

DESVENDANDO CAMINHOS

1 - Primeiro Território: aos jogos

1.1 - Sobre jogo, jogadores e riscos

"Se leio com prazer esta frase, esta história ou esta palavra, é porque foram escritas no prazer (este prazer não está em contradição com as queixas do escritor). Mas e o contrário? Escrever no prazer me assegura - a mim, escritor - o prazer de meu leitor? De modo algum. Esse leitor, é mister que eu o procure (que eu o "drague"), *sem saber onde ele está*. Um espaço de fruição fica então criado. Não é a "pessoa" do outro que me é necessária, é o espaço: a possibilidade de uma dialética do desejo, de uma *imprevisão* do desfrute: que os dados não estejam lançados, que haja um jogo."

(Roland Barthes. In: *O prazer do texto*)

Pandora⁶ é enviada à terra como um dom cujo conteúdo seria a origem dos males da humanidade. A espécie humana, que antes ignorava o sofrimento, passa a conhecê-lo pelas mãos de Pandora que, ao levantar a tampa de sua JARRA (em grego *píphos*, mas podendo comparecer como caixa, de acordo com a versão), dispersa-o pelo mundo. Ela se torna, pois, emissária dos males ao mundo humano – presente e interdição aos homens.

Pandora é a retribuição de Zeus à desobediência de Prometeu, que roubou o fogo dos céus para dar aos homens. Esse mesmo fogo que possibilita à humanidade grandes poderes, é também aquele que se voltará para sua desgraça. O fogo carrega como significado simbólico a paixão que leva o homem ao sofrimento, revelador da impotência humana perante a potência dos desejos que o envolvem. O homem, que em seu benefício recebe este elemento dos deuses, suportará em troca a dor da queimadura produzida pelo fogo de seus desejos.

⁶ As informações utilizadas, a respeito de Pandora, foram retiradas do *Dicionário de símbolos*, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant.

A caixa de Pandora surge como símbolo do que é característico ao feminino, portadora de um segredo – “de tudo aquilo que não se deve abrir.” (Chevalier e Gheerbrant, 1989:164) O que está encerrado na caixa não deve ser revelado, não pode ser aberto, está oculto. Misturado de desejo e curiosidade, a vontade humana de desvendar seu conteúdo é maior que a advertência do perigo. O desejo de abrir uma caixa representa sempre um risco a quem se propõe descerrá-la. Será nessa vontade incontrolável de experimentar o proibido, de sair do caminho, de subverter a moral que encontraremos o risco. O risco do jogo e do seu respectivo espaço.

A trilha inicial a ser seguida nesta densa floresta crítica será aquela que leva ao território lúdico. Devemos lembrar que o jogo não é uma brincadeira inconsequente. Ao contrário, ele é sempre de extrema seriedade. No entanto, a prática lúdica não abstém do prazer seus jogadores e muito menos seus espectadores. Estes, de acordo com o movimento do jogo, acompanham seus passos, escorregam em seus assentos e se deixam levar pelo prazer de assistir a uma partida. Às vezes, vibram; outras, admiram, envolvem-se, são envolvidos, seduzidos. O jogo tem esse poder; ele atrai (é vermelho), trai (é risco), devora-nos (é lobo).

A partir desses traços que caracterizam a linguagem do jogo, o conto “Chapeuzinho Vermelho” será examinado como terreno propício para a abertura de um espaço lúdico. Todo texto, inclusive os contos de fadas, contém, além de informações e aspectos formais que o peculiarizam, um espaço de fruição, que, no acaso do jogo textual, na “imprevisão do desfrute” do leitor, o autor explora. Ele lança seus dados, arriscando um início.

O primeiro lance da partida entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo é dado pelo reconhecimento da contribuição do jogo intertextual, elaborado por Charles Perrault e os Irmãos Grimm, a partir da versão dos camponeses. Para isso, devemos, antes, entender o conceito de paráfrase a fim de avistarmos os traços que o compõe, dentro desta narrativa.

A noção de paráfrase se apresenta através da retomada de um texto por outro sem grandes modificações em seu sentido. O processo parafrástico, entretanto, não se resume a uma simples repetição, pois, na recuperação do discurso, novos elementos são acrescentados, gerando algumas transformações.

O processo descrito é muito recorrente nos contos infantis. Ao serem reescritos e recontados, os enredos passam a sofrer alterações, porém a continuidade própria da

paráfrase é mantida. Como bem exemplifica Affonso Romano de Sant'Anna, em *Paródia, paráfrase & cia* (1999), pela contraposição entre as características da paródia e da paráfrase, podemos reconhecer o caráter “ocioso” que a marca:

(...) a paródia, por estar do lado do novo e do diferente, é sempre inauguradora de um novo paradigma. De avanço em avanço, ela constrói a evolução de um discurso, de uma linguagem, sintagmaticamente. Em contraposição, se poderia dizer que a paráfrase, repousando sobre o idêntico e o semelhante, pouco faz evoluir a linguagem. Ela se oculta atrás de algo já estabelecido, de um velho paradigma. (Sant'Anna, 1999:27)

Da versão dos camponeses às histórias recontadas por Perrault e Grimm, identificamos a persistência de certas idéias e algumas inovações não encontradas naquela da França do século XVIII, lembrada por Robert Darnton, em *O grande massacre dos gatos*. Pela dificuldade em precisar o universo mental do homem comum do século XVIII, o autor propõe uma tentativa de retomar a história de Chapeuzinho Vermelho, na versão contada pelos camponeses (origem das interpretações criadas por Charles Perrault e pelos Irmãos Grimm), com o propósito de iniciar sua análise.

É inegável que a elaboração narrativa, o trabalho de reficcionalização sobre o material tradicional e oral, o investimento da imaginação (letrada) sobre a massa rústica e informe do conto da literatura oral agregou-lhe signos, artefatos narrativos e discursivos, valores mentais e artísticos que anteriormente não sobressaíam, na existência oral da fábula. Da agilidade no jogo com as palavras, com os argumentos e pela administração das velhas e novas idéias, emerge o inusitado jogo de sedução entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo, fruto do jogo parafrástico entre Charles Perrault e os Irmãos Grimm.

Através do mapeamento de convergências e divergências entre as três versões do conto estudado, depreendem-se as partes somadas, além daquelas excluídas das histórias de Perrault e dos Grimm, em relação à versão originária da narrativa, possibilitando a visualização da função desses novos elementos, que suplementam significados à obra.

Na versão dos camponeses, tem-se uma narrativa que vai direto ao seu objetivo devorador, à sua conclusão, sem mais delongas e atenuantes, similar à descrição de uma narrativa de terror. Segundo Darnton, essas passagens “retratavam um mundo de

brutalidade nua e crua” (Darnton, 2001:29), ou serviam para “divertir os adultos ou assustar as crianças, como no caso de contos de advertência”(idem:32).

Charles Perrault e os irmãos Grimm, ao contrário dos camponeses, não criaram versões tão cruéis para o conto quanto aquelas em que se inspiraram. Para a criação de suas histórias, Perrault recolheu seu material diretamente da tradição oral. Porém, com o objetivo de se adequar aos padrões dos sofisticados frequentadores dos salões e cortesãos, aos quais ele endereçou a primeira versão de *Contos da mamãe ganso*, Perrault procurou dar pequenos retoques à história contada pelos camponeses. Além de dar forma literária a esses contos populares, Perrault incorporou o que de natural e encantador havia naquelas narrativas. Andrée Lhéritier (1964), na sua apresentação dos contos que são “fontes” do autor, observa que:

On admet en effet que Perrault (...) n’a fait que donner une forme littéraire à des contes connus bien avant lui et dont les nourrices enchantaient les enfants (...). Il faut bien reconnaître que sous leur forme littéraire les contes de Perrault gardent quelque accent populaire. Perrault n’a pu inventer des formules telles que “Tire la chevillette et la bobinette cherra”⁷. Tous ses contes, en fait, se retrouvent dans les traditions françaises européennes ou internationales, et certains avant lui avaient déjà été fixés sous une forme littéraire. (Lhéritier, 1964:204)

Os Grimm deram um formato mais ameno às histórias da tradição oral, acrescentando desfechos menos dolorosos, a fim de serem lidos para um público infantil. Nelly Novaes Coelho, em seu livro *O conto de fadas: símbolos mitos arquétipos*, situa os filólogos alemães em um contexto histórico que impunha novas roupagens para velhos mitos relatados nos contos:

influenciados pelo ideário cristão que se consolidava na **época romântica** e cedendo à polêmica levantada por alguns intelectuais, contra a crueldade de certos contos, os Grimm, na segunda edição da coletânea, retiraram episódios de demasiada violência ou maldade, principalmente daqueles em que eram praticados contra crianças. O sucesso desses contos abriu caminho para a criação do gênero: Literatura Infantil. (Coelho, 2003:23 e 24)

⁷ O trecho correspondente na tradução é: “Puxe a lingüeta e o ferrolho se abrirá.” (Perrault, 2004:337)

Entretanto, a figura de uma “inocente” menina é mantida na versão alemã, juntamente com a figura do Lobo, abrindo caminho para a interpretação sedutora do embate entre as duas personagens.

A menina, nas três versões, de forma interessada ou não, indica ao Lobo o caminho da casa de sua avó, onde mais tarde este poderá encontrá-la. Será travado o diálogo sedutor, na cama da avó, tendo como *gran finale* a degustação de Chapeuzinho Vermelho pelo Lobo. Chegamos à hipótese de que o jogo é o mesmo, já que a mecânica sedutora permanece. Se o modelo é perpetuado, quais seriam então, os novos elementos e idéias inseridos por Charles Perrault e pelos Grimm? Os esforços serão concentrados em apenas algumas das várias jogadas introduzidas por ambos os autores, com direito a *happy end* no texto escrito pelos irmãos Grimm.

Perrault é quem dá à versão dos camponeses o título já sugestivo de “Le Petit Chaperon Rouge” ou “O Chapeuzinho Vermelho”. Este insere a figura do capuz vermelho, que, metonimicamente, passa designar a menina. O acessório, do qual se origina o nome do conto, tão familiar aos leitores, e que torna mais suspeitas as intenções da menina, pela sugestão de sua cor, é introduzido por Perrault através da avó: “Esta boa senhora mandou fazer para a menina um pequeno capuz vermelho. Ele lhe assentava tão bem que por toda parte aonde ia a chamavam Chapeuzinho Vermelho”. (Perrault, 2004:336) Os Grimm mantêm o apelido da personagem em sua narrativa, com o ligeiro acréscimo da informação de o chapéu ser aveludado.

Do mesmo modo, a presença do masculino inexistente na versão dos camponeses, é criada, primeiramente, por Perrault. Ela aparece nas figuras dos lenhadores que, em uma breve passagem, mesmo de forma passiva, inspiram medo, impedindo o Lobo de executar seu desejo: “Ao passar por um bosque, encontrou o compadre lobo, que teve muita vontade de comê-la, mas não se atreveu, por causa dos lenhadores que estavam na floresta.” (idem:336). Contudo, é na história dos Grimm que a figura do homem surge como “herói” da narrativa e destruidora do mal.

Os Grimm trazem, em sua narrativa, uma inovação interessante, inserindo no conto a figura de um caçador que, de acordo com o simbolismo da psicanálise⁸, representaria a

⁸ As informações sobre a simbologia do caçador foram retiradas do capítulo intitulado “Chapeuzinho Vermelho”, do livro *A psicanálise dos contos de fadas*, de Bruno Bettelheim.

figura do pai, da lei. É esse caçador quem, após o Lobo devorar a avó e Chapeuzinho Vermelho, salva ambas da barriga do Lobo, dando ao malfeitor seu castigo, e a esta versão do conto um final feliz que não estava presente nas demais. Na versão alemã, o leitor é poupado do final desolador da perda de Chapeuzinho, sendo o caçador capaz de salvar não só a menina, mas também sua avó, dando ao Lobo o destino daqueles que são perversos: o castigo.

Perrault complementa sua história com um novo dado não encontrado na versão dos camponeses. A versão francesa traz uma moral ao término do conto, deixando bem clara a idéia de que as meninas devem temer os lobos, expressa, claramente, pela lição do conto: “(...) as mocinhas, / Lindas, elegantes e finas, / Não devem a qualquer um escutar. / E se o fazem, não é surpresa / Que do lobo virem o jantar.” (idem: 338)

Conforme Charles Perrault, os Grimm apresentam sua advertência, ainda que veladamente, através da reflexão de Chapeuzinho sobre sua desobediência, após ter sido salva pelo caçador da barriga do Lobo: “Chapeuzinho Vermelho disse consigo: *Nunca se desvie do caminho e nunca entre na mata quando sua mãe proibir.*” (Grimm, 2004:35)

Dentre tantas manutenções e inserções, a breve citação de algumas nos permite entender o funcionamento do jogo parafrástico presente nesta partida, no qual existe uma relevância muito grande para a compreensão maior do contexto desta disputa sedutora. Reconhecido o papel deste jogo literário formado pela interação de autores e de diferentes versões, passaremos, agora, à análise dos aspectos particulares do jogo ficcional e de seus jogadores (personagens).

Para desvendarmos o motivo pelo qual o risco desta partida se torna tão interessante, é necessário que o leitor tome conhecimento do jogo a que vai assistir, e de seus respectivos jogadores. O estudo das obras lidas, paralelamente, observamos um cenário muito semelhante: um mesmo jogo de conseqüências e resultados já esperados. A partida a ser narrada se baseia no jogo de sedução. Sua finalidade consiste na conquista do objeto de desejo; sua regra é o prazer; a mecânica, uma aposta em que está em questão seduzir e ser seduzido; o prêmio, podemos dizer que seja o próprio oponente.

Conhecida a proposta, deve-se fazer uma ressalva e salientar que o jogo só pode existir no jogar de seus jogadores, cujo espaço marcaremos a fim de melhor discernir as peças que compõem a partida entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo. Portanto, para

entendermos o movimento deste jogo, traçaremos o perfil dos jogadores, apoiando-nos nas imagens produzidas por Georges Bataille, em *História do olho*, e por Colas Duflo, em *O jogo: De Pascal a Schiller*, que serão recorrentes ao longo deste capítulo. A propósito, primeiro as damas.

Na *História do olho*, de Georges Bataille, a personagem Marcela parece encarnar a figura do anjo que, ao entrar em contato com o casal composto pelo narrador e por Simone, é conduzida pela curiosidade que choca e imprime prazer em sua não-ciência. Marcela pode ser considerada metáfora da perda da inocência – anjo que da sua nuvem, verte o olhar para o pecado e cai – como pode ser visto na passagem na qual se dá o encontro:

(...) A tarde caía e permanecemos naquela posição, imóveis, quando ouvimos passos estalando na grama.

– Não se mexa – suplicou Simone.

Os passos cessaram; não podíamos ver quem se aproximava, seguramos a respiração. (...) Os passos recomeçaram, quase uma corrida, e vi surgir uma menina encantadora, Marcela, a mais pura e terna de nossas amigas. Estávamos os dois tão rígidos que não podíamos mover nem um dedo, e foi nossa infeliz amiga que de repente caiu na grama soluçando. (Bataille, 2003:25 e 26)

No bojo da palavra “inocente” (*in-o-cente*), encontram-se o prefixo *in-* (negação) e a parte significativa, a raiz *-c(i)ente*, indicando que o inocente pode ser entendido como “sem ciência”, “sem conhecimento”. A criança, assim, é vista como “não-ciente” de suas atitudes apenas pelo olhar do adulto, em seu universo infantil. Ela deseja conhecer o proibido e sabe muito bem como atingir seus objetivos, particularidade ignorada pelo adulto. Nas versões do conto em foco, por meio dos rastros deixados pelos narradores em seus textos, não temos mais a visão de um anjo totalmente desconhecedor do mundo perverso dos homens. Como Marcela, Chapeuzinho Vermelho parece ser um anjo da floresta que perdeu suas asas e agora espera encontrar lobos pelo prazer de sua liberdade, por desejar subverter regras. Ela quer a transgressão arriscada das meninas que desejam a boca do Lobo, o segredo das caixas, o fogo incorporado em Pandora.

Deve-se notar que o perfil desta jogadora só pode ser desvendado inteiramente, a partir da análise em conjunto das versões escolhidas, quando se iluminam as sendas ocultas pelas folhagens da floresta de “Chapeuzinho Vermelho”. A caracterização de Chapeuzinho e o modo como vai desenvolvendo seu jogo pelas narrativas, encontra-se, como foi visto

anteriormente, ora com mais detalhes, ora desprovido deles, sem deixar de citar, ainda, a perda gradativa do traço violento até se chegar à versão dos irmãos Grimm. No entanto, o fato de Chapeuzinho – nas versões aqui estudadas – em seu primeiro encontro com o Lobo, indicar o seu destino, o caminho que leva à casa da avó, já indica o modo como a menina irá armar seu jogo de prazer e dor, de moral e transgressão.

À primeira vista, Chapeuzinho apresenta o movimento de uma menina inocente que cai nas garras (e na boca) do Lobo Mau. Todavia, o símbolo maior de sensualidade (o chapéu vermelho) que traz consigo, juntamente com suas atitudes suspeitas, levam o espectador a pensar em um jogo velado, com um certo objetivo a ser descoberto ao fim da partida.

A cor que Chapeuzinho carrega em seu capuz⁹ é aquela que, simbolicamente, representa o desabrochar da libido. O vermelho é a cor dos conflitos, da sensualidade, das paixões que impulsiona a vontade de conhecer o proibido, de se desviar do caminho, situada no instante em que Chapeuzinho, ao se encontrar com o Lobo, desobedece a advertência¹⁰ dada por sua mãe, conversa com seu oponente (e prêmio), revela a localização da casa de sua avó (combinando encontros) e pára a fim de colher flores, dando o tempo de que o Lobo precisava para chegar antes dela à casa da vovó.

O perfil aparentemente inocente de Chapeuzinho é sustentado por esta habilidosa jogadora durante toda a partida. As cartadas de Chapeuzinho dão ao seu oponente a falsa impressão de estar ganhando o jogo. Porém, o que o espectador observa é uma jogadora que caminha para a boca do Lobo, e não uma menina inocente que é levada ao encontro deste. Até no momento mais dramático do texto, em que Chapeuzinho está na cama com o Lobo disfarçado de avó, ela dissimula um diálogo tenso, prestes a descobrir o conteúdo tão esperado da caixa:

⁹ A figura do capuz vermelho, que passa a caracterizar a menina e dar título ao conto, será estudada com maior precisão na parte destinada à questão da monstruosidade em “Chapeuzinho Vermelho”.

¹⁰ A advertência, dada pela mãe à menina, de não sair do caminho e nem de ficar vasculhando o que não se deve, é encontrada somente na versão dos Irmãos Grimm: “Chapeuzinho Vermelho, aqui estão alguns bolinhos e uma garrafa de vinho. Leve-os para sua avó. Ela está doente, sentindo-se fraquinha, e estas coisas vão revigorá-la. Trate de sair agora mesmo, antes que o sol fique quente demais, e quando estiver na floresta olhe para frente como uma boa menina e não se desvie do caminho. Senão, pode cair e quebrar a garrafa, e não sobrá nada para sua avó. E quando entrar, não se esqueça de dizer bom-dia e não fique bisbilhotando pelos cantos da casa.” (Grimm, 2004:36)

– Ah, vovó! Como você é peluda!
– É para me manter mais aquecida, querida.
– Ah, vovó! Que ombros largos você tem!
– É para carregar melhor a lenha, querida.
– Ah, vovó! Como são compridas suas unhas!
– É para me coçar melhor, querida.
– Ah, vovó! Que dentes grandes você tem!
– É para comer melhor você, querida.
E ele a devorou. (Darnton, 2001:21)

Colas Duflo, em seu estudo¹¹ sobre o jogo, faz um retrato do jogador emblemático, Casanova, um aventureiro que “vive sobretudo o momento *gozando do presente e desprezando o futuro* (...), porque o tempo do gozo é sempre o presente” (Duflo, 1999:49). Quando Chapeuzinho Vermelho joga, a regra que perpassa a partida exige o prazer de seus jogadores, criando um imperativo do gozo momentâneo. Todavia, o choque que nasce do desejo e da culpa de Chapeuzinho, ao fazer sua escolha pelo Lobo, acarreta sentimentos de prazer intenso e dor na personagem. A dualidade de sensações, vista no conto, pode ser comparada à figura de Casanova, que, assim como a protagonista, “gosta do prazer que nasce para ele da alternância do prazer e do sofrimento” – e talvez seja este o mesmo motivo que explica o caminho trilhado pela jogadora, visto com mais detalhes somente no fim da partida.

Sobre lobos não há muito o que ser dito – são devoradores. O Lobo é o jogador trapaceador de Colas Duflo, que se instala no meio dos jogadores como uma personagem quase essencial, assumindo um caráter universal, como o do jogo. A imagem do Lobo difundida mundialmente nos contos sobre Chapeuzinho Vermelho carrega a marca sempre similar a de um jogador com intenções de seduzir, de enganar e de tirar proveito em seu benefício. Na passagem abaixo fica evidente a esperteza deste jogador astuto:

O lobo não demorou muito para chegar à casa da avó. Bateu: Toc, toc, toc.
“Quem está aí?”

¹¹ DUFLO, Colas. “O século do jogo: o auto-retrato do jogador no século XVIII – a ‘História de minha vida’, de Casanova”. In: *O jogo: de Pascal a Schiller*. (Trad. Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos). Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

“É sua neta, Chapeuzinho Vermelho”, disse o lobo, disfarçando a voz. “Estou trazendo um bolinho e um potinho de manteiga que minha mãe mandou.”

A boa avó, que estava de cama por andar adoentada, gritou: “Puxe a lingüeta e o ferrolho se abrirá.”

O lobo puxou a lingüeta e a porta se abriu. Jogou-se sobre a boa mulher e a devorou num piscar de olhos, pois fazia três dias que não comia. Depois fechou a porta e foi se deitar na cama da avó, à espera de Chapeuzinho Vermelho.

(Perrault, 2004:337)

Malicioso e velhaco, tenta seduzir sua oponente, usando seus truques de sedução – cartas escondidas em mangas de jogador experiente que deseja saciar sua fome – vencer o jogo. O Lobo trapaceador se mune de palavras doces, muita cortesia e disfarces de vovó com o propósito de enganar Chapeuzinho – mas também se oferece ao risco prazeroso de ser enganado pelo comportamento calculista da adversária. Quando a esperteza, a vileza, a trapaça não vêm encarnadas na personagem zoomórfica, elas se expressam nos traços de caráter da personagem lupina, canídea, ladina que Chapeuzinho vai revelando durante a partida. Portanto, se Casanova, mesmo sendo um jogador experiente, é capaz de cair nas armadilhas do jogo, dos trapaceadores, Chapeuzinho Vermelho também pode ter a capacidade de tramar contra a experiência do Lobo, virando o jogo. O Lobo pode então assumir tanto o arquétipo de Casanova, quanto o do velhaco, o do trapaceador durante a partida.

Entendidos o jogo e os desejos de cada jogador, o próximo passo é reconhecer, na mecânica desta partida, certas peculiaridades importantes que corroboram a idéia de risco presente na transgressão do obstáculo. Por isso a narrativa privilegia (mais em Charles Perrault e nos Grimm que na versão dos camponeses) o desempenho da jogadora, em detrimento da atitude, de todo previsível, de seu adversário. Chapeuzinho vai articulando, subliminarmente ao “quiz” de perguntas certas e respostas enganosas, um jogo de sedução. Esse “anjo” a arriscar o destampar da caixa surpreendente, a desejar o embate, marca encontros em casa de vovó. Enfrenta o Lobo, seu oponente, pronto para devorar. Pronta para ser devorada. O equilíbrio entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo apontará por si só os

lances parcialmente acertados, parcialmente descuidados; os papéis que neles se revezam entre ataque e defesa, e os conseqüentes riscos que são enfrentados.

1.2 - Entre táticas e artimanhas – descaminhos para a vitória

“Minha avó, que dentes grandes você tem!”

“É para comer você.”

E dizendo estas palavras, o lobo malvado se jogou em cima de Chapeuzinho Vermelho e a comeu.

(Charles Perrault, “Chapeuzinho Vermelho”. In: *Contos de fadas*)



Gustave Doré, 1861

Quando se observa a ilustração de Gustave Doré, em que, finalmente, Chapeuzinho Vermelho se encontra com o Lobo na cama, pensa-se o pior. No entanto, mesmo reconhecendo algo muito estranho debaixo daquela touca de avó, a postura muito calma, passiva da personagem, na figura, pode confundir o leitor. Parece que a ilustração de Doré esboça a placidez daqueles que já conhecem seu fim, e que na verdade esperavam por ele todo o tempo.

Se a mecânica do jogo se organiza pelo duplo movimento de seduzir e deixar ser seduzido, ambos os jogadores – o que inicia a partida e sua adversária – pactuam que este jogo só pode ocorrer na ausência da lei, já que sua participante está comprometida com a advertência moral previamente recebida. No entanto, ao suspender a regra familiar e

apostar no azar, no desconhecido, apresenta-se de forma semelhante ao seu oponente, seduzida por seu risco – e por isso joga.

Colas Duflo, em *O jogo: De Pascal a Schiller*, chama atenção para uma “sociedade do jogo”, que, mesmo convivendo com as proibições para a prática, burlava as regras dos locais não autorizados e, assim, executava-a apesar dos riscos. O jogo que pode ser visto em “Chapeuzinho Vermelho” parte, igualmente, de uma proibição (moral) e de um desejo de jogar com lobos, de experimentar o que não é lícito. Como lembra Duflo, “em todo lugar onde o jogo é proibido, essa proibição é transgredida” (Duflo, 1999:47), pois a impossibilidade que a lei impõe instiga o prazer do jogador, encorajando-o a se aventurar no terreno incerto do jogo.

Retomando a *História do olho*, de Georges Bataille, para que os prazeres do casal protagonista fossem saciados, era preciso, inicialmente, anular a presença da ordem. Conseqüentemente, figuras representativas da lei, como adultos, precisavam permanecer à margem da narrativa, distanciadas do núcleo ativo da história. A eles não é dada a palavra; é como se lá não estivessem e assim não pudessem exercer o seu poder de veto. As brincadeiras de olho, ovo e mijo, do narrador e Simone, acontecem com a mesma intensidade à vista daqueles que representariam a norma. São figuras que aparecem como se habitassem um outro plano, como fantasmas indiferentes a toda aquela cena.

A exemplo do que sucede com a narrativa de Bataille, em “Chapeuzinho Vermelho”, essa idéia parece se repetir, revelando-se como um fator relevante para que o jogo aconteça. Confundidas na densidade da floresta do jogo de sedução, Marcela, Simone e Chapeuzinho Vermelho, podem se assemelhar na perturbação, no engano deflagrado pela ausência de visão. É na inexatidão do olhar de quem vê entre mata fechada, à distância, que elas se misturam, metamorfoseiam-se uma nas outras. Chapeuzinho Vermelho, como as personagens de Bataille, precisava se desvencilhar dos olhos da mãe e de um último empecilho para realizar seu desejo e ficar a sós com o Lobo. A mãe, que aparece somente no início do conto, é deixada para trás, com ou sem advertência, para Chapeuzinho ganhar a floresta e cuidar da avó.

A menina só ficaria livre da autoridade da avó, quando articulasse uma forma de anular o poder daquela lei. Era imprescindível que a vovó morresse, se não, que pelo menos saísse de cena tal qual acontecera com sua mãe. Com isso, Chapeuzinho Vermelho, entre

táticas e artimanhas, deixa que o Lobo chegue primeiro à casa de sua avó, percorrendo o caminho mais longo, distraído-se com flores. Anulada a lei, o cenário para o duelo final parece então estar montado: em segredo, Lobo e Chapeuzinho, na cama da vovó, dão início ao seu diálogo de sedução, do qual sucede o fim da partida. A entrega dos prêmios.

Sobre os desdobramentos do proibido, Bataille já reconhecia a mecânica do jogo daqueles que optam por se queimar pelo fogo Pandora: “Humanamente, nunca a interdição aparece sem a revelação do prazer, nem o prazer sem o sentimento de interdição” (Bataille, 2004:168). “Chapeuzinho Vermelho” é dotado desses sentimentos que coexistem na narrativa, gerando a sensação de desconforto em quem a lê.

A literatura, como explica Roland Barthes, em sua aula inaugural da cadeira de Semiologia Literária (1980.), “não diz que sabe alguma coisa, mas que sabe *de* alguma coisa; ou melhor: que ela sabe algo das coisas – que sabe muito sobre os homens.” (Barthes, 1980:19) O conhecimento que ela comunica com a encenação da linguagem produz um discurso tão conflituoso, que faz o conto de fadas atravessar séculos e persistir no imaginário popular como um arquétipo, influenciando gerações de leitores estrada afora e suscitando inúmeras reformulações.

Georges Bataille, em *O erotismo* (2004), apresenta uma relação muito interessante ao jogo em questão. De acordo com o seu estudo, em um tópico intitulado de “As mulheres, objetos privilegiados do desejo”, o autor observa a atitude feminina diante da figura masculina. Segundo Bataille,

Em princípio, um homem pode muito bem ser o objeto de desejo de uma mulher tanto como uma mulher é o objeto de desejo de um homem. Contudo, a iniciativa da vida sexual costuma ser a procura de uma mulher por um homem. Se os homens têm a iniciativa, as mulheres têm o poder de provocar o desejo dos homens. (...) Mas, em sua atitude passiva, elas tentam obter, suscitando o desejo, a união que os homens alcançam perseguindo-as. Elas não são mais desejáveis, mas elas se propõem ao desejo. Elas se propõem como objeto ao desejo agressivo dos homens. (Bataille, 2004:203)

Assim, podemos dizer que o homem possuiria o papel ativo na conquista. Dito por outras palavras, a ele caberia a iniciativa da vida sexual, que se daria nos termos da “procura de uma mulher por um homem”. A mulher, em contrapartida, assumiria a função passiva de

“provocar o desejo dos homens”. Pensando dessa forma, a idéia do seduzir e deixar ser seduzido, presente na mecânica deste jogo, é muito semelhante à relação estabelecida por Georges Bataille. Se, conforme o raciocínio do autor, as mulheres procuram conquistar a união, instigando o desejo dos homens, estes perseguem o seu objeto de interesse como numa caça. Notamos que, em “Chapeuzinho Vermelho”, são encontradas as mesmas atitudes descritas por Bataille, representadas no Lobo e em Chapeuzinho – de capa vermelha e sozinha na floresta – que faz o jogador pensar: “Esta coisinha nova e tenra vai dar um petisco e tanto! Vai ser ainda mais suculenta que a velha.”(Grimm, 2004:31)

A partir dessa proposição feminina a objeto atraente do “desejo agressivo” de conquista masculina, começamos a refletir sobre o final devorador que a personagem feminina espera. Será um momento transgressor, agônico. Mas nem só de angústia ele se constituirá. Será combinado de prazer. É regra que o ludismo seja prazeroso. Sem a regra, o jogo se descaracteriza, muda. Os prêmios serão entregues como se fossem dádivas, presentes trocados pela vitória.

Quando entendemos as intenções dos jogadores desta partida, passamos a vislumbrar uma possível troca de interesses, semelhante àquela estudada por Marcel Mauss, em seu *Ensaio sobre a dádiva* (1988). Neste trabalho, o tema abordado pelo antropólogo passa por uma investigação sobre os valores das trocas e contratos, na civilização escandinava.

Existe uma linguagem que é própria desse esquema de trocas, no qual o presente dado, a princípio voluntariamente, a uma determinada pessoa, é acompanhado de um costume que obriga o receptor a retribuí-lo. Cria-se, dessa forma, um laço que une o contemplado ao seu contemplador – como numa espécie de dívida a ser paga.

A aparente forma, livre e gratuita, como se oferece Chapeuzinho Vermelho ao Lobo, esconde, igualmente, um caráter de obrigatoriedade na retribuição da dádiva ofertada. Ambientada no espaço do jogo, a retribuição passa a se constituir em jogada dentro do leque de artimanhas da personagem. A mesma conclusão a que chega Marcel Mauss a respeito das trocas interessadas de presentes, pode ser associada ao trânsito de mão dupla que se estabelece a partir dos objetivos de cada jogador.

As trocas de presentes assumem o papel, dentro do jogo de Chapeuzinho e do Lobo, de falas que velam a intenção do desejo de cada jogador. A menina se oferece ao Lobo como dádiva, mas pede em retribuição o seu rito de iniciação – o fim da curiosidade

iniciada em sua vontade vermelha – como no diálogo da versão dos camponeses, no qual a menina se despe de suas vestes da mesma maneira que se retira o papel que recobre o conteúdo da caixa pandórica a ser entregue:

Então, o lobo disse:

– Tire a roupa e deite-se na cama comigo.

– Onde ponho meu avental?

– Jogue no fogo. Você não vai precisar mais dele.

Para cada peça de roupa – corpete, saia, anágua e meias – a menina fazia a mesma pergunta. E, cada vez, o lobo respondia:

– Jogue no fogo. Você não vai precisar mais dela. (Darnton, 2001:21)

Assim, o Lobo só será merecedor do prêmio, no instante em que se doar também como um. A entrega das recompensas, das dádivas, faz parte do esquema pré-determinado do jogo. Não se modifica.

Quando se infringirem as regras do jogo, corre-se o risco de sofrer uma punição, por isso as trocas de presentes devem ser obrigatoriamente observadas, para a partida se completar. Como lembra Marcel Mauss:

estas prestações e contraprestações embrenham-se sob uma forma preferencialmente voluntária, através de presentes, de prendas, se bem que sejam, no fundo, rigorosamente obrigatórias sob pena de guerra privada ou pública. (Mauss, 1988:56)

A obrigação de retribuir o presente recebido faz com que se estabeleça, na mecânica desta partida, um dado a mais capaz de impulsionar Chapeuzinho Vermelho à boca do inimigo. A menina parece que negocia a si mesma como prenda com o intuito de conseguir, em retorno, o Lobo.

Se o texto permite tecer relações sobre essa troca que se identifica de maneira implícita nas jogadas das personagens, a imagem concebida por Gustave Doré (presente no início deste capítulo) garante um diálogo ainda mais intenso entre o que está escrito e o que salta aos olhos, ou passa por eles despercebido. Devemos lembrar que a ilustração não modifica o texto, apenas completa sua sugestão, prolongando significados.

Nos sites que trazem ilustrações de Gustave Doré para “Chapeuzinho Vermelho”, as imagens são sempre em preto e branco. Susana Kampff Lages, em *Walter Benjamin: Tradução e Melancolia*, ao comentar as gravuras de Dürer, ressalta

o fato de a técnica da gravura, na qual Dürer realizou obras definitivas, ser considerada até hoje uma técnica de representação artística, por assim dizer, ‘menor’ no âmbito das artes plásticas. Certamente, deve-se atribuir essa depreciação ao caráter reprodutível das gravuras, juntamente com a formação de um público burguês com interesse pela arte, mas com pouca disponibilidade financeira para a aquisição de obras de arte. O trabalho do gravador não gera apenas uma obra, única, original; oferece também a possibilidade de se ter, a partir de uma matriz, inúmeros originais, ou inúmeras cópias (...). (A gravação em papel), além de uma arte profundamente ligada à escrita e, sobretudo, como foi dito, marcada pela invenção da imprensa, (é) uma arte que, de uma forma ou de outra, se deve relacionar com o texto impresso e, em sua forma mais acabada, com o livro. (Lages, 2002:45 e 48)

Nessa linha de raciocínio, o trabalho de Doré poderia se aproximar à reprodução das gravuras a partir de Dürer, justamente por se tratar de ilustrações de contos que são do domínio popular e, por isso, de fácil circulação e disseminação.



Albrecht Dürer – *Melancholia I* (1514)



Albrecht Dürer – *A Morte e o Diabo* (1513)

Retomando a imagem de Doré para o conto, vemos que o jogo está nos olhos: olhos apertados de um, arregalados da outra; olhos cúpidos do macho, olhos curiosos, toldados de horror da fêmea (dissimulada?); vislumbre de prazer e dor, permeáveis e intercambiáveis, pelo pacto que se estabelece, entre quatro paredes, sob os panos, no leito, sempre e de novo, de amor e morte.

No primeiro plano, nítidos, claros, porém não frontais, as personagens quase exalando a exuberância da natureza – animal e floral – dos ambientes silvestres (nada aqui remete aos jardins disciplinados pela cultura paisagística, aos prados abertos e aerados ou aos campos cultivados, domados e produtivos); no plano posterior, sombras, inexactidão, escuridão, a floresta hermética, egoística, autossustentada pela entredoração das espécies e pela assimilação de nutrientes que advêm de suas próprias espécies vegetais. À representação difusa do fundo correspondem as presenças muito nítidas – a arbustiva do Lobo e a ebúrnea da menina. Em ambos há algo, todavia, de melífluo: o alburno extravasa da criatura truncada, fibrosa, toda marrom, que projeta seus ramos pontiagudos (garras disfarçadas pela metáfora visual detectada), na forma da touca linhosa e fresca, roubada da avó; a tez ebúrnea da parceira cênica, sem chapeuzinho, cabelos livres, ondulantes, tensos e vibrantes, mais clara nos braços e no colo juvenil que se tenta proteger, salvaguardar, ou que talvez se esteja a precipitar e busque soffrear. O jogo invisível encontra brechas, na retórica visual, para dar visibilidade ao que medra sob a história narrada, nos interstícios textuais e se encontra bem guardado, como o dom ou o segredo só partilhado com o parceiro e cúmplice.

O texto visual de Doré é só panos, tecidos, cortinas, lençóis, vestes panejadas, laços, fitas e abundantes de dobras, franzidos, reentrâncias e desvãos, como que anunciando o hino¹² de amor que não se quer ouvir, porque é a ruptura da tela mais recôndita, o tecido mais oculto das virgens, a ser desventrado na violência do coito, que está em tela.

E o dedinho em riste da menina, em contraposição à pata que descansa, desinteressada, complacente, sobre o lençol virginal? O quiasmo das propriedades fálica e

¹² As palavras “hino” e “hímen” participam da mesma etimologia. Razão pela qual denominaram-se primeiramente hinos os cantos nupciais ou os poemas escritos para os nubentes. Roland Barthes, em *O Prazer do texto* (1988:112), faz uma bela digressão sobre o texto como “hifologia”, trama ou tecido em que se entretecem sentidos.

onfálica – no Lobo feminizado e na menina virilizada – sustenta o enlace dos protagonistas em torno de um mesmo e único desejo – o desenlace que só se efetiva através do rompimento do laço que sela o corpo virginal de Chapeuzinho (e o fecha ao prazer e gozo sexual). Não por outra razão talvez a única peça do vestuário que ambos tenham em comum seja a fita, o cordão que trazem à cabeça, o que dá azo à grande mascarada sugerida pelo conto visual: das primícias infantis emerge Medusa, que traz na cabeça o símbolo¹³ do que a obseda – símbolo permutável com a corda, ao cinto, ao laço, à faixa, à fita, acessórios removíveis às virgens somente na noite de núpcias.

Como na imagem de Doré, a troca intencional de dádivas entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo fica também impressa na conversa silenciosa que vemos desenhada nas ilustrações de Rui de Oliveira, em seu livro *Chapeuzinho Vermelho e outros contos por imagem*.

Neste, vemos a mesma troca de prêmios que as personagens negociam no texto. Porém, ao texto adaptado por Luciana Sandroni¹⁴ é adicionada uma outra história contada pelas imagens que dão formas à narrativa. Tem-se, então, um resultado imagético que produz a teia de relações a partir do jogo entre o dizer da escrita e a mensagem da imagem.

Na versão ilustrada de Rui de Oliveira para o conto “Chapeuzinho Vermelho”, as imagens moldadas em grafite destacam detalhes que fazem com que o leitor, mesmo diante de uma visão cinzenta, imagine as cores de cada personagem, ao fazer a ligação do conto com as figuras ali desenhadas. Tudo está lá, independente da supressão da coloração que é atribuída através de sombreamentos e tracejados diversos aos contornos do chapéu, do Lobo ou da floresta. Texto e imagem se interpenetram, suscitam uma leitura que se sustenta sem signos verbais.

¹³ As serpentes são símbolos eróticos, homólogos ao pênis.

¹⁴ Luciana Sandroni utiliza a versão de Charles Perrault para construir a narrativa de Chapeuzinho Vermelho que acompanha as ilustrações, de Rui de Oliveira.



Aquele que lê o texto passa a ser também alguém a tentar enxergar mensagens¹⁵ nas figuras que contam, em linguagem muda, a mesma história, antes difundida oralmente ou escrita. Sem cores, mas com seu chapéu vermelho ali subentendido, está a menina doce e inocente; e do lado oposto, seu Lobo – desenhado com formas musculosas, ereto e com expressões humanas – carregando uma estreita semelhança com a figura masculina, quase antropomorfizando. No desenho, a grafite está bem próxima da escrita delineada pelo lápis; do preto e branco impresso das letras nas folhas de um livro.

O jogo estabelecido entre texto e imagem, nesta versão de Rui de Oliveira, lembra uma atividade lúdica baseada em perguntas e respostas, do tipo: “o que é o que é”, que está escondido nas representações pictóricas do conto? A resposta ao enigma é sempre uma dúvida que só pode ser dissolvida com a ajuda dos olhos e do texto.

As figuras de Chapeuzinho Vermelho e do Lobo, aumentadas nas páginas do livro (23cm x 28 cm), parecem executar seu jogo através de gestos e olhares. A mecânica sedutora desta partida se revela sutilmente nas imagens criadas pelo ilustrador, que ocupam

¹⁵ Roland Barthes observa que “toda imagem é, de certo modo, uma narrativa” (ver nota 4 para referência), por isso, passível de ser lida e examinada.

páginas inteiras, às vezes, em uma seqüência que dispõe as figuras lado a lado, dialogando entre si, tal qual as personagens.



Nessas imagens em que o Lobo e Chapeuzinho conversam com gestos e olhares, a floresta como pano de fundo dá, com requinte de detalhes, um ar tenebroso à cena. Ela também está pronta para engolir a menina com sua exuberância. Sua vegetação intensa disfarça o corpo imenso do Lobo, capaz de esmagar sua oponente e vencer facilmente a partida. Ele é tão aterrorizador quanto imaginávamos ao ler o conto.

A doce menina, que joga com lobos no texto¹⁶, aceitando o desvio, por ele fazer parte de sua artimanha para a vitória, na ilustração de Rui de Oliveira, de olhos quase cerrados,

¹⁶ Mesmo partindo da adaptação de Luciana Sandroni para o conto, é na versão dos Grimm que encontramos, originariamente, de forma mais desenvolvida, esse diálogo entre o Lobo e Chapeuzinho Vermelho, que Rui de Oliveira ilustra. O Lobo surge como um adulator que tenta convencer a menina a se demorar na floresta com argumentos envolventes. Na história de Charles Perrault, o Lobo apenas cria uma estratégia para chegar mais rápido à casa da avó, apostando uma corrida com Chapeuzinho, indicando para ela o caminho mais longo. Na narrativa dos camponeses, existe uma parte muito breve relativa a esta conversa; o Lobo somente pergunta qual caminho a menina irá percorrer até seu destino: “Quando a menina ia caminhando pela floresta, um lobo aproximou-se e perguntou-lhe para onde se dirigia. – Para a casa da avó – ela respondeu. – Por que caminho você vai, o dos alfinetes ou das agulhas? – O das agulhas. Então o lobo seguiu pelo caminho dos alfinetes e chegou primeiro à casa.” Com as variações do conto, foram aumentadas as características trapaceiras do Lobo com o intuito pedagógico de alertar para o perigo dos desvios, de conversas com estranhos.

lembra alguém a vislumbrar o desejo do outro. É como se alcançasse as intenções das jogadas de seu adversário, concordando com o jogo.

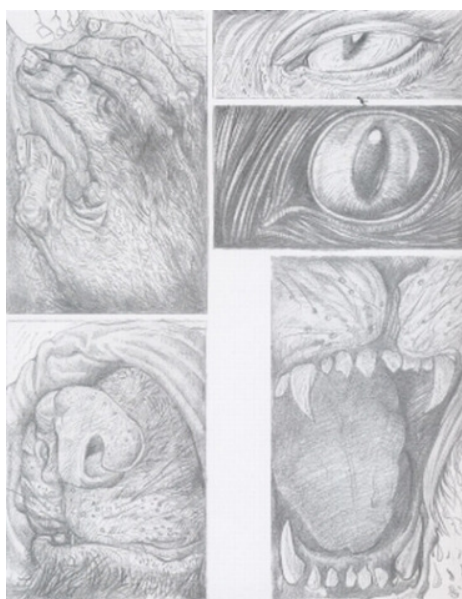


A mão de Chapeuzinho Vermelho, que se apóia no tronco da árvore, projeta seu corpo para ainda mais perto do Lobo, a fim de, provavelmente, ouvi-lo melhor, de vê-lo melhor, de admirar melhor seu prêmio-presente. A mão que diz sim ao seu inimigo, responde ao chamado vindo das patas peludas de seu oponente, que convidam para um duelo final.

As formas superlativas que se espalham por toda a página parecem traduzir a fome de cada jogador em atingir a vitória. Através da retórica do desenho, Rui de Oliveira dimensiona o desejo oculto, percebido apenas nas entrelinhas, pelo crescente de seus traços, formas e larguras.

No desenho de dimensões aumentadas, onde a história ganha visibilidade e contornos através da grafite, vislumbramos o ensaiar da criação de uma representação imagética das palavras, preenchendo o silêncio do texto, dando significados visuais aos sentidos obscurecidos pela narrativa. Talvez a pintura não desse o aspecto ensaístico necessário à experimentação, de quem traça e apaga as linhas deixadas pela grafite. A linguagem iconográfica permite completar brechas deixadas pelo verbo, com possibilidades de leituras e ressignificações do enredo delimitado pela escrita.

O diálogo final entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo ganha uma interpretação particular de Rui de Oliveira. Nos momentos de suspense, de descoberta do Lobo, em que são aguçados os sentidos, temos a projeção deles em uma página que é recortada por quadrinhos. São retratos, instantes congelados da história, seqüenciados que são retidos na memória de quem lê o conto, aumentados pelo *zoom* do artista que privilegia mãos, nariz, olhos e boca, ocasionando visão tão aproximada do Lobo quanto a que Chapeuzinho teve em seu desfecho agônico.



No capítulo em que Iser trata sobre “O jogo do texto”, em seu livro *O fictício e o imaginário* (1996), o autor distingue quatro estratégias que caracterizam tipos diferentes de jogos – *agôn*, *alea*, *mímica* e *ilinx*¹⁷– contudo, nesta dissertação, a categoria pertinente ao jogo aqui desenvolvido é *agôn*, na qual a competição que se estabelece é movida pelo empenho do jogador, pela ambição da vitória.

¹⁷ Iser, a partir do trabalho de Roger Caillois, destaca que cada tipo de jogo possui suas especificidades. Desse modo, temos: *agôn* como uma competição arquitetada a partir de um conjunto de regras, que tem o objetivo de revelar o vencedor, pelo confronto entre os adversários; *alea* é a prática lúdica na qual o jogador vitorioso se consagra pelo favorecimento do destino, independente da atuação deste; a *mímica*, uma modalidade em que o jogador, através da ilusão, cria uma outra personalidade, simulando ser um outro para jogar num mundo inventado por ele; *ilinx* é um tipo de jogo baseado no êxtase, no qual o estímulo é a perturbação da estabilidade do corpo para a entrada do jogador em um estado de ausência de consciência, levando-o à negação da realidade.

O jogo de *agôn* é também uma disputa agônica, pois um duelo que é marcado pelos conflitos, pela alternativa de ganhar e perder (e na verdade, “mais em ganhar do que em perder” [Iser, 1996:319]) é capaz de gerar agonia em seus jogadores pela apreensão de saber, que assim como existe a probabilidade da vitória, o risco da derrota está tão presente no lançar dos dados quanto o seu contrário. O embate entre Chapeuzinho e o Lobo Mau reflete bem essa atmosfera agônica, de disputas que caracterizam tal modalidade.

Deve-se notar que o caráter conflituoso, agônico da partida está mais presente no jogar da menina que no movimento de seu oponente. Chapeuzinho Vermelho lidará com a interdição, com o prazer proibido no jogo da sedução. De acordo com Georges Bataille, em *O erotismo*, a sensação de angústia surge no momento em que há a transgressão da interdição necessária à vitória da jogadora. Este sentimento gerado pela experiência de transgressão funciona como um componente fundamental para o reconhecimento da interdição, para a noção do proibido, para a chamada “experiência do pecado”, de Bataille.

A curiosidade de Chapeuzinho em descobrir o que há de tão assustador no Lobo leva essa jogadora a transgredir advertências a favor de um prazer em trair a lei, em descobrir o que há de interessante no amoral, que se apresenta tão forte quanto “a angústia fundadora da interdição” (Bataille, 2004:58) . São os opostos citados por Bataille de “desejo” e “pavor”, de “prazer intenso” e “angústia”, que se chocam no jogo agônico de proposição e esquiva e no diálogo angustiante do Lobo e Chapeuzinho Vermelho.

Quando se reflete sobre a ilustração de Gustave Doré e nota-se uma certa passividade, quase um consentimento de Chapeuzinho ao se deparar com a figura monstruosa de um Lobo – ao mesmo tempo que se tenta representar a imagem frágil de uma avó – pode-se a partir daí apreender o motivo pelo qual a nossa jogadora entrega o jogo e simula sua derrota.

Chapeuzinho cresce no jogo sob o signo vermelho: o que a caracteriza também denuncia seus desejos, seu fim. Suas jogadas suicidas, através das quais convidava o Lobo para devorá-la, mais pareciam partes de um grande plano em que sua suposta derrota seria, ao contrário, uma vitória. Assim, Chapeuzinho, ao dar início ao seu diálogo sedutor com o Lobo, vai construindo, com frases exclamativas, um corpo masculino imponente, distinto daquele debilitado de sua avó: “ ‘Minha avó, que braços grandes você tem!’ / ‘Minha avó, que pernas grandes você tem!’ / ‘Minha avó, que orelhas grandes você tem!’ / ‘Minha avó,

que olhos grandes você tem!'/ 'Minha avó, que dentes grandes você tem!'"(Perrault, 2004:338). Chapeuzinho faz de cada descoberta um momento de suspense para o fim da partida.

Talvez o fim esteja mesmo no começo, como diz Samuel Beckett, em *Fim de partida* (2002). Parece que, ao final do jogo, o que se tem é uma jogadora derrotada. Chapeuzinho encontrou na figura selvagem do Lobo a diversão dos que infringem a lei, e vêm no perigo, no risco, o prazer. Contudo, a menina tinha de morrer pela moral vigente, conforme seu signo vermelho¹⁸ já denunciava, tendo como castigo pela transgressão sua “morte” em boca de Lobo. Sem amenizar a história com caçadores¹⁹, Perrault adverte:

“Vemos aqui que as meninas,
E sobretudo as mocinhas
Lindas, elegantes e finas,
Não devem a qualquer um escutar.
E se o fazem, não é surpresa
Que do lobo virem o jantar.
Falo “do” lobo, pois nem todos eles
São de fato equiparáveis. (...)
Mas ai! Esses lobos gentis e prestimosos,
São, entre todos, os mais perigosos.” (Perrault, 2004:338)

O Lobo devorara sua presa de acordo com as próprias cartas que, ao longo de toda narrativa, por ela mesma foram dadas. Suas jogadas vermelhas apenas sugeriam o final do conto que já se denunciava no começo, inclusive no título. O diálogo que antecede o desfecho, em “Chapeuzinho Vermelho”, é resultado de todo o movimento sedutor que acompanhou a protagonista até a casa da avó. O fim da partida já havia sido traçado, e por se tratar de um *agôn*, deve apresentar vencedores; continuando.

¹⁸ O capuz vermelho, que acompanha a menina nas versões de Perrault e na dos Grimm, pode ser entendido como símbolo cor de sangue, sensual, violento. As noções referentes à simbologia, contidas nos signos do conto, serão estudadas no capítulo desta dissertação que trata dos aspectos monstruosos, identificados nas personagens de Chapeuzinho Vermelho e do Lobo. Após conhecido o terreno lúdico, adentraremos no espaço das sombras, no qual as artimanhas farão sentido dentro de um contexto em que todos, pelo desejo, serão monstros.

¹⁹ Com a inserção dos caçadores na versão dos Grimm, Chapeuzinho Vermelho tem uma nova chance para se redimir do erro cometido. A continuação dada a esta história pelos irmãos reitera que a lição foi aprendida pela menina. Quando esta se vê perseguida novamente pelo Lobo, conta, imediatamente, para a avó, retomando o valor da lei, dando ao Lobo um castigo por suas atitudes.

A leitura que considera o Lobo vitorioso, já que sua oponente foi derrotada pela moral, não funciona se pensarmos que não foi o acaso que levou Chapeuzinho à boca do Lobo. Foi, na verdade, uma certeza enorme de encontrar ali seu prêmio. Portadora de um trunfo, Chapeuzinho revela, neste desenlace, o conteúdo de seu presente e cobra o valor em troca a ser recebido. Tanto o Lobo (Mau?) devorou, seguindo suas intenções, quanto Chapeuzinho foi devorada conforme o seu desejo. Nem Lobo, nem Chapeuzinho. Deu empate.

Assumido o aspecto de jogadores, nessa partida que revelou desejos e descortinou possíveis intenções, passaremos a investigar o teor monstruoso das personagens principais e do simbolismo contido no texto. Caminharemos rumo ao território das trevas, onde a escuridão projetada pelas sombras da vegetação literária faz forçar os olhos para discernir o monstruoso das ilustrações de Rui de Oliveira e para vasculhar a carga devoradora do Lobo de Guimarães Rosa.

2 - Segundo território: os monstros

2.1 - Das *tenebras*²⁰ – O monstro.

“Por mim se vai para a cidade ardente,
por mim se vai à sua eterna dor,
por mim se vai entre a perdida gente.
(...)
Deixai toda esperança, vós que entraís.”

(Dante Alighieri, “Inferno”. In: *A divina comédia*)

Após reconhecermos os aspectos de jogadores do Lobo e de Chapeuzinho Vermelho, a partir do planejamento, de artimanhas, de seu lado obscuro de estrategistas, começaremos a entender a forma monstruosa – já conhecida do Lobo – e a que Chapeuzinho foi ganhando ao longo de seu jogo, no qual seus traços de inocência foram sendo desconstruídos, no capítulo anterior.

²⁰ *Tenebras*: em latim, trevas.

Quando Chapeuzinho Vermelho decide conhecer o Lobo e seguir sua própria trilha enfrentando monstros, ela caminha para o Inferno de Dante, onde se situam as almas perdidas, as pessoas que, por terem saído do caminho, encontraram dor. É como se o próprio Lobo assumisse as palavras de Dante e decretasse: “deixai toda esperança, vós que entráis”; porque para Chapeuzinho Vermelho, para as meninas desobedientes, não há volta.

Nessa floresta, que cria trilhas perigosas e escuras pela mata, de poucos retornos, observamos que os seres ali instalados estão lá para interditar ou para ensinar a transgredir. Ao lembrarmos a advertência dada pela mãe de Chapeuzinho Vermelho, na narrativa dos Grimm, chegamos à conclusão de que o Lobo, o monstro, deve ser evitado, pois, se ele é criatura instigadora da transgressão, “demasiadamente sexual, perversamente erótico, um fora-da-lei”, como ressalta Cohen, então, pedagogicamente, precisa ter suas forças anuladas ou seu corpo destruído. A narrativa de “Chapeuzinho Vermelho” alerta para os caminhos escuros da floresta do conto que não podem ser pisados, porque, ali, estará a entrada para as *tenebras* monstruosas que devoram quem invade os seus domínios e metamorfoseia em monstro.

O monstro é o ser que aterroriza, atormenta e persegue. Esta criatura habita as sombras, pois precisa delas para ser assombrosa. Fonte de nosso medo, enquanto não tiramos a figura tenebrosa do monstro das trevas, ela não se infantiliza. Ela continua a ser um fantasma assustador, que não vemos, porém tememos. No entanto, é justamente sob este caráter de sombra, de treva, que serão analisadas as personagens monstruosas do Lobo e de Chapeuzinho Vermelho, dentro do conto em análise.

No ensaio de Jeffrey Jerome Cohen, “A cultura dos monstros: sete teses”, o autor destaca a etimologia da palavra monstro como “‘aquele que revela’, ‘aquele que adverte’” (Cohen, 2000:27), aproximando-se da imagem que o Lobo carrega, representativa do medo de Chapeuzinho. Ao surgir na narrativa como animal selvagem e, por isso, ameaçador, ele se torna motivo para criação da famosa advertência dada pela mãe da menina sobre o perigo de se desviar do caminho, encontrada na versão alemã. Embora o Lobo revele esse lado tenebroso, de monstro devorador, o mesmo inspira em Chapeuzinho uma sedução muito grande pelo perigo de desvendar a figura que desconhece, que se oculta nas sombras. Devemos, portanto, tentar entender por que o Lobo – portador do medo que ronda a floresta – apavora, assusta, mas também seduz e atrai Chapeuzinho Vermelho.

Compreender as formas monstruosas do Lobo significa, antes, tentar vislumbrar uma figura masculina escondida detrás do obscuro. De acordo com Iser, em o “Jogo do texto”, adota-se o sentido figurativo do significante em detrimento do sentido real deste, com o intuito de gerar a característica ficcional do texto, o *como se* intencionando dizer o que é sugerido. Em “Chapeuzinho Vermelho”, fica claro o jogo com a palavra a fim de fazê-la ter um significado primeiro superficial, que poderá remeter, no caso do Lobo, a uma perseguição, a uma caça, a um animal atrás de sua presa. Porém, o Lobo aqui estudado é animal somente se for encarado de forma inocente. O Lobo de Chapeuzinho, quando apreendido seu sentido figurado, denuncia-se como presença masculina do conto.

No conjunto das versões estudadas, o jogo com o “significante fraturado”, ao qual se refere Iser, toma forma na figura do Lobo. O protótipo do Lobo é pertinente à história por ele ser um devorador da natureza, um elemento conhecido dentro da vida dos camponeses da França do século XVIII. Como diz Iser: “O significante, portanto, denota algo, mas, ao mesmo tempo, nega seu uso denotativo, sem que abandone o que designava na primeira instância” (Iser, 1979:110), a dualidade do Lobo como lobo e deste como homem é de suma importância para a aproximação da imagem masculina com seu lado sexual “devorador” e “selvagem”, características transferidas do animal para o homem a fim de reafirmar o lado monstruoso do Lobo. Como bem ressalta Vilém Flusser, em *Da religiosidade*, “(...) embora tenham os lenhadores exterminado o lobo, no curso dos últimos dez mil anos, nada tenha perdido o Lobo do seu terror primitivo” (Flusser, 2002:165), de animal predador e da imagem sedutora a ser desvendada no texto.

O perigo que o Lobo representa está, justamente, em seu caráter mutante – de ícone de desejo a animal feroz. Para Cohen, “o corpo do monstro é, ao mesmo tempo, corpóreo e incorpóreo; sua ameaça é sua propensão a mudar.”(Cohen, 2000:32) O Lobo, assim, surge para Chapeuzinho Vermelho como perigo vindo das forças que coabitam na figura do monstro, de “atração” e “repulsão”²¹, às quais tememos como o “vapor verde”²² sugestivo da concretização do corpo-vampiro que, em “Chapeuzinho Vermelho”, esfumaça-se na força do desejo, ganhando contorno de Lobo.

²¹ Termos utilizados por Cohen para designar o movimento dual provocado pelo monstro.

²² De acordo com Cohen, em sua “Tese II: o monstro sempre escapa”, “nenhum monstro prova a morte mais do que uma vez. A ansiedade que se condensa como vapor verde, adquirindo a forma de vampiro, pode ser temporariamente dispersada, mas o regressante – por definição – regressa.” (Cohen, 2000:28)

Em seu ensaio, Cohen analisa a construção do corpo monstruoso, caracterizada pelo hibridismo, que se constitui como ser diferente de qualquer outra forma por nós conhecida, não incluída em nenhuma “ordem classificatória”²³. Ao pensarmos na imagem do Lobo descrita nas várias versões do conto, percebemos que, como o monstro, ele também é composto de metades – sendo uma humana e outra monstruosa. O Lobo se assemelha à figura monstruosa que está no meio do caminho, de forma não-definida, pronto para interceptar Chapeuzinho Vermelho no meio da estrada que leva à escuridão da floresta.

Do conto para as imagens, podemos ver seu caráter “híbrido” na figura gigantesca do Lobo de Rui de Oliveira, indecisa entre o homem e o animal. Pelas mãos do artista, conserva-se em seu tracejado o conteúdo agressivo e sedutor presente na narrativa. O perigo do monstro, de acordo com Cohen, está em ser essa “forma suspensa entre as formas – que ameaça explodir toda e qualquer distinção.”(Cohen, 2000:30)

Quando Chapeuzinho Vermelho se propõe a explorar os perigos da floresta – a habitação monstruosa do Lobo – ela, como uma invasora, passa também a integrar a geografia ameaçadora do monstro. Jonathan Harker, a personagem de *Drácula: o vampiro da noite*, também é advertido pela população local sobre os mistérios que rondavam Conde Drácula. No entanto, assim como Chapeuzinho, Harker ignora os avisos e vai ao encontro do seu monstro. Enquanto Chapeuzinho Vermelho e Harker mantêm-se no limite seguro do espaço civilizado da aldeia, estão a salvo do território obscuro da floresta ou do castelo do Conde. Porém, a tentação de descobrir, de conhecer o que é proibido pela advertência encarnada no corpo do monstro, leva à transgressão desses limites que separam o ser humano daquelas “formas suspensas”, “híbridas”, marginais à sociedade. Cohen observa que “dar um passo fora dessa geografia oficial significa arriscar sermos atacados por alguma monstruosa patrulha de fronteira ou – o que é pior – tornarmo-nos, nós próprios, monstruosos.” (Cohen, 2000:41)

O vampiro é o monstro que, como o Lobo, é um predador. Sedutores rondam suas vítimas com o intuito de devorar, passando, dessa forma, àquele que foi por ele devorado a mesma fome, sua maldição monstruosa.

²³ Os monstros podem ser compreendidos como “híbridos que perturbam, híbridos cujos corpos externamente incoerentes resistem a tentativas para incluí-los em qualquer estruturação sistemática.” (Cohen, 2000:32) Por serem formas incomuns, causam medo em quem os vê e dúvidas desesperadoras.

O vampiro precisa da permissão da presa para entrar em sua casa. A vítima, deixando ser seduzida pelos truques do monstro, deseja sinceramente que o monstro entre por portas ou janelas para experimentar o medo, para ser devorada, para sentir, enfim, o prazer contido no perigo. O Lobo de Chapeuzinho não está longe do parasita sanguinário. Pelo contrário, ele somente consegue o que deseja, por Chapeuzinho ter dado conversa a estranhos, por ter convidado o Lobo a conhecer a casa da vovó, por se “descuidar” e sair da trilha.

O monstro tem o poder de, através do seu corpo assustador, interditar certos comportamentos e atitudes que sirvam de fatores instigantes para se conhecer o que está além das fronteiras. O medo gerado no leitor, no conto “Chapeuzinho Vermelho”, pelo enfrentamento do monstro, vem da tecedura de uma narrativa elaborada para proibir – lembrar que certas práticas transgressoras não podem ser executadas. Chapeuzinho Vermelho somente encontrará o Lobo no instante em que ultrapassar as barreiras da advertência, desejando, assim, igualar-se a ele²⁴.

Segundo Cohen, as “Fantasias de agressão, dominação e inversão” (2000:49) ganham terreno seguro para execução no corpo do monstro. Este, dessa maneira, adquire o papel de “alter ego”, de “projeção do eu (um Outro eu)”, que anula o sujeito ao ceder lugar à figura monstruosa, libertando-o dos compromissos com o ser civilizado. Na trajetória de Chapeuzinho Vermelho, a menina que, no nome, apresenta-se em diminutivo, conotando uma certa inocência e inexperiência, guarda, em sua delicadeza, esse “Outro eu” capaz de, pela reviravolta do jogo, tornar-se um algoz – carrasco do leitor – que desesperadamente sofre com seu caminho em direção ao Lobo.

Chapeuzinho Vermelho vai, aos poucos, incorporando características próprias do monstro. O que nos assusta na história não é mais o animal à espreita para devorar a pobre menininha, mas o caráter monstruoso que a personagem vai desvelando após suas jogadas. Ela passa a ser uma jogadora que também manipula, arma, premedita em prol de sua vontade, apossando-se do posto pertencente ao Lobo, de monstro amedrontador, oriundo das *tenebras* e dono da floresta. Chapeuzinho é a menina que, por seus gestos, falas e artimanhas, orchestra os momentos de tensão da narrativa para a composição de uma

²⁴ Cohen, em sua tese V, analisa o monstro como um ser capaz de corporificar “aquelas práticas sexuais que não devem ser exercidas ou que devem ser exercidas apenas por meio do corpo do monstro.”(Cohen, 2000:44) O monstro, dessa forma, funcionaria como um território livre para fantasias negadas, fazendo dessas ansiedades plataformas para transformar o sujeito em monstro.

atmosfera iminentemente trágica, que na voz do narrador é dada:

Ficou surpresa ao encontrar a porta aberta e, ao entrar na casa, teve uma sensação tão estranha que pensou: “Puxa! Sempre me sinto tão alegre quando estou na casa da vovó, mas hoje estou me sentindo muito aflita.”
Chapeuzinho Vermelho gritou um olá, mas não houve resposta. Foi então até a cama e abriu as cortinas. Lá estava sua avó, deitada, com a touca puxada para cima do rosto. Parecia muito esquisita. (Grimm, 2004:33)

O terror que nos atrai para o livro se aproxima do produzido pelas telas de cinema. A criança, ao ouvir das primeiras vezes a narrativa de “Chapeuzinho Vermelho”, choca-se com a imagem destruidora do Lobo, porém se encanta, igualmente, pela menina de vestes vermelhas. O pedido que repete o conto e causa desconforto em seu ouvinte vem da mesma fonte de tensão que nos leva diversas vezes ao cinema, em busca do filme de terror. Cohen verifica que a nossa insistência em apreciar o medo produzido pelas cenas assustadoras vem da certeza de que haverá, após aquele breve período, uma “reentrada no mundo do conforto e da luz”. (Cohen, 2000:49) Saber que, ao fim da história, a criança abandonará a escuridão da floresta juntamente com o Lobo e todo o perigo que este representa para Chapeuzinho Vermelho, faz da sensação de desconforto a garantia de viver o suspense em segurança, certo de que ninguém morreu, de que o monstro era mentira – ficção.

O discurso artístico literário tem como prerrogativa essa capacidade de manipular a falsidade, o fictício, enfim, o falso, e apresentá-lo como verdade. A arte seleciona um objeto impossível e o torna convincente, provável, desestabilizando as referências externas, simplesmente convencionadas como reais. Ela retira do falso seu caráter verdadeiro, transformando, na literatura, o discurso da aparência (falsilóquio) em discurso verdadeiro (verilóquio).

Dessa forma, o que é ficção compõe-se de um rearranjo do *lógos* (palavra). Devemos lembrar que o *lógos* grego remete à palavra que constitui um discurso racional, construído pelo encadeamento da razão, da lógica²⁵.

Contos como “Chapeuzinho Vermelho” fazem uso dessa falsificação do discurso para tornar convincentes verdades assustadoras. Através de sua progressão, o narrador do conto

²⁵ Outro significado para *lógos* pode ser “palavra / algarismo”, aquilo que se conta por grafemas verbais ou numéricos. Como exemplo, temos o vocábulo “logaritmo”, que aponta para essa idéia de progressão.

guia sua história por um discurso matematicamente arquitetado, de operações lógicas que prendem o leitor na teia de suspense da narrativa. O *lógos* do discurso poético é tão convincente que induz ao medo, mesmo sendo mentira.

Assim como no conto, existe na mentira uma lógica, maior que na simples racionalidade da verdade, habilmente moldada a fim de se fazer acreditar. O falsilóquio, o discurso mentiroso, é composto pelo *mentior* (pensador) que tem o trabalho de construir uma outra verdade – a mentira.

A raiz nominal “ment-“, do latim *mens, mentis*, que forma a palavra “mentira”, aponta para algo feito a partir da mente, do raciocínio. Portanto, a ficção se poderia entender como puro fingimento, arsenal de palavras artificiais escolhidas pela mente, em que o falsilóquio (do ponto de vista dos acontecimentos, na ordem da vida factual) incorporaria o verilóquio da matéria trabalhada pela narrativa.

Na esfera estética, o falso, a mentira são fundadores de monstros que marcam tanto a literatura quanto o cinema, dando vida a lobos. A geografia verbal que situa as vozes monstruosas dos livros ou das telas, num lugar distante de quem as aprecia, tem como complemento a geografia imaginária da habitação monstruosa. O território onde o monstro reside está localizado, geralmente, em uma região longínqua, escondida, de difícil acesso. No entanto, ela está lá, não para nos proteger do monstro – mas, sim, protegendo o monstro da sociedade.

Em “Chapeuzinho Vermelho”, a moradia do monstro, a floresta, não possui uma função unicamente contemplativa. Ela trabalha como força produtiva da ambientação medonha do Lobo, participando como corpo secundário do monstro (ou monstros, admitindo-se Chapeuzinho Vermelho como um).

Para melhor entendermos a função da distância, a partir da idéia de proteção, na narrativa de “Chapeuzinho Vermelho”, podemos tomar, como exemplo, a figura do castelo. As peculiaridades do castelo, em determinadas obras, quando pensadas como alegorias de um pensamento em literatura, podem se assemelhar ao imaginário da floresta de

“Chapeuzinho Vermelho”, ao reproduzir marcas da idéia de longitude, de não-exposição de algo. Com o intuito de desenvolver essa breve comparação, primeiramente, podemos mencionar os castelos de Conde Drácula, no qual se abriga o vampiro, e o que comporta os libertinos de Sade²⁶, em *120 dias de Sodoma e Gomorra*. Através da analogia, pode-se estabelecer uma relação com a pretensão de ocultamento, de isolamento ao longe, que coincide, mesmo diferida, na imagem solitária da casa da avó de Chapeuzinho Vermelho, perdida no meio da floresta.

A figura do castelo é o local isolado, protegido de invasores por diversos obstáculos que travam a entrada da sociedade. A construção de Drácula está levantada no alto de uma montanha, acompanhada de seu precipício monstruoso, cercada de densa vegetação. Pisar no castelo de Drácula significa perder-se nos diversos corredores que compõem o labirinto escuro da personagem, na sua floresta de concreto. Drácula depende do longo intervalo entre o castelo e a sociedade, para conservar seus segredos, para continuar assustando dentro da escuridão do que é impreciso, esfumaçado. Revelar-se à luz traz o perigo da exposição que censura, que crava estacas em monstros e penaliza aqueles seduzidos por sua sombra.

Roland Barthes, no capítulo dedicado a Sade, de seu livro *Sade, Fourier, Loiola*, descreve as particularidades do isolamento do castelo que servem aos libertinos dos *120 dias de Sodoma e Gomorra*. Os entraves que colaboram com Drácula para seu distanciamento são parecidos com os que figuram na proteção das personagens de Sade – fosso profundo, muros altos e a neve excessiva impedindo a possibilidade de invasão. À primeira vista, como Chapeuzinho Vermelho, os libertinos não são monstros, mas, os movimentos da narrativa, as dobras do texto podem distorcê-los de acordo com a imagem produzida por meio das ações e regras executadas dentro do castelo. A “clausura sadiana” que é observada por Barthes, provém, igualmente, da intenção de se isolar, de se ocultar da

²⁶ O castelo que resguarda os libertinos de Sade, será estudado a partir da obra de Roland Barthes, *Sade, Fourier, Loiola*.

invasão de olhos estranhos. É por iniciativa das próprias personagens que o distanciamento se dá ao derrubarem a ponte do castelo, única passagem que permitia a entrada para a construção. Barthes explica que a reclusão no castelo, para os libertinos de Sade, teria o papel de

em primeiro lugar, como é evidente, isolar, proteger a luxúria das usurpações punitivas do mundo. (...) tem, portanto, uma forma funcionalmente inútil, mas filosoficamente exemplar: no interior dos retiros mais experimentados, existe sempre, no espaço sadiano, um «segredo», para onde o libertino leva algumas das suas vítimas, longe de todos os olhares, mesmo cúmplices, onde ele está irreversivelmente só com o seu objecto. (Barthes, 1979:22)

Esse conteúdo secreto encerrado nos castelos, oculto dos olhos da sociedade, que permite a segurança para a execução das práticas chamadas proibidas – por uma aproximação entre territórios – pode, também, ser visto em “Chapeuzinho Vermelho”.

A casa da avó, no conto infantil, teria função similar às imagens de castelos, em Bram Stoker e em Sade. A floresta, que comporta a casa, é também a habitação do Lobo, servindo ao monstro como refúgio às suas tentativas de devorar a menina. Contudo, ao admitirmos a monstruosidade de Chapeuzinho Vermelho, percebemos a atuação concomitante de dois monstros. Da mesma maneira que, em seu jogo, Lobo e Chapeuzinho desejavam como prêmio um ao outro, em seu aspecto monstruoso, eles precisam da escuridão da floresta e do isolamento propiciado pela casa da avó com a finalidade de revelarem seus corpos monstruosos, resguardando da moral seu objeto de prazer.

A floresta, que serve de abrigo ao monstro, nas ilustrações de Rui de Oliveira, ganha pequenos detalhes que dão uma carga aterrorizadora à vegetação ali representada.



O jogo entre claro e escuro dos desenhos de Rui é administrado de acordo com o embrenhamento de Chapeuzinho Vermelho na floresta. A imagem ganha tons escurecidos quando as árvores e suas raízes aparecem em primeiro plano, compondo a cena para a aparição do Lobo.

A escuridão, as *tenebras* ocultam o monstro dos vislumbres claros que apresentam a chegada de Chapeuzinho Vermelho. Quanto mais a figura é envolvida pela floresta, mais se torna enegrecida pela grafite de tom mais forte. Nas ilustrações que correspondem ao diálogo inicial entre o Lobo e a menina, a vegetação intensa passa não só a abrigar o Lobo, mas também a Chapeuzinho Vermelho. A floresta, que antes ocultava a fera, nestas figuras, num segundo momento, parece acolher a menina como criatura de meio tenebroso, beneficiando-a com suas trevas para se revelar na ausência de luz.

O chamado pronunciado pela mão do Lobo é o início, nas imagens, para o caminho que transforma as atitudes da menina em monstruosidades, e Chapeuzinho Vermelho, em monstro. Por serem as *tenebras* o espaço da dúvida, do não-revelado, somente ali os desejos de Chapeuzinho Vermelho poderão ser realizados na narrativa e nas respectivas imagens.



Em meio aos traços sombrios de Rui, estão escondidos – entre as folhas, galhos, troncos e árvores – olhos, faces de monstros, pequenas criaturas que também compõem o imaginário do conto de “Chapeuzinho Vermelho”, constituindo-se em figuras ocultas que contribuem para a atmosfera monstruosa do livro. Esses seres, que são igualmente abrigados pela escuridão da floresta, parecem observar a cena descrita por código pictural, como se fossem testemunhas de um segredo, escondidos por entre a mata, presenciando o encontro dos monstros.

As formas arredondadas das personagens dão a impressão de que elas estão infladas, inchadas intencionalmente, a fim de se manifestarem mais imponentes, maiores. Há uma claridade em suas figuras, em contraste com os traços mais escuros da floresta, que também favorecem o destaque do Lobo e de Chapeuzinho.

O excesso de riscos que constroem as imagens enchem as páginas das ilustrações, preenchendo todas as brechas do papel. São formados desenhos volumosos, abundantes em minúcias, na composição de todo o cenário e daqueles que o habitam. Na ausência das palavras que contam o texto de “Chapeuzinho Vermelho”, Rui de Oliveira supre a falta do verbo com a hipertrofia das imagens – dando importância a todos os traços capazes de aumentar a clareza do que deve ser dito aos olhos.

Dar conta daquilo que dispensa as ferramentas tradicionais da grafia ou do discurso verbal, ao reproduzir um conto, requer do artista a astúcia de tentar codificar o falsilóquio

da literatura em signos picturais à altura do trabalho desempenhado pelas palavras, suscitando a criação de estratégias que se equiparem a tal discurso.

Retomando o universo das letras no ensaio de Cohen, em sua tese V, intitulada “O monstro políglota as fronteiras do possível”, voltamos às estradas do conto que nos conduzem ao terreno movediço de sentimentos contrários, mas simultâneos, de dor e prazer. Chapeuzinho, então, seduzida pela curiosidade em conhecer o corpo do monstro, em desvendar o que há de mais misterioso nas “fronteiras que não podem – não *devem* – ser cruzadas” (Cohen, 2000:43), sai da trilha e se deixa levar pelas palavras desvirtuosas do monstro:

O lobo caminhou ao lado de Chapeuzinho Vermelho por algum tempo. Depois disse: “Chapeuzinho, notou que há lindas flores por toda parte? Por que não pára e olha um pouco para elas? Acho que nem ouviu como os passarinhos estão cantando lindamente. Está se comportando como se estivesse indo para a escola, quando é tudo tão divertido aqui no bosque.”

(...)

Chapeuzinho Vermelho deixou a trilha e correu para dentro do bosque à procura de flores. (Grimm, 2004:31 e 32)

Ao notarmos que certas fantasias provenientes do imaginário da floresta de “Chapeuzinho Vermelho” só podem ser vetadas ou concretizadas por meio do corpo do monstro, começamos a entender que o Lobo, representante das práticas proibidas, consegue encarnar em sua deformidade corporal o medo de sua aparição e a atração pelos seus segredos. Esse movimento²⁷ que está presente como parte central da estrutura monstruosa, adquire o teor de um dilema que habita o monstro na literatura e em suas respectivas representações visuais.

Se o transgredir de uma regra representa sempre um risco àquele que infringe a lei (no caso dos contos de advertência, a moral dada às meninas com o propósito de que não caiam nas garras de lobos, sendo assim levadas para o mau caminho), e sendo a interdição tão

²⁷ O caráter dual do monstro atinge, diretamente, o leitor da obra. Ao tomarmos como exemplo o conto de “Chapeuzinho Vermelho”, conseguimos alcançar a mecânica das engrenagens que fazem a narrativa funcionar no instante em que, no Lobo, percebemos a coexistência de sentimentos opostos de pavor e desejo. Essa dialética não é fortuita, de vez que é através dela que a narrativa incute interdição e entrega tanto à personagem de Chapeuzinho Vermelho, como ao próprio leitor. Cohen traduz esse desconforto que sentimos quando lê a figura do monstro e reflete: “nós suspeitamos do monstro, nós o odiamos ao mesmo tempo em que invejamos sua liberdade e, talvez, seu sublime desespero.” (Cohen, 2000:48).

tenebrosamente corporificada em forma de Lobo devorador, é normal que a transgressão venha em meio a um espanto, ao medo de estar conhecendo algo novo, tal qual acontece no diálogo exclamativo entre Chapeuzinho e o Lobo. Há um sentimento de gozo muito grande naquele que tem seu desejo saciado depois da espera por um instante de estar só com o monstro – de enfrentá-lo – de poder desvelar todos os seus segredos.

De acordo com Georges Bataille, em *O erotismo*, a sensação de angústia surge no momento em que há a transgressão de uma interdição. Esse sentimento gerado pela experiência de transgressão funciona como componente fundamental para o reconhecimento da interdição, para a noção do proibido, para a chamada “experiência do pecado” (2004:59). Em seu estudo, o autor observa que burlar uma regra moral / religiosa vem sempre acompanhado da agonia de estar agindo errado e do desejo de cometer a falta. Bataille ressalta a importância da interdição, do proibido para o prazer, e deste para a criação do sentimento de interdição: é como se essas sensações estivessem intimamente ligadas e fossem indissociáveis. São os opostos citados por Bataille de “desejo” e “pavor”, de “prazer intenso” e “angústia”. O Lobo, dessa forma, encarna todo o perigo que vem das sombras, ao mesmo tempo que se mostra como a escuridão de que Chapeuzinho Vermelho necessita para ter seu fim devorador tão aguardado, distante da lei repressora, livre da avó.

O movimento “simultâneo de repulsão e atração”, descrito por Bataille, é visto, igualmente, no ensaio de Cohen, em sua tese VI, “O medo do monstro é realmente uma espécie de desejo”. A atitude dual que o Lobo desperta em Chapeuzinho está ligada às proibições do erotismo do autor, e também à advertência que a imagem do monstro impõe. Da relação agônica entre “prazer intenso” e “angústia”, verificada em Bataille, Cohen aponta caminhos para se descobrir o mistério que envolve o Lobo:

As mesmas criaturas que aterrorizam e interditam podem evocar fortes fantasias escapistas; a ligação da monstruosidade com o proibido torna o monstro ainda mais atraente como uma fuga temporária da imposição. (Cohen, 2000:48)

O enfrentamento dos medos em “Chapeuzinho Vermelho” ocorre no instante em que a menina entra na imensidão tenebrosa da floresta à procura do desconhecido, de seu monstro, com um pretexto pouco convincente, elaborado pelo narrador do conto, de levar um cesto de guloseimas para sua avó que está doente. A visita à avó apenas camufla a real

intenção deste narrador camponês de confeccionar uma mentira, que, pelo exemplo, consiga ensinar o ouvinte ou leitor a evitar futuros problemas.

Walter Benjamin, em seu estudo intitulado “O narrador”, descreve algumas particularidades daquele que narra os contos de fadas, por ele chamado “primeiro narrador verdadeiro”. A questão da morte, segundo Benjamin, pelo trabalho dos grandes narradores, apesar de se constituir no mais “profundo choque da experiência individual” (Benjamin, 1985:215), não assumiria um caráter escandaloso, mas, sim, aconselhador, principalmente, quando pensamos na versão dos Irmãos Grimm que salvam a menina do Lobo, fazendo-a ressuscitar.

Esse aspecto mortal, de dor que adquire o desfecho da narrativa de “Chapeuzinho Vermelho”, é necessário quando pensamos no rito de iniciação, de como ele é visto de maneira monstruosa, dolorosa, por ser algo novo. O monstro assusta por estar oculto nas trevas, mas quando o sujeito se propõe a enfrentá-lo, a fazer parte da mesma escuridão que o cerca, assumindo seu lado igualmente monstruoso, a entrada nas trevas pode ser seguida de prazer. O primeiro narrador de Benjamin, dessa forma, aparecia como aquele que aconselha não só as crianças, como a toda a humanidade. Ele livrava seus espectadores das situações difíceis, como os ritos de iniciação, dando conselhos ou advertindo sobre suas dores.

As histórias pensadas pelos camponeses, como “Chapeuzinho Vermelho”, seriam, então, lições que nos ensinariam a lidar com nossos medos e monstros. De acordo com Walter Benjamin:

O conto de fadas ensinou há muitos séculos à humanidade, e continua ensinando hoje às crianças, que o mais aconselhável é enfrentar as forças do mundo mítico com astúcia e arrogância. (Assim, o conto de fadas dialetiza a coragem [*Mut*] desdobrando-a em dois pólos: de um lado *Untermut*, isto é, astúcia, e de outro *Übermut*, isto é, arrogância.). (Benjamin, 1985:215)

Desconstruir a imagem inocente de Chapeuzinho Vermelho, inserindo a menina num ludismo ou transformando-a em monstro, ajuda-nos a encarar esse mito do homem devorador com a astúcia necessária para o jogo e com a arrogância petulante de desafiar o monstro, para, enfim, convertem o Lobo em motivo de prazer. E será em símbolos e

imagem que desvendaremos um pouco mais deste ser selvagem, que aterroriza e convida o leitor a sair do caminho e a transgredir advertências.

2.2 - Dos símbolos monstruosos

“Sua avó mora muito longe?” Perguntou o lobo.
“Ah! Mora sim”, respondeu Chapeuzinho Vermelho. “Mora depois daquele moinho lá longe, bem longe, na primeira casa da aldeia.”

(Charles Perrault, “Chapeuzinho Vermelho”. In: *Contos de fadas*)

Continuando a estrada monstruosa de “Chapeuzinho Vermelho”, passaremos a analisar alguns signos que, dentro da narrativa, potencializam uma leitura mais aprofundada do imaginário do conto. Sendo assim, caminharemos a passos largos em direção à mata fechada, na qual os significados ocultos que envolvem o Lobo e Chapeuzinho estão encobertos pela densidade da narrativa.

Em *Língua e realidade*, de Vilém Flusser (1963), as palavras surgem como signos a serem apreendidos e compreendidos como símbolos portadores de significado. Para Flusser, os símbolos “substituem algo, apontam para algo, são procuradores de algo” (Flusser, 1963: 24), mas, como complementa o autor, “o significado de cada símbolo torna-se compreensível somente dentro do conjunto do sistema inteiro” (idem: 26). Em relação ao tema de Chapeuzinho Vermelho, o estudo das imagens geradas pelos símbolos será tanto mais pertinente, quanto mais sugerir, por meio de metáforas e significados simbólicos, a construção de um monstro assustador e todo sedutor, dentro do texto.

Os camponeses que criaram esta história precisavam de uma imagem assustadora, que fosse comum à vida campestre e, através da associação medo-advertência, evitasse, pelo pavor, o contato das meninas mais curiosas com a ameaça masculina.

Nesse sentido, Walter Benjamin é instrutivo, ao lembrar que a narrativa, por muito tempo, foi criada de forma artesanal, sem o intuito primeiro do narrador em “transmitir o ‘puro em si’ da coisa narrada, como uma informação ou um relatório” (Benjamin, 1985:

205). Ao contrário, existia um cuidado de alimentar o ambiente, o cotidiano do material narrativo, gravando assim, na história, “a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso” (idem). O conto “Chapeuzinho Vermelho” parece preservar o trabalho do artesão camponês na escolha das personagens que habitam a floresta, elegendo o Lobo como monstro desta história.

Tal qual Benjamin, Cohen (2000:26) reafirma o monstro como resultado de uma “corporificação de um certo momento cultural – de uma época, de um sentimento e de um lugar”. Ao observarmos a sugestiva criação do Lobo como monstro, torna-se possível investigar e especular os significados ocultos que residem em certos signos presentes nas versões estrangeiras do conto por nós estudadas.

Nas três versões estudadas, a figura do Lobo pode ser vista como metáfora do homem sedutor, de forma velada ou direta. Porém, o que de imediato não pode ser percebido é o conteúdo simbólico contido em tal personagem. No *Dicionário de símbolos*, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (1989), encontramos diversos significados simbólicos investidos na figura do “lobo”. Destaca-se, no conjunto repertoriado, o traço do Lobo como monstro devorador. A partir dessa interpretação, o animal é associado a Cronos, deus grego gerado por Úranos e Gaia.

A terra – Gaia – cansada do contínuo abraço fecundante ao qual era submetida pelo céu – Úranos –, decide arquitetar um plano com seu filho Cronos para livrar-se da escuridão imposta pela presença permanente de Úranos. Gaia, então, retira de suas entranhas um material resistente e confecciona um objeto na forma de uma foice. Cronos, seu filho mais novo, executa o desejo da mãe rompendo com um golpe a função viril do pai. Céu e terra separam-se, Cronos assume o trono do universo e institui o tempo devorador, contrário ao período fecundador de Úranos. Cronos, assim, passa a ser confundido com Chronos – o tempo – mas um tempo que devora²⁸, consome, célere e disciplinadamente, a juventude de homens e a durabilidade de todas as coisas da terra.

O Lobo, por meio dessa correlação, representa o tempo que passa para Chapeuzinho Vermelho. Aquele que, devorando a menina, a transforma em mulher. Erich Fromm (1973),

²⁸ Cronos era também aquele que devorava seus filhos, por temer a previsão de um oráculo, na qual era revelado que um de seus filhos tiraria seu trono. Mesmo assumindo a função de tempo devorador, Cronos não aceitava a idéia de que tudo passava, e até ele precisaria passar, por isso acreditou que, ao ingerir sua cria, estaria livre do destino dado pelo oráculo.

em seu estudo sobre *A linguagem esquecida*, ressalta a semelhança entre a imagem devoradora do ato sexual e a função devoradora de Cronos ao consumir seus próprios filhos, como o tempo à vida. A devoração da fêmea, executada pelo macho, retém a idéia do sexo como violência, ato doloroso, por isso mau, monstruoso.

Neste contexto tenebroso, é indispensável voltarmos à simbologia do signo maior que atravessa o conto – o chapéu vermelho da menina – no qual está traduzida a mensagem moral contida nessa cor. Para Erich Fromm, o simbolismo do capuz vermelho é muito sugestivo: “O ‘chapeuzinho vermelho de veludo’ é um símbolo de menstruação. A menina de cujas aventuras nos falamos tornou-se adulta e vê-se agora defrontada com o problema do sexo” (Fromm, 1973:175), que o Lobo espreita e acaba por transformá-lo em monstro da floresta.

Referindo-se ainda ao capuz vermelho, Bruno Bettelheim traz uma visão sobre a função da avó de Chapeuzinho, que, à primeira vista, aparece sem muita importância na história. Para Bettelheim, a velhinha transmite, de forma inconsciente, seu conhecimento e experiência sexual, na forma do capuz vermelho²⁹ presenteado à neta, reveladores dos impulsos sexuais, ao examinarmos a cor do adereço vestimental. Como diz Bettelheim (2004:209):

(...) é fatal para a jovem a mulher mais velha abdicar de seus próprios atrativos para os homens e transferi-los para a filha, dando-lhe uma capa vermelha tão atraente.

Em “Chapeuzinho Vermelho”, tanto no título como no nome da menina, enfatiza-se a cor vermelha, que ela usa declaradamente. O vermelho é a cor que significa as emoções violentas, incluindo as sexuais. O capuz de veludo vermelho que a avó dá para Chapeuzinho pode então ser encarado como o símbolo de uma transferência prematura da atração sexual.

Na versão dos camponeses, o capuz vermelho não é citado. Encontra-se apenas a figura de uma menina que deixa sua casa para encontrar a avó. Como é feita a transferência da sexualidade, então, nessa história? Ao que tudo indica, também através da avó.

Percebemos que o discurso dos camponeses é mais direto, sem tantos adiantos, enfeites, como em Perrault e nos Grimm. Na versão oral do conto, o Lobo, ao chegar à casa

²⁹ Deve-se lembrar que, somente na versão de Charles Perrault e na dos Irmãos Grimm, temos citada a iniciativa da avó de presentear a menina com este adereço.

da avó, não a devora. Ele a mata, despejando seu sangue em uma garrafa e cortando seu corpo em pedaços. Quando Chapeuzinho chega à casa da avó, encontra o Lobo disfarçado com as roupas da velhinha, recomendando que ela se servisse da carne e do vinho que estavam na copa. Ao se servir desses alimentos, a figura aparentemente desprezível de um gato presente na cena sentencia: “Comer da carne e beber do sangue de sua avó!” (Darnton, 2001:21 e 22). O gato, como o animal que simboliza a sagacidade, a engenhosidade e a clarividência, adianta o futuro de Chapeuzinho nas suas palavras felinas – “menina perdida”, monstro. Comendo as partes do corpo (a carne) e bebendo do sangue (o vinho) da avó, efetiva-se a transferência de competência para o exercício da sexualidade. Assim, os signos do discurso fundam símbolos que passam a conotar a fragilidade da carne perante o pecado, isto é, o desejo sexual incontrolável e o vinho consagra a iniciação e o conhecimento recém-adquirido.

O ato canibal de Chapeuzinho ritualiza a posse do conhecimento da avó e a iniciação sexual. Não se tem, dessa forma, a transmissão da sexualidade por meio do capuz vermelho, mas pelos símbolos que lhe correspondem prenunciam o fim “trágico” acarretado pela quebra do tabu sexual: a sua metamorfose em monstro, no instante em que se iguala ao Lobo pelo ato de devorar.

Como visto anteriormente, a versão dos camponeses traz, além do breve diálogo de reconhecimento do corpo masculino, uma prévia do que está por acontecer, valendo-se de uma conversa semelhante a um rito iniciatório em que Chapeuzinho Vermelho questiona o Lobo sobre o destino de suas roupas. Ao longo desse processo, o Lobo repete a mesma sentença: “– Jogue no fogo. Você não vai precisar mais dela.” (Darnton, idem). O fogo reiterado em todas as respostas do Lobo, torna-se símbolo de iniciação, conduzindo o leitor a uma leitura que só permite aguardar o ataque do monstro, ao seguirmos as pistas descortinadoras dos desejos desmedidos de Chapeuzinho Vermelho e do Lobo.

Reside nesse universo simbólico da floresta imaginária de “Chapeuzinho Vermelho” certa potência que dá origem a signos formadores de uma narrativa que perturba e seduz. Ainda prosseguindo na escuridão da floresta pela estrada simbólica, passaremos a examinar

a versão brasileira para o conto, *Fita Verde no cabelo: nova velha estória*³⁰, escrita por Guimarães Rosa, que traz seu monstro/Lobo³¹ corporificado na avó.

A história de Fita Verde aparece pela primeira vez em *Ave, Palavra*, de Guimarães Rosa. No ano de 1992, a editora Nova Fronteira lança uma edição especial destinada ao público jovem, em homenagem aos vinte e cinco anos de morte do escritor. Essa edição, ao contrário do conto publicado em *Ave, Palavra*, não traz somente o texto, mas vem acompanhada das ilustrações de Roger Mello.

A partir de uma nova leitura do conto de “Chapeuzinho Vermelho”, Guimarães Rosa narra a história de uma menina chamada Fita Verde. A imagem do capuz vermelho, criada por Charles Perrault e mantida na versão dos Irmãos Grimm, é substituída pela imagem de uma fita verde que é presa ao seu cabelo.

Logo no título, *Fita Verde no cabelo: nova velha estória*, percebemos um dado curioso inserido pelo autor. Guimarães Rosa cria, a princípio, uma incoerência que só é entendida quando feita a ponte com o conto de origem: trata-se de uma nova estória, ao mesmo tempo em que é também a velha história de Chapeuzinho Vermelho. As narrativas parecem se confundir no título do escritor, assim como são por ele mescladas ao longo do conto, entre inovações e simbolismos carregados de significados.

Nelly Novaes Coelho, em *O conto de fadas: símbolos mitos arquétipos* (2003:93), faz um estudo de redescoberta da “literatura arcaica” e do que ela chamou de “palavras de origem”, nas quais se situam os contos de fadas. A autora lembra que os símbolos são a “transfiguração do real em imagem poética”, contidos em signos espalhados na literatura e passíveis de uma análise que desvenda o imaginário ali contido. Nelly Novaes Coelho observa que

foi pela transformação dos mitos e arquétipos em *linguagem simbólica*, pois sem esta eles não existiriam, que a Sabedoria da vida neles contida pôde se difundir por todo o mundo, transformada em contos (de fadas ou maravilhosos) (...). Em

³⁰ Estamos considerando a edição infanto-juvenil de *Fita Verde no cabelo: nova velha estória* publicada pela Nova Fronteira, e não a de *Ave, Palavra*, por se tratar de uma edição ilustrada, como na versão de Rui Oliveira, que possibilita a leitura das relações intersemióticas entre texto e imagem. Pelas páginas desta edição não serem numeradas, optamos por admitir contagem fictícia, a fim de fornecermos uma referência para a consulta do leitor.

³¹ O conto de Guimarães Rosa apresenta uma leitura diferenciada do Lobo, não mais o sedutor da narrativa européia. Essa alteração de papel pode ser considerada uma chave para a leitura do monstro em “Chapeuzinho Vermelho”.

nossos tempos, tais mitos e arquétipos continuam engendrando a verdadeira literatura, por intermédio de novas linguagens simbólicas. Os tempos mudam, mas a condição humana continua a mesma... (Coelho, 2003:94).

Essas novas-velhas linguagens simbólicas, em *Fita Verde no cabelo: nova velha estória*, conduzem ao espaço monstruoso do Lobo observado em “Chapeuzinho Vermelho”. A noção de tempo devorador continua a ser explorado por Rosa nesta versão, ao costurar o texto como fio revelador do conteúdo do conto. A fim de percebermos o que peculiariza a dimensão temporal na versão, precisamos analisar como ela é composta para, enfim, situarmos o papel do tempo e do monstro em Guimarães Rosa. O sentido de tempo fica marcado através de verbos que indicam um processo de passagem das figuras que habitam a aldeia do conto:

Havia uma aldeia em algum lugar, nem maior nem menor, com velhos e velhas que velhavam, homens e mulheres que esperavam, e meninos e meninas que nasciam e cresciam. Todos com juízo, suficientemente, menos uma meninazinha, a que por enquanto. Aquela, um dia, saiu de lá, com uma fita verde inventada no cabelo (Rosa, 2004:5).

Fita Verde é a única personagem que não compartilha da inexorabilidade temporal, é a menina que não está ainda definida, “a que por enquanto” sai com uma “fita verde inventada no cabelo”.

Os simbolismos presentes na fita e na cor verde estão ligados por significados que se complementam. A fita, pelo nó que apresenta, assemelha-se à figura de uma flor, por isso, insinua o desabrochar, algo em desenvolvimento. O verde está relacionado com o reino vegetal, do broto, do novo, da vida. É uma cor que aponta para tudo aquilo que está fresco, começando a se revelar. Dessa forma, a fita verde, que a protagonista traz na cabeça, remete ao desabrochar da vida, à juventude como fase liminar, na borda esboroadada, indefinida – entre a infância e a maioridade – demarcada pelo “por enquanto” de Guimarães

Rosa. O conteúdo simbólico da fita verde só se resgata, completando-o, quando, finalmente, a menina reconhecer a face do monstro em uma figura tão familiar.

Os desvios que Chapeuzinho Vermelho parece escolher veladamente surgem em Fita Verde como desvios da construção sintática da frase. A quebra da sintaxe no texto, processo peculiar da escrita de Guimarães Rosa, infiltra-se por toda a narrativa como experimentação no uso das palavras. As possibilidades de organização frasal soam como resquícios da oralidade que invadem o conto em repetições, como no seguinte trecho: “A aldeia e casa esperando-a acolá, depois daquele moinho, que a gente pensa que vê, e das horas, que a gente não vê que não são.” [Rosa, 2004:10, grifos nossos]

Guimarães Rosa parece provar os sons e as reiterações que as palavras produzem, dando ao texto um movimento análogo ao da personagem que também prova a ação do tempo. Chapeuzinho Vermelho e Fita Verde se igualam nessa temática da experimentação que passa pelo monstro – figurado no Lobo ou encoberto pela avó – da qual resultam diferentes descobertas.

Há na narrativa a ausência da imagem atuante e sedutora do Lobo de “Chapeuzinho Vermelho”. A representação amedrontadora do monstro, escondido entre *tenebras*, não atua como potência moral no conto de Guimarães Rosa. A ausência aparente do monstro dá espaço a uma menina que desconhece o Lobo e contracena com ela mesma, no bosque, antes pertencente ao domínio da fera. No vazio deixado pelo Lobo, Fita Verde assume seu caminho e dialoga consigo, como se o monstro lá não estivesse ou como se fosse ela mesma, também, o monstro: “ – Vou à vovó, com cesto e pote, e a fita verde no cabelo, o tanto que a mamãe me mandou.” (Rosa, 2004:9).

Se em “Chapeuzinho Vermelho” tínhamos somente sugestões – de capuz vermelho, de decisões tomadas a partir das propostas do Lobo, na personagem de Guimarães Rosa, existe uma vontade mais clara pela escolha do

caminho de cá louco e longo, e não o outro, encurtoso. Saiu, atrás de suas asas ligeiras, sua sombra também vindo-lhe correndo, em pós. Divertia-se com ver as avelãs do chão não voarem, com inalcançar essas borboletas nunca em buquê

nem em botão, e com ignorar se cada uma em seu lugar as plebeinhas flores, princesinhas e incomuns, quando a gente tanto por elas passa (Rosa, 2004:11-12).

Demorar-se no bosque é a opção de Fita Verde, que, ao longo da narrativa, é envolta pela temática do tempo devorador, que traz maturidade e morte. Um repertório de signos silvestres dissemina no texto imagens de trânsito entre a fugacidade da vida e consciência do fim: aí comparecem “asas”, símbolos de liberdade, mas também da responsabilidade pelas escolhas tomadas; a “sombra”, representativa das coisas fugidias que escapam com facilidade e rapidez; as “borboletas”, certeza de metamorfose.

De acordo com o que já foi observado no capítulo anterior, Chapeuzinho Vermelho tem seu grande embate com o monstro na casa da avó. Em *Fita Verde no cabelo: nova velha estória*, será este, igualmente, o local em que se dará o diálogo devorador da protagonista. Neste território não temos mais o Lobo disfarçado de avó, mas um Lobo que está contido na mesma, que já devorara a avó, e que está, na percepção do tempo que traz a decrepitude e a morte, devorando Fita Verde.

O monstro que assusta e trava o diálogo de suspense é desvelado em toda a sua feiúra, conforme são notados os traços de desfiguração do tempo no corpo-monstro da avó. A menina que era caracterizada pelo “por enquanto”, nesse instante, depara-se com a ação de “velhar” – do falar “difícil”, “agagado e fraco e rouco” – da avó, oposta à marcação do “enquanto é tempo”: “A avó estava na cama, rebuçada e só. Devia, para falar agagado e fraco e rouco, assim, de ter apanhado um ruim defluxo. Dizendo: - Depõe o pote e o cesto na arca, e vem para perto de mim, enquanto é tempo.” (Rosa, 2004:17)

O ligeiro espanto de Fita Verde, ao se dar conta da natureza corrosiva do tempo, é seguido da consciência da perda de sua fita verde. O fenecimento da vida passa a ser notado pela menina, antes, descrita como desajuizada. Perder a fita verde presa em seu cabelo corresponde a perder a inocência sobre o frescor eterno, que a menina representava. Assim, o diálogo sedutor entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo assume características de um

“bailado da morte”, no novo ambiente narrativo em que brota a reedição lúgubre da antiga estória:

Ela perguntou:

- Vovozinha, que braços tão magros, os seus, e que mãos tão trementes!
- É porque não vou poder nunca mais te abraçar, minha neta... – a avó murmurou.
- Vovozinha, mas que lábios, aí, tão arroxeados!
- É porque não vou nunca mais poder te beijar, minha neta... – a avó suspirou.
- Vovozinha, e que olhos tão fundos e parados, nesse rosto encovado, pálido?
- É porque já não te estou vendo, nunca mais, minha netinha... – a avó ainda gemeu (idem:19-25).

Fita Verde, no desfecho do conto, reconhece, no corpo debilitado da avó, a face monstruosa da morte, inscrita na cor roxa e na palidez que se revezam em sua aparência, de olhos “fundos e parados”, com o corpo já deteriorado pela dança mortal do tempo.

A avó, por sua vez, em todas as falas, pontua seu destino com o “nunca mais” que se segue ao clímax da morte. Se, antes, o Lobo conhecido de Chapeuzinho Vermelho estava ausente, por ter sido exterminado pelos caçadores, aqui ele reaparece na decrepitude da avó.

O Lobo, como Cronos, o tempo devorador, mostra-se com toda a crueldade por meio da avó que se transforma no próprio monstro e de quem Fita Verde diz ter medo:

Fita Verde mais se assustou, como se fosse ter juízo pela primeira vez. Gritou: – Vovozinha, eu tenho medo do Lobo! ... Mas a avó não estava mais lá, sendo que demasiado ausente, a não ser pelo frio, triste e tão repentino corpo (idem:26-27).

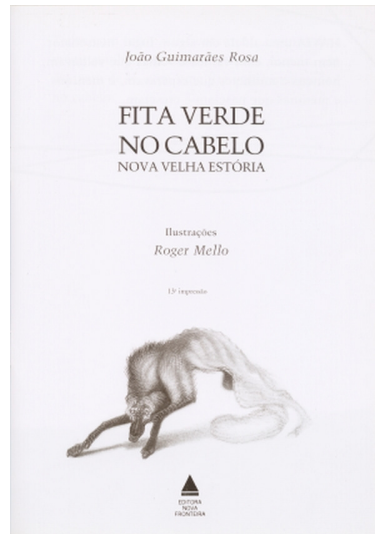
A escuridão proporciona o momento de descobrimento do Lobo de “Chapeuzinho Vermelho” em sua masculinidade sedutora e agressiva, identificada, de maneira semelhante, nas sombras que distanciavam Fita Verde da consciência da inexorabilidade do tempo. A personagem de Guimarães Rosa, através da experiência terrível que transforma avó em monstro, percebe que tudo à sua volta segue o processo natural da vida que passa pela morte, pela perda da fita verde, anteriormente, bem atada em seu cabelo.

As provas de enfrentamento de monstros, como a de “Chapeuzinho Vermelho” perante o homem-lobo e a de Fita Verde perante a avó-lobo, por serem chocantes, acabam cruzando a estrada dos símbolos que levam ao conteúdo significativo da narrativa. Ressaltando a importância dos textos em linguagem simbólica, Nelly Novaes Coelho (2003:94) observa:

Reis, rainhas, princesas, príncipes, fadas, bruxas, maternidades falhadas ou concepções mágicas, heróis desafiados por grandes perigos para conquista de seu ideal, objetos mágicos, duendes, anões, tesouros ocultos, dragões, gigantes, provas iniciáticas são, em essência, arquétipos ou símbolos engendrados pelos mitos de origem. São formas de comportamentos humanos, situações, desígnios, forças malignas ou benignas a serem enfrentadas na Aventura Terrestre a ser vivida pelos seres humanos, isto é, cada um de nós. A “linguagem simbólica” é, pois, a mediadora entre o “espaço imaginário” (do inconsciente, do Mistério, do Enigma...) e o “espaço real” em que a nossa vida se cumpre.

À narrativa de Guimarães Rosa são aditadas as ilustrações de Roger Mello que se correlacionam às palavras e aos símbolos do conto, pela suscetibilidade de leitura do conteúdo escrito nas imagens engendradas pelo artista.

A primeira forma que nós avistamos desenhada na página de *Fita Verde no cabelo: nova velha estória* é a figura de um Lobo disforme. Um felino em construção, formado de uma cauda indefinida, acinzentada, clara – denunciando o começo da história e do monstro em que o Lobo irá se constituir. Do indeterminado, surgem patas, costelas, uma curvatura da coluna que pronuncia o movimento sinuoso, próprio de predadores. O desenho, antes em formação, vai ganhando tons mais fortes, enegrecidos, precisão. O Lobo adquire volume, pêlos eriçados que o aumentam, engrandecedores da potência ameaçadora que ele representa.



A atitude lupina é apreendida com grande realismo pelo artista: boca aberta e olhar fixo, observando a hora de, com suas patas dianteiras a postos, atacar, devorar o frescor de Fita Verde e o fio de vida da avó. O tempo cresce em sua força destruidora como lobo à espreita, atocaiado, silencioso, imperceptível.

Existe, nesta e nas outras imagens de Roger Mello, uma intenção de colorir a partir do cinza. Essa cor neutra, que não se define entre o preto e o branco, é repetida em todas as cenas. Como ser das sombras, o cinza serve ao Lobo como seu principal signo identitário. Cinzas são também as nuvens, massas insólitas, corpos que se amoldam de acordo com a força dos ventos. O Lobo desenhado tem um corpo tão flexível quanto de um réptil; cauda volátil, como se de plumas de pássaros fosse, patas de gazelas e pelagem de leões: um frankenstein do reino animal, perigoso, ameaçador, todo-poderoso. O artista retrata um híbrido que reúne uma potência ameaçadora, porque anormal, supranormal, inatural.

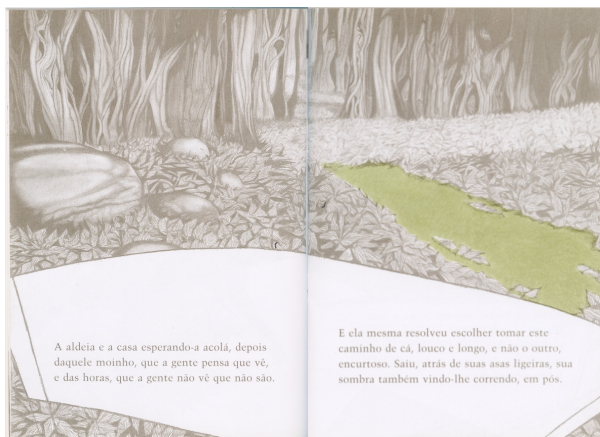
A cor cinza dominante nas ilustrações só é quebrada pelo verde estaque, que não se mistura às nuances de cinza predominantes; destaca-se aos olhos do leitor, acostumado à neutralidade do cinza, quando é visto pontuando cenas significativas.

Avista-se o verde, primeiramente, na representação da fita atada ao cabelo da menina. A fita é um rabisco verde, descompromissada com a forma verossímil do adorno e comprometida com o significado da cor. O laço, no topo de sua cabeça, rente às madeixas escurecidas, repletas de traços que não uniformizam a pintura do cabelo, coloca em evidência os fios, opondo-se ao preenchimento de espaços, de Rui de Oliveira. Roger Mello

caracteriza a menina com a vitalidade transmitida pelo verde ao corpo jovial da protagonista, coberto por um simples vestido, descalça em meio à vegetação, com os olhos voltados para os lobos-lenhadores da página ao lado.



Se, na narrativa de Guimarães Rosa, o Lobo já fora eliminado pelos lenhadores, Roger Mello o recupera plasticamente. O ilustrador assume uma interpretação interessante, ao apresentar duas criaturas híbridas, com corpo de homem e cabeça de lobo. Um, com sua ferramenta descansada, coça seu pêlos com a mão quase transmutada em garras. O segundo, trabalhando, tem seus olhos parados na menina. O corpo curvado, com as mãos no instrumento de labuta, mas também próximo ao chão. O movimento humano que crava a ferramenta no solo é aquele que sugere a metamorfose do ser bípede em quadrúpede, em lobo. Seus olhos estão parados na menina que o observa com um olhar oblíquo, de soslaio; pronta para seguir bosque a dentro, sem medo do monstro-lobo-homem que ia a seu encalço.



A cor verde acompanha a menina até a casa da avó. Por entre troncos de árvores retorcidos, ausentes de copas, revelando apenas brechas de escuridão, cercado de pedras e de vegetação rasteira, evolui um caminho verde contrastante ao cinza do cenário. Uma estrada verde que levará a personagem ao seu destino, à porta da casa da avó.

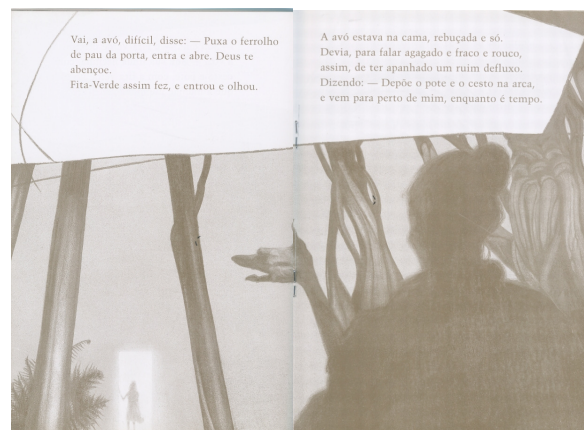
A sombra verde originada pelo braço que bate à porta é encoberta por borboletas brancas, momento impreciso do que está por vir, esvoaçante. A cor contrastante figura ainda no desenho que indica a passagem para o interior da casa.



O que estava resguardado da visão se ergue como vulto, escurecido, sem riqueza de detalhes. A avó é representada por seu coque e pela mão aparente, lembrando o Lobo. Seus dedos parecem sugerir a brincadeira feita com auxílio das mãos para produção de formas na parede. A projeção da sombra articulada com o

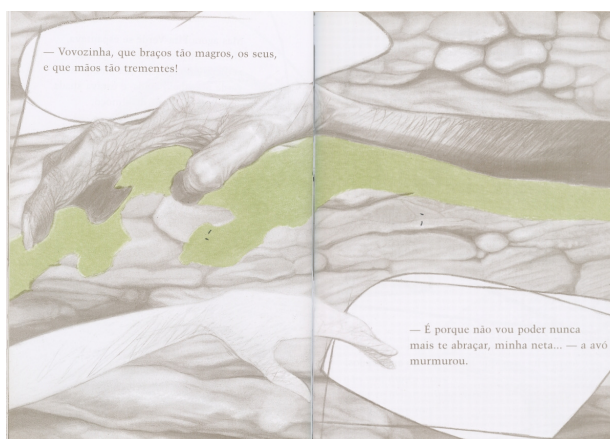
posicionamento dos dedos, remete à figura do cão, do lobo que é aproveitada pela leitura imagética de Roger Mello. Da mesma forma que a narrativa, as imagens vão se impregnando desse caráter devorador do tempo, passível de ser associado à postura implacável do animal feroz do conto europeu.

O *habitat* natural do Lobo, assim como em “Chapeuzinho Vermelho”, é a casa da avó, que se compõe dos mesmos troncos retorcidos do bosque. As árvores que serviam de esconderijo ao Lobo europeu, na versão brasileira de Guimarães Rosa, salvaguardam os mistérios monstruosos da avó e do tempo.



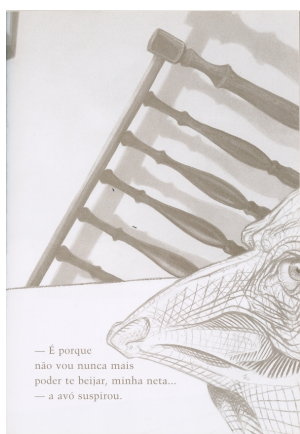
As duas ilustrações que retratam o diálogo entre Fita Verde e a avó são marcadas, igualmente, pelo reconhecimento da decrepitude monstruosa do corpo. É marcante o contraste visual entre a mão da menina ainda fresca, de pele lisa, leve, cheia de vida, e o tom grave assumido pela mão deteriorada da avó. Podemos identificar, logo abaixo desta, uma sombra verde se esvaindo, quase descolando, abandonando o braço suspenso no ar. A mão envelhecida, murcha, magra da avó retoma seu aspecto de Lobo, assemelhando-se à pata, à garra do animal. O tom escurecido lembra a cor dos pêlos do Lobo, ou aí está para distinguir a claridade viva da mão de Fita Verde do enegrecido do fim – a ausência de luz que se dará com o fechar dos olhos.

Roger Mello conduz o leitor a uma reflexão imagética sobre a ação do tempo que assusta e leva Fita Verde a ter medo do Lobo, a identificar nas respostas dadas pela avó o pavor da morte, o monstro revelado que penaliza os olhos, perante os quais se dá a

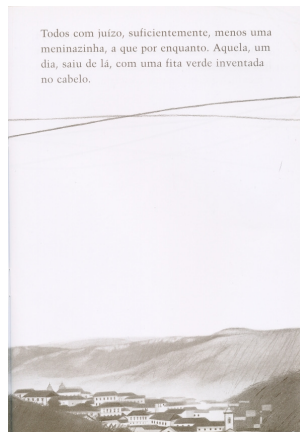


transfiguração do corpo da avó em garras, patas e focinho.

A imagem que completa o diálogo foca apenas parte do rosto da avó. Os olhos fundos, arregalados estão afundados em sua pele preenchida por traços *craquelés* que expressam a velhice. O nariz protuberante, transfigurado em focinho, constitui-se no último traço lupino dado por Roger Mello à avó, antes da caminhada de Fita Verde até seu monstro, que, ao final do diálogo, é desenhada sozinha, sem Lobo, sem avó.



Por fim, Roger Mello retoma a aldeia do início do livro, caracterizada pelo ciclo regular, pela rotina de gerações que parecia não ser assimilada pela menina de “fita verde inventada”, redesenhado-a de acordo com a nova realidade da protagonista consciente do poder deste Lobo que faz levantar a cidade, flutuar casas do chão. A passagem pelo rito de iniciação, de contato com a morte, desconcerta o território visto anteriormente, apontando para a morte encarnada em monstro – em avó.



Aldeia no início do conto



Aldeia no final do conto

O final devorador de *Chapeuzinho Vermelho* e de *Fita Verde* apenas ressalta toda a mistura de medo e atração que se vê na imagem do monstro. Essa criatura das trevas será sempre um ícone de mistério e curiosidade que só poderá ser conhecida se forem transgredidos os limites das sombras, das advertências, do medo de se tornar Lobo, um pouco monstro também.

Ultrapassada a região tenebrosa da floresta de “*Chapeuzinho Vermelho*”, entraremos no domínio do trágico, que projeta suas sombras para além do teatro grego, em que se originou, e carrega suas sombras onde quer que a literatura e a arte se queiram valer de suas máscaras.

3 - Terceiro território: o trágico

3.1 - Nas trilhas do imaginário infantil

“ – ‘Pai, a vida é feita só de traiçoeiros altos-e-baixos? Não haverá, para a gente, algum tempo de felicidade, de verdadeira segurança?’ E ele, com muito caso, no devagar da resposta, suave a voz: - ‘Faz de conta, minha filha... Faz de conta...’ ”

(João Guimarães Rosa, “Nada e a nossa condição”. In: *Primeiras estórias*)

Conhecido o espaço das trevas, onde os monstros residem, observamos como a temática dessas criaturas sombrias é cara a “Chapeuzinho Vermelho”, quando levantados os traços de similaridade entre as personagens do conto e as características do monstro, observadas por Cohen. Vimos, de acordo com Walter Benjamin, que a narrativa de “Chapeuzinho Vermelho” se alimenta do vocabulário cotidiano dos camponeses, retirando de sua rotina personagens semelhantes às pessoas ou animais comuns em seu espaço.

O trabalho com a estrutura da linguagem, em “Chapeuzinho Vermelho”, sofre modificações conforme o período em que o conto está sendo adaptado. A brutalidade e o tom direto do discurso do texto camponês, extremamente sensual, são suprimidos por Charles Perrault e pelos irmãos Grimm. No lugar destas passagens é criada uma linguagem encoberta por símbolos, de frases que apresentam conteúdos velados, ambíguos. O narrador das aldeias, preocupado apenas em advertir e assombrar seus ouvintes, ganha retoques amenos com Charles Perrault, interessado em agradar ao gosto refinado de freqüentadores de salões e cortesãos. A nova roupagem dos Grimm, com sua versão do conto, por sua vez, destina-se ao público infantil, sem traumas, sem choques.

O relato que exprime os perigos da floresta de “Chapeuzinho Vermelho”, aproximando-se do discurso trágico, transforma a floresta em local propício aos ataques do Lobo, a faltas, a desvios, e está relacionado com o trabalho do narrador em aterrorizar o leitor pela escolha de signos monstruosos ou destinos terríveis decorrentes de escolhas equivocadas. Os perigos tematizados pelo trágico partem de um esquema que visa armar a trajetória do infortúnio da personagem trágica através da *hamartía*: “trata-se de uma falta prevista no mitologema donde se extrai o tema da tragédia e que integra a estrutura do mito tradicional.” (Nuñez, 1996: 36) Desse erro, da *hamartía decorrerão* todas as penas sofridas pelo herói trágico. Dessa forma, podemos entender o espaço, em “Chapeuzinho Vermelho”, como favorável à produção dos efeitos emocionais desejados pelo narrador, de terror e compaixão (termos que serão retomados mais detalhadamente adiante). De acordo com Merleau-Ponty (1994:328), “o espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível”, e faz sentido dentro da narrativa que adverte, dentro do espaço da floresta, pelo percurso simbólico de uma menina com capuz vermelho que é devorada por um Lobo.

Não é à toa que aparece, na obra contística de Guimarães Rosa, uma versão própria, muito particular, para a história tradicional da menina desobediente e do Lobo mau que os caçadores aniquilam. Mais que isso: elementos dessa narrativa, que integra o repertório das histórias infantis, dispersam-se por seus contos, construindo analogias inusitadas entre a floresta e o sertão, a vida medieval e a vida contemporânea, o mundo campesino dos habitantes das florestas européias e a vida rural, interiorana de todo homem comum, em qualquer canto do planeta.

É na floresta do conto que o escritor se enfurna para buscar seus enredos, pactuando com a linguagem pertencente à memória camponesa de “Chapeuzinho Vermelho”. De lá, ele retira material para dar novas formas às personagens, deixando pistas das trilhas percorridas em busca do imaginário da floresta e do discurso, passíveis de serem lidas comparativamente, em ambas as narrativas.

Se a história já é conhecida, a linguagem passa a ser a grande aventura. Nela medram sentidos que vão além dos já consabidos por todos os que conhecem de antemão a estória. Essa ciência, os antigos contadores de mitos e os tragediógrafos gregos já dominavam. Não se reconta uma história da mesma forma que ela é conhecida. Reconta-se para modificá-la, para incutir-lhe novos significados, reabrir o jogo da linguagem, contido em toda intertextualidade. O *agón* (jogo) da linguagem – com suas múltiplas recombinações, suas contradições admitidas, sua dialética própria – como a profusão biodiversa da floresta, possibilita a irrupção do modo trágico. Na floresta da linguagem, a questão do trágico emerge à leitura do conto “A benfazeja” presente nas *Primeiras estórias* (1975), de Guimarães Rosa.

Categorias próprias do trágico se adaptam aos contos infantis, como “Chapeuzinho Vermelho”, amoldando-se a uma realidade totalmente diferente daquela, teatral, em que surgiram. Reaparecem, na modernidade, concentradas na figura do narrador, que faz funcionar a maquinaria trágica do texto³².

A identificação da adaptação de elementos dos contos infantis, nas *Primeiras estórias*, torna-se complexa, por estarem espalhados como pequenas alusões à localidade, a outros contos, a múltiplos arquétipos consagrados da literatura infantil. As narrativas de Rosa são

³² Dedicou-se a esse fenômeno o livro organizado por Ettore Finazzi-Agro e Roberto Mulinacci (*Formas e mediações do trágico moderno: uma leitura do Brasil*. São Paulo: Unimarco, 2004), contendo trabalhos a respeito das metamorfoses do trágico, na literatura brasileira contemporânea.

abundantemente intertextualizadas por contos tradicionais, pelo fabulário local e internacional, por lendas antigas e recentes. Não resta, entretanto, dúvida de que essas narrativas estão infiltradas por esse imaginário dos contos infantis, que pode ser reconhecido por nós, a partir de signos bastante evidentes.

Trata-se, em muitos casos, de estórias ambientadas em lugares distantes – similares à geografia ficcional dos contos infantis – que dá asas à imaginação e cria regiões próprias da estrutura do “era uma vez”³³, como podemos, analogamente, ler nos seguintes trechos de “Nenhum, nenhuma” e “Nada e a nossa condição”, referentes à cenografia da narrativa:

A mansão, estranha fugindo, atrás de serras e serras, sempre, e à beira da mata de algum rio, que proíbe o imaginar. Ou talvez não tenha sido numa fazenda, nem no indescoberto rumo, nem tão longe? Não é possível saber-se, nunca mais (Rosa,1975:50).

Sua fazenda, cuja sede distava de qualquer outra talvez mesmo dez léguas, dobrava-se na montanha, em muito erguido ponto e de onde o ar num máximo raio se afinava translúcido: ali as manhãs dando de plano e, de tarde, os tintos roxo e rosa no poente não dizendo de bom nem de mau tempo. (Rosa, 1975:80)

As menções às narrativas infantis são encontradas em diversas passagens que dialogam com contos como “A bela adormecida”. Em “Nenhum, nenhuma”, por exemplo, o arquétipo de princesa está encarnado na “moça” do conto, que vai sendo construído em sintonia com a narrativa infantil: “A moça, porém, era a mais formosa criatura que jamais foi vista, e não há fim de sua beleza. Ela poderia ser a princesa no castelo, na tôrre.” (Rosa, 1975:52). Não distante da figura envelhecida de Nenha, que, pela pergunta do menino “– Ela beladormeceu?” (Rosa, 1975:53), opera o retorno ao conto dos camponeses. Isso também aparece na herança ficcional da infância, que interage com o texto de Guimarães Rosa, como releitura do episódio em que a princesa se fere na roca, cumprindo-se a maldição da bruxa sobre o sono profundo/morte:

Alguém, antes de morrer, ainda se lembrava de que não se lembrava: ela seria apenas a mãe de uma outra, de uma outra, de uma outra, para trás. Antes de vir

³³ Segundo Umberto Eco, em *Seis passeios pelos bosques da ficção*, quando se inicia uma história com o “era uma vez”, estabelece-se uma espécie de trato com o próprio conteúdo da narrativa, em que esse termo “envia um sinal que lhe permite de imediato selecionar seu próprio leitor-modelo, o qual deve ser uma criança ou pelo menos uma pessoa disposta a aceitar algo que extrapola o sensato e o razoável.” (Eco, 2004:15).

para a fazenda, ela ter-se-ia residido em cidade ou vila, numa certa casa, num largo, cuidada por suas irmãs solteironas. Mesmo essas, mal contavam. Dera-se que, em tempos, quase tôdas as antecedentes mulheres da família, de roca e fuso, sucessivamente teriam morrido, quase de uma vez (Rosa, 1975:55).

Em “Seqüência”, encontra-se a referência ao animal astuto, que realiza peripécias com o objetivo de se favorecer através de armações, como o Gato de Botas ou o Lobo, de “Chapeuzinho Vermelho”. Na estória de Guimarães Rosa, esse lugar é ocupado pela vaca vermelha, “três vêzes esperta” (Rosa, 1975:66), que conduzia o menino numa perseguição incansável até a casa do major Quitério, como o Lobo, apostando corrida com Chapeuzinho Vermelho, para atraí-la até a casa da avó. O destino ao qual a vaca tentava guiar o menino era o mesmo que, para o Lobo, no jogo, representava a sua vitória:

Tanto êle era o bem-chegado!

A uma roda de pessoas. Às quatro môças da casa. A uma delas, a segunda. Era alta, alva, amável. Ela se desescondia dêle. Inesperavam-se? O môço compreendeu-se. Aquilo mudava o acontecido. Da vaca, êle a ela diria: - “É sua”. Suas duas se transformavam? E tudo à sação do ser. No mundo nem há parvoíces: o mel do maravilhoso, vindo a tais horas de estórias, o anel dos maravilhados. Amavam-se.

E a vaca – vitória, em seus ondes, por seus passos. (Rosa, 1975:69)

Observa-se que a complexidade anteriormente apontada no jogo entre as personagens do conto infantil se resolve, no aproveitamento temático que lhe dá Rosa, através da invenção vocabular: as personagens *se desescondem*, *inesperavam-se*, *compreendem-se*, achados lingüísticos com os quais o leitor se vai familiarizando, na esfera do *maravilhoso* que a memória das fabulas infantis oportuniza. A intertextualidade, sutilmente velada pelos truques da linguagem, elaborada para simular o registro de simplicidade e singeleza da vivência pequena, quase fabulística, sinaliza a sofisticação da osmose literária em curso, a operação lingüística inimitável e de fina repercussão estética.

Em “Nada e a nossa condição”, a estória já se anuncia com tom de conto de fadas na descrição do narrador, em que Tio Man’ Antônio é comparado à imagem imbatível do herói das histórias infantis: “Na minha família, em minha terra, ninguém conheceu uma vez um homem, de mais excelência que presença, que podia ter sido o velho rei ou o príncipe mais môço, nas futuras estórias de fadas.” (Rosa, 1975:80).

Notamos que a sentença repetida, calmamente, por Tio Man'Antônio, “– *Faz de conta, minha gente... Faz de conta...*”, reitera a menção ao imaginário fabulístico. O “faz de conta” que perpassa todo o conto, inclusive na morte da personagem, retoma o conto “A bela adormecida”, impregnando a narrativa da magia do fazer de conta: “Morreu, como se por um furo de agulha um fio. Morreu; fêz de conta. Neste ponto, acharam-no, na rêde, no quarto menor, sozinho de amigo ou amor – transitoriador – príncipe e só” (Rosa, 1975:88).

A temática fúnebre presente nos contos infantis³⁴, na forma de prova de aprendizado ou enfrentamento, também comparece nas estórias de Guimarães Rosa, como em *Fita Verde no cabelo: nova velha estória*, “Nenhum, nenhuma”, “Nada e a nossa condição” e na própria “A benfazeja” (que será analisada, a seguir, detalhadamente) num processo que subverte o final clássico dos “felizes para sempre”, abandonando o leitor ao vazio aberto pela morte – desfecho do qual “Chapeuzinho Vermelho” compartilha.

A interferência do enredo de “Chapeuzinho Vermelho” na concepção de “A benfazeja” pode ser percebida, inicialmente, através das diversas alusões a um modo de ser lupínico espalhadas pelo texto. Elas, no conto de Rosa, aparecem como sombras do relato já conhecido, porém transformadas.

No conto de Guimarães Rosa, as qualidades lupínicas estão concentradas em uma figura feminina, denominada Mula-Marmela, definida como “abominada”, “ladina, atilada em exacerbo” (Rosa, 1975:125). O feminino é caracterizado, aqui, como “loba”, selvagem, enquanto o masculino é representado pelo cego – Retrupé – o “cão”, servil, domesticável, que a segue, temendo-a. Sendo assim, as personagens de “A benfazeja”, ao invés de assumirem traços humanos, adquirem traços teriomórficos (mais do que zoomórficos), no relato do narrador.

De forma semelhante à definida pelo narrador de “Chapeuzinho Vermelho”, a narrativa de Guimarães Rosa é ambientada, nos trechos em que aparecem a localização da casa da avó: “Mora depois daquele moinho lá longe, bem longe, na primeira casa da aldeia” (Perrault, 2004:336) ou “sua avó morava lá no meio da mata, a mais ou menos uma hora de

³⁴ Mircea Eliade, em seu capítulo “Os Mitos e os Contos de Fadas”, do livro *Mito e realidade*, discute a relevância dos enredos iniciatórios nos contos infantis: “É verdade, como justamente salientou Jan de Vries, que o conto sempre conclui com um *happy end*. Mas seu conteúdo propriamente dito refere-se a uma realidade terrivelmente séria: a iniciação, ou seja, a passagem, através de uma morte e ressurreição simbólicas, da ignorância e da maturidade para a idade espiritual do adulto” (Eliade, 2002:174) .

caminhada da aldeia” (Grimm, 2004:30), situados, sempre, em espaços remotos, perdidos em algum lugar, um tanto indefinidos por seu afastamento do espaço habitado e de convivência.

O conto de Guimarães Rosa localiza sua estória na mesma imprecisão dos territórios infantis: “Vive-se perto demais, num lugarejo, às sombras frouxas, a gente se afaz ao devagar das pessoas” (Rosa,1975:125). O enredo que enlaça episódios e forma a trama, coloca em ação personagens marcantes, complexificadas por correlações sutis e pela permeabilidade de seus traços identitários. São abundantes as adjetivações, que transitam entre o grotesco / medonho e o sensível / afetuoso, e assim ajudam a esboroar a visão maniqueizada de uma mulher que encarna o mal, um enteado que passa a ser seu êmulo após tornar-se cego (e dela dependente), os dois transformados em títeres de uma tipologia, depois de passarem por adversidades, nas mãos de um pai e marido famigerado e brutal.

As caracterizações que evidenciam a imagem lupina de Mula-Marmela são distribuídas nas várias marcações descritivas da personagem. Ela era a mulher, que, como o monstruoso Lobo, vivia “embrenhada, mesmo quando ao claro” (Rosa, 1975:147). O território destinado a essa figuras – nas ruas, nas trevas, ou na floresta – sempre apartadas da sociedade, coopera para que sejam julgadas más. Pela origem que o espaço ficcional lhes atribui, trazem um traço apriorístico da estirpe donde provêm.

Seus “lobunos cabelos” (Rosa, 1975:125) e sua “selvagem compostura” (Rosa, 1975:125) transferiam à Mula-Marmela a aparência assustadora do lobo com pêlos eriçados, grossos, rebeldes, atçados por sua tendência de animal feroz. “Sabe-se se assustava-os seu ser” (Rosa, 1975:125), completa o narrador. Essa imagem lupina que potencializa o lado animalizado da personagem, daquele que se embrenha, com seus cabelos e atitude selvagens, aterrorizadores por mostrar-se em sua distinção, lembra a perturbação com que Chapeuzinho Vermelho encara o Lobo, na ilustração de Jessie Willcox Smith.



Jessie Willcox Smith, 1919

Nesta releitura pictórica do trecho em que Chapeuzinho Vermelho se encontra com o Lobo, Smith³⁵ apresenta um predador, que, com sua língua e dentes expostos, examina a presa e a intimida. Seu caráter animalesco é realçado pelo andar de quatro, com a pata dianteira à frente, de coluna vertebral curvada – diferente do Lobo de Rui de Oliveira, que muito se aproximava da anatomia humana.

O Lobo, de orelhas pontiagudas, atento aos mínimos sons, crava um olhar que infunde medo. Seu focinho alongado une o olfato apurado com a boca, denunciadores das intenções do monstro. De pêlos revoltos, cheios, o animal é aumentado e seu corpo quase se equipara ao topo do capuz vermelho da menina. O tom escurecido, ao fundo do Lobo, revela suas origens de trevas, de embrenhamento sombrio, oposto à claridade pintada que abriga Chapeuzinho.

A menina acuada pelo animal, que a devora com seu olhar, se esconde na própria capa, que parece protegê-la do Lobo. Ela, com auxílio das vestes e das mãos, resguarda o cesto de guloseimas da visão do animal, funcionando como escudo para seu corpo. O rosto, recuado para dentro do capuz, não se mostra totalmente. Revela somente uma expressão de receio, de dúvida sobre aquele que a ronda. Com um pé à frente e outro atrás, parece assumir a postura daqueles que vacilam diante do medo, como Retrupé, que teme a imponência de Mula-Marmela.

³⁵ Maria Tatar, em suas notas, observa que nesta figura de Jessie Willcox Smith, “a língua do lobo se funde com a capa de Chapeuzinho Vermelho. Caminhando com passo firme (como o lobo), olha com certa apreensão para os dentes afiados, um tanto próximos demais” (Tatar, 2004:31).

O modo pavoroso como o Lobo é apresentado por Smith se iguala à descrição de Mula-Marmela. Porém, mesmo concentrada tamanha feiúra, ainda assim, a benfazeja conserva a sagacidade, a astúcia e a inteligência de Lobo, da mesma forma que sua “essência vivaz da mulher” (Rosa, 1975:129), que não deixa de ser correspondida pelo enteado – Retrupé – que “fareja-lhe o odor, lobum” (Rosa, 1975:129) e a segue como “sua sombra-da-alma” (Rosa, 1975:129). Nesse verdadeiro nó do tecido narrativo, muitos problemas se encontram enfeixados. Como Chapeuzinho Vermelho vai atrás de seu Lobo e de alguma forma depende dele para obter o conhecimento que buscava, receber os bens aos quais aspirava, Retrupé, cego que não pode caminhar sem o amparo de um guia, deixa-se dirigir pelo mais rebaixado e primitivo dos sentidos, o olfato. Segue a loba, na história, mas não somente porque a tem como guia: alguma conexão clandestina, que une esse filho desamparado e abandonado pela mãe verdadeira e órfão de pai, pode misturar-se aos sentidos que a força da olfação escamoteia.

Ocorre, entretanto, que, segundo as contínuas advertências do narrador, as intenções condenáveis do Lobo, de finalidade egoísta, opõem-se às de Mula-Marmela: intenções ignoradas pelos interlocutores, que a julgam como assassina cruel de Mumbungo e Retrupé. O narrador insiste, em trechos que se repetem no texto, no bem que a personagem fez à aldeia, ao livrá-la dessas figuras ferozes, elas sim ameaçadoras da paz e da sobrevivência de muitos. De acordo com o narrador, a aparência animalesca de Mula-Marmela, a forma como é vista pelos interlocutores/receptores de seu relato, não condiz com o ser que ele diz conhecer tão bem através de suas observações:

Ela olha para tudo com singeleza de admiração. Mas vocês não podem gostar dela, nem sequer sua proximidade tolerem, porque não sabem que uma sina forçosa demais apartou-a de todos, soltou-a. Apara, em seu de-cor de dever, o ódio que deveria ir só para os dois homens. Dizem-na maldita: será; e? Porém, isto, nunca mais repitam, não me digam: do lobo, a pele; e olhe lá! (Rosa, 1975 :129)

Duas visões se instalam, em função da interpretação do narrador. As certezas e a óbvia leitura da mulher-lupina se desmantelam. E mais grave: o foco problemático deixa de se encontrar nas dúvidas sobre o caráter da protagonista. Desloca-se para a ignorância

de seus juízes, os concidadão, ouvintes do relato, espectadores oculares de parte da estória, leitores.

A todo tempo são revelados novos indícios de loba na aparência animalesca de Mula-Marmela, que contribuem para sua construção odiosa, tal qual o Lobo de “Chapeuzinho Vermelho” costuma ser visto. O desaparecimento do Lobo, seja com o fim da história ou com o caçador, significa alívio à tensão do leitor, não diferente da partida de Mula-Marmela da cidade, que se vai “feia, furtiva, lupina, tão magra” (Rosa, 1975:133), expulsa do horizonte dos interlocutores, feito o temido Lobo. Como Lobo, é a mulher agora que mata; incita medo em Retrupé e em Mumbungo. Os dois parecem ter por Mula-Marmela os mesmos sentimentos de atração e repulsa que se revezam em quem vê o monstro, o Lobo:

O Mumbungo queria à sua mulher, a Mula-Marmela, e, contudo, incertamente, ela o amedrontava. Do temor que não se sabe. Talvez pressentisse que só ela seria capaz de destruí-lo, de cortar, com um ato de “não”, sua existência doidamente celerada. Talvez adivinhasse que em suas mãos, dela, estivesse já decretado e pronto o seu fim. Queria-lhe, e temia-a – de um temor igual ao que agora incessante sente o cego Retrupé. (Rosa, 1975:127)

O desvio da serenidade funciona como cenário para movimentação de Mula-Marmela e Retrupé, tornando-se uma imposição do “era uma vez” às personagens principais, protagonizadoras de crimes ou de atos benfeitores, que deixam ao leitor, após suas aventuras, a dura lição ou o reconfortante *happy end*, ao final da história, ou, no caso de Mula-Marmela, a dúvida de quem foi, realmente, aquela mulher. Afinal, não seriam essas estratégias do narrador de Guimarães Rosa? Uma manipulação do falsilóquio, que ele tenta impor como discurso verilóquio? Como ocorre na urdidura do texto de “Chapeuzinho Vermelho”, que se apropria da falsificação do discurso (materialização verbal da pura ficcionalidade – animais falando, lobos devorando vovozinhas, meninas interagindo socialmente com lobos...) para convencer seu leitor? De acordo com Carlinda Nuñez, a mentira e a literatura estão conectadas, por ambas serem alimentadas da mesma fonte que as faz existir: a fantasia e por “se constituírem como constructos ficcionais” (Nuñez, 2005:31). Sobre o discurso artístico, Nuñez observa:

Contra a cartilha platônica – que define o discurso dos poetas, no *Teeteto*, como aquele que não “diz o que é”, mas “faz ser o que diz” – sempre pairou a tolerância parmenidiana sobre certa positividade contida no não-ser, a aceitação de que o ser integra a “mentira” ou o “falso”. A razão filosófica, que já desconfiava das conexões entre ser e não-ser, legou ao campo literário a possibilidade de, assimilando o *modus faciendi* da mentira, reconhecer a verdade também no inautêntico; inquirir as sombras do não-ser; inventar, alterar, mistificar, transfigurar e esconder a verdade; ao ponto de representar a verdade de uma mentira e admitir-se, sem mascaramento, como discurso mentiroso e irreal (Nuñez, 2005:32 e 33).

As ficções carregadas de moral dos contos infantis, muitas vezes, trafegam por estradas que culminam na morte de alguma personagem. A partir do que já foi comentado em “Nenhum, nenhuma” e “Nada e a nossa condição”, podemos notar que as histórias de Guimarães Rosa se apossam do legado das narrativas infantis, no que se pode descrever como “osmose literária”. Como nos contos citados, temos em “A benfazeja” uma estrutura de fatos que passam pela morte e gera questionamentos.

O fim que anula Mumbungo e Retrupé, salvando a aldeia dos ataques sanguinolentos de ambos, alivia a tensão dos leitores que se vêem às voltas de uma pergunta incessante: assassina ou benfazeja? Loba ou caçadora? A inversão de papéis que transforma o homem em Chapeuzinho Vermelho e a mulher em Lobo termina confundindo o interlocutor/leitor com as manobras dialógicas desse narrador, que desmancha a face lupina cruel de Mula-Marmela, para afirmá-la como benfeitora, piedosa. No bojo dessa contradição, o leitor acaba incumbido de uma tarefa reflexiva sobre o caso: “pensem, meditem nela, entanto” (Rosa, 1975:134).

Disfarçadas, na narrativa de “A benfazeja”, podemos encontrar as célebres exclamações que dão origem ao diálogo perturbador entre Chapeuzinho Vermelho e o Lobo. A conversa que decompõe as partes sensoriais do Lobo está ligada à erotização dos sentidos, aguçados para devorar a menina. No conto de Guimarães Rosa, a relação entre os sentidos e sua função são acobertados pelo discurso indireto do narrador, que vão sendo descobertos ao longo do texto.

A indagação sobre as “orelhas tão grandes” do Lobo, para ouvir melhor as falas e movimentos de Chapeuzinho Vermelho, retornam, indiretamente endereçadas ao interlocutor/leitor: onde elas se encontram, se o narrador afirma que o interlocutor não

escutou a risada temerosa de Mula-Marmela? As orelhas tão grandes do receptor estavam surdas pelo incômodo do ataque histérico, vindo da morte do marido:

“Matou o marido, e, depois, própria tremeu, forte demais, o pavor que se lhe refluiu, caída dado ataque, quase fria de assombro de estupefazerimento, com o cachorro uivar. E ela, então, não riu. Vocês, os que não a ouviram não rir, nem suportam se lembrar direito do delirio daquela risada”. (Rosa, 1975:151)

O “odor, o lobum” que Retrupé persegue em sua sina de cão, lembra o “nariz tão grande” do Lobo, identificado por Chapeuzinho Vermelho e repetido pelo faro aguçado do homem que assimilou traços animais. Retrupé fareja “a essência vivaz da mulher”, do signo feminino e, como Chapeuzinho Vermelho, traz no topo de sua cabeça um chapéu. Um chapéu “chato, nem preto nem branco” (Rosa, 1975:129), não definido na cor.

O adereço carregado junto a ele despencava com grande facilidade quando se exaltava pelas esmolos. A “mão tão grande”, a exigir esmolos, contrasta com a de Mula-Marmela, maternalmente cuidadosa, que recolhe do chão o chapéu e o limpa com seus próprios dedos:

Viram como esse chapéu lhe cai muitas vezes da cabeça, principalmente quando ele mais se exalta, gestilongado abarbarado e maldoso, reclamando com urgência suas esmolos do povo. Mas, notaram como é que a Mula-Marmela lhe apanha do chão o chapéu, e procura limpá-lo com seus dedos, antes de lho entregar (Rosa, 1975:129).

Os “olhos tão grandes”, que serviam para ver melhor Chapeuzinho Vermelho, dão espaço ao olhar sensível de Mula-Marmela, despercebido também pelos interlocutores, mas engrandecido em sua doçura pelo narrador, que dialoga:

Repararam como olha para as casas com olhos simples, livres do amaldiçoamento de pedidor? E não põe, no olhar das crianças, o soturno de cativo que destinaria aos adultos. Ela olha para tudo com singeleza de admiração. (Rosa, 1975:129).

A identificação das exclamações de Chapeuzinho Vermelho, assimiladas ao texto de “A benfazeja”, não fica restrita ao corpo do Lobo. As partes corporais colocadas em

destaque no Lobo pertencem, na narrativa roseana, à Mula-Marmela e ao Retrupé, indiferenciando-os, ou tornando homólogos as personagens.

Finalmente, a “boca tão grande” visualizada por Chapeuzinho Vermelho, pronta para devorá-la, surge em “A benfazeja” desfuncionalizada. A boca de Retrupé estava fechada pela vontade de Mula-Marmela, que o proibia de beber, contendo-o em seus impulsos. A proibição corresponde à castração, a uma forma de impedir Retrupé de realizar seus desejos (aqui convertido em bebida alcoólica). Mula-Marmela parece manter os prazeres distantes de Retrupé que, de acordo com o narrador,

Curtia afogados desejos, indecifrava-os. Aspirava, à porta de botequins, febril, o espírito das cachaças. Seguia, enfim, perfidiado e remisso, mal-agradecido, raivoso, os dentes do rato rangiam-no. Porque, ele mesmo, não sabendo que não havia de beber, o que não fosse – ah, se! – o sangue das pessoas. Porque sua sede e embriaguez eram fatais, medonhas outras, para lá do ponto. (Rosa, 1975: 127)

Os sentidos que encontramos distribuídos entre as duas personagens, na narrativa de Guimarães Rosa, revelam um ser animalizado, na imagem grosseira de Retrupé, que já estava presente no nome, marcado pela ré – aquele que, como cão, segue seu dono. Já Mula-Marmela apresenta-se dividida entre ser mula – animal de carga, de sina pesada – e o marmelo – fruta saborosa proveniente de arbusto com galhos utilizados para açoite. Ela é a mulher com pele de loba, mesclada pelo doce do marmelo e pela ferocidade dos galhos que ferem.

Esse narrador que, ao longo da estória, se esforça para convencer o leitor da tragicidade do destino e da seqüência de fatos que levaram Mula-Marmela ao crime – realçando seu aspecto humano, doce e maternal, em detrimento do traço lupino, por meio do nome ou da sua versão da estória – consiste em peça chave que faz funcionar a máquina trágica em Guimarães Rosa.

Um dado importante da mecânica trágica aproveitada por Rosa e nas versões de “Chapeuzinho Vermelho” é a tensão constante na qual é colocado o leitor. Primeiramente observada na ação das personagens da tragédia grega, a tensão passa a artefato de um narrador astuto, que o manipula do início ao fim de sua narração.

A palavra *mýthos* é formada pela onomatopéia grega μῦθος que remete à idéia de algo que é pronunciado “entre os dentes”. Desde sua origem, o mito já carrega a aura de mistério, algo que se oculta, funcionando como uma espécie de fala interdita, capaz de dizer além do que seus signos podem significar. Em “Chapeuzinho Vermelho” e em “A benfazeja”, nada é revelado de pronto, tudo parece estar em suspenso pelo jogo tenso do narrador que cria o circuito trágico no qual o leitor é inserido.

Enquanto o narrador de “Chapeuzinho Vermelho” se vale de uma mensagem moral que é falada “entre os dentes”, rodeada de símbolos e advertências metafóricas, o narrador de Guimarães Rosa joga com o desconhecimento daqueles com quem, durante todo tempo, dialoga para revelar algo de dimensões catastróficas. Tanto “Chapeuzinho Vermelho” quanto “A benfazeja”, por meio da habilidade com que o narrador articula a co-responsabilidade do interlocutor na história das narrativas, tornam-se narrativas trágicas, quando o plano do narrador de desestabilizar o receptor é descoberto, ao final do conto. O narrador, em ambos os textos, parece trabalhar com a técnica pertencente à estrutura das tragédias gregas, baseada no conflito (*agón*) protagonizado pela personagem.

No processo trágico, medo e compaixão estão conectados de forma a causar esses sentimentos simultaneamente: o espectador passa a ver no objeto de compadecimento o seu espelho e a temer a aproximação da trajetória desse reflexo com a sua vida.

G. E. Lessing, em seu estudo *Dramaturgia de Hamburgo* (1992), esclarece bem a função desses dois sentimentos, a partir do que propõe ser a leitura correta de Aristóteles, segundo a qual observa que o medo:

(...) não é de modo algum o medo que o mal iminente de outrem desperta, porém o medo por nós próprios, que brota de nossa semelhança com a personagem sofredora; é o medo de que as calamidades a ela destinadas nos possam atingir a nós mesmos; é o medo de que nós próprios possamos tornar-nos o objeto compadecido. Numa palavra: este medo é a compaixão referida a nós mesmos. (Lessing, 1992:55)

Em “Chapeuzinho Vermelho” o medo de se ver projetado no destino trágico da personagem deve gerar o ensinamento por meio do exemplo. O compadecimento em assistir ao fim da menina é seguido pelo medo de a ela nos igualarmos em sua tragédia, sermos tragados em sua dor. Na narrativa de Guimarães Rosa, esses sentimentos surgem menos da apresentação horrorosa das personagens e de seus tristes destinos,

inevitavelmente mortíferos, que da trágica situação de interlocutores/leitores/receptores incompetentes – que nada percebem, mal vêem, pouco ouvem, com dificuldade tangenciam o sentido dos acontecimentos – e por isso julgam precariamente e são vencidos pela confortável solução que a morte dos protagonistas lhes traz.

O que resta após o silêncio a que somos jogados pelo narrador triunfante sobre nossa desdita? Eis a questão a que passamos, nessa última jornada pelo emaranhado bosque em que se encontram as últimas considerações sobre uma menina e um lobo; seus duplos invertidos: uma loba mansa e um enteado perverso, e dois contos nos quais se enlaçam o narrativo e o trágico.

3.2 - O espaço trágico

“Era uma vez uma pequena aldeã, a menina mais bonita que poderia haver. Sua mãe era louca por ela e a avó, mais ainda. Esta boa senhora mandou fazer para a menina um pequeno capuz vermelho. Ele lhe assentava tão bem que por toda parte aonde ia a chamavam Chapeuzinho Vermelho”

(Charles Perrault, “Chapeuzinho Vermelho”. In: *Contos de fadas*)

“Todo o trágico baseia-se em uma oposição irreconciliável [*unausgleichbar*]. Assim que surge ou se torna possível uma reconciliação [*ausgleichung*], desaparece o trágico.”

(Johann Wolfgang von Goethe, “Goethe”. In: *Ensaio sobre o trágico*)

Existe em “Chapeuzinho Vermelho” uma trajetória trágica que, mesmo o conto sendo analisado sob a perspectiva do prazer e do desejo, não inviabiliza o leitor de encontrá-la. O trágico, que recorta a narrativa infantil, projeta-se e ganha força, no conto “A benfazeja” de Guimarães Rosa, possibilitando o diálogo entre as duas obras, a partir de uma leitura que se inicia na figura do narrador.

Ainda que análogo àquele camponês, o narrador que se pronuncia em “Chapeuzinho Vermelho” parece estar compromissado apenas com o narrar de uma história, provavelmente, distinto daquele camponês que difundia, oralmente, suas versões do conto,

por meio de gestos, diálogos, sons e representações, enriquecedores da comunicação. Compilada a história em livros, a memória da estrutura do conto, em suas diferentes versões, passa a ser grafada, e as táticas teatrais utilizadas pela figura do contador de histórias se deslocam para a composição (*a léxis*) do texto.

O diálogo direto entre narrador e leitor é inviabilizado em sua reprodução escrita. No entanto, cria-se um espaço virtual dentro do conto, no qual a voz do narrador trabalha manipulando o conteúdo narrativo, de forma que o texto produza imagens – correspondentes aos gestos e representações, onomatopéias³⁶ e cenas de revolta, suspense, chocantes ou de triunfo – como nos trechos em que Chapeuzinho Vermelho conversa, inocentemente, com o Lobo; no diálogo terrível entre as personagens; no devorar da menina pelo Lobo ou no resgate da avó e de Chapeuzinho Vermelho pelo caçador – produtoras, no leitor, de expressões de inconformismo, tensão, terror ou alívio, funcionando como respostas às provocações do narrador.

Como vimos, a versão de Charles Perrault para “Chapeuzinho Vermelho” traz em anexo a moral escrita pelo autor. Nela, o diálogo entre narrador e leitor parece estar mais claro, pois Perrault conversa diretamente sobre a advertência do conto. Após ouvir a verdade sobre homens que também são lobos, através da versão de quem conhece, sabe, aconselha, domina os fatos; o leitor passa a dividir a co-responsabilidade pelo caso terrível narrado. Julgando o Lobo de maneira equivocada, como gentil, bom, o leitor se vê envolvido na trama do narrador que, ao final devorador da menina, atira o leitor em sua moral cheia de razão, escrita na primeira pessoa do plural³⁷, a fim de convencer e culpar o comportamento perigoso de quem decida escutar o Lobo.

Nas tragédias gregas, o mito tradicional se torna trágico quando as ações são assumidas pelas personagens. Sem um ente ficcional que encarnasse responsabilmente decisões agônicas, ou se habilitasse a responder às incongruências e desafios exteriores, o trágico não se organizava. Em contos como “Chapeuzinho Vermelho”, toda decisão e responsabilidade pelo relato se encontram na figura do narrador. Nele se concentra o teor

³⁶ “O lobo não demorou muito para chegar à casa da avó. Bateu: Toc, toc, toc.” (Perrault, 2004:337) “Depois fechou a porta e foi se deitar na cama da avó, à espera de Chapeuzinho Vermelho, que pouco tempo depois bateu à porta. Toc, toc, toc.” (Perrault, 2004:337)

³⁷ “Vemos aqui que as meninas, / E sobretudo as mocinhas / Lindas, elegantes e finas, / Não devem a qualquer um escutar.” (Perrault, 2004:338)

trágico do discurso, conforme vai compondo a narrativa, por meio da *hamartía*³⁸ da menina, pelo *agón* entre personagens e situações, por episódios narrados, pela coresponsabilidade entre narrador e leitor e através do medo e da compaixão deflagrados pela construção trágica. Assim, os leitores do conto comporiam a platéia de espectadores que assiste assombrada ao destino trágico de Chapeuzinho Vermelho, ou o coro mudo que presencia os relatos de um Corifeu.

Não deixa de se aplicar à narrativa infantil a definição aristotélica, segunda a qual a tragédia é

a representação duma ação grave, de alguma extensão e completa, em linguagem exornada, cada parte com o seu atavio adequado, com atores agindo, não narrando, a qual, inspirando pena e temor, opera a catarse própria dessas emoções.(Aristóteles, 2003:24).

A catarse, a purificação, somente podia ser alcançada com o sofrimento do espectador que assistia às ações trágicas. No caso de “Chapeuzinho Vermelho”, a catarse transita da figura do espectador para o leitor, que desempenha, pela narrativa inspiradora de medo e compaixão, esse papel. Então o *páthos* gerado pela representação das personagens nas tragédias gregas se torna, no conto, produto dos artifícios do narrador, que administra tais sentimentos, levando a dor trágica ao leitor, pelo enfrentamento de uma *metabolé*³⁹. A reviravolta que retira Chapeuzinho Vermelho de sua condição confortável, de proteção materna, e a abandona junto ao Lobo, fornece razões, oriundas de seu desvio, para o desenlace trágico do conto.

Na estória de Guimarães Rosa, ao contrário de “Chapeuzinho Vermelho”, existe uma narrativa pretensamente dialogada, composta por um narrador que se aproxima daquele ente dramático das tragédias gregas, dividido entre o teatro e a narrativa, que rememora fatos, traz informações recentes ou conhecidas por poucos, entra em cena como enunciador de materiais eminentemente narrativos – ele não está ali para agir (exclusividade do ator).

³⁸ De acordo com Jean-Pierre Vernant, a *hamartía* é como “uma doença mental, o criminoso é a presa de um delírio, é um homem que perdeu o senso, um *demens*, *hamartínoos*.” (Vernant, 2002: 35-36). Vernant ressalta ainda, que “a falta, *hamártema*, aparece aí ao mesmo tempo sob a forma de um ‘erro’ de espírito, de uma poluição religiosa, de uma fraqueza moral” (Vernant, 2002:35), que assombra o indivíduo e o leva a transgredir certas regras, cometendo falhas, como Chapeuzinho Vermelho.

³⁹ *Metabolé*: Reviravolta, “passagem da felicidade para o infortúnio.” (Nuñez, 1996:36)

Em “A Benfazeja”, ele será responsável por contar a versão da estória de Mula-Marmela, por muitos desconhecida, julgada de forma errada, cheia de lacunas e dúvidas, às quais o interlocutor vai se sentindo culpado, por ignorar o fato narrado ou passar por desatento, nos trechos em que o narrador afirma ou questiona a veracidade da versão difundida entre os moradores do lugarejo: “Sei que não atentaram na mulher; nem fôsse possível”(Rosa, 1975:125) ou “E nem desconfiaram, hem, de que poderiam estar em tudo e por tudo enganados?” (Rosa, 1975:125). O narrador parece organizar uma rede de pensamentos que prende o interlocutor em sua trama, de forma a ser conduzido por afirmações que rememoram episódios desconhecidos, num diálogo que não espera réplica, mas a modificação nas crenças consolidadas: “Lembrem-se bem, façam um esforço.”(Rosa, 1975:125).

Aqui, como em “Chapeuzinho Vermelho”, o interlocutor surge no texto como um coro também sem direito a respostas, pois está fechado em suas conclusões a respeito do caso, pensa dominar a estória de Mula-Marmela em sua totalidade. As entradas do narrador decorrem, justamente, da necessidade de desmentir o coro mudo, assumindo a postura de um Corifeu questionador, que, em seu solo, produz perguntas às quais ele mesmo responde: “O pai, o Mumbungo, se vivia bem com a mulher, a Mula-Marmela, e se ela precisava dêle, como os pobres precisam uns dos outros, por que, então, o matou? Vocês nunca pensaram nisso, e culparam-na.” (Rosa, 1975:128).

Diferente de “Chapeuzinho Vermelho”, a catarse em “A benfazeja” é desempenhada tanto pelo narrador quanto pelo leitor. O jogo dramático, o *agón* do texto converge para o dialético destino de Mula-Marmela, relatado pelo narrador que se compadece com a dor da personagem, ao mesmo tempo em que, no seu discurso, cita as especificidades daquele crime hediondo. É estruturado, assim, um discurso que permite operar a purificação desses sentimentos no próprio narrador e no leitor – participantes no *páthos* e no prazer que o trágico proporciona – num enredo elaborado que prende e enoja simultaneamente:

Se eu disser o que sei e pensam, vocês inquietos se desgostarão. Nem consentam, talvez, que eu explique, acabe.” (Rosa, 1975:128).
E, mesmo, agora, vocês se sentem um pouco mais garantidos, tranqüilos estamos. É de crer que, breve, estaremos livres do que não amamos, do que danadamente nos enoja, pasma (Rosa,1975:132).

O cenário montado em “Chapeuzinho Vermelho” se apresenta propício ao enredo trágico que, nas mãos do narrador, é construído por agentes simples – uma menina, a mãe, sua avó e um Lobo – que contracenam em lugares banais – a aldeia de camponeses, a floresta, a casa da avó. Essa estrutura, aparentemente simples, serve de palco para a realização de ações de conseqüências medonhas que surpreendem o leitor, seja na cena na qual Chapeuzinho Vermelho entrega sua avó ao Lobo, ou quando o animal faminto devora a menina. Toda a ação trágica do conto decorre da *hamartía* cometida por Chapeuzinho Vermelho, que escolhe seguir o Lobo. A falta da protagonista que provoca a poluição⁴⁰ é capaz de ultrapassá-la, atingindo não só o responsável pelo erro, mas, no caso de Chapeuzinho Vermelho, atribuindo pena também sua avó. Jean-Pierre Vernant observa: “Contagiosa, a poluição do crime, indo além dos indivíduos, prende-se à sua linhagem, ao círculo de parentes; pode atingir toda uma cidade, pode poluir todo um território.” (Vernant, 2002: 36).

O trágico fim que envolve Chapeuzinho Vermelho aponta para a predominância da função do termo necessidade de descoberta, sendo o acaso totalmente descartado. A falha de Chapeuzinho Vermelho não é aquela de Édipo – desprovida de dolo – involuntária. A *hamartía* da personagem se aproxima à de Antígona, que encarna a força da afronta ao poder, e que, ao longo de seu debate com Creonte, vai moldando uma vontade consciente, a necessidade de provocar o poder local, de transgredir leis.

O conto de Guimarães Rosa, aqui focalizado, contém o mesmo esquema narrativo que favorece o trágico, ao recortar sua estória de figuras-tipos como Mula-Marmela, Retrupé e Mumbungo – uma benfazeja, um cego e um criminoso, já falecido – inseridos, igualmente, num espaço comum – o das ruas, do lugarejo – em que se realizam crimes de grandes proporções. O ambiente banal de “A benfazeja” começa a ser quebrado quando o narrador decide revelar a sua versão sobre o delito cometido por Mula-Marmela:

A mulher – malandraja, a malacafar, suja de si, misericordiada, tão em velha e feia, feita tonta, no crime não arrependida – e guia de um cego. Vocês nunca suspeitaram que ela pudesse arcar-se no mais fechado extremo, nos domínios do demasiado? (Rosa, 1975:125).

⁴⁰ A poluição resulta do contato com o sangue decorrente de um crime.

O narrador, então, inicia o relato de um crime que passa pelos “domínios do demasiado”, do desmedido, característico das situações trágicas e das personagens impulsionadas pela *hýbris*. A *hamartía* pela qual Mula-Marmela é socialmente condenada provém não de um ato voluntário, como o de Chapeuzinho Vermelho. A protagonista de Guimarães Rosa falha involuntariamente – ela é constrangida pelos apelos tácitos do povo daquela terra, desejosos de ver Mumbungo e Retrupé mortos. É nesse episódio que o narrador determina o perfil trágico da narrativa, no qual será dada a reversão da fortuna, a *metabolé*, rumo ao desenlace punitivo pelas ações da personagem.

Orestes sofre o mesmo constrangimento de Mula-Marmela. Após o assassinato de Agamemnom, tramado pela mãe de Orestes, Clitemnestra, e por Egisto, Orestes é incumbido por Apolo de vingar a morte do pai, Agamemnon, através de um matricídio, arquitetado em conluio com a irmã, Electra, desejosa de ver a mãe pagar pelo seu crime. Orestes se encarrega do crime de sangue, tendo que responder por sua falha perante as Erínias, vingadoras do sangue parental derramado, no tribunal de Atenas. Da mesma forma que Orestes, Mula-Marmela trama contra o marido e o enteado a favor do destino:

A Marmela, pobre mulher, que sentia mais que todos, talvez, e, sem o saber, sentia por todos, pelos ameaçados e vexados, pelos que choravam os seus entes parentes, que o Mumbungo, mandatário de não sei que podêres, atroz sacrificara. Se só ela poderia matar o homem que era o seu, ela teria de matá-lo. Se não cumprisse assim – se se recusasse a satisfazer o que todos, a sós, a todos os instantes, suplicavam enormemente – ela enlouqueceria? (Rosa, 1975:128 e 129)

Existe, em “A benfazeja”, uma grande participação da sina, do destino, ratificado diversas vezes pelo narrador. Já em “Chapeuzinho Vermelho” a ação do destino está caracterizada de forma simbólica no capuz.

O destino trágico, que devora gerações em “Chapeuzinho Vermelho”, liga a personagem a uma falta que é vista, de forma mais clara, em seu sentido devorador, na versão dos camponeses. O trecho já citado, em que o Lobo corta a avó em fatias, despejando seu sangue em uma jarra, para servi-lo à menina, relembra os banquetes de

carne humana executados por Tântalo e Atreu⁴¹, figuras da mítica grega, que, pelos crimes cometidos, transmitiram à sua posteridade castigos e desgraças. Tântalo serviu aos deuses do Olimpo as carnes de seu próprio filho, Pélops, em desafio à onisciência daqueles; assim como seu neto (Atreu) ofereceu ao seu irmão Tiestes um outro banquete composto pelas carnes dos três filhos deste. A falta devoradora, que já estava presente no mito dos Atridas, pode funcionar de maneira semelhante dentro da narrativa de “Chapeuzinho Vermelho”.

A *hamartía* cometida em uma determinada geração é passada para a outra, de acordo com a lei do *guénos*⁴². Segundo essa lei, os descendentes de um determinado clã não herdavam do sangue somente uma bagagem biológica, mas também as desgraças. Assim, a sina de cair na tentação de encontrar com o Lobo, seja através da transferência pelo sangue ou pelo signo vermelho recebido da avó, marca o ato canibal da menina que pode ser entendido como prenúncio do seu fim “trágico”, pois, como descendente, carrega sobre a cabeça um signo sangüíneo tecido pela avó.

O signo de sangue representado pelo capuz de Chapeuzinho Vermelho pode ser comparado ao que acompanha Agamemnom⁴³, descendente do clã dos Atridas. Em seu retorno à cidade de Argos, é recebido por Clitemnestra, sua esposa, com um tapete da cor vermelha, símbolo que era dedicado somente aos deuses do Olimpo. Acuado por ter trazido um cobiçado espólio da guerra – Cassandra – e por ter sacrificado sua filha Ifigênia, Agamemnom atende ao pedido de Clitemnestra⁴⁴ e caminha sobre o tapete vermelho como um imortal. Os passos dados sobre o tapete vermelho, que conduzem o rei ao seu palácio, só reiteram a falta que terá de pagar com sangue pelo sacrifício de sua filha em troca da vitória das armas. A cor vermelha que assinala os passos de Agamemnom é a mesma que

⁴¹ “Foi pela disputa do reino de Micenas entre dois irmãos que nasceu o ódio mais terrível, alimentado por traições, adultério, incesto, canibalismo, violência e morte.” (Brandão, 1997:145)

⁴² “(...) como é sabido, se γένος (*guénos*) pode ser traduzido, em termos de religião grega por ‘descendência, família, grupo familiar’ e definido como *personae sanguine coniunctae*, por pessoas unidas por laços consangüíneos, as *hamartíai*’, os erros, as faltas de um membro maior da família contaminam a todos que a ela estejam vinculados (...). Com mais clareza: à idéia do direito do ‘guénos’ está indissolúvelmente ligada a crença na maldição familiar, a saber, qualquer *hamartía* cometida por um membro do *guénos* recai sobre o *guénos* inteiro. Na Hélade, a responsabilidade era do coletivo e não do individual.” (Brandão, 1997:36 e 37)

⁴³ “A família dos atridas Agamemnon e Menelau está profundamente marcada pela ‘*hamartíai*’ de seu ‘guénos’, vale dizer, pelas faltas cometidas por seus ascendentes, faltas estas que passam como um miasma de geração para geração.” (Brandão, 1997:36)

⁴⁴ “Nos trágicos a morte do rei é de responsabilidade de Clitemnestra, evidentemente com o apoio incondicional de Egisto. Preparou-lhe uma indumentária com as mangas e a gola cosidas, o que o embarçou e o tolheu ao tentar vestir-se após o banho. Impedido de defender-se, foi facilmente morto pela esposa. Empunhou a seguir uma machadinha e abateu Cassandra, como se fora um animal.” (Brandão, 1997:230)

dita o tom do fim devorador de Chapeuzinho, marcado pelo capuz vermelho. O adereço que carrega sobre o topo da cabeça pode ainda ser visto como mácula, mancha, *miasma*⁴⁵.

Embora a *Oréstia* termine com a absolvição de Orestes, no tribunal de Atená, o representante do clã dos Atridas não ficou isento de sua culpa – ele continua sendo considerado um matricida. Chapeuzinho Vermelho, de maneira semelhante, ao final da versão dos Grimm, é salva, juntamente com sua avó, da barriga do Lobo, culminando num *happy end* que não retira a culpa e nem livra a personagem de sua devida lição. Ser resgatada pelo caçador não absolve Chapeuzinho Vermelho de ter se desviado do caminho correto; leva a menina, por uma questão moralista e reflexiva, a pensar nas suas atitudes, disseminando a advertência que o conto pretendia ensinar às meninas.

No mito trágico, Vernant assinala a força preponderante que o destino esboça nas tragédias gregas, nas quais “a ação humana não tem em si força bastante para deixar de lado o poder dos deuses, nem autonomia para conceber-se plenamente fora deles. Sem a presença e apoio deles, ela nada é; aborta ou produz frutos que não são aqueles a que visava.” (Vernant, 2002:21). Na narrativa de Guimarães Rosa, os deuses são eliminados, tendo sua ausência preenchida por uma potência denominada, simplesmente, destino ou sina, sem deixar de exercer, como as *Moiras* gregas, a predeterminação da sorte das personagens.

“A benfazeja” se distancia, entretanto, do conto “Chapeuzinho Vermelho”, pois no seu texto perpassa a ênfase da predeterminação do destino, da sorte, do *fatum*⁴⁶, que denuncia a maneira como Mula-Marmela, Mumbungo e Retrupé são impulsionados ao crime, seja pela sina de matar da benfazeja, defendida na atuação do narrador que explica:

A mulher tinha de matar, tinha de cumprir por suas mãos o necessário bem de todos, só ela mesma poderia ser a executora – da obra altíssima, que todos nem ousavam conceber, mas que, em seus escondidos corações imploravam. Só ela mesma, a Marmela, que viera ao mundo com a sina prêsa de amar aquele homem, e de ser amada dêle; e, juntos, enviados” (Rosa, 1975:128).

ou pela herança do *guénos* maldito, do “filho tal-pai-tal” (Rosa, 1975:128).

Mula-Marmela é marcada por uma contradição terrível: a de ser benfazeja, por assumir a alforria do território maculado por Mumbungo e Retrupé; e a de ser assassina, por

⁴⁵ *Miasma*: mancha física ou material.

⁴⁶ Destino em latim.

carregar a sina⁴⁷ de limpar o lugarejo dos crimes terríveis, cometendo outros. A duplicidade se manifesta em Mula-Marmela na divisão entre benfazeja (remédio que cura) e assassina (veneno que mata), o que a associa à idéia grega de *phármakon*⁴⁸, também aplicada à figura de Édipo. Ao se prontificar a eliminar a peste que invadiu a cidade de Tebas, Édipo funcionaria como um antídoto contra os malefícios da Esfinge. Assassinando a Laio, seu pai, contrairia a ambigüidade do *phármakon*, como droga remediadora de manchas criminosas do passado, mas também veneno que lhe destitui o juízo e o transforma num *hamartínoos* (culpado).

A ambigüidade de Mula-Marmela aproxima-a da dualidade encarnada pelas Erínias (as Fúrias), que são alçadas por Atená a Eumênides (as Benevolentes, as Benfazejas). As Erínias, assim como Mula-Marmela, são criaturas medonhas, horrorosas, causadoras de pavor. Como descreve Junito Brandão, “apresentam-se como verdadeiros monstros alados, com os cabelos entremeados de serpentes, com chicotes e tochas acesas nas mãos” (Brandão, 1997:353). De aparência assustadora, ambas são encarregadas de punir os responsáveis por homicídios; Mula-Marmela seguindo as demandas trágicas que o destino lhe impõe, e as Erínias, como divindades temíveis, cuja função não se resume ao de castigar crimes de sangue em família, mas todo e qualquer homicídio. O assassinato, para as Erínias, é visto como *miasma* capaz de pôr em perigo todo o grupo social em que é praticado.

Mula-Marmela possui a face furiosa, investida da missão de vingar os assassinatos cometidos por Mumbungo e Retrupé. Todavia a personagem, na voz do narrador, é defendida pelo seu lado de benfazeja, próximo à nova condição de Eumênides, conseguida em troca da absolvição de Orestes. Nesse episódio, Atená negocia habilmente uma solução para o impasse gerado pelas Erínias, após Orestes ser considerado inocente. À reação virulenta das Erínias, Atená combate com uma proposta sedutora: as Fúrias mudariam de fisionomia, assumiriam uma participação na legislação de Atenas e seria aberto espaço no

⁴⁷ O Dicionário Houaiss consigna três registros etimológicos para os termos: por via erudita, remete a “signo”; por via semi-erudita, liga-se a “sinal, marca”; pela língua vulgar, simplesmente “senha”.

⁴⁸ A fim de clarear o significado de *phármakon*, tomaremos como exemplo a explanação de Jean-Pierre Vernant sobre o vinho, visto a partir dessa ambigüidade do termo como “droga”: “O vinho é ambíguo. Quando é puro, ele encerra uma força de extrema selvageria, um fogo abrasador; quando é cortado e consumido segundo as normas, ele traz, à vida cultivada, uma dimensão suplementar e como que sobrenatural: alegria do festim, esquecimento dos males, droga que dissipa as penas (*phármakon*)” (Vernant, 2002:350).

panteão grego para a entrada das Eumênides. O narrador do conto, como Atená, procura convencer, pelo discurso bem urdido, o interlocutor da inocência de Mula-Marmela, negociando, através de sua versão, um olhar mais atento do interlocutor sobre essa mulher que salvou, como benfazeja, a cidade do *guénos* amaldiçoado de Mumbungo.

O legado terrível herdado pelo sangue por meio de maldições, aprisiona Retrupé numa cadeia de crimes iniciada por seu pai, Mumbungo, assim como o une à presença de Mula-Marmela, cumprindo sua sina, como diz o narrador, com a “marca da coleira” que o ligava como um *miasma* ao *guénos* malfadado. O mesmo fado de estar atado aos laços consangüíneos de Tântalo, que é destinado desgraçadamente a Agamemnom, retorna em “A benfazeja” como estirpe maldita que deve ser afastada da cidade e, Mula-Marmela, como bode expiatório do interlocutor – *phármakos*⁴⁹.

Jean-Pierre Vernant, em “Édipo sem complexo”, vê em Édipo o “duplo” de um

rei ‘salvador’ a quem, no início da peça, todo o povo implora, como se dirigisse a um deus que tem nas suas mãos o destino da sua cidade; mas também poluição abominável, monstro de impureza, que concentra em si todo o mal, todo o sacrilégio do mundo, e que é preciso expulsar como um *phármakos*, um bode expiatório, para que a cidade, de novo pura, seja salva (Vernant, 2002:67).

Mula-Marmela encerra a mesma duplicidade de Édipo. Ela é a benfazeja que limpa a cidade do clã maldito e que, até na sua partida, recolhe um cachorro morto “para livrar o logradouro e lugar de sua pestilência perigosa, se para piedade de dar-lhe cova em terra” (Rosa, 1975:134). Mas, como *phármakos*, deve ser expulsa da cidade, purificando o território de seu *miasma*: “Sem lhe oferecer ao menos qualquer espontânea esmola, vocês a viram partir: o que figurava a expedição do bode – seu expiar” (Rosa, 1975:133).

Devemos notar que o valor moral dos atos da personagem na tragédia grega era avaliado como positivo ou negativo conforme a punição aos mesmos. A falha, o erro vem da noção de que, por ser culpado, o sujeito foi punido. O homem grego não fazia distinção entre o bem e o mal nas suas escolhas, apenas optava por uma das saídas e, dessa forma, carregava com ele a responsabilidade por suas atitudes. Peter Szondi, em capítulo sobre o pensamento trágico de Goethe, ressalta a visão do filósofo, que se constitui na

⁴⁹ *Phármakos*: bode expiatório. Termo utilizado por Platão, no *Fedro*, e detalhadamente estudado por Derrida, em *A Farmácia de Platão* (1991).

impossibilidade de solução para o conflito trágico. Para Goethe, uma “oposição irreconciliável” catalisa a escrita trágica. O movimento dialético que tal contradição opera pode ser identificado, similarmente, na vontade de Chapeuzinho Vermelho e nas sinas de Mula-Marmela, Mumbungo e Retrupé.

A liberdade de Chapeuzinho Vermelho em escolher o seu caminho traz, como revés, o dever de responder por uma falha, seguindo um movimento dialético próprio da tragédia, como se a realização do seu desejo fosse também seu castigo. Já o destino que impera sobre os crimes das personagens de Guimarães, situando-as na encruzilhada do trágico, entre a consciência do erro e o dever a ser cumprido, relega Mula-Marmela, Mumbungo e Retrupé à mesma condição trágica e monstruosa deste grande jogo travado pelo narrador da menina do capuz vermelho. E do verde também.