguagem. Entendemos que é justamente essa linguagem que se torna específica na modalidade do maravilhoso, gerando determinados estilos que permitem agrupar essas narrativas dentro daquilo que se propõe aqui como um gênero. O cinema do maravilhoso, digamos assim, agrega várias modalidades, como os filmes de ficção científica, os filmes classificados como de fantasia e até mesmo alguns filmes de aventura hollywoodianos. Os heróis dos filmes de aventura, assim como os dos romances de aventura, são dotados de uma valentia extraordinária que os capacita a realizar grandes feitos, impossíveis para meros mortais. Nesse sentido, o herói das narrativas de aventura é envolvido por uma espécie de aura mítica. Erich Köhler escreve que “a própria aventura, representada pela valentia, pela procura da identidade por parte do cavaleiro no mundo da corte, é em última análise ela própria uma maravilha”.⁷¹

No filme *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida*, de Steven Spielberg (1981), podemos identificar a presença do maravilhoso construído na própria estrutura narrativa, a partir da figura do herói que percorre uma verdadeira odisséia, tal como nos modelos arcaicos do mito e dos contos. O herói Jones, renomado professor de arqueologia, sai de seu lugar de origem, em 1936, atravessando o mundo em busca da milenar arca perdida. Essa arca é um objeto de cobiça, disputado por americanos e nazistas, envolto por misteriosos poderes mágicos e sobrenaturais. Ela está submersa num abrigo subterrâneo cujo chão é coberto por serpentes venenosas. O herói – que tem uma aversão particular por cobras – deverá enfrentar esse obstáculo, dentre muitos outros que se apresentam, para atingir seu objetivo de resgatar o objeto mágico perdido. As serpentes representam o papel de guardiãs desse lugar sagrado que esconde a arca. Para Campbell, elas representam também a contraparte infantil

⁷¹ KÖHLER, apud LE GOFF, op. cit., p. 21.

do mundo inferior “cuja cabeça sustenta a terra e que representa os poderes demiurgos e geradores de vida no abismo”.⁷²

Para que a arca seja encontrada, é necessário que o herói se aposse antes de um medalhão que simboliza o objeto mágico e, conforme Propp, faz parte da morfologia que compõe os contos do maravilhoso. É ele que vai possibilitar abrir os caminhos de acesso à arca. Esse ardiloso herói, além de sabedoria, é dotado de uma perspicácia incomum, como também será sempre favorecido pela sorte, "protegido dos deuses". A saga percorrida por ele vai encontrar inúmeros obstáculos que serão enfrentados e vencidos com o auxílio de ajudantes (aqui eles não são exatamente mágicos) e pelo favorecimento de uma espécie de força do destino aliada à sua bravura. Tudo converge em prol do herói. O objeto procurado lhe escapa inúmeras vezes das mãos, mas, ao final, ele consegue recuperá-lo e é evidentemente vitorioso.

1.9.1 A Linguagem Cinematográfica

Vamos tomar aqui o termo *linguagem* entendido como um sistema organizado de signos que se presta à comunicação para além de um sentido meramente informativo. A idéia de comunicação deve ser considerada, portanto, de forma ampla, processando-se em várias instâncias de percepção, abarcando inclusive o discurso poético e o narrativo e ultrapassando assim o aspecto meramente objetivo e formal do texto. O campo da comunicação vem crescendo exponencialmente na medida em que os meios de produzir e reproduzir linguagens se expandem. Dessa forma, ele tem se tornando cada vez mais complexo, cobrindo todas as funções da linguagem. Yuri Lotman define, a princípio, linguagem como:

...um sistema ordenado de comunicação (que serve para transmitir a informação). Desta definição de linguagem como sistema de comunicação decorre a propriedade da sua função

⁷² CAMPBELL, op. cit., p. 61.

*social: a linguagem assegura a troca, a conversação e a acumulação da sociedade que a utiliza.*⁷³

Embora o cinema tenha se inspirado historicamente nas narrativas literárias para aprender essa arte de contar história, sua linguagem se distingue completamente do paradigma verbal que lhe serviu de inspiração temática. Na teoria do cinema essa questão gerou uma ampla discussão que teve, de um lado, os semiólogos sustentando uma teoria baseada nos modelos lingüísticos e, de outro, os semioticistas promulgando o cinema como um sistema independente, dotado de uma linguagem própria, que não pode ser vinculada ao padrão verbal.

Entretanto, o cinema narrativo mantém uma estreita proximidade com a literatura, na medida em que esta não só lhe serviu de inspiração para adaptações dos textos literários às telas (como mostra a história do cinema), como também para sua proposta de contar histórias. O modo de narrar, no entanto, não está concentrado apenas na palavra, mas também em uma estrutura organizada pelas imagens e seus elementos essenciais.

No cinema do maravilhoso, os efeitos especiais são um dos elementos que ocupam uma posição de extrema relevância para a constituição específica dessa linguagem que, ao gerar diversas obras dotadas de características semelhantes, pode se organizar, naquilo que está sendo afirmado nesta pesquisa, como gênero narrativo. É importante sublinhar que, evidentemente, nem todos esses efeitos são exclusivos do maravilhoso. No entanto, os filmes de ficção científica, os de fantasia e os de aventura e outros que podem se agrupar nessa categoria do maravilhoso são facilitados pela construção desses efeitos. São eles que vão permitir a criação de uma “realidade” singularizada por uma outra lógica, que subverte as leis físicas, incorporando o exagero e a magia e abrindo caminho para a realização de todas as possibilidades que caracterizam a liberdade do maravilhoso.

⁷³ LOTMAN, I. *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Estampa, 1978. p. 10.

Quando falamos na poeticidade do maravilhoso não estamos evocando rigorosamente procedimentos artísticos no que diz respeito às inscrições estilísticas e outras características afins. Entretanto, o maravilhoso, em sua concepção mais fundamental, opera com a utilização excessiva de metáforas – e esse sentido é específico da arte –, permitindo assim uma licenciosidade que traz consigo a liberdade da criação. O maravilhoso é, ao mesmo tempo, imanente e transcendente às narrativas. Não corresponde a nenhuma ordem preestabelecida e apresenta-se em deslizamentos, em livres e abundantes usos de metáforas, processando desregramentos que privilegiam o irracional. O cinema é um grande simulador que se impõe no gigantismo de suas imagens, condensando o tempo e o espaço na ação e conduzindo o espectador a um mergulho no mundo onírico, que, ao fim e ao cabo, possibilita a penetração nessa realidade proposta por ele.

Entretanto, quando o maravilhoso se incorpora ao cinema ou à literatura, o resultado pode ser bastante diversificado no sentido de produzir obras que se enquadram em diferentes estilos. É sabido que o maravilhoso se manifesta de vários modos e formalmente já foi categorizado por estudiosos como Todorov, por exemplo, que organizou diversas classificações para ele. Dessa forma, no caso do cinema, o maravilhoso pode se presentificar também em vários tipos de filmes.

A partir dos anos 20, sedimenta-se a crítica cinematográfica na França, e o cinema é incorporado ao campo artístico recebendo a denominação de sétima arte. Nesse período ele recebe a atenção do erudito e passa assim a habitar a esfera da cultura dominante. A estética do cinema começa a ser discutida. Atribui-se à imagem cinematográfica um estatuto plástico como “pintura da luz” e “sinfonia visual”, emergindo assim as primeiras teorias sobre ele. A complexidade do fenômeno cinematográfico ampliou sua linguagem e elevou o cinema a um lugar mais privilegiado, despertando interesse como objeto de estudo. Muitas interrogações vieram à tona, merecendo investigações históricas, sociológicas e psicológicas servindo ao interesse de diversas ciências. Para complementar o estatuto epistemológico gerado por esse meio, a teoria da informação e a semiótica vieram se

acrescentar às renovadas discussões, ajudando na construção de novas perspectivas para reflexão acerca da articulação cinematográfica.

Segundo Ismail Xavier:

*A reflexão sobre cinema desenvolve-se em diferentes direções, obedecendo a orientações distintas, mobilizadoras de quadros conceituais específicos. Novas interrogações emergem no plano da investigação histórica, no âmbito de estudos sociológicos e psicológicos do fenômeno cinematográfico.*⁷⁴

Antes dos anos 20, porém, essa trajetória de construção estética do cinema já se prenunciava no manifesto futurista de 1916. A “modernidade” do cinema, vinculada à sua filiação técnica e industrial, fazia-o ressaltar dentre as artes do futuro. Para Xavier:

*O projeto exige, não o desenvolvimento da sensibilidade e inteligência “em geral”, mas o desenvolvimento de um certo tipo de sensibilidade: alógica, impressionista, de intuições rápidas, sintonizada com “as palavras em liberdade” da nova poesia, com o novo espaço pictórico “simultaneista” e, mais amplamente, com a configuração de estímulos do contexto urbano.”*⁷⁵

1.9.2 A vanguarda

Historicamente, a chamada vanguarda surgia na França dos anos 20 e se caracterizava como um movimento que intentava, através do cinema, se libertar de toda a tradição burguesa. Seu intuito era definir, até os extremos limites, todas as possibilidades estéticas do cinema por meio de um conjunto de pesquisas e experiências. Havia todo um exagero que caracterizava os textos desses teóricos da vanguarda. Dentre os primeiros estetas que surgiram nesse momento destacam-se Ricciotto Canudo, Jean Epstein, Abel Gance, Louis Delluc e René Clair, dentre outros,

⁷⁴ XAVIER, I. *Sétima Arte: Um Culto Moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978, p.11 .

que comungavam as mesmas idéias e proclamavam o caráter poético do cinema, que se realizava na evocação de um mundo imaginário e de uma supra-realidade, segundo eles, mais autêntica do que a realidade cotidiana. Foi Canudo que conferiu ao cinema o *status* de “sétima arte”, pela sua capacidade de reunir todas as artes tradicionais como a arquitetura, música, pintura, escultura, poesia e dança.

O cinema era entendido como uma manifestação de puro maravilhoso ao revelar o mundo oculto dos sonhos. Essa qualidade onírica foi influenciada pelos estudos de Freud acerca da interpretação dos sonhos, que revolucionou o pensamento do século XX, marcado pelo lançamento de sua obra sobre a interpretação dos sonhos, em 1900.

O cineasta e teórico francês Jean Epstein encaminha suas idéias em uma perspectiva lírica e é enfático ao abordar a relação do cinema com o maravilhoso: “O cinema é sobrenatural por essência (...) Vejo o que não é, e eu o vejo, este irreal, especificamente”.⁷⁶ Diante dessa afirmativa, Agel conclui que “O maravilhoso estará, para Epstein, ligado à própria realização do fenômeno cinematográfico”.⁷⁷ Epstein rejeitava particularmente o enredo. Suas teses, embora suspeitas do ponto de vista científico pelas constatações primárias, baseavam-se fundamentalmente nos efeitos da trucagem e reflexões sobre a aceleração e lentificação do tempo, com conclusões metafísicas fragilmente sustentadas.

Abel Gance, que ocupou um lugar proeminente na escola francesa do primeiro pós-guerra, vê também o cinema sob um prisma lírico e assinala sua proximidade com o mundo onírico: “Toda a vida do sonho e todo o sonho da vida estão prestes a lançar-se na fita sensível”.⁷⁸ Gance também atrelava a imagem cinematográfica aos sonhos, à magia, à transmutação, afirmando que o cinema é a arte da alquimia.

⁷⁵ Idem, ibidem, p. 35.

⁷⁶ Apud AGEL, H. *A Estética do Cinema*. São Paulo: Cultrix, 1982. p. 18.

⁷⁷ AGEL, op. cit., p. 18.

⁷⁸ Apud AGEL, op. cit., p. 21.

René Clair, consagrado cineasta da vanguarda francesa, ambicionava um cinema isento da lógica cartesiana e enfatizava sua natureza sobrenatural: “Por mim, resignar-me-ia facilmente em não admitir hoje no mundo das imagens, nem regra nem lógica”.⁷⁹

Essa lógica onírica foi resgatada com mais vigor pelos surrealistas, que ampliaram o sentido do maravilhoso. Luiz Buñuel dizia que “o cinema parece ter sido inventado para expressar a vida subconsciente, tão profundamente presente na poesia”...⁸⁰ Esses princípios evocados pela vanguarda dos anos 20 aproximam a arte cinematográfica do maravilhoso, que, basicamente, reside na extrema liberdade que se faz surpreender pelos exageros, sustentando a criação do absurdo e das metáforas, poetizando a imagem e criando a sua própria lógica.

1.9.3 Os Estruturalistas

Ao estudar a linguagem cinematográfica, a corrente estruturalista vai partir da lógica da língua, organizando uma gramática que toma como referência a própria normatização das gramáticas tradicionais. Dessa forma, o código cinematográfico é sistematizado a partir de seus elementos fundamentais, compostos do quadro, do enquadramento, dos planos, cortes e montagem. Mesmo quando não se pretende contar uma história, são esses elementos codificados que vão permitir sua sustentação como linguagem, mostrando simplesmente imagens, informando ou produzindo idéias.

Christian Metz, ao estudar o cinema enquanto linguagem, propõe um esquema de códigos, regras e configurações estruturais específicas, partindo da mensagem para a noção de código. “A mensagem é um ponto de partida, o código um ponto de chegada”⁸¹. Para Metz, um “código apresenta um campo unitário de comutações, isto é, um “domínio” (reconstruído) dentro do qual variações do significante correspondam

⁷⁹ Apud AGEL, op. cit., p. 23.

⁸⁰ BUÑUEL, L. *Cinema: Instrumento de Poesia*. Apud Xavier, I. *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 336.

a variações do significado”.⁸² Dessa maneira, o código tem um sentido mais abrangente e abriga, no caso, todos os filmes, “é a unicidade lógica postulada, além da unicidade material constatada”.⁸³

*...definiremos **linguagem cinematográfica**: conjunto de todos os códigos cinematográficos particulares e gerais, razão por que se negligenciam provisoriamente as diferenças que os separam, e se trata seu tronco comum, por ficção, como um sistema real unitário.*⁸⁴

Para Metz, o termo código foi importado da lingüística com o sentido de língua e designa sistemas não singulares. Segundo Jacques Aumont, o estatuto da linguagem cinematográfica definido por Metz é uma tentativa de elucidação negativa que explicita tudo o que a linguagem cinematográfica não é.⁸⁵ Ou seja, para Aumont, que segue a linha deleuziana, o cinema é um outro sistema que tem por base a imagem e, portanto, não deve haver essa relação tão estreita com o campo do verbal e muito menos no que este se refere à gramática normativa.

A especificidade da linguagem cinematográfica, ainda para Metz, “estabelece uma combinação de imagens fotográficas móveis, de ruídos, de falas e de música; e o ‘cinema mudo’ era a linguagem que só utilizava apenas o primeiro destes quatro elementos”.⁸⁶ Esta última afirmação de Metz parece equivocada, pois o som no cinema sempre foi um elemento de linguagem extremamente importante. Mesmo no cinema mudo, buscava-se o som para acompanhar as imagens, dando-lhes ritmo e volume. E quanto aos aspectos verbais havia duas maneiras de supri-los. Uma era a presença de uma espécie de locutor que explicava o que viria a ser mostrado na película e outra era a inserção de pequenos textos pontuando momentos-chave das fitas.

⁸¹ METZ, C. *Linguagem e Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 55.

⁸² Idem, ibidem, p. 31.

⁸³ Idem, ibidem, p. 29.

⁸⁴ METZ, op. cit., p. 81.

⁸⁵ AUMONT, J. *A Estética do Filme*. Campinas: Papyrus, 2002. p. 176.

⁸⁶ METZ, op. cit., p. 27.

As imagens captadas em enquadramentos divide-se em planos que, *grosso modo*, segundo Jean-Claude Bernardet⁸⁷, se constituem da seguinte maneira:

Plano Detalhe (PD) – foca um detalhe e indicia para algum caminho dentro do contexto narrativo;

Primeiríssimo Plano (PPP) – a câmera se aproxima e foca um rosto, por exemplo;

Primeiro Plano (PP), quando corta uma figura humana do busto para cima;

Plano Americano (PA) – corta as personagens na altura da cintura ou das coxas;

Plano Médio (PM) – enquadra as personagens em pé com uma pequena faixa de espaço acima da cabeça e embaixo dos pés;

Plano Conjunto (PC) – mostra um grupo de personagens reconhecíveis, em um ambiente;

Plano Geral (PG) – mostra um grande espaço no qual as personagens não podem ser identificadas.

Para Lotman:

*A iluminação, a montagem, a combinação de planos, a mudança de velocidade etc. podem dar aos objectos reproduzidos no “écran” significações suplementares: simbólicas, metafóricas, metonímicas, etc.*⁸⁸

*(...) A arte não se limita a re-produzir o mundo com o automatismo inerte de um espelho: ao transformar em signos as imagens do mundo, a arte enche-o de significações.*⁸⁹

Semiologistas como Metz e Lotman inegavelmente trouxeram grandes contribuições para pensar o cinema. Porém, ao tentar vincular o cinema aos paradigmas verbais, acabaram por engessar a linguagem cinematográfica, reduzindo-a a um conjunto de regras. Deleuze, por sua vez, expande a visão de linguagem, pensando-a numa dimensão maior que prioriza o tempo, a ação e o movimento, entrelaçados com essas

⁸⁷ BERNARDET, J. C. *O que é Cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1981. p. 38-39.

⁸⁸ LOTMAN, op. cit., p. 60.

unidades mínimas (planos, movimentos de câmara, etc.). Parece que Deleuze faz um movimento contrário ao dos semiologistas, invertendo a ordem das prioridades, ou seja, levando a linguagem a se apossar das imagens através dos elementos mínimos que a constituem.

Jacques Aumont argumenta que na linguagem cinematográfica, considerada globalmente, não se encontram sistemas organizados, como é o caso das línguas. Para ele, a linguagem do cinema deve ser confrontada com a da *literatura*, e não com a língua e a gramática; tem por objetivo construir um estilo harmonioso por meio de um “conhecimento das leis fundamentais ou das regras imutáveis que regem a construção do filme”.⁹⁰

1.9.4 A Vertente deleuziana

Para Deleuze, que faz uma leitura baseada nos princípios da teoria peirceana, “um signo é uma imagem particular que representa um tipo de imagem, tanto do ponto de vista de sua concepção, quanto do ponto de vista de sua gênese ou de sua formação (ou até de sua extinção)”.⁹¹ Quando o signo atua nessa instância mais subjetiva, percorrendo um estado de consciência cônica ou de quase consciência, já podemos falar em um processo de comunicação que se prenuncia. A percepção estética, por exemplo, situa-se num primeiro instante justamente nessa categoria, transformando o objeto estético em signo estético.

Segundo o pensamento de Deleuze, a “imagem afecção”, ou imagem afeto, é o primeiro plano que se dá no nível da Primeiridade. A categoria da Primeiridade exprime aquilo que Peirce chama de “qualidade de sentimento”, traduzindo os aspectos perceptivos, as impressões e emoções e outras qualidades que habitam o universo da nossa sensoriedade. Esse nível de percepção sensória é primordial e

⁸⁹ Idem, ibidem, p. 30.

⁹⁰ AUMONT, op. cit., p. 167.

⁹¹ DELEUZE, G. *Cinema a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 93.

determinante na compreensão dos fenômenos. O primeiro plano, para Deleuze, é o rosto que traduz o movimento de expressão. Mesmo se não tivermos efetivamente a imagem de um rosto, mas o que o autor chama de “superfície refletora e micromovimentos expressivos”, teremos a coisa “rostificada” e “por sua vez nos encara, nos olha (...) mesmo se ela não se parece com um rosto”.⁹² É certo que é num primeiro plano do rosto que se revela a dramaturgia cinematográfica, digamos assim, na qual aparece o trabalho do ator. Nesse momento, o espectador pode perceber a subjetividade das personagens, estampando as emoções nas expressões de um rosto. Um primeiro plano que aproxima a imagem centrando o detalhe possibilita a revelação de sua intimidade. Entretanto, o PP vai além dessa personificação encarnada pelo ator e pode se revelar através de qualquer objeto que ocupa a tela, o qual, recortado de seu conjunto, ganha um poder de significação muito particular. Ou seja, o objeto que se impõe ao nosso olhar se reverbera e nos faz prestar atenção nele, produzindo uma significação muito específica. Nesse sentido, ele nos fala, se revela e, ao se mostrar, nos olha produzindo uma relação com o espectador.

Assim sendo, é bom lembrar que os signos não atuam isoladamente, mas sim na sua relação com outros. Nesse processo de conexão e embate, a imagem também é indicial (o que ocorre com frequência), apontando diretamente para possíveis relações dos signos visuais. Essa imagem, no nível da Secundidade, é chamada por Deleuze de imagem-ação, que se dá “quando as qualidades e potências são apreendidas enquanto atualizadas em estados de coisas, em meios geográfica e historicamente determináveis”⁹³. Conforme esse pensador, a imagem-ação traduz um realismo que se opõe ao idealismo da imagem-afecção. O realismo se constitui de meios e comportamentos. Os meios atualizam várias qualidades e potências, incluindo a própria ambiência criada no cenário. As potências se tornam forças que agem sobre a personagem, provocando nela reações que resultam em novas situações. Para Deleuze, esse é o reino da Secundidade.

⁹² Idem, ibidem, p. 115.

⁹³ Idem, ibidem, p. 157.

Finalmente, no nível simbólico, a imagem evoca convenções e códigos preestabelecidos por uma sociedade ou por grupos sociais. O simbólico se relaciona com a Terceiridade e, portanto, com a introdução de um terceiro elemento. Seguindo ainda a linha de raciocínio deleuziana, os meios (ambiência) ou são favoráveis ao homem (“civilização do lazer”) ou então lhe trazem desafios a serem enfrentados (“civilização de sobrevivência”), introduzindo esse terceiro elemento que é o homem em relação a esse meio, enfrentando obstáculos e inventando soluções que o reintegre, sejam elas objetivas – sobrevivência – ou subjetivas, quando o meio é benevolente e faz “acender um duelo consigo mesmo”.⁹⁴

Gilles Deleuze, de outra forma, fala também da importância desses aspectos relacionais entre os elementos que compõem cada enquadramento cinematográfico. Esses elementos são signos que, imbricados, vão possibilitando a produção de significados. Para ele, o quadro se reporta a um ângulo de enquadramento compondo um conjunto fechado que remete a um ponto de vista sobre o conjunto das partes. Visto que o cinema trabalha com pontos de vista extraordinários, que não são comuns cotidianamente,

*para não caírem num esteticismo vazio, eles devem se explicar revelando-se normais seja do ponto de vista de um conjunto mais amplo que compreende o primeiro, seja de um ponto de vista de um elemento inicialmente despercebido, não dado, do primeiro conjunto.*⁹⁵

Conforme Deleuze, a imagem cinematográfica se organiza em quadros propondo enquadramentos diversos e até mesmo *desenquadramentos* – no que se refere ao esvaziamento do quadro, como no cinema do japonês Ozu, por exemplo – e vai tecendo uma espécie de rede naquilo que ele denomina de conjuntos que vão estabelecendo conexões entre si a fim de promover significados. Se o enquadramento procura se justificar dentro de um determinado contexto narrativo, o desenqua-

⁹⁴ DELEUZE, op. cit., p. 181.

⁹⁵ Idem, ibidem, p. 26.

dramento exige do espectador uma inteligência maior a partir desses conjuntos nos quais a imagem se organiza. Dessa maneira, segundo ainda o autor, a imagem, além de ter uma função visível, passa a ter também uma função legível.

Para Deleuze, o enquadramento limita a imagem e é a “determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios”.⁹⁶ Já o quadro registra todo tipo de informação e pode ser tanto saturado quanto esvaziado. Na verdade, ele constrói uma significação da imagem que, além de mostrar, se torna também legível. O quadro se reporta também a um ângulo de enquadramento, mostrando pontos de vista extraordinários e tornando-os regulares dentro do conjunto da imagem cinematográfica. O *plongée* e o *contra-plongée*, focam as imagens de cima para baixo, ou vice-versa, podendo produzir efeitos significativos na estrutura da narrativa. O *zoom* aproxima e afasta as imagens, que, articuladas em seu conjunto, podem provocar, por sua vez, novas leituras. Do mesmo modo, a construção dos planos vai construindo significações. Ou seja, os movimentos de câmera, enquadramentos e planos articulados entre si vão promovendo significações diversas dentro do conjunto do texto cinematográfico, seja ele narrativo ou não. O cinema documentário, por exemplo, não tem um domínio narrativo, e sim informativo. Porém, a combinação desses elementos essenciais citados pode gerar um suplemento de sentido ampliando a compreensão da leitura.

Para David Bordwell⁹⁷ a narrativa cinematográfica tem três aspectos distintos:

- A representação ou semântica da narrativa, que é o modo que se refere ou confere significação a um mundo ou a um conjunto de idéias;
- A estrutura, que se refere a uma sintaxe do texto cinematográfico e consiste no modo como os elementos cinematográficos se combinam para criar um todo diferenciado;

⁹⁶ DELEUZE, op. cit., p. 22.

⁹⁷ BORDWELL, D. O Cinema Clássico Hollywoodiano. In: RAMOS, F. P. (Org.). *Teoria Contemporânea do Cinema. Documentário e narratividade ficcional*. São Paulo: Senac, 2005. v. II, p. 276.

- O ato, que consiste no processo dinâmico de apresentação de uma história ao receptor. É a pragmática dos fenômenos narrativos abrangendo considerações sobre origem, função e efeito.

Para Bordwell, “a narração é o processo de informar o receptor para que este construa a fábula a partir de padrões do *syuzhet* (trama) e do estilo cinematográfico.”⁹⁸

⁹⁸ Idem, *ibidem*, p. 278.

No caso do filme *Blade Runner*, *O Caçador de Andróides*, de Ridley Scott, que se enquadra no cinema narrativo porque se propõe a contar uma história seqüenciada, logo na cena de abertura temos a imagem de um olho em primeiríssimo plano, ou em plano detalhe, e dentro dele o reflexo da cidade de Los Angeles. Há um enquadramento perfeito desse olho gigante que aparece totalmente desconectado do rosto. O olho, recortado e fragmentado, é uma imagem predominantemente icônica que apenas se apresenta dando ênfase a essa pulsão escópica, própria do cinema. Sua função é metafórica e é o contexto narrativo que vai lhe conferir legibilidade, permitindo que seja passível de interpretação. A narração aqui se inicia pelo viés da própria imagem, que se mostra capturando metalingüísticamente o olhar do espectador através do grande olho que nos engole para dentro do texto fílmico. Nesse exemplo estamos transpondo a idéia deleuziana para um conjunto narrativo, e não do quadro. Há no filme uma alternância entre o plano aberto da cidade-cenário e o plano fechado do olho, que, na seqüência, se fundem, dando início à narrativa e nos levando a penetrar na história.

Nesse mesmo filme podemos encontrar também imagens predominantemente indiciais. Numa das cenas finais, por exemplo, o personagem Decker, vivido pelo ator Harrison Ford, encontra um origami de um unicórnio no chão e deduz que o policial Gaff, que aparece várias vezes em cena fazendo origamis, esteve no local. A imagem indicial pode também se caracterizar pelo extracampo – o origami remete à presença do policial ausente do quadro. Do mesmo modo, um determinado som que anuncia o perigo num filme de suspense, por exemplo, é também um extracampo. Para Deleuze:

*Num caso o extracampo designa o que existe alhures, ao lado ou em volta; noutro caso, atesta uma presença mais inquietante, da qual nem se pode mais dizer que existe, mas antes que “insiste” ou “subsiste”, um Alhures mais radical, fora do espaço e do tempo homogêneos.*⁹⁹

⁹⁹ DELEUZE, op. cit, p. 29.

Finalmente, temos a imagem simbólica que traz à cena signos convencionais traduzindo os chamados signos de lei que ligam esse “conjunto fechado” a outros conjuntos. Como esclarece ainda Deleuze, em qualquer conjunto fechado haverá sempre um ponto de abertura que o remeterá a outros conjuntos. Ou seja, a produção de significados se dá de uma maneira complexa, exigindo que o aspecto relacional esteja sempre presente, seja ele dentro de um determinado quadro em particular ou no contexto narrativo como um todo. Desse modo, o conceito de linguagem deve ser tomado de uma maneira mais ampla, e cada sistema de linguagem – a dança, o cinema, o teatro, etc. – vai operar com elementos fundamentais dos quais dispõe em seu diferencial com relação aos outros para se comunicar.

Segundo Deleuze, os objetos e os atos da realidade são unidades da imagem-movimento, e esta se torna uma realidade que fala através dessas unidades. Isto é, a linguagem se apodera do cinema, que cria sua própria realidade por meio dos seus elementos fundantes como os planos, enquadramentos, posições da câmera, montagem, etc. Ou seja, o cinema toma a realidade fenomênica como referência e confere a ela uma significação muito particular ao modificá-la. Essa transformação da realidade cotidiana em realidade cinematográfica só se opera porque recebe um tratamento especial, que é próprio do cinema e de seus elementos essenciais, traduzido pelo modo como esse sistema nos fala, interage conosco, comunica que é, ao fim e ao cabo, a sua linguagem.

Na linha do pensamento deleuziano, André Parente afirma que “A imagem cinematográfica não consiste em representar os objetos e atos da realidade, ela apresenta a realidade por meio da realidade”.¹⁰⁰ Ou seja, o cinema se propõe a criar sua própria realidade independentemente da verossimilhança que esta possa evocar, e, dessa forma, podemos pensar em duas instâncias de realidade interagindo, instaurando um processo em que a realidade fenomênica inspira e fundamenta a realidade cinematográfica.

Dentre os elementos sógnicos que permitem à linguagem se apossar da imagem cinematográfica, a montagem é um elemento de extrema importância que gera efeitos de sentidos muito particulares e que adquire uma enorme relevância no cinema. A montagem é responsável pela sintaxe do filme ao articular as imagens seqüencialmente, mesmo não sendo de modo linear. Conforme Deleuze:

*A montagem é esta operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair dela o todo, a idéia, isto é, a imagem do tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de suas relações.*¹⁰¹

Quando Deleuze fala dessa imagem do tempo, ele está se referindo a uma duração de tempo efetiva que através da montagem pode ser condensada, permitindo ainda uma articulação das idéias na narrativa cinematográfica. “O que emerge da montagem”, diz Deleuze, “é a Idéia”.¹⁰²

¹⁰⁰ PARENTE, A. *Narrativa e Modernidade – Os Cinemas não narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus, 2000. p. 27.

¹⁰¹ DELEUZE, op. cit., p. 44.

¹⁰² Idem, ibidem, p. 47.

CAPÍTULO 2

O Gênero Maravilhoso e Suas Relações com a Narrativa Literária e Cinematográfica

2.1 A Problemática dos Gêneros e o Maravilhoso

Etimologicamente, a palavra gênero vem do latim “*generum* e com mudança de declinação *genus-eris* que significa conjunto de espécies com caracteres comuns.”¹⁰³

Na realidade, o conceito de gênero foi tirado das ciências naturais, como a botânica e a zoologia, e estendido a outros campos do conhecimento; ele não é restrito ao campo literário ou artístico, mas foi apropriado por estes para organizar o estudo das diferentes formas e estruturas narrativas.

O gênero organiza em categorias obras que apresentam características estruturais, estilísticas e temáticas em comum, filiando-as em classes ou espécies, isto é, juntando características genéticas, digamos assim, que formam uma família, com traços de similaridade. Organizar, sistematizar e estabelecer relações entre as obras é função dos gêneros literários. Todorov considera que:

*De uma maneira mais geral, não reconhecer a existência de gêneros equivale a supor que a obra literária não mantém relações com as obras já existentes. Os gêneros são precisamente essas escalas através das quais a obra se relaciona com o universo da literatura.*¹⁰⁴

¹⁰³ CUNHA, A. G. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

¹⁰⁴ TODOROV, op. cit., p. 12.

E mais à frente ele acrescenta que “toda teoria dos gêneros assenta-se numa representação da obra literária”.¹⁰⁵ Essa representação, para o autor, repousa nos aspectos verbal, sintático e semântico do texto. O aspecto verbal reside nas frases e nas propriedades do enunciado e da enunciação. O aspecto sintático implica as relações que as partes da obra mantêm entre si. Finalmente, o aspecto semântico está ligado aos temas literários que se reúnem em torno de alguns *universais semânticos*, ou temáticas comuns, construindo os enredos das obras, que, transformadas e combinadas, produzem uma aparente multidão de temas.

As obras são qualificadas de acordo com os gêneros, e essa classificação vai tomar caminhos diferentes, no que diz respeito ao tipo de obra, dentro de um mesmo sistema de linguagem ou de signos, ou em sistemas distintos, como é o caso do cinema e da literatura, por exemplo, que resultam em taxionomias diferentes. Muitas vezes essa categorização pode ter pontos de tangenciamento. O *western* ou a ação, por exemplo, são classificações típicas do cinema. Todavia, o romance, a comédia, a ficção científica e o drama são classificações emprestadas do modelo literário e adaptadas ao cinema. A classificação dos gêneros cinematográficos parece que se pauta pelas questões temáticas, enquanto na literatura outros elementos são levados em conta para a definição de gêneros, como unidades narrativas, caracterização e construção de personagens, ambiência, subjetividades, etc.

Evidentemente, quando se fala em gênero, pressupõe-se uma reunião de obras que apresentam certas características em comum. Essa taxionomia é importante para o estudo das obras porque estabelece uma ordem regulamentada por determinadas regras e princípios. Entretanto, conforme afirma Stalloni, “parece ser muito difícil, para a literatura, chegar a um consenso sobre uma teoria coerente dos gêneros baseada em definições rigorosas e delimitações precisas”.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Idem, Ibidem, p. 24.

¹⁰⁶ STALLONI, Y. *Os Gêneros Literários*. Rio de Janeiro: Difel, 2001. p. 16.

Sabemos que o conceito de gênero na literatura tem sofrido grandes modificações ao longo da história, desde seu surgimento na Antiguidade clássica até os dias atuais, e essas classificações vêm apresentando uma enorme polêmica, dada a diversidade de obras e suas múltiplas singularidades. Alguns teóricos ainda consideram os gêneros imutáveis e advogam o valor de uma obra pela sua obediência a leis fixas de estruturação, submetida à convenção clássica dos gêneros.

A defesa dessa causa, no entanto, vem caindo por terra na medida em que a proliferação de obras foi gerando uma pluralidade de gêneros e estilos que vão resultando em recombinações de características dos diversos gêneros, como também devido ao surgimento de outros. Costa Lima ressalta que “Os gêneros, bem como a própria idéia de literatura, são fenômenos dinâmicos, em constante processo de mudança”¹⁰⁷. Esse mesmo autor afirma ainda que o gênero “seleciona a realidade de uma maneira que lhe é exclusiva ou pelo menos diferenciada da de outros gêneros.”¹⁰⁸ Reafirmando essa idéia, Todorov atesta que “um texto não é somente o produto de uma combinatória preexistente (combinatória constituída pelas propriedades virtuais); é também uma transformação desta combinatória.”¹⁰⁹

Emil Stager¹¹⁰ salienta, em sua teoria dos gêneros, que os traços estilísticos, líricos, épicos e dramáticos podem estar presentes em textos, independentemente do gênero em que estes possam ser classificados. Evidencia também a importância da presença de combinações que podem comparecer em tênues nuances, rechaçando assim o purismo dos gêneros. Dessa maneira, a discussão sobre gêneros, hoje, envolve toda essa multiplicidade de diferentes recombinações, na medida em que se ampliam as possibilidades. A diversidade de obras torna a classificação de gêneros uma tarefa difícil e complexa, visto que essa variedade, muitas vezes, não se encaixa exatamente em gêneros já constituídos.

¹⁰⁷ COSTA LIMA, L. *Teoria da Literatura em suas Fontes*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002, p. 269.

¹⁰⁸ Idem, ibidem, p. 271.

¹⁰⁹ TODOROV, op. cit., p. 11.

¹¹⁰ STAIGER, E. Conceitos Fundamentais da Poética. In: SOARES, A. *Gêneros Literários*. São Paulo: Ática, 2000. p. 18.

Entretanto, neste momento, o que nos interessa focar é o conto maravilhoso, como uma modalidade já bem delineada e instituída enquanto gênero literário, e a sua relação com a ficção científica dentro da narrativa cinematográfica, conforme nossa proposta de recorte para esta pesquisa: reunimos essas narrativas naquilo que estamos chamando de gênero narrativo, que agrega esses textos pela similaridade estrutural promovida pelo maravilhoso.

2.2 O Gênero Maravilhoso

O maravilhoso se constitui como um grande gênero narrativo que será estudado aqui em sua transição da literatura para o cinema. Todorov considera o gênero maravilhoso avizinhado ao fantástico e ao estranho:

*O fantástico leva pois uma vida cheia de perigos, e pode desvanecer a qualquer instante. Ele antes parece se localizar no limite de dois gêneros, o maravilhoso e o estranho, do que ser um gênero autônomo.*¹¹¹

*(...) De uma forma mais geral, é preciso dizer que um gênero se define sempre em relação aos gêneros que lhe são vizinhos.*¹¹²

Para ele, o fantástico “é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural”.¹¹³ Segundo ainda Todorov, quando o leitor ou a personagem deixa de lado essa hesitação, sai do fantástico e entra no estranho; quando sua decisão for a de considerar intactas as leis da realidade, e quando admite novas leis da natureza para explicar os fenômenos,

¹¹¹ TODOROV, op. cit., p. 48.

¹¹² Idem, ibidem, p. 32.

¹¹³ Idem, ibidem, p. 31.

entra no maravilhoso. “...o maravilhoso se caracterizará pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, sem implicar a reação que provoquem nas personagens”.¹¹⁴

O conto de fadas é a variante mais conhecida e mais popular do maravilhoso. Para Todorov, o maravilhoso pode ser reconhecido nas seguintes modalidades:

Maravilhoso Hiperbólico – Os fenômenos não são aqui sobrenaturais, a não ser por suas dimensões superiores às que nos são familiares. Ele cita o exemplo de *As Mil e uma Noites*, em que Sindbad, o marujo, afirma ter visto “serpentes tão grossas e compridas que não havia uma que não engolissem um elefante. Talvez se trate apenas de uma maneira de falar (...) Seja como for, esse sobrenatural não violenta excessivamente a razão”.

Maravilhoso Exótico – Acontecimentos sobrenaturais são narrados sem serem apresentados como tais. Todorov cita novamente exemplos de Sindbad descrevendo o pássaro roca que escondia o sol.

Maravilhoso Instrumental – Apresenta aperfeiçoamentos técnicos irrealizáveis na época descrita, mas perfeitamente possíveis. Exemplos: tapete voador, maçã que cura, tubo de longa visão, que Todorov relaciona ao helicóptero, aos antibióticos e ao binóculo.

Maravilhoso Científico – Seria a ficção científica (*science-fiction*), em que o sobrenatural é explicado de maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea desconhece.

Nelly Novaes¹¹⁵ também propõe uma classificação para o maravilhoso dividida da seguinte maneira:

Maravilhoso Metafórico (ou Simbólico) – Narrativas cujo significado essencial é apreendido quando o nível metafórico de sua linguagem narrativa for percebido ou decodificado pelo leitor.

¹¹⁴TODOROV, op. cit., p. 53.

Maravilhoso Satírico – Narrativas que utilizam elementos literários do passado ou situações familiares, facilmente reconhecíveis, para denunciá-las como erradas, superadas... e transformá-las em algo ridículo tendo o humor como fator básico.

Maravilhoso Científico – Narrativas que se passam fora do espaço/tempo conhecidos, ou seja, onde ocorrem fenômenos não explicáveis pelo conhecimento racional.

Maravilhoso Popular ou Folclórico: Contos, Lendas, Mitos – Narrativas que exploram nossa herança folclórica européia e nossas origens indígenas ou africanas.

Maravilhoso Fabular – Situações vividas por personagens animais, que podem ter sentido simbólico, satírico ou puramente lúdico.

Podemos acrescentar a essa classificação o **Maravilhoso Cibernético**, produzido pelos meios digitais, tanto quando cria os jogos eletrônicos em formas narrativas, como também quando dá suporte para as narrativas cinematográficas trazendo temáticas estreitamente ligadas às possibilidades digitais. O filme *Matrix*, que será analisado no último capítulo deste trabalho, é um exemplo dessa modalidade de maravilhoso. Nessa classificação, podemos destacar as maravilhas produzidas por esse novo imaginário, habitando o universo digital, que lhe confere uma nova identidade e permite o desencadeamento digitalizado de situações e ações movidas por programas de computador. Dentro do mundo de matrix – grande mente digital – a realidade se fundamenta em outros princípios, baseados em programas que capacitam suas personagens.

Se o maravilhoso é um gênero literário, podemos considerar as subdivisões acima citadas como subgêneros ou modalidades nas quais ele pode se apresentar. Conforme Irleamar Chiampi:

¹¹⁵ COELHO, N. N. *Literatura Infantil*. São Paulo: Ática, 1993. p. 142-143.

*...o termo maravilhoso está definitivamente incorporado à Literatura, à Poética e à História Literária de todos os tempos. Longe de ser um modismo terminológico, o maravilhoso tem servido para designar a forma primordial do imaginário de obras de todas as latitudes culturais. (...) Sendo um componente das narrativas de todas as épocas e culturas, o maravilhoso freqüenta os estudos e tratados de poética ou história literária.*¹¹⁶

Lembramos ainda que o historiador e medievalista Jacques Le Goff, ao estudar o maravilhoso no imaginário medieval, reforça seu sentido ligado ao sobrenatural, citando Todorov. Nesse período, o maravilhoso comparece nas novelas de cavalaria, irrompendo na cultura dos doutos, como também na faixa social e em ascensão já ameaçada da pequena e média nobreza, a cavalaria. Habitando o terreno do sobrenatural, o maravilhoso só pode se explicar recorrendo ao próprio sobrenatural. O maravilhoso da literatura é um maravilhoso estetizado que se distingue do maravilhoso do imaginário popular ao conferir-lhe um tratamento embasado na criação artística e intelectual. O maravilhoso que habita esse imaginário popular, ao migrar para a literatura, imprime na obra uma estrutura que lhe é peculiar e que irá repicar em todas as obras do gênero. Ele também cria e mitifica lugares longínquos, adornados por mistérios ou seres, marcados pelas diferenças, e evoca objetos atribuindo a eles um supra-sentido que, em sua origem distante, vai ter que ver com o pensamento religioso desempenhando funções mágicas.

Jacques Le Goff arrola um inventário do maravilhoso medieval referenciado em:

A. Terras e Lugares – montanhas, grutas, penhascos, fontes e nascentes providos de certo mistério.

B. Seres Humanos e Antropomórficos – gigantes, anões, fadas, monstros.

C. **Animais** – naturais como o leão de Yvan, o cavalo baiardo ou imaginários como o unicórnio e o dragão.

D. Recorda também os **seres metade homem metade animal**, como as sereias e lobisomens.

E. **Objetos protetores** como o anel que torna os homens invisíveis. Objetos produtores como a taça de Graal. Objetos fortalecedores como a espada.

Todos esses elementos inventariados vão comparecer não só na literatura como ainda no cinema, exercendo uma função mágica e sobrenatural. São os objetos mágicos, como a eles se refere Propp, que ajudam o herói em sua saga por terras distantes, onde encontra obstáculos que podem estar representados por seres estranhos e poderosos.

Intrinsecamente ligado ao sobrenatural, o maravilhoso, como já foi dito, nasce com as narrativas míticas e se desdobra nos contos de origem popular. Conforme Chiampi, “Aristóteles comenta o maravilhoso como derivado do irracional na epopéia (cap. XXIV, 1460b,12)”¹¹⁶ e se presta à relação estrutural com outros tipos de discurso como o fantástico e o realista.¹¹⁸ Além dos tipos ou das modalidades do maravilhoso arroladas acima – nas acepções de Todorov e Novaes – talvez possamos pensar também em outros subgêneros como o realismo mágico e o realismo maravilhoso, na medida em que são desdobramentos do maravilhoso. O realismo mágico identifica-se:

*...com um dos princípios mais antigos de magia, presentes nas mais diversas cosmogonias dos povos primitivos (e em todas as dos povos meso-americanos): a potência (criadora, destruidora) atribuída à palavra*¹¹⁹.

¹¹⁶ CHIAMPI, op. cit., p. 49.

¹¹⁷ CHIAMPI, op. cit., p. 49.

¹¹⁸ Idem, Ibidem, p. 43.

¹¹⁹ CHIAMPI, op. cit., p. 45.

O realismo maravilhoso encontra-se muito próximo ao fantástico, como já havia postulado Todorov. A questão central, no que se refere à recepção, ou efeito discursivo, segundo Chiampi, “provoca o medo atávico, inconsciente, do sobrenatural, do desconhecido, gerado pela cisão entre o real e o imaginário, que garante a fantasticidade”.¹²⁰

O maravilhoso é imanente e transcendente, aparecendo de um lado como:

*...produto da percepção deformadora do sujeito, de outro como um componente da realidade. Os pontos de vista fenomenológico e ontológico vêm entrelaçados de tal sorte que se resolve a contradição (aparente) entre deformar e mostrar.*¹²¹

*Pierre Mabilie define o maravilhoso como uma realidade externa e interna ao homem rejeitando qualquer separação do objetivo e do sensitivo.*¹²²

O maravilhoso, considerado aqui como um gênero narrativo, pode ser analisado por meio das estruturas demonstradas por Propp sobre o conto maravilhoso. Como será visto na análise do *corpus*, essas estruturas proppianas podem ser aplicadas ao cinema maravilhoso. Para esse estudioso russo a estrutura dos contos, ou seja, as leis formais que regem sua construção é que vai possibilitar seu estudo. Sendo assim, ele mergulha numa profunda análise comparativa investigando um vasto *corpus* de contos maravilhosos. Depois de uma longa jornada, Propp conclui com propriedade que “o conto maravilhoso atribui freqüentemente ações iguais a personagens diferentes. Isto nos permite estudar os contos a partir das funções dos personagens.”¹²³ Ou seja, ele verificou que as funções desempenhadas pelas personagens são idênticas, em todos aqueles contos classificados como maravilhosos, lembrando ainda que essa repetição de funções já havia sido observada pelos historiadores das religiões nos mitos e nas

¹²⁰ Idem, ibidem, p. 53.

¹²¹ Idem, ibidem, p. 33.

¹²² Apud CHIAMPI, op. cit., p. 35.

¹²³ PROPP, V. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1984. p. 25.

crenças. Propp chama de “função” o procedimento de uma personagem que tem uma fundamental importância no desenrolar da ação narrativa. Para ele, os contos maravilhosos refletem um esquema estrutural que mostra o estreito parentesco existente entre eles e, em linhas gerais, pode ser sintetizado da seguinte maneira:

*...começam por um dano ou prejuízo causado a alguém (rapto, exílio), ou então pelo desejo de se possuir algo (o czar manda seu filho buscar o pássaro do fogo), e cujo desenvolvimento é o seguinte: partida do herói, encontro com o doador que lhe dá um recurso mágico ou um auxiliar mágico munido do qual poderá encontrar o objeto procurado. Seguem-se: o duelo com o adversário, o retorno e a perseguição.*¹²⁴

Esse parentesco é tão estreito que chega a formar um só corpo, um grande conjunto de textos interligados e condicionados entre si. Dessa forma, segundo Propp, eles não poderiam ser estudados isoladamente, mas sim em seu conjunto. Os contos maravilhosos formam uma categoria especial entre os contos e se organizam dentro dessa estrutura, exposta acima, formando uma totalidade que, por sua vez, está ligada a todos os fenômenos universais. Eles fazem parte do folclore e suas raízes estão ligadas à realidade histórica do passado. Essa realidade histórica é determinada pelos diferentes sistemas sociais, enquanto instituições, que refletem e condicionam os contos.

Nem tudo, porém, se explica por meio dessas instituições sociais. Sendo assim, Propp aponta para a relação dos contos com a instituição religiosa e toda a esfera dos cultos que se desdobram daí. Esses cultos, por sua vez, são provenientes de manifestações culturais. As forças exteriores que dominam a vida cotidiana do homem, como os fenômenos da natureza, se juntam às forças sociais, que também exercem um enorme poder sobre ele. Nesse cruzamento de forças, o homem, ao agir sobre a natureza e subjugar-lá, vai criando ritos e costumes. Para Propp:

¹²⁴ PROPP, V. *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 4.

*Rito e costume não são a mesma coisa. Assim, a incineração dos mortos é um costume e não um rito. Mas um costume é rodeado de ritos, e estudá-los separadamente constitui um erro metodológico.*¹²⁵

Dessa forma, Propp propõe estudar os vestígios dos numerosos ritos e costumes dos contos, possibilitando assim sistematizar a relação entre eles. Esse mapeamento detalhado proposto por Propp para o estudo dos contos é muito próximo da estrutura das narrativas míticas que se consagraram como o berço do maravilhoso.

Como sabemos, a literatura tradicionalmente é composta de três grandes gêneros: épico, lírico e dramático. A proliferação das histórias foi criando a necessidade de repensar esses três grandes gêneros, na medida em que outros foram surgindo. Muitos teóricos da literatura se esforçam em tentativas de apreender as novas tendências, repensando o valor do fato literário, como o faz Genette ao propor o que ele denomina de arquigêneros:

*Todas as espécies, todos os subgêneros, gêneros ou supergêneros (que) são classes empíricas, estabelecidas por observação do dado histórico ou, no máximo, por extrapolação deste dado.*¹²⁶

As primeiras formas literárias foram concebidas em verso, e os estudos inaugurais de Platão e Aristóteles sobre gênero se assentaram na poesia, tomando o metro como referência. Contudo, no século XX, as discussões sobre esse assunto têm como referência um amplo e divergente repertório de obras e tendências e nos levam necessariamente a flexibilizar os estudos de gêneros, que apontam para seu rearranjo.

¹²⁵ PROPP, *Morfologia do corpo maravilhoso*, cit., p. 10.

¹²⁶ GENETTE, G. Introduction à Architexte. In: GENETTE, G. et al. *Théorie des Genres*. Paris: Seuil, 1986. p. 143.

2.3 A Pluralidade Contemporânea

O fenômeno literário não pode ser visto separadamente do contexto histórico que lhe dá origem, porque sua matéria é extraída precisamente da realidade que sustenta o surgimento das obras. No século XIX, assistimos ao início de uma grande reviravolta, fundamentada pela explosão tecnológica que iria se consolidar no século XX. A luz elétrica, o telégrafo e os primeiros automóveis prenunciavam nesse período o tempo futuro que germinava. As distâncias geográficas começavam a se encurtar, e a comunicação, que demorava meses para transitar de um país a outro, já podia ser realizada em poucas horas com o envio dos telegramas.

Não se pode negligenciar o impacto e a influência dos meios de comunicação de massa e, sobretudo, da globalização no pensamento da sociedade contemporânea e, conseqüentemente, na sua produção artística, que, em especial, vai nos interessar no que tange ao cinema e à literatura. Aliás, o cinema é fruto desse novo tempo que vem no esteio da revolução industrial e do desenvolvimento científico. É bom lembrar que o cinematógrafo foi inventado para servir à ciência estudando o movimento animal. Os próprios inventores do cinema não acreditavam em suas potencialidades artísticas nem em seu futuro como um meio de expressão.

Depois do cinema veio a televisão, eleita como o veículo das massas por excelência, que se desenvolve pautada por uma nova formatação, concentrada em programas de entretenimento, documentários, entrevistas, programas culturais, dentre muitos outros. Entretanto, é através da televisão que vemos refletido esse novo tempo, nos permitindo resgatar a função de contar histórias. A cultura oral hoje se opera fundamentalmente por meio da televisão e, especificamente no Brasil, assistimos ao desenvolvimento da teledramaturgia através das novelas. Na realidade, essa modalidade narrativa é uma herança direta dos folhetins publicados nos jornais do século XIX e se impõe como a grande revelação da contemporaneidade, atingindo os mais altos níveis de audiência.

Finalmente, chegamos à era digital, que ainda está em franco processo de afinação e expansão. A idéia do hipertexto, que possibilita uma leitura/escrita não-linear em um sistema de informática, reflete os novos tempos, provocando uma mudança nos paradigmas mentais. Estamos assistindo a uma grande revolução trazida pela informática, que vem mudando nossa forma de pensar e de nos relacionar com o mundo, e isso, evidentemente, gera também uma grande transformação nas formas narrativas e instaura uma nova modalidade de maravilhoso, assentada num mundo virtual.

A chegada da internet dissemina definitivamente a informação e traz a possibilidade de interação com o usuário, permitindo a criação de um grande texto coletivo. A ciberliteratura, que ainda se prenuncia, pode potencialmente se aproximar muito da era oralizada, em que os textos armazenados na memória humana se transferem para a memória da máquina, permitindo intervenções que podem resultar em criações coletivas.

Os efeitos especiais do cinema são hoje produzidos digitalmente. Desenha-se a cena que é transposta para dentro do computador e assim se constroem os efeitos que serão colocados em cenas, sincronizadas com o trabalho dos atores. A temática virtual também vem sendo recorrente nas narrativas cinematográficas, e pode-se lembrar aqui a própria estrutura de *Matrix*. O filme narra uma aventura cibernética, em que a terra foi totalmente dominada por máquinas dotadas de inteligência artificial, e cria uma realidade virtual que leva as personagens para dentro do computador, retratando um universo frio e surpreendente que se torna o cenário da ação fílmica. Sua estrutura é muito próxima dos contos arcaicos e maravilhosos. Neo, o herói de *Matrix*, é o escolhido para substituir o então líder Morfeu (deus dos sonhos), que tem de vencer uma série de provações para penetrar no mundo virtual dominado pela inteligência artificial. O mundo se desdobra entre o sonho e a realidade. Mas o que é o real? Muitos obstáculos devem ser vencidos para que o herói entre e domine o universo virtual, a matrix, que aprisionava os homens tornando-os escravos. A missão de Neo é libertar os poucos humanos que restavam neste mundo futurístico e longínquo.

As referências ao conto de *Alice no País das Maravilhas* são textualmente evidenciadas, colocando as duas narrativas em diálogo. O herói deve seguir o coelho branco tatuado no braço de uma mulher; toca o espelho mágico, que o cobre com uma substância metálica e líquida, e cai em um túnel profundo que o leva ao mundo do maravilhoso – a toca do coelho. O oráculo confirma seu poder. Traições e lutas pontuam a saga desse herói moderno...

A idéia de um mundo real duplicada em um mundo onírico e imagético está presente também em muitas narrativas dos gêneros realismo fantástico ou realismo mágico. Jorge Luis Borges trata desse assunto no conto “As Ruínas Circulares”¹²⁷, colocando um personagem simulacro, projeção do sonho de um outro homem. Adolfo Bioy Casares, em *A Invenção de Morel*, também faz uma genial interlocução com o cinema, ao mostrar a máquina de Morel criando imagens tridimensionais e simulando assim personagens que se eternizam em projeções imateriais.

Como proclama McLuhan¹²⁸, o meio é a mensagem, e é ele que vai possibilitar o surgimento de novas linguagens. Pierre Levy caminha também numa direção similar ao refletir sobre os modos de produção estreitamente vinculados à memória como instrumento de armazenamento do saber, propagando as representações que se traduzem nas linguagens. “Linguagem e técnica contribuem para produzir e modular o tempo”¹²⁹, afirma ele.

Levy postula ainda que há três “*Tempos do Espírito* que marcam a história das sociedades: a oralidade primária, a escrita e a informática”.¹³⁰ Na verdade, ao eleger as histórias orais – evidentemente pelo acesso da escrita – e a narrativa cinematográfica – que se articula ao maravilhoso pelo viés da computação, produzindo os efeitos especiais – estamos percorrendo sumariamente uma trajetória semelhante,

¹²⁷ BORGES, J. L. *Ficções*. Rio de Janeiro: Globo, 1982 p. 39-45

¹²⁸ McLUHAN, M. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 2001.

¹²⁹ LEVY, P. *As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era da Informática*. São Paulo: Editora 34, 2001. p. 76.

¹³⁰ LEVY, op. cit., p. 75.

que une o tempo da oralidade ao tempo da informática pelo viés do maravilhoso, que vai se atualizando em novas possibilidades e assim se amplia para outros modos de representação, permitindo a construção de linguagens em diferentes sistemas.

Quando as sociedades passam do tempo oral, dominado pela aura da presentidade, da voz e da memória viva, predominante auditiva, para o tempo da escrita, o pensamento do corpo social também se altera. O armazenamento de informação e das heranças culturais, gravadas no suporte do papel, por exemplo, vai garantir a acumulação do conhecimento, que ganha um ritmo cada vez mais acelerado. A memória humana é uma grande rede de muitos compartimentos. Levy faz as seguintes considerações sobre essa transição:

*A comunicação puramente escrita elimina a mediação humana no contexto que adaptava ou traduzia as mensagens vindas de um outro tempo ou lugar. Por exemplo, nas sociedades orais primárias, o contador adaptava sua narrativa às circunstâncias de sua enunciação, bem como aos interesses e conhecimento de sua audiência.*¹³¹

A escrita perpetua a memória de longo prazo humana, assim como também as novas tecnologias – como o cinema e a computação – que registram e reproduzem conhecimentos e informações agindo como extensões do olho, da memória e da mente humana. Porém, como observa Levy, as teorias que tentam construir discursos autônomos, que se bastam em si mesmas, é própria do texto escrito.

No seio dessas microculturas, a interpretação dos escritos tem exatamente a função de revesti-los com um tecido de circunstâncias, de experiências e discursos que possa dar-lhes um sentido, com o risco de que o hipertexto assim reconstruído

¹³¹ Idem, ibidem, p. 89.

*tenha muito poucas relações com o dos autores comentados enquanto estavam vivos.*¹³²

Como lembra John B. Thompson¹³³, para além dos aspectos técnicos, não podemos perder de vista a dimensão simbólica dos meios de comunicação. E essa dimensão simbólica está sediada na linguagem e nos significados que ela produz como efeito no imaginário de uma sociedade ou de grupos sociais. Para Thompson, “a informação e o conteúdo simbólico são produzidos e intercambiados no mundo social e uma reestruturação dos meios pelos quais os indivíduos se relacionam entre si”.¹³⁴

A palavra, ou o signo verbal, encarna por excelência essa capacidade simbólica na medida em que expressa conceitos e idéias. Em rigor, o livro foi o primeiro meio de comunicação de massa que começa a se disseminar no século XV com a imprensa inaugurada por Gutenberg e com a organização do livro em códex, consolidando-se com a prensa mecânica no século XIX. Chama-se comunicação de massa a capacidade de reprodutibilidade técnica de um meio. Assim, o teatro apresentado para uma massa não é considerado uma comunicação de massa por não ter essa possibilidade de cópias.

No final do século XIX, quando surge o cinema como um novo sistema de linguagem, seu impacto inicial residia simplesmente em mostrar imagens de uma realidade fenomênica, duplicando o mundo em imagens, para logo em seguida encadear essas imagens em seqüências, contando histórias. Essa urdidura do tempo histórico é o grande e determinante cenário no qual as narrativas se tecem e se articulam produzindo redes de significados em permanente expansão, criando diferentes formas de interação entre os indivíduos. Thompson observa ainda que “os meios de comunicação são rodas de fiar no mundo moderno e, ao usar esses meios, os seres humanos fabricam teias de significação para si mesmo”.¹³⁵

¹³² LEVY, op. cit., p. 91.

¹³³ THOMPSON, J. B. *A Mídia e a Modernidade*. Petrópolis: Vozes, 2002.

¹³⁴ Idem, ibidem, p. 19.

¹³⁵ THOMPSON, op. cit., p. 20.

2.4 Os Contos Maravilhosos como Gênero Literário

Segundo Michèle Simonsen, o estudo dos contos populares apresenta “certas dificuldades de ordem terminológica”.¹³⁶ “No sentido estrito da palavra, um conto popular é um conto que se diz e se transmite oralmente”.¹³⁷ O conto é um relato de acontecimentos fictícios que parte da invenção, e isso legitima sua potencialidade criativa. O termo conto popular é, portanto, um tipo de relato mais globalizante, abarcando todas as modalidades que tiveram sua origem na oralidade e estão estreitamente vinculadas ao folclore. Por sua vez, “a palavra conto, *grosso modo*, diz respeito às narrativas curtas, com uma única unidade dramática ou um motivo central (= um conflito, uma situação, um acontecimento) desenvolvido através de situações breves, rigorosamente dependentes daquele motivo”.¹³⁸ Os contos têm, portanto, sua ação reduzida a um pequeno grupo de personagens. São fragmentos, partes de um todo, correspondendo às estruturas mais simples do gênero narrativo. São narrativas condensadas em todos os seus aspectos como a efabulação da ação ou situação, caracterização das personagens e do espaço narrativo e duração temporal.

Esse critério de brevidade muitas vezes faz confundir o conto com a novela. Entretanto, essas formas não deixam de manter um vínculo de parentesco caracterizado pela condensação, um único assunto e personagens pouco numerosos. A palavra conto vem do latim *computare*, ou seja, enumerar os episódios de um relato. Stalloni resgata o termo definido no final do Renascimento pelo dicionário da Academia, no século XVII, “como narração, relato de alguma aventura, seja ela vivida, fabulosa, séria ou divertida. Ele é mais ordinário para as (aventuras) fabulosas e as divertidas”.¹³⁹ Esse autor enumera algumas características que organizam o gênero, conferindo-lhe uma singularidade em relação aos outros mais próximos, que podem ser resumidamente as seguintes:

¹³⁶ SIMONSEN, M. *O Conto Popular*. São Paulo: Martins Fontes, 1987. p. 7.

¹³⁷ DAN BEM-AMOS. *Categories analytiques et genres populaires*. Apud SIMONSEN, op. cit., p. 5.

¹³⁸ COELHO, *Literatura Infantil*, cit., p. 68.

¹³⁹ STALLONI, op. cit., p. 119-120.

O conto inclina-se em direção à fábula ou ao onirismo, renunciando ao realismo e à verossimilhança; suas personagens pertencem ao domínio do simbólico, abandonando as caracterizações individuais; ele possui um fundamento popular, podendo inspirar-se na tradição oral e coletiva ou no folclore; ele pode ser (pelo menos teoricamente) mais longo do que a novela, mas é, como esta, um relato breve; ele procede de uma narração direta, inspirada pela oralidade: um narrador que se assume enquanto tal "recita" a história; ele comporta uma intenção moral ou didática, claramente expressa, ou implicitamente contida na narrativa.¹⁴⁰

Segundo André Jolles, “o conto só adotou verdadeiramente o sentido de forma literária determinada no momento em que os irmãos Grimm deram a uma coletânea de narrativas o título de *Kinder-und Haus Märchen* (Contos para Crianças e Famílias)”¹⁴¹, no ano de 1812, muito embora esse termo já viesse sendo usado desde o século XVIII, designando os Contos de Fadas ou Contos de Magia e Fantasmagoria. Porém, depois da publicação dos Grimm, ainda conforme Jolles, houve uma unificação do termo, que passou a designar as formas literárias que se agrupavam em torno do modelo das narrativas compiladas pelos filólogos alemães. Esse gênero, para o autor:

...vai dominar toda a literatura do começo do século XVIII e substituir, por um lado, a grande literatura do século XVII, o romance, e, por outro tudo que ainda restava da novela toscana. A quantidade dessas narrativas é incalculável e, entre 1704 e 1708, veio juntar-se-lhes com a primeira tradução das Mil e Uma Noites...¹⁴²

¹⁴⁰ Idem, ibidem, p. 120-121.

¹⁴¹ JOLLES, A. *Formas Simples*. São Paulo: Cultrix, 1976. p. 181.

¹⁴² Idem, ibidem, p.191.

André Jolles classifica o conto dentre aquilo que ele denomina de Formas Simples e que inclui também o Mito, a Saga, a Adivinha, o Ditado, o Caso, a Lenda, o Memorável e o Chiste. Na “forma simples” a linguagem permanece fluida, aberta, dotada de mobilidade e de capacidade de renovação constante.¹⁴³ Para ele, o trágico é um efeito produzido pelo conto que ao mesmo tempo é proposto e abolido. Nessa medida, essa forma narrativa sempre traz à tona:

...incidentes que contrariem nosso sentimento de acontecimento justo; um moço recebe menos em herança que seus irmãos, é menor ou mais tolo do que os que o cercam; crianças são abandonadas por seus pais ou maltratadas por uma madrasta; o noivo é separado de sua verdadeira noiva; homens ficam sujeitos a espíritos malfazejos, são forçados a executar tarefas sobre-humanas, sofrem perseguições e tem que fugir...¹⁴⁴.

Assim sendo, encontramos nos contos situações temáticas como separações, abandono, injustiças, etc. que desencadeiam o conflito narrativo. Para Jolles, todos esses elementos só aparecem no conto para que possam ir sendo eliminados aos poucos, produzindo um desfecho condizente com a moral ingênu.

Os contos vão receber as mais diversas nomeações no que se refere às modalidades folclóricas, advindas de uma tradição oral que percorreu os séculos desde os mais remotos tempos. Vamos encontrar taxionomias diversas como contos populares, contos de encantamento ou magia, contos da mamãe gansa, contos da carochinha, contos de fantasmagoria, contos maravilhosos, contos de fadas, dentre outros... Entretanto, como bem observa Andre Jolles, “o Conto é incompreensível sem o maravilhoso”¹⁴⁵ e, assim, essa classificação ganha um caráter abrangente dentro do gênero conto, mais precisamente no que se refere ao conto de origem popular.

¹⁴³ JOLLES, op. cit., p. 195.

¹⁴⁴ Idem, ibidem, p. 201.

¹⁴⁵ Idem, ibidem, p. 202.

Se partirmos do princípio norteado pela oralidade, implicando uma espécie de livre expressão de um povo ou de uma sociedade – que inventa e transmite suas histórias pelo registro da voz – podemos considerar a classificação de conto popular como a mais abrangente. Na verdade, esses contos que nascem no bojo de uma determinada sociedade vão retratar os valores, crenças, costumes e comportamentos que espelham e legitimam a vida social e cultural da qual emergem, ganhando assim diversas variantes de acordo com cada contexto específico. A terminologia de conto maravilhoso está também estreitamente ligada ao conto popular e alcança, por sua vez, uma enorme abrangência na qual podemos incluir os contos de fadas, de encantamento e magia, de fantasmagoria... É corrente na atualidade a denominação de conto de fadas substituindo a de conto maravilhoso. Todavia, o conto de fada é aquele que, a rigor, conta com a presença das fadas e, por conseqüência, das bruxas como antítese dessas personagens.

Para Nelly Novaes, os contos de fadas se caracterizam pelo desenvolvimento da narrativa dentro da chamada “magia feérica – aquela que inclui reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, gênios, bruxas, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida”¹⁴⁶ –, tendo como eixo gerador a *problemática existencial*. Para essa autora, mesmo se as fadas não estão presentes como personagens, mas a problemática existencial é enfatizada, o conto pode receber a denominação de conto de fadas. As fadas, no entanto, surgiram em tempos remotíssimos que não se pode precisar exatamente, mas se infiltraram na literatura somente durante o período medieval, no chamado ciclo arturiano, a partir do século XIII, com as fadas Morgana e Viviana.

Segundo Nelly Novaes, “o conto maravilhoso origina-se das narrativas orientais e, via de regra se desenvolvem no cotidiano mágico. Já o conto de fadas tem origem celta e surge como poemas que revelavam amores estranhos, fatais, eternos....”¹⁴⁷. Ambos são antiqüíssimos e remontam aos séculos antes de Cristo. Conforme ainda

¹⁴⁶ COELHO, *Literatura Infantil*, cit., p.13.

¹⁴⁷ COELHO, N. N. *O Conto de Fadas*. São Paulo: Ática, 1991. p. 13-14.

Novaes¹⁴⁸, o primeiro conto de que se tem notícia data do século VIII a.C., intitulado *Os Dois Irmãos*, descoberto pela egiptóloga Mrs.D'Orbeney no século XIX, quando fazia escavações na Itália. Para a autora, os contos de fadas são essencialmente idealistas e se preocupam com os valores do espírito humano. Já o conto maravilhoso tem como eixo gerador a problemática social, tratando do desejo de auto-realização do herói no âmbito socioeconômico por meio de bens, riquezas e poder material.

Para Stalloni, as tipologias modernas do conto se distinguem geralmente em quatro categorias:

- O **conto gaulês**, no qual se incluem as narrativas burlescas e se encontra muito próximo dos contos medievais em verso e dos apólogos, tomando muitas vezes a forma de contos de animais.
- Os **contos maravilhosos** (ou contos de fadas), caracterizados pela presença do irreal, da imprecisão, do sobrenatural, dos objetos mágicos e de personagens fabulosos. Têm sempre um final feliz com o objetivo de afirmar as forças do bem, da ordem e da moral. Em sua fronteira confluem gêneros que lhes tomam emprestadas certas características como a fábula mitológica de Hesíodo, o conto oriental de *As Mil e uma Noites*, o conto cristão, o conto barroco.
- O **conto filosófico**, que, surgindo no século XVIII, molda numa ficção breve um conteúdo satírico e edificante. Voltaire é o grande representante desse gênero com *Cândido*, *Micromegas* e *Zadig*, utilizando a fábula, a dimensão paródica e a lição filosófica.
- O **conto fantástico**, que, próximo do maravilhoso, utiliza o medo como impulso essencial da narração, o inexplicável do sobrenatural, mostrando um universo verossímil que traz a hesitação das personagens e do leitor e promove um final dramático.¹⁴⁹

¹⁴⁸ COELHO, N. N. *Panorama Histórico da Literatura Infantil e Juvenil*. São Paulo: Ática, 1991. p. 19.

¹⁴⁹ STALLONI, op. cit., p. 122-124.

Conforme Simonsen, os contos podem se dividir em contos maravilhosos, contos realistas ou novelas, contos de animais, contos humorísticos. Embora haja muitas divergências no que diz respeito às modalidades dessas narrativas, os estudiosos dos contos, em sua grande maioria, compartilham da conclusão de que a categoria dos contos maravilhosos é freqüentemente confundida com a dos contos de fadas. Na verdade, os contos de fadas são parte dos contos maravilhosos, que se caracterizam por relatos que incluem sempre o sobrenatural. Os contos de fadas e os contos maravilhosos, apesar de serem identificados entre si como formas muito parecidas, operam no terreno do maravilhoso, concordantes com o sobrenatural na medida em que são habitados por personagens fabulosos e sua distinção é marcada fundamentalmente por serem provenientes de fontes distintas.

Para Simonsen¹⁵⁰, durante o Renascimento ocorreu um deslocamento temático das “historietas em verso” e da tradição oral – presentes nas novelas de cavalaria medieval, nos contos de animais (Bestiários) e no próprio conto popular ficcional – para as novelas “para rir”, inspiradas por Boccaccio e outros novelistas italianos, chamadas também de *novelas toscanas*. A expansão humanística desse período vai permitir que a literatura ocidental adquira um contorno próprio. As grandes transformações de idéias e costumes, processadas por esse momento da história, ampliam os horizontes da humanidade e exercem uma influência direta na literatura culta. Na literatura popular, porém, vamos encontrar uma resistência maior para assimilar as grandes mudanças que revolucionam o mundo. “Durante o século XVI continua a circular, oralmente ou em manuscritos, a literatura surgida na Idade Média, em novas variantes ou simples imitações”.¹⁵¹

Só mais tarde, já em fins do século XVII, durante a monarquia absoluta de Luís XIV, é que se manifesta a preocupação com a literatura para crianças ou jovens. Nesse período surgem as *Fábulas* (1668) de La Fontaine e os contos de Charles Perrault (1691-1697), que literaliza e adapta histórias recolhidas da tradição oral para crianças e para o público mundano. Os contos de Perrault sofreram profundas reformulações em

¹⁵⁰ SIMONSEN, op. cit., p. 14.

relação às suas fontes, nas quais o autor alterava às vezes episódios inteiros, suprimindo tudo o que podia chocar o senso de decência e também de verossimilhança de seus leitores. Dessa maneira, os contos literalizados e alterados se afastavam da tradição oral. Outro nome que se destaca nesse período é o de Mme.D'Aulnoy, que publicou entre os anos 1696 e 1699 um livro pioneiro de contos de fadas.

Os contos realistas ou novelas, segundo Simonsen, têm estrutura semelhante aos contos maravilhosos, distinguindo-se destes pela ausência do sobrenatural. Para esse autor o termo *conto realista* é impróprio e não é aceito por todos os folcloristas. Os contos de animais são aqueles em que os animais exercem um papel muito importante, sendo, em geral, os protagonistas das histórias. Estes contos também estariam também identificados com os contos maravilhosos. Finalmente, na classificação de Simonsen, estariam os contos humorísticos, que são os mais abundantes, reunindo relatos bem diferentes em que se caçoam dos ricos, dos fracos, dos bobos, dos valores oficiais e outros que contam lorotas descrevendo as proezas dos pescadores e caçadores, “terras das mil maravilhas evidentemente mentirosas”.¹⁵²

2.5 O Cinema e seus Gêneros

No campo cinematográfico, a teoria dos gêneros não existe de uma maneira organizada que equivalha ao tratamento que veio e vem recebendo na literatura. Embora todo filme seja rubricado com uma indicação de gênero, esta se caracteriza ainda de maneira muito genérica, desprovida do rigor teórico que habita o campo literário. Sendo assim, é pouco precisa, misturando, muitas vezes, nessa "etiqueta" indicativa, estilos e ideologias absolutamente diferentes. Mesmo na literatura, como já apontamos anteriormente, a discussão sobre gênero é polêmica em meio à diversidade de obras.

¹⁵¹ COELHO, *Panorama Histórico da Literatura Infantil Juvenil*, cit., p. 55.

¹⁵² SIMONSEN, op. cit., p. 8.

No cinema americano, conforme afirma o teórico italiano Antonio Costa, a classificação de gêneros “já orienta claramente o espectador quanto à ambientação, estilo e, dentro de certos limites, ideologia”.¹⁵³ Para Costa, o gênero cinematográfico tem como um dos parâmetros para sua classificação o que ele denomina de “figurativo” e “narrativo”, envolvendo regras de composição e estruturação que, em parte, são comuns à literatura e ao teatro.

*Os gêneros cinematográficos, em analogia com os literários e com a tradição dos mitos e dos contos populares, apresentam uma série de elementos constantes, e que podem conduzir às funções desempenhadas pelas personagens no desenvolvimento do enredo. Segundo tal perspectiva, o estudo dos gêneros pode servir-se dos métodos elaborados na análise das formas narrativas tradicionais através da classificação das funções desempenhadas pelas diferentes personagens...*¹⁵⁴

A narratividade é, para Jacques Aumont, extracinematográfica na medida em que é herdada do campo literário ou teatral, bem antes do surgimento do cinema, e essa linha assumida dentro da cinematografia o autoriza a uma análise utilizando os instrumentos da literatura.

*Por definição, o narrativo é extra-cinematográfico, pois se refere tanto ao teatro, ao romance quanto simplesmente à conversa cotidiana: os sistemas de narração foram elaborados fora do cinema e bem antes de seu surgimento. Isso explica o fato de que as funções dos personagens possam ser analisadas com os instrumentos forjados para a literatura por Vladimir Propp (proibição, transgressão, partida, retorno, vitória).*¹⁵⁵

¹⁵³ COSTA, A. *Compreender o Cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1985. p. 94.

¹⁵⁴ Idem, ibidem, p. 97.

¹⁵⁵ AUMONT, op. cit., p. 96.

Lembramos aqui mais uma vez a personagem Neo, do filme *Matrix*, inserida numa narrativa que se estrutura de modo muito semelhante à dos contos maravilhosos. Primeiramente, temos a duplicidade desse herói, que habita dois universos diferentes: o mundo dos sonhos e o mundo real. Neo é a personagem que nasce no mundo digital e Thomas Anderson é a sua versão que habita o mundo "real". Porém, esse mundo real é uma simulação de um tempo passado do planeta terra que, portanto, não existe mais. Há aqui uma inversão no referencial de tempo/espaço.

O mundo dos sonhos e o mundo da realidade se confundem. Neo é o predestinado, o escolhido para libertar o mundo dos poderes da máquina. Em sua trajetória deixa seu lugar de origem, enfrenta uma série de obstáculos e é capaz de realizar feitos extraordinários, como saltar de grandes alturas sem se ferir ou ser atingido por rajadas de balas sem morrer. O maravilhoso aqui se expressa não só no nível estrutural, referenciado nesse modelo do conto, como também é ressignificado a partir da própria linguagem cinematográfica, que, nesse caso, se apóia nos efeitos especiais construídos digitalmente. Essa nova tecnologia amplia não só a linguagem cinematográfica, como também a própria idéia do maravilhoso, que se atualiza e se renova em uma modalidade apontando para uma vertente que poderíamos chamar de um maravilhoso cibernético.

A morte, como observa Jolles, é “abolida do conto”¹⁵⁶ porque não atende à moral ingênua, propósito ao qual o conto se dirige. Em *Matrix 1* o herói é ileso e, dessa forma, a morte não o atinge, ou melhor, quando o atinge ela é temporária, como nos contos maravilhosos. O herói sempre retorna à vida. Como Neo, temos a safra dos super-heróis modernos iniciada pelo Super-Homem (1938) e seguida por Batman e o Homem Aranha, dentre outros, ou mesmo por Indiana Jones, ou Harry Potter, que vivem aventuras dignas dos heróis das epopéias. Esses heróis enfrentam e vencem obstáculos e perigos driblando e escapando das mais ameaçadoras emboscadas, obedecendo assim à estrutura do conto maravilhoso que, por sua vez, é herdada da narrativa mítica. O herói dos filmes de ação, ficção científica ou fantasia, por exemplo,

¹⁵⁶ JOLLES, op. cit. , p. 202.

é dotado de poderes extraordinários que o aproximam em muito do herói mítico ou dos contos maravilhosos.

Convém ressaltar, no entanto, que, se de um lado, o cinema narrativo é aquele que advém de uma tradição mais clássica, vinculada ao teatro e à literatura, como notou Noël Burch¹⁵⁷ – referindo-se a ele como “a gestação de um gênero literário no seio cinematográfico” – de outro, temos o cinema não-narrativo, marcado já desde o seu nascimento por um caráter informacional e noticioso, além de um cinema experimental, *underground* ou de vanguarda, que não tem como objetivo contar uma história.

As características estilísticas, estruturais ou temáticas possibilitam classificar os gêneros, porque elas singularizam as obras, permitindo posteriormente que possam ser organizadas em categorias que indiquem uma mesma tendência, digamos assim, formando os vários gêneros.

Os teóricos do cinema ressaltam ainda o chamado "cinema de autor", que imprime a marca de seu diretor no tratamento da narrativa fílmica, contrapondo-se ao sistema dos gêneros. Dessa maneira, a filmografia de diretores como Alfred Hitchcock, Vincent Minelli, Woody Allen, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Ingmar Bergman, Pedro Almodóvar, dentre outros, vai compor um estilo narrativo próprio – e não um gênero – que guarda, entre si, muitas características em comum. Um Hitchcock, por exemplo, trabalha dentro do gênero de *suspense* enquanto Woody Allen está na linha da *comédia* crítica. Já Almodóvar, que começou fazendo *comédia*, vem desenvolvendo seu trabalho na direção de um gênero híbrido, misturando *comédia* ao *drama* e até mesmo ao *lírico*, como mostra sua produção do ano de 2002, *Fale com Ela*.

Nos primórdios do cinema, segundo informa Arlindo Machado, a classificação dos filmes que constavam nos catálogos dos produtores tinha uma referência bem direta com o tipo de filmes produzidos: “*Paisagens*”, “*Notícias*”, “*Tomadas de Vaudeville*”,

¹⁵⁷ Apud MACHADO, A. *Pré-Cinema & Pós-Cinema*. Campinas: Papirus, 1997. p. 84.

etc. Como essa produção era dirigida às classes populares, a classificação adotada derivava “principalmente das formas populares de cultura provenientes da Idade Média ou de épocas imediatamente posteriores”.¹⁵⁸ Ainda conforme Machado, os americanos foram os primeiros a perceber que o cinema precisava mudar seu alvo em busca da sobrevivência. Essa mudança exigia um novo público, formado pelas classes burguesas, capaz de garantir, pelo seu próprio poder econômico, um crescimento industrial do cinema. Contudo, para que esse novo espectador fosse conquistado, era necessário substancializar o cinema, tornando-o capaz de contar uma história. Dessa forma, a partir de 1905, houve a primeira aproximação do cinema com a literatura. A fonte literária foi buscada na adaptação das obras de grandes escritores como Shakespeare, Poe, Tolstoi, dentre outros, levados à tela por Davis W. Griffith. Esse engendramento, digamos assim, da literatura com o cinema inaugura o cinema narrativo, predominante até hoje. Assim, o cinema que inicialmente fora concebido como um meio de registro e que se prestava como um instrumento de investigação científica (decomposição do movimento), de reportagem ou documentário e até mesmo como uma simples diversão, muda seu enfoque e começa a desenvolver aquela que seria sua grande vocação: contar histórias.

A ambição do cinema era sair do gueto ao qual estava confinado e ser reconhecido como arte. Em 1908, surge na França o que se poderia chamar de um primeiro gênero cinematográfico “mais elevado”¹⁵⁹, o chamado *film d’art*, com o filme *L’Assassinat du Duc de Guise*, dirigido pelo ator Le Bargy. Esse gênero, ainda muito arraigado no modelo do teatro, não obteve muito sucesso.

Logo na sequência, o cinema começa a se preocupar mais com a verossimilhança, e um novo gênero se esboça no cenário cinematográfico. A inspiração literária volta-se para as obras naturalistas de Zola, Balzac e Diderot, procurando retratar a realidade. Para Arlindo Machado:

¹⁵⁸ MACHADO, op. cit., p. 80.

¹⁵⁹ Idem, ibidem, p. 84.

*A Literatura dos séculos XVIII e XIX, mais precisamente o seu modelo dominante (o drama tipo Diderot e o romance de tipo balzaquiano ou zolesco), com seu mascaramento da escritura e seu esforço descritivo no sentido de “fotografar” a cena doméstica, constituía a cena ideal de inspiração para toda uma geração de realizadores preocupada com a inscrição civilizatória do cinema no âmbito das belas-artes.*¹⁶⁰

Segundo Georges Sadoul, o filme *Attack on a China Mission* (*Ataque a uma Missão Religiosa na China*), filmado em 1900, já abre caminho para os grandes filmes de aventuras, sobretudo os *westerns*.¹⁶¹ Ainda na primeira década do século XX, dominada pelos estúdios Pathe, já se inicia a comédia com filmes como *Dix Femmes por un Mari*, *Course à Perruque*, dentre outros, datados de 1905. A partir de 1910, alguns novos gêneros que já haviam se esboçado na década anterior começam a se configurar melhor. O melodrama, a comédia, a aventura, o romance vão sendo cada vez mais explorados. Surge também o gênero policial, marcado pela produção *Máscaras Pretas*, em Estocolmo e os filmes históricos marcam o nascimento do cinema italiano. Dessa maneira, podemos notar que já nos primórdios do cinema abria-se o leque para diversos gêneros que ainda hoje se fazem presentes.

A corrente expressionista marcou também um estilo de grande importância no cinema, sobretudo na Alemanha durante o período que compreende os anos de 1910 a 1920, cujo marco mais importante foi o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919), dirigido por Robert Wiene. Esse estilo narrativo teve uma influência direta do Expressionismo pictórico, teatral e literário no qual se destacaram diretores como Friedrich W. Murnau e Fritz Lang. Inspirado numa estética noturna, o cinema expressionista alemão bebeu diretamente na fonte de sua literatura, mais particularmente concentrada na segunda metade do século XVIII. Lotte Eisner, em um artigo publicado na *Revue du Cinéma*, faz a seguinte consideração sobre este aspecto:

¹⁶⁰ MACHADO, op. cit., p. 85.

¹⁶¹ SADOUL, op. cit., v. 1, p. 41.

*O grande jogo noturno propicia uma nova possessão do mundo, segundo, porém, linhas de apreensão insólitas, porquanto o ser e o ter se fundem numa permutação vertiginosa. Em todo caso, uma coisa é certa: o ser divorciado é enfim, reconciliado no cosmos.*¹⁶²

A estética do Expressionismo aproveita-se do jogo de preto-e-branco, de luz e sombra, e, para Agel, “conferirá ao obscuro todo o seu coeficiente de ilógico e de maravilhoso”.¹⁶³ Esse contexto alemão marcado no movimento pré-romântico – *Sturn und Drang* – propicia a criação de um universo fantástico, de castelos assombrados, de vampiros e de um clima gótico que exerceram grande influência nas versões dos contos de fadas daquele país.

Mais tarde, em 1924, nasce o movimento Surrealista em Paris, que se interessou muito pelo cinema, até porque os aspectos oníricos que esse meio propiciava tinha muito que ver com os princípios que norteavam as idéias desse movimento. Como diz Costa, “Sem dúvida o surrealismo, e antes dele, o dadaísmo tiveram um papel fundamental em sugerir e inspirar as mais livres e radicais experiências no campo cinematográfico”.¹⁶⁴ Os filmes que expressaram melhor esse movimento foram de autoria do cineasta espanhol Luiz Buñuel, como *Un Chien Andalou* (1928) e *L'âge d'or* (1930).

O cinema das vanguardas russas desempenhou também um papel relevante na história da cinematografia, dando uma preciosa contribuição no nível da linguagem, sobretudo na questão da *montagem*. Eisenstein foi o nome que mais se destacou e que mais contribuiu para as reflexões acerca da montagem, que, depois do movimento, é a alma da linguagem cinematográfica no que se refere à sua sintaxe. Os recursos oferecidos pela montagem permitem recriar a realidade, dando a ela um caráter de verossimilhança. Os formalistas russos como Jakobson, Tynianov e Eichenbaum influenciaram profundamente o cinema soviético com suas pesquisas sobre as estruturas da linguagem literária.

¹⁶² Apud AGEL, op. cit., p. 45.

¹⁶³ AGEL, op. cit., p. 45.

Depois da Primeira Grande Guerra (1918), até a crise da Bolsa de Wall Street (1929), o cinema americano vive um momento de grande desenvolvimento industrial, ainda no tempo do cinema mudo. Nesse período tivemos a grande ascensão do gênero cômico, com destaque especial para o cinema de Charles Chaplin. No ano de 1926, o som no cinema começa a se prenunciar, e a Warner lança o filme *Don Juan*, uma espécie de ópera, seguido pelo *O Cantor de Jazz*, que, segundo Sadoul, foi um triunfo. Esse fato causou uma enorme revolução, incentivando ainda mais a indústria cinematográfica. A partir desse momento, o gênero musical passa a ser o mais explorado, marcando a história do cinema americano com uma repercussão mundial. O advento do cinema sonoro vai ser determinante para sua afirmação.

Os gêneros clássicos de Hollywood se agruparam em um sistema de produção que organizava a narrativa fílmica em classificações como *western*, musical, *gangster*, *noir*, melodrama, comédia, aventura, ficção científica, policial, ação, suspense, fantasia, infantil, guerra, fantástico, terror, arte, etc. Essa classificação está sujeita a variações, dependendo da abordagem dos autores que tratam do assunto. Antonio Costa, por exemplo, coloca o cinema *noir* como um grande gênero, tendo como “subgêneros policiais, filmes de gangster, histórias de detetives, Thrillers etc.”¹⁶⁵

2.6 O Cinema e a Ficção Científica

No final do século XIX, período em que o progresso científico ganha enormes proporções apoiado pelo pensamento positivista, já vinha se instaurando um desejo de realizar as grandes façanhas autorizadas pela ciência, que então se apresentava em franco desenvolvimento. O século XX foi esperado com entusiasmo geral, prometendo ser o século do progresso. No ano de 1900 inaugurou-se a Exposição Universal sob a égide da ciência. Para Georges Sadoul:

¹⁶⁴ Idem, *ibidem*, p. 75.

*A Exposição de 1900, mundial e universal, é o resultado magnífico, o extraordinário balanço de um século, que é o mais fértil em descobertas, o mais prodigioso no campo científico, de todos quantos revolucionaram a ordem econômica do universo.*¹⁶⁶

Nessa exposição compareceram as grandes descobertas do século que findava –o transporte ferroviário, os telégrafos, o telefone, o automóvel triciclo, a radiografia e o cinematógrafo caucionado pela ciência e não pela arte. Os irmãos Lumière instalaram uma tela gigante, contando 25 metros de largura por 15 metros de altura, projetando nela filmes para 25 mil espectadores.

Nesse novo século de grandes promessas tecnológicas, o cinema de ficção científica se prenuncia logo no início com o cineasta Zecca, no filme intitulado *A La Conquête de l'Air* (*A Conquista do Ar*), de 1901, e com Méliès em *Le Voyage dans la Lune* (*Viagem à Lua*), de 1902, misturado ciência às suas *féeries*. Neste filme, considerado sua obra-prima, Méliès se inspira em Júlio Verne (*Da Terra à Lua*, 1865) e em H. G. Wells (*Os Primeiros Homens a Chegar à Lua*, 1895), criando a partir deles um universo fantástico numa sucessão de *gags*. Segundo informa Siclier e Labarthe, “o filme é cômico. Conta, numa série de cenas passadas nas alturas, as aventuras de dois astrônomos que embarcam para a lua num foguetão propulsionado por um canhão gigante”¹⁶⁷. O sucesso alcançado impulsionou Méliès a prosseguir nessa linha científica de sua carreira, lançando, em 1904, *A Viagem Através do Impossível*, que conta uma viagem realizada ao centro do Sol. A partir daí, uma série de filmes começou a mostrar proezas cinematográficas por meio do impossível, autorizadas por possibilidades advindas do avanço científico.

A ficção científica traz ao cinema possibilidades futurísticas, viagens interplanetárias, assim como seres de outros planetas ou seres artificiais (duplos humanos), *cyborgs*,

¹⁶⁵ COSTA, op. cit., p. 102.

¹⁶⁶ In SCLIER & LABARTHE, op. cit., p. 17.

¹⁶⁷ SCLIER & LABARTHE, op. cit., p. 19.

sábios loucos, enveredando também por uma linha paramilitar, perigos atômicos e ainda se remetendo à mitologia ao apresentar monstros e seres desconhecidos.

Essa nova estética do cinema insere nas narrativas personagens imaginárias de outros planetas e galáxias em aventuras espaciais fabulosas, como é o caso, por exemplo, do filme *ET*, ou de *Guerra nas Estrelas*, e introduzem com frequência a chamada inteligência artificial das máquinas contracenando com humanos, criando clones em série, como no filme *I.A. Inteligência Artificial*, em que se discutem questões como a ética e o risco dessa nova ameaça de reprodução humana possibilitada pelas mais recentes descobertas científicas.

O Exterminador do Futuro, de James Cameron (1985), conta a história de um *cyborg* – metade homem, metade máquina – que vem do futuro tentar mudar o curso da história, exterminando a mulher que seria a mãe de um poderoso e valente homem que tentava impedir a dominação das máquinas. O mito da revolução cibernética, destruindo o homem e tomando poder no planeta, é um tema que vem povoando o imaginário presente na ficção científica a partir, sobretudo, das últimas décadas do século XX, que produz uma série de filmes abordando essa questão. A criação desses “seres” artificiais é pautada por uma certa plausibilidade em face do franco desenvolvimento da era digital.

O *cyborg* do referido filme é o vilão indestrutível e destemido que está acima dos humanos porque é desprovido de sentimentos e de dor, além de ser dotado de uma força e de uma agilidade excepcionais. Esse vilão simboliza na narrativa a força da máquina e o império da tecnologia digital. Sua jornada se limita ao extermínio indiscriminado até atingir seu alvo principal, para tentar impedir que o inimigo sobreviva. No *Exterminador*, a profecia é o próprio futuro.

A arte cinematográfica, na medida em que vai explorando novos gêneros, vem recuperando e ampliando o maravilhoso. O cinema classificado como ficção científica, o cinema de fantasia, o cinema de animação e algumas vezes o cinema de aventura

ou ação vão rerepresentar o maravilhoso sob uma nova luz. Recursos de linguagem, como os efeitos especiais, ajudam na construção de outras modalidades de maravilhoso, apoiado pelo resgate da mesma estrutura presente nos contos do gênero e nos mitos. Ou seja, o que se conta e se mostra é a saga de heróis deixando seu lugar de origem, vencendo obstáculos, realizando feitos extraordinários com a cumplicidade de ajudantes e objetos mágicos e encontrando, no desfecho, a redenção através do encontro amoroso. Dessa forma, tema e estrutura podem caracterizar esses filmes dentro das narrativas maravilhosas.

“Não existe mito sem palavra literária”, diz Nelly Novaes Coelho.¹⁶⁸ As histórias são recolhidas, recriadas e literalizadas. Esse espaço mágico ou maravilhoso, retratado pela literatura ou pelo cinema, mostra um mundo de aventuras e acontecimentos fora da realidade comum em que vivemos. O cinema hollywoodiano faz isso com maestria, recortando situações absolutamente singulares, ímpares, do mundo real, desempenhadas por heróis que, ajudados pela tecnologia, realizam feitos sobre-humanos.

Na realidade, o maravilhoso sempre escapa ao curso ordinário do mundo natural e humano. Preserva, porém, o gosto pela surpresa, pelo inédito, pela subversão, pelo mistério, pelo rompimento com o ordinário e pelo livre exercício da imaginação. A ficção científica, que é uma atualização do maravilhoso também na literatura, antecipa muitas vezes acontecimentos e descobertas. O filme *Jornada nas Estrelas, o Filme* (*StarTrek – The Motion Picture*), realizado em 1979 sob a direção de Robert Wise, trata a temática das aventuras espaciais e, especialmente, da inteligência artificial, numa época em que essa idéia ainda não havia alcançado a popularidade de hoje. A misteriosa forma de vida alienígena que aparece no filme nada mais é do que uma máquina, uma sonda espacial criada pela NASA, que havia adquirido sua autonomia quando capturada por um planeta cujas formas de vida eram todas provenientes de máquinas inteligentes e com vida própria.

¹⁶⁸ COELHO, N. N. *Literatura Infantil – Teoria, Análise, Didática*. São Paulo: Ática, 1993. p. 152.

Todavia, podemos ir mais longe. Fritz Lang, em 1926, época ainda do cinema mudo e em preto-e-branco, produziu *Metropolis*, filme de ficção científica que abordava incipientemente a idéia da inteligência artificial, criando um duplo de uma das personagens principais, encarnado em um robô na pele de um humano. Evidentemente, o cinema não contava na época com a sofisticação dos efeitos especiais. As técnicas ressaltadas no filme, apesar da genialidade de sua linguagem, parecem hoje bastante ingênuas e obsoletas.

O cinema soma ao texto verbal as imagens em movimento. Na tela temos a sensação da vida reproduzida. O filme *Inteligência Artificial*, dirigido por Steven Spielberg, faz uma intertextualidade com o conto de Pinóquio, literalizado pelo escritor italiano Carlo Collodi a partir de um conto popular. Spielberg readapta essa história, colocando-a num contexto criado por uma nova realidade. O mote do filme – roteirizado inicialmente por Kubrich – está explícito no título. A personagem principal é uma criança robô, absolutamente perfeita no sentido de sua semelhança humana. Como Pinóquio, esse “boneco” ganha vida própria e é adotado por uma família que tem seu único filho em estado de coma e à beira da morte. Quando o garoto se recupera e volta à vida, David, o garoto robô, passa a ser um brinquedo. O conflito se instaura na medida em que esse robô se humaniza, adquirindo laços afetivos e outras emoções.

O maravilhoso científico encontra suporte no cinema por meio dos efeitos especiais, guardando, entretanto, todas as características do conceito ao lidar com o sobre-humano, com o extraordinário, com o exagero e com o insólito, buscando como tema a metáfora da criação. Não há estranhamento na narrativa e tudo funciona de acordo com a lógica do próprio maravilhoso. O mundo é inventado num futuro distante, que questiona o poder do homem, sua capacidade de interferir na natureza, levantando questões éticas ao pôr em xeque a autonomia das máquinas e sua possível humanização.

CAPÍTULO 3

Análise Intertextual dos Contos *A Bela e a Fera* e *Eros e Psique*

3.1 Introdução

Os estudiosos dos contos maravilhosos apontam recorrentemente para a característica de temas repetitivos que vão recebendo diferentes tratamentos nas muitas variantes que se apresentam. Embora cada conto possa ser considerado em si mesmo, um sistema relativamente fechado e circular, pautado por uma estrutura simplificada – que, em linhas gerais, segundo Propp¹⁶⁹, apresenta uma situação inicial de dano ou prejuízo causado a alguém, partida do herói, encontro com o doador ou auxiliar mágico, duelo com o adversário e, finalmente, seu retorno fechando a narrativa –, ele tem sempre um fio que o conecta aos diversos temas das outras histórias, amalgamando-se a elas e promovendo assim uma interdiscursividade que se apresenta como uma marca característica dos contos de caráter maravilhoso. Assim, esses diferentes temas estão sempre, de algum modo, relacionados uns com os outros. Ou seja, dada uma estrutura muito similar, os contos de magia determinam funções idênticas que se realizam nas ações das personagens, compondo os traços invariantes que comparecem em toda essa modalidade narrativa. As combinações e possibilidades são infinitas dentro de estruturas idênticas, que tipicamente marcam os contos dessa modalidade. Por exemplo, as heroínas, depois de muitas provações, são freqüentemente salvas pelo beijo do príncipe ou, vice-versa, o amado é redimido pela mulher de uma forma animal, remetendo ao totemismo, como é o caso de *A Bela e a Fera*; a presença de um malfeitor gera o conflito com o herói; a presença de um doador e de um objeto mágico ajudam o herói na realização de tarefas difíceis a serem realizadas, compondo um quadro de desafios que estimulam as ações do herói marcando sua trajetória; o herói sofre um afastamento de seu local de origem, e por aí afora...

¹⁶⁹ PROPP, op. cit., p. 4.

Ao observar esses traços estruturais na arquitetura desse tipo de conto, a partir da análise de um vasto *corpus*, Propp identificou aquilo que chamou de personagem-função, ou seja, toda personagem dos contos maravilhosos é composta de um feixe de funções, constituída por determinados predicados que designam suas ações ao longo da intriga. Assim, aparecem a madrasta má ou os malfeitores, as fadas-madrinhas ou os ajudantes mágicos, etc.

Os estudiosos dos contos apontam muitas semelhanças estruturais e temáticas entre narrativas advindas de vários países e, dessa forma, destaca-se um mesmo padrão para grupos de narrativas que apresentam determinados traços em comum, gerando similitudes que vão agrupando e tipificando as intrigas. Muito embora os contos de magia façam parte do folclore de cada região à qual pertencem e delatem traços de ordem cultural de cada povo, também revelam um âmbito mais profundo e abrangente que diz respeito às forças atávicas peculiares ao psiquismo humano.

A escola antropológica alemã, que teve em Tylor um de seus grandes expoentes, comparava as tribos arcaicas ao homem civilizado, partindo do postulado da uniformidade do psiquismo humano, originando toda uma evolução cultural que se verificava como um resquício herdado dos povos primitivos e salientando assim uma unidade de pensamento caracterizando os homens.

Na realidade, existem várias linhas de análise que permitem enfoques diferenciados de interpretações. Sendo assim, as análises dos contos podem seguir por vários caminhos que se entrelaçam – passíveis de sofrer as mais diversas leituras –, como o psicológico, o antropológico, o literário, o histórico e até o filosófico ou religioso.

Conforme aponta Mielietinski¹⁷⁰, a corrente que justifica e interpreta os contos pelo viés psicológico teve especial importância para o desenvolvimento do enfoque mítológico-ritualístico. Os estados emocionais e os sonhos, como produtos da fantasia, são frequentemente relacionados aos mitos e residem nas camadas mais profundas

¹⁷⁰ MIELIETINSKI, op. cit., p. 65.

do psiquismo humano, localizadas no inconsciente. A descoberta do inconsciente por Sigmund Freud deu origem à psicanálise. Freud se utilizou do mito de forma alegórica para estabelecer paradigmas referentes às questões do inconsciente. Fundamentalmente, ele identifica esse inconsciente com aquilo que foi deslocado da consciência e é uma categoria pessoal, muito embora em seus estudos mais tardios, abordando a noção de superego, a vincule como uma consciência coletiva. Os estudos freudianos tomam o mito como base procurando demonstrar, a partir dessa referência, como se opera o psiquismo humano.

Antagonizando-se ao pensamento freudiano, Jung considera o inconsciente em duas camadas: uma pessoal e mais superficial e outra mais profunda, que, embora individual, é herdada de uma ancestralidade. Essa idéia parece justificar, até certo ponto, a coincidência temática dos contos que surgem nas diversas partes do mundo. De outro lado, e apesar das evidentes particularidades de cada indivíduo, a espécie humana tem um padrão comportamental genérico que se caracteriza homogeneamente, como em toda a espécie animal, e está relacionado não só às necessidades básicas de comer, dormir e fazer sexo, resguardado a sobrevivência, que pertencem à categoria dos instintos, como ainda àquelas que fazem parte de uma subjetividade aproximada do desejo, do aprendizado, dos desafios, das ansiedades e de toda a complexidade que caracteriza a psique humana e nos move em muitas direções na busca de realizações.

Para Mielietinski, “é pouco provável uma verificação experimental precisa das hipóteses de Jung e, em termos filosóficos, a sua psicologia analítica constitui um reducionismo psicológico extremado”.¹⁷¹ Segundo Jung, a simbólica da consciência remonta aos princípios mais primitivos do pensamento e do sentimento, transmitidos por hereditariedade. Entretanto, essa hipótese não consegue ser demonstrada com clareza em sua teorização. Porém, sua idéia sobre a unidade das formas de imaginação humana são relevantes, e os contos, no caso, vão demonstrar com pertinência esse princípio ao abordarem esses referidos temas semelhantes nos mais diversos lugares e culturas de que participam.

¹⁷¹ Idem, *ibidem*, p. 67.

Jung é influenciado pela escola sociológica francesa, que se originou com as idéias de Emile Durkheim e Lucien Lévy-Brühl, além de Frazer e Malinowski, que descobriram o aspecto ritualístico-funcional da mitologia primitiva. Durkheim, considerado o fundador dessa escola, partiu da psicologia coletiva e denominou "representações coletivas" aquilo que é imposto pela sociedade ao indivíduo. Jung assenta sua teoria no conceito de inconsciente coletivo, a partir da noção de arquétipo, relacionado aos mitos, de onde se originam os contos de caráter maravilhoso.

A noção de arquétipos, por sua vez, remonta às questões ontológicas que participam da psique humana. Entretanto, na teoria junguiana, as características de arquétipo não coincidem rigorosamente. Ora é apontado como uma espécie de "complexo" fora do indivíduo, ora como reações instintivas e irreversíveis e, outras vezes, como um protótipo ou modelo estrutural. Jung ressalta o aspecto formal dos arquétipos, que só se tornam conscientes posteriormente, levando assim as imagens primordiais a se tornarem visíveis nos produtos da fantasia só depois que chegam à consciência.

Como já foi apontado várias vezes neste trabalho, o conto maravilhoso se encontra em estreita relação com o mito, sendo, do ponto de vista literário e não cronológico, posterior a este ao alterar ligeiramente sua estrutura narrativa. O conto nasce do mito e não vice-versa, conforme afirma Mielietinski. Uma de suas características básicas é o aspecto profano que se contrapõe ao aspecto religioso do mito.

Marie-Louise Von Franz¹⁷² aponta para uma vinculação dos contos aos aspectos religiosos justificados mais tardiamente por uma insatisfação com os ensinamentos cristãos oficiais, isto é, os contos viriam cobrir um espaço faltoso naquilo que a religião era incapaz de trazer. Segundo a autora, esse foi um dos motivos que induziram os irmãos Grimm a colecionar os contos folclóricos.

¹⁷² VON FRANZ, M. L. *A Interpretação dos Contos de Fadas*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981. p.12-13.

Durante o século XIX, segundo ainda Von Franz, surge uma outra direção na pesquisa dos contos, vinculando-os aos sonhos. Dessa maneira, autores como o alemão Ludwig Laistner mostram a ocorrência repetida de sonhos típicos e temas folclóricos dando origem às histórias. Nessa mesma linha, Adolf Bastian¹⁷³ teorizou que os temas mitológicos básicos são pensamentos elementares da espécie humana, aparecendo com diferentes variações em muitos países. Independentemente de entrar no mérito da eficácia dessas discussões, podemos notar que tanto os aspectos oníricos quanto as questões religiosas, ou o referencial arquetípico e as ligações com o inconsciente desdas narrativas, vão de encontro àquilo que se entende como maravilhoso, na medida em que estão ligados às particularidades da criação artística, irrompendo na tecitura das narrativas, que se deixam escapar para o mágico e o exótico, transcendendo aquilo que é imanente e germinal sem, no entanto, perder seu vínculo com as origens e com o elementar que repousa nos mitos, na força da natureza e nos instintos básicos, que, ao fim e ao cabo, vão de algum modo fazer parte de traços culturais. As necessidades que se geram em países tropicais, por exemplo, são distintas das necessidades dos países nórdicos, estabelecendo, dessa maneira, uma relação diferente do homem com seu meio.

O conto *A Bela e a Fera*, do ponto de vista literário, pode ser considerado uma degeneração da lenda *Eros e Psique*. Segundo Bakhtin¹⁷⁴, essa narrativa inserida no romance *Asno de Ouro*, de Lúcio Apuleio, chegou até nós imbuída das influências do folclore popular. Sabemos também que ela promove uma intertextualidade com a mitologia grega colocando na cena narrativa os deuses olímpicos como personagens. Conforme Aurélio Buarque e Paulo Rónai¹⁷⁵, o livro de Apuleio é inspirado num romance grego chamado *Lúcio e o Asno*, e o episódio de *Eros e Psique*, nele inserido, encontra seus elementos no folclore dos povos mais diversos da Antiguidade.

A temática da transformação do deus ou do príncipe em animal, redimido pelo amor feminino, é a mesma. Porém, a narrativa do conto *A Bela e a Fera*, em várias versões consultadas, é muito mais reduzida. Aqui serão estudadas particularmente uma

¹⁷³ Apud VON FRANZ, op. cit., p. 16.

¹⁷⁴ BAKHTIN, M. *Questões de Estética e Literatura*. São Paulo: Unesp/Hucitec, 1993, p. 237.

¹⁷⁵ BUARQUE, A. & RÓNAI, P. *Mar de Histórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978. v. I, p.70.

variante encontrada no livro de Câmera Cascudo, que será analisada comparativamente com o conto de Apuleio, e outra intitulada *Campo do Limão Verde*, que faz parte de uma recolha feita em Pernambuco, analisada comparativamente com *A Leste do Sol e a Oeste da Lua*, que é uma variante norueguesa e que consta no livro *Askeladden & Outras Aventuras*, organizado por Francis Henrik Aubert.

Essa história, como é característica dos contos maravilhosos, é proveniente de uma tradição oral, transmitida de pessoa a pessoa e, portanto, sujeita a muitas intervenções que geram, por sua vez, as diversidades das variantes. Essa oralidade é uma marca da literatura que assegurou sua transmissão e o seu armazenamento na memória. Paul Zumthor¹⁷⁶ faz uma distinção entre a *tradição oral*, que se situa na duração das histórias contadas que se repetem ao longo do tempo, e a *transmissão oral*, que se presentifica na performance dos menestréis, aedos e contadores de história. Dessa maneira, a apresentação oral dos textos poéticos ou da prosa está ligada a uma certa teatralidade, que se faz através da presença viva daquele que a transmite. Essa particularidade é interessante na medida em que ela abre a narrativa, tornando-a mais porosa e flexível e permitindo maior liberdade na criação/interpretação artística ao promover uma espécie de improvisação e propiciar uma interatividade entre o narrador e o leitor/ouvinte que comungam e partilham de um mesmo universo cultural e podem, por vezes, intervir na história tanto no seu decorrer, quando ouvida, quanto na forma de recontá-la posteriormente. O termo oralidade implica, portanto, uma transmissão de uma mensagem poética, assim como assinala a improvisação ligada à performance do contador. Zumthor sublinha também que há três tipos de oralidade. A primeira é chamada por ele de “oralidade primária” e não comporta nenhum tipo de contato com a escrita; a segunda, denominada “oralidade mista”, coexiste com a escritura, exigindo portanto a existência de uma cultura escrita; a terceira, por sua vez, está ligada à autoridade da voz daquele que canta ou recita.

¹⁷⁶ ZUMTHOR, P. *A Letra e a Voz. A Literatura Medieval*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. p. 17.

Walter Benjamin afirma que a narrativa está ligada à experiência e que “a arte de narrar está em declínio, e isso acontece porque a experiência do homem contemporâneo está empobrecida. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências”.¹⁷⁷ Segundo ele, o discurso informativo está se sobrepondo ao narrativo, exigindo que os fatos sejam acompanhados de explicações, contrário às narrativas que as evitam. Dessa maneira, “a narrativa oferece ao leitor a liberdade de interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação”¹⁷⁸, proclamando assim a supremacia da imaginação. As notícias se proliferam em velocidades cada vez maiores por todo o mundo, mas as histórias estão cada vez mais pobres. A força da informação está justamente em sua novidade fugaz. “Entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos.”¹⁷⁹

Ainda segundo Benjamim, muito embora a informação aspire a uma exatidão, muitas vezes ela é menos precisa do que os relatos antigos. Porém, enquanto esses relatos recorriam freqüentemente ao miraculoso, é indispensável que a informação seja plausível. Nisso ela é incompatível com o espírito da narrativa... “O extraordinário e o miraculoso são narrados com maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor.”¹⁸⁰

A inventividade dos contos abriga sua força criadora no maravilhoso que procede da tradição oral e a alimenta. Ele é um elemento propulsor, exercendo papel centralizador no interior dessas narrativas e atribuindo um tom de veracidade, na medida em que parte da realidade fenomênica e, em certa medida, a reproduz, deliberando e gerando uma permissividade que alcança um alto grau de liberdade na criação artística na qual o extraordinário, o miraculoso, o surpreendente são forças cardinais que o acompanham.

¹⁷⁷ BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 198.

¹⁷⁸ Idem, *ibidem*, p. 203.

¹⁷⁹ Idem, *ibidem*, p. 198.

¹⁸⁰ Idem, *ibidem*, p. 203.

3.2 A Bela e a Fera e Eros e Psique

O primeiro registro escrito do conto *A Bela e a Fera* data do século XVIII, transcrito por Marie Leprince de Beaumont, e circulava nos salões da alta sociedade francesa. Na versão de Câmara Cascudo, recolhida da tradição oral de Minas Gerais, em Cataguases, a história de *A Bela e a Fera* se inicia com o tradicional “Era uma vez...”, contando a história de um rico mercador que possuía três filhas, cada qual mais bela, sendo que a caçula, chamada Bela, expressa sua beleza no próprio nome que recebe. O início clássico dos contos maravilhosos introduzido por “Era uma vez...”, ou “Em certo reino...”, ou ainda “Havia um rei...”, como sabemos, imprecisa o tempo em que se passa a história e também não localiza o espaço narrativo, criando um clima de mistério que favorece a fantasia. Segundo Propp, essas palavras criam também uma

*...atmosfera especial, que se caracteriza pela tranqüilidade épica (...). Essa tranqüilidade é um recurso artístico que contrasta com a dinâmica interna do conto, geralmente vibrante e trágica, às vezes cômica e realista.*¹⁸¹

Bela, a heroína da história, era a predileta do pai, reunindo atributos de beleza, meiguice, bondade, ingenuidade e simplicidade. Enfatizados esses adjetivos, encontramos o primeiro traço extraordinário da história, que é fundamental para circunscrição do elemento maravilhoso no espaço narrativo, condizente com valores que constroem um perfil idealizado do feminino, ao reunir todas as qualidades tradicionais e estereotipadas concentradas numa só personagem.

Na situação inicial já se percebe a intertextualidade com o conto *Eros e Psique*, que inicia a narrativa contando que em certa cidade “Havia um rei e uma rainha que tinham três filhas de conspícua beleza...”, sendo a mais jovem de uma formosura tal que a linguagem humana se mostrava incapaz de descrever. A ênfase na beleza dada na história de Apuleio é muito mais veemente e se alonga na descrição da moça que

¹⁸¹ PROPP, op. cit., p. 29.

atraía curiosos e forasteiros para reverenciá-la, tamanha a fama já espalhada de sua perfeição. Objeto de culto entre os mortais, Psique, reverenciada como deusa, rivaliza-se com a suprema entidade do Olimpo, representando o amor e a beleza e desperta os ciúmes de sua rival Afrodite, ou Vênus, que, irada, vai planejar uma vingança impondo um castigo pela exuberância da beleza da jovem que compete com a sua. A formosa deusa que se quer soberana absoluta da beleza e da sedução nunca admite que algum mortal se iguale a ela, e, sendo assim, sempre castiga aquelas que ousam ser tão belas quanto ela.

Lembremos aqui a história de Mirra, provida de exuberante beleza, filha do gigante Cíniras, rei da ilha de Chipre, que foi condenada a ter o filho Adônis com o próprio pai e depois transformada em árvore como castigo da deusa olímpica. Semelhante rivalidade aconteceu também com Antígona, em Tróia, que tinha belos cabelos, comparados ao da divindade. O castigo imputado pela deusa transformou o cabelo da irmã de Príamo num imundo ninho de serpentes. Há, porém, outras versões que dizem que quem a castigou foi Hera, esposa de Zeus.

É interessante notar que nesse conto de Apuleio, unido a inúmeros elementos da mitologia greco-romana, os deuses já vão ter um perfil mais complexo do que nos contos, cheio de ambigüidades, tais como estão expostos nos próprios textos mitológicos, mesclando qualidades e defeitos, como é, de fato, próprio da natureza humana.

A cena inicial de *A Bela...* evoca então um outro texto, instaurando uma interface com *Eros...*, que vai seguir ao longo de toda a narrativa. Essa filha mais jovem, nos dois textos, irá carregar o fardo desencadeador do conflito, que repousa nas suas próprias qualidades, especificamente a de beleza, assinalando uma marca na heroína e promovendo uma interdição na sua felicidade.

Na *Bela e a Fera*, o rico mercador, patriarca viúvo que cuida das filhas, sofre também as agruras do destino, empobrecendo e se vendo, por isso, obrigado a se deslocar de

seu local de origem, também impreciso, para esconder a vergonha de sua pobreza. Essa composição da situação inicial revela valores de escala social, contrapondo dessa forma a pobreza com a beleza compensatória. Bela, a heroína, acomodou-se à sorte e tudo fazia para consolar o velho pai. A imposição do destino traz uma outra prerrogativa, que é a afetividade, reforçando as qualidades que traçam o perfil da protagonista.

Em *Eros e Psique*, a jovem heroína também sofre as conseqüências negativas de sua beleza ao ser castigada por Afrodite e cultuada como deusa, impedindo, dessa forma, que encontre a felicidade no casamento. Psique, apesar de tanta beleza, não era amada como mulher, mas sim cultuada como deusa. O rei seu pai, desesperado, vai consultar o antigo oráculo do Templo de Mileto para saber o que o destino guarda para sua filha.

O destino se impõe, assim, nas duas narrativas, como uma força maior e da ordem do maravilhoso, na medida em que é sobrenatural e desconhecido, inserido, porém com naturalidade no contexto narrativo sem causar nenhum estranhamento e revelado apenas por aqueles iniciados que imperam sobre os deuses e os mortais. Na mitologia grega, destino é o filho da noite, metaforizando sua obscuridade que tece nas sombras os seus decretos. Dotado desse poder onipotente, ele guarda características mágicas e miraculosas, também próprias do maravilhoso, que vão se revelando ao longo das narrativas. Sua origem repousa exatamente no mito que o desvela por meio da figura misteriosa do oráculo, através do qual exerce seu poder pelo viés de palavras enigmáticas, propondo, muitas vezes, um jogo de adivinhações que pode suscitar várias interpretações, tal como as palavras bíblicas em forma de parábolas.

O velho mercador no conto de *Bela*, cuja figura corresponde à do rei no outro conto, teve a notícia de um bom negócio numas terras muito distantes e, esperançoso de realizá-lo, pergunta às filhas o que querem de presente na sua volta. A mais velha pede um rico piano, a do meio um vestido de seda e Bela, a mais jovem, lhe deseja felicidades e lhe pede a benção.

É curioso como o número três é recorrente nos contos de caráter maravilhoso. São freqüentes três desejos, três filhos ou filhas, três provas, etc. O número ímpar desempata e o terceiro comumente é marcado pela diferenciação. Aqui, a filha mais nova é diferente das mais velhas, e isso já pode ser considerado uma outra marca da heroína, que a isola e indica sua trajetória solitária. Os números sete e doze também são freqüentes nos contos e nos mitos, atribuindo a eles uma certa magia.

Na insistência do pai, Bela pede a mais linda rosa, do mais belo jardim que ele encontrar. De novo a ênfase na beleza e naquilo de mais extraordinário, que sobressalta ao olhar, contracenando com a simplicidade da rosa, dádiva da própria natureza, e da personalidade da moça, heroína da história.

Lembremos aqui que Irlemar Chiampi, ao iniciar sua análise sobre o maravilhoso, recorre à etimologia da palavra *mirabilia*, na qual está presente o verbo mirar, que exprime o “olhar com intensidade, ver com atenção ou ainda ver através”.¹⁸² Dessa forma, Chiampi assinala uma relação elementar do maravilhoso com o olhar, que está na própria essência da palavra, sendo evidenciado pelo sentido da visão, o que lhe atribui um traço de objetividade na medida que ele se impõe ao olhar e assim se incorpora a uma materialidade.

Para Alfredo Bosi, o ato de olhar significa dirigir a mente para um “ato de intencionalidade”, um ato de significação que, para Husserl, define a essência dos atos humanos. Evidentemente, essa significação é parcial e não absoluta, na medida em que o ser humano dispõe de outros sentidos como audição, paladar, tato, olfato. Conforme aponta ainda Bosi, “o olhar não está isolado, o olhar está enraizado na corporiedade, enquanto sensibilidade e enquanto motricidade”.¹⁸³

Voltemos ao conto. Os negócios não foram bem e o mercador retorna acabrunhado para casa em uma noite tenebrosa, se perde num bosque, quando, já fatigado, avista

¹⁸² CHIAMPI, op. cit., p. 48.

¹⁸³ BOSI, A. *Fenomenologia do Olhar*. In: NOVAES, A. (Org.). *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 66.

luzes brilhando. Avança nessa direção e encontra um rico castelo. A dualidade se impõe aqui nas polarizações, como um jogo do destino que aos poucos vai se revelando. No momento de cansaço e desespero, o mercador enxerga as luzes da esperança e seu malogro nos negócios é compensado por uma noite maravilhosa que o aguarda. No castelo, aparentemente vazio, ele vai adentrando até encontrar um criado, que o conduz à mesa para um lauto banquete. O criado desaparece e volta horas depois para conduzi-lo ao mais belo quarto que se pode imaginar. Há um clima de mistério que deixa o personagem admirado, mas ele, exausto da viagem, não dá muita importância e dorme imediatamente.

Em *Eros e Psique*, situação semelhante acontece quando a jovem princesa é conduzida ao penhasco, tenebroso como a escuridão da noite que o mercador enfrenta, e, acolhida pelos ventos Bóreas e Zéfiro, é levada a encontrar também um suntuoso e misterioso palácio, descrito como um lugar onírico, construído com colunas de ouro que serviam de suporte ao teto de cedro e marfim, paredes recamadas com baixos-relevos de prata, pavimento confeccionado de mosaicos de pedras preciosas e imensos salões com paredes de ouro maciço. Nesse castelo também lhe é servido um banquete, e depois a jovem é encaminhada ao quarto nupcial, onde receberá a visita de seu consorte.

A descrição de riquezas circunscreve um lugar na escala social, contrapondo-se à pobreza, e aponta para um “maravilhoso exótico”, conforme classificação de Todorov, quando fala de acontecimentos sobrenaturais sem apresentá-los como tais, supondo que “o receptor implícito desses contos não conheça as regiões onde se desenrolam os acontecimentos; por conseguinte, não tem motivos para colocá-los em dúvida”.¹⁸⁴ Na realidade, essa é uma das tantas funções exercidas pelo maravilhoso, que nesse caso do “exótico”, salienta o prodigioso, misturando elementos naturais e sobrenaturais.

¹⁸⁴ TODOROV, op. cit., p. 61.

Depois do sono regenerador, o mercador acorda e vai pegar seu animal para partir, quando encontra o mais belo jardim e as mais belas rosas. Lembrando-se do pedido de Bela, vai colher uma flor para levá-la de presente à filha querida. Repentinamente surge a Fera e lhe impõe um castigo pelo furto da flor, justificando que elas são o seu alimento. Em sua imensa fealdade, ela se alimenta da beleza regeneradora das rosas. Esse episódio nos remete à cena de Adão e Eva no Paraíso, ao comerem o fruto proibido, e denuncia uma transgressão que, como o pecado original, vai resultar na punição, que é o foco do conflito, emboscada armada pelo destino que levará a heroína a cumprir seu fado. Enquanto na história bíblica a proibição é textual, no conto de Bela ela é velada, e o inocente mercador só percebe a transgressão depois do ato. Ele vinha transtornado pelo malogro de seu negócio e mergulha nas trevas da noite, perdendo-se no bosque. Há aqui uma interdição na visão/percepção que lhe obscurece os sentidos. Dessa maneira, a Fera sentencia o castigo, exigindo que ele envie ao seu palácio a primeira criatura que avistar quando chegar em casa. O velho pai, a caminho de casa, imagina encontrar a cadelinha, que sempre é a primeira que vem a seu encontro, e prossegue tranqüilo. Porém, quando de volta ao lar avista Bela, fica desolado e lhe relata o ocorrido. A jovem, em sua imensa bondade e compreensão, não vê problemas em sua partida, e aí se desencadeia sua jornada rumo à iniciação da vida adulta que a tornará mulher, quando ao fim descobrir o amor na união matrimonial.

O afastamento do local de origem é fundamental para o amadurecimento do herói ou da heroína, que deve passar pelo rito iniciático cuja origem está no mito e se transfere hereditariamente para os contos de caráter maravilhoso. Nos contos aqui discutidos, tanto Bela quanto Psique vão se afastar, pelo desígnio do destino, de seus núcleos familiares, cumprindo esse rito de passagem.

A jovem Bela, acompanhada pelo pai, parte estão para o castelo da Fera. Os pais, ritualisticamente, ainda hoje conduzem as filhas ao altar para entregá-las ao noivo. No conto de *Eros...*, Psique é levada pelos pais para aquilo que seriam as "núpcias da morte", segundo as palavras proferidas pelo próprio oráculo: "Sobre o rochedo

escarpado, suntuosamente ataviada, expõe ó rei, tua filha para as *núpcias da morte...*", consumada num cenário típico de *As Mil e Uma Noites*, conforme já descrito acima no que se refere à suntuosidade do lugar onde a moça se insere.

Quando, no primeiro contato, a Bela encontra a Fera, nessa versão de Câmara Cascudo a moça acha o "animal" muito bonito e se põe a acariciá-lo. O pai parte de volta deixando a filha que ali ficou vivendo...

Conforme Propp:

*O herói procura sua noiva longe, e não em sua terra. É provável que tenhamos aqui um reflexo de fenômenos de exogamia: parece evidente que, por alguma causa, ele não podia escolhê-la em seu meio.*¹⁸⁵

Bela, tal como Psique, fica confinada no castelo da Fera e de Eros, respectivamente, e essa é a primeira etapa de sua iniciação. Só vozes as acompanham, e, para Propp, essa invisibilidade, que não lhe permite ver a corporeidade das pessoas do castelo, é uma particularidade do reino dos mortos.¹⁸⁶

"Supõe-se que aqueles que passam pela iniciação viveram um período no outro mundo."¹⁸⁷ As ligações que envolvem o encontro da Bela com a Fera e de Eros com Psique estão localizadas no cenário desse castelo e seu maravilhoso jardim. Porém, ainda segundo Propp, nos contos russos a Psique vive em uma casa na floresta e é esposa de um dos doze irmãos. Tanto a casa quanto o castelo são lugares provisórios, onde a heroína irá ficar temporariamente como parte do percurso de seu flagelo. As duas jovens, Bela e Psique, vão para esse lugar oferecendo pouquíssima resistência.

¹⁸⁵ PROPP, op. cit., p. 9.

¹⁸⁶ Idem, ibidem, p. 148.

¹⁸⁷ Idem, ibidem, p. 149.

Algun tempo depois, Bela manifesta vontade de ver o pai e a Fera manda buscá-lo. O mercador passa alguns dias junto à filha e, quando é sua hora de partir, pede à Fera que lhe entregue a menina. A Fera se nega a entregá-la, mas lhe dá todos os tesouros que ele quiser levar. Assim, o mercador regressa rico para casa. Temos aqui novamente a compensação de uma perda afetiva, substituída pelo ganho material, colocando em evidência a pobreza *versus* a riqueza e denunciando uma preocupação de ordem social.

Em *Eros e Psique*, a jovem chega ao palácio e se encanta com todas as maravilhas que aquele lugar lhe oferece. As lágrimas de dor foram substituídas pela alegria e o deslumbramento. Vozes sem corpo acompanham-na e lhe trazem as boas-vindas. Seu primeiro encontro com o consorte se dá à noite, mas Psique não podia ver a face do noivo nem o seu corpo, embora pudesse senti-lo e ouvi-lo. Esse era o castigo imposto por Afrodite, levando a jovem a um estado de desconhecimento e cegueira para que pagasse pela sua beleza excessiva. Aqui a visão é substituída pelos outros sentidos do tato e da audição, que também constroem um maravilhoso pela sua extraordinariedade. Porém, o não-ver, ou a privação da visão, se constitui no castigo fundamental impingido por Afrodite, desencadeando um clima de mistério e também o sentimento de solidão na jovem.

Nos primeiros momentos, Psique usufruía de uma felicidade paradisíaca. Antes do raiar do sol, seu companheiro partia, deixando-a só com as vozes. E assim corriam as coisas por um longo tempo. Depois do cortejo fúnebre que deixa Psique confinada no castelo, a notícia de sua morte se espalha, levando as irmãs a se dirigirem ao rochedo para lamentar e chorar a perda, assim como procurar pelos vestígios da caçula. Já avisada pelo esposo do ocorrido e do perigo que se aproximava, Psique implora a ele para que possa receber as irmãs e consolá-las do luto. O marido, depois de adverti-la do risco que corre nesse encontro, acaba por ceder e Psique recebe as irmãs, cobrindo-as de jóias e ouro. A compensação material comparece aqui matricialmente, uma vez que esse conto antecede as versões de *A Bela e a Fera*. Em ambos os contos a família é recompensada com riquezas pela perda da filha mais jovem. Essa

exuberância vai despertar a inveja das irmãs, que vão armar uma vingança contra a heroína para destruir sua prosperidade.

Essa inveja das irmãs mais velhas e mais feias do que a caçula tece também uma intertextualidade com o conto *Cinderela*, no qual a jovem princesa borralheira sofre discriminações pela inveja das meias-irmãs. A palavra inveja, em latim *invidia*, decomposta em seus elementos, significa contra-olhado ou mau-olhado, nos remetendo novamente às questões da soberania do olhar. Essa tristeza provocada pelo bem alheio sempre se apresenta no conto pela personagem que exerce a função do malfeitor e vai também propiciar o aparecimento de um maravilhoso que repousa em um dos universais antropológicos, baseado na crença de um poder ubíquo capaz de secar plantas, definhar crianças, etc.

Passado algum tempo da visita do pai ao castelo da Fera, esta chamou a moça e disse-lhe que uma de suas irmãs acabara de se casar. Curiosa, Bela quis saber como ele sabia disso. Foi aí que a Fera lhe mostrou um quarto encantado onde, através de um espelho, a jovem pôde ver a irmã e o noivo. Nesse caso temos o que Todorov classifica como “maravilhoso instrumental”, caracterizado pelo aparecimento daquilo que ele chama de pequenos “*gadgets*”, ou seja, “aperfeiçoamentos técnicos irrealizáveis na época descrita, mas no final das contas perfeitamente possíveis”.¹⁸⁸. Neste caso, o espelho pode se assemelhar às nossas câmeras de vigilância. Nessa linha, ele cita como exemplo o tapete voador, identificado com o helicóptero, a maçã que cura, identificada com os antibióticos, etc., sendo mais uma vez uma função do maravilhoso, criando um paralelo novamente entre o natural e sobrenatural.

O espelho é um objeto mágico utilizado em muitos contos com funções diversas, como passagem ou como revelação de outros mundos, ou preconizando o futuro. No caso presente, ele tem uma função mágica como uma extensão do olhar, trazendo à vista tudo aquilo que for evocado. Esse elemento é eminentemente maravilhoso, caracterizado tanto pelo seu aspecto mágico e onipotente, capaz de decifrar segredos

¹⁸⁸ TODOROV, op. cit., p. 62.

e monitorar vidas alheias, quanto pela sua inserção absolutamente naturalista no interior da narrativa. Ou seja, a presença de objetos encantados como esse faz parte do universo interno da narrativa e não causa estranhamentos que pressuponham um sobrenatural inexplicável.

Bela então suplica à Fera para ir ver as irmãs e acaba tendo o consentimento, junto com a advertência de voltar em três dias. A Fera lhe dá então um anel, a fim de que ela não se esqueça de voltar. O anel simboliza a união, o casamento, o princípio e o fim, o eterno, Eros e Thanatos, a circularidade e, no caso, também o retorno. As irmãs invejosas esconderam o anel e Bela assim se esquece, como que por encantamento, da Fera. Esse é outro objeto mágico que tece o caráter maravilhoso desse conto, na medida em que é dotado de um poder de ordem extraordinária. A irmã casada, porém, confessou ao marido o que haviam feito, e ele, como um homem de bem, ordenou a devolução do anel. Foi só enquanto Bela o colocava no dedo que se lembrou imediatamente de tudo, voltando sem demora ao castelo. O animal já estava amofinado, quase morto, quando Bela o encontrou e, enternecida, beijou-o. Nesse momento o encanto se quebra e a Fera se transforma num belo príncipe.

Toda a leitura de Propp caminha no sentido de justificar a realidade histórica, uma vez dada uma adequada descrição estrutural do ponto de vista da construção narrativa. Dessa maneira, provavelmente a vida em clãs levaria a essa busca do casamento fora de seu meio para evitar a consangüinidade. Entretanto, esse afastamento do herói de seu lugar de origem, para buscar seu cônjuge, vai também conferir aos contos um tom de aventura, na medida em que esse herói é colocado em contato com o desconhecido, permitindo que ele atinja um amadurecimento ao enfrentar sozinho obstáculos e perigos, ou a se isolar da sociedade, sem a proteção familiar, ou então se aliando aos ajudantes mágicos, estabelecendo uma cumplicidade alheia àquela que é própria da segurança do núcleo germinal. O elemento maravilhoso vai permear a narrativa, promovendo todo o encantamento contextual e propondo soluções mágicas no desencadeamento dos conflitos que se dão por etapas.

O disfarce também é um recurso muito comum, apontado por Propp, e no caso desses contos incorpora-se na pele do animal Fera, escondendo o príncipe, ou do deus Eros/Cupido, escondendo-se sob a invisibilidade e suscitando assim um imaginário sobre ele, na medida em que sua identidade não é revelada. Para Bakhtin:

*A transformação e a identidade estão profundamente unidas na imagem folclórica do homem. Esta união subsiste de modo bastante nítido no conto popular. A **imagem do homem do conto** – em toda a enorme variedade de folclore novellístico – está sempre construída sobre os motivos de **transformação e da identidade**¹⁸⁹...*

No conto de Psique, depois de a bela princesa receber as venenosas irmãs em seu castelo, ela transgride os avisos do marido, tanto de não receber as irmãs, porque essas iriam traí-la, quanto de que não poderia ver-lhe o rosto. Suspeitando dele ao ser influenciada pela intriga das irmãs, desobedece às ordens e acende uma vela para enxergar o esposo. A surpresa se dá quando, espantada, vê em sua frente ninguém menos do que o deus do amor adormecido no seu leito. Uma gota de óleo fervente cai sobre Eros, que imediatamente desperta e parte para sempre... A tentação das duas heroínas, que teimam contra o desígnio do destino, quebrando tabus ao desobedecer o marido, gera a punição e o castigo, desencadeando o conflito e a saga a ser percorrida pelas protagonistas da história.

Segundo Propp, as proibições são freqüentes nos contos maravilhosos e, quando infringidas, provocam as desgraças. É comum para esse autor essas interdições estarem ligadas ao fato de não sair de casa, e as reclusões para ele têm relação com um temor mais profundo do que uma simples preocupação. Os aprisionamentos nunca são comuns, confinando os protagonistas em torres muito altas, caso do conto de Rapunzel, ou dentro de covas profundas, que são decoradas como palácios, providas de comidas e bebidas.

Conforme ainda Propp, “nesses casos os contos conservam a lembrança de medidas efetivamente tomadas outrora com relação aos filhos dos czares”.¹⁹⁰

Entretanto, essa desobediência se dá como uma transgressão que resulta numa punição, para, ao final, o herói encontrar a redenção. “Geralmente, no final do conto essa desgraça se transforma em ventura”.¹⁹¹ Se Psique não tivesse transgredido, não teria reencontrado Eros nem se transformado em imortal. O mesmo acontece com Bela, que, se não tivesse saído do castelo da Fera e encontrado o animal à beira da morte, talvez não tivesse sido despertada para o amor. Os heróis, destemidos e corajosos, vão atingir seus objetivos e sua libertação na medida em que transgridem e enfrentam os perigos e as consequências advindas da desobediência das normas estabelecidas.

O confinamento que isola o herói ou a heroína está ligado à proibição, e para Propp é “uma proibição da luz, do olhar, do alimento, do contato com a terra, da comunicação com as outras pessoas”.¹⁹² Essa proibição da luz e do olhar nos remete à alegoria do Mito da Caverna, de Platão, impedindo que os protagonistas enxerguem a realidade tal como ela é, e a imagem apresentada distorce a representação dessa realidade encoberta – no caso dos contos, isso se dá pelo encantamento, pelas transformações, pelas metamorfoses, subjugando as protagonistas, que, escravizadas e cegas, perdem o contato com o mundo natural. A finalidade desse isolamento, para Propp, “faz parte de uma realidade histórica e era um costume comum entre os filhos dos reis e, antes deles, entre as jovens de povos mais primitivos que sofriam esse tipo de reclusão, como é o caso dos aborígenes da Austrália”.¹⁹³ Como os reis e os sacerdotes encarnavam a divindade, esclarece Propp:

...acreditava-se que eles exerciam controle sobre as forças da natureza devendo, por isso, serem protegidos. Outra explicação seria a crença de que o ar está cheio de ameaças e de forças que,

¹⁸⁹ BAKHTIN, *Questões de Literatura e de Estética*, cit., p. 235.

¹⁹⁰ PROPP, op. cit., p. 31.

¹⁹¹ Idem, ibidem, p. 42.

¹⁹² Idem, ibidem, p. 35.

¹⁹³ Idem, ibidem, p. 37.

*a qualquer momento, podem desencadear-se contra os indivíduos. Dessa forma, o tabu do isolamento origina-se do medo de uma espécie de curto-circuito que pode ser amplamente prejudicial.*¹⁹⁴

Esse medo diante de forças invisíveis é, ainda para Propp, “o mais antigo substrato religioso que se transfere para o conto”¹⁹⁵, traduzindo um maravilhoso centrado no mistério, no desconhecido e também no extraordinário.

A transformação sofrida pelas personagens é a própria metamorfose da identidade e da imagem do homem. Para Bakhtin:

*...são dadas duas imagens de Psique: antes e depois da purificação por sacrifícios expiatórios; aqui é dada a via lógica do "renascimento" da heroína sem que se obtenha disso três imagens absolutamente diferentes.*¹⁹⁶

Desesperada e ciente da traição de que fora vítima, Psique vai se vingar das irmãs e sair de seu confinamento em busca do amado. De ingênua e boa, Psique, ferida, se torna ardilosa e má, armando uma emboscada para matar aquelas que a traíram.

*Sozinha ficou Psique, se está deveras só aquele a quem as Fúrias atormentam; a tempestade que a agita assemelha-se à tormenta do mar. Sua decisão já foi tomada, seu espírito nela se obstina, suas mãos já preparam o crime; súbito vacila, os sentimentos chocam-se-lhe na alma atribulada. Apressa-se, hesita, resolve, e vacila outra vez...*¹⁹⁷

As Fúrias são entidades da mitologia grega que personificam o remorso, encarregadas de perseguir sem trégua os criminosos. Há um conflito interno vivido pela heroína, revelando-lhe uma face oculta aqui metaforizada na figura das Fúrias. O mesmo não

¹⁹⁴ PROPP, op. cit., p. 38.

¹⁹⁵ Idem, ibidem, p. 40.

¹⁹⁶ BAKHTIN, *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*, cit., p. 238.

acontece com Bela que, mesmo traída, não se vinga das irmãs. A densidade trágica do conto de Psique não se apresenta no conto de Bela, caracterizando assim uma de suas degenerações ao ser reduzido e desprovido dessa carga trágico-dramática daquele que é considerado sua matriz.

A saga de Psique é longa e suas provações bem mais nítidas e intensas. Eros, ferido pela queimadura do azeite, é aprisionado pela mãe Afrodite. Aqui há um retrocesso que faz o deus retornar à casa materna como filho/amante que é, mantendo-o preso a essa relação edípica que não lhe permite libertar-se para encontrar sua maturidade de homem.

A jovem princesa inicia sua longa e inquieta peregrinação. O primeiro lugar que encontra é o templo de Ceres, deusa grega da agricultura, da fertilidade e dos mistérios, que corresponde na mitologia grega a Deméter. Ela é a responsável pelo crescimento das sementes e, portanto, da alimentação, ensinando aos homens a arar a terra. Pode ser identificada também com a Mãe Terra e, dessa maneira, pode ser interpretada como aquela provedora da vida. Em seu desespero, Psique, quando sai em busca do amado, encontra casualmente o templo de Ceres, onde os grãos são abrigados. O significado germinal é evidente nessa alegoria que é o ponto de partida para a grande transformação da heroína. Ela inicia sua trajetória por aquilo que é matricial, indo em direção ao germe, às origens, e mergulhando dessa maneira no âmago essencial que pode metaforizar a alma. Lá ela vai procurar o amparo da deusa, que, embora comovida por suas lágrimas, não pode ajudá-la.

Seguindo aflita sua saga, Psique encontra Juno, correspondente a Hera, esposa de Júpiter ou de Zeus, que personificava o ciclo lunar. Juno também presidia os partos e velava os recém-nascidos. Era também a defensora incontestada das mulheres. Nota-se aqui uma evidente seqüência da germinação que caminha do templo de Ceres para o parto, no templo de Juno, acompanhando os passos da bela Psique. Porém, não seria ainda Juno quem poderia lhe prestar auxílio.

¹⁹⁷ APULEIO, apud BUARQUE, A. & RÓNAI, P., op. cit., p. 89.

Enquanto isso, Afrodite convoca Mercúrio (ou Hermes, na mitologia grega), que exercia a missão de mensageiro de Júpiter, para espalhar a notícia da foragida princesa e poder assim encontrá-la mais facilmente, recompensando os mortais com sete beijos da deusa do amor e mais um com o contato de sua língua. Sedutora, a deusa do Olimpo tira partido de seus encantos.

Ciente do anúncio da deusa, Psique compreende que deve se entregar e, aproximando-se do palácio de Afrodite, é capturada por sua serva Hábito, que arrasta a jovem pelos cabelos e a entrega à deusa. Irada, Afrodite a repreende e a deixa ao encargo de duas de suas servas para que estas a punam. Depois de torturada, a moça volta à presença da deusa, que a maltrata cruelmente e manda trazerem grande porção de grãos misturados, ordenando que Psique os separe até à noite. Tal tarefa, impossível para um mero mortal, deixa a jovem atônita. É então que aparecem os primeiros ajudantes mágicos, as pequenas formigas, que, revoltadas com a crueldade da deusa e cheias de compaixão, se põem a ajudar a amante de Eros. Ao anoitecer, quando Afrodite retorna e vê a tarefa cumprida, duvida de que o trabalho tivesse sido feito pelas mãos de sua nora.

Essa tarefa está vinculada ao primeiro templo visitado por Psique, que foi o de Ceres. Os grãos são alimentos germinais de onde brotam a vida e também dão manutenção à nossa sobrevivência básica e instintiva. As formigas são seres ctônicos que, como os grãos, encontram seu abrigo no seio da terra. Portanto, na primeira visita em busca de ajuda, a jovem Psique vai ao encontro de sua primeira tarefa, e ambas estão ligadas à busca da origem de onde emana a vida. Quando abandona o palácio de Eros, Psique parte em busca da realização do seu destino e começa a cumprir seu rito iniciatório justamente por aquilo que vai metaforizar a origem. Nessa primeira tarefa, ao separar os grãos por intermédio das ajudantes mágicas – que, como profere Propp, são a expressão do herói, ou seja, os auxiliares mágicos e o herói são um só personagem –, Psique dá ordem ao caos que encontra, permitindo assim prosseguir num caminho que não tem volta.

Para Propp, o conto atinge seu apogeu ao colocar nas mãos do herói o recurso mágico. Quando entra o auxiliar mágico, o herói passa a desempenhar um papel puramente passivo, pois esse auxiliar vai fazer tudo no seu lugar. “Nem por isso o herói deixa de ser o herói; o auxiliar é a expressão de sua força e de seu talento. Funcionalmente o herói e seu auxiliar são um só personagem”.¹⁹⁸.

Na manhã seguinte, Afrodite impõe uma nova tarefa à Psique. A jovem agora deverá colher a lã de ouro de um rebanho de ovelhas que habita o bosque próximo à nascente de um rio torrentoso. Psique, atormentada por tantos maltratos e desgraças, dirige-se ao rio a fim de acabar com a própria vida. Do leito desse rio, um caniço verde, que habita o próprio interior das águas, adverte-a para não pular e a orienta como se deve proceder para colher a lã das ferozes ovelhas que ficam na outra margem. Não há como retroceder. À medida que ela avança, seu recuo se torna cada vez mais impossível. Seguindo os conselhos do caniço, Psique consegue executar mais essa tarefa e volta com o regaço cheio de flocos de ouro.

As ovelhas são comumente animais dotados de grande docilidade, mas essas que Psique deve enfrentar ficam ferozes com o calor do sol. Somente após o meio-dia a fúria desses animais começa a se apacar, e eles vão descansar, refrescados pelo sopro que vem do rio. A água aplaca o fogo e suaviza a ferocidade das ovelhas. No bosque vizinho, as árvores ficam cheias da preciosa lã. O recurso utilizado para cumprir essa tarefa foi o ardil, unido à paciência da espera.

Diferentemente da primeira tarefa, cumprida pelas formigas, agora é a própria Psique que deve executá-la. A sabedoria lhe é passada através do caniço verde e, portanto presumivelmente jovem ainda, o que parece paradoxal. Entretanto, esse caniço brota do leito do rio, estreitamente ligado à água que representa a fonte da vida. A sabedoria do junco emerge da água como propiciadora ou geradora de vida e, portanto, fértil e essencial. Psique atravessa o rito de passagem, tormentosamente

¹⁹⁸ PROPP, op. cit., p. 195-196.

como toda transformação o é. A travessia para um outro reino, que faz parte da composição dos contos maravilhosos, levará a heroína para a vida adulta, aqui metaforizada num deslocamento espacial rumo ao desconhecido. O objetivo é reencontrar Eros e reconquistar o amor perdido pela sua transgressão. No entanto, os caminhos são escusos e a trajetória, longa.

Segundo Neumann, psicanalista israelense¹⁹⁹, essa relação dos carneiros potencializados pelo sol simboliza o poder destrutivo masculino e corresponde ao princípio negativo da morte. Colher a preciosa lã seria uma espécie de castração em que a mulher estaria tomando a posse de..., despotencializando o masculino, como o faz Dalila ao cortar o cabelo de Sansão.

Os carneiros, ainda para Neumann, são símbolos do tirânico poder espiritual masculino com o qual o feminino não pode se defrontar. O sensato conselho do junco salva a heroína. Quando o sol se aplaca e se torna menos abrasador, o masculino deixa de ser mortal. Seguindo os instintos femininos, a relação de amor se torna possível.

A terceira tarefa consiste em colher a água gélida que jorra de uma fonte escura no topo de uma escarpada montanha que vai regar os pântanos de Estige e Cocito, os dois rios infernais. Essa fonte, além de estar em um íngreme penhasco, era guardada por terríveis dragões. Dessa forma, a possibilidade de Psique, ou qualquer outro mortal, realizar tal tarefa seria absolutamente nula. De novo, pela segunda vez, o elemento água aparece nos trabalhos de Psique como fonte de vida. Para Junito Brandão, essa fonte, ao nascer no topo da montanha e chegar ao inferno, vai unir “o superior, o mais elevado, ao inferior, o mais profundo”.²⁰⁰ Assim, há um movimento circular urobórico, que não cessa, caracterizando um fluxo incontível e eterno. Colher essa água implica uma interdição desse movimento livre da natureza, que é a própria energia vital, na qual nenhum mortal pode colocar as mãos ou conter.

¹⁹⁹ Apud BRANDÃO, J. S. *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes, 1994. p. 238.

O auxiliar mágico que aparece para ajudar Psique é a ave real de Zeus. Essa mesma ave fora outrora ajudada por Eros a raptar Ganimedes, por quem o grande deus do Olimpo se apaixonou. Para recompensar a ajuda do amante da jovem, essa ave vai em seu auxílio. A ave real, munida dos poderes divinos, é a única capaz de realizar esse trabalho perigoso, porque é autorizada pelos elementos da natureza a intervir no ciclo vital. Esse animal representa o elemento ar. Dessa forma, no primeiro trabalho dos grãos aparece o elemento terra, incorporado nos auxiliares mágicos; no segundo, aparece o caniço que habita o caudaloso rio, simbolizando o elemento água; e, no terceiro trabalho, vai aparecer o elemento fogo, não como auxiliar, mas como aquele que Psique deverá atravessar na sua peregrinação ao Tártaro, fechando assim os quatro elementos da natureza e os quatro trabalhos impostos a ela.

Finalmente, a última tarefa parece consistir na mais difícil de todas. Nela, Psique não poderá contar com os auxiliares mágicos. Ela mesma deverá realizá-la. Porém, será guiada pelos ajudantes, que mostrarão como deverá ir se procedendo. A jovem deverá ir direto ao inferno buscar um pouco de beleza de Prosérpina, ou Perséfone, para trazê-la a Vênus. Perséfone representa a antítese de Afrodite, sendo que a primeira é a rainha soberana dos Hades e incorpora o máximo de beleza das regiões inferiores do Tártaro, e a outra é a grande deusa do Olimpo, imperiosa, brilhante e exuberante. Suas belezas são diferentes e complementares. Enquanto Afrodite é provida de uma beleza radiante, Perséfone é dotada de uma beleza melancólica e misteriosa. Conforme Brandão²⁰¹, a beleza de Perséfone representa a eterna juventude de Thanatos, da morte, e lembra as mortes temporárias da Bela Adormecida e da Branca de Neve, envoltas no caixão de cristal. Talvez seja por isso tão cobiçada por Afrodite, do ponto de vista simbólico, pois, na verdade, toda a passagem de Psique pelo Hades não passa de armadilhas da grande deusa para derrotar a adversária.

Psique vê como o único caminho para chegar mais rápido ao inferno despencar de uma elevada Torre. Porém a Torre adverte-a de que se ela entrar morta no Tártaro jamais verá novamente a luz solar. Indica-lhe então o caminho mais curto para chegar

²⁰⁰ BRANDÃO, op. cit., p. 240.

ao inferno, que se localiza na cidade de Acaia, próxima dali. Adverte também que ela deverá levar dois bolos de cevada e mel, um em cada mão, e dois óbulos na boca. Os óbulos devem ser para pagar o barqueiro Caronte pela travessia do rio, que levará ao castelo de Plutão, e os bolos devem ser usados para aplacar a fúria de Cérbero, o cão de três cabeças que guarda o sombrio palácio do senhor subterrâneo.

A Torre é o último auxiliar mágico que Psique encontra. Diferentemente dos anteriores, é o único que não está diretamente ligado à natureza pois é construída pelas mãos humanas. Nas etapas cumpridas pela jovem princesa, esse auxiliar indica para a transformação, uma vez que ele próprio é um produto da construção humana, que interfere na natureza, modificando-a. Desse modo, pode-se estabelecer uma relação com Psique, quase pronta ao estar realizando a sua derradeira tarefa, ajudada nesse momento por um auxiliar já profundamente modificado pelo trabalho humano.

Historicamente, os óbulos explicam a prática dos antigos de enterrarem seus mortos com bens e tesouros para garantir-lhes a passagem ao mundo dos espíritos, e, nas mãos de Psique, vão assegurar o seu retorno. A importância das riquezas, tantas vezes citadas no conto, ocupa um lugar proeminente nas preocupações das sociedades arcaicas, o que não é diferente na contemporaneidade. Os óbulos também vão abrir os caminhos de Psique, para que ela possa realizar sua tarefa indo e voltando, ou seja, mergulhando na profundidade do mundo inferior para um retorno triunfal à vida. O Hades representa o poço escuro, o mundo tenebroso e tormentoso de nossas sombras, o contato com nossos demônios, para que possamos nos refazer e nos reconstituir, promovendo um amadurecimento pelo contato com a dor e o sofrimento e, sobretudo, pelo enfrentamento dos desafios.

Os bolos de cevada e mel para o feroz Cérbero é um ardil para distrair o cão e a jovem poder passar com facilidade. O animal é o guardião do palácio e representa mais um obstáculo a ser vencido. Psique deve ir enfrentando um a um cada impedimento ou cada dificuldade para atingir o seu objetivo, chegando à rainha das

²⁰¹ BRANDÃO, op. cit., p. 246.

trevas. Esta é a única que pode lhe entregar a caixa que contém a beleza para a deusa Afrodite. Ou seja, ela deve atingir o âmago do poço, o mais profundo do mundo inferior e interior para que possa restituir a beleza "roubada" à grande deusa. No contato com Prosérpina, Psique deve exercer a virtude da humildade e não aceitar o magnífico jantar oferecido, mas sim um pedaço de pão preto e sentar-se no chão. Se ela pretende voltar não poderá acumpliciar-se com a morte nem se sentar à mesa de Perséfone, compartilhando com ela uma refeição.

De posse da caixinha hermeticamente fechada, contendo a beleza, a jovem caminha de volta à luz do sol. Tomada de curiosidade, tal como Pandora – a primeira mulher que existiu, criada por Hefesto e Atena sob o mando de Zeus, para ser enviada aos homens como punição pelo fogo divino roubado por Prometeu – ela abre a caixa, onde não havia beleza alguma guardada, e sim um sono letárgico que dela se apodera, prostrando-a na estrada. A vaidade e a curiosidade vão traí-la novamente, e Psique cai na armadilha divina das deusas, senhoras da beleza.

Nesse momento, Eros, já curado de sua ferida, vai em busca da amada. Acorda-a e pede que ela prossiga sua tarefa, entregando à sua mãe a caixinha. Eros, em sua reclusão, que em parte era para se recuperar da ferida causada pela amante e em parte para cumprir a punição imposta pela mãe por ter se apaixonado por Psique, traindo seus planos, vai viver seu período de iniciação.

Quando sai da clausura, ele já se tornou um homem mais maduro, libertando-se daquela condição de filho-amante; está pronto para viver uma relação livre com Psique. Enquanto isso, ele procura por Zeus e advoga sua causa, conseguindo que o pai se alie a ele. Para que Afrodite não sofra pelo casamento do filho com uma mortal, Zeus oferece à moça um copo de ambrosia, tornando-a imortal e possibilitando assim uma relação perene com o deus do amor.

3.3 O Campo do Limão Verde e A Leste do Sol e a Oeste da Lua

O *Campo do Limão Verde* é uma variante brasileira de *A Bela e a Fera*, recolhida por Waldenir Araújo em 9 de abril de 1988 e publicada pela Fundação Joaquim Nabuco em 1994. Sua transcrição é totalmente oralizada, dificultando inclusive a leitura, conforme pode ser conferido no anexo.

Essa versão se aproxima muito da variante *A Leste do Sol e a Oeste da Lua*, recolhida do folclore norueguês. Ambas se iniciam também com o verbo *ser* no pretérito imperfeito, indicando a imprecisão do tempo. Na variante brasileira o lugar da história se define. “Era um velho que tinha... tinha três moça... Aí as moça... aí o velho viajava prá ir comprar coisa... assim prô Recife, prá esses canto assim...”

Na versão norueguesa temos o clássico “Era uma vez...” apresentando a história de “um pobre colono que tinha uma choupana cheia de crianças e pouco a repartir com cada uma delas”. Nota-se aqui que em ambos já temos definida, de saída, uma situação que revela uma realidade social pouco favorecida, na qual não há reis nem rainhas e muito menos deuses ou deusas marcando a ancestralidade das heroínas. As moças da versão nordestina pediam apenas roupas e sapatos, sem o luxo das versões anteriores já discutidas antes. A filha mais jovem pede um limão verde. De volta para casa, o velho, que vinha acompanhado de seu “cumpade” trazendo o vestido de uma e o calçado de outra, se lembrou do limão. Voltando para trás, encontrou um cavalo que lhe mandou levá-lo e pedir uma de suas filhas para jogar água na cabeça dele quando chegassem a casa. E assim procedeu o velho. Porém só a filha mais nova atendeu ao pedido do pai. O animal então pôs a jovem em suas costas e correu mundo...

A imagem do cavalo, segundo Propp, é uma transformação da antiga imagem do pássaro que lentamente vai se inserindo nas narrativas, delatando as transformações de ordem econômica:

*O cavalo aparece na cultura e na consciência humanas mais tarde do que os animais da floresta. O convívio entre o homem e os animais da floresta remonta a tempos imemoráveis, ao passo que podemos encontrar vestígios da domesticação do cavalo.*²⁰²

Essa nova figura do cavalo está ligada à do pássaro – que, reunidas, podem resultar no cavalo alado pelo atributo das asas –, como também, segundo Propp, carrega vestígios da imagem do urso, que exerce função semelhante, sendo porém mais arcaica. Notamos que no conto analisado ele desempenha a mesma função, raptando a heroína e levando-a para um novo mundo, sobretudo econômico – o palácio –, no qual ela irá encontrar uma condição de vida melhor.

Esses animais também escondem em sua pele o príncipe que está encantado. Magicamente, eles aparecem e transformam miraculosamente a vida das protagonistas, traduzindo, dessa forma, o caráter maravilhoso dos contos. A água, que o cavalo pede para ser jogada em sua cabeça, representa nas mitologias a purificação, a fonte de vida, a fertilidade, e no caso presente pode simbolizar uma espécie de assentimento do qual a protagonista irá compartilhar para que prossigam juntos.

O cavalo exerce no conto do *Limão...* o papel de transportador, de condutor da heroína para um mundo melhor, guardando assim vestígios culturais de povos da Antiguidade, que costumavam enterrar os cavalos com seus mortos para serem conduzidos ao outro mundo. Conforme Wundt: “Segundo as crenças dos gregos, romanos e germânicos, a alma do guerreiro morto no campo de batalha é levada para o reino das almas em um cavalo rápido”.²⁰³ Para Propp, o cavalo possivelmente é um fenômeno eurasiático que chegou às Américas na época do descobrimento, conservando os mesmos ritos e motivos folclóricos da Europa.

²⁰² PROPP, op. cit., p. 200.

²⁰³ Apud PROPP, op. cit., p. 203.

A variante norueguesa conta que, numa noite de outono, fria e escura, quando todos estavam sentados ao redor da lareira, apareceu um imenso urso branco batendo na vidraça. O animal pedia a filha caçula em troca de muitas riquezas. A menina, que a princípio se opôs, acabou por ceder, persuadida pela família, e, nas costas do urso, percorreu longo caminho...

Nessa passagem já podemos reconhecer elementos que caracterizam os países frios compondo o contexto narrativo: a noite de outono fria e escura e a família ao redor da lareira não poderia fazer parte de um cenário tropical. Os animais que falam, e dessa forma se personificam, constituem o primeiro traço do maravilhoso introduzindo a história. Pode-se observar que a situação inicial dos dois contos é bastante semelhante: duas famílias de colonos pobres, cujos chefes se encontram com animais que falam e irão levar com eles a filha mais nova da família. Não se toca em nenhum dos dois contos na questão da beleza, tão enfática nas variantes da *Bela...* e de *Psique...*

O cavalo entrou num buraco esquisito e chegou a uma “casona muito bonita” – um palácio encantado. No palácio foi oferecido à moça “água para banhar as mãos, um prato de comida e uma cama”. Essa descrição despe mais uma vez a narrativa da suntuosidade que caracteriza as primeiras variantes analisadas. Quando foi se recolher, a moça viu um vulto se aproximar e deitar em sua cama. Muito corajosa, não teve medo e dormiu. Essa coragem é um traço de distinção que caracteriza a heroína diante do desconhecido.

O urso branco, típico de países frios, depois de longa viagem, leva a moça para um castelo cheio de riquezas e fartura e lhe dá um sininho de prata para que a jovem pudesse realizar os seus desejos. Aqui temos um objeto mágico, tal como a varinha de condão, para materializar o desejo de quem o usasse. A jovem, quando foi se recolher, sentiu que entrou uma pessoa no quarto, deitando-se na mesma cama que a sua. Era o urso que despia sua pele animal. Porém, a moça, tal como Psique, nunca o via, pois o animal só se aproximava quando as luzes se apagavam e ia embora antes do amanhecer.

No conto do *Limão Verde* a moça, que se deitava com o vulto desconhecido, ouviu certa noite esse “vulto” chorar muito e lhe perguntou o que o incomodava tanto. Foi então que ele lhe revelou que a mãe da moça estava muito doente, quase à morte. Na manhã seguinte, a jovem foi levada pelo cavalo até sua casa, onde encontrou a mãe melhor. Antes de partir, porém, o vulto preveniu-a para não trazer nada de casa. Esse episódio dialoga claramente com *A Bela e a Fera*, deslocando a figura do pai para a da mãe. Relatando o que havia ocorrido, a mãe aconselhou-a a levar “um toco de vela e uma caixa de fósforo” para ver quem era o vulto. Temos aqui uma condensação da figura do pai de Bela com a de suas irmãs, que a incitam a desobedecer a condição de não ver o seu consorte, assim como no conto de Psique, em que semelhante situação acontece. E assim procedeu a jovem.

A vela e o fósforo são produtos industrializados e situam a narrativa em um tempo mais recente, contrário ao conto de Psique, que usa a lamparina, acesa com óleo, indicando um tempo mais remoto.

Quando percebeu que o vulto dormia, a moça acendeu a vela e viu “um rapaz muito bonito, um príncipe encantado...” Mas caiu um pingo de vela na cara do rapaz e ele, chorando e urrando de dor, disse a ela que faltavam apenas três dias para seu desencantamento e foi-se embora avisando que se ela quisesse encontrá-lo deveria ir ao campo do limão verde. De cavalo o jovem se transforma em um boi e parte, operando aqui nova metamorfose...

No conto do urso, depois de muitos meses, a moça começa a se sentir sozinha e melancólica pela saudade dos pais e dos irmãos. O urso então permite que ela faça uma visita à família, mas adverte-a de que não poderia ficar a sós com a mãe. Desobedecendo o aviso do urso, a moça não teve como escapar da conversa com a progenitora e acabou lhe contando que dormia com alguém a quem não podia ver. A mãe lhe dá um “toco de vela” para que ela iluminasse o rosto dele quando estivesse dormindo. Não resistindo à curiosidade, a jovem acende a vela e se depara “com o príncipe mais formoso que olhos humanos já haviam visto”. A cera da vela cai sobre a

camisa do príncipe, que acorda repreendendo a amante e lhe confessa que estava sob encantamento da madrasta, sendo que durante o dia era um urso e à noite um humano.

Descoberto seu segredo, ele deveria voltar para o castelo da madrasta, localizado a leste do sol e a oeste da lua, e se casar com uma princesa que tinha três palmos de nariz. Na manhã seguinte, o palácio em que estavam sumiu e a moça se viu deitada em uma clareira verde no meio de uma floresta espessa e escura.

A transgressão acontece nesses contos do mesmo modo do que nos anteriores analisados. Porém, a personagem das irmãs mais velhas é substituída pela personagem da mãe, exercendo a mesma função, ou seja, são elas que vão instaurar o conflito, levantando a suspeita sobre o consorte e aguçando a curiosidade da heroína, que irá levá-la a mais uma transgressão, desencadeando sua trajetória em busca do amado.

A partir daí se dá início à peregrinação das duas jovens, que partem tentando resgatar o príncipe. A primeira encontrou uma velhinha, a lua, que nada soube lhe informar. Depois encontrou o sol, que também nada soube lhe dizer. Na seqüência, encontrou o vento e depois um redemoinho. Ninguém soube lhe informar nada. Os elementos da natureza estão em estreita ligação com os mitos de origem, que exercem um papel importante, principalmente na mitologia das tribos primitivas. Nessa passagem se torna clara a herança arcaica que estabelece o parentesco das narrativas míticas com os contos maravilhosos.

Continuando seu caminho, a jovem encontrou uma velha mexendo uma papa para o filho doente. Como em *Eros e Psique*, o filho retorna à casa materna, regredindo em seu percurso, para receber os cuidados da velha mãe, simbolizado aqui pelo provimento da alimentação. A jovem então pede para ver o rapaz e encontra o seu amado, que imediatamente se cura, e viveram felizes para sempre... A possibilidade

erótica restaura magicamente as forças do rapaz, tornando-o apto para vida adulta e para união do casamento.

Na segunda versão do urso, a moça também encontra uma velha com uma maçã de ouro nas mãos. Esta nada sabia lhe informar sobre o castelo a leste do sol e a oeste da lua, mas lhe emprestou um cavalo e lhe deu uma maçã de ouro. Essa velha exerce a função de doadora. Os mais velhos sempre foram considerados os detentores do saber e, embora essa anciã não conhecesse a localização do castelo, iria indicar uma outra pessoa que talvez pudesse orientar a jovem e lhe entrega a maçã de ouro como um objeto de poder para auxiliá-la. A fruta de ouro exerce, dessa forma, o papel de um objeto mágico que, mais tarde, irá efetivamente ajudar a heroína.

Prosseguindo seu caminho e seguindo a indicação da velha, a moça encontra outra velha com um carretel de ouro, exercendo a mesma função de doadora. Esta também de nada sabia, mas lhe empresta o cavalo e lhe dá o carretel como um outro objeto mágico. Por fim, a moça encontra ainda uma outra velha fiando numa roca de ouro. Como das outras vezes, a velha lhe dá a roca e lhe empresta também um cavalo para levá-la ao Vento Leste. Este, por sua vez, como não sabia chegar até o castelo, leva-a até seu irmão, o Vento Oeste, que a conduz ao Vento Sul e, finalmente, ela chega ao Vento Norte, que a sopra até o castelo.

Essa passagem é caracterizada pela lengalenga que vai se desdobrando até atingir o ponto culminante no qual se atinge o objetivo. Os cavalos, emprestados por cada uma das três velhas, têm a função de transportadores. Por fim, os quatro ventos vão concluir a tarefa, levando, dessa forma, a heroína a percorrer todas as direções até que ela chegue aos confins do mundo. O Vento Norte estava “tão cansado, tão moído, que precisou repousar por muitos e muitos dias antes de agüentar voltar para casa”. Chegando finalmente ao castelo, a moça, determinada e corajosa, senta-se embaixo de uma das janelas e se põe a brincar com a maçã de ouro. A primeira pessoa que avista é a princesa nariguda que iria se casar com o príncipe. Ao observar a forasteira com a maçã de ouro, a princesa desejou o objeto e propôs à moça uma troca.

Esperta, a jovem, já mais amadurecida, disse que queria passar a noite no quarto do príncipe que ali se hospedava. A princesa nariguda aceita o desafio, mas toma o cuidado de servir um chá ao príncipe para que ele adormecesse profundamente. No dia seguinte, a moça usou o carretel de ouro, repetindo a mesma situação. Finalmente a nariguda desejou a roca, última cartada da forasteira. Porém o príncipe foi avisado por uns cristãos que se alojavam no quarto ao lado de que havia uma moça entrando em seu quarto e chamando por ele durante as duas últimas noites. O príncipe então disfarçou e não tomou o chá, podendo reencontrar a sua amada.

No outro dia seria realizado o casamento com a princesa nariguda. Antes da cerimônia, o rapaz mostrou sua camisa suja com manchas da cera de vela e disse que só se casaria com a moça que conseguisse removê-la. Entretanto, só um cristão batizado seria capaz de deixar a camisa limpa novamente, e a nariguda, sendo um *troll*, não conseguiria realizar tal tarefa. Foi assim que o casal conseguiu se unir e se libertar do castelo dos *trolls*, soltando também os outros cristãos que lá estavam presos.

O substrato religioso desse conto fica claro no desfecho da narrativa atribuindo a vitória para o cristianismo. Nota-se também uma intertextualidade com o conto de *Cinderela*, única moça do reino na qual serve o sapatinho de cristal, e com *Pele de Asno*, também a única jovem na qual serve o anel encontrado no bolo.

Em todas as variantes o desfecho está no casamento, ou no encontro amoroso, traduzindo o amadurecimento do herói, ou das heroínas, aptas já a se libertarem do núcleo germinal para constituir uma nova família.

CAPÍTULO 4

Análise do filme *Matrix I* na Perspectiva do Maravilhoso

4.1 introdução

O presente capítulo procurará mostrar, através da análise do *corpus*, como o maravilhoso se apresenta no contexto cinematográfico, vinculando assim os contos da tradição oral ao cinema contemporâneo, especificamente no que se refere ao filme de ficção científica. Esse maravilhoso que comparece na narrativa fílmica já é um maravilhoso estendido e ampliado que encontrou outras formas de representação para além do texto literário, desprendendo-se assim da palavra escrita ou falada.

O alfabeto, como é sabido, já existia desde as mais antigas civilizações, como na Babilônia, no ano 6000 a.C., inscrito em cerâmica para documentar, sobretudo, a posse de terra. Por volta de 700 a.C., a Grécia adotou seu próprio alfabeto, que foi o responsável pelo desenvolvimento da filosofia ocidental e da ciência. Apesar do conhecimento do alfabeto, dominado sempre por uma minoria, a transmissão da literatura continuou a se manifestar de forma oralizada.

Esse maravilhoso que se expande da literatura dos contos para o cinema de ficção repousa não só nos aspectos estruturais das narrativas e na função das personagens e do herói, como também promove uma nova estética da imagem assentada nos efeitos especiais, cada vez mais aprimorados, e na tecnologia digital. A incorporação da linguagem digital pelo cinema propicia sua expansão, articulando-o a outros suportes e possibilitando outras maneiras de assistir e de construir um filme. Na verdade, o que temos hoje é um maravilhoso expandido e atualizado em vários

suportes sem, no entanto, deixar de lado sua unidade estrutural, como também sua capacidade de diálogo com outros textos, promulgando assim infinitas formas de combinação.

O movimento de textos que se interpenetram e se recombina resultam na chamada intertextualidade, que marca contundentemente o caráter dos contos de tradição oral e promove aquilo que Bakhtin chama de dialogia ou polifonia, caracterizando o discurso pelo pronunciamento de muitas vozes e tecendo redes que levam a um entrecruzamento das histórias no tempo e no espaço. O conceito de intertextualidade procura compreender a literatura como um texto que não se esgota em si mesmo, mas busca em outros textos a sua construção e expressão narrativa. Essa intertextualidade estabelece ainda redes nas quais o entrecruzamento de vozes pronuncia-se nos textos que vão se apropriando de outros.

Como ilustra Bakhtin, “todo texto se constrói como um mosaico de citações e é absorção e transformação de um outro texto”²⁰⁴ desenhando o texto literário, o qual, por sua vez, abre tentáculos para outros códigos, explorando a multiplicidade das linguagens ao envolver, por exemplo, a literatura, a música, a dança, os quadrinhos, etc.

O cinema pode se apropriar do texto literário como ponto de partida para elaboração do roteiro, adaptando a narrativa para o texto cinematográfico, como ainda, no caso específico da ficção científica, reeditar uma estrutura, no nível de função das personagens, muito similar à dos contos maravilhosos. Talvez possamos pensar numa intertextualidade imanente do cinema, na medida em que ele incorpora, por sua própria natureza, outros sistemas de linguagem. Dessa forma, o cinema já nasce híbrido, herdando da linguagem teatral a sua base expressa na iluminação, figurinos, dramaturgia de atores, texto e cenários. Outras modalidades artísticas, anteriores a ele, como a música e a pintura, também contribuíram para a construção da sua linguagem na medida em que foram por ele apropriadas. Ou seja, sistemas de signos distintos vão se entrecruzando e promovendo novas significações ao se articularem

²⁰⁴ BAKHTIN, *Questões de Literatura e de Estética*, cit.,

em novas combinações. Esse princípio de multiplicação de linguagens, que juntas compõem um novo sistema de signos, apresenta-se num novo discurso. Ao estudar o discurso cinematográfico, Sergei Eiseinstein criou o conceito de "montagem polifônica", remetendo às suas experiências da fase do cinema mudo.

*Na verdade, ainda nesta fase, o autor procurou por em prática a sua concepção teórica a respeito da sonoridade das imagens visuais no filme sob o crivo de uma visão inovadora da montagem. Para isso foi também buscar contribuições nas modalidades artísticas predecessoras ao cinema, particularmente na pintura e na música, linguagens estas que forneciam matéria-prima para essa nova concepção de cinema como prática artística multiforme e, em um certo sentido, heterodoxa quanto às suas regras de sintaxe.*²⁰⁵

A montagem polifônica, segundo Pedro Nunes, vai reger os sistemas de linguagem que compõem o filme, através do ponto de vista do diretor que rege e costura esses significantes.

Como já dito anteriormente, apesar da questão de gênero no cinema se apresentar ainda de uma maneira pouco sistematizada, algumas classificações conseguem ter um contorno mais nítido. A ficção científica é um exemplo de classificação que já se tornou sedimentada, desdobrando-se da literatura para o cinema, tendo sido apontada por estudiosos do maravilhoso como uma das vias que este ganhou na modernidade – referenciado no romance científico – e que também não apresenta controvérsias quanto à sua classificação no que se refere a um gênero cinematográfico.

A intenção de realismo, na época romântica, vai gerar um novo tipo de maravilhoso: o da Ciência. O antigo maravilhoso das fadas e objetos mágicos é substituído agora pelas maravilhas científicas, e

²⁰⁵ NUNES, P. *As Relações Estéticas no Cinema Eletrônico*. João Pessoa/Natal/Maceió: EDURN / EDUFAL / EDUPb, 1996, p. 86.

*um novo gênero narrativo nasce: o romance científico (hoje conhecido como ficção científica).*²⁰⁶

Não se pretende aqui fazer uma análise intertextual que repouse nas teorias de tradução ou recriação das obras, mas sim enfocá-las em seus aspectos que dizem respeito à citação, à referência ou alusão – que são formas dessa intertextualidade se manifestar –, procurando entender o diálogo que se estabelece entre narrativas de tempos distintos, a fim de demonstrar a intervenção do maravilhoso, que, ampliado e atualizado, é capaz de unir tempos históricos tão distantes. Os textos narrativos se entrecruzam e se acrescentam trazendo elementos que pertencem a cada tempo histórico, como também ao espaço que é marcado pelo contexto cultural do qual emergem. O cinema e a literatura, como formas de manifestação cultural e artística, embora sofram influência da ciência ou das descobertas científicas, pertencem ao domínio cultural, estruturando um universo simbólico que transforma a realidade cotidiana.

Para Robert Henry Srour, o pensamento científico é concebido como processo produtivo que não se confunde com o reflexo especular ou duplicação mental da realidade.²⁰⁷ Na esteira desse pensamento, Júlio Plaza esclarece que a produção de conhecimento é resultado de um processo de trabalho que permite fazer uma intervenção intelectual sobre os objetos simbólicos. Essa intervenção intelectual procura atingir a essência da coisa que é o seu ser, revelando novas significações.

*O ser de uma coisa não é a coisa, nem uma hipercoisa: é um esquema intelectual. O seu conteúdo revela-nos o que a coisa é, e o que a coisa é está constituído pelo papel que a coisa representa na vida.*²⁰⁸

Ou seja, o que a coisa é está no modo como ela se representa, ou no modo como ela é capaz de produzir significação. Esse modo necessariamente implica uma mediação do signo. A linguagem do cinema é obviamente muito distinta da do texto literário, e,

²⁰⁶ COELHO, *Literatura Infantil*, cit., p. 119.

²⁰⁷ In: PLAZA, J. *Processos Criativos com os meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998, p. 3.

nesse sentido, cabe analisar o tratamento que as narrativas recebem nesses dois sistemas, que usam de códigos diferentes para contar histórias. Entretanto, eles se tangenciam e se dialogam.

O texto cinematográfico repousa fundamentalmente na imagem em movimento que vai ser enquadrada de um determinado modo em planos articulados pela montagem. Além do movimento da imagem, a seqüência fílmica conta com um movimento gerado pelos cortes, pelos planos e pelos enquadramentos. A trilha sonora, composta da fala, do som e do ruídos, acompanha a narrativa do princípio ao fim, redimensionando essas imagens, no sentido de lhes conferir significados específicos de acordo com a combinação que estabelecem com a trilha, como, por exemplo, a criação de uma situação de suspense ou de um clima romântico.

Além disso, a narrativa cinematográfica estabelece um referencial próprio de tempo/espço configurado no próprio modo de estruturação da narrativa que se edita na fragmentação das imagens, avança para o passado ou o futuro, brinca com a velocidade, etc. A partir daí temos uma formatação muito particular das narrativas que vão receber tratamentos diferenciados, gerando uma estética bem singular.

O cinema conta histórias mostrando imagens, criando sons e, outras vezes, produzindo idéias que nos levam a reflexões mais aprofundadas, sugeridas a partir de uma composição da imagem/texto/sons. Esse cinema produtor de idéias nos propicia um exercício de reflexão e um processo de busca do conhecimento pelo viés da arte. Plaza esclarece que:

Comparando a criação científica e a artística, observamos que na origem do ato criador o cientista não se diferencia do artista, apenas trabalham com materiais diferentes do Universo. Ciência e arte têm uma origem comum na abdução ou capacidade de formular hipóteses, imagens e idéias, na colocação de problemas e nos métodos infralógicos, mas é no seu desempenho e

²⁰⁸ PLAZA, op. cit., p. 3.

"performance" que se distanciam enormemente, como nos processos mentais de análise e síntese.²⁰⁹

Como vimos no desenvolvimento do presente estudo, o maravilhoso é marcado em um primeiro momento por um caráter essencialmente ontológico e se faz presente na estrutura mental ou psíquica do imaginário de todos os grupos sociais ou das sociedades como um todo, seja ela arcaica ou contemporânea. O tecido simbólico de nossa vida, produzido pelos bens culturais, tem como matéria-prima a própria realidade e o conhecimento que dominam cada tempo histórico. Nós e tudo o que produzimos, ou seja, nossa expressão cultural e artística, são frutos de nossa sociedade e, portanto, de nosso tempo histórico, espelhando nossos conhecimentos e valores.

Dessa forma ao analisar uma obra é da maior relevância que se entenda o contexto sociocultural, assim como o tempo histórico do qual ela faz parte. Para efetuar a análise do filme *Matrix* que segue procuraremos sintetizar esses dados contextuais para que, através dele, possamos puxar os fios que irão conecta-lo à narrativa literária.

4.2 *Matrix* I – O Filme. Contexto Histórico

Ficha Técnica

Direção: Andy e Larry Wachowski

Tempo de Duração: 136 min

País de Origem: EUA

Ano de Produção: 1999

Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving...

Gênero: Ficção Científica

O Contexto Histórico

²⁰⁹ PLAZA, op. cit., p. 6-7.

O filme *Matrix* foi lançado no ano de 1999, emergindo portanto de um contexto de final de século e marcado assim por uma certa mítica do novo tempo que se aproxima. O século XXI traz consigo a aura da era digital, afinando a revolução em curso da cibernética.

O século XX conheceu as grandes transformações da história em um ritmo muito mais acelerado do que qualquer outro tempo. A revolução tecnológica, concentrada nas tecnologias da informação, como aponta Castells, iniciou um processo de remodelação do cenário social. Conhecida também como uma segunda revolução industrial, essa revolução digital que começa a se esboçar, a rigor, a partir dos anos 50 – precisamente é em 1946 que se constrói o primeiro computador na Filadélfia – invade o cenário da década de 70 e 80 com os PCs trazendo um novo paradigma tecnológico que vai influenciar diretamente a economia e as relações de trabalho, imprimindo um novo estilo de produção – sobretudo a partir dos anos 90 com a Internet – que, conseqüentemente, se liga às questões políticas e determina novos rumos na comunicação global, remodelando sobretudo o pensamento de uma nova era. Uma das características essenciais dessa revolução foi o aceleração da velocidade das transformações, diversificando suas fontes, na própria medida em que as informações passam a se propagar em redes que vão se ampliando, até mesmo em tempo real. Segundo Castells:

*As novas tecnologias da informação estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidade. A comunicação mediada por computadores gera uma gama enorme de comunidades virtuais.*²¹⁰

As novas tecnologias trazem também novas estéticas e, conseqüentemente, novas linguagens, promovidas sobretudo pela criação da imagem digital. Enquanto ciência da percepção, a Estética é tomada como sinônimo de conhecimento através dos

²¹⁰ CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 57-58.

sentidos. A tendência da arte contemporânea tem se pautado pela fragmentação dos signos icônicos, ou seja, aquele signo que privilegia justamente a *qualidade de sentimento* – no sentido peirceano – provocando nossos sentidos em todas as suas instâncias e desconstruindo a unidade que se reconstrói novamente unificando esses fragmentos e gerando assim novas combinações e leituras. É na verdade uma espécie de antropofagia do mundo que o artista lê, percebe, decodifica, digere e devolve transformado. Dessa maneira, contemporaneamente a arte tem se reeditado e criado uma cadeia significativa apontando para tendências universalizantes. Além dessa fragmentação, que, no limite, busca a unidade, nosso tempo histórico também vem sendo marcado pelo hibridismo de linguagens, ou sistemas de linguagens, que se misturam umas às outras resultando num sentido estético amplo e renovador que vem pontuando o fazer artístico.

As diversas “teorias semióticas procuram criar, cada uma a seu modo, suas próprias teorias da arte”.²¹¹ A teoria da mimese, segundo Santaella, foi proposta por Lessing nas artes poéticas e pictóricas, de onde podemos partir para a questão da transformação de um signo em outro, na medida em que temos a idéia da imitação. Vem ao encontro da estética semiótica clássica, assim como os escritos de Derrida inspiraram algumas teorias estéticas enfocadas naquilo que ficou conhecido como desconstrucionismo, e se classifica também no elenco das estéticas semióticas. Iuri Lotman e Umberto Eco, conforme Nöth²¹², vão trabalhar a estética a partir do modelo das teorias da informação e da comunicação, sublinhando a pluralidade dos códigos artísticos.

*As mensagens estéticas são inovadoras porque se baseiam numa estética da oposição segundo a qual o receptor tenta decifrar a mensagem tomando por base um código diferente daquele utilizado pelo criador.*²¹³

No caso de *Matrix*, se as imagens são reproduzidas de modo convencional, os efeitos especiais são produzidos digitalmente. Então podemos pensar aqui num certo

²¹¹ SANTAELLA, M. L. *Estética- de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 2000, p. 168.

²¹² Apud SANTAELLA, op. cit., p. 171.

hibridismo como resultado de um cruzamento da imagem convencional versus imagem digital, gerando uma composição inovadora que vem sendo experimentada pelo cinema, ampliando a sua linguagem e renovando a sua estética. Júlio Plaza, citando Bense, esclarece que:

A "máquina criativa" é descrita conforme três diferentes componentes: o primeiro é o programa, que proporciona o critério estético para diferentes tipos de informação; o segundo é o computador, que processa a informação; e o terceiro são as operações do sistema, responsáveis pelo controle dos dois elementos anteriores. (Bense apud Tijus, 1988:168)²¹⁴

Dessa maneira, Plaza conclui que pensamento, técnica e linguagem são responsáveis por essa nova concepção da imagem. Os efeitos especiais digitalizados são aplicados sobre os atores, que vão representando uma espécie de cena invisível, apenas imaginando o efeito previsto que virá depois na justaposição de imagens, construindo assim um modo do maravilhoso na simulação.

Esse maravilhoso, embora surpreenda, faz parte da narrativa, diluindo-se nela de tal modo que proporciona uma certa naturalidade integrada ao enredo. O ato criador parte da intuição para a inteligência, redundando no que podemos chamar de uma poética do maravilhoso. "A intuição e o intelecto não operam separadamente, mas, em quase todos os casos, necessitam da cooperação mútua."²¹⁵

Contudo, antes da informatização, o século XX já se inicia marcando um lugar de extrema importância, ocupado pela cultura audiovisual com o advento do cinema e depois da televisão. Castells²¹⁶ observa que a difusão da escrita nos proporcionou uma infra-estrutura mental criando "uma nova ordem alfabética" que, a princípio, separava a comunicação escrita do sistema audiovisual. Para ele, a união de ambas

²¹³ SANTAELLA, op. cit., p. 172.

²¹⁴ PLAZA, op. cit., p. 63.

²¹⁵ ARNHEIN, apud PLAZA, op. cit., p. 70.

²¹⁶ CASTELLS, op. cit., p. 413.

“proporciona uma expressão plena da mente humana” que só vai acontecer com a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa.

A comunicação molda a cultura, e nessa rede global o caráter da comunicação muda de forma fundamental porque nos faz ver a realidade não como ela é, mas como os meios de comunicação, geradores de linguagens, determinam. “Nossas Linguagens são nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas.”²¹⁷

Esses novos sistemas de comunicação, ainda para Castells, estão criando uma nova cultura: “a cultura da virtualidade real”. Essa dimensão virtual da realidade é discutida em *Matrix*, que apresenta uma espetacularização de uma realidade se duplicando entre o presente (que é passado) e o futuro (que é presente). Os efeitos especiais se mostram num primeiro plano, camuflando a essência arcaica que ele abriga. Além de um caráter eminentemente intertextual, que dialoga com toda uma tradição histórica, *Matrix* pode ser considerado uma reedição do conto maravilhoso que tem suas raízes fincadas na realidade histórica de um passado remoto. Ao se reeditar, ele promove um cruzamento entre o tempo arcaico e o tempo contemporâneo, retratando o imaginário do homem à beira do terceiro milênio, com todas as suas crises existenciais e de identidade em meio a uma avalanche de transformações que vêm abalando os valores e crenças das sociedades contemporâneas.

4.3 Sobre o Filme

A realidade poderia ultrapassar a ficção: seria o sinal mais seguro de uma sobrevalorização possível do imaginário. Mas o real não poderia ultrapassar o modelo, do qual é apenas o álibi.
JEAN BAUDRILLARD

Segundo Baudrillard, vivemos hoje em um mundo dominado pela simulação e, por isso, o real se torna um álibi do modelo. Para esse autor, nosso mundo não tem mais

a referência do princípio de realidade onde o imaginário era o álibi do real. Dessa forma, ele sustenta a teoria de que o real se tornou nossa verdadeira utopia, que não é da ordem do possível.

*Talvez a ficção científica da era cibernética e hiper-real não possa senão esgotar-se na ressurreição artificial de mundos “históricos”, tentar reconstruir in vitro, até os mínimos detalhes, as peripécias de um mundo anterior, os acontecimentos, as personagens, as ideologias acabadas, esvaziadas de seu sentido, de seu processo original, mas alucinantes de verdades retrospectivas.*²¹⁸

Em *Matrix* o cenário é um mundo situado num futuro ainda distante – o ano de 2019 – dominado pelas máquinas dotadas de inteligência. A sociedade está plugada em rede e é controlada pela matriz que comanda um sistema autoritário e tirano. O mote principal do filme é um jogo entre realidade e simulação, entre o mundo virtual e o mundo fenomênico. Para Baudrillard, a simulação nega o signo como valor e elimina assim seu poder de referência.²¹⁹ “A simulação gera modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real.”²²⁰ O mundo virtual de matrix é o mundo real e a realidade é o passado que, ao mesmo tempo, ainda se faz presente. Dimensões diferentes de espaço-tempo interagem no contexto narrativo.

A palavra matrix vem do radical latino *mater* e significa mãe, aquela que dá à luz, que reproduz, que gera vidas. Matrix deriva também do latim *matrice* e significa o lugar onde algo se gera ou se cria. Para Julio Plaza:

O método matricial imposto na determinação de uma descoberta se realiza a partir de combinações ou correspondências entre variáveis quaisquer que sugerem uma combinatória correlacionando essas

²¹⁷ CASTELLS, op. cit., p. 414.

²¹⁸ BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. p. 153.

²¹⁹ Idem, ibidem, p. 13.

²²⁰ Idem, ibidem, p. 8.

*variáveis em números, símbolos, funções a serem exploradas por uma imensidão de possibilidades.*²²¹

No filme, matrix é o controle virtual das máquinas sobre os homens. O mundo do simulacro se impõe e aprisiona a mente humana a esse centro matricial dominante. Com o significado de mãe, matrix pode ser compreendida como aquela que dá origem à vida, no caso à vida artificial, simulada, fingida. Esse aprisionamento de mentes remete também à idéia do *Mito da Caverna*, de Platão, que mantém os homens prisioneiros, iludidos pela imagem. Essa idéia da coincidência com a alegoria de Platão, apontada por alguns autores que analisaram o filme, estabelece uma primeira relação intertextual, no nível da paráfrase, apontando para um cruzamento do texto do filósofo grego com a narrativa do filme, pautado por uma certa ideologia da qual se desencadeia a história.

A paráfrase se dá “quando a recuperação de um texto por outro se faz de maneira dócil, isto é, retomando seu processo de construção em seus efeitos de sentido”.²²² Quer dizer, o filme se apropria de um ponto de vista no qual o homem iludido pelo poder da imagem é incapaz de um olhar crítico para realidade, se tornando alheio a essa e, conseqüentemente, tendo uma visão ou percepção limitada em função do aprisionamento de sua mente. Matrix cria um mundo monológico que condiciona e centraliza as mentes de seus habitantes. Em Platão os homens que habitam a caverna subterrânea, presos com grilhões no pescoço, vêem sombras projetadas pelo fogo sobre a parede da caverna, acreditando que fossem objetos reais presentes. Esses habitantes das trevas têm seu olhar tão obscurecido como os habitantes de Matrix e, privados da luz solar, têm suas mentes estreitadas e alienadas, prisioneiras de um mundo de simulacros que limita e condiciona suas percepções. Esses mesmos homens prisioneiros, se levados à luz do sol, resistiriam num primeiro momento a ver as coisas verdadeiras, diz Platão. Seria um longo processo até que pudessem compreender a verdade. É desse princípio que parte o filme de Matrix, levando o herói Neo a se libertar dos grilhões e a percorrer uma longa trajetória até compreender o

²²¹ PLAZA, op. cit., p. 95-96.

ardil criado pelas máquinas. Neo é um herói épico que irá lutar pela libertação de seu povo; é o “escolhido” que tem como missão salvar a humanidade.

Os suportes digitais vêm ampliando as redes de signos e os sistemas de linguagens, levando a uma interação cada vez maior do homem com a máquina. A partir dessa relação, a noção de realidade vem se transformando sucessivamente, construindo a transrealidade que une a realidade física à realidade artificial, permitindo assim uma outra noção de espaço e de tempo dos microcircuitos integrados e nos apresentando uma realidade virtual visível.

No começo do século XXI, a humanidade, encantada com a criação da Inteligência artificial, conferida pela autonomia adquirida pela máquina, vivia um grande momento de júbilo e celebração. A partir daí uma raça inteira de máquinas foi gerada no planeta Terra desencadeando uma guerra contra os homens. Aqui já podemos identificar aquilo que Propp chama de uma “situação inicial”, de prazer e encantamento que logo será quebrada pela instauração do conflito entre criador e criatura. A literatura e o cinema de ficção científica estão povoados por essa temática. Em *Blade Runner, o Caçador de Andróides*, assistimos à revolta dos replicantes contra o criador; em *Frankstein*, a criatura também se rebela contra seu criador, e assim muitos outros... O *Motivo* – que é para Propp “a unidade mais simples da narração, uma totalidade lógica”²²³ – está também colocado na luta para resgatar, mais do que o poder, a liberdade e a memória perdidas.

A maneira encontrada pelos humanos para vencer essa guerra foi queimar o céu apagando a luz solar com uma espessa camada de nuvens formada por gases. Os homens acreditavam que sem a fonte de luz solar – que gerava energia para sua então mais nobre criação – venceriam a guerra. Porém, a estratégia malogrou e quando as máquinas descobriram que o corpo humano gerava também uma grande energia, capaz de garantir a elas a sobrevivência, os homens foram perseguidos. A partir daí as máquinas inteligentes e autônomas passaram a dominar o planeta, e os

²²² PAULINO, WALTY & CURY, op. cit., p. 30.

poucos humanos que sobraram criam uma resistência contra o poder imposto e se refugiam no centro da terra, numa cidade chamada Sião ou Zion. Esse nome, que significa “livre”, é uma referência ao antigo país localizado no Sudeste Asiático. Assim, a população de Sião desempenha um papel de guardião da memória, remetendo-se ao arcaico. Longe do domínio de Matrix, ela luta para restabelecer a ordem anterior e derrubar o poder desse mundo dos sonhos gerado por computadores e criado para controlar e transformar o ser humano em energia, com o fim de alimentar as máquinas. Esse aspecto denota mais uma vez o jogo temporal que reúne o arcaico ao presente e ao futuro.

A temática recorrente do homem criando simulacros de si próprio, duplos de si mesmo, dirige o enfoque narrativo para o mundo virtual criado por matrix, simulando o real. Dessa forma, o mundo virtual passa a ser o efetivo mundo real, ou seja, aquele em que a vida se desenvolve. Inverte-se aqui o sentido. Para Baudrillard, “os simulacros actuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com seus modelos de simulação”²²⁴. Esse hiper-real é criado dentro do mundo digital, de um programa de computador, a partir de um sistema binário construindo um hiper-espço. Os signos aqui imperam substituindo o real. Criam uma realidade que nunca houve – a idéia – embora inspirada num modelo já existente. Simular, diz Baudrillard, “é fingir ter o que não se tem”²²⁵, portanto refere-se a uma ausência. Todavia o autor acrescenta:

Mas é mais complicado pois simular não é fingir: “Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas”(Littré).²²⁶

A simulação, portanto, traz à presença aquilo que não se tem, atribuindo um certo grau de realidade ao que é irreal.

²²³ PROPP. op. cit., p. 21.

²²⁴ BAUDRILLARD, op. cit., p. 8.

²²⁵ Idem, ibidem, p. 9.

²²⁶ Idem, ibidem, p. 9.

Esse filme, classificado dentro do gênero da ficção científica, é uma narrativa maravilhosa moderna e contemporânea, atualizada naquilo que poderia ser chamado de um *maravilhoso cibernético*, e preserva uma estrutura milenar, similar à do conto maravilhoso e dos mitos, seguindo o modelo proposto por Vladimir Propp.

Referenciado dentro da vertente do maravilhoso científico, *Matrix* segue a linha mestra que conduz esse maravilhoso mostrando um mundo fora do nosso espaço/tempo conhecido, onde ocorrem fenômenos não explicáveis pelo conhecimento racional, porém plausíveis e sediados numa realidade, num tempo histórico que permite essa incursão.

O herói Thomas Anderson é um homem comum que trabalha como programador em uma respeitável empresa de *software* e vive uma vida normal de um cidadão que paga seus impostos, tem seu emprego. Mora só em um pequeno apartamento de uma grande metrópole americana, que poderia ser qualquer outra grande metrópole do mundo. Essa tranquilidade inicial é logo perturbada pelas inquietações sofridas pelo protagonista, que, em seu tempo fora da empresa, vive imerso no mundo digital. Nesse universo virtual, ele é um *hacker* que adota o nome de Neo, elemento de composição de origem grega que significa “novo” e que tem como anagrama a palavra ONE, que em inglês é igual a um, primeiro, reforçando o sentido da palavra. Portanto, temos aqui marcada a duplicidade desse personagem que habita o universo do virtual e o universo do “real” e se desdobra em duas personalidades.

Ainda compondo a situação inicial, temos a perplexidade do personagem em relação ao seu computador, que começa a dialogar com ele como se fosse um olho onipresente, seguindo seus passos e guiando suas ações. Logo na cena inicial, Neo adormece sobre sua mesa de trabalho, em casa, e recebe uma mensagem silenciosa escrita na tela: “Acorde, Neo. A matrix te achou. Siga o coelho branco. Toc, toc, Neo”. Essas palavras indicam a intertextualidade com o texto de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carol, sob forma de *citação*, que “é a retomada explícita de um

fragmento de texto no corpo de outro texto”.²²⁷ Nesse momento, batem à porta. Surpreso com o paralelo virtual/real, Neo vai atender. É Choi, um cliente que havia lhe encomendado um programa. Abatido, Neo confessa seu conflito dizendo não saber se está acordado ou dormindo. Choi o convida para sair junto com o grupo que o acompanha e, dessa maneira, relaxar um pouco. Neo se nega, a princípio, mas logo vê um coelho branco tatuado no braço da namorada de Choi. Lembrando da orientação escrita na tela de seu computador, aceita o convite e eles vão para uma casa noturna onde acontece o primeiro encontro com Trinity – a qual, a princípio, desempenha o papel de *auxiliar mágica*. Ela o observa e se aproxima dele revelando que ele corre perigo. Neo busca uma resposta: o que é a Matrix? Embutidas nessa questão estão as preocupações ontológicas do ser humano em busca de respostas para *quem somos, onde estamos e de onde viemos*.

A referência à história de Alice, de Lewis Carroll, é clara e estabelece um paralelo com a história de Neo. A curiosa menina, cheia de indagações, inspira o filme levando os textos de *Alice* e *Matrix* a dialogarem e se entrecruzarem. Como Alice, o curioso jovem Neo segue o coelho branco. Entretanto, a entrada na toca do coelho ainda não aconteceria naquela noite... A história de Alice apenas se prenuncia nesse momento.

No dia seguinte, o chefe de Neo o coloca contra a parede por não cumprir as regras estabelecidas pela empresa e lhe propõe uma escolha: ou ele se adequa à autoridade e às regras estabelecidas ou vai procurar outro trabalho. Resignado, Neo se senta em sua mesa do escritório e, logo em seguida, chega às suas mãos um sedex. É um aparelho celular que toca imediatamente após ele abrir o envelope. O telefone, ou melhor, a linha telefônica de fibra ótica é o elo de conexão com o mundo digital. Em 1997 (ano em que a produção de *Matrix* se iniciava) tivemos a ascensão da telefonia móvel – liderada pela Nokia e pela Ericsson – ampliando a capacidade de transmissão de dados por segundo. A plausibilidade científica é o ponto de referência que se projeta para o mundo hipotético. Do outro lado da linha, Morfeu – o grande *doador* – faz seu primeiro contato de voz com aquele que seria o escolhido.

²²⁷ PAULINO, WALTY & CURY, op. cit., p. 28.

Na mitologia grega, Morfeu é o deus dos sonhos, filho de Hipno, que se mostrava aos homens adormecidos. Possuía grandes asas que o levavam aos confins do mundo. Aqui a intertextualidade é construída pela alusão à mitologia grega, ou seja, uma leve menção a um outro texto. Nesse filme, Morfeu é até então o herói, líder de uma resistência humana que vive em uma Terra destruída, desolada e controlada por Matrix. A escolha do novo herói é feita pelo próprio Morfeu. Entretanto, para que Neo seja “entronizado”, ele precisará realizar as “tarefas difíceis”. Propp fala que “a transmissão de poder é um fenômeno plenamente histórico sem nada de fabular. As formas assumidas por essa passagem variaram no decorrer da história”.²²⁸

Em *Matrix*, a transmissão de poder parece predestinada pelo oráculo, e Propp admite essa possibilidade no conto, observando, no entanto, que ela é secundária, pois, de fato, é a vontade pública que se coloca na boca dos deuses. No filme não há uma explicação que evidencie a transmissão dessa liderança. Morfeu, embora mais velho do que Neo, está ainda forte e ativo. No entanto, ele temia a morte, da qual só escapou porque foi salvo por Neo. A resistência precisava de um líder que fosse capaz de libertar o planeta da tirania da máquina. Era, portanto, necessário garantir um novo herói com capacidade para realizar tal tarefa. Partindo então de dados concretos da realidade, como a utilização e descoberta de uma tecnologia de ponta, a história de *Matrix* resgata antigas fontes inspiradas na mitologia e vai tecendo uma nova narrativa dialógica, polifônica e intertextual que se abriga por detrás dos espetaculares efeitos especiais.

De acordo com Propp, depois da “situação inicial” vem a “seção preparatória”. Morfeu vai preparar o escolhido para cumprir a sua tarefa de libertação da humanidade. Ele estaria exercendo o papel de doador que compreende “a preparação da transmissão do objeto mágico e o fornecimento do objeto mágico ao herói”.²²⁹ Esse objeto mágico, no caso, é precedido pela revelação da realidade, que é o primeiro preparativo do herói, e, feito isto, ele irá conduzir esse herói aos ritos de iniciação. Neo deverá renascer no mundo virtual e, para isso, deverá se submeter a um treinamento. Morfeu implantará nele os programas

²²⁸ PROPP, op. cit., p. 410.

de treinamento – *objeto mágico* – que vão fortalecê-lo para o enfrentamento do inimigo, o “monstro virtual”, e para o cumprimento de sua missão.

No primeiro encontro entre eles, Morfeu vai então explicar a Neo o que é a Matrix: “a Matrix está em todo lugar a nossa volta”, diz o líder. “O mundo é colocado diante dos olhos para que não vejamos a verdade de que somos escravos, vivemos no cativeiro. É a prisão da mente”, complementa ele. Matrix é um grande simulador que faz um jogo de esconde. É uma alegoria da grande quimera científica do futuro. Melhor do que explicar seria ver e, neste momento, Morfeu dá ao futuro herói a opção da escolha, oferecendo-lhe duas cápsulas mágicas. A pílula vermelha o levará até o país das maravilhas, onde Neo verá até onde vai a toca do coelho. A pílula azul o levará de volta à sua casa como se nada tivesse acontecido. Essas pílulas são programas de computador, objetos mágicos que o doador oferece ao escolhido, e seu efeito é da ordem do maravilhoso. Essa cena nos remete também à cena da história de Alice, quando encontra o frasco escrito “beba-me” que a faz experimentar as sensações de mudanças de dimensão de seu corpo, crescendo e diminuindo – e essa alteração muda também seu ponto de vista no sentido literal. Neo opta pela pílula vermelha e Morfeu o acompanha. “Aperte os cintos pois Kansas vai desaparecer do mapa”, diz um dos companheiros a Neo. Eles estão no barco de Morfeu – e aqui o barco pode servir como uma referência para o termo *navegar*, utilizado por aqueles que entram na rede da internet. Esse barco é chamado de Nabucodonosor, em uma clara alusão ao antigo rei da Babilônia que destruiu Jerusalém. Segundo Propp, barco ou navio é um elemento de travessia que compõe o conto maravilhoso. Ele é uma das possibilidades de transporte do herói para o mundo desconhecido. Normalmente o barco dos contos é voador, uma evolução do pássaro²³⁰, mas há também navio e barco comum, explica Propp.

Sentado em uma cadeira para se preparar, Neo vê um espelho cuja superfície se movimenta. Toca o objeto com a ponta dos dedos, e a substância metálica, líquida e pegajosa que compõe o espelho gruda em sua mão, como a teia de uma aranha, e vai

²²⁹ Idem, *ibidem*, p. 73.

cobrindo seu corpo, fundindo-se com ele. De novo temos a intertextualidade do conto de Alice, que, através do espelho, encontrará o mundo maravilhoso. Ou seja, o espelho é a passagem para o mundo maravilhoso. Propp fala de “personagens especiais” para ligação das partes e também de “transmissores particulares” para a função. “O espelho, o cinzel, a escova revelam onde se encontra a vítima procurada pelo malfeitor.”²³¹ Ao conduzir o futuro herói para a realidade paralela e revelar-lhe a realidade que se esconde, esse objeto cumpre aqui o seu papel. Aqui temos o afastamento do herói Neo penetrando no mundo de Alice. Ele inicia a sua saga, como todos os heróis dos contos maravilhosos, rumo ao mundo desconhecido e, como diz Propp, “além das terras dos confins”.

Nesse novo contexto, o herói reaparece careca, sem sobrancelhas e nu dentro de um invólucro em forma de útero, coberto por uma substância gosmenta, como se fosse uma placenta, e com um tubo na boca logo retirado, representando o cordão umbilical. A cena se refere claramente ao renascimento do herói. A câmera mostra o local com úteros em série abrigando os fetos. Nesse mundo, os humanos não nascem, e sim são construídos em série com o fim de gerar a tal energia de que as máquinas tanto precisam para sobreviver. Esse local é o centro gerador de energia que manterá a matrix viva.

O papel se inverte com relação ao das máquinas. Neo cai em um túnel, metaforizando a toca do coelho, buraco negro onde a heroína Alice penetra, e chega a um poço de onde é retirado por uma espécie de guindaste. É levado em seguida para um local monitorado por aparelhos que vão reconstituir seus músculos. “Por que meus olhos doem?”, pergunta Neo. “Porque você nunca os usou”, responde o doador. O nome Neo está aí justificado. Neo então entra em um programa de carregamento, apresentado em um cenário totalmente branco. Seu duplo está formado e ele adquire uma auto-imagem residual que é a projeção mental do seu eu digital. “O que é o real? É o que você vê e sente?”, pergunta Morfeu. “O real são apenas sinais elétricos

²³⁰ PROPP, op. cit., p. 252.

²³¹ PROPP, op. cit., p. 74

interpretados pelo cérebro”, responde ele ao novato. Num aparelho de TV, Neo vê o mundo do final do século XX.

Na verdade, esse momento em que vivem é o mundo perto do ano de 2199. “O mundo antigo só existe como uma simulação neurointerativa do que chamamos Matrix”, explica Morfeu. Nesse momento em que o herói Neo entra no mundo virtual, podemos considerar outra característica do conto maravilhoso apontada por Propp, que é o confinamento que isola o herói num mundo desconhecido como uma provação ou purificação que, no caso, faz parte de sua iniciação. Neo deve tomar conhecimento por sua própria experiência desse mundo paralelo que se apresenta a ele. Chocado, o jovem *hacker* entra em pânico. Neo quer voltar, se arrepende, tem medo... Nos contos sempre há um momento em que esse medo indefinido se abate sobre o herói: “o mais antigo substrato religioso de nosso motivo é o medo perante as forças invisíveis que cercam o ser humano”.²³² Mas não há volta. O caminho está trilhado.

O futuro herói, espécie de um novo messias que veio para salvar a humanidade das garras de Matrix, não acredita em seu papel de escolhido e se julga um homem comum. Morfeu, o doador, o conduz ao oráculo, que vai profetizar sobre seu destino. Na verdade, Morfeu, como um profeta, já prevê o coroamento do novo herói.

Contrapondo-se às narrativas arcaicas, mas ao mesmo tempo dialogando com elas, o oráculo é uma mulher comum e seu encontro com o herói é desprovido de qualquer ritualidade. Há uma dessacralização do mito, como acontece nos contos, humanizando o lugar do poder. Ela assa biscoitos na cozinha, vestida com um avental de dona de casa, fuma um cigarro e tem uma conversa trivial com Neo, pontuada apenas por algumas frases que mostram seu conhecimento intuitivo, apontando um caminho que deve ser decidido por aquele que a consulta. Há nesta cena uma total dessacralização. “O conto sofre influência da realidade histórica contemporânea, do epos dos povos vizinhos, e também da literatura e da religião, tanto dos dogmas

²³² PROPP, op. cit., p. 40.

cristãos como das crenças populares locais”, diz Propp.²³³ Essa cena, embora referenciada nos mitos e nos dogmas, é uma atualização para os tempos modernos da figura daquele que predestina, que prevê o futuro.

Neo, como Jesus Cristo e como os heróis épicos ou dos contos, ressuscita no filme, só que essa ressurreição se dá depois do beijo de amor de Trinity. Esse resgate da vida através do amor comparece em muitos contos maravilhosos. A Bela Adormecida é despertada do seu sono de cem anos pelo beijo do príncipe prometido. Da mesma forma, Branca de Neve é despertada de seu estado letárgico quando recebe o beijo do amado. Morte e ressurreição também fazem parte do que Propp chama de rito de iniciação. “Esse rito está intimamente ligado às concepções da morte...”²³⁴. “A morte temporária é um dos signos característicos e constantes do rito de iniciação.”²³⁵

O nome Trinity significa trindade e é mais uma alusão à Bíblia, fazendo referência à Santíssima Trindade como desdobramentos de Deus. Ela faz também as vezes da princesa do conto e é igualmente heroína e doadora. Para Propp, há dois tipos de princesa: a primeira é “a terna e bela jovem, uma beleza inestimável que o conto não pode contar nem a pena descrever”. A segunda é compatível com Trinity: “Às vezes a princesa é descrita como *bogatir*, uma guerreira hábil no tiro com o arco, na corrida, monta a cavalo.”²³⁶ Trinity parece fazer parte dessa segunda tipologia, pois é uma guerreira valente e hábil com as mais modernas armas de fogo e dotada de uma valentia e agilidade absolutamente fora do comum, fazendo irromper o maravilhoso.

Os agentes de Matrix são os *malfeitores* ou *antagonistas*, a antítese do herói, dotados de poderes especiais que vão perseguir o inimigo em pé de igualdade com ele. Para Propp, o antagonista procura obter uma informação através de “um interrogatório que tem por finalidade descobrir o lugar onde se encontram as crianças, às vezes objetos preciosos, etc.”²³⁷ No caso de *Matrix*, o antagonista quer saber a senha para entrar em

²³³ Idem, ibidem, p. 81.

²³⁴ PROPP, op. cit., p. 51.

²³⁵ Idem, ibidem, p. 143.

²³⁶ Idem, ibidem, p. 365.

²³⁷ Idem, ibidem, p. 33.

Sião ou Zion onde vivem os humanos. Esses malfeitores são o contraponto da narrativa que leva ao desencadeamento do conflito. Lutas e perseguições são travadas, exibindo os aspectos espetaculares e criando o maravilhoso pelo viés dos efeitos especiais, mostrando saltos impossíveis para um mero mortal, rajadas de balas que, dominadas pela mente poderosa do herói, pairam no ar e até um mergulho espetacular que ele faz penetrando dentro do corpo do inimigo.

A seqüência das balas, que impressionou o público, foi inspirada em *animes* (desenhos animados japoneses), mesclando *stills* (fotos de cena) em movimentos de câmara numa velocidade de 1,2 mil quadros por segundo, explica Luiz Antonio Giron em matéria publicada na *Revista Época*. Nesse filme, temos uma revolução da linguagem cinematográfica, porque a câmara cede lugar ao mouse. “O mouse passeia por todo o espaço da filmagem desenhando percursos impossíveis caso fosse usada uma câmara”, explica Giron. “Mesmo os movimentos dos atores são gerados pela máquina, criando gestos impossíveis.”²³⁸ A luta de Neo contra os agentes que representam a invisível criatura chamada Matrix, dá início aos combates para derrubar o arquiinimigo e resgatar a memória perdida da raça humana. Esse sentido da luta em prol de seu povo confere mais uma vez sua condição de herói épico.

A primeira imagem desse filme mostra a tela de um computador onde códigos se movimentam como chuva. Uma voz em *off* dá início a um breve diálogo telefônico. A linha ótica da telefonia conecta o mundo digital em rede. A câmara se aproxima do bocal do aparelho telefônico em primeiro plano, e a imagem de uma tela de computador dá seqüência a esse plano, acelerando o percurso da imagem, finalizado por um foco ofuscante de luz, como se estivesse conduzindo o espectador para dentro do mundo virtual. Um outro corte seco apresenta a imagem de policiais com uma lanterna na mão buscando capturar o inimigo. Muda-se o plano e com ele o clima da narrativa, que agora faz uma alusão ao cinema *noir*, iluminado pontualmente por luzes artificiais e onde o figurino do primeiro policial que aparece faz lembrar os detetives destes *trillers* que tão contundentemente marcaram a história do cinema. Trinity

²³⁸ *Revista Época*, Rio de Janeiro: Globo, p. 91, 12 maio 2003.

aparece presa por uma emboscada de matrix, mas logo revela seus poderes numa luta com os policiais e numa fuga espetacular, dando saltos extraordinários entre os arranha-céus, lembrando os super-heróis como o Homem Aranha ou o Super-Homem. O uso da câmara alta – *plongée* – é freqüente e indicia a luta de poderes.

Baudrillard explica que a ficção científica já não existe e que alguma outra coisa está a surgir ²³⁹. Mais à frente ele esclarece que:

*...o imaginário era o álibi do real, num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje em dia, é o real que se torna álibi do modelo, num universo regido pelo princípio de simulação. E é paradoxalmente o real que se tornou nossa verdadeira utopia – mas uma utopia que já não é da ordem do possível, aquela que já não pode senão sonhar-se, como um objeto perdido.*²⁴⁰

A realidade como experiência simbólica e material é o ponto de partida para as transformações das imagens em virtuais, nos efeitos especiais que criam, construindo um mundo do faz-de-conta, e a realidade gerada nas telas se torna, por sua vez, a própria experiência. Assim, a realidade se amplia e se multiplica numa diversidade de códigos que se unem, convergindo para um hipertexto, ampliando também a noção da intertextualidade. “Na ficção científica, a distância reduz-se. A esfera do imaginário é um prolongamento da esfera do real”²⁴¹, diz Hygina B. Melo. Real, Imaginário e Simbólico são três instâncias psíquicas, postuladas por Jacques Lacan, imbricadas umas às outras de tal forma que seria impossível separá-las. O Imaginário está estreitamente ligado às imagens, remetendo-nos, na seqüência, a uma rede de imagens como parte do ato perceptivo.

A imagem, tal como aparece no ato perceptivo é um composto de características visuais. Precisamente sobre o problema da imagem se elucida um questionamento e, portanto, um debate que atravessa toda a filosofia e particularmente a teoria do

²³⁹ BAUDRILLARD, op. cit., p. 151.

²⁴⁰ Idem, ibidem, p. 153.

²⁴¹ MELO, H. *A Cultura do Simulacro*. São Paulo: Loyola, São Paulo, 1988. p. 34.

*conhecimento desde Platão até o Positivismo. Trata-se de indagar como é que um objeto "real" pode passar a inscrever-se.*²⁴²

Na concepção lacaniana, o símbolo se define por ser presença de uma ausência. Ou seja, o símbolo substitui a coisa (morta) por um representante. Essa relação entre a coisa inexistente e seu representante é uma relação simbólica.

O real seria a referência de onde se parte e que, por sua vez, deve percorrer esses outros dois registros. Para Lévi-Strauss, “as narrativas arcaicas pretendem explicar uma aparentemente insolúvel contradição”.²⁴³ Seguindo o modelo estrutural dessas narrativas arcaicas, *Matrix* retoma essa discussão inserida não só no nível da estrutura narrativa, mas também como temática, procurando apontar os tênues limites que separam esses registros.

²⁴² GODINO, A. *Curso e Discurso da Obra de Jacques Lacan*. São Paulo: Moraes, 1982. p. 17.

²⁴³ LÉVI-STRAUSS, op. cit., caps. X e XI.

CONCLUSÃO

Depois de uma longa odisséia de volta ao tempo, em busca das possíveis significações do maravilhoso, entendemos que, por seu caráter ontológico, ele foi se moldando, de uma maneira muito particular, a cada tempo histórico por que passou e, portanto, mantendo uma estreita relação contextual com a vida sociocultural do homem. Dessa maneira, as modificações que sofreu ao longo da história exigiram dele uma atualização aos modos de viver e de pensar de cada época onde se fez presente. Nesse sentido, o maravilhoso se manifestou nas mais diferentes modalidades, abrindo múltiplas veredas desde o campo artístico e intelectual até a própria história política e econômica do homem.

Entretanto, como vimos ao longo desta pesquisa, o maravilhoso tem também um caráter extremamente irreverente. Avesso às regras oficiais, ele vazou pelos subterfúgios da ordem estabelecida, que é ligada tanto ao previsível quanto ao poder do Estado. Assim foi sua participação, por exemplo, no período medieval. Naquele momento, ele participou de uma ideologia manipulada pela Igreja, vinculada ao pensamento religioso e à fé cristã, e, ao mesmo tempo, marcou forte presença na vida mundana, cheia de desregramentos, acabando por cair nas graças do grotesco ao pousar na literatura picaresca.

Sua existência, portanto, foi marcada por uma grande pluralidade de formas e sentidos, deixando aspectos desconhecidos e de difícil apreensão, tão complexa quanto a própria natureza humana. A irracionalidade contemplou sua rebeldia, irrompendo com uma extraordinária força que transcendeu os limites do espaço/tempo. Ao ultrapassar esse domínio convencionado, ele se universalizou por

sua atemporalidade, preservada em sua essência, desvelando um mundo encantatório e fantasioso imanente à psique humana.

A antinomia de seu caráter é que o faz fascinante e irresistivelmente sedutor, conferindo-lhe uma feição porosa e flexível capaz de promover as mais diversas metamorfoses e libertar-se das continências que poderiam limitá-lo. Sua ligação com os mitos, donde irrompe originalmente, vai ter que ver com esse paradoxo que o marca para sempre...

Ao incorporar-se aos modelos narrativos da literatura e do cinema, o maravilhoso se permite uma certa domesticação. Circunscrito a esses campos é possível analisá-lo de modo mais pontual e até mesmo reconhecer, através da textualidade, os elementos de ordem sociocultural que o circundam, sem perder de vista sua dimensão ontológica, conectada ao registro imaginário – libertador e permissivo – que o movimenta sincrônica e diacronicamente.

Procuramos aqui estudar o maravilhoso narrativo do ponto de vista da linguagem e, ao restringirmos nossa pesquisa a um determinado recorte, tentamos uma sistematização mínima focada em seu modo operativo nestes dois sistemas – literatura e cinema –, investigando elementos invariantes que pudessem unificar conceitualmente o maravilhoso. Esses elementos geraram por sua vez uma série incontável de variantes como resultado do modo de contar cada história. Contudo, a unidade se manteve na diversidade de combinações e recombinações. Ao reconhecer uma dada estrutura e uma lógica interna às narrativas por ele determinada, tentamos traçar uma ordenação mínima para poder analisá-lo mais pontualmente e com mais propriedade. Se o maravilhoso narrativo mantém determinadas características funcionais, que o circunscrevem a esses sistemas de signos, promovendo significações que resultam em uma estética determinada, temos assim reconhecido um sistema de linguagem.

Percebemos também que as narrativas mais remotas e contemporâneas se encontram interligadas justamente pelo maravilhoso, que exerceu papel de elo entre

tempos históricos tão longínquos e os dias de hoje. Todavia, esse papel unificador não limitou o maravilhoso a um único modo operativo. Isso porque ele foi se transformando, se expandindo e se atualizando. Por exemplo, a magia que habitava os mitos gregos colocava em cena deuses olímpicos contracenando com os mortais. No cinema de ficção, como no filme *Matrix I*, a magia foi construída a partir do domínio de mundo digital no qual as máquinas regem soberanamente, substituindo o poder divino outrora encontrado na mitologia. Em ambos, porém, temos como elementos invariantes uma mesma lógica interna, na qual o sobrenatural é visto como parte integrante de uma certa realidade, personagens são dotadas de poderes extraordinários, a imortalidade do herói é factual, e assim por diante.

Entretanto, se temos conclusões estabelecidas a partir de algumas hipóteses iniciais, este trabalho deixa em aberto muitas outras questões que não foi possível discutir. Por exemplo, apontamos para uma suposta divisão do maravilhoso entre narrativo e não-narrativo. Do narrativo procuramos apontar e sistematizar os pontos de unidade em dois sistemas. Será que essa narratividade se limita apenas a esses sistemas? Poderíamos encontrar também uma narratividade em alguns jogos eletrônicos que se identificam com o maravilhoso? E quanto às histórias em quadrinhos dos super-heróis? Não haveria aí também um maravilhoso narrativo? Falamos numa nova categoria de maravilhoso que seria o cibernético, mas não pudemos ir fundo nesse estudo, pois resultaria em uma outra pesquisa de grande amplitude. Dessa forma, o presente trabalho deixa em aberto muitos pontos a serem ainda discutidos e, portanto, está longe de esgotar o assunto proposto.

Esperamos ter cumprido nosso comprometimento, fazendo jus ao título da pesquisa, de dar algumas contribuições para o estudo comparativo do maravilhoso na narratividade literária e cinematográfica.

BIBLIOGRAFIA

AGEL, H. *A Estética do Cinema*. São Paulo: Cultrix, 1982.

ALMEIDA, M. L. F. de. *A Interação Lua Sol no Lance de Dados do Espelho Interior*. São Paulo: Anablum, 1993.

ANÔNIMO. *As Mil e Uma Noites*. São Paulo: Brasiliense, 1991. v. I, II e V.

ANÔNIMO. *Histórias da Carochinha*. São Paulo: Ática, 1986. v. I e II.

APULEIO, L. *O Asno de Ouro*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, s.d.

ARIÈS, P.; DUBY, G. *História da Vida Privada – Da Renascença ao Século das Luzes*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. v. III

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1987. v. II.

ARROIO, L. *Literatura Infantil Brasileira*. São Paulo: Melhoramentos, 1988.

AUMONT, J. *A Estética do Filme*. Campinas: Papirus, 2002.

BAKHTIN, M. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*. São Paulo/Brasília: Hucitec/Editora Universidade de Brasília, 1993.

BAKHTIN, M. *Problemas da Poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

BAKHTIN, M. *Questões de Literatura e de Estética*. São Paulo: Unesp/Hucitec, 1993.

BARTHES, R. *Mitologias*. São Paulo: Difel, 1980.

BARTHES, R. et. al. *Análise da Estrutura Narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1972.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BENJAMIN, W. *A Criança, o Brinquedo e a Educação*. São Paulo: Summus, 1984.

- BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BETTELHEIM, B. *Psicanálise dos Contos de Fadas*. São Paulo: Paz e Terra, 1986.
- BORGES, J. L. *Ficções*. Rio de Janeiro: Globo, 1982.
- BRANDÃO, J. S. *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes, 1994. V. I, II e III.
- BUARQUE, A.; RÓNAI, P. *Mar de Histórias*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- CALVINO, I. *Fábulas Italianas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- CAMPBELL, J. *O Poder do Mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix, 2004.
- CANTON, K. *E O Príncipe Dançou*. São Paulo: Ática, 1994.
- CASCUDO, L. C. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro: INL/MEC, 1962. 2 v.
- CASCUDO, L. C. *Os Melhores Contos Populares de Portugal*. São Paulo: Ediouro, 1969.
- CASCUDO, L. C. *Contos Tradicionais do Brasil*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- CASSIRER, E. *Antropologia Filosófica*. São Paulo: Mestre Jou, 1972.
- CASSIRER, E. *Linguagem e Mito*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- CHAUÍ, M. *Notas sobre a Cultura Popular. Arte em Revista*. São Paulo: Kayroz, 1980.
- CHIAMPÍ, I. *O Realismo Maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- COELHO, N. N. *O Conto de Fadas*. São Paulo: Ática, 1991. (Coleção Princípios).
- COELHO, N. N. *Panorama Histórico da Literatura Infantil e Juvenil*. São Paulo: Ática, 1991.
- COELHO, N. N. *Literatura Infantil – Teoria, Análise, Didática*. São Paulo: Ática, 1993.
- COSTA, A. *Compreender o Cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1985.
- DARNTON, R. *O Grande Massacre dos Gatos*. Rio de Janeiro: Graal, 1986.
- DELEUZE, G. *Cinema – A Imagem-Movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

- ELIADE, M. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- ELIADE, M. *O Sagrado e o Profano. A essência das religiões*. Lisboa: Livros do Brasil, s.d.
- ÉSQUILO; SÓFOCLES; EURÍPEDES. *Tragédias*. São Paulo: Editora Abril, 1982.
- FRYE, N. *O Caminho Crítico*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- GALDINO, L. *O Destino de Perseu*. São Paulo: FTD, 1987.
- GENETTE, G. et al. *Théorie des Genres*. Paris: Seuil, 1986.
- GENETTE, G. *Palimpsestes*. Paris: Seuil, 1982.
- GIUCCI, G. *Viajantes do Maravilhoso. O novo mundo*. Cia das Letras, São Paulo.
- GODINO, A. *Curso e Discurso na Obra de Jacques Lacan*. São Paulo: Moraes, 1982.
- GRIMM, J.; GRIMM, W. *Contos e Lendas dos Irmãos Grimm – Obras Completas*. Trad. Íside M. Bonini. São Paulo: Edigraf, s.d. 8 v.
- GUIMARÃES, R. *Dicionário da Mitologia Grega*. São Paulo: Cultrix, 1991.
- HEGEL, G. W. F. *Estética – A Arte Simbólica*. Lisboa: Guimarães, 1970.
- HESÍODO. *O Trabalho e os Dias*. Trad. Mary de Camargo Neves Lafer. São Paulo: Iluminuras, 1991.
- HESÍODO. *Teogonia. A Origem dos Deuses*. Trad. Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 1992.
- HOMERO. *A Ilíada*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, s.d.
- HOMERO. *A Odisséia*. São Paulo: Círculo do Livro, s.d.
- JAEGER, W. *Paidéia*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- JENNY, L. et al. *Revista Poétique*, Coimbra, n. 27, 1979.
- JOLLES, A. *Formas Simples*. São Paulo: Cultrix, 1976.
- KRISTEVA, J. *Introdução à Semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- LABARTHE, A. S.; SICLIER, J. *Cinema e Ficção Científica*. Lisboa: Editorial Áster, s.d.

LE GOFF, J. *O Maravilhoso e o Quotidiano no Ocidente Medieval*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1983.

LÉVI-STRAUSS, C. *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1976.

LÉVI-STRAUSS, C. *Mito e Significado*. Lisboa: Edições 70, 1978.

LEVY, P. *As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era da Informática*. São Paulo: Editora 34, 2001.

LOBATO, M. *O Minotauro*. São Paulo: Brasiliense, 1960.

LOBATO, M. *Contos de Grimm*. Trad. e adaptação. São Paulo: Brasiliense, 1973.

LOBATO, M. *Novos Contos de Grimm*. Trad. e adaptação. São Paulo: Brasiliense, 1973.

LOBATO, M. *Os Doze Trabalhos de Hércules*. São Paulo: Brasiliense, 1994. v. I e II.

LOTMAN, I. *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

LUYTEN, J. M. *O que é Literatura Popular*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

LYOTARD, J. F. *O Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1986.

MACHADO, A. *Pré-Cinemas & Pós-Cinema*. Campinas: Papirus, 1997.

MANCINI, A. *História da Literatura Grega*. Lisboa: Estúdios Cor, s.d. v. I e II.

McLUHAN, M. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 2001.

MELO, H. B. *A Cultura do Simulacro*. São Paulo: Loyola, 1988.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

METZ, C. *Linguagem e Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

METZ, C. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MIELIETINSKI, E. M. *A Poética do Mito*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1987.

- NOVAES, A. (Org.). *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- NUNES, P. *As Relações Estéticas no Cinema Eletrônico*. João Pessoa/Natal/Maceió: EDURN/EDUFAL/EDUPb, 1996.
- OVÍDIO. *As Metamorfoses*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1983.
- PAULINO, G.; WALTY, I.; CURY, Z. *Intertextualidade. Teoria e Prática*. Belo Horizonte: Editora Lê, 1995.
- PAZ, N. *Mitos e Ritos de Iniciação nos Contos de Fadas*. São Paulo: Cultrix, 1989.
- PEÑUELA, E. C. *Surrealismo*. São Paulo: Atual, 1987.
- PERRAULT, C. *Contos de Fadas*. Trad. Monteiro Lobato. São Paulo: Brasiliense, 1962.
- PERRAULT, C. *Contos de Perrault*. Trad. Regina Regis Junqueira. Belo Horizonte/Rio de Janeiro: Vila Rica Ed. Reunidas, 1994.
- PLAZA, J. *Processos Criativos com os meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- PROPP, V. I. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1987.
- PROPP, V. I. *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- RABELAIS, F. *Gargantua*. São Paulo: Ediouro, s.d.
- RAMOS, F. P. (Org.). *Teoria Contemporânea do Cinema. Documentário e Narratividade Ficcional*. São Paulo: Senac, 2005.
- SADOUL, G. *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Martins, s.d. v. I.
- SANTAELLA, M. L. *Estética- de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 2000.
- SCHNAIDERMAIN, B. *Turbilhão e Sementes*. (Ensaio de Dostoiévski e Bakhtin). São Paulo: Duas Cidades, 1983.
- SCHOLES, R.; KELLOGG, R. *A Natureza da Narrativa*. Recife: McGraw-Hill do Brasil, 1977.

- SCHWAB, G. *As Mais Belas Histórias da Antiguidade Clássica*. São Paulo: Paz e Terra, 1986.
- SCLIER, J.; LABARTHE, A. S. *Cinema e Ficção Científica*. Lisboa: Editorial Áster, s.d.
- SEGOLIM, F. *Personagem e Anti-Personagem*. São Paulo: Cortez, 1978.
- SEVERINO, E. *A Filosofia Antiga*. Lisboa: Edições 70, s.d.
- SIMONSEN, M. *O Conto Popular*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- SOARES, A. *Gêneros Literários*. São Paulo: Ática, 2000.
- STALLONI, Y. *Os Gêneros Literários*. Rio de Janeiro: Difel, 2001.
- THOMPSON, J. B. *A Mídia e a Modernidade*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- TODOROV, T. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- VERNANT, J. P. *Mito e Pensamento entre os Gregos*. São Paulo: Difusão Européia/Edusp, 1973.
- VON FRANZ, M. L. *A Interpretação dos Contos de Fadas*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.
- VON FRANZ, M. L. *Linguagem Esquecida – Uma Introdução ao Entendimento dos Sonhos. Contos de Fadas e Mitos*. São Paulo: Paulus, 1984.
- VON FRANZ, M. L. *A Sombra e o Mal nos Contos de Fadas*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.
- VON FRANZ, M. L. *Individuação nos Contos de Fadas*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.
- XAVIER, I. *Sétima Arte: Um Culto Moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- XAVIER, I. *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- YAZBEK, M. *As Duas Vidas de Adônis*. São Paulo: FTD, 1990.
- ZUMTHOR, P. *A Letra e a Voz. A Literatura Medieval*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

Teses

CASTRO, Ilíada da Silva Alves. *Contos de Fadas na Dramaturgia para Crianças*. São Paulo, s.d. Catálogo Coletivo USP/Unicamp.

HATANAKA, M. L. K. *Imagens da Sombra Coletiva no Japão, Surgidas nos Contos de Fadas Japoneses e Refletidas nos Sonhos das Crianças*. São Paulo: PUC-SP, 1985.

NAZÁRIO, J. F. *E Agora, Alice?: Lewis Carroll Visto Através do Espelho Crítico*. São Paulo: PUC-SP, 1986.

SAFRA, G. *Uso dos Contos de Fadas para o Desenvolvimento do Pensamento Onírico*. Trabalho apresentado no Congresso interno do Instituto de Psicologia da USP. São Paulo, 1993.