



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE

**O ACESSO AO OUTRO: MONSTRO, FRONTEIRA E ALTERIDADE EM *WHERE
THE WILD THINGS ARE***

**FORTALEZA
2015**

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE

**O ACESSO AO OUTRO: MONSTRO, FRONTEIRA E ALTERIDADE EM *WHERE
THE WILD THINGS ARE***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de Pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo

FORTALEZA
2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Federal do Ceará

Biblioteca de Ciências Humanas

C376a Cavalcante, João Victor de Sousa.

O acesso ao outro : monstro, fronteira e alteridade em *Where the Wild Things Are* / João Victor de Sousa Cavalcante. – 2015.

117 f. : il. color., enc. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2015.

Área de Concentração: Comunicação e Linguagens.

Orientação: Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo.

1. Monstros – aspectos simbólicos. 2. Alteridade. 3. Semiótica e arte. 4. Heróis. I. Título.

CDD 809.933

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE

O ACESSO AO OUTRO: MONSTRO, FRONTEIRA E ALTERIDADE EM *WHERE THE WILD THINGS ARE*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de Pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em: __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Gabriela Frota Reinaldo (orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Carmem Luisa Chaves Cavalcante
Universidade de Fortaleza (Unifor)

Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Antônio Wellington de Oliveira Júnior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pelo apoio, pelos sacrifícios e pela dedicação estes anos todos.

À Gabriela Reinaldo, pela sensibilidade e delicadeza com que orientou meus trabalhos, pela leitura cuidadosa e pelos conselhos sempre muito atentos.

À Isadora Rodrigues, com quem partilhei muitas inquietações, pela parceria e pelo companheirismo ao longo da pesquisa.

À Grazi, meu agradecimento especial por transbordar de amizade todos os dias e ao Jander pela compreensão e pela (im) paciência.

Ao Henrique, pelos conselhos, pela paciência e pelas leituras que tanto me socorreram nesta dissertação.

Aos queridos Eveline, Raquel e Renan pela amizade incansável.

Agradeço também aos amigos Diego Soares, Caio Mota e André Morais pelos ouvidos, trocas e conversas.

As sereias entretanto têm uma arma ainda mais terrível que o canto: o seu silêncio. Apesar de não ter acontecido isso, é imaginável que alguém tenha escapado ao seu canto; mas do seu silêncio certamente não. Contra o sentimento de ter vencido com as próprias forças e contra a altivez daí resultante - que tudo arrasta consigo - não há na terra o que resista (Franz Kafka – O Silêncio das Sereias).

RESUMO

A proposta desta pesquisa é discutir as figurações da monstruosidade na obra do ilustrador norte-americano Maurice Sendak, mais especificamente no livro *Where the Wild Things Are*, publicado em 1963. Ao analisar a relação entre o herói Max e os monstros com os quais lida em sua aventura, discutimos a presença dessas criaturas bestiais como mecanismos de fabricação da alteridade e como elementos de intersecção cultural, habitantes das zonas fronteiriças das culturas. Na relação com o monstruoso, a subjetividade não se assenta no caráter estável e agregador de uma identidade, mas sim na relação conflituosa e fragmentária da alteridade, em que o “outro” é sempre fabricado, configurando-se não apenas como limite, mas também como condição para o “eu”. O corpo do monstro evidencia o caráter fronteiro do ser, como signos que deliram em zonas limítrofes. Esses elementos entram em conflito com a ordenação binária estabelecida pela cultura e desagregam dicotomias elementares tais como natureza e cultura, normal e patológico, homem e monstro. Empreendemos nossa investigação a partir de questões que tocam a visualidade das páginas ilustradas por Maurice Sendak. Assim, centramos nossa análise na relação intersemiótica entre os sistemas sógnicos verbal e icônico. Tomamos como âncora conceitual estudos que versam sobre palavra e imagem (Flusser, 2011; Nodelman, 2012), bem como trabalhos sobre monstruosidade (Cohen, 1996, 1999; Corno, 1997; Gil, 2006). Além desses autores, articulamos nossas reflexões pondo em diálogo as noções de fronteira e de semiosfera elaboradas pelo semiótico Iuri Lotman com o conceito de limite do filósofo espanhol Eugenio Trías e com categorias da Antropologia Social, notadamente alteridade e cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Monstro; Fronteira; Alteridade; Ilustração; Maurice Sendak

ABSTRACT

The purpose of this research is to discuss the figurations of monstrosity in the work of the american ilustrator Maurice Sendak, more specifically in the book *Where the Wild Things Are*, published in 1963. By analyzing the relationship between the hero Max and the monsters with which he deals on his adventure, we discusse the presence of these bestial creatures as manufacturing mechanisms of otherness and as a cultural intersection elements, inhabitants of the border areas of cultures. In the relation with the monstrous, subjectivity is not based on stable and aggregator character of the identity but in the conflicting and fragmentary relationship of otherness, in which the "other" is always built, acting not only as limit, but also as condition to the "self". The monster's body shows the border character of the self, as signs that wonder in the border areas. These elements come into conflict with the binary sort established by culture and they disaggregate elementary dichotomies such as nature and culture, normal and pathological, human and monster. We organize our research from issues that touch the visuality of pages illustrated by Maurice Sendak. Thus, we focus our analysis in the intersemiotic relationship between the verbal sign systems and iconic. We take as a conceptual anchor studies that talk about word and image (Flusser, 2011; Nodelman, 2012), as well as works about monstrosity (Cohen, 1996, 1999; Corno, 1997; Gil, 2006). Besides these authors, we articulate our reflections putting in dialogue the notions of border and semiosphere, from the semiotician Iuri Totman with the concept of limit of the Spanish philosopher Eugenio Trías and with categories of social anthropology, especially otherness and culture.

KEYWORDS: Monster; Border; Otherness; Illustration; Maurice Sendak

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 IMAGEM E NARRATIVA: POÉTICAS E DISCURSOS NAS ILUSTRAÇÕES DE MAURICE SENDAK	15
2.1 Maurice Sendak e seu tempo	15
2.2 O livro ilustrado	29
2.3 Palavra e imagem na ilustração	47
3 FRONTEIRAS IMPURAS: MONSTROS, VERTIGEM E A FABRICAÇÃO DA ALTERIDADE	56
3.1 Criaturas na fronteira	56
3.2 O Acesso ao outro	71
4 MONSTROS, REIS E O PROCESSO RITUAL	86
4.1 Ritos de passagem e o conto maravilhoso	86
4.2 Monstros e reis	101
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	108
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo povoado por monstros. Atacam-nos por todos os lados: no cinema, na literatura, nas religiões, na arquitetura, nos *causos* do folclore e narrativas da cultura oral, na cultura pop e em lendas urbanas. Nascidos nas antigas tradições mitológicas, nas quais apareciam como manifestações de elementos religiosos, os monstros costumavam resguardar mistérios sagrados, como seres intermediários entre os homens e os deuses. Posteriormente, passaram a ser vistos histórica e culturalmente como emblemas do terror e do medo, como transgressões radicais de ordenações naturais e sociais. Na modernidade, ocupam espaço no imaginário ocidental como algozes temíveis, diretamente relacionados aos sentimentos marginais de uma sociedade, sobretudo o medo e os tabus sexuais. Em pleno século XXI, quando a secularização dos mitos e a fé na ciência estão na ordem do dia, a monstruosidade ainda nos rodeia, dissimulada e transformada. Sua presença, contudo, é tão vívida quanto em qualquer outra época. Com sua natureza difícil de apreender, os monstros encontram nas narrativas para crianças um *habitat* bastante fértil para sua sobrevivência nas culturas contemporâneas.

Nas narrativas de fantasia e nas histórias infantis, os monstros se comportam como antagonistas clássicos que devem ser vencidos pelo herói. Este, modelo exemplar para a humanidade, aqueles, imagens repulsivas, marginalizadas. As figuras monstruosas são recorrentes para corporificar os sentimentos e desejos que uma cultura não materializa concretamente. O corpo do monstro, culturalmente construído, advém de uma demanda social, baseada no modelo de homem que determinada sociedade valoriza. Surge então uma dupla relação entre homem e monstro, que se revela na ojeriza e na proximidade que temos com figuras bestiais. O monstro passa a ser nosso outro, nosso limite como seres de cultura. Munidos da função redentora da humanidade, essas criaturas atuam como válvulas de escape dos medos, ansiedades, desejos proibidos e situações incompreensíveis. Essa redenção se manifesta de diversos modos no corpo monstruoso, indo do gigante colossal às patéticas figuras do grotesco.

Mais do que sua significação individual, uma vez que seus significados são difusos e fronteiros, os monstros oferecem-nos importantes ferramentas para pensarmos a cultura, embora, também nesse domínio, não se estruturam de modo claro. Monstros questionam e desafiam, ao mesmo tempo em que assombram, aterrorizam, caçam, devoram. Escapam das

nossas tentativas de prendê-los em categorias fixas, uma vez que sua natureza é movediça e dinâmica, tal como a nossa própria realidade cultural. A monstruosidade é, portanto, apreendida pelo impacto que nos causa, pelos frequentes ataques e pela sua onipresença. Monstros golpeiam nossa subjetividade e surgem com mais força nos momentos de crise. As narrativas que abordam monstros e monstruosidades, sejam elas mitológicas, religiosas, estéticas ou científicas, possuem estreita relação com dispositivos de equilíbrio psíquico e social e nos guiam para lugares estranhos, limítrofes, de difícil acesso, que, contudo, muito nos dizem sobre nossas experiências como seres de cultura.

É este o norte que orienta as ambições desta dissertação, fruto de minhas pesquisas no mestrado em Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará. Minha proposta é debruçar-me sobre a obra do escritor e ilustrador norte-americano Maurice Sendak (1928-2012), mais precisamente o livro *Where the Wild Things Are*, publicado em 1963, com o intuito de discutir as figurações da monstruosidade nas ilustrações elaboradas pelo artista e os desdobramentos destas em questões relacionadas à alteridade. Meu interesse principal é discutir esta obra (em diálogo com outras do mesmo autor e de outros) como uma narrativa que nos guia para esses espaços desconhecidos de nós mesmos, que se situam nas bordas da cultura, cuja experiência fronteiriça nos coloca diante de complexas questões ligadas às vivências culturais, tais como a alteridade, as identidades, os usos do corpo e o próprio funcionamento da cultura enquanto sistema sócio-cultural.

O livro *Where the Wild Things Are*, considerado um clássico na literatura infantil moderna em língua inglesa, possui uma extensa fortuna crítica nos estudos literários, muito embora a literatura infantil possua um lugar específico, por vezes marginal, dentro das pesquisas em Literatura. Meu interesse, contudo, não se orienta por este viés, mas sim pelos caminhos da visualidade das ilustrações de Maurice Sendak, de modo que esta pesquisa destoa de grande parte dos estudos sobre Sendak que encontrei, à exceção de alguns mais contemporâneos, como o pesquisador norte-americano Perry Nodelman (ver referências bibliográficas). Desse modo, concentro os esforços de análise nas ilustrações elaboradas por Sendak (que também é um caminho pouco explorado), o que reforça uma relação entre monstruosidade e visualidade bastante recorrente nas artes plásticas e no cinema.

O objeto nos conduz, dessa forma, para uma encruzilhada metodológica, pois o livro infantil ilustrado possui uma natureza híbrida de tal modo que seus elementos visuais não podem ser dissociados de seus elementos literários, senão com uma grande perda de

importantes elementos de compreensão, tanto da leitura como de sua análise. O trabalho de Sendak, portanto, sugere uma abordagem multilateral que comunga estudos literários com pesquisas ligadas à cultura visual, ao cinema, além de problemáticas que concernem à natureza semiótica das relações entre palavra e imagem, ou entre linguagens verbais e icônicas. É nesta zona limítrofe que posso localizar com maior clareza o objeto ao qual dedico esta dissertação e, a partir deste local, tentar compreendê-lo dentro dos estudos em Comunicação Social, cuja formação multidisciplinar me parece providencial para estudar o fenômeno da ilustração, sobretudo as relações entre a linguagem da imagem ilustrada e o corpo da obra como um dispositivo midiático, bem como seus desdobramentos em modos de leitura e percepção.

A partir dessa natureza tentacular do objeto, que estende seus braços para diversas direções, além da complexidade envolvida nos estudos da monstruosidade, busco, a partir de algumas categorias principais de análise - alteridade, limite e fronteira - explorar a narrativa de *Where the Wild Things Are* tendo como objetivo discutir a hipótese de que na relação com o monstruoso, a subjetividade não se assenta no caráter estável e agregador de uma identidade, mas sim na relação conflituosa e fragmentária da alteridade, em que o “outro” é sempre fabricado, configurando-se não apenas como limite, mas também como condição para o “eu”. Para me aprofundar nestas discussões enveredo minhas reflexões por um caminho também interdisciplinar, buscando, inicialmente, um ponto de diálogo entre a Antropologia Social e a Semiótica da Cultura, sobretudo a compreensão sistêmica da cultura elaborada pelo pensamento de Iuri Lotman, cujo conceito de fronteira é fundamental para o desenvolvimento deste trabalho.

As aproximações entre estes dois campos do saber – antropologia e semiótica da cultura – pode envolver algumas querelas epistemológicas: enquanto a antropologia assenta suas discussões em uma perspectiva etnográfica em que cultura e sociedade se justapõem, a semiótica russa trabalha com noções relacionadas a sistemas de informações, em que a transmissão de signos e a formação de textos culturais ocupa lugar central nas discussões. Não é meu interesse comprar esta briga e sim por em diálogo ricas ferramentas conceituais das duas disciplinas e aventurar minha análise pelo que elas têm em comum, embora consciente de suas diferenças. O interesse em estabelecer este diálogo me parece necessário, também, para quebrar um certo silêncio em relação ao pensamento de Lotman dentro das ciências sociais. Cursei graduação em Ciências Sociais antes de estudar Comunicação e percebo este

distanciamento em relação a algumas correntes da semiótica.

Ainda no que concerne às minhas questões centrais de pesquisa chamo atenção para o diálogo que estabeleço com alguns temas da Psicanálise, sobretudo alguns textos de Sigmund Freud que versam sobre temas da cultura, além de trabalhos de psicanálise junguiana que colaboram para o estudo de determinadas simbologias. Tal aproximação me parece oportuna, sobretudo por conta da relação das obras de Sendak com os contos de fada e com os mitos, os quais foram por muito tempo (e ainda são!) objeto de grande interesse da Psicanálise.

Esta dissertação está dividida em três capítulos:

O primeiro deles aproxima o leitor da obra de Sendak e apresenta panorama da vida e das obras do ilustrador. Esse esforço biográfico nos ajuda a compreender melhor o trabalho do artista e os contextos estéticos com que dialoga, principalmente devido ao escasso material em língua portuguesa referente ao trabalho de Maurice Sendak. Apesar de bastante conhecido em outros países, no Brasil sua obra possui apenas três títulos traduzidos: “Onde Vivem os Monstros” (*Where the Wild Things Are*), 2009; “O Aviso na Porta de Rosie” (*The Sign on Rosie’s Door*), 2015; e “Na Cozinha Noturna” (*In the Night Kitchen*), 2015. As edições brasileiras estão a cargo da editora Cosac Naify. A escolha por enveredar pelos elementos biográficos do autor encontra reforço na restrita fortuna crítica em língua portuguesa sobre ele, como mencionado anteriormente. É salutar dizer que não procuro relações de causalidade entre elementos históricos e as ilustrações do artista, nem assumir uma posição de biógrafo de Sendak, mas sim salientar alguns pontos de sua vida cotidiana e do movimento histórico que ocorria à sua volta. Ainda nesse capítulo, discuto as potências e as especificidades das relações entre palavra e imagem no livro infantil ilustrado, buscando uma genealogia da literatura ilustrada moderna. Ao entrelaçar dois sistemas de representação diferentes (o verbal e o icônico) a ilustração literária reativa querelas fundamentais das relações entre palavra e imagem, reelaborando seus efeitos estéticos a partir de contínuas operações tradutoras de cunho intersígnico em pelo menos dois níveis: as ilustrações de Sendak como releituras de diversas tradições estéticas e o texto ilustrado como um fenômeno híbrido em que palavra e imagem se traduzem mutuamente. Este primeiro capítulo é intitulado **Imagem e narrativa: poéticas e discursos nas ilustrações de Maurice Sendak**.

O segundo capítulo, **Fronteiras impuras: monstros, vertigem e a fabricação da alteridade**, analisa os monstros de Sendak como seres de intersecção cultural, cuja posição dentro da cultura está relacionada às situações de acentuada ambiguidade simbólica, nas quais

é possível observar um intenso fluxo sógnico. O capítulo reflete sobre as qualidades tradutoras dos monstros, seu caráter híbrido e suas relações com o herói, com quem compartilha um corpo culturalmente contaminado. Como habitantes das fronteiras, os monstros passam a ser corpos limítrofes, pelos quais os signos se deslocam dinamicamente e são ressignificados e transformados. Percebo isso no contato entre herói e monstro que ocorre em *Where the Wild Things Are*: o pequeno herói Max transporta-se para uma zona fronteira onde disputa questões relacionadas ao autoconhecimento, às delimitações culturais de si e do outro, vivenciadas, sobretudo no hibridismo dos corpos e num duplo processo em que o monstro é humanizado e o humano bestializa-se. Dessa forma, parto do pressuposto que o monstruoso não é apenas limite para a alteridade, mas também sua condição. Essas questões são discutidas com base em dois conceitos centrais que norteiam este trabalho: *fronteira*, cuja origem se encontra na Semiótica da Cultura, e *limite*, elaborado pelo filósofo espanhol Eugenio Trías, que reflete sobre a situação ontológica de ser/estar no limite. Ao relacionar os dois conceitos, reforço o eco que estes encontram em temas caros à Antropologia, sobretudo nas concepções antropológicas de cultura e de alteridade.

A aventura de Max e seu encontro com os monstros elabora um caminho já traçado por inúmeros heróis nas narrativas míticas ou nos contos de fadas, o que aproxima o pequeno herói de Sendak a personagens viajantes de diversas tradições mitológicas, tendo como patrono o Ulisses, de Homero. Tais viagens empreendidas pelos personagens de Sendak são analisadas no terceiro capítulo. Intitulado **Monstros, reis e o processo ritual**, o último capítulo desta dissertação estabelece aproximações entre a estrutura da narrativa de Sendak, aproximando-a à morfologia do conto maravilhoso estudada pelo folclorista Vladimir Propp e às etapas dos ritos de passagem, mais precisamente os ritos de iniciação, tema que encontra na antropologia social, sobretudo a partir da obra de Arnold van Gennep, lugar privilegiado de estudos. Partindo da premissa de que há um processo específico de floração simbólica nos ritos de passagem (a saber: símbolos liminares), analiso a figura do rei e do monstro como símbolos de transição por excelência, cuja aparição nas narrativas, bem como nos ritos, ocupam um espaço de acomodação sógnica de grande valor para a dinâmica da cultura e da própria semiose. Busco, dessa forma, entender como o monstro e o rei monstruoso Max desacomodam determinados significados dos significantes movediços que são os corpos dos monstros, em um processo de geração de novas informações dentro dos sistemas culturais.

As traduções das citações em língua espanhola e inglesa são de minha responsabilidade, exceto quando indicado no texto. Adianto ainda que optei por manter, em notas de rodapé, a transcrição na língua original. Opto por manter, também, os títulos das obras de Maurice Sendak em inglês, pois trabalho com as edições americanas dos livros do artista.

2 IMAGEM E NARRATIVA: POÉTICAS E DISCURSOS NAS ILUSTRAÇÕES DE MAURICE SENDAK

Poesia é como pintura; uma te cativa mais, se te deténs mais perto; outra, se te pões mais longe; esta prefere a penumbra; aquela quererá ser contemplada em plena luz, porque não teme o olhar penetrante do crítico; essa agrada uma vez; essa outra, dez vezes repetida, agrada sempre (Horácio – *Ars Poética*).

2.1 Maurice Sendak e seu tempo

Em julho de 1964, durante uma reunião da *American Library Association*, em St. Louis, Missouri, Maurice Sendak (1928-2012) afirma enfático que a infância é um tempo terrível e conturbado, no qual as crianças se deparam muito precocemente com sentimentos de impotência e vulnerabilidade diante do medo, da raiva e da frustração. Para ele, os pequenos precisam lidar com “todas as emoções que são uma parcela cotidiana de suas vidas e que eles só conseguem perceber como forças ingovernáveis e perigosas” (SENDAK, 1988, p.151)¹. Na ocasião, Maurice Sendak recebia a *Caldecott Medal*, um dos mais importantes prêmios dedicado a ilustradores de literatura infantil nos Estados Unidos, pelo livro *Where the Wild Things Are*, publicado em outubro de 1963. No mesmo discurso, Sendak continua:

Desde a primeira infância, as crianças vivem em termos familiares com emoções desreguladas, em que medo e ansiedade são parte intrínseca do cotidiano, e elas [*as crianças*] lidam continuamente com frustração da melhor maneira possível. E é por meio da fantasia que as crianças alcançam a catarse. Esse é o melhor meio que eles têm para domar seus monstros (SENDAK, 1988, p.151)².

Domar monstros: é disso que trata a premiada obra de Sendak. Esta é a grande aventura vivida pelo seu personagem principal, Max, que não apenas conquista monstros ferozes e antropofágicos, como também reina absoluto sobre eles em um mundo fantástico, aparentemente imune às rígidas regras do mundo real. O livro traz logo nas primeiras páginas

¹ No original em inglês: all the emotions that are an ordinary part of their lives and that they can perceive only as ungovernable and dangerous forces.

² No original em inglês: From their earliest years children live on familiar terms with disrupting emotions, that fear and anxiety are an intrinsic part of their everyday lives, that they continually cope with frustration as best they can. And it is through fantasy that children achieve catharsis. It is the best means they have for taming Wild Things.

o personagem Max que, vestindo sua fantasia de lobo, começa a fazer muita bagunça em sua casa. Por conta disso, sua mãe o chama de monstro, ao que o garoto, revelando um comportamento irascível, responde “Olha que eu te como!”. Pela resposta, Max é mandado para a cama sem jantar.

Nessa mesma noite, de castigo no quarto, a criança vê crescer uma floresta por entre as paredes, com cipós pendurados no teto. Vê também surgir um oceano com um barco que o leva para uma ilha habitada por monstros terríveis, antropófagos e de corpos híbridos. Em pouco tempo, na ilha, Max, com seu comportamento indisciplinado, doma as criaturas e dá início ao que o narrador do livro define como uma “bagunça geral”. Irritado e se sentindo sozinho, o garoto manda os monstros para o castigo, do mesmo modo que sua mãe fizera com ele. É quando Max decide navegar de volta para casa até retornar ao seu quarto, onde encontrou o jantar esperando por ele “ainda quentinho”, de acordo com o que diz o narrador do texto verbal da história.

O enredo, aparentemente simples e bastante recorrente em histórias infantis, evoca questões delicadas e complexas relacionadas à infância, à dinâmica do inconsciente, à solidão, à sexualidade, à morte e ao modo como os personagens se relacionam com sentimentos da ordem do insólito ou do sinistro. Tais questões eram normalmente excluídas das publicações voltadas para crianças, cuja orientação pedagógica, seguindo uma tradição iniciada por Charles Perrault e pelos irmãos Grimm, buscava infantilizar não apenas a linguagem como também as temáticas direcionadas aos pequenos leitores (CARTER, 2005; DARNTON, 1986). Segundo o crítico britânico Alan Powers (2008), o sucesso de *Where the Wild Things Are* assinalou um novo período no desenvolvimento da literatura infantil na década de 1960.

Se algumas crianças leitoras (ou ouvintes) e adultos com mentalidade convencional consideram as obras perturbadoras, muitos outros apreciam o modo como elas sugerem uma grande quantidade de assuntos, que costumam ser excluídos de outras representações do mundo físico e mental. Sendak descobriu que podia reconstruir de forma imaginativa os sentimentos suprimidos da primeira infância, indo além das questões de ‘bom gosto’ e relacionando a escrita de livros para crianças a um universo tão amplo quanto o da literatura adulta (POWERS, 2008, p. 90).

Ao explorar essas temáticas, Sendak mudou o status da literatura ilustrada infantil não apenas por se dedicar a representar o inconsciente dos personagens por meio das imagens, mas também por desenvolver uma estética apurada de composição da imagem em relação ao texto escrito. *Where the Wild Things Are* apresenta uma técnica de desenho em estilo de xilogravura do século XIX – a técnica já havia sido explorada pelo artista em suas ilustrações

para o livro *Little Bear* (1957) de Else Holmelund Minarik –, marcada pelo forte sombreado e acompanhada por um texto bastante conciso, depurado ao máximo, mas que se integra à imagem em uma relação indissociável e complementar, colocando a obra de Sendak como uma importante peça no desenvolvimento do livro ilustrado moderno.

Ao relacionar dois sistemas de representação sígnica – o verbal e o icônico –, a literatura ilustrada de Sendak oferece ao leitor um complexo mosaico de referências cuja interpretação depende da conflituosa relação entre palavra e imagem, tornando a ilustração um fenômeno heterogêneo, em que o efeito estético é criado a partir de duas ordens de grandeza distintas, que se traduzem mutuamente para criar uma noção do todo. As imagens no livro ilustrado se apresentam ao leitor como um convite à interpretação, nem tudo é mostrado pela ilustração, ao mesmo tempo em que nem tudo é contado pelo texto escrito. O leitor deve preencher essas lacunas, transitando pelas diversas camadas contextuais e intertextuais que a obra oferece.

No caso de *Where the Wild Things Are* (bem como de outros trabalhos de Sendak), a trama se desenvolve sobre um pano de fundo cultural bastante específico, cuja compreensão é uma importante chave de leitura dos elementos ali representados. Para nossa análise, nos valem não apenas de elementos presentes na obra, como também informações específicas da biografia do autor e do meio sócio-histórico no qual ele está inserido. Não sugerimos, aqui, uma abordagem sociológica da arte em que o contexto histórico poderia explicar os fatos estéticos. O que propomos é um entrelaçamento dialético entre a obra como um produto e o meio social em que é produzida, resguardando, entretanto, a ideia de que um livro ilustrado é uma obra aberta e sua interpretação é um fenômeno dinâmico em constante renovação, que se completa singularmente no ato de leitura.

Não devemos, como nos alerta Antônio Cândido (2006), tomar o social como uma fórmula obrigatória ao exigir que uma obra de arte revele a realidade fidedignamente, muito menos abandonar esta visão e pensar uma obra apenas como um conjunto de regras formais fechadas em si.

Hoje sabemos que a integridade da obra não permite adotar nenhuma dessas visões dissociadas; e que só a podemos entender fundindo texto e contexto numa interpretação dialeticamente íntegra, em que tanto o velho ponto de vista que explicava pelos fatores externos, quanto o outro, norteado pela convicção de que a estrutura é virtualmente independente, se combinam como momentos necessários do processo interpretativo. Sabemos, ainda, que o externo (no caso, o social) importa, não como causa, nem como significado, mas como elemento que desempenha um certo papel na constituição da estrutura, tornando-se, portanto, interno (CÂNDIDO, 2006, p.14).

Quem foi, afinal, Maurice Sendak?

Relativamente desconhecido no Brasil, Maurice Bernard Sendak nasceu em 1928, no Brooklyn, em Nova York, onde passou toda a sua infância com os pais, imigrantes judeus vindos da Polônia, e com os irmãos. O período é considerado pelo artista como uma época terrível, sobretudo pelas constantes notícias vindas da Europa de familiares mortos pelo regime nazista na década de 1930, o que expôs muito cedo o menino Sendak às questões ligadas à morte, à solidão e aos sentimentos de tensão e angústia de seus parentes mais próximos diante desses fatos. O caso mais marcante dessa época ocorreu em 1941, ano de seu *bar mitzvah*³. A cidade natal de seu pai, Philip Sendak, foi destruída por tropas nazistas e muitos dos familiares remanescentes foram mortos nessa ação. Mais tarde, Maurice Sendak retrataria esses horrores por meio dos monstros de *Where the Wild Things Are*, sobretudo na caracterização dos olhos das criaturas, que segundo o próprio autor, são referências à expressão de pânico e horror dos seus parentes durante o Nazismo.

Em entrevistas⁴, Sendak descreve a si mesmo como uma criança *incomum*, que não tinha muitos amigos, à exceção dos irmãos Jack e Sadie. Na infância, preferia sentar-se à janela e desenhar as crianças que brincavam nas ruas do Brooklyn a sair e divertir-se com elas, o que denota não apenas um caráter solitário do artista, como também uma vocação em grande medida autodidata para o desenho. Essas memórias da infância sobrevivem nas ilustrações posteriores do autor e atuam como constantes recursos de inspiração.

Na voz do próprio Sendak:

³ Cerimônia que insere o menino judeu como um membro maduro na comunidade judaica.

⁴ Referimo-nos, principalmente, ao filme *Tell them everything you want: a portrait of Maurice Sendak* (2009), documentário dirigido por Spike Jonze.

Durante minha pré-adolescência eu passava centenas de horas sentado na minha janela, desenhando as crianças do bairro brincarem. Eu desenhava e ouvia, e estes cadernos de desenhos se tornaram um campo fértil para o meu trabalho futuro. Não há um livro que eu tenha escrito ou uma imagem que eu tenha desenhado que, de algum modo, não deva a esses cadernos sua existência (SENDAK, 1988, p.150)⁵.

O marco inicial da carreira como ilustrador é em 1947, mas é apenas em 1956 que ele estreia como autor-ilustrador com o livro *Kenny's Window*. A consagração veio em 1963, com *Where the Wild Things Are*, e com ela uma série de críticas. O desconforto que o livro gerou na época se deveu principalmente à figura materna apresentada com um acentuado ar de agressividade e despreparo emocional diante de uma criança indisciplinada e, também, por conta das figuras monstruosas e grotescas que ocupam suas páginas. Bruno Bettelheim, famoso psicólogo austríaco que se notabilizou ao estudar contos de fada e histórias infantis a partir de uma análise psicanalítica, chegou a condenar publicamente o livro, afirmando que Sendak era insensível aos medos infantis e que o livro assustava os pequenos. Embora Bettelheim não tenha sido o único detrator da obra, o sucesso do livro foi notório, sendo premiado no ano seguinte à publicação com a *Caldecott Medal*. Além desse, Sendak também recebeu, em 1970, o *Hans Christian Andersen Award*, considerada a principal condecoração para literatura infantil, dentre outros prêmios recebidos ao longo de sua carreira.

Identificamos, nos trabalhos de Maurice Sendak, a presença constante de temáticas relacionadas à morte e à solidão, ligados às posturas que o artista mostrou em relação à infância e à sua herança judaica, marcada também pelo fenômeno migração, não apenas a vinda da Europa para a América, mas também os movimentos diaspórico do povo judeu de um modo geral. Na maioria de seus livros, a infância aparece como um período de isolamento, semelhante à infância do autor em Nova York, quando ele não tinha permissão para caminhar pelas ruas da vizinhança devido à sua saúde e à constante preocupação com sua condição de judeu, filho de imigrantes expatriados em pleno estopim das ideias antissemitas. Essas questões são levantadas pela pesquisadora em literatura infantil Jill May (2000) que relaciona a herança do judaísmo na infância de Sendak com o modo com o qual a infância é apresentada nos seus livros. Para May, nas obras de Sendak, observamos um agudo interesse em representar a ideia de uma criança isolada e carente de atenção, que convive com um certo espectro do ideal religioso de morte e ressurreição.

⁵ No original em inglês: During my early teens I spent hundreds of hours sitting at my window, sketching neighborhood children at play. I sketched and listened, and those notebooks became the fertile field of my work later on. There is not a book I have written or a picture I have drawn that does not, in some way, owe them its existence.

O trabalho de Sendak depende das suas memórias da infância e da sua compreensão da integração da criança nas imagens da cultura popular, das músicas e danças modernas e das atitudes coletivas dos adultos, refletidas em medos e prazeres quando eles são pais e mães (MAY, 2000, p.147)⁶.

A perpetuação da judeidade no Ocidente foi profundamente marcada pelo imperativo da sobrevivência ao longo de numerosos movimentos migratórios, todos estes marcados por perseguições que culminariam no genocídio da Segunda Guerra Mundial, de modo que é no espaço privado e restrito da casa que o núcleo cultural da família judaica se situava. A historiadora francesa Perrine Simon-Nahum (1987), ao discorrer sobre as famílias judaicas na França no século XX, observa uma acentuação do caráter secreto na esfera privada das famílias judaicas, que viviam sob o constante olhar inquisidor do espectro antissemita. Para Simon-Nahum às tradicionais fronteiras espaciais e culturais que distinguiam o público do privado somava-se a fronteira política, que distinguiu o “judeu” do “cidadão”.

O trabalho da historiadora volta-se para a realidade francesa que em alguns aspectos diverge da norte-americana, na qual Sendak cresceu⁷. Contudo, observamos a permanência de um processo de tensionamento em que os imperativos da sobrevivência, do medo e da exclusão ainda ressoavam fortemente na cosmopolita Nova York do entre guerras. Desse modo, temos a casa como um “lugar em que se perpetuava uma identidade ameaçada pela assimilação e pela exclusão” (SIMON-NAHUM, 1987, p. 429). Esses conflitos ressoam nas histórias infantis de Sendak, em que observamos um ponto de conflito dos personagens em relação à casa e às relações familiares. Nessas narrativas, o ambiente doméstico é sempre o ponto de partida e de chegada das jornadas maravilhosas desses pequenos heróis. Jornadas essas que são impulsionadas por conflitos familiares, ou pelo menos derivadas deles.

Essas questões atuam como um eixo, uma estrutura, de toda a narrativa. Em *Where the Wild Things Are*, por exemplo, o personagem Max é apresentado como uma criança irascível e indisciplinada que é mandada para o quarto como forma de castigo pela mãe que o chama de *wild thing*. Esse isolamento inicial, imposto pelo castigo materno, pode ser compreendido como um correspondente do início da aventura fantástica que ele vivenciará, na qual os sentimentos ligados à família e à autoridade materna são evocados por meio das figuras dos

⁶ No original em inglês: Sendak's work relies on his childhood memories and on his understanding of the child's integration of popular culture images, modern song and dance, and community adults attitudes, reflected in their fears and pleasures when they are parents.

⁷ Estudos mais precisos sobre a população judaica nos Estados Unidos pode ser encontrados em Hertzberg, 1986 e Sachar, 1992, obras citadas nas referências bibliográficas.

monstros e pela ferocidade do comportamento do personagem, que vivencia extremos de liberdade e solidão em sua aventura.

Outro exemplo que podemos destacar ocorre com a personagem Ida, de *Outside Over There*. No caso de Ida, o isolamento doméstico é marcado por uma profunda melancolia: na trama, nos é apresentada uma situação em que Ida se vê desprovida da proteção paterna e da atenção materna (o pai está viajando e a mãe acometida por um estado depressivo). A menina é responsável por cuidar da irmã bebê que, em um minuto de descuido, é raptada por *goblins*⁸, monstros encapuzados que vivem em cavernas subterrâneas. Sozinha, Ida empreende uma viagem de resgate da irmã e tem que retornar em segurança para que seu lar não fique mais desfalcado. Tanto em *Where the Wild Things Are* quanto em *Outside Over There*, percebemos um movimento diaspórico em que o ambiente doméstico atua como portos de onde os pequenos heróis partem para travar batalhas com seus monstros, e para onde voltam, após vencerem seus antagonistas.

Nosso percurso analítico concentra-se nas relações travadas entre heróis e monstros, temática para a qual Sendak retorna em diversas de suas obras, em diferentes roupagens, remodelando e traduzindo motivos mitológicos em consonância com heróis complexos, cujas subjetividades são representadas nas ilustrações do artista como um rico mosaico de referências que se volta não apenas para a tradição mítica e da literatura infantil, mas também para artes plásticas e elementos de artes visuais modernas e contemporâneas, tais como cinema e histórias em quadrinhos. Nesse sentido, as ilustrações de Sendak configuram-se como *imagens impuras*, tomando de empréstimo o termo que André Bazin (1985) aplica ao cinema. Ao empreender uma defesa da adaptação fílmica, o ensaísta francês afirma que a evolução do cinema foi inflectida pelo exemplo das artes consagradas, referindo-se de modo otimista à impureza inerente ao meio audiovisual.

As assertivas de Bazin referem-se a uma discussão muito específica sobre o cinema (a questão da fidelidade da adaptação fílmica), mas nos ajuda a pensar as ilustrações de Sendak nos termos de impureza, de contaminações de diversas ordens que já se colocam na essência híbrida da relação palavra e imagem, cujo efeito estético no livro ilustrado se dá mediante a inter-relação entre dois regimes estéticos diferentes. Essas apropriações configuram-se como operações tradutoras de cunho intersemiótico, em que se estabelece uma “poética sincrônica”,

⁸ Criaturas oriundas do folclore nórdico que se assemelham a duendes. Geralmente associados ao mal, à enganação e a práticas hediondas, os *goblins* aparecem na ficção sob formas diversas. Na obra de Sendak, são criaturas encapuzadas habitantes de cavernas e que raptam crianças.

tal qual nos fala Julio Plaza (2010). O autor, em uma das principais obras de referência sobre a tradução intersemiótica⁹ em língua portuguesa, concebe a tradução de cunho intersígnico como uma prática artística que se situa na medula da contemporaneidade, cuja produção estética empreende uma leitura crítica do passado, como um modo de recuperação da história. Plaza entende os fenômenos estéticos como “uma imensa e formidável bricolagem da história em interação sincrônica, onde o novo aparece raramente, mas tem a possibilidade de se presentificar justo a partir dessa interação” (PLAZA, 2010, p. 12).

Os processos tradutores nos trabalhos de Sendak revelam-se nas diversas referências e apropriações em que diferentes contextos estéticos entram em contato e surgem em novas obras. A tessitura das ilustrações do artista aparece como dois níveis justapostos e inseparáveis de traduções intersemióticas: as operações tradutoras entre as linguagens verbal e icônica e as relações que Sendak estabelece com outros contextos estéticos, sobretudo na caracterização dos seus personagens. No caso de Max, por exemplo, protagonista de *Where the Wild Things Are*, é notória uma apropriação dos temas mitológicos do herói viajante, como Ulisses, da Odisseia de Homero. A partir da apropriação do tema mítico, Sendak comunga elementos de outras tradições para delinear a complexidade do seu personagem, tais como: a imagem do lobo, bastante frequente nos contos de fada europeus; a vivência com monstros; além de elementos do romance moderno, no qual a solidão e o intimismo psicológico são a marca da subjetividade dos personagens.

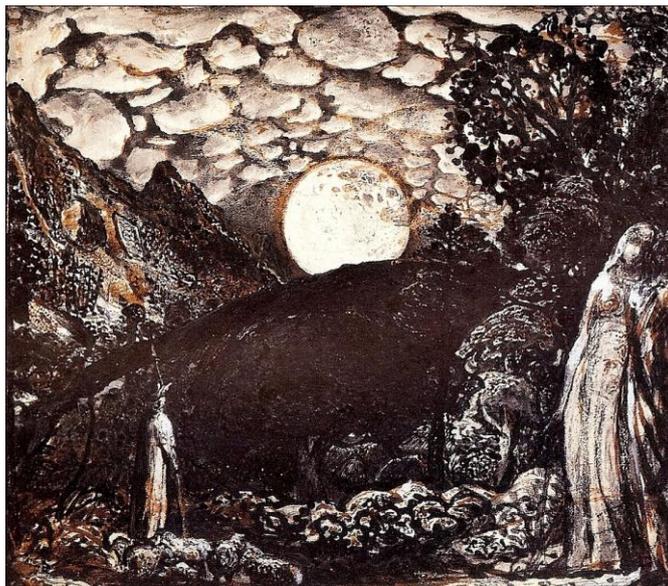
Nossa hipótese é a de que os heróis de Sendak percorrem uma longa trilha intertextual de formação, que se referencia, como já dissemos, com motivos de diferentes tradições das artes plásticas, além de se relacionar com temáticas de narrativas míticas, com os contos de fada e com o romance moderno. Nossa proposta não é mapear essas relações, nem nos interessa aqui uma pretensa “teoria da influência”, mas traçar uma contextualização pensada como um ponto de encontro entre diferentes tradições. O crítico norte-americano Gregory Maguire, ao elaborar um estudo visual da obra de Sendak, afirma que “nenhum outro artista de livros infantis teve a coragem de tomar de empréstimo com o abandono e a ludicidade de Sendak” (MAGRUIRE, 2009, p. 5)¹⁰.

⁹ Plaza, ao cunhar o termo Tradução Intersemiótica (TI), restringe suas reflexões às questões da arte multimídia e da intermídia, o que não dialoga diretamente com a nossa proposta. Contudo, nos valem de algumas equações do autor, notadamente a leitura que este estabelece com autores como Roman Jakobson, C.S. Peirce, Walter Benjamin e Haroldo de Campos.

¹⁰ No original em inglês: No other children’s book artist has had the nerve to borrow with the abandon and playfulness of Sendak.

Muitas das apropriações de Sendak são explícitas e assumidas por ele próprio como as do pintor e poeta inglês William Blake e do ilustrador britânico Randolph Caldecott. As referências, assumidas ou não, surgem de diversas formas: homenagens, críticas, paródias, renovações etc. Essa fortuna imagética e literária se comporta como uma apropriação afetiva do passado, em um sentido encontrado no pensamento de Walter Benjamin (sobretudo nas Teses Sobre o Conceito de História) para quem conhecer a história não significa tomar posse dela com precisão, mas sim “apropriar-se de uma recordação, como ela relampeja no momento de perigo” (BENJAMIN, 2012, p.243).

Algumas destas “capturas” promovidas por Sendak nos remete à construção do cenário em algumas de suas obras, principalmente as florestas ou bosques desenhados pelo artista, em que podemos verificar uma poderosa influência dos temas do romantismo, do qual destacamos a figura do pintor paisagista britânico Samuel Palmer (1805-1881), sobretudo suas pinturas pastorais. Em *Where the Wild Things Are*, bem como *Outside Over There*, *Higglety Pigglety Pop!* e *Dear Mili*, obras em que a floresta aparece como um espaço de grande importância para a narrativa, podemos perceber a releitura promovida pelo artista (como observamos nas imagens abaixo). No romantismo, a paisagem aparecia de forma idealizada, em consonância com a subjetividade do poeta ou do personagem. As obras de Sendak preservam esta interação entre meio ambiente e personagem, contudo de uma forma mais aproximada dos contos de fada, em que as florestas aparecem com certa frequência como espaços de transição, como um elemento instável e que resguardava riscos iminentes.



No alto, um quadro de Samuel Palmer intitulado *Shepherds under a Full Moon*, de 1827. Acima uma página de *Where the wild Things Are*, em que observamos uma floresta surgir no quarto de Max.

É nesse sentido que compreendemos Sendak como um mediador, afastando-nos da ideia rígida de autor como um criador original, como alguém que consegue transpor para as formas concretas uma pretensa ideia estética. Compreendemos a ideia de autoria a partir do que Roland Barthes (2004) expressa no famoso ensaio em que declara a morte do autor, passando este a ser uma instância do texto, que morre para que possa nascer a figura do leitor. Para o pensador francês, o fenômeno “autor” dá lugar ao *scriptor* moderno, um mediador do “tecido de citações saídas de mil focos da cultura” que é o texto literário. Para Barthes:

O escritor não pode deixar de imitar um gesto sempre anterior, nunca original; o seu único poder é o de misturar as escritas, de as contrariar umas às outras, de modo a nunca se apoiar numa delas; se quisesse exprimir-se, pelo menos deveria saber que a ‘coisa’ interior que tem a pretensão de ‘traduzir’ não passa de um dicionário totalmente composto, cujas palavras só podem explicar-se através de outras palavras (BARTHES, 2004, p.66).

Dessa forma, nos voltamos para os personagens de Sendak, notadamente Max, cuja complexidade psicológica é herdeira de uma vasta tradição literária que não se limita às histórias voltadas para crianças. Os heróis de Sendak surgem na segunda metade do século XX, como criaturas complexas, multifacetadas, de personalidades ambivalentes, muitas vezes monstruosas, que colocam em perspectiva questões ligadas às identidades em um contexto moderno, que, tal qual a arte, apresentam-se plurais, dinâmicas e anacrônicas¹¹.

O tema da personagem ficcional, bem como o do herói, aparece como uma problemática frequente para os que se ocupam de questões referentes à narrativa, sobretudo porque a personagem carrega em si um caráter dinâmico e se apresenta como um signo em mobilidade e transformação. São os personagens que permitem que uma trama ficcional ocorra, de modo que uma história é a história de personagens. Além disso, o caráter de identificação, ou mesmo de projeção psicológica, por parte dos leitores estimula a significativa produção acadêmica sobre este elemento, que se mostra como uma realidade cambiante em constante renovação, como bem indica a riqueza etimológica da palavra personagem: derivado do latim *persona* (máscara) e do grego *prosopon* (rosto), o termo tem sua origem no teatro como parte do jogo representativo entre verdadeiro e falso.

O fascínio de gerar, na ficção, criaturas à imagem e semelhança do artista se relaciona com a identificação que o leitor estabelece no pacto de leitura, fortalecendo, assim, a vinculação que temos com a atividade mimética promovida pelo artista. A personagem resguarda uma ambiguidade que longe de parecer incoerente, corresponde à própria riqueza de sua constituição: ao mesmo tempo em que a personagem ostenta profundas relações de similaridade e de realismo com os seres humanos, ela também sugere uma “humanidade ideal”, construída no campo da virtualidade, do devir, como um *vir a ser*. Ela é, portanto, um ser possivelmente humano cuja aventura se desenrola em um real possível, ou pelo menos,

¹¹ Utilizamos o termo “anacronia” aproximando-nos do que propõe historiador da arte Georges Didi-Huberman, cujos estudos sobre a imagens que sobrevivem ao longo da história nos é caro. Para o autor: “[...] todo passado é definitivamente anacrônico: só existe, ou só consiste, através de figuras que dele nos fazemos; só existe nas operações de um ‘presente reminiscente’, um presente dotado de potência admirável ou perigosa de apresentá-lo, justamente, e, no *après-coup* dessa apresentação, de elaborá-lo, de representá-lo (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 50).

verossímil (SEGOLIN, 1978; WOOD, 2008). Não devemos, entretanto, entender essa atividade mimética como puramente imitativa. Fernando Segolin (1978), em uma obra de referência sobre o tema do personagem de ficção, afirma que o que ocorre com o personagem relaciona-se com uma verossimilhança interna da obra, em que um universo é criado contíguo ao nosso, que, contudo, só existe como “produto da manipulação dos componentes da obra em função de leis que lhe sejam inerentes” (SEGOLIN, 1978, p. 17).

No âmbito da crítica e da teoria de literatura infantil, observa-se uma rica diversidade nos modos de interpretar o personagem, sobretudo devido à grande variedade de interações que o par palavra-imagem pode assumir. Além disso, a própria pluralidade das personagens, que podem ser crianças, animais, brinquedos falantes, monstros, robôs, extraterrestres, manchas coloridas que ganham vida, monstros, entre outros. Essa diversidade dilata o espectro da caracterização e é essa multiplicidade que faz com que o estudo da personagem requeira uma abordagem multidisciplinar. Contudo, mesmo sem uma unidade na caracterização, é possível encontrar elementos de análise pertinentes à nossa pesquisa quando relacionamos a estrutura dos contos de fada à complexidade do romance moderno, dentro de um contexto de linguagens verbais e visuais.

O conto maravilhoso, tal como o conhecemos atualmente, passou por inúmeras transformações e tem seu momento de maior difusão no limiar entre a Idade Média e a Idade Moderna, inscrito em uma fronteira entre a cultura popular e as noções de alta arte, que marca a distinção do novo modo de ver o mundo proposto pelo Iluminismo em diálogo com as “velhas” concepções do universo feudal europeu. O que chamamos popularmente de conto de fadas eram histórias contadas oralmente, principalmente para contrapor a dura realidade dos camponeses nessa época. O conteúdo dessas narrativas versava sobre a vida dos pobres anônimos, iletrados e miseráveis. Temas como fome, o frio, as altas taxas de mortalidade infantil, as relações familiares instáveis, os conflitos com a selvageria da natureza, entre outros, apareciam com frequência nessas histórias (CARTER, 2005; COELHO, 1985; DARNTON, 1986).

O historiador Dario Corno (1997) ressalta que, nessa fase de desenvolvimento dos contos maravilhosos, estes não eram destinados especificamente às crianças e se configuravam mais como um ato social do que propriamente estético, pois sua importância se encontrava na enunciação: o ato de criação é menos importante que a socialização desta criação, sobretudo porque a autoria dessas histórias era difusa, passada por gerações de

“contadores”. O historiador expõe a natureza dupla na interpretação do conto, que sugere pelo menos duas teses de classificação:

[...] por um lado afirma-se que no conto está presente um significado alegórico ou, quando muito, simbólico na medida em que a narrativa fabulosa não mais seria do que o vestígio cultural de antigos ritos e mitos cuja memória se perdeu; por outro, pensa-se que os contos representam narrações verdadeiras, ou seja, que assumiram entre os povos primitivos uma função social específica e, portanto, historicamente verificável (CORNO, 1997, 274).

A tradição oral dos contos de fadas se apresenta ainda distante de uma concepção centrada na noção de indivíduo. Por mais que essas narrativas elaborassem histórias em que um determinado personagem sofria consequências de situações adversas com que se deparava, o texto do conto era despersonalizado, o que reforça a importância que a enunciação tinha em detrimento da criação. De fato, a introdução do sujeito só será verificada com a literatura impressa, sobretudo a partir dos séculos XVI e XVII, quando a escrita permite sistematizar personagens fundados na reflexividade da consciência. É com o advento do romance que acontece a consolidação definitiva de personagens baseados na personificação e na reflexividade da consciência.

O romance, argumenta o crítico literário James Wood (2011), é a grande virtuosidade da excepcionalidade, sempre se esquivando das normas que lhe são ditadas. Nesse contexto, o personagem do romance é o grande mago dessa excepcionalidade, revelando uma diversidade não menor que a diversidade humana. É na trama, no desenrolar da narrativa, que apreendemos a personagem, cujas características são lançadas de modo difuso e fragmentário. Não conhecemos de fato aquele personagem, o que conhecemos é o seu comportamento mediante determinada situação, manipulada pelo discurso do narrador.

A forma romanesca nasce com a Idade Moderna e é tributário do aperfeiçoamento da imprensa no século XV. De modo diverso das histórias infantis, o romance caracteriza-se pelo isolamento do indivíduo que não pode sentar-se em volta da fogueira e discorrer sobre suas desventuras. Esse novo modo de ser ficcional, mais personalizado e humanizado, revelado no século XVI com *Don Quixote de la Mancha*¹², demanda um tipo de caracterização menos funcional e mais textual, na qual os predicados de suas ações são explicitados.

O crítico literário e romancista tcheco Milan Kundera (2009) atribui ao romance de

¹² Há autores que afirmam que a obra *Tristram Shandy*, de Lawrence Sterne seja também um dos primeiros romances. Nos dois casos, as narrativas evidenciam a complexidade e a mutabilidade da personagem e seu caráter dinâmico e mutável.

Cervantes a fundação da modernidade, ligado às descobertas europeias dos novos mundos, rompendo com as certezas teológicas do feudalismo. O autor ressalta que, com Cervantes, um novo mundo é retratado, repleto de ambiguidades e de incertezas, no qual o personagem não pode simplesmente discernir entre bem e mal, como o faziam os valorosos heróis de cavalaria, satirizados por Cervantes por meio da figura do Engenhoso Fidalgo. Novos abismos éticos surgem para o homem moderno, que com as Grandes Navegações redescobre o outro, abrindo caminho para descobertas e, claro, um novo modelo de homem, cujo ego imaginário, nas palavras de Kundera, habita as páginas dos romances. Sobre Dom Quixote, diz Kundera:

Quando Deus deixava lentamente o lugar de onde tinha dirigido o universo e sua ordem de valores, separara o bem do mal e dera sentido a cada coisa, Dom Quixote saiu de sua casa e não teve mais condições de conhecer o mundo. [...] A única verdade divina se decompôs em centenas de verdades relativas que os homens dividiram entre si (KUNDERA, 2009, p. 14).

Outra característica do romance que elencamos aqui está relacionada com a “busca degenerada” do personagem-herói. O tema do romance é o homem individualizado, cujo herói empreende uma busca degenerada, ou demoníaca, como nos fala Georg Lucáks (2009). A modernidade funda o personagem problemático, pleno de abismos internos, ciente da dúvida, como Hamlet exalta no famoso solilóquio “ser ou não ser”, ou como o Quixote que, insano, enfrenta monstros imaginários de um mundo caótico, baseado na utopia literária e racional que o cega em sua biblioteca. O herói moderno é caracterizado por um anseio em forma de jornada (espiritual ou física) em busca da unidade essencial. Diferente do herói grego, o herói moderno precisa saltar seus abismos internos. Nas palavras de Lucáks, “o heroísmo tornou-se problemático; ser herói não é mais a forma natural de existência da esfera essencial; antes, é o elevar-se acima do que é simplesmente humano, seja da massa que o circunda ou dos próprios instintos” (LUCÁKS, 2009, p.41). Isolado nas metrópoles, distinto do coletivo, o homem do romance vaga isoladamente, almejando pelo sentimento de sentir-se parte de uma comunidade.

No bojo dessa tradição, temos os personagens infantis de Maurice Sendak, formados pela plasticidade da ilustração e pela reflexividade racional do texto escrito. O livro infantil ilustrado, nascido na civilização do romance, possui um modo de estruturar seus personagens que não difere radicalmente da forma romanesca, contudo encontra sua especificidade na dinâmica das relações entre palavra e imagem, a qual se apropria da espacialidade do papel

como um elemento decisivo na estruturação dos seus caracteres. Desse modo, o local que determinado desenho ocupa dentro de uma página, o tamanho e qual posição em que este se encontra em relação às palavras sugerem caminhos para entender esse personagem.

Grande parte dos livros ilustrados orienta-se pelo enredo e não pelo personagem, o que faz com que uma narrativa infantil não concretize a caracterização do personagem no modelo convencional, baseado na codificação verbal (NIKOLAJEVA&SCOTT, 2011). Em Maurice Sendak, no entanto, encontramos uma sofisticação cuja potência está no interstício entre as heranças da literatura e das artes plásticas. Ao comungar a cultura popular, com a erudição dos cânones e temas da contemporaneidade, Sendak formula personagens complexos, inquietos e inquietantes. Os heróis criados pelo autor introduzem a complexidade moderna em suas caracterizações, o que se torna evidente nos modos que o autor explora camadas do inconsciente dos personagens por meio da interação entre elementos verbais e icônicos.

Antes de nos dedicarmos à análise mais aprofundada da interação entre palavra e imagem nas páginas do livro infantil ilustrado, exploraremos o desenvolvimento histórico da ilustração na literatura, em especial a ilustração de livros infantis.

2.2 O livro ilustrado

O que chamamos comumente de livro ilustrado é algo cuja tipificação é difícil, sobretudo por conta da rica variedade de formatos que estes assumem. De modo geral, ilustração literária é aquela em que os signos visuais são criados a partir de um texto verbal, ou em consonância a ele, com o qual cria uma relação indissociável, apesar de ser dotada de certa autonomia. Contudo, esse diálogo entre palavra e imagem, que concebemos como uma relação de trocas sógnicas, se mostra bastante plural e diverso e assume muitas formas, conforme o projeto da obra em que se inserem. A evolução do livro ilustrado está intimamente relacionada com uma história cultural da leitura e com os procedimentos tecnológicos de reprodução de textos.

O formato de livro que conhecemos hoje, o *codex* (ou códice), foi criado, ainda no Império Romano, para abrigar textos escritos e foi aprimorado durante a Era Cristã, quando foi desenvolvido o pergaminho costurado em formato retangular de modo a formar páginas em sequência. Antes disso, as experiências em literatura impressa mais exitosas eram os

volumen, um cilindro de papiro que era desenrolado conforme ia sendo lido. Com a transição para a Idade Média, por volta do século V d.C., e a intensa disseminação do cristianismo na Europa temos o aparecimento dos monges copistas, religiosos dedicados à tradução e reprodução de textos filosóficos clássicos, sobretudo do pensamento filosófico greco-romano, além de textos árabes e reproduções do Novo Testamento (LINARDI, 2007).

O trabalho dos monges copistas era feito à mão e nessa fase surge um emblemático modelo de relação da imagem com o texto escrito: as iluminuras. Também conhecidas como miniaturas (do latim *miniare*, colorido em vermelho). O termo se refere às imagens decorativas, normalmente aplicadas às letras capitulares dos textos reproduzidos pelos copistas. No contexto da arte e do pensamento medieval, a elaboração das iluminuras era de grande importância e sofisticação. As variações temáticas sofreram modificações conforme o período histórico e em muitos momentos condiziam com as imagens dos vitrais das igrejas medievais. As imagens trazidas pelas miniaturas tinham função de embelezar ou iluminar o texto, contudo dialogavam intensamente com o imaginário medieval, sobretudo por estarem relativamente libertas da atividade informativa, ao contrário dos textos escritos. Contudo, esses trabalhos eram peças únicas, feitas manualmente, ao longo de muitos anos e sua reprodução em maior escala era inoperável, de modo que os textos religiosos medievais ficavam restritos às bibliotecas das abadias.



Detalhe de iluminura medieval em que vemos a decoração da letra capitular “P”.

O desenvolvimento do livro sofreu significativas evoluções nos séculos XIV e XV com o surgimento da impressão. A técnica, em sua fase inicial, consistia na gravação das informações de uma página em blocos de madeira. Os blocos eram mergulhados em tinta e o conteúdo transferido para o papel, como um tipo de carimbo. Foi apenas com Johannes Gutenberg que a técnica se sofisticou com o uso de tipos móveis, caracteres avulsos gravados em blocos de madeira ou de metal, que eram organizados em tábuas para formar palavras e frases do texto. A invenção da imprensa difundiu-se rapidamente na Europa e colaborou com a disseminação de informações em massa.

Os avanços na impressão, entretanto, ainda não permitiam a reprodução de imagens com a mesma sofisticação tecnológica dos textos. Uma das principais fontes de publicação de imagens em grande escala foram as gravuras, cuja evolução permitia a coexistência de palavras e imagens em uma mesma página com relativa flexibilidade. Do século XVII até o surgimento da fotografia, nas primeiras décadas do século XIX, a difusão de imagens na Europa desenvolveu-se em grande parte por meio da gravura em cobre. A técnica permitia obter um resultado iconograficamente semelhante ao de uma obra de arte original, contudo com dimensões reduzidas e sem cor. A difusão da gravura deveu-se em grande parte à Igreja Católica e à reprodução de ideias religiosas por meio de uma iconografia sacra voltada para as massas. Dessa forma, a gravura torna-se um importante veículo de propaganda religiosa, como uma técnica de comunicação cultural de intenção educadora e catequizadora (ARNS, 2007; LINARDI, 2007).

De acordo com a pesquisadora Ana Beatriz de Araujo Linardi (2007), a veiculação de imagens por meio da técnica da gravura passou por uma série de adaptações conforme as possibilidades técnicas disponíveis.

Um afresco ou altar eram reduzidos ao espaço da folha que seria manuseada e observada de perto. A ausência de cor confere-lhe uma semelhança a uma página escrita – a técnica da gravura está mais próxima da impressão tipográfica do que da pintura – e essa figuração é acompanhada por um texto escrito à margem ou inserida dentro de um livro (como ilustração) (LINARDI, 2007, p. 65).

A pesquisadora, dialogando com o trabalho do historiador Giulio Carlo Argan, reitera que com a gravura surgia também um novo modo de leitura de imagens, permitido pela reprodução em larga escala e pelo formato sugerido por esse tipo de impressão. Para ela, o princípio de leitura de uma obra figurativa é uma marca do século XVII. “A reprodução tende a tornar as obras figurativas legíveis, oferecendo-as à leitura, associando-se ao tema barroco

da equivalência, em termos de valor, entre a obra figurativa e a obra literária” (LINARDI, 2007, p.65). O modelo de leitura sugerido pela gravura mantinha uma íntima relação com o trabalho do gravurista que atuava como um tradutor das obras originais reproduzidas pelas gravuras. O leitor, dessa forma, entrava em contato mais íntimo com obras de arte por meio da tradução do especialista em reproduzi-las, que realizava uma leitura crítica, quase ontologista, das obras originais.

Com o passar do tempo, a técnica foi se sofisticando, permitindo a coexistência de palavras e imagens na mesma página com flexibilidade e harmonia cada vez maiores. No século XIX, a gravura popularizou-se bastante com sua inserção nos jornais e periódicos da época, pois as imagens eram concebidas como parte integrante do conteúdo textual (LINARDI, 2007). O trabalho do gravurista relaciona-se intensamente com as transformações das sociedades modernas, sobretudo a vida urbana após a revolução industrial: enquanto a fotografia ainda se desenvolvia tecnologicamente, os jornais empregavam gravuristas e ilustradores para produzirem os “croquis de costumes”, como ficaram conhecidas as representações nos jornais da vida burguesa, sobretudo na França. Desse modo, os artistas gravuristas que trabalhavam em jornal tinham como função reproduzir a realidade que se metamorfoseava rapidamente com as contínuas transformações na configuração urbana e nos valores culturais do século XIX. O gravurista aparecia, assim, como um cronista da vida moderna, não diferente do narrador *flâneur*, imortalizado por Charles Baudelaire, sobre quem Walter Benjamin afirmava ser o primeiro representante exemplar da modernidade estética.

Baudelaire, em “O Pintor da Vida Moderna”, de 1869, aborda questões referentes à modernidade e ao trabalho dos gravuristas ao discutir a obra do amigo Constantin Guys, proeminente gravurista e ilustrador de jornais britânicos e franceses. Para Baudelaire, o ofício do gravurista se relaciona com uma crítica do tempo presente, como um modo de olhar para a história.

O passado é interessante não somente pela beleza que dele souberam extrair os artistas para quem constituía o presente, mas igualmente como passado, por seu valor histórico. O mesmo ocorre com o presente. O prazer que obtemos com a representação do presente deve-se não apenas à beleza de que ele pode estar revestido, mas também à sua qualidade essencial de presente (BAUDELAIRE, 1996, p.8).

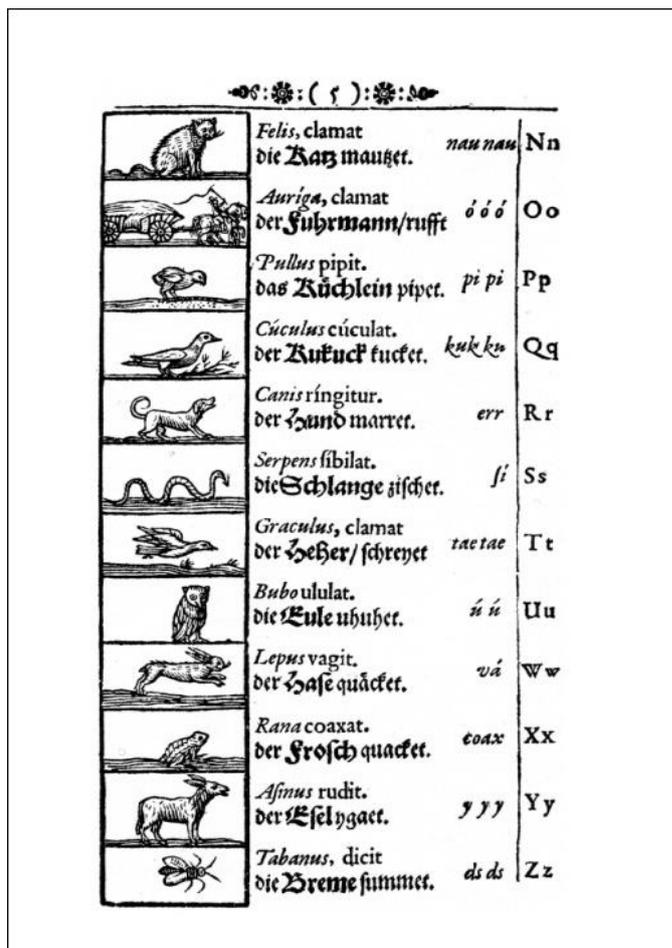
Convém lembrar que o desenvolvimento da gravura em metal foi fundamental para o surgimento do livro ilustrado em escala industrial e seus desdobramentos, como hoje o conhecemos. Nesse sentido, a gravura está para a arte pictórica como a imprensa de

Gutenberg está para a escrita. É, portanto, na intersecção dessas linguagens – a icônica e a verbal –, bem como na coadunação dessas diferentes ferramentas tecnológicas que o livro ilustrado pôde florescer como um meio de articulação entre palavras e imagens. Apenas a xilografia, até meados do século XVIII, permitia essa coexistência com maior flexibilidade. Podemos citar, como exemplo de primeiro livro lustrado voltado para o público infantil, a obra de John Amos Comenius, intitulado *Orbis Sensualium Pictus* (em português “Mundo Visível em Imagens”). Publicado originalmente em latim e alemão, em 1658, na Alemanha, a obra é uma enciclopédia ricamente ilustrada em xilografia. A edição em língua inglesa veio um ano depois, o que acentuou a difusão do livro como uma influente obra educacional.

O trabalho de Comenius traz capítulos ilustrados acompanhados de textos explicativos e versava sobre temas escolares, tais como natureza inanimada, botânica, zoologia, religião e hábitos humanos. No prefácio, o autor sugere uma explicação para a obra, cujo formato até então era inédito. “É um pequeno livro, como você pode ver, sem grande volume”, diz Comenius, “uma breve abordagem de todo o mundo, de toda a linguagem: cheio de imagens, nomenclaturas e descrições de coisas”¹³ (COMENIUS, 2009, s/p) . A leitura do *Orbis Sensualium Pictus* sugeria aos leitores justamente essa ordem, como uma hierarquia, com imagens como a “representação das coisas visíveis”, seguidas das nomenclaturas que categorizavam o objeto da imagem e, por fim, as descrições, ou explicações dessas imagens (como podemos observar na figura a seguir).

O livro representa um grande avanço não apenas nas publicações voltadas para crianças, como também na sofisticação com que trabalhou os elementos iconográficos em consonância com textuais, embora observemos uma permanência da âncora textual, ou seja, das nomenclaturas que definiam conceitualmente a imagem, ao passo que estas explicavam visualmente um conceito. Nesse ponto, a imagem ainda era articulada nos moldes tradicionais da ilustração, como um elemento a favor da denotação, detentora de uma informação pretensamente “facilitada” ou “embelezada”, fruto de uma cultura textolatra que ganhava força com a crescente alfabetização da burguesia europeia.

¹³ No original em inglês: It is a little Book, as you see, of no great bulk, yet a brief of the whole world, and a whole language: full of Pictures, Nomenclatures, and Descriptions of things.



Página do *Orbis Sensualium Pictus*, publicado em 1658.

A xilografia, entretanto, não permitia muito refinamento nos traços e esforços como o de Comenius eram pontuais. Até as primeiras décadas do século XIX, grande parte das publicações voltadas para crianças carecia de imagens. Apenas com o desenvolvimento da litografia – técnica de gravura que envolve a criação de marcas gráficas sobre uma matriz com o uso de um lápis gorduroso –, é que foi possível imprimir desenhos acompanhados de textos em uma mesma página com maior acuidade (LINDEN, 2011). Esses desenvolvimentos em modelos de impressão possibilitaram que trabalhos que combinavam caracteres textuais (tipográficos) com elementos visuais se multiplicassem. Essas inovações técnicas, como vimos, coexistiam com transformações socioculturais intensas, sobretudo nos séculos XVIII e XIX, com a revolução industrial, o aumento das cidades e o desenvolvimento de um pensamento tributário do Iluminismo.

Uma dessas transformações, talvez a que mais dialogue com a consolidação do livro infantil moderno, tem a ver com o conceito de infância, tema que pensamos ser necessário

retomar antes de nos voltarmos propriamente para o livro infantil moderno e contemporâneo. A noção de infância é uma construção social e histórica cujo desenvolvimento foi lento e sutil, tendo se prolongado por muitos séculos e passado por diferentes configurações, diversas das que conhecemos atualmente. Durante a Idade Média a criança era vista como um adulto em miniatura, um pequeno homem que logo estaria pronto para assumir suas funções na comunidade (agricultura, caça, guerras etc.). A transição da infância para a vida adulta era, então, muito curta e quase imperceptível, sobretudo porque o homem medieval não dava às fases da vida um tratamento especial, uma vez que não se sabia com precisão, por exemplo, as datas de nascimento e as etapas subsequentes não eram de todo separadas das fases da natureza. A idade não era parte significativa da identidade dos homens e mulheres da Idade Média e, portanto, a infância não era socialmente reconhecida (ARIÈS, 1997).

Etimologicamente, o termo vem do latim *infans*, que significa ausência de fala ou ainda “aquele que não fala”, o que denota que originalmente a criança era alguém que não participava da vida adulta, ou ainda, alguém cuja socialização não estava completa. Podemos entender essa ausência de fala como a incapacidade orgânica de gerar palavras, mas também a ausência do direito de proferir palavras, a despeito das capacidades fonadoras. As duas acepções do termo nos indicam que a criança implicava uma alteridade diametralmente oposta ao adulto e ainda não podia fazer parte da mesma realidade que ele por ainda não estar inserida definitivamente no ambiente social em que nascera.

Apenas por volta dos séculos XII e XIII é que, segundo o historiador Philippe Ariès (1997), a atitude dos adultos perante as crianças começa a mudar, instaurando o embrião de uma lenta modificação de hábitos ligados às mudanças na formação da família e de intimidade. Esse processo foi, no entanto, bastante sutil, como afirma Ariès, de modo que não podemos falar de uma “revolução da infância”, mas sim nas consequências da passagem da família gentílica para a família nuclear.

Hoje sabe-se que [o conceito de infância] teve uma gestação lenta e gradual, que emergiu lentamente na segunda parte da Idade Média, a partir dos séculos XII-XIII, que se impôs desde o século XIV como um movimento em contínuo progresso. Tal dinâmica está evidentemente ligada ao avanço da família no sentido de uma maior intimidade (*privacy*), ao melhoramento da escola e à substituição do aprendizado tradicional pela escola (ARIÈS, 1997, p. 357).

Ariès relaciona o início dessas mudanças com o ressurgimento, na Europa, da escola e da cultura escrita como entidades sociais e políticas significativas, cuja influência e disseminação cresceram bastante ao longo dos últimos séculos. Além disso, a catequese atuou com um importante instrumento de reconhecimento das crianças como seres com alma. No esforço por evangelizar as populações camponesas, umas das principais funções dos padres consistia nos batismos dos recém-nascidos. A prática aos poucos abandonava os batismos coletivos em detrimento de cerimônias individuais. A insistência da Igreja, nesse ponto, é notória, tendo empreendido também uma severa luta contra o infanticídio, que consistia em uma frequente causa de mortalidade infantil. Essa atuação da autoridade religiosa sugeria um olhar mais generoso para a infância ao reconhecer sua alma, ou seja, sua existência como indivíduo com personalidade e nome próprios independentes de sua maturação física. O batismo consistia, portanto, em assegurar que aquele ser tinha vida, num claro processo de antropogênese. “Com o tempo o homem comum descobria a alma, ou seja, a personalidade da criança, antes mesmo de descobrir o seu corpo” (ARIÈS, 1997, p. 366).

Estreitamente relacionada às transformações na intimidade familiar, observamos sinais distintivos da infância no vestuário e nas salas de aula, sobretudo nas classes sociais aptas a frequentar escolas ou que fossem relativamente instruídas, notadamente a aristocracia e a burguesia mercantil ascendente. Até pelo menos o século XVI, independente de classe social, não existia um vestuário infantil específico para os pequenos. É a partir dessa época que a criança terá uma maneira de vestir própria. A distinção “aplica-se, sobretudo aos rapazes, porque as meninas continuavam, aparte certos pormenores, a andar ataviadas como as senhoras” (ARIÈS, 1997, p. 367). Nas camadas populares a distinção do vestuário não se fazia tão visível e sua implementação foi mais lenta, bem como a ampliação do ambiente escolar.

O espaço escolar coletivo e público representava um esforço da máquina comunitária em inserir a criança nos códigos e estruturas sociais, baseadas num modelo de homem europeu ideal, ou pelo menos na expectativa desse tipo de modelo. A disseminação de uma sociedade disciplinar, ao longo dos séculos XVIII e XIX, surge como uma proposta do Estado em controlar cada vez mais os indivíduos, de modo que todo um pensamento político e filosófico se desenvolveu na época encorajando a atuação da escola na formação das crianças. A transferência da responsabilidade do foro privado da educação doméstica para o público coincide com um desejo político de controle do indivíduo. Essas novas estruturas educativas,

herdeiras do pensamento ilustrado, sugerem que a criança está à mercê de pulsões ou instintos primários que devem ser controlados sob o imperativo da razão. Educar uma criança equivale, portanto, a separar o indivíduo da natureza e inseri-lo na cultura.

O historiador Jacques Gélis (1986) afirma que essas mudanças corroboram com a passagem da família tronco, em que se observa um diálogo maior dos membros de uma casa com a comunidade em que está inserido, para a família burguesa, de orientação nuclear, em que a relação com os antepassados é atenuada e restrita. Essa passagem coincide, segundo Gélis, com a transição de uma educação comunitária e aberta para um tipo de ensino que integra a criança nas normas coletivas e desenvolve suas aptidões individuais. Essa ideia amadurece no seio de uma sociedade capitalista burguesa em que o elogio à individualidade cresce ostensivamente, o que contribui para a ideia da criança como um indivíduo relativamente autônomo, com demandas diferentes em relação aos adultos.

Surge, dessa forma, um novo olhar para a criança, um sentimento de infância mais próximo de como a conhecemos hoje, como resultado de uma profusão de renovações sociais sem precedente, sobretudo em relação ao corpo e às concepções seculares de vida e morte.

A nova educação deve seu êxito ao fato de moldar as mentes segundo as exigências de um individualismo que cresce sem cessar. Não existe contradição entre a "privatização" da criança no âmbito da família nuclear e a educação pública que lhe é dada. Uma consciência da vida que já não implica o respeito às antigas solidariedades e pretende valorizar o indivíduo obriga a recorrer a terceiros, preceptores e orientadores de estudos, cuja missão consiste em abrir a criança para conhecimentos que seus pais não poderiam lhe dar (GÉLIS, 1996, p.314-315).

Essas mudanças têm relação estreita com o crescimento das cidades, local por excelência das ebulições culturais. Com a ampliação da vida urbana, as funções coletivas de socialização vão sendo alargadas e o homem da cidade passa a assumir mais papéis dentro da coletividade, o que reafirma distinções mais rígidas entre o público e o privado, a rua e a casa. Se, por um lado, a atomização da família pode revelar uma desinstitucionalização da mesma, com o risco de perder força como uma instituição social, por outro, é dentro da família que as pessoas conquistaram o direito a uma vida privada e autônoma, ou seja, é no ambiente doméstico que surge a vida privada individual.

Essa transição torna-se mais notória nos séculos XIX e XX, sobretudo com a conquista do espaço urbano e a modernização dos lares burgueses, principalmente nas capitais. Até então, o espaço dos lares das pessoas mais pobres carecia de divisões específicas para os

membros da família e a aglomeração era regra. Para Antoine Prost (1987), o espaço privado correspondia a um “espaço público do grupo doméstico”. Contudo, acrescenta Prost, a intensificação quantitativa de residências acarretou mudanças qualitativas: mais espaço em casa resulta em novas maneiras de viver, e a intimidade que outrora era impossível se tornava uma constante nos lares burgueses, sobretudo na Europa e nos Estados Unidos.

A funcionalização espacial do lar correspondia ao sentimento de individualismo, qualidade inegociável da relação do homem com o capitalismo, reforçado pela conquista de objetos pessoais íntimos – quartos com fechaduras, gavetas com tranca e uma maior distinção nos espaços destinados aos adultos e às crianças. A conquista da vida privada passa, portanto, por uma divisão dos poderes e dos territórios domésticos, com lugares específicos para o homem, para a mulher e, claro, para os filhos, que passam a compartilhar espaços e se reconhecerem nele, sobretudo o espaço escolar. A escola, como afirmamos anteriormente, ganha definitivamente o status de formadora e socializadora das crianças, em detrimento da família e da comunidade. “A socialização dos filhos abandonou em larga medida a vida doméstica. A família, portanto, deixa de ser uma instituição para se tornar um simples ponto de encontro de vidas privadas” (PROST, 1987, p.74).

Embora discussões vindas da História, da Sociologia, da Psicologia, ou ainda das ciências biológicas contribuam para estas discussões, vale pontuar que o conceito de infância é bastante heterogêneo e dinâmico. Observamos, portanto, variáveis na noção de infância, pois seu desenvolvimento é anacrônico e não ocorre do mesmo modo para todos os grupos sociais sendo repleto de paradoxos e de dificuldades de apreensão devido ao seu caráter mutável. O que nos interessa com essa breve abordagem é perceber como a cultura ocidental, sobretudo do hemisfério norte, chegou a uma concepção burguesa da criança e sua consequente mercantilização como um público específico de consumo de bens específicos tais como educação e vestuário. Tais transformações ocorreram com notável afinidade com as mudanças ocorridas nas técnicas que deram origem ao livro infantil como uma obra voltada para este público, ou pelo menos considerado, de modo geral, adequado ou satisfatório para as crianças.

Indissociável da trajetória da literatura infantil e dialogando com experiências estéticas de seu tempo, o livro ilustrado começa a se consolidar no final do século XVIII conforme alcançava êxitos na dinâmica entre palavra e imagem. Sua popularização encontra força com as versões impressas dos contos de fada. Dessa época, destacamos dois artistas que dedicaram

seus desenhos às narrativas infantis: Gustave Doré e John Tenniel. Doré ilustrou dezenas de obras literárias, das quais destacamos as versões dos contos de fada escritas por Charles Perrault, tais como *Chapeuzinho Vermelho*, *O Pequeno Polegar* ou *O Gato de Botas*. Sua obra é extensa e inclui ilustrações de obras de Honoré de Balzac, Miguel de Cervantes e Dante Alighieri. Já o inglês John Tenniel ganhou notoriedade ao ilustrar os livros *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*, ambos de Lewis Carroll, além de trabalhar como cartunista de jornais ingleses.

O trabalho dos ilustradores Doré e Tenniel é sensivelmente emblemático quando observamos as obras infantis ilustradas da segunda metade do século XIX. Observamos a insistência de traços realistas (como podemos observar nas imagens abaixo) e uma predominância quantitativa do texto em relação à imagem, o que ainda refletia a ideia da ilustração como uma facilitadora do texto, ou ainda como uma “isca” para atrair a atenção dos leitores pequenos para o texto verbal. Esse modelo de ilustração também confiava à imagem uma função informativa e não necessariamente figurativa, como as experiências modernas de livro ilustrado iriam sugerir. As obras de Doré e Tenniel, entretanto, são marcos do gênero por imporem a relação texto-ilustração com grande acuidade de impressão e pela larga reprodução dos livros em escala industrial.





Na página anterior, ilustração de Gustave Doré para a Chapeuzinho Vermelho de Perrault. Acima, arte de John Tenniel para a primeira edição de Alice no País das Maravilhas.

Antes das obras de Doré e Tenniel, outras experiências se mostraram bastante proeminentes e têm significativa influência na trajetória do livro infantil com imagens. Ainda na primeira metade do século XIX, uma obra destaca-se nas publicações do gênero tanto pela narrativa bastante transgressora para os padrões educativos e conservadores da época, quanto pela sofisticação com que trabalhava elementos textuais e iconográficos. O livro “João Felpudo” (*Struwwelpeter*), publicado em 1845, do escritor alemão Heinrich Hoffman, teve sucesso imediato na Alemanha. A obra de Hoffman trazia em suas imagens um tom satírico e humor macabro, em sintonia com o declínio das ideias do romantismo alemão.

O livro de Hoffman é o primeiro de uma leva de heróis conhecidos como *enfants terribles*: crianças notadamente rebeldes e complexas. Nele, o medo e a imaginação entravam em conflito com padrões morais, diferentemente das obras educativas correntes na época que mostravam as crianças segundo padrões rígidos de higiene, educação e cortesia, em consonância com uma pedagogia burguesa e de um ideal de infância como um tipo de “bom selvagem”. As semelhanças com os personagens de Maurice Sendak não são coincidências gratuitas. As influências de Hoffman são visíveis e assumidas por Sendak, que considerava “João Felpudo” um dos livros graficamente mais belos da história da ilustração. Experiências como as de Hoffman, no entanto, ainda eram pontuais no século XIX, sendo mais frequentes publicações de livros ilustrados em formatos semelhantes aos que citamos anteriormente, com

os trabalhos de Gustave Dorè e John Tenniel, em que havia uma intensão de paráfrase textual e em que à imagem cabia o papel de endossar o que estava escrito.



Imagem da capa do livro João Felpudo (1845), de Heinrich Hoffman

A jornalista e crítica literária francesa Sophie van Der Linden (2011), ao fazer um apanhado histórico e analítico do livro ilustrado para crianças, ressalta a importância de obras como a de Hoffman para o fortalecimento do gênero. A autora reitera que nessa fase do desenvolvimento da literatura infantil a sofisticação dos procedimentos de impressão possibilita que obras reunindo caracteres tipográficos e imagens se multipliquem. A autora reconhece a importância de esforços individuais de artistas e editores que foram fundamentais para consolidar um mercado especializado que carecia de prestígio, pois as noções de “alta arte” excluíaam do seu cânone não apenas histórias infantis como também as ilustrações nessas obras, havendo uma clara distinção por parte da crítica do trabalho do artista na ilustração literária e nas artes plásticas tradicionais (LINDEN, 2011).

Contemporâneo aos ilustradores citados anteriormente (Doré, Tenniel e Hoffman), destacamos o britânico Randolph Caldecott como um dos precursores do livro infantil moderno. Caldecott publicou a maior parte de sua obra na Inglaterra vitoriana e alcançou

grande sucesso com livros vendidos a preços populares. O artista desenvolveu uma abordagem decorativa da ilustração, entrelaçando simbioticamente texto e imagem de modo a formarem uma única entidade semiótica. Ao instituir finalmente uma relação circular e dialética entre as linguagens verbal e icônica nas páginas do livro, Caldecott inaugura definitivamente a vertente moderna do livro ilustrado, influenciando as novas gerações (Sendak, sobretudo) que iriam consolidar o gênero no século seguinte.



Página do livro *Hey Diddle Diddle!* de Randolph Caldecott

O ilustrador britânico é, sem dúvida, uma das principais referências estéticas no trabalho de Maurice Sendak, que assumia publicamente sua predileção pelo artista. Segundo Sendak, é o próprio Caldecott o grande responsável pela “invenção” livro ilustrado moderno (papel que a crítica atribui com frequência a Maurice Sendak). No livro *Caldecott & Co: notes on books and pictures* (1988), coletânea de ensaios escritos por Sendak em diversos momentos de sua carreira, há um texto dedicado a Randolph Caldecott – como fica evidente pelo título da obra –, além de falas sobre outros artistas importantes da literatura infantil, tais como Beatrix Potter, Jean de Brunhoff e Hans Christian Andersen. Nessa obra, datada de 1978, Maurice Sendak afirma que no trabalho de Caldecott há uma engenhosa justaposição entre imagem e texto de um modo até então inédito na trajetória da literatura para crianças.

Exemplificando seu argumento com os livros *Hey Diddle Diddle!* e *Baby Bunting*, Sendak afirma:

O trabalho de Caldecott anuncia o início do livro ilustrado moderno. Ele desenvolveu uma justaposição engenhosa de imagem e de palavra, contraponto que nunca aconteceu antes. Palavras são postas de lado – mas a imagem expressa isso. Imagens são deixadas de lado – mas a palavra expressa isso. Em resumo, é a invenção do livro ilustrado. Há na obra de Caldecott uma sintonia rítmica entre palavras e imagens – uma sintonia que é ao mesmo tempo prazerosa e altamente musical. Os personagens saltam através da página, declarando em voz alta sua independência pessoal sobre o papel (SENDAK, 1988, p.21)¹⁴.

Foi apenas no século XX que os talentos mais notáveis surgiram, ao ultrapassarem certas restrições morais que envolviam o “controle da infância”. Esses novos artistas, dos quais podemos destacar Beatrix Potter, Edy-LeGrand, Benjamin Rabier, Jean de Brunhoff, dentre outros, são marcos de uma inversão na relação vigente entre textos e imagens, e modificam as formas de compor livros infantis (LINDEN, 2011; POWERS, 2008). Nessa fase, a imagem aparece liberta do paradigma da denotação e se estabelece em uma relação complementar aos signos linguísticos. As inovações nas edições também fortalecem essa autonomia estética do livro infantil, com formatos específicos que dialogam com o conteúdo e sugerem outras experiências de leitura. Observamos nessa etapa, predominantemente europeia, o embrião de um processo que evoluiu lentamente e passa a ganhar espaço na crítica e no mercado.

As primeiras décadas do século XX assistem à consolidação das publicações dessa natureza, contudo, por consequência das duas guerras mundiais (1914-1918 e 1939-1945) e da recessão econômica norte-americana nos anos da Grande Depressão, o mercado editorial sofre baixas significativas. O período entre guerras é marcado por tentativas de reconstruir as economias europeias e coincide com profundas mudanças sociais, como as mencionadas acima, que têm relação direta com as publicações infantis.

Depois da guerra, em razão das condições da matéria-prima das gráficas, da morte de grandes ilustradores ou da lei da censura de 16 de julho de 1949 – que proibia a publicação de toda e qualquer imagem de violência ou racismo –, os livros para criança são relegados a segundo plano (LINDEM, 2011, p.16).

Após esse hiato, as publicações para crianças ganham grande visibilidade a partir da segunda metade do século XX. Dessa fase, destacamos os trabalhos dos ilustradores norte-

¹⁴ No original em inglês: Caldecott's work heralds the beginning of the modern picture book. He devised a ingenious juxtaposition of picture and word, a counterpoint that never happened before. Words are left out – but the picture says it. Pictures are left out – but the word says it. In short, it is the invention of the picture book. There is in Caldecott's (work) rhythmic syncopation of words and images – a syncopation that is both delightful and highly musical. The characters leap across the page, loudly proclaiming their personal independence of the paper.

americanos Dr. Seuss, Edward Gorey e Maurice Sendak. Há certa unanimidade dos críticos em relação ao nome de Sendak como o artista definitivo do livro infantil moderno, notadamente com a publicação de sua obra mais famosa *Where the Wild Things Are*, que introduz uma nova concepção de imagem ao representar o inconsciente do personagem. A partir dessa época há uma maior descentralização dos trabalhos e outros polos de produção ganham força, sobretudo na América, onde o mercado consumidor estava mais fortalecido. Destacamos também, embora não seja o foco deste trabalho, o papel das histórias em quadrinhos que têm um lugar de destaque nas publicações imagético-literárias, além de se relacionarem com uma certa “transformação do olhar” em relação à imagem e ao entretenimento de massa no século XX. A despeito das crises, o século das imagens, como é conhecido o século XX, produziu uma infinidade de obras literárias que comungavam imagem e texto¹⁵.

Durante seu período de definitiva consolidação comercial, sobretudo nas décadas seguintes à Segunda Guerra Mundial, os livros infantis cumpriram um importante papel na consolidação de valores sociais, notadamente os valores relativos à família burguesa e ao caráter de seus membros. Muitas histórias ilustradas se apropriavam dos clichês morais dos contos de fada e reproduziam padrões comportamentais, como os expressos na “moral da história”, além de modelos específicos de relações de gênero, raça, beleza etc. Estas relações ficam claras nos modelos de representação clássicos de heróis como homens belos em detrimento da figura dos vilões, ou ainda na presença de animais como metáforas de valores culturais facilmente identificáveis, tais como inveja, ambição, ira, preguiça etc.

Where the Wild Things are representa uma contundente quebra com estes valores rigidamente estabelecidos ao longo dos séculos pela tradição pedagógica das obras infantis. A própria representação de Max como uma criança indisciplinada, cuja aparência diverge explicitamente das crianças loiras, de bochechas rosadas, calorosamente acolhidas por uma família igualmente loira de bochechas rosadas, sugere uma quebra nesses padrões dominantes na literatura infantil. Max é meio menino, meio animal e se parece muito mais com uma criança judia, com seus cabelos e olhos pretos, do que com o “americano médio” caucasiano. A casa e a família não representam conforto para ele, pelo contrário, o quarto é apresentado como um cárcere, um espaço de privação promovida pela própria mãe.

¹⁵ Para uma revisão mais detalhada dos artistas e das obras em literatura infantil ilustrada ver os livros de Sophie van Der Linden (2011) e Alan Powers (2011).

A ruptura que os personagens de Sendak promovem com estes estigmas, bem como com as próprias noções romântica e burguesa de infância, tornam-se evidente quando comparamos com outras representações imagéticas contemporâneas ao autor, como podemos ver nas imagens abaixo. A primeira imagem é um detalhe de uma página do livro *Higglety Pigglety Pop* (1967), de Sendak, e representa um personagem bebê. As linhas fortes, o sombreado e a expressão facial da criança reforça seu caráter antipático, como se a criança fosse um pequeno adulto carrancudo e maldoso. A imagem contrasta claramente com a seguinte, a capa do livro *Charlotte's Web* (1952), do escritor norte-americano E.B. White, ilustrada por Garth Williams. Na imagem de Williams, observamos Fern, a heroína do livro, envolta em uma atmosfera de candura e delicadeza.



O pesquisador norte-americano Perry Nodelman, ao comentar a recepção do livro de Sendak, afirma que as imagens do ilustrador promoveram uma forte desnaturalização de valores sociais, nas quais estavam embutidos fortes conflitos raciais sob os formatos clássicos da beleza dos personagens. Para Nodelman, “quando Sendak começou a produzir seus livros nos anos 1950, eles (os leitores) acharam repulsivos os gnomos de cabeças grandes,

barrigudos e de cabelos escuros.” (NODELMAN, 1988, p.112)¹⁶. Os personagens de Sendak caminham no sentido oposto das representações tradicionais, comportando-se como *enfant terrible*, inquietos, audaciosos, agressivos, como observamos na personalidade de Max. Em *Outside Over There*, por exemplo, temos uma narrativa conduzida apenas por mulheres. As presenças masculinas se dão pela negação, o pai está ausente, provavelmente morto, e os *goblins* são os elementos monstruosos na trama que raptam crianças para fazerem delas suas esposas. Os monstros não têm rostos, sendo mostrados apenas como figuras encapuzadas e anônimas. Ida aparece então como uma heroína complexa, sem ajuda de príncipes, fadas, muito menos de amigos. Ida, tal como Max, está sozinha. Tal solidão destoa, por exemplo, do que vemos em *Charlotte's Web*, na imagem anterior, na qual a personagem Fern aparece acompanhada por diferentes animais que a cercam como uma pequena família.

É nesse contexto que o livro infantil ilustrado se consolida definitivamente como um dispositivo midiático moderno, como uma forma privilegiada de arte em relação à sua reprodutibilidade técnica. Ressaltamos também que, concomitante à evolução da imagem no livro infantil, outros modelos de ilustração trilhavam seus caminhos. Destacamos os chamados “livros de artista”, obras voltadas às artes plásticas nas quais pintores reproduziam sua visão de obras literárias, como por exemplo, as ilustrações que Delacroix fez para *Fausto*, de Goethe, e as imagens que Salvador Dali fez a partir do livro *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes. Dali também pintou obras baseadas na *Bíblia* e em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol.

Atualmente, observamos uma variedade imensa de obras que envolvem literatura e artes plásticas em diversos níveis. É frequente livros para crianças explorarem sensorialidades na própria fisicalidade das obras, pois a poética de um livro infantil se manifesta também na encadernação, no formato das páginas, ou seja, na própria presença material da obra. Esse pequeno histórico, inevitavelmente lacunar, é uma tentativa de construir um panorama que nos possibilite falar com certo conforto dos livros infantis ilustrados e das relações estético-culturais manifestas nos trabalhos.

¹⁶ No original, em inglês: When Sendak began to produce his books in the fifties, they found his large-headed, fat-bellied, dark-haired gnomes repulsive.

2.3 Palavra e imagem na ilustração

Um observador desatento, um pai ou uma mãe que escolhe um livro para o filho pequeno em uma livraria, ao folhear as páginas de *Where the Wild Things Are*, pode achar as imagens do livro um tanto quanto simples, sobretudo em comparação a obras mais modernas do gênero. Além disso, os leitores adultos entendem que aquela linguagem expressa no livro ilustrado é *adequada* para as crianças justamente pela sua simplicidade, número limitado de palavras e as imagens coloridas, dominando o espaço das páginas. Este pensamento parece ser uma constante quando se fala de literatura ilustrada, ou de outras formas de relação entre textos escritos e imagens: a ilustração está ali como um acessório do texto, um facilitador, um elemento que simplifica a interpretação.

Tal pensamento nos faz lembrar uma famosa declaração de Gustave Flaubert, em carta escrita a Ernest Duplan, em 1862, na qual o romancista declara:

Jamais ninguém vai me ilustrar enquanto eu estiver vivo, porque a descrição literária mais bela é devorada pelo mais reles desenho. Assim que seu personagem é definido pelo lápis, perde seu caráter geral, aquela concordância com milhares de outros objetos conhecidos que leva o leitor a dizer: ‘eu já vi isto’ ou ‘isto deve ser assim ou assado’. Uma mulher desenhada a lápis parece uma mulher, e só isso. A ideia, portanto está encerrada, completa, e todas as palavras, então, se tornam inúteis, ao passo que uma mulher apresentada por escrito evoca milhares de mulheres diferentes. Por conseguinte, uma vez que se trata de uma questão de estética, eu formalmente rejeito todo tipo de ilustração (FLAUBERT *apud* MANGUEL, 2000, p. 20).

A declaração de Flaubert nos revela certa militância pessimista em favor predominância da liberdade de imaginação da palavra sobre a restrição de formas provocadas pela imagem. Esse pensamento de que a ilustração poderia “atrapalhar” a interpretação do texto, ou mesmo facilitar sua fruição, como um auxílio à escrita, era bastante corrente no século XIX, de modo que a voz de Flaubert não estava isolada. Ostensivamente disseminada no senso comum, esta ideia endossa o coro de um pensamento que coloca em segundo plano as potências e efeitos do imaginário.

Por outro lado, há aqueles que se colocam na outra margem desta discussão. No livro póstumo “Seis Propostas para o Próximo Milênio”, o escritor Ítalo Calvino (1990) dedica um ensaio à questão da visibilidade. No texto, o autor entra em defesa de uma literatura imagética, cujos poderes residem em operar por imagens no pensamento do leitor. Calvino conta que na infância, antes de aprender a ler, tinha uma grande fixação por umas histórias em

quadrinhos que colecionava, sem necessidade de entender o que estava escrito nos balões: as imagens o fascinavam e bastavam. Conta o autor:

Quando aprendi a ler, a vantagem que me adveio foi mínima: aqueles versos simplórios de rimas emparelhadas não forneciam informações inspiradoras; no mais das vezes eram interpretações da história, de orelhada, tais quais as minhas. [...] Seja como for, eu preferia ignorar as linhas escritas e continuar na minha ocupação de fantasiar em cima das figuras, imaginando a continuação (CALVINO, 1990, p.109).

A mesma decepção com as palavras é encontrada nos versos do poeta brasileiro Manoel de Barros. Em “O Livro das Ignorças” (1993), há um poema que diz assim:

O rio que fazia uma volta atrás de nossa casa
era a imagem de um vidro mole que fazia uma
volta atrás de casa.

Passou um homem depois e disse: Essa volta
que o rio faz por trás de sua casa se chama
enseada.

Não era mais a imagem de uma cobra de vidro
que fazia uma volta atrás de casa.
Era uma enseada.

Acho que o nome empobreceu a imagem.

As vozes dos dois escritores, de realidades tão distantes, nos ajudam aqui a pensar as relações entre palavra e imagem na ilustração literária, nos afastando das concepções de que a ilustração é uma facilitadora do texto, ou que explique situações que a palavra não é capaz de dar conta. Interessa-nos pensar palavra e imagem a partir de uma interação horizontal, desprendida de hierarquias, mas que comunga tensões e conflitos, acionados de forma peculiar em cada nova interação entre signos verbais e icônicos.

Where the Wild Things Are tem início com uma imagem pouco audaciosa, pequena e simples, que ocupa o centro da página da direita, enquanto na página da esquerda lemos: “Na noite em que Max vestiu sua fantasia de lobo e saiu fazendo bagunça [...]”¹⁷. Na folha dupla há um predomínio de espaços em branco. A ilustração parece um pequeno quadro pendurado em uma parede limpa. Na imagem, podemos observar Max em uma cena doméstica construindo uma espécie de barraca ou tenda, vestindo uma fantasia de lobo. Com essas

¹⁷ Tradução de Heloísa Jann para a edição brasileira publicada pela editora CosacNaify (2009).

primeiras informações, já podemos ter uma breve noção do caráter de Max, que segura um martelo que tem quase o seu tamanho e precisa apoiar-se em dois livros para alcançar o prego na parede.



A cena parece corriqueira e nos remete à intimidade do personagem, como um convite para olharmos de perto, como se estivéssemos dentro do cômodo a observar o que o garoto faz. Aprofundando um pouco mais o olhar, nos deparamos com a expressão facial do personagem: irritada, casmurra. As marcas fortes do sombreado, técnica que Sendak se apropriou da xilogravura, denotam tensão no rosto de Max, cuja boca arqueada e o cenho franzido reforçam a expressão de raiva e nos aproximam dos sentimentos dele. Deparamo-nos, nesta imagem, com dois modos análogos de exposição: ao olharmos apenas a imagem, nos colocamos dentro da cena, como um observador dentro do quadro. Contudo, ao tomarmos a página como um todo, situamo-nos fora, como observadores distantes de um quadro numa parede.

Sendak utiliza este recurso como um modo de fazer o leitor entrar cada vez mais na subjetividade do personagem. A cada página que viramos a imagem aumenta, reduzindo o espaço em branco, até que a cena ilustrada ocupe todas as folhas duplas. Conforme a intensidade da trama vai crescendo, o leitor-observador vai saindo do seu espaço distante de quem olha um quadro na parede, para imergir na cena ilustrada, como se estivesse dentro do cenário criado por Sendak. Esse jogo nos permite explorar as características subjetivas do

personagem numa crescente, em situações cada vez mais íntimas que vão sendo apresentadas gradativamente.

Na imagem citada, temos uma visão reduzida de um cenário em que a única figura humana é Max, ou seja, o centro do nosso interesse como leitor. Contudo, a ilustração nos dá uma ideia restrita de quem é aquele menino carrancudo. Estas informações são completadas pelo texto verbal, que antecede a imagem e nos informa que era noite, que aquele menino se chama Max e que ele naquela noite especificamente vestiu sua fantasia de lobo e saiu fazendo bagunça. Um detalhe importante a ser mencionado é que a frase não é pontuada. Sua continuação acontece ao longo das páginas seguintes, como um único texto pequeno que vai acompanhar as ilustrações seguintes e nos conduzir pelas páginas, como um tipo de costura, um fio horizontal que se estende conforme lemos.

Palavras e imagem, portanto, nos impõem uma dupla condição de leitor e observador, condição que nos aproxima e nos distancia da página ao mesmo tempo, e que resguarda um paradoxo que está na essência do efeito estético promovido pelo livro ilustrado. Tal efeito situa a ilustração literária num campo singular e privilegiado para a análise das relações literárias e visuais, e que a diferenciam dos demais tipos de informação visual, sobretudo porque um quadro isolado (como o mostrado acima) raramente tem a harmonia e o senso de completude que obras das artes plásticas normalmente possuem (NODELMAN, 1988). Muito embora possamos analisar recortes das ilustrações, o sentido das imagens no livro ilustrado ocorre quando o tomamos por completo, pois este existe primordialmente para cumprir seu papel de ficção: livros ilustrados contam histórias.

Ao situar-se no interstício entre literatura e imagem, a ilustração literária comunga grandezas estéticas dos dois sistemas de representação para, nesse limiar, operar sua própria especificidade poética. É neste contexto que estamos habilitados a pensar a ilustração como arte, pensamento que encontra reforço em estudos modernos sobre literatura ilustrada (DOONAN, 1993; NODELMAN, 1988), que se colocam na contramão do pensamento tradicional sobre livros para crianças. A pesquisadora Jane Doonan refuta o pensamento de que as imagens estariam no livro ilustrado para facilitar a compreensão, ou para seduzir pequenos leitores. Segundo a autora:

Um olhar menos comum, o qual eu acredito honrar o livro ilustrado de modo mais completo, sugere que as imagens, por meio dos seus poderes expressivos, habilitam o livro a funcionarem como um objeto de arte: algo que dá forma a ideias e no qual podemos relacionar nossas ideias (DOONAN, 1993, p. 7)¹⁸.

Neste sentido, voltamos nosso olhar para a imagem anterior, que nos mostra Max no início de sua aventura, fazendo bagunça, num ambiente que reconhecemos ser sua casa. Estas são as primeiras informações que temos do personagem, pois não há, nem no título, nem na capa – primeiro contato que temos com o livro, que atua como uma vitrine e nos dá uma prévia do que pode acontecer no livro – menção ao personagem. Apenas quando a história começa de fato que vamos tendo um acesso regulado pelo narrador-mostrador às informações. Temos que assumir o paradoxo que esta dupla condição nos promove. Somos leitores-observadores de uma história narrada-mostrada, recorreremos separadamente ao texto e à imagem para formular um efeito do todo, para suprir lacunas.

O peso da narrativa encontra-se na imagem, contudo é o texto que amplifica e complementa certas lacunas, como, por exemplo, o nome do personagem e a informação de que era noite. Além disso, o texto nos indica o que é importante observar: ao afirmar que naquela noite Max vestiu sua fantasia de lobo, as palavras nos dão uma pista de que aquela fantasia é um dado importante a ser percebido. Há outros elementos visuais também muito importantes que não são diretamente mencionados pelo texto verbal, mas que se configuram como peças de um quebra cabeça, como elementos de ligação entre as informações visuais e verbais.

Um exemplo disso é a frágil tenda que Max tenta construir com um lençol florido pendurado em uma corda feita por panos amarrados: esta tenda, parcamente montada, vai reaparecer com sofisticação páginas à frente, quando o garoto está reinando na ilha onde vivem os monstros. Não apenas pela repetição, mas também pelo simbolismo que ela acarreta, esta informação visual tem um peso contundente dentro da narrativa. A ilustração literária, portanto, opera mediante este paradoxo, uma ambivalência sógnica de cunho intersemiótico que reside na própria relação histórica entre palavra e imagem.

A pesquisadora da PUC-SP, Clio Meurer (2010), discute a relação entre texto e ilustração e afirma que, até meados do século XIX, as ilustrações literárias acompanhavam os textos privilegiando uma relação mimética entre palavra e imagem. Na maioria dos casos, as

¹⁸ No original em inglês: A less common view, and the one I believe honours the picture book the most fully, holds that pictures, through their expressive powers, enable the book to function as an art object: something which gives form to ideas and to which we can attach our ideas.

ilustrações se referenciavam ao texto por meio de “paráfrase gráfica”, como reafirmação das ideias escritas. O ilustrador desenvolvia seu trabalho mantendo uma relação de crítica “submissa” à obra do escritor, o que, por muito tempo, fez com que se pensasse na ilustração como um “parasita” do texto verbal. Contudo, aponta a autora, com as transformações das artes na virada para o século XX, um novo olhar para o ato de ilustrar surge, valorizando o caráter autoral, livre e criador do mesmo. Estabelece-se, portanto, uma nova qualidade de tradução entre códigos verbais e visuais.

A miríade de possibilidades criativas que então se abre ao ilustrador apenas coloca de forma mais evidente o grau de complexidade envolvido nesse tipo de processo de tradução intersemiótica. O ilustrador, como intérprete, não se posiciona apenas entre dois sistemas de signos de naturezas diferentes – verbal e visual –, mas entre um texto poético e a criação de um elemento visual radicalmente novo (MEURER, 2010, p.2).

A tensão entre palavra e imagem não é exclusiva da ilustração literária e remonta a princípios de representação desde os primórdios das culturas humanas. Desde as pinturas rupestres nas cavernas de Lascaux, o homem comunicava-se (culturalmente, religiosamente, magicamente) por meio de imagens. Não era raro encontrar, no cristianismo primitivo, representações de Jesus Cristo em forma de peixe ou como um pastor de ovelhas, ou ainda altares e locais de culto ornados com imagens de santos ou de anjos, além das máscaras mortuárias, que continham em si as representações da vida, da morte e do sagrado, um sagrado inefável que só poderia ser conhecido pelos homens pelo símbolo mediador: a imagem.

Hans Belting (2011), ao propor uma conceituação antropológica da imagem, retoma seu caráter sagrado, no qual estão contidas as ideias de verdade e de realidade. “Nos conceitos de imagens sobrevivem conceitos de fé, e as práticas das imagens alguma vez começaram como práticas de fé” (BELTING, 2011, p.2). Em resposta à iconologia, surge um pensamento textolatra e iconoclasta, de onde se inicia uma perseguição incansável às imagens. O iconoclasmo, no ocidente, consolida-se nos séculos VIII e IX, no Império Bizantino¹⁹, quando as imagens sagradas serão destruídas compulsoriamente, sob o pretexto de enfrentar as ameaças do Islã.

¹⁹ No século VIII, o imperador bizantino Constantino V decretou uma série de leis iconoclastas, que proibiam a criação de imagens tumulares e religiosas, orientados pelo preceito de que a natureza divina, dada sua essência inefável, não poderia ser representada por imagens humanas. Sobre o tema ver Manguel, 2000.

Percebemos uma sucessão de fatos históricos que alimentam um pensamento de perseguição às práticas do imaginário, como por exemplo, a Escolástica medieval, com seu representante mais famoso, São Tomás de Aquino, que buscava conciliar o racionalismo aristotélico com as verdades da fé cristã. Gilbert Durand (2010) reitera que a herança da filosofia de Aristóteles induziu a difusão de um pensamento que considera a imagem como “amante do erro e da falsidade”.

A imagem pode se desenvolver dentro de uma descrição infinita e uma contemplação inesgotável. Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de um silogismo, ela propõe uma realidade velada enquanto a lógica aristotélica exige ‘clareza e diferença (DURAND, 2010, p. 10).

Contudo, alerta Durand, o imaginário sempre ofereceu resistências, mesmo após o desenvolvimento da imprensa e da física newtoniana, que excluíram definitivamente a imagem dos processos intelectuais. Um desses movimentos apontados pelo autor é (contraditoriamente à resistência bizantina) a floração de um culto à imaginária sacra gótica, nos séculos XIII e XIV. Outro período apontado por Durand como de fértil produção imagética é o Barroco, gerado no século XVI. Contudo é com o século XX que a intensa produção de imagens volta a colocar em questão as relações entre o verbal e o visual em diversas obras, como as adaptações cinematográficas e os videoclipes.

O filósofo tcheco Vilém Flusser (2010) nos oferece outro olhar para pensar as relações entre palavra e imagem. O autor propõe uma reflexão fenomenológica, em termos de temporalidade, na qual a consciência histórica é problematizada a partir das diferentes formas e gestos por meio dos quais informamos os objetos. Devemos ressaltar que, para Flusser, “gesto” é qualquer movimento do corpo, ou de um instrumento a ele unido, que expresse uma intenção. Para ele, antes do desenvolvimento da escrita, as imagens estavam sob os cuidados dos magos e se relacionavam com uma ideia mágico-religiosa de tempo circular. O pensamento exclusivamente imagético era, em essência, mítico e cíclico, no qual a história não era problematizada como um tempo contínuo, mas sim orientada pelo princípio do eterno retorno.

Como o desenvolvimento dos sinais gráficos e da escrita linear, surge a consciência do tempo histórico²⁰. Para o filósofo, a fenomenologia do ato de escrever sugere, já de início,

²⁰ Vilém Flusser divide a experiência histórica da humanidade em três estágios: a pré-história, anterior ao desenvolvimento da escrita e, portanto, desprovida de “consciência histórica”; a história, relacionada à ideia de

uma reflexão sobre o pensamento, organizando-o linearmente. “Somente quando se escrevem linhas é que se pode pensar logicamente, calcular, criticar, produzir conhecimento científico, filosofar” (Flusser, 2010, p. 27). Os magos são substituídos pelos escribas, e a realidade passa a ser concebida reflexivamente na dimensão da consciência histórica. Flusser também evidencia uma proposição ética e coletiva do ato de escrever. Para ele, o ato de escrever só se completa quando alcança o outro, o leitor.

Escrever não é apenas um gesto reflexivo, que se volta para o interior, é também um gesto (político) expressivo, que se volta para o exterior. Quem escreve não só imprime algo em seu próprio interior, como também o exprime ao encontro do outro (FLUSSER, 2010, p. 26).

Nossa intenção não é pensar imagem como superação da palavra, muito pelo contrário, reconhecemos que os dois modos de representação agem simultaneamente em diversos níveis de problematização, de tal modo que podemos pensar em imagens que são palavras (como os ideogramas chineses) ou palavras que são imagens (como a poesia concreta). Na literatura infantil ilustrada isso se evidencia de modo mais explícito, uma vez que texto e desenhos se comunicam em processos de traduções sígnicas a ponto de formarem um texto único, não devendo ser lidos separadamente, e integrando a linearidade da palavra à abertura contemplativa da imagem.

Longe de restringir a liberdade imaginativa do leitor, como o senso comum pode sugerir, a imagem propõe uma inesgotabilidade de olhares própria de sua natureza icônica. Quando pensamos na obra de Maurice Sendak, percebemos esta relação. A questão da liberdade não é tão problematizada pelo fato de texto e imagem serem de um mesmo autor, contudo há um diálogo narrativo entre as duas formas. Por um lado, o leitor explora a potência sugestiva do texto literário, com suas adjetivações e convenções próprias da ficcionalidade, por outro, nos traz outras informações por meio de imagens e das percepções sensoriais que as texturas, cores e formas são capazes de produzir. Fica evidente na ilustração uma harmonia polifônica²¹ entre signos verbais e visuais de tal modo que, juntos, formam um único texto, acrescentando informações diferentes e complementares à narrativa.

reflexividade sobre os acontecimentos; e a pós-história, momento em que vivemos e que se relaciona com o futuro da escrita (FLUSSER, 2010). A experiência pós-histórica, marcada pelo elemento imagético, se realiza com o advento das imagens técnicas.

²¹ Utilizamos o termo “polifonia” de modo diverso ao proposto por Mikhail Bakhtin, cujo conceito, formulado a partir de um estudo da obra de Dostoiévski, sugere que o romance põe em jogo uma multiplicidade de vozes, por vezes ideologicamente distintas, que resistem ao discurso do autor. Embora possamos encontrar estas

Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011) propõem o conceito de *iconotexto* como uma fusão orgânica entre o que é escrito e o que é desenhado. Iconotexto seria, portanto, uma entidade indissociável composta por palavra e imagem que cooperam para elaborar e transmitir uma mensagem (NIKOLAJEVA&SCOTT, 2011). Aliado a isso, a materialidade da obra colabora para essa organicidade de linguagens, pois a própria página do livro e o modo como os elementos estão dispostos nela modificam a percepção da narrativa e seus elementos, tais como ponto de vista, foco narrativo etc.

A ilustração, portanto, sugere um olhar mais voltado para a contemplação de uma narrativa visual do que para uma racionalização lógica do que está sendo contado. Walter Benjamin (2012), em ensaio datado de 1928, ao explorar o universo dos livros infantis, afirma que este implica numa escrita simultânea entre obra e leitor, na qual a “criança redige dentro a imagem”. Em detrimento disso, “no reino das imagens incolores, a criança acorda; assim como, no reino das imagens coloridas, ela sonha seus sonhos até o fim” (BENJAMIN, 2012, p. 261). Desse modo, percebemos nas obras de Maurice Sendak uma estética polifônica que articula palavra e imagem de modo orgânico, onde observamos um contínuo fluxo de signos. Essa poética circunscreve outro tipo de leitura, mais despregado da palavra e voltado para a variedade dinâmica das leituras iconográficas.

características nas obras de Sendak, tratamos polifonia de um modo mais literal, mais aproximado da musicalidade da escrita, em que diversas “melodias” ou vozes (no caso, palavras e imagens) se sobrepõem simultaneamente.

3 FRONTEIRAS IMPURAS: MONSTROS, VERTIGEM E A FABRICAÇÃO DA ALTERIDADE

Todos nós somos feras selvagens por natureza. Nosso dever como seres humanos é tornarmos adestradores que mantêm seus animais sob controle, até os ensinarem a cumprir tarefas distantes da bestialidade (Ton Nakajima - A Besta Selvagem).

3.1 Criaturas na fronteira

Após navegar noite e dia, durante quase um ano, em um barquinho só dele, Max chega à ilha aonde vivem os monstros. Vestindo sua fantasia de lobo, o garoto avista as criaturas enormes, peludas e ruidosas que o esperam atentos. Pelo menos três vezes maiores que o menino, as tais coisas tinham os dorso cobertos de pelos marrons, como os dos mamíferos. As pernas eram envoltas por escamas que cobriam também os pés, que, tal como as mãos, mais pareciam garras caninas. As cabeças enormes também eram peludas e com chifres no alto. Olhos furiosos, bocas enormes, com pequenas presas pontiagudas, como as de um tubarão. Os monstros então rugem temíveis rugidos, arreganham terríveis dentes, reviram terríveis olhos e mostram terríveis garras, mas quando Max diz “Quietos!” ele amansa todos como um truque de mágica, pois mais monstruoso que ele não havia. “E fizeram dele rei de todos os monstros”.

O primeiro contato de Max com os monstros ocorre quando o menino ainda está no seu pequeno barco. Em terra, quatro grandes figuras bestiais o esperam ansiosos: braços levantados, bocas abertas, olhos exultantes, pés erguidos do solo. Nesse momento, podemos perceber as disparidades de tamanho e forma entre Max e os monstros, estes pelo menos três vezes maiores que o garoto. Esta não é razão, contudo, para o herói se intimidar. Ele encara os monstros de volta com igual ou maior ferocidade. A organização dos elementos na cena ilustrada por Maurice Sendak reforça este encontro de forças. Mesmo sendo a menor das figuras, Max está em uma posição privilegiada, desafiadora e altiva. Tal ferocidade ganha reforço pela ponta do barco apontada para os monstros como se fosse uma lança, ou uma espada em riste. Max, definitivamente, aporta naquelas terras como um colonizador.

Em contrapartida, todos os elementos da página apontam para a mirrada (porém casmurra) figura do garoto: as garras, os rostos, os olhos das criaturas. Todos estes elementos pontiagudos direcionam o olhar do leitor para o canto esquerdo da página em que Max está. Até as pontas das árvores parecem dobrar-se estranhamente naquela direção, a despeito da bandeira no mastro do barco que sugere que o vento está, na verdade, para a direção contrária. Tal incoerência não é gratuita e nos leva a pensar que é uma estratégia do ilustrador para reforçar este primeiro encontro de forças, fortalecido pelos elementos triangulares e pontiagudos da cena.

Há uma hostilidade inicial latente nesta cena, amenizada pelas cores suaves do encontro do mar azul com a vegetação verde. Tal encontro evidencia, já de início, uma situação ambígua, marcada pelo contato elementos aparentemente antagônicos. O observador não tem certeza se é dia ou noite: o fundo azul parece ser estrelado, ao mesmo tempo em que a forte sombra que Max projeta na vela do barco denota claridade do dia (em um dos raros momentos que há sombra nas imagens do livro). A atmosfera indefinida nos remete ao universo do sonho, como se representasse uma entrada do leitor-observador nas fantasias de Max, o que é reforçado pelo movimento dos personagens na página, um pé no solo, outro erguido, como se oscilassem lentamente entre o chão e o ar.





A entrada de Max na ilha onde vivem os monstros ocorre marcada por uma ambientação ambígua, que reforça o caráter movediço e indefinido daquela geografia, como se aquele lugar paradoxalmente não se encontrasse em lugar algum, ou pelo menos aparecesse como um lugar transitório, um *entre*, uma fronteira. Tais características deste espaço nos convidam a enxergar esta zona fronteira não como uma mera divisão entre o mundo real, doméstico e familiar, e um mundo de fantasias, mas sim como um espaço de características próprias, habitado por seres não menos singulares. Ao levar Max para uma ilha repleta de monstros, Sendak nos convida a observar a fronteira, bem como seus habitantes, a partir de uma perspectiva interna.

A hostilidade inicial que percebemos, sobretudo no texto escrito que acompanha a imagem anterior (“os monstros rugiram seus terríveis rugidos, arreganharam seus terríveis dentes, reviraram seus terríveis olhos e mostraram suas terríveis garras”), reforça o caráter violento daquele ambiente. Os monstros parecem esperar Max prontos para devorá-lo. O primeiro monstro representado na ilustração está em posição de ataque, a bocarra aberta, garras, chifres e dentes a postos para receber o menino. Este não se intimida, pois (lembramos!), “mais monstruoso que ele não havia”. Entretanto, tudo que o aguarda é terrível e, por isso mesmo, adequado. Esta relação parece incoerente a princípio, mas denota a ambiguidade deste herói monstruoso que aporta em um ambiente inóspito.

Ao nos voltarmos para a etimologia do termo, encontramos uma importante chave de leitura para compreender esta dupla inclinação, heróica e monstruosa, de Max. A palavra inóspito tem origem no latim (*hospitalitas*) e significa condição do estrangeiro, dela derivam termos como hospitalidade, hóspede, viajante, forasteiro e inimigo, de onde se origina, por

exemplo, o sentido de hostil (BAITELLO, 2012). É como estrangeiro que Max chega naquele espaço, como um exilado, que não habita lugar algum senão aquela fronteira. Sem poder reinar em sua forma monstruosa em casa, o herói viaja para as terras longínquas do sonho, onde pode vivenciar com liberdade sua natureza bestial. É apenas como monstro que ele pode habitar um local inóspito, impróprio para a civilidade. O *habitat* do monstro deve ser tão monstruoso quanto ele.

Este ambiente perigoso e incerto nasce como um ambiente onírico, da ordem da fantasia e do devaneio, como um refúgio encontrado por Max em sua própria imaginação. Não temos certeza se o personagem está realmente entregue ao sonho, (como ocorre com Alice no País das Maravilhas), ou se manipula arbitrariamente seus devaneios, muito embora algumas pistas recolhidas ao longo das ilustrações nos levem a crer que o personagem dorme, pois sua entrada no reino das criaturas monstruosas – momento em que uma floresta cresce em seu quarto - é marcada por seus olhos fechados.

Este efeito onírico é criado nas ilustrações por meio de diversos elementos. O texto escrito e alguns objetos representados nas páginas já nos sugerem um efeito de sonho que será reforçado pelas imagens no centro do livro, em que Max, já coroado rei de todos os monstros, dá início à “bagunça geral”. Na imagem, Sendak combina uma série de sensações na representação do movimento dos personagens que cria um universo em que as relações entre tempo, espaço e movimento são diferentes do que ocorre na realidade. A cena representada pela imagem à frente mostra dois personagens em um momento passional, de explosão de ações e de animalidade. Contudo, eles parecem flutuar na página, como se o ar fosse bastante denso e mantivesse Max e o monstro à sua direta suspensos por um certo tempo, como se tudo se passasse em câmera lenta.



Max, por sua vez, está de olhos fechados, enquanto todos os outros personagens que compõem a cena completa estão com olhos abertos, como se ele estivesse dormindo mesmo em uma situação de intenso movimento. No livro, não há texto verbal acompanhando estas imagens: a página parece muda. Percebemos um forte contraste entre as imagens bastante iluminadas sob o pano de fundo de um céu azul escuro, este contraste é reforçado pelo sombreado característico dos desenhos deste livro, que envolve as figuras com um traço escuro, dando uma sensação de densidade, como se as imagens tivessem dificuldade de se movimentarem. Este traço é reforçado pelo uso do *crosshatching* (em português, hacrura), técnica artística utilizada para criar efeitos de tons ou sombras a partir do desenho de linhas paralelas próximas, como podemos observar no sombreado do lado direito do corpo de Max, bem como nas linhas perpendiculares no torso do monstro. Estes efeitos combinados criam uma atmosfera misteriosa, em que noções temporais e espaciais tornam-se confusas, remetendo o leitor à visualidade do sonho, tal como ricamente observado nos quadros surrealistas, ou até mesmo no cinema. Estes efeitos estéticos criam uma dupla inclinação no leitor, pois entramos no sonho de Max como se compartilhássemos aquela aventura com ele,

aproximando a experiência da ilustração à experiência cinema, a qual nos oferece uma intensa imersão nas imagens, reforçada pela ambientação da sala escura, por exemplo.

Na ilha, distante das normas rígidas do mundo real, Max vivencia sua liberdade como uma espécie de vingança, um contrapeso para as punições que sofreu ao ser mandado para o castigo. Preso no quarto, o garoto é privado de sua liberdade e de seu alimento, interdições que se referem aos mecanismos básicos da vida humana. Desse modo, encarcerado em seu quarto, o herói vê-se desprovido do controle de si, tendo seus desejos restringidos pelas paredes da casa. Os desejos, ou as pulsões, no entanto, escorregam, escapam para um mundo fantasioso onde poderão ser vivenciadas de modo ostensivo. Tal situação nos remete novamente às discussões de Freud sobre o inconsciente. Em texto de 1917, o psicanalista afirma sobre o ego que “ele não é senhor nem mesmo em sua própria casa, devendo, porém, contentar-se com escassas informações acerca do que acontece inconscientemente em sua mente.” (FREUD, 2014, p.31). Freud afirma isso tendo como contexto momentos precisos da história que nos mostram que o sujeito é um ente descentrado. Tal conclusão, segundo o psicanalista, surge no pensamento ocidental como golpes à ideia do *eu* situado no centro dos acontecimentos. Tal ideia é reforçada, por exemplo, pela descoberta de que a Terra não é o centro do universo e de que os homens descendem de espécies animais.

A ideia de descentramento do sujeito nos é bastante cara para pensar o formato que a personalidade de Max assume em um espaço monstruoso. Ao sair de casa, local associado à segurança e ao conforto, o personagem desprende-se do estatuto da norma e adquire uma condição de estrangeiro. O herói, portanto, empreende uma aventura de passagem. Mesmo perfeitamente adequado ao universo das feras monstruosas, não lhe é permitido esquecer que ali também ele é um elemento estranho, resguarda uma dupla disposição entre os dois mundos, como um elemento pelo qual transitam signos de ambos os lados. É na condição de uma criatura da fronteira que Max se apresenta para o leitor, em uma situação que permite uma peculiar evocação simbólica de imagens que remetem a *entre-lugares*, tais como o barco, a ilha, além do próprio corpo monstruoso.

É a partir dessa entrada em um mundo de monstros que Max dá início a um processo de imersão em um universo bestial, marcado pela gradativa sua contaminação pelas características animais, tornando-o um ser híbrido. Não à toa nos apropriamos do termo contaminação como uma palavra chave para compreender a monstruosidade que impera na narrativa de Sendak. O termo, de frequente acepção médica, sugere a transmissão de

elementos nocivos, que fogem dos padrões de pureza e higiene valorizados pelas sociedades. É nessa condição que Max, parte lobo, parte criança, juntamente com seus monstros formados por diversas partes de animais, contaminam-se mutuamente, tornando-se seres híbridos. É digno de nota que este termo tem origem no conceito grego *hybris*, que pode ser traduzido como “desmesura”, como algo que passa da medida. O híbrido, portanto, aparece em nosso trabalho como um elemento essencial da monstruosidade, a partir das contaminações sígnicas empreendidas pelos personagens.

A contaminação é entendida aqui como um processo em que instâncias consideradas culturalmente opostas entram em contato e se absorvem mutuamente, de modo que as delimitações que antes poderiam separar essas entidades em polos dicotômicos estão confusas, borradas, entrelaçadas. Reforçamos nossa ideia de contaminação a partir do corpo dos monstros de Sendak, híbridos e multiformes, bem como a partir do corpo do herói, em que se justapõem pedaços de criança e de fera em uma roupa de lobo com uma coroa de rei, como podemos observar nas imagens anteriores em que o menino se animaliza diante dos monstros, agora seus pares, pois “mais monstruoso que ele não havia”. Para enfrentá-los o menino se deixa contaminar por suas características bestiais. Essa contaminação configura-se como uma via de mão dupla, como um modo de ser na fronteira.

Ressaltamos que contaminação é entendida aqui a partir das corporificações que surgem diante das trocas sígnicas e culturais e deve ser entendida como um processo, nunca como um estado. Tal assertiva pode parecer incoerente a princípio, pois compreendemos a contaminação monstruosa como uma condição para o que entendemos como humano (ou como *não-monstruoso*), contudo trata-se de uma condição fronteira, ou limítrofe, em cuja gênese encontra-se o dinamismo e o caráter cambiante próprio das experiências culturais. É na condição de estrangeiro que Max aporta na ilha onde vivem os monstros, e é na condição de um híbrido, um ser quimérico, que ele pode habitar ali e cumprir uma determinada demanda, vivenciada por um processo dialético de reconhecimento do outro e afirmação de si, ou seja, de uma imersão na alteridade, em suas diversas gradações, e consequente emersão da identidade.

O primeiro encontro de Max com os monstros dá-se mediante um confronto, ideia reforçada pelo movimento implicado na ilustração em que figuras pontiagudas (a ponta do barco e o chifre do primeiro monstro, por exemplo) enfrentam-se como em uma luta de espadas. Esta animosidade logo será desfeita e o herói se integrará de modo confortável a esta

fauna maravilhosa, pois, tal como os monstros, Max compartilha qualidades semelhantes que se manifestam no corpo quimérico. O garoto está vestido de lobo, com apenas o rosto descoberto. Os monstros da imagem são compostos por pedaços de diferentes espécies: torsos peludos e arredondados (como mamíferos de grande porte), escamas, garras, pés de ave, pés de gente, olhos humanizados. A animalidade destas criaturas manifesta-se de modo transgressor: eles não parecem animal algum, mas comungam partes de vários deles. A exceção manifesta-se no bode, cujo corpo representa apenas um único animal, contudo ele monta o primeiro monstro, tal qual uma pessoa monta um cavalo.

Essa desmesura está na essência do contato que estas criaturas bestiais vão travar com o herói, pois eles são representados sob um aspecto desconforme, que não pertencem a nenhum catálogo biológico moderno, não são pessoas, tampouco animais. Cada monstro é o representante único de sua raça contraventora. Esta corporeidade fronteira nos remete à Quimera, monstro mitológico que se tornou metonímia da própria monstruosidade. Em seu “Livro dos Seres Imaginários”, o escritor argentino Jorge Luís Borges apresenta um bestiário fantástico de seres engendrados pela fantasia dos homens, dentre eles a Quimera. Borges remonta à *Iliada* de Homero e afirma que a Quimera “era de linhagem divina e que sua parte da frente era de leão, a do meio era de cabra e a de trás de serpente” (BORGES, 1995, p. 174). Essa é a forma mais recorrente do monstro, porém é possível encontrar variações no decorrer dos séculos. Curiosamente, o nome Quimera sugere a ideia de devaneio, fantasia. “Com o tempo, a Quimera tende a ser o quimérico. A forma incoerente desaparece e resta a palavra, para significar o impossível” (BORGES, 1995, p. 174).

A relação de Max com os monstros, dessa forma, apresenta-se como um fenômeno heterogêneo em que elementos divergentes – homem e monstro – entram em contato. Situados em um *mais além*, os monstros não podem ser facilmente apreendidos senão por um processo de interpretação de suas perturbações sógnicas, que se manifestam desde o seu corpo até suas ações mais complexas. A vivência com os monstros, dessa forma, se dá mediante relações de tradução entre Max e as feras, de modo que o herói configura-se como um filtro tradutor, um elemento cuja ambivalência dentro daquele contexto sógnico o possibilita a traçar interpretações sobre esses elementos desconhecidos e estranhos. Compartilhando características quiméricas, híbridas com os monstros, Max pode entrar em relação com esse *outro*, dentro da dinâmica da própria alteridade.

Tais relações são estabelecidas em uma zona de fronteira, espaço semiótico de características peculiares que merecem uma problematização mais aprofundada. O termo é tomado aqui segundo sua formulação pela Semiótica da Cultura de extração russa, notadamente na obra de seu pensador mais influente, Iuri Lotman (1922-1993). Ao desenvolver uma teoria semiótica sistêmica, o pensador russo conceitua cultura como um sistema sógnico complexo e cambiante, que forma uma esfera relativamente isolada sobre o pano de fundo da não-cultura, ou seja, tudo aquilo que não pertence ao subconjunto específico que é uma cultura, ou que se opõe à tudo aquilo que é *extra sistêmico*. No pensamento de Lotman, cultura é entendida como a memória hereditária de uma determinada coletividade, expressa por meio de sistemas de proibições e prescrições, que se organiza dentro de uma estrutura (semiosfera) e se articula por meio de estruturalidades (textos culturais).

Para a semiótica de matriz russa, cultura não se confunde necessariamente com sociedade, sendo entendida mais precisamente como um entrelaçamento de sistemas semióticos justapostos, que traduzem as informações codificadas e as inserem na memória da coletividade. As informações não traduzidas não fazem parte, portanto, daquela cultura, reforçando assim a oposição fundamental com a não-cultura. Essa dinâmica tradutora garante a sobrevivência do sistema e a geração de informações novas, pois é mediante operações tradutoras que o extra sistêmico pode ser compreendido.

Dito isso, podemos entender melhor a noção de fronteira, como um invólucro, ou uma membrana, do que Lotman chama de semiosfera, espaço sógnico fora do qual se torna impossível a existência da semiose (movimento ininterrupto no qual um signo gera outro signo). Podemos compreender a ideia de semiosfera a como um universo semiótico de caráter delimitado e irregular, no qual os textos culturais circulam e produzem informações. A cultura divide o mundo em seu próprio espaço interno e o externo. Esses pares de oposição, entretanto, são ambivalentes, flutuantes, o que é previsto pela assimetria e pela irregularidade interna de um determinado sistema cultural.

A fronteira, por sua vez, tem uma posição funcional de extrema importância dentro da semiosfera. É ela que regula a penetração de elementos externos para o espaço interno de uma semiosfera, filtrando e traduzindo informações de fora. Os filtros bilíngues dispostos nas periferias de um sistema semiotizam elementos externos, gerando novos signos e sentidos. A fronteira se configura como a soma dos filtros bilíngues situados nas periferias dos sistemas semióticos e possui uma função reguladora e tradutora, que absorve e transforma informações

de fora, redefinindo por meio dessa regulação pares recíprocos como dentro-fora, eu-outro ou cultura-natureza, mantendo-se, desse modo, a dinâmica da cultura.

Dessa forma, a relação que Max estabelece com seus monstros é compreendida aqui como uma relação tradutória de natureza intersemiótica, cujas derivações nos interessam para pensar o monstro como um texto cultural a ser interpretado, além dos caminhos de acesso ao outro que a monstruosidade sugere. A tradução que se estabelece entre os pares – herói e monstro –, entretanto, não é um mecanismo que traduz um pelo outro, mas sim um movimento complexo de traduções mútuas e múltiplas que ocorrem nas bordas daquele sistema sócio e cultural. Estes mecanismos de interpretação ocorrem mediante uma intensa floração simbólica na aventura de Max, que ganha, na imersão nas estruturas do sonho e do inconsciente, um espaço privilegiado. Tal simbolismo, aliás, é condição inalienável dos processos de interpretação, pois o sentido do signo só pode se dar em outro signo.

Os monstros, nesse sentido, aparecem como corporificação genuína destes mecanismos de interpretação. Entretanto, não o fazem de modo evidente. Cairíamos em um erro tolo se admitíssemos que os monstros são simples metáforas de determinadas situações sociais. A monstruosidade relaciona-se, sim, com valores culturais, mas de uma forma bastante complexa e multiforme. O monstro é escorregadio, tentacular, escapa às nossas tentativas de compreendê-lo, mostrando-se frequentemente de modo ambíguo, como um fenômeno de forte impacto e significação difusa. Sua presença questiona os próprios modelos de representação, pois o monstro dá visibilidade a uma diferença incontornável, o que justifica o fato de suas aparições constantes nas artes virem acompanhadas de sensações também ambivalentes.

Na obra do escritor britânico Robert Louis Stevenson, “O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde”, publicada em 1886, temos a presença de um dos mais famosos monstros da literatura ocidental, cuja história baseia-se em questões relacionadas ao fenômeno do duplo, da bipartição da alma e da internalização da monstruosidade. Em uma passagem, já nas páginas iniciais, o monstro, Mr. Hyde, é assim apresentado por um dos personagens:

Ele não é fácil de descrever. Há algo de errado com sua aparência, alguma coisa desagradável, alguma coisa realmente detestável. Nunca vi nenhum outro homem a quem detestasse tanto, e devo confessar que não saberia dizer por quê. Ele deve ter uma deformidade em algum lugar do corpo, embora não consiga especificar em que ponto. É um homem de aparência extraordinária e, no entanto, não posso apontar nele nada que seja fora do comum (STEVENSON, 2013, p. 16).

A citação do livro de Stevenson ilustra com bastante precisão o modo que o monstro desestabiliza as questões de identidade e representação por meio das suas formas de apresentação. No livro de Stevenson, a monstruosidade é sinuosa e associada ao medo, e conduz o leitor para espaços marginais, sombrios que se situam nas bordas do que pode ser compreendido. Com os monstros de Sendak, o processo não ocorre diferente: o autor nomeia suas criaturas *wild things*, que em uma tradução livre pode significar “coisas sombrias” ou “coisas selvagens”. É sob este estatuto que eles aparecem na obra, de modo indefinido. As lacunas que o texto deixa em aberto são preenchidas pelo leitor a partir das imagens. É por elas que temos uma noção da selvageria a que o título se refere, que tanto pode ser associada ao herói, como às figuras bestiais.

Diferente de Mr. Hyde, e de inúmeros outros monstros famosos da literatura, não há suspense nas criaturas representadas por Sendak. Os monstros estão lá em sua forma e *habitat* naturais, eles não saem das sombras para atacar pessoas inocentes. É Max que nos conduz até aonde eles habitam e nos coloca diante dos paradoxos de sua corporeidade. O monstro nasce justamente nesses entre lugares, nas encruzilhadas metafóricas, em que uma cultura dá vida aos anseios incompreensíveis dos homens. De etimologia ambivalente, o termo monstro vem da palavra latina *monstrare*, que foi habitualmente traduzida por “mostrar” ou ainda por “indicar com o olhar”. Entretanto, *monstrare*, também pode ser entendido como “ensinar um determinado comportamento” ou ainda “advertir” (GIL, 2006).

A primeira acepção — mostrar — difundiu-se mais nas línguas latinas, possivelmente por conta da homofonia das palavras, mas também por uma relação figurativa com o objeto: monstros são imagens que raramente se deixam mostrar, como aparições inauditas, muitas vezes por meio de indícios difusos, como “uma mão que agarra” ou uma sombra que habita florestas, ou ainda uma forma sombria que se move nas profundezas de um lago. Outras palavras associadas à monstruosidade possuem semelhante carga semântica, tais como *portenta*, que quer dizer predição e *prodigia*, cuja etimologia nos remete à ideia de anúncio ou premonição (PRIORE, 2000; GIL, 2006). Tal etimologia é resgatada por Santo Agostinho no intuito de compreender a razão pela qual os monstros interferiam na perfeição da criação divina. Ao abordar a questão da monstruosidade a partir da descendência de Noé, Agostinho conclui que eles tinham algo a mostrar: monstros antecipavam os desígnios de Deus.

A historiadora Mary Del Priore (2000) explica que Santo Agostinho denunciava a vaidade de certos pensadores e filósofos que tentavam explicar fenômenos inauditos, tais como eclipses ou relatos de raças monstruosas, com razões que não fossem a vontade divina.

Não apenas os monstros concorreriam para dar variedade à harmoniosa beleza do universo como também ajudavam a fortificar a tese agostiniana segundo a qual a aparição de um homem monstruoso não deveria ser considerada um erro da natureza, melhor dizendo, de Deus. No interior de todas as coisas, fazia-se necessário inocentá-lo de qualquer equívoco (PRIORE, 2000, p. 27).

O pensamento de Agostinho compreende os monstros como estranhas criações da natureza e de Deus. Desse modo, por mais incompreensíveis que sejam, estas criaturas estão situadas no espaço terrestre, fazendo parte da realidade humana, apesar de resguardarem seu caráter de fabuloso e de enigmático. Essa ideia do enigma é bastante recorrente e orienta nossa compreensão da relação entre Max e as *wild things*, pois vencer o monstro, quer pela espada, quer pela astúcia, pressupõe decifrar a linguagem bestial e os segredos que estas guardam. O monstro surge então como um conceito não observável, que existe em potência e é apreendido como um impacto, um efeito, causado pela sua “aparição”.

O monstro, no entanto, é feito para ser lido, como um sinal, ou um corpo sinalizado, que demanda um esforço interpretativo para decifrá-lo. O corpo monstruoso sugere sempre um deslocamento do significado, uma fenda epistemológica, como um intervalo sógnico entre sua origem e o momento de sua descoberta, daí nossa dificuldade em caracterizar, apreender e classificar (MITTMAN & DENDLE, 2012). Esse caráter inapreensível do monstro propõe uma complexidade epistemológica. O monstro, afirma o pesquisador Jeffrey Jerome Cohen (1996), sempre escapa. Prendê-lo em categorias explicativas é uma tarefa difícil, pois os monstros sobrevivem na borda externa dessas definições. Desse modo, é como uma categoria do inefável que eles se apresentam, como uma vertigem.

Essa ideia se aproxima da relação que as culturas estabelecem entre monstros e figuras divinas, como intercessores da vontade dos deuses, em forma de castigo ou de bênçãos, ou ainda como respostas para situações extraordinárias. Segundo Umberto Eco (2007), essa proximidade com situações inexplicáveis fez com que os monstros tivessem sido usados para definir o que é sagrado, de modo que as figuras bestiais ou animais foram assumindo uma posição de intersecção entre o terreno e o divino. Em alguns textos sagrados, aponta Eco,

divindades são descritas sob formas de animais, ou como figuras híbridas, sendo formadas por partes humanas e partes animais.

Visto que a natureza de Deus é inefável e nenhuma metáfora, por mais fulgurantemente poética que seja, poderia descrevê-lo e qualquer discurso se mostraria impotente e capaz apenas de falar de deus por negação, não dizendo o que é, mas o que não é como aquelas dos animais e dos seres monstruosos (ECO, 2007, p. 125).

No Ocidente, o convívio com criaturas monstruosas (pelo menos até o advento do cristianismo), estava profundamente relacionado com debates sobre a previsão do futuro e o deciframento de enigmas, que se colocavam na vida dos homens como a vontade dos deuses. O inapreensível era incorporado ao pensamento mágico-religioso, no qual o monstro estava situado no limite entre o que se podia conhecer e, por ventura, desvendar. Desse modo, aparecem os monstros proféticos, figuras sedutoras ou aterrorizantes, que habitam entre-lugares, ou lugares de passagem, como é o caso das sereias n' *A Odisseia* de Homero, que viviam no mar e tentavam os navegantes. Com seu canto doce, estes híbridos de mulher e pássaro ofereceram para Ulisses a sabedoria de todas as coisas do mundo, pois lhes era dado o conhecimento do que aconteceria no continente e as consequências da guerra de Tróia. Apenas amarrado ao mastro do seu navio, Ulisses pôde passar pelo canto das sereias. O herói, conhecido pela fala hábil, sai ileso, porém escuta o canto destes seres, pois precisava dessa imersão para aprender os mistérios da sedução oral.

Outras duas figuras da mitologia grega ilustram bem a relação do monstro com o mistério e com situações fronteiriças, apesar de pertencerem a períodos diferentes da cultura helênica: a Esfinge grega, enfrentada por Édipo na peça de Sófocles, e o Minotauro, preso no labirinto e morto por Teseu. Segundo Jorge Luis Borges (1995), a Esfinge possuía torso de mulher, “asas de pássaro e corpo e pés de leão. Conta-se que assolava o país de Tebas, propondo enigmas aos homens e devorando aqueles que não sabiam resolvê-los” (BORGES, 1995, p.90). Édipo consegue decifrar o mistério da Esfinge, que, vencida, joga-se do alto da montanha, uma vez que sua função era agora injustificável.

O Minotauro, corpo de homem e cabeça de touro, alimentava-se de carne humana vivia em um labirinto construído para ocultá-lo. Para alimentá-lo, o rei de Creta exigia um tributo anual de sete rapazes e sete moças, que, perdidos nos descaminhos do labirinto, eram presas para o monstro. A vitória de Teseu, príncipe ateniense que decapita a fera, está relacionada à astúcia, ao deciframento dos caminhos sinuosos do labirinto. Sobre a casa onde

habitava o monstro, diz Borges: “a imagem do labirinto combina com a imagem do Minotauro. Fica bem que no centro de uma casa monstruosa exista um habitante monstruoso” (BORGES, 1995, p. 145). Ao lado das sereias e da Esfinge, o Minotauro se coloca como um dos casos centrais da relação do monstro com o mistério e com a fronteira.

O enigma do monstro como uma figura profética começa a perder força com a consolidação dos valores cristãos na Idade Média. Deixando de ser um “prodígio” divino, o monstro passa então a fazer parte do fabulário de tendência moralizante dos contos maravilhosos nas áreas feudais da Europa. Nos séculos finais do período medieval, no limiar entre a magia e a ciência “os monstros terão, por fim, um enorme sucesso no universo heterodoxo dos alquimistas, onde simbolizarão os vários processos para obter a Pedra Filosofal ou o Elixir de Longa Vida” (ECO, 2007, p.125). Posteriormente, com o advento das grandes navegações do século XV e XVI, o descobrimento de animais desconhecidos e de povos fenotipicamente diversos do europeu, o imaginário bestial retoma sua força ao classificar o monstro como “o grande outro”, ou seja, o selvagem desconhecido, habitante de um universo de não-cultura, geralmente associado aos ritos pagãos e organizações sociais não “civilizadas”.

Além disso, encontramos figuras monstruosas nos mapas medievais e renascentistas, indicando terras não desbravadas supostamente habitadas por temíveis criaturas marinhas. O esforço em elaborar essas imagens, entretanto, não tinha ainda uma conotação científica no sentido de uma intelectualidade racional. Grande parte dessas ideias provinha de relatos de marinheiros e exploradores, ou ainda padres que construía narrativas de cunho catequizador baseadas no medo da transgressão de fronteiras (morais e geográficas).

Sob a influência das navegações, do Renascimento e, posteriormente, das ideias propostas pelo Iluminismo, o sentimento em torno do monstro torna-se menos metafísico e mais científico e passa a ocupar espaço no saber naturalista como um objeto a ser estudado. Esse pensamento é ser encontrado, por exemplo, nos trabalhos do botânico italiano Ulisse Aldrovandi (1522-1605) e do físico e historiador alemão Hartmann Schedel (1440-1514), que sistematizaram, em ricos compêndios de história natural, ilustrações de raças monstruosas de outras partes do mundo. Aldrovandi, em seu *Monstrorum Historia*, reuniu vastas coleções de botânica e zoologia, com inúmeras imagens de seres quiméricos, de aspecto bestial, muitos dos quais remontam a saberes mágicos, como bestas marinhas, sátiros, dragões etc.

No trabalho de Aldrovandi, diversas figuras extraordinárias ganham destaque, como o

andrógino e o feto de duas cabeças. Na mesma linha de pensamento, Schedel, décadas antes, publica a obra *Chronica Mundi*, contendo descrições e ilustrações de eventos bíblicos, histórias de reis, santos e mártires e um inventário de monstros que pretensamente habitavam o mundo e o imaginário do século XV. O trabalho de Schedel destaca-se também pela variedade de ilustrações em xilogravura, representando um esforço inédito de obras ilustradas na Europa até então.



No alto, imagem do *Monstrorum Historia* de Aldrovandi. Acima, ilustração de Hartmann Schedel

Com o passar do tempo, observamos a constante secularização dos mitos²², que, surgido do jogo combinatório de palavras pelo contador de histórias, tende a se fixar em fórmulas narrativas mais sólidas, como é o caso dos contos de fadas, discutidos no capítulo anterior. Ítalo Calvino, ao refletir sobre a presença do mito na modernidade, afirma que quando a escrita surge a humanidade já está dividida entre mundo civilizado e um nostálgico mundo primitivo, de onde herdamos as mitologias que passam “das mãos do narrador às dos organismos tribais encarregados da conservação e da celebração dos mitos” (CALVINO, 1971, p.79). Os sistemas culturais das tribos, continua Calvino, se ordenam em torno dos mitos, dos quais muitos se tornam tabus, inacessíveis ao contador comum. Outros são trazidos para a realidade profana e passam a fazer parte da temporalidade cotidiana das pessoas, como um embrião das futuras histórias populares.

Mesmo com essas acentuadas transformações dos elementos míticos das narrativas, a presença do monstro no imaginário moderno e contemporâneo permanece (sob outras formas, claro), mas mantendo sua condição fronteira, ligada a algum tipo de mistério ou conhecimento inaudito e relacionado com a dinâmica da alteridade. Sua forma híbrida faz com que o monstro incorpore o *grande outro* indecifrável de uma cultura. Seu corpo sugere não apenas o reverso da identidade, como também o acesso ao que está fora, o que perturba o limite. Essas relações são redimensionadas na obra de Sendak, que nos oferece monstros gerados na consciência do personagem, vivenciados na intimidade dos seus conflitos, como um estranho familiar, que estabelece uma relação em que as tradicionais ideias de limite entre eu e outro, ou entre herói e monstro, são remodeladas e percebidas de modo mais complexo e ambivalente.

3.2 O Acesso ao Outro

A entrada de Max no mundo onde vivem os monstros começa quando uma floresta nasce no quarto do garoto. Gradativamente, ao longo de três ilustrações distintas, vemos árvores surgirem no cômodo em que Max fora enviado como forma de castigo. O chão cobre-se por uma grama espessa, e os tons de cinza e marrom que dominavam o quarto dão lugar à frondosa vegetação que toma completamente o espaço doméstico, transformando aquele

²² Um apanhado mais amplo e detalhado sobre o tema pode ser encontrado no livro *O Mito*, de K. K. Ruthven (1976).

cenário em uma pequena selva. Os únicos elementos que se mantêm nessa transformação do espaço são, obviamente, Max e a lua que pode ser vista por uma janela no fundo da imagem. Quando as estruturas do quarto se dissipam e dão lugar a um ambiente dominado por árvores, a lua permanece na ilustração, encarapitada sobre um fundo escuro do céu estrelado, conferindo profundidade ao desenho, o que nos dá uma sensação de ampliação do espaço do quarto, apresentado inicialmente semelhante a um cárcere.

Estas três imagens em sequência são apresentadas também em gradação de tamanho, como quadros que aumentam sobre as páginas em branco na medida em que a história transcorre. Como vimos, Sendak recorre a este recurso para conduzir o leitor-observador à intimidade do personagem, como se nos aproximássemos cada vez mais de sua subjetividade. A terceira imagem, mostrada a seguir, apresenta-se de modo completo na página justamente no momento em que as paredes do quarto desaparecem e a floresta assume a totalidade do cenário. Neste momento, pela primeira e única vez, Max é mostrado de costas para o leitor. Não vemos o seu rosto, tudo a que temos acesso é a pequena figura de lobo, com as garras apontadas para frente, como se observasse a floresta antes de imergir por entre as árvores.

Não vemos o rosto de Max, não temos acesso às suas emoções neste momento. Contudo, vemos o que ele vê. Neste ponto, assumimos o ponto de vista do personagem, num recurso sutil que o narrador-ilustrador encontra para nos direcionar à mente de Max. Observamos, em *Where the Wild Things Are*, um aparente predomínio do narrador onisciente, cuja visão está por trás do personagem, nos revelando detalhes de sua existência. Esta técnica narrativa é reforçada pelo modo como a trama transcorre, em quadros dispostos diante do leitor em sequência temporal. Percebemos, contudo, uma inversão nessa lógica a partir do estilo proposto por Maurice Sendak, em que narrador e personagem se confundem, mediante um discurso indireto livre no qual o leitor experimenta, simultaneamente, a onisciência e a parcialidade.

Ao admitirmos que os acontecimentos são parte da imaginação do personagem, observamos um distanciamento entre narrador e personagem. Tal distância é remediada em certa medida pela atitude do leitor, que abraça as ambiguidades da leitura do íconotexto e que se permite transitar entre texto verbal e imagem, entre modos de discurso e pontos de vista diferentes. Esse espaço entre pontos de vista é preenchido pelo próprio discurso indireto livre, que resolve esse aspecto, mas chama a atenção para essa tensão. Segundo James Wood “abre-se uma lacuna entre autor e personagem, e a ponte entre eles – que é o próprio discurso

indireto livre – fecha essa lacuna, ao mesmo tempo em que chama a atenção para a distância” (WOOD, 2011, p. 23).

O texto verbal que antecede a cena da entrada de Max em um mundo fantasioso é curto e diz apenas que a floresta cresceu até aparecerem cipós pendurados no teto e que as paredes se transformaram no *mundo inteiro*. Neste momento, vemos que Max se insere por completo em um mundo de fantasia, que surge como um atentado às formas domésticas de organização da sociedade. A natureza em sua selvageria não conquistada vem dissipar as rígidas estruturas da vida de Max. O quarto, que também era cárcere torna-se selva, e o menino é representado completamente como lobo, uma vez que seu rosto, denotativo de humanidade, está invisível ao leitor. Sob estas condições Max entra neste *outro mundo*. Notamos aqui uma inversão de perspectivas em diversas instâncias: se, nas cenas anteriores, Max é mostrado como uma criança irascível, e que por suas contravenções é punido, aqui ele aparece controlando o espaço, completamente alheio à educação materna ou à domesticação de sua animalidade. Dessa forma, criamos uma empatia maior pelo personagem na medida em que passamos a observar o contexto pelo seu ponto de vista.

Quando o narrador fala que as paredes se transformaram no mundo inteiro, não apenas a ideia de libertação das regras domésticas é evocada. Max torna-se soberano de um espaço onde o que é da ordem do desconhecido, do não domesticado, do monstruoso, vem à tona. Há aqui uma relação especular às avessas, tal com é vivenciada por Alice no País dos Espelhos. Ao imergir em um universo que macula as normatizações culturais e ao assumir uma forma monstruosa, Max torna-se o representante único de uma raça prodigiosa, modelo de uma alteridade radical, que na relação com os outros monstros problematizará as representações do *eu* e do *outro*, pois os signos da contaminação que se apresentam na corporeidade monstruosa tornam as formas movediças em relação às suas identidades, uma vez que o corpo do monstro difere do corpo normal, pois revela o oculto, elementos da ordem do disforme, do visceral.



O que percebemos, a partir desta cena inicial, é a elaboração de um certo etnocentrismo, que concentra, a partir da transgressão, a ordenação daquele sistema sógnico ao redor da monstruosidade de Max, de suas pulsões e de sua animalidade. Somos conduzidos para a ilha onde vivem os monstros, espaço inóspito por natureza, acompanhando o ponto de vista do herói, de modo que passamos a nos familiarizar com aquele ambiente fronteiro, pois enxergamos a fronteira de seu interior. Os bárbaros, que para a Antiguidade Clássica, eram todos aqueles que não participam da cultura grega, não são aqui associados aos selvagens monstros, mas sim aos modelos culturais do mundo real, representados no livro pela mãe.

Claude Lévi-Strauss (2010) afirma que, mesmo que tenha surgido de forma natural pelo contato direto ou indireto entre as sociedades, a diversidade cultural é comumente encarada como uma “monstruosidade”, como um “escândalo”. Para o antropólogo, há uma tendência em associar a cultura do outro aos modos selvagens ou bárbaros. O autor fala que é provável que o termo bárbaro se refira etimologicamente à confusão babélica do canto das aves, em detrimento da ordenação da fala humana. Assim, selvagem pode ser entendido em relação ao pertencimento à floresta, que evoca a vida animal em oposição rigorosa à cultura humana. Lévi-Strauss, entretanto, aponta um fato curioso sobre a relação que a postura etnocêntrica desenvolve com a ideia de selvagem. Para ele, esse pensamento “em nome do

qual se rejeitam os ‘selvagens’ para fora da humanidade, é justamente a atitude mais marcante e a mais distintiva destes mesmos povos ditos selvagens” (LÉVI-STRAUSS, 2010, p. 18).

A humanidade acaba nas fronteiras da tribo, do grupo linguístico, por vezes mesmo, da aldeia; a tal ponto que um grande número de populações ditas primitivas se designam por um nome que significa ‘os homens’, implicando assim que as outras tribos, grupos, ou aldeias não participem das virtudes – ou mesmo da natureza – humanas, mas são, quando muito, compostos por ‘maus’, ‘perversos’, ‘macacos de terra’ ou ‘ovos de piolho’. Chegando-se mesmo, a maior parte das vezes, a privar o estrangeiro desde último grau de realidade fazendo dele um ‘fantasma’ ou uma ‘aparição’ (LÉVI-STRAUSS, 2010, p. 18).

O que ocorre em *Where the Wild Things Are* é uma reconfiguração de antinomias fundamentais, sustentadas pelas demarcações de fronteiras. Dessa forma, as representações do eu e do outro são temporariamente suspensas em um processo de reacomodação sógnica dessas instâncias. O eu (ou pelo menos o ego), de Max transborda, ocupa na dimensão do dispêndio e do excesso todo o universo fantasioso da ilha onde vivem os monstros. Isso ocorre em um processo que compreende o enfrentamento da violência e dos enigmas que os monstros, tradicionalmente relacionados ao anômalo impõem, bem como do reconhecimento de Max como parte daquela fauna singular. O monstro, reconhecido como o extremo outro da cultura, habitantes dos confins da Terra, torna-se para Max uma variação confortável e prazerosa de si.

Ao inverter esta relação, instâncias antagônicas são reagrupadas, o que era da seara do caos metamorfoseia-se como realidade estabelecida. Ao tornar-se rei das criaturas Max agrupa em torno de um símbolo (a figura do rei) facilmente identificado como ordem, como *status quo*, a familiarização, e conseqüente Antropomorfização, da monstrosidade. No momento que Max encontra as criaturas, sentimentos ligados ao estranhamento do outro são acionados. Pelo lado do garoto, o medo e a fúria. Pelo lado do monstro, a curiosidade, seguida pela fome. Uma vez que Max não era “um deles”, não habitava ainda aquela esfera, ele só poderia ser alimento para as bestas antropófagas.

Ao narrar o encontro de Max com as criaturas selvagens o texto verbal afirma que o garoto os amansa com um truque mágico que consiste em encarar as feras sem piscar e “eles ficaram com medo e disseram que mais monstruoso que ele não havia”. O herói precisa provar que é também bestial, o que é facilmente comprovado pela relação que ele estabelece na página ilustrada. Na medida em que a história transcorre, os monstros de Sendak vão se

tornando mais redondos e confortáveis, sugerindo uma docilidade relativa quando comparamos com o corpo de Max que permanece representado de forma agressiva, com traços pontiagudos, como pequenas garras ou flechas ameaçadoras. Sob esta condição, o garoto domina todas as cenas em que aparece junto aos monstros, muito embora tenha um terço do tamanho deles.



Em *Where the Wild Things Are*, observamos uma gradativa antropomorfização dos monstros, o que nos leva a pensar na fluidez das identidades, calcadas em um ponto de vista mutável e dinâmico. Na contramão do pensamento que associa a monstruosidade ao terror, somos levados a nutrir uma simpatia e um certo carinho pelos monstros de Sendak. A ilustração, em sua tentativa de empreender movimento nas imagens estáticas, nos oferece os corpos dos monstros para uma visualidade quase sem resistência, à exceção de Max que em muitos momentos é representado de frente para o leitor-expectador como se o olhasse de volta. Essa intimidade criada pelo olhar, diminui a distância entre quem vê e o que é visto. Ao tomarmos o monstro como objeto da nossa capacidade escópica, entramos em sua subjetividade. Tal habilidade é bastante frequente no cinema e encontra eco nas qualidades da ilustração.

Jean-Louis Comolli (2008), ao tratar do dispositivo cinematográfico defende uma ideia de que os mecanismos de representação são ideológicos e afirma a posição do cinema como uma máquina de reduzir a alteridade, pois nos possibilita usufruir do corpo do outro, do corpo filmado. Se, no pensamento de Comolli, o cinema herda da magia a tarefa de conjurar e domesticar o desconhecido, temos na ilustração um espaço privilegiado para trazer à luz elementos da ordem do oculto, sobretudo os esquivos monstros que, nascidos no pensamento mágico, sobrevivem nas páginas da literatura infantil. Dessa forma, Sendak reduz as distâncias entre monstruosidade e humanidade ao trazer criaturas selvagens, cujo corpo transborda em desmesura, com olhos humanos.

Sendak afirmou em diversas entrevistas que os olhos das *wild things* eram inspirados nas reações de seus parentes diante do genocídio antissemita. Como podemos observar na imagem mostrada anteriormente, os dois monstros, controlados pelo movimento de Max, olham para o menino em uma expressão dúbia de medo e fascinação, como se escutassem uma história de terror que os apavorasse ao mesmo tempo em que lhes aguçassem a curiosidade. O olho é um elemento recorrente nas histórias de monstros e figuram como um acesso à subjetividade daquilo que é, por natureza, enigmático e de intimidade opaca. Desse modo, temos um vasto inventário de criaturas cujo olhar é o definidor de sua monstruosidade, tais como a Medusa, de cabelos serpente, cujo olhar petrificava os mortais; o Basilisco, descendente longínquo da Medusa, que, segundo Borges (1995), fulminava os humanos com um olhar mortífero e que podia ser destruído caso se visse no espelho; Polifemo, e toda uma raça de ciclopes, que aparece na Odisseia e é vencido por Ulisses, que cega seu único olho. Além destes, podemos citar ainda Dorian Gray, personagem de Oscar Wilde que perece ao olhar sua imagem retratada em uma pintura.

Em *Where the Wild Things Are*, os olhos dos monstros atuam como uma porta por onde penetramos na intimidade das criaturas, que nos indica sua mortalidade, sua vulnerabilidade ou ferocidade, bem como sua humanidade. Além da função semântica, os olhos também tem uma disposição crucial na organização do quadro ilustrado que confere direção, movimento e uma hierarquia dos elementos dispostos na página. Mesmo retratados em um formato grotesco, os olhos fora de órbita das *wild things* apontam em quase todas as cenas para Max, conferindo-lhe um peso dentro da narrativa que não é predito pelo texto verbal, muito menos pelo tamanho do personagem, manipulando não apenas ponto de vista e perspectiva, mas também os símbolos figurados por Sendak.

Menino e monstros são entendidos aqui como os limites daquela situação de interação. A noção de limite é tomada neste trabalho a partir do conceito elaborado pelo filósofo espanhol Eugenio Trías (1942-2013), cuja obra se debruça sobre este tema de maneira bastante ampla, levando Trías a ser conhecido como o filósofo do limite. O autor compreende que, por sua própria natureza, o limite (seja ele metafísico ou propriamente físico, como as fronteiras nacionais) define um dentro e um fora, ou seja, é pelo limite que identificamos o que nos é estrangeiro, e o que nos pode ser conhecido. Para o filósofo, habitar o limite é estar em uma fronteira gnosiológica, como uma “alfândega” do sentido, que define um próximo e um estrangeiro. Essa distinção nos possibilita reconhecer o que é intramundano, familiar, ligado à esfera do “eu”, e o que é antagônico, sinistro, ligado ao “outro”. Em uma dimensão estética clássica, essa diferenciação se encontra na raiz da própria ideia do belo, em contraposição ao sinistro. O primeiro é harmônico, iluminado, e o segundo, envolto em sombras.

O limite não é, em Trías, uma barreira para o conhecimento e para a elaboração de sentido, pelo contrário, o limite é uma linha que permite acesso mútuo entre dois mundos, entre o natural, definido no léxico de Trías como *cercos del aparecer*, e o desconhecido, o sinistro, o *cercos hermético*. O limite, dessa forma, atua como um mecanismo epistemológico de acesso a esse outro mundo, a um mundo que escapa aos sentidos que conhecemos, contudo, paradoxalmente, uma das qualidades do limite é sancionar uma distância irremediável entre esses cercos. Habitar este paradoxo, para o filósofo, é a condição inalienável do ser do limite. Percebemos uma dimensão em grande medida antropológica no pensamento do filósofo, que nos remete a uma condição humana de natureza fronteira.

Há no fronteiro uma dupla dimensão de imanência e transcendência. O fronteiro é, essencialmente, a soma e a separação ou isso que fica dentro e isso que transborda e transcende. O fronteiro é de fato o limite em si que define e circunscreve dois mundos (TRÍAS, 2000, p. 66)²³.

Segundo Trías, o limite se articula como uma zona de inevitável tensão, mas que é fundamental para a dinâmica das trocas simbólicas e que nos sugere uma postura ontológica específica, limítrofe, ambivalente, que transita entre dois mundos, entre o humano e o divino. Verificamos aqui uma dupla condição nessa dinâmica. O ser fronteiro habita o limite e é,

²³ No original em espanhol: Hay en el fronterizo una doble dimensión de imanencia e transcendencia. El fronterizo es, en puridad, la juntura y separación o eso que queda dentro e de eso que transborda e trasciende. El fronterizo es de hecho el limite mismo que define e circunscreve dos mundos.

também ele, o próprio limite. “Na medida em que somos fronteiriços somos os limites do mundo. Somos pura linha, puro confim, relegados ao tempo e aos arrabaldes” (TRÍAS, 2000, p. 66)²⁴. Ao habitar dois mundos, o ser limítrofe abandona um ideal de pureza - observado nos que são anjos, essencialmente divinos - e vive em uma dimensão de múltiplas contaminações. Torna-se um ser centáurico, como evoca Trías.

A pesquisadora Laura Gómez Pérez (2009), discutindo a teoria de Eugenio Trías, afirma que tradicionalmente o pensamento em relação às fronteiras divide-se entre o fascínio quando esta é imaginada e a hostilidade diante da necessidade de ultrapassá-la. Para ela, assim como para Trías, a modernidade maneja o conceito de modo negativo, como uma linha convencional além da qual nosso conhecimento e nossa fala não podem se aventurar, como expresso, por exemplo, na assertiva de Wittgenstein que diz que os limites da linguagem são os limites do mundo. Contudo, por se tratar de um espaço onde impera uma inevitável tensão estética e política, as fronteiras configuram-se como um ambiente privilegiado de construção intercultural e transmissão de novas informações. A autora discute o conceito comungando a noção semiótica e dialógica de Lotman com o pensamento de Trías, filosofia de matriz ontológica e estética, e reforça a importância de se refletir sobre a fronteira como um espaço habitável, cujos tensionamentos estão na ordem das transformações culturais que vivemos. Nas palavras da autora: “a aproximação da fronteira como zona habitável, porém como borda, é significativa e estabelece um horizonte de reflexão que considero mais adequado à condição histórica que nos coube viver” (PÉREZ, 2009, p.4)²⁵. Habitar o limite, portanto, é uma declaração de intenções.

Encontramos em *Where the Wild Things Are* fronteiras borradas, de modo que a histórica dicotomia entre herói e monstro, ou entre homem e besta, é remodelada diante de um contato bastante complexo. O monstro surge nas culturas como um filtro tradutor por excelência. Não podemos esquecer que ele se revela em momentos de crise e supõe necessariamente um ruído, um desvio que coloca a cultura mais sensível às perturbações externas, vindas da não-cultura, do extra sistêmico. O herói, por sua vez, se relaciona melhor com modelos tradicionais, mais atrelados à norma, enrijecidos pelo padrão do polo hegemônico da semiosfera. Max, entretanto, subverte essa lógica uma vez que “mais

²⁴ No original em espanhol: En tanto que fronteirizos somos los límites del mundo. Somos pura línea, puro confín, referidos a la vez al cerco e al extrarradio.

²⁵ No original em espanhol: [...] el acercamiento a la frontera como franja habitable más que como linde es significativo y establece un horizonte de reflexión que considero más adecuado a la condición histórica que nos ha tocado vivir.

monstruoso que ele não havia” e descortina a crise limítrofe que deve enfrentar. Lotman afirma que toda cultura tem rasgos: nossa noção de crise está relacionada com esse pensamento que sugere fendas no sistema sógnico por meio das quais há um intenso deslocamento de signos e pressupõe – para que a semiosfera sobreviva – geração de informações novas e uma mudança na ordem estabelecida.

O herói, aquele que vence o enigma do monstro, se equipara à imagem do profeta e do poeta, pois seu corpo também está marcado. Identificado por Joseph Campbell (2007) como o “homem da submissão auto conquistada”, o herói também é um elemento fronteiro, que está no limiar entre o homem comum e o homem extraordinário, ou divino. De acordo com o filólogo Corrado Bologna (1997), o herói também habita a esfera monstruosa, de modo que cabe a ele, como um filtro tradutor, vencer (com força ou astúcia) o algoz bestial.

O poeta e o sábio das origens, muitas vezes inteiramente míticos, são personagens milagrosos da fronteira entre a naturalidade e a humanidade, semiferinos e semi-humanos. Conhecem a magia do canto e a expressão dos animais; a sua linguagem é ambígua, enigmática, ameaçadora, enganadora e ao mesmo tempo verdadeira (BOLOGNA, 1997, p.318).

Max não pode passar incólume pelo seu convívio com os monstros, uma vez que ninguém sai ileso das trocas sógnicas que ocorrem nas bordas dos sistemas semióticos. Além da forma monstruosa, semiferina, como aponta Bologna, o herói também compartilha com os monstros sua linguagem, seu canto mágico ou seu rugido ameaçador. Tal habilidade nos remete a Ulisses e seu contato com as sereias n’A Odisseia, como mencionado anteriormente. Expulso da ordem familiar, na sua condição de estrangeiro, Max se estabelece diante do que extra sistêmico, do que permanece oculto, marginalizado, cujos signos lançam perturbações de além da fronteira, signos de interrogação que devem ser interpretados, traduzidos. Tais signos são incertos, flutuantes, não pertencem ao comércio convencional do sentido, mas mandam notícia do que está além do limite. O monstro, em sua dupla tarefa de revelar e ocultar, corporifica estes signos de interrogação, lançando-se desde a vertigem.

Desse modo, o que está além dessa fronteira, o que Trías chama de *cercos herméticos*, deve ser acessado (decifrado) por um *logos* simbólico, com o qual se estabelece uma nova relação ontológica entre os dois lados do limite. Esse movimento evidencia uma situação que Trías chama de vertigem, resultado natural da dupla inclinação para o que está do lado de dentro do *cercos herméticos* e para o que está fora, como uma disposição ambivalente para a

conservação e destruição. Nesse sentido, o exílio de Max torna-se uma aventura de exploração, em que o personagem deve orientar-se diante dessa vertigem e interpretar por meio de uma atitude simbólica os enigmas monstruosos.

Diferente das narrativas de horror, nas quais o monstro é associado ao inexplicável, em uma situação de estranhamento e aversão, as criaturas monstruosas e bestiais fazem parte do mobiliário convencional das histórias infantis, sobretudo por conta da herança dos contos de fada, que somada ao resgate de elementos mitológicos, folclóricos, além de – no caso de Sendak – elementos do judaísmo e da cultura popular norte-americana, reforça a presença de elementos maravilhosos dentro do imaginário contemporâneo das histórias infantis. A naturalidade com que eventos inauditos (o surgimento de uma floresta no quarto, um barquinho, uma ilha habitada por monstros) aparecem na nas páginas de *Where the Wild Things Are*, sem qualquer questionamento explícito sobre sua existência e veracidade, situa os eventos vivenciados por Max dentro do que Tzvetan Todorov (2010), no seu famoso estudo sobre literatura fantástica, conceitua como *maravilhoso*, gênero que aborda elementos sobrenaturais sem questionar seu caráter de verdade.

A qualidade do maravilhoso, acentua Todorov, encontra-se na natureza dos acontecimentos, em que “os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito” (TODOROV, 2010, p.60). Por conta desta naturalidade, elementos como um sono de 100 anos ou um lobo falante não despertam qualquer surpresa no leitor. Tais características são levantadas pelo autor em detrimento das qualidades do estranho na literatura, que atuam como elementos que até poderiam ser explicados pela razão, mas que inquietam o leitor e causam nele efeitos de *estranhamento*, seja pelo medo, pelo mistério, pelo caráter insólito da narrativa. As aparições dos monstros nas narrativas costumam remeter a essas sensações, sobretudo por conta de características intrínsecas da própria monstruosidade que as relacionam com o sinistro, com o desvelamento de sentimentos que deveriam estar ocultos, ou ainda, com sua relação com os tabus.

A aventura de Max desenrola-se em uma reação confortável diante dos elementos maravilhosos, o leitor (criança ou adulto), acostumado a uma longa tradição de contos de fada, literatura de fantasia, além das maravilhas do cinema, não se inquieta diante daqueles acontecimentos. No entanto, percebemos sensíveis relações com elementos do estranho que surgem em pequenas fissuras na harmonia daquele universo fabuloso. Tal inquietação provocada pelo estranho ocorre, sobretudo, mediante a tessitura de Max como um ser

limítrofe: estrangeiro, híbrido, transgressor, monstruoso. Tal ambivalência observada em Max o permite desvelar os elementos de vertigem deste universo monstruoso, do *cerco hermético*, como é próprio da tensão que se estabelece no limite. “A diferença pode ser determinada como distância e mútua referência do que é familiar, cotidiano, ambiente intramundano do sujeito (ou seja, disso que sou) e do que é estranho, inóspito, inquietante (TRÍAS, 1985, p.64)²⁶.”

Traçamos, aqui, uma relação entre a evocação de elementos inóspitos e vertiginosos às discussões travadas na psicanálise freudiana sobre o *unheimliche*, frequentemente traduzido como “estranho”. O termo, de difícil tradução, é amplamente discutido por Freud (1996), a partir da análise de um conto de Hoffmann, como algo hostil, não familiar, que “está oculto e se mantém fora da vista” (Freud, 1996, 235), ou, ainda, o que deveria ter se mantido fora da vista, mas que veio à tona. Dessa forma, o estranho pode ser definido como “algo que é secretamente familiar [*heimlich-heimisch*], que foi submetido à repressão e depois voltou” (Freud, 1996, p. 235). A aparição do *unheimliche* pode ser associada à própria gênese do monstro como um ser que habita as sombras, mas que, em determinado momento, surge como um fenômeno inexplicável tal como é sugerido pela própria etimologia da palavra monstro. José Gil (2006) pontua que a imagem do monstro suspende o olhar de quem a vê justamente por este duplo vínculo entre revelação e ocultação.

Ao mostrar o avesso da pele, é a sua alma abortada que o monstro exhibe: o seu corpo é o reverso de um corpo com alma, é um corpo que atacou a alma absorvendo-a numa parte corporal. Ao revelar o que deve permanecer oculto, o corpo monstruoso subverte a ordem mais sagradas das relações entre a alma e o corpo: a alma revelada deixa de ser uma alma, torna-se, no sentido próprio, o reverso do corpo, um outro corpo, mas amorfo e terrível, um não-corpo (GIL, 2006, p.79).

Na aventura que Max vivencia, os elementos do estranho surgem como sutis atitudes que deslocam o personagem do ambiente doméstico e o aproximam do ambiente monstruoso. Ao nos voltarmos para os motivos que levaram Max ao castigo, ou seja, à expulsão da

²⁶ No original em espanhol: La distinción puede determinar-se como distancia y mutua referencia de lo que es familiar, cotidiano, entorno intramundano del sujeto (es decir, *de eso que soy*) y de lo que es extraño, inhóspito, inquietante.

ordenação comum da família seguida pela reclusão em um espaço privado, porém encarcerado, sem comida e sem liberdade, podemos compreender melhor o surgimento de elementos da ordem do sinistro. Na narrativa, a cena que antecede a ida do garoto para o castigo e o conseqüente nascimento de uma floresta no seu quarto é marcada por uma discussão entre o herói e sua mãe. No texto verbal temos as seguintes linhas:

Na noite em que Max vestiu sua fantasia de lobo e saiu fazendo a maior bagunça
 Uma atrás da outra
 A mãe dele o chamou de “MONSTRO!”
 E Max disse “OLHA QUE EU TE COMO!”
 E acabou sendo mandado para a cama sem comer nada (SENDAK, 2010, S/P).

A mãe não é mostrada nos quadros ilustrados e surge apenas como uma menção no texto escrito. Sua presença é marcada discretamente em outras imagens, sobretudo a última, na qual o garoto, ao voltar do seu exílio, encontra o jantar esperando por ele “ainda quentinho”. No diálogo acima transcrito, podemos observar as referências à antropofagia e à conseqüente vasão das pulsões violentas que vão encontrar domicílio em uma ilha habitada por monstros quiméricos e, também eles, antropofágicos. Esses elementos são reforçados pelos signos da animalidade impressos em Max ao vestir sua fantasia de lobo, animal carnívoro e predador, cuja violência é recorrente nos contos de fada.

A atitude de Max surge como uma evocação de um tabu, elemento que deve permanecer oculto nas culturas. A antropofagia aparece na obra como um denotativo de animalidade traçando uma distinção radical entre natureza e cultura. Ao mostrar-se canibal, Max não pode mais habitar a esfera doméstica e precisa de um castigo, um período de reclusão, de acomodação e controle das pulsões, para que possa retornar ao lar. Lembramos que é a mãe quem é ameaçada de ser devorada e quem representa o princípio da ordem social, pois cabe a ela nomear o filho como monstro (*wild thing*) e isolá-lo no castigo. O canibalismo e a antropofagia denotam uma confusão entre eu e outro e causa um distúrbio nas forças de identidade, uma vez que o ente devorado padece de uma decadência do *self*, uma sobrevivência degenerada e incompleta no corpo de quem o devora, resultando em uma grotesca continuidade, na qual as forças da identidade do eu e do outro tornam-se borradas, confusas e degeneradas.

Ao ameaçar comer a mãe, a aversão à antropofagia torna-se uma complexa metáfora do tabu do incesto, considerado o interdito fundador das sociedades. O incesto é um tema

recorrente na obra de Freud, sobretudo nas discussões que o psicanalista desenvolve sobre o Complexo de Édipo. Em Totem e Tabu, Freud (2013) explica que a proibição do incesto, seu irrevogável interdito, está intimamente ligada ao desejo de cometê-lo, de transgredi-lo, uma vez que a transgressão, junto ao tabu, são elementos fundamentais e indissociáveis de ordenamento psíquicos e sociais.

Se o tabu se manifesta sobretudo em proibições, então é imaginável um raciocínio que nos diga que é perfeitamente natural, e não necessita de longas demonstrações extraídas da analogia com a neurose, que ele se baseie numa corrente positiva, desejante. Pois o que ninguém deseja fazer não se precisa proibir, e, de qualquer modo, aquilo que é proibido da maneira mais enfática tem, afinal, de ser objeto de um desejo (FREUD, 2013, p.120).

Diante do risco da animalidade de Max, surge a necessidade de controle, de ordenação do ego e de sua progressiva inserção na coletividade (fortalecimento do superego, de acordo com a psicanálise freudiana). A inserção da criança em uma coletividade está na gênese de sua formação como um sujeito em uma cultura e não se relaciona diretamente com as fases biológicas, e sim com a ritualização dessas como etapas sociais, asseguradas pela comunidade, como, por exemplo, um batismo religioso, ao qual se sucedem outras etapas de legitimação dessa “iniciação”. Desse modo, entendemos a antropogênese aqui como um processo de metamorfose individual da pessoa na sociedade, contudo, sob a égide das funções e ritualizações coletivas da cultura.

Com Max, o processo ocorre diferente. Após o momento de marginalização, há o “chamado” para a aventura, seu encontro com os monstros, que situam no limite do humano, da socialização, marcada pelo ambiente doméstico. As feras estão além da floresta, além do mar, numa ilha inóspita onde elas imperam em sua ferocidade e onde o garoto será rei. Decifrar o enigma do monstro, para Max, é vencer suas domesticar bestas. Esse processo se dá em forma de crescimento humano, como é próprio da jornada do herói. Para vencer o monstro, o herói passa por determinadas etapas e atravessa perigos que sugerem uma certa evolução em suas atribuições morais ou físicas.

Com isso, ele se torna apto a voltar para casa. Temos, no início do livro, o personagem com um comportamento agressivo e intempestivo. Na ilha onde ele encontra os monstros, esse comportamento eclode em ferocidade animal. Para voltar para casa (e o herói tem que retornar), ele precisa vencer essa animalidade. Ao se deparar com a solidão, o garoto decide

navegar de volta para casa. Percebemos, então, uma mudança no seu temperamento, que passa a ser sereno, tranquilo e, em certa medida, melancólico. O garoto compreende que sua ira, seu comportamento destrutivo e sua ferina liberdade machucam os que estão à sua volta. Os monstros, na realidade, bestas interiores da criança, são domados num processo de autoconhecimento e de amadurecimento.

Esse embate entre herói e monstro ocorre mediante um processo de descobrimento do outro e, por consequência, de ressignificação de si mesmo, no qual nos deparamos com uma dinâmica tradutora que envolve ambos os lados. Dessa forma, há um enfrentamento na fronteira, no qual elementos que inicialmente estavam de lados distintos de um sistema (como criança e monstro) se misturam e se contaminam. Observamos que nesse contato em que a alteridade é refeita, há um duplo movimento de reconhecimento de si por negação do outro, mas também de imersão nesse outro. A membrana que separa duas esferas sógnicas sugere uma atitude de autoconsciência. No entanto, no confronto que o herói trava com o monstro, essa fronteira está borrada.

Se por um lado, é na negação do monstruoso que se afirma o humano, por outro, é na imersão em um universo bestial que nos compreendemos melhor. Esta talvez seja uma chave de leitura para entendermos a persistência de figuras monstruosas nos dias de hoje. Os monstros, como pontua Jose Gil (2006), são absolutamente necessários para que continuemos a crer-nos homens. Entretanto, longe de serem a total negação do humano, o monstro encontra-se na verdade no reverso dessa concepção. O monstro, afirma Gil, “não se situa fora do domínio humano; encontra-se no seu limite” (2006, p. 14). Neste sentido, podemos reafirmar que os monstros atuam não apenas como limite, mas também como condição para a alteridade. Esta imersão no outro, marcada pela contaminação, nos coloca diante do enfrentamento da diferença como afirmação de uma identidade.

No limiar da diferença, Max reafirma sua posição dentro daquela esfera sógnica e vence o monstro, após ter decifrado sua própria animalidade. Esse enfrentamento nos revela um processo dinâmico de geração de informações novas por meio de embates tradutores. Max precisa cumprir sua jornada e percebe que é hora de voltar para casa. Na condição de signo, ele retorna modificado, traduzido, pois essa é a condição das transformações culturais, nas quais as coisas só podem reaparecer como diferentes.

4 MONSTROS, REIS E O PROCESSO RITUAL

Somos seres descontínuos, indivíduos que morrem isoladamente numa aventura ininteligível, mas temos a nostalgia da continuidade perdida. Suportamos mal a situação que nos prende à individualidade fortuita, à individualidade perecível que somos. Ao mesmo tempo em que temos o desejo angustiado da duração desse perecível, temos a obsessão de uma continuidade primeira que nos religa geralmente ao ser (Georges Bataille – O Erotismo).

4.1 Ritos de passagem e o conto maravilhoso

A aventura vivida por Max, em *Where the Wild Things Are*, bem como o conjunto de elementos simbólicos que surgem nesta empreitada, apresenta-se ao leitor como uma história de viagem, que remete a elementos clássicos de famosas narrativas, sobretudo os heróis navegantes que, como Max, enfrentam os perigos de mares bravios e de terras desconhecidas habitadas por monstros. Nesta viagem, o pequeno herói é convidado a realizar tarefas impossíveis aos homens comuns, tais como dominar bestas monstruosas com o simples truque mágico de encará-los sem piscar; tornar-se rei de todos os monstros, com prerrogativa de puni-los quando conveniente e de liderar uma bagunça generalizada; e, por fim, navegar de volta para casa. Esta última façanha que deve ser cumprida pelo herói esconde uma dupla tarefa: além de chegar seguro em casa, no dito “mundo comum”, o herói não pode esquecer.

O retorno apresenta-se aqui como uma releitura da consciência mítica, ou uma atualização do tempo sagrado, e sugere a renovação e reafirmação dos laços que mantêm o homem unido à coletividade. Por razões diversas, o herói desprende-se dos laços comuns que o atam à sociedade e vive suas desventuras sob o imperativo de uma fragmentação de si e da solidão. Sua tarefa mais árdua, portanto, é não se esquecer de si. Dessa forma, o retorno representa uma reintegração do sujeito na coletividade, que, no entanto, não ocorre de modo simples: o herói não necessariamente é recebido de volta com alvíssaras e homenagens, pois há em sua formação uma visível mudança de status, em que a identidade permanece, porém realocada em novos significantes. As mudanças no status do herói não ocorrem sem conflitos. As transformações vivenciadas por ele caracterizam-se pelo surgimento de traços permanentes, como novas marcas distintivas, e ocorrem em um processo ritual, ordenado em

etapas sucessivas nas quais o sujeito adquire características especiais, relacionadas a elementos limítrofes, que se misturam com as manifestações simbólicas decorrentes deste processo.

O tema da viagem é uma constante nas narrativas de Maurice Sendak e perpassa, de modo mais ou menos evidente, diversas obras do autor. Além de *Where the Wild Things Are* – primeiro dos livros de Sendak a explorar a temática –, a viagem surge em *Outside Over There* (1981) como um empreendimento mais sombrio, como uma catábase, na qual a heroína Ida deve descer às subterrâneas cavernas dos *goblins* para resgatar sua irmã sequestrada. Em *In the Night Kitchen* (1970), o personagem Mickey aventura-se sozinho pelos perigos da noite, em uma clara alusão ao universo onírico, no qual os espaços lembram as ruas de Nova York. O livro *Higglety Pigglety Pop!* (1967) aborda o tema da viagem de modo mais bem humorado que os anteriores, principalmente por trazer um personagem não humano (Jenine, a protagonista, é uma cadela) que abandona um lar confortável em busca de aventuras e experiências de vida.

Tais narrativas pertencem a fases distintas da carreira do ilustrador e apresentam particularidades muito evidentes, sobretudo iconograficamente, mas aproximam-se pela recorrência de alguns motivos que são uma constante na obra de Sendak: a inquietude dos personagens, que reagem às frustrações e privações de modo bastante ativo; o forte grau de auto reflexibilidade que estes heróis apresentam, principalmente quando comparados a outros personagens da literatura infantil. Tal medida de auto reflexibilidade é apresentada nas ilustrações por meio de uma imersão do leitor no ponto de vista do heróis, nos levando a partilhar certas dúvidas e certezas dos heróis. Outra constante nos livros de Sendak é a solidão e o isolamento de seus personagens que são mostrados quase sempre distantes da família ou de amigos em mundos em que o convívio social é escasso ou ausente. Estes elementos remetem de modo mais explícito às narrativas judaicas, notadamente à temática do êxodo e da peregrinação do povo hebreu presentes no Velho Testamento, mas também das correntes migratórias modernas que a família de Maurice Sendak empreendeu, saídos da Polônia e indo se refugiar nos Estados Unidos, fugidos da perseguição antisemita.

O imaginário diaspórico soma-se a outras referências atualizadas por Sendak, sobretudo às sobrevivências de temáticas mitológicas de diversas matrizes, e compõe um cenário em que a movimentação espaço-temporal do personagem está na gênese de sua constituição como herói, bem como dos processos de formação de sua identidade. Ao retirar o

personagem do espaço comum da casa, facilmente reconhecível pelo leitor, e colocá-lo em uma jornada fantasiosa, as narrativas de Sendak delineiam uma complexa metáfora dos processos de construção da subjetividade, da alteridade e da relação triangular indivíduo-cultura-natureza.

Tais construções surgem como balizas demarcatórias para a partida dos personagens, movidos, normalmente, por algum tipo de busca, que nem sempre aparece de modo explícito para o leitor. Esta busca degenerada supõe uma tentativa dinâmica de completude do ser, muito evidente nos personagens do romance moderno, cuja relação com os heróis complexos de Sendak é reforçada pela sua constante insatisfação. Em *Higglety Pigglety Pop!*, por exemplo, nos é apresentada a cadelinha Janine que vive em um lar confortável em que não falta nada. A heroína, entretanto, decide sair de casa em busca de algo que não consegue ainda nomear e afirma: “Estou insatisfeita. Deve haver mais na vida do que ter tudo” (tradução livre). Esse sentimento a induz a uma aventura que ignora a pretensa harmonia do mundo exterior e se volta para os conflitos internos, a um mal estar inerente à sua condição.

Com Max, em *Where the Wild Things Are*, a situação é menos explícita, porém configura-se por semelhantes signos de ausência e privação. O pai não é mencionado em nenhum momento na obra e a mãe, quando surge, não é mostarda, figurando-se em um fora de campo na ilustração. Além disso, as situações de privação de liberdade que examinamos no capítulo anterior criam esse efeito de vazio e de necessidade de preenchimento no personagem. Diante destas motivações, Max (tal qual Janine) parte em sua perseguição demoníaca (GOLDMANN, 1964; LUCÁKS, 2000). Tal busca, como nos apresenta Lucáks, tem a intenção de adquirir valores essenciais ou autênticos em um mundo degradado, no qual o herói deve perseguir sua transcendência vertical. “Essa solidão não é simplesmente a embriaguez da alma aprisionada pelo destino e convertida em canto, mas também o tormento da criatura condenada ao isolamento e que anseia pela comunidade” (LUCÁKS, 2000, p. 43).

Com esse arsenal imaginário, Sendak constrói a aventura de Max a partir de uma lógica do herói viajante, ou ainda como um ambíguo herói civilizador, reconhecido como um herói portador ou inventor de elementos que a cultura valoriza. Não à toa que Max torna-se um rei monstruoso. Apesar da forte recorrência da complexidade dos heróis modernos, percebemos, entretanto, que Sendak organiza a trajetória dos seus personagens mediante apropriações do formato dos contos de fada, notadamente na tentativa de alcance da transcendência em relação à realidade do mundo. Ao discorrer sobre a forma romanesca,

Lucáks chama a atenção para essa aproximação entre o romance moderno e as histórias infantis. Na voz do filósofo húngaro:

Na verdade, tais romances são grandes contos de fadas, pois neles a transcendência não é captada, tornada imanente e absorvida na forma transcendental criadora de objetos, mas persiste em sua transcendência incólume; apenas sua sombra preenche decorativamente as fissuras e os abismos da vida aquém e transforma a matéria da vida – graças à homogeneidade dinâmica de toda verdadeira obra de arte – numa substância igualmente tecida de sombras (LUCÁKS, 2000, p. 105).

Além disso, as viagens empreendidas pelos personagens de Sendak podem ser aproximadas da estrutura morfológica dos contos de fada, cujas reescrituras pela literatura infantil ilustrada acionam outras potências estéticas e antropológicas. Lembramos que as formas em que tais narrativas ocorrem, seja o romance, o conto folclórico de cunho oral ou o livro infantil moderno, não são estruturas fixas em que as narrativas são encaixadas. Tais formas, ao contrário, têm uma gênese própria e não são pensadas, aqui, a despeito de seu conteúdo. Percebemos que ao aproximar-se da estrutura dos contos de fadas, as narrativas de Sendak tornam-se fenômenos estéticos complexos, heterogêneos, que reativam questões relacionadas aos motivos arquetípicos e a temáticas culturais bastante contundentes, tais como os ritos de passagem ou a alteridade, como discutimos anteriormente.

O que chamamos popularmente de conto de fadas, também conhecidos como contos maravilhosos, são narrativas cuja gênese se encontra na tradição oral da Europa Feudal e que tiveram seu momento de maior difusão no limiar entre a Idade Média e a Idade Moderna, inscrito em uma fronteira entre a cultura popular e as noções de alta arte. As origens precisas dos contos de fada são difíceis de mapear, o que torna estas narrativas fenômenos estéticos de grande riqueza que traduzem elementos orientais, indo-europeus, bem como traços da novelística popular medieval, dentre outros (COELHO, 1985). Além disso, observamos que os contos comungam elementos da realidade social em que estavam inscritos. Muitas dessas histórias eram contadas oralmente, principalmente para se contrapor à dura realidade dos camponeses nessa época. O conteúdo dessas narrativas versava sobre a vida dos pobres anônimos, iletrados e miseráveis. Temas como fome, o frio, as altas taxas de mortalidade infantil, as relações familiares instáveis, os conflitos com a selvageria da natureza, entre outras, apareciam com frequência nessas histórias.

O folclorista russo Vladimir Propp foi pioneiro, no início do século XX, ao sistematizar um estudo de valor reconhecidamente científico e empírico sobre este tema. As

proposições proppianas estabelecem um esquema de 31 funções em sucessão que compõem o enredo, da qual se pode inferir que o conto é constituído por uma série finita de sequências narrativas ordenadas segundo um rigoroso desenvolvimento sintagmático. O pensamento de Vladimir Propp sugere uma análise do conto mediante a interpretação de seus elementos constitutivos com base em um conjunto de contextos e consequentes transformações. No esquema proppiano, há uma qualificação funcional do personagem na intriga, na qual o herói é definido como um feixe de ações em sequência dentro de uma escala temporal.

Dialogando com Propp, o historiador Dario Corno sugere que o universo do conto maravilhoso pode ser conceituado como um local onde o personagem “se dissolve numa rede de relações e precisamente ‘num feixe de elementos diferenciais’” (CORNO, 1997, p. 284). O desenvolvimento subjetivo da personagem do conto maravilhoso relaciona-se com um tipo de conhecimento que o possibilita realizar-se socialmente.

O herói do conto, a partir de uma situação de prejuízo ou de carência em que está envolvido, deve remediá-la demonstrando que possui todos os requisitos necessários, e um comportamento correcto, para se poder candidatar à realização de si mesmo. Para alcançar o seu objectivo, terá de provar que pode vencer aversões, obstáculos e dificuldades de todos os gêneros (CORNO, 1997, p.288).

A morfologia desenvolvida por Propp caracteriza-se essencialmente pelo predomínio das funções sobre os personagens. Função, para o folclorista russo, pode ser compreendida como segmentos de ação — ou abstratos de ação — tais como: afastamento, proibição, transgressão, interrogação, informação, engodo e cumplicidade. Essas funções aparecem de modo praticamente igual em todos os contos, remodeladas em incontáveis formatos e podem ser definidas com larga independência em relação aos personagens que realizam as ações. Dario Corno (1997) ressalta que nessa fase de desenvolvimento dos contos maravilhosos, estes não eram destinados especificamente às crianças e se configuravam mais como um ato social do que propriamente estético, pois sua importância se encontrava na enunciação: o ato de criação é menos importante que a socialização desta criação, sobretudo porque a autoria dessas histórias era difusa, passada por gerações de “contadores”. O historiador expõe a natureza dupla na interpretação do conto, que sugere pelo menos duas teses de classificação:

[...] por um lado afirma-se que no conto está presente um significado alegórico ou, quando muito, simbólico na medida em que a narrativa fabulosa não mais seria do que o vestígio cultural de antigos ritos e mitos cuja memória se perdeu; por outro, pensa-se que os contos representam narrações verdadeiras, ou seja, que assumiram entre os povos primitivos uma função social específica e, portanto, historicamente verificável (CORNO, 1997, 274).

A tradição oral dos contos de fadas apresenta-se ainda distante de uma concepção centrada na noção de indivíduo. Por mais que essas narrativas elaborassem histórias em que um determinado personagem sofria consequências de situações adversas com que se deparava, o texto do conto era despersonalizado, o que reforça a importância da enunciação em detrimento da criação. De fato, a introdução do sujeito só será verificada com a literatura escrita, sobretudo a partir dos séculos XVI e XVII, quando a escrita permite sistematizar personagens fundados na reflexividade da consciência.

Em *Where the Wild Things Are* encontramos estas múltiplas potências promovidas pelo par palavra-imagem que nos permite entrar com mais intimidade na consciência do personagem. Contudo, a estruturação da obra responde aos segmentos de ação propostos pelo conto maravilhoso. A posição dos elementos iconográficos no livro sugere esta estruturação, criando um efeito de movimento cíclico que tem início e fim no mesmo cenário, contudo sob perspectivas diferentes. As ilustrações são dispostas em quadros gradativos, que sugerem uma crescente conforme os segmentos de ação vão sendo vivenciados por Max. No início, temos a situação de privação ou prejuízo, o chamado à aventura, o encontro com o monstro e a conquista dos elementos hostis. A partir deste ponto, as imagens são dispostas em quadros decrescentes, ocupando partes menores na página do livro. Nessa etapa, o retorno para casa é evidenciado.

Além disso, a posição dos elementos imagéticos compõe as noções de deslocamento espaço-temporal. Na imagem em que Max navega para a ilha aonde vivem os monstros, toda a página é orientada da esquerda para a direita (movimento correspondente ao passar das páginas). Há poucos elementos dispersos nesta ilustração e o barquinho com o herói navegante domina toda a cena, apontando para frente de modo agressivo, como se furasse a atmosfera densa que está diante dele. Tal densidade do cenário, marcada pelas fortes linhas no canto direito da imagem, reforçada pelo uso do *crosshatching*, criam forte efeito de atrito, como se o barco avançasse contra obstáculos. A direção das ondas do mar reforça esta sensação de forças a serem vencidas, pois o barco avança com seu formato pontiagudo, cortando a página.

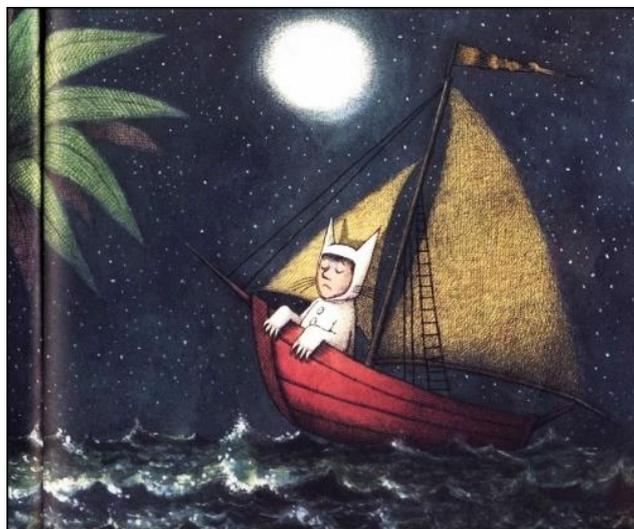
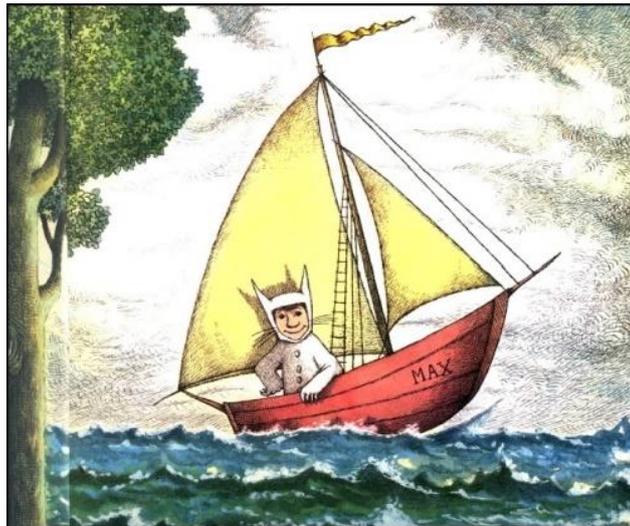
Esta ordenação dos elementos não apenas sugere um modo de leitura que harmoniza uma página à seguinte, conduzindo o leitor nesta direção, como também compõe os elementos da aventura do herói viajante e nos dá pistas de suas características, sobretudo a coragem e a solidão: barco tem o nome MAX escrito no casco, o que denota que o menino não é apenas capitão, mas única tripulação. O nome do barco também é uma marca distintiva da relação entre identidade e propriedade, o que é reforçado pelo texto escrito que antecede a cena descrita anteriormente: “e um oceano surgir ondulante com um barquinho *só para Max* e ele navegou noite e dia” (grifos nossos). A sutil relação entre propriedade e subjetividade denota nesta fase da trama não apenas o isolamento do personagem que foi mandado para o castigo, mas também o domínio dos elementos que surgem em sua aventura.

Saltamos agora para as últimas páginas do livro e voltamos o olhar para a ilustração que marca o retorno de Max para casa. O cenário e a sugestão temporal são semelhantes. O texto escrito diz que ele “navegou de volta por mais de um ano, semana vem semana vai e um dia inteiro”. A imagem, no entanto, é mostrada como um reverso da anterior, e os elementos centrais da ilustração estão voltados para a esquerda (caminho oposto ao passar de páginas), reforçando a ideia de retorno que há no texto verbal. Já não vemos o nome MAX escrito no casco, tampouco há necessidade dele, pois o herói já tem outras marcas para distinguir sua subjetividade. Diferente da imagem anterior, a cena se passa à noite, sob o fundo de um céu estrelado e uma vibrante lua cheia. O formato do barquinho mantém-se pontiagudo, contudo a sensação de atrito deste com o ambiente é mínima. Todos os elementos da página reforçam a ideia de um retorno tranquilo, oportuno e necessário.

A frente pontiaguda do barco aponta para a mesma direção que as ondulações do mar e que o rosto de Max, que de olhos fechados, retorna sereno de sua aventura fantástica. Se na imagem anterior, Max parece perfurar a página agressivamente para frente, nesta ilustração ele parece flutuar sobre ondas gelatinosas, como se a atmosfera fosse mais densa que o seu corpo. O mar tem poucas variações de cor, é mais uniforme, e a transição entre água e céu não é tão brusca, sendo composta por tonalidades semelhantes de azul, o que evoca uma sensação de tranquilidade e conforto, mesmo sendo à noite.

Um detalhe curioso é o posicionamento da sombra que o corpo do menino forma sobre a vela do barco. Mesmo com uma lua intensa no topo da ilustração a sombra indica que a luz da cena vem da esquerda, direção para onde o garoto navega e de onde o leitor vem, seguindo a ordenação das páginas, diferente da ilustração da partida em que a luz vem da direita. Tal

ambiguidade na construção espaço-temporal reforça a ideia de um retorno à unidade: Max navega para a luz (luz do quarto?), em direção ao ponto de onde partiu, deixando para trás a ilha onde foi rei de todos os monstros. Quando observamos as duas imagens – da partida e do retorno – juntas, percebemos como Sendak demarcou fortes oposições em um cenário semelhante, como em um jogo que espelha elementos contrários.





As duas cenas descritas representam dois arcos demarcatórios de grande importância dentro da narrativa de *Where the Wild Things Are*, em que se tornam evidentes características metamorfoseadas de Max, que ocorreram no recorte espaço-temporal entre a partida e o retorno. Compreendemos, dessa forma, a aventura vivenciada por Max no livro como um rito de passagem, processo no qual são celebradas as mudanças de status de um indivíduo no seio de uma sociedade. Nesse sentido, aproximamos a organização da narrativa de Sendak, estruturada nos moldes do conto maravilhoso, com as etapas correspondentes de um ritual de passagem, notadamente os ritos de iniciação.

As aproximações entre processos rituais e os contos maravilhosos tornam-se bastante pertinentes por conta de da relação que as duas formas de linguagem mantém com o mito e com o pensamento mágico de um modo geral. Os contos empreendem uma revitalização dos mitos em uma narrativa profana, traduzindo e reproduzindo temas mitológicos ancestrais de diversas matrizes, acrescentando elementos de contextos concretos específicos, mantendo um duplo vínculo entre imagens arquetípicas do pensamento mágico e determinadas condições sócio históricas. Por outro lado, a relação entre mito e ritual é muito mais intrincada e remonta à gênese destas duas modalidades do pensamento mágico. O rito corresponde à *performance* do mito na cultura, à implicação do corpo no espectro sagrado. Desse modo, mito e rito são elementos de uma mesma matriz, sendo potência e dramatização de energias culturais dinâmicas. Podemos dizer que enquanto o mito existe na esfera conceitual, o rito sobrevive no campo da ação (LÉVI-STRAUSS, 2008; RUTHVEN, 1976).

As correspondências entre rito e conto maravilhoso já foram exploradas por Vladimir Propp (1997). O autor reitera que tais ligações não são diretas nem naturais. O que ocorre, segundo ele, é uma reinterpretação, que sugere mudanças de formas e de intenções, do rito

pelo conto, sobretudo porque as causas de surgimento de um rito comumente desaparecem das sociedades e sua reescritura pelo conto passa a sugerir uma nova motivação para a temática. Para ele, o rito “que originariamente é um meio de luta contra a natureza, não desaparece quando mais tarde são criados meios mais eficientes de luta e de transformação da natureza; adquire um significado diferente” (PROPP, 1997, p.13). Dessa forma, compreendemos as relações entre conto e ritual na obra de Sendak como aproximações de natureza intersemiótica, em que reinterpretações e atualizações de sistemas de representação tradicionais ligados ao pensamento mágico entram em diálogo e tornam-se potentes chaves de leitura para compreensão da cultura.

A trajetória empreendida por Max é bastante simples: o herói executa um trajeto circular, que se inicia com uma situação ordinária, em casa, e se desenrola em uma aventura extraordinária, que o afasta do ambiente inicial (doméstico) e o conduz a enfrentar perigos do mar e monstros. Em seguida, conquista sua demanda e retorna ao lar, fechando o círculo, contudo em um nível de experiência e maturidade mais alto. Estas etapas são descritas por Joseph Campbell (2007) como os elementos principais da jornada do herói, também conhecida como monomito. Nestas fases, observamos momentos bem demarcados dos momentos que compõem um rito de iniciação, caracterizado por etapas de separação, marginalização e agregação. Não nos interessa mapear todos os estágios na aventura de Max, mas sim, compreender como alguns deles, sobretudo a partida, o enfrentamento e o retorno, se configuram como um processo de individualização da criança e de socialização em uma coletividade, em que Max vivencia as regras do mundo adulto, do qual ele ainda não é totalmente parte.

Os ritos de passagem, tal como foram discutidos pelo antropólogo alemão Arnold Van Gennep (2011), são compreendidos como um tipo de “moldura especial” que ajusta as variações inevitáveis da vida biológica em consonância com a vida social. O trabalho de Van Gennep, publicado em 1909 com o título “Os Ritos de Passagem” sistematiza um pensamento de matriz sociológica e antropológica sobre a temática dos rituais. Na obra, é notória a influência da “escola sociológica francesa”, sobretudo a relação com o trabalho de Émile Durkheim, cujo pensamento se volta para questões de representações sociais, ou de categorias coletivas do entendimento.

O pensamento de Van Gennep associa a importância dos ritos de passagem ao próprio funcionamento da sociedade e da cultura, além das representações simbólicas sobre vida e

morte. Para o antropólogo, a vida individual consiste em passar sucessivamente de uma idade à outra e de uma ocupação à outra, contudo as idades e ocupações biológicas nem sempre estão em consonância com as idades e ocupações sociais, de modo que são necessárias celebrações especiais para diminuir estes abismos. Van Gennep alerta que “entre o mundo profano e o mundo sagrado há incompatibilidade, a tal ponto que a passagem de um ao outro não pode ser feita sem um estado intermediário” (VAN GENNEP, 2011, p. 23). Entretanto, a vida ordinária do perpassa estas duas esferas, uma vez que nem indivíduo nem sociedade são independentes dos ritmos da natureza e do universo.

Toda alteração na situação de um indivíduo implica aí ações e reações entre o profano e o sagrado, ações e reações que devem ser regulamentadas e vigiadas, a fim de a sociedade geral não sofrer nenhum constrangimento ou dano. É o próprio fato de viver que exige as passagens sucessivas de uma sociedade especial à outra e de uma situação social a outra, de tal modo que a vida individual consiste em uma sucessão de etapas, tendo por término e começo conjuntos da mesma natureza [...] (VAN GENNEP, 2011, p.24).

Ao por seus heróis em movimentos, as narrativas de Sendak exploram as etapas dos rituais de iniciação em seus vínculos duplos com a realidade, a saber, a inserção do indivíduo na cultura e os intensos processos de simbolização de signos fronteiros ou liminares (TURNER, 2013; VAN GENNEP, 2011), elementos simbólicos que marcam situações de transição e surgem com maior liberdade nas zonas da cultura afastadas do polo hegemônico. Na aventura de Max, por exemplo, observamos caracteres iconográficos dispostos nas ilustrações que potencializam os efeitos da viagem como um movimento de transformação ritual do herói, notadamente o barco e o mar, motivos clássicos dos heróis mitológicos navegantes, tais como Ulisses e Jasão, personagens gregos que exploram terras longínquas. Além disso, o barco é um mecanismo de acesso ao outro mundo, que nos remete ao Caronte, barqueiro que regulava o acesso ao mundo dos mortos, governado pelo deus grego Hades.

No ritual, tal como no conto maravilhoso, a travessia é um tipo de eixo condutor da trama ou da performance, que marca de modo enfático o deslocamento do personagem, ou do iniciado, no espaço e no tempo sagrados, tal como afirma Propp (1997). “Todas as formas de travessia sugerem uma única origem, todas provêm de concepções primitivas sobre a viagem do morto para o outro mundo, e algumas até mesmo refletem com precisão ritos funerários” (PROPP, 1997, p.242). O deslocamento para o outro mundo, ou para uma ilha aonde vivem monstros, acentua a perda de atribuições sociais para Max, em detrimento do ganho de outras.

A separação do universo comum, coletivo, e a conseqüente marginalização de Max surgem como marcas de seu rebaixamento social, etapa crucial dos ritos de iniciação, como uma morte simbólica, um retorno a um tempo e espaço primitivos, mais aproximados do sagrado que do profano. A estadia de Max na ilha, dessa forma, é também uma fase de gestação.

Outro elemento que marca o trânsito ritual de Max é a fantasia de lobo, que antes de ser apenas uma vestimenta que reforça sua animalidade e sua monstruosidade, é também sua marca distintiva, como um manto sagrado dos noviços iniciados nos rituais religiosos. A fantasia de lobo implica o rebaixamento da posição de Max na estrutura social, contudo reforça sua condição como habitante de um universo bestial, ao mesmo tempo em que denota sua condição de *transitante*, ou seja, o sujeito do ritual, cujas características fronteiriças são reforçadas. Sobre o ato de vestir-se de lobo, nos fala Propp:

A pele de animal que serve de cobertura ou de envoltório existe nos ritos de iniciação, nos quais simboliza a identificação com a mesma natureza do animal. Os neófitos dançavam metidos em peles de lobo, urso, búfalo, cujos movimentos imitavam, simulando, assim, seu animal totêmico (PROPP, 1997 p.244).

A ideia de uma marca corpórea distintiva do transitante é também explorada de modo bastante fértil em *Outside Over There*, obra de Sendak que podemos aproximar em diversos aspectos de *Where the Wild Things Are*. A heroína, Ida, empreende também uma viagem a um reino distante, em busca de sua irmã raptada por monstros. A jornada de Ida, no entanto, tem um deslocamento diverso da de Max, pois consiste em uma descida a um mundo subterrâneo e lúgubre, onde ela não reinará diante de criaturas sombrias. Diferente de Max, Ida não pode contaminar-se com aquele tipo de monstruosidade. Para isso, empreende sua catábase vestida de um manto amarelo vibrante, que sabemos pelo texto verbal que pertence à sua mãe, e armada com uma trompa, cuja musicalidade será o fio condutor de saída da heroína das cavernas dos *goblins*.

A capa, além de proteção, serve também como meio de transporte. Ida flutua ao longo de três ilustrações vestindo a ondulante veste amarela que a conduz para o seu dentinho. Nesta ilustração, Sendak utiliza outros recursos para dar ideia de movimento para a personagem, que trafega também da esquerda para a direita, com uma mão voltada para frente, como se estivesse nadando no ar. As ondulações da capa dão a sensação de movimento, sobretudo em contraste com as nuvens carregadas ao fundo. A movimentação de Ida também nos remete a

um universo onírico, contudo seu rosto está apreensivo e o olhar atento para os perigos adiante. Os caracteres dispostos na parte inferior da ilustração rompem com as regras da perspectiva e tornam-se muito pequenos diante do corpo da personagem que ocupa metade da página. Tal disparidade de tamanhos nos dá dimensão da profundidade do cenário, além de uma ideia de espaço fora de escala convencional, reforçando o efeito fantástico e onírico da cena.



Detalhe de uma página de *Outside Over There*, na qual a protagonista flutua sobre diversos cenários justapostos.

A criança (*enfant*) é “aquele que não fala”, que não domina ainda o regime de signos em que vive. Não apenas a ideia de infância é uma construção social e histórica, como também passa por uma dimensão antropológica, na qual vivenciamos estágios diferentes de inserção na cultura, como apontado pela antropóloga francesa Nicole Belmont (1997): “o significado simbólico destas etapas biológicas está intimamente ligado à antropogênese: não nascemos homens, tornamo-nos” (BELMONT, 1997, p. 15).

O amadurecimento de Max (bem como o de Ida), evidenciado por essa ritualização, corresponde ao impasse do seu próprio crescimento como um ser de cultura, processo em que

o abismo entre as pulsões individuais e a ordenação coletiva é vivenciado intensamente, uma vez que “entrar” na cultura *obedece* etapas distintas e graduais e não ocorre sem um ambíguo e inevitável *mal estar*, como proposto por Freud (2014), que afirma que o homem carrega dentro de si uma natureza que não pode dominar. Essa dupla inclinação reforça a experiência do ser fronteiro e está relacionada com as noções que o termo “cultura” assume na contemporaneidade. “Cultura” deriva do particípio passado do verbo latino *colere*, que significa “cultivar”, o que em tempos posteriores passou a indicar uma ideia mais específica de refinamento e domesticação de determinada prática agrícola ou de criação de animais, daí falarmos hoje, por exemplo, de uma sofisticada apicultura (WAGNER, 2009; WHITE, 2009; WILLIAMS, 1979).

O sentido de cultura elaborado pela modernidade ultrapassa essa ideia de refinamento, e corresponde à domesticação do homem por si mesmo, desse modo “nas salas de estar dos séculos XVIII e XIX falava-se de uma pessoa cultivada como alguém que tinha cultura” (WAGNER, 2009, p.77). Dessa concepção elitista e aristocrática (que sem dúvida persiste ainda nos dias de hoje), deriva a conceituação antropológica de cultura, que ainda carrega a ambiguidade histórica da ideia de cultivo. Cultura, desse modo, tem proximidade com a noção de “contrato social”, por meio do qual o indivíduo modera e controla seus instintos e desejos tidos como naturais por meio de uma arbitrária imposição da vontade, ou da racionalidade.

Essa concepção da cultura, herdeira sem dúvida do pensamento Iluminista, tem íntima relação com os mecanismos de simbolização empreendidos pelo homem, que assume um caráter de segunda natureza que serve de mediadora entre a condição biológica e as condições sociais. Desse modo, tornar-se um *ser de cultura* corresponde a expressar respostas não naturais (simbólicas) a estímulos naturais, vindos do ambiente em que estamos inseridos. A ritualização da vida cotidiana serve como uma entrada para o ambiente da cultura, bem como da diminuição dos abismos criados com o mundo da natureza.

Na esteira desse pensamento, Clifford Geertz (1989) conceitua cultura a partir do seu impacto sobre a noção de homem. Tal concepção nos ajuda a desnaturalizar certas noções e perceber que nos tornamos homens (sujeitos de cultura) pouco a pouco, adquirindo as qualidades que nos constituem como espécie distinta, notadamente a capacidade de nos comunicar com os outros e, por consequência, de nos reconhecermos nesses outros, e a instituição do trabalho como atividade coletiva de regras próprias. A instituição da linguagem e do trabalho relaciona-se intimamente com os interditos e com os tabus que fundam as

instituições sociais, de modo que pertencer à cultura é entrar nesse universo de códigos próprios, naturalizando-os como o que é *próprio do homem*, como uma outra natureza. Para Geertz:

Quando vista como um conjunto de mecanismos simbólicos para controle do comportamento, fontes de informação extra-somáticas, a cultura fornece o vínculo ente o que os homens são intrinsecamente capazes de se tornar e o que eles se tornam, um por um. Tornar-se humano é tornar-se individual, e nós nos tornamos individuais sob a direção dos padrões culturais, sistemas de significados criados historicamente em termo dos quais damos forma, ordem, objetivo e direção às nossas vidas (GEERTZ, 1989, p.62).

A jornada vivenciada por Max percorre um duplo movimento de animalização e de humanização, um percurso que vai da natureza à cultura, não como instâncias opostas, mas sim, como vistas acima, como instâncias simbolicamente estruturadas como partes de um mesmo mecanismo. Há um processo de fúria inicial, notadamente marcado pelo momento em que o garoto veste sua fantasia de lobo – e, conseqüentemente, despe sua fantasia de menino. Por conta do mau comportamento, é repreendido pela mãe, que ocupa seu local de poder e manda o garoto para o quarto de castigo, o qual reforça uma hierarquização de poder dentro da estrutura da família nuclear burguesa e, na obra de Sendak, representa um período de marginalização do personagem, etapa crucial da passagem que Max vivenciará.

Depois o iniciado é submetido a um ensinamento destinado a transmitir-lhe o saber próprio de sua cultura: mitos, cerimônias, códigos dos costumes etc., ainda que não digam explicitamente, o iniciado deve passar por uma morte simbólica antes de renascer como um novo ser dotado de outro estatuto social e religioso (BELMONT, 1997, p. 24).

Essa antropogênese marca um duplo movimento em que a criança é introduzida na sociedade, por meio do aprendizado de suas regras e adequação às suas estruturas, ao mesmo tempo em que se individualiza. Belmont (1997) relembra que em muitas culturas indígenas ou orientais a criança só recebe um nome próprio após determinados rituais de agregação ou de iniciação, ou troca o nome após esses rituais. Esses ritos marcam o ritmo da vida humana e se relacionam intimamente com as representações do tempo, da vida e da morte, do eu e do outro.

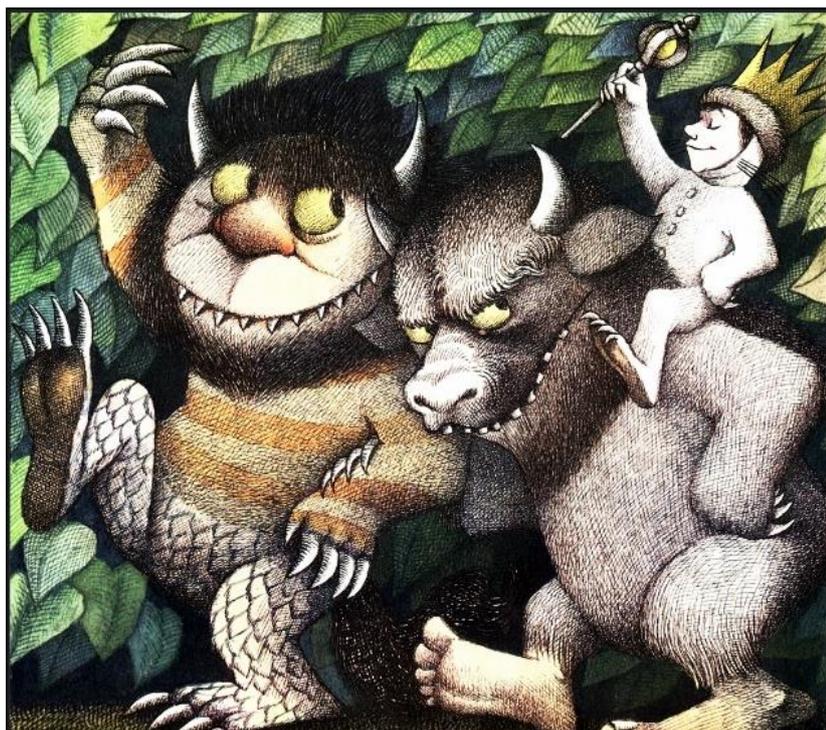
4.2 Monstros e reis

Após dominar e amansar todas as criaturas selvagens com um simples truque de olhar diretamente para seus olhos amarelados sem piscar uma única vez, Max é tido como o mais monstruoso de todas as criaturas, que o fazem rei de todos os monstros. Em seu primeiro ato como rei, o pequeno herói ordena “Vamos dar início à bagunça geral!”. Após esta proclamação, o leitor acompanha ao longo de três ilustrações duplas, que ocupam a totalidade das páginas, o rei Max e seus súditos monstruosos transbordando ferocidade, uivando para a lua, ou pendurados em galhos de árvores, em situações sem nenhum controle de ordem aparente. Em todas as três ilustrações, Max aparece com os olhos fechados, como se dormisse enquanto se movimenta intensamente. Os monstros, ao contrário, parecem bastante alertas, com os olhos ferozes bem abertos, quase sempre direcionados para pequena figura de Max, no centro da página.

Os olhos fechados, bem como o total preenchimento da página pela ilustração nos remetem ao inconsciente do garoto, à intimidade dos seus sonhos e ao estado de felicidade em que se encontra como rei de uma bagunça generalizada. Lembremos que é justamente por este tipo de bagunça que é mandado pela mãe para o castigo. Na ilha onde vivem os monstros não há prescrições nem normas, o rei pode dispender de sua selvageria com liberdade. Em uma destas ilustrações que mencionamos, há um momento em que Max é carregado nos ombros de um dos monstros, uma criatura semelhante a um Minotauro invertido (corpo de touro e pés de homem), enquanto os outros o seguem como uma procissão em que o pequeno rei aparece como figura central. A etimologia da palavra procissão remete ao latim *procedere* e significa avançar, ir adiante, normalmente associado a eventos religiosos.

O movimento dos monstros, contudo, não obedece esta ordem. Percebemos claramente que o pequeno cortejo de cinco monstros e um rei movimenta-se para a esquerda, caminho oposto ao passar de páginas, enquanto os olhos dos monstros do canto esquerdo estão voltados para o lado oposto, direcionados para Max. Temos a impressão de um pequeno retorno, como o desfecho de um dia de atividades cansativas, como um movimento de resistência dos personagens ao desenrolar do livro. Paradoxalmente à ideia de retorno, este parece ser o ápice da estadia de Max na ilha onde vivem os monstros. Sobre os ombros de um gigante, ele aparece mais alto que todos, empunhando um cetro e com o queixo erguido em sinal de soberania e orgulho.

Max é mostrado, aqui, na etapa mais intensa de sua performance ritual, em um momento de grande fertilidade sgnica, marcado pelo surgimento de símbolos liminares, ou seja, de símbolos cujas características limítrofes e ambivalentes acentuam o fluxo semiótico nas zonas de fronteira. Além do cenário ao fundo, composto apenas por uma vegetação com poucas variações de formato e cor, a cena que a imagem a seguir mostra tem apenas dois elementos, que ocupam a quase totalidade da ilustração: o rei Max e os monstros que o seguem. A aventura do herói se desenvolve em um espaço de fronteira e o rito de iniciação ao qual é submetido acentua esse caráter de margem da experiência fronteiriça. A experiência de Max é marcada por uma dupla inclinação subjetiva: por um lado ele é um *ser do limite*, característica ontológica das subjetividades diante dos signos de interrogação e da vertigem. Por outro, a performance ritual o torna um transitante, status adquirido pelos iniciados durante os ritos.



As duas condições possuem semelhanças funcionais bastante explícitas, com a ressalva de que o ser do limite é uma condição ontológica, enquanto o transitante (como bem indica o nome) é um epíteto passageiro, que desaparece conforme o ritual tem fim. Contudo, ambas experiências são marcadas por um processo de floração sgnica específico e bastante

característico. Como sabemos, as zonas de fronteira são espaços de maior liberdade e experimentação da cultura em que os signos deslocam-se com grande intensidade (LOTMAN, 2000), de modo a surgirem os signos de margem, ou símbolos liminares, como bem propõe Victor Turner (2012; 2013). No ápice do seu rito de iniciação, vemos surgir ao redor de Max dois grandes emblemas da fronteira: o rei, motivo clássico em mitologias, rituais e contos maravilhosos, comumente associado às mudanças de ordem, e o monstro, que compreendemos como a corporificação complexa e heterogênea dos signos de interrogação e vertigem, bem como dos símbolos de margem.

O estudo dos símbolos, nessa etapa de nossa análise, não se volta unicamente para uma semântica ou uma para uma investigação dos significados. Na verdade, estes importam menos que a funcionalidade desses símbolos dentro de um processo de natureza complexa como o ritual de passagem, que envolve troca de informações e geração de novos signos, como propõe a natureza tradutora das fronteiras. Dessa forma, entendemos estes símbolos não como “coisas” ilustradas nas páginas do livro, mas como “eventos” antropológicos e semióticos. Ao discutir o processo ritual, Turner compreende os símbolos surgidos nos rituais como sistemas complexos da própria dinâmica social e cultural, que liberam e reúnem significados intensamente, alterando-se em forma e conteúdo. Para Turner, performance ritual pode ser entendida como “como uma fase distinta do processo social na qual os grupos se ajustam às alterações internas e se adaptam ao meio externo” (TURNER, 2012, p.216).

Desse ponto de vista, o símbolo ritual torna-se um fator de ação social, uma força positiva no campo da atividade. Os símbolos são crucialmente envolvidos em situações de mudança social, estão associados aos interesses humanos, propósitos, fins e significados, aspirações e ideias, individuais ou coletivos, mesmo os que sejam explicitamente formulados ou deduzidos do comportamento observado (TURNER, 2012, p.216).

Ao nos voltarmos para a figura do rei temos acesso a uma simbologia que sugere mudanças da ordem estabelecida, mediada pelo princípio vital e pelas representações da vida e da morte. A coroação de Max pode ser entendida como um tipo de batismo, como a inserção de um visitante estrangeiro no seio daquela comunidade. Ao ser coroado, o herói torna-se membro daquele corpo social, contudo será sempre marcado por um pensamento em larga medida etnocêntrico de que o espírito do estrangeiro é feito de uma matéria diferente. Esta é a condição (“mais monstruoso que ele não havia”) sob a qual é coroado, atualizando mitologias ancestrais, sobretudo ameríndias, que falam do retorno de um espírito estrangeiro elevado, um herói que andava na terra no tempo sagrado e que retornará para cumprir um ciclo temporal

mágico.

Além de suas atribuições de herói civilizador, a realeza do personagem tem uma profunda relação com os princípios simétricos de ordem e caos, uma vez que o estabelecimento de um poder monárquico, de características paternas, não apenas é uma rememoração da figura do pai, mas também é o estabelecimento de uma ordem rigorosa. Desse modo, Max traz para dentro de um universo bestial, a ordenação cultural simbólica do interdito em uma relação bastante contaminada pela transgressão, pois é por meio da desordem e da bagunça que Max estabelece e renova a ordem do seu reino. Como imagem arquetípica bastante recorrente nos contos de fada, a presença de um governante homem e do trono sugere mudança de ordem, uma renovação no status vigente. Sua figura impõe controle e harmonia, contudo é requisitado pelas narrativas – tal como os monstros – em um momento em que uma crise se coloca naquela estrutura.

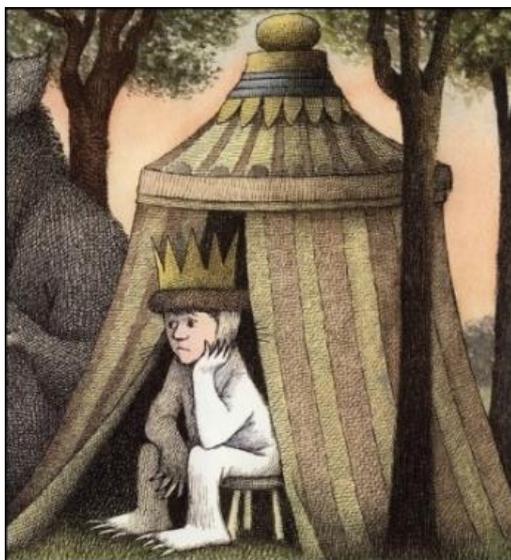
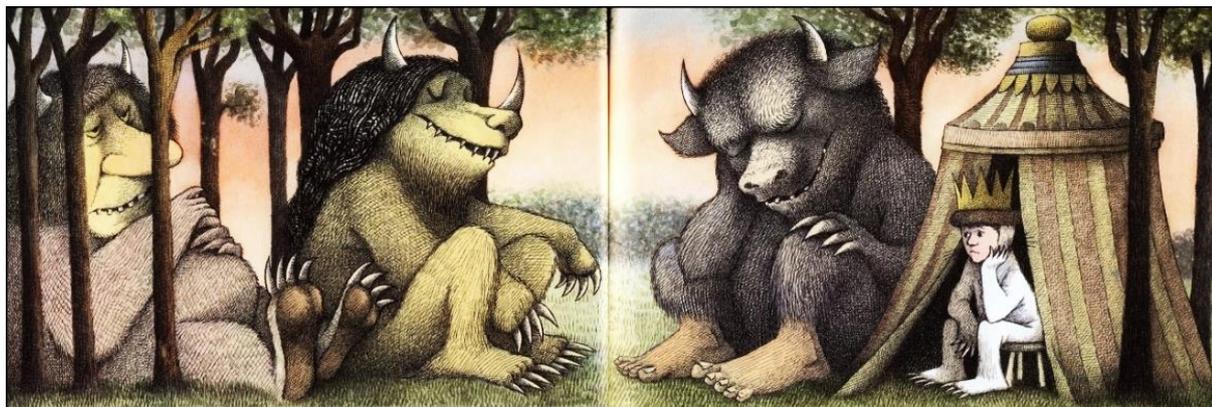
O rei é percebido como um princípio vital, de organização física e espiritual e de esperança. Encontramos essa discussão elaborada nos estudos de contos de fadas desenvolvidos tendo como base a psicanálise junguiana. Ao discutir conceitos de Jung e narrativas para crianças, a psicanalista Marie-Louise von Franz (2003) reitera a presença do rei como um motor do princípio regulador entre vida e morte. Para ela, o surgimento de um novo governante representa um processo de renovação da consciência coletiva²⁷. Para a psicanalista, o rei não apenas representa a esperança profunda de um determinado grupo social, como também surge como seu representante religioso.

Dessa forma, em narrativas em que o filho substitui o pai no trono, percebemos o desejo ou a necessidade de renovações motivadas por forças internas, representadas pela hereditariedade. Por outro lado, quando um forasteiro assume o lugar de um rei velho ou tirânico percebemos a movimentação de forças externas e renovação de ordenações internas do sistema cultural. “De uma maneira geral, podemos concluir que se num conto de fada um homem simples se torna rei, isso reflete um processo de renovação da consciência coletiva a partir de uma parte da psique, inesperada e oficialmente desprezada” (VON FRANZ, 2003, p.39).

Ao ser coroado rei de todos os monstros, Max dá início a um processo de mudança evidenciado pelos contínuos movimentos de aproximação com seus monstros, que ao tomarem forma em corpos híbridos passam a habitar uma zona limítrofe, em que distintas

²⁷ Sobre o assunto, ver as considerações de Jung, em *Os Arquetipos e o Inconsciente Coletivo* (2002).

esferas s gnicas entram em contato e se contaminam mutuamente. De um lado, o elemento consciente, racional, humanizado do indiv duo como membro de uma cultura, do outro, a natureza agressiva e monstruosa, afastada da arbitrariedade social e mais pr xima do inconsciente. A mudana, contudo, ocorre na dimens o do indiv duo e na agregao de novos signos a ele, pois a ritualizao ocorrida nas zonas intermedi rias da cultura promove uma mediao entre as metamorfoses individuais e as coletivas. Max precisa assumir um novo status para poder retornar ao ambiente cultural, marcado pelo lar e pela fam lia.



Outra caracter stica que identificamos no tocante   coroao de Max   o aspecto sacrificial do rei, o que torna o processo ritual como um fen meno de reacondio de energias culturais da dimens o do excesso e que devem ser satisfeitas. Em uma das  ltimas ilustraoes do livro, nos deparamos com uma cena posterior   baguna empreendida por Max e os monstros (imagem mostrada anteriormente). Na imagem percebemos os monstros

descansados, satisfeitos, de olhos fechados, enquanto Max é mostrado cabisbaixo, com ar melancólico. Nesta imagem o herói aparece de olhos abertos, como em um momento de despertar. É quando percebe que deve voltar para casa e desiste de ser rei. Eugénio Trias (1982) discorre sobre o processo sacrificial do rei como um elemento de satisfação das ansiedades sociais, sobretudo observadas em sociedades tribais. O rei, elemento em que os excessos se concentram, seja excesso de poder, de riqueza, ou excessos sîgnicos, é sacrificado para dar vazão às pressões internas de um sistema cultural.

De fato o rei é, em muitas sociedades, o paradigma do corpo social, que se distingue da média da comunidade, exaltando-se a uma posição superior, de certo modo gênese e matriz do que se considera divino; e também o paradigma do bode expiatório, a figura social que, em razão da sua própria segregação e entronização, pode chegar a ser, em determinadas circunstâncias rituais, cerimoniais ou festivas, sacrificada, expiada, alcançando-se com essa expiação uma purificação social dos "males" epidêmicos e virulentos que alteram a vida de uma comunidade (TRÍAS, 1982, 138)²⁸.

O que ocorre em relação aos monstros não é tão diferente do que é explorado por Trias. A corporificação do monstro como um símbolo liminar, ou símbolo de margem, aproxima os interditos sociais dos elementos de transgressão. Não se trata, aqui, da vivência do monstro como um retorno completo à animalidade, pois o monstro também rompe com os sistemas de classificação da natureza. O que vemos é a ativação destas características, um determinado resgate de características animais primitivas, que é, entretanto, regulado por uma simbologia específica e potentes mecanismos culturais, notadamente a linguagem e a estruturação do ritual de passagem.

Desse modo, Max não empreende, por completo, um *retorno* às condições animais da natureza e nem reativa seu aparelho biológico instintivo. Na verdade, sua monstruosidade corresponde às "faculdades peculiarmente humanas" (TURNER, 2013), pois essa animalidade é um revestimento estético (evidenciado por máscaras, mantos, fantasia de lobo etc.), que propicia um acesso à realidade sensível, mas não corresponde a um retorno às pulsões biológicas culturalmente recalçadas.

²⁸ No original em espanhol: De hecho el rey es, en muchas sociedades, el paradigma del cuerpo social, que se segrega de la media de la comunidad, encumbrándose a una posición superior, en cierto modo génesis y matriz de lo que se considera divino; y asimismo el paradigma del chivo expiatorio, la figura social que, en razón de su misma segregación y entronización, puede llegar a ser, en determinadas circunstancias rituales, ceremoniales o festivas, sacrificada, expiada, lográndose con esa expiación una purificación social de los 'males' epidêmicos y virulentos que alteran la vida de una comunidad.

Existe, aqui, uma dialética, pois a imediatidade da *communitas* abre caminho para a mediação da estrutura, enquanto nos *rites de passage* os homens são libertados da estrutura e entram na *communitas* apenas para retornar à estrutura, revitalizados pela experiência da *communitas*. Certo é que nenhuma sociedade pode funcionar sem essa dialética (TURNER, 2013, p.124).

Max dá início a um processo de mudança evidenciado pelos contínuos movimentos de aproximação com seus monstros, que ao tomarem forma em corpos híbridos passam a habitar uma zona limítrofe, em que distintas esferas sógnicas entram em contato e se contaminam mutuamente. De um lado, o elemento consciente, racional, humanizado do indivíduo como membro de uma cultura, do outro, a natureza agressiva e monstruosa, afastada da arbitrariedade social e mais próxima do inconsciente. A familiarização de Max com as feras desmonta a falsa dicotomia entre natureza e cultura e põe a cultura em contato com a não-cultura em uma dinâmica que é própria das trocas sógnicas. Podemos encarar essas figuras quiméricas como filtros bilíngues, por meio dos quais o diálogo entre esferas culturais é possível, de modo que em uma situação anterior, com fronteiras mais rígidas, teríamos a ideia de um “outro” indecifrável. Apenas como monstro é que Max consegue habitar os dois lados da fronteira, decifrar/vencer as feras e voltar para casa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação do homem com o monstro é marcada por uma ambiguidade irreconciliável. Culturalmente, o monstro é tido como o temível algoz do ser humano, associado ao terror, ao asco e ao medo, entretanto é também uma constante companhia humana. A cultura gera monstros de acordo com sua demanda, corporifica-os a partir dos tabus, das angústias, mas também a partir de um modelo de homem que cada época estabelece. Surgem, então, as mais variadas figuras monstruosas: mitológicas, teratológicas, biológicas (o que dizer do pavor ou fascínio que as deformidades físicas causam em muitas culturas?) e geográficas.

A figuração do corpo monstruoso - o corpo fora da norma, que esconde, que traz à superfície o que é da ordem do visceral - assume um papel importante nas elaborações do *eu* dentro de uma sociedade. Dada a nossa relação especular com a formação da subjetividade, a exibição exaustiva do corpo *anormal* reforça os padrões de uma identidade que pretende se assentar em uma harmonia etnocêntrica. Contudo, o monstro não pode ser tão facilmente domesticado, seu lugar é nas fronteiras dos sistemas culturais, nas fissuras das ordens da natureza e da cultura. A experiência com o monstro é da ordem da transgressão, antinomia fundamental do interdito, sem a qual esse jamais funcionaria. Mesmo diante de inúmeras tentativas de docilizar a monstruosidade - sobretudo na contemporaneidade em que observamos uma profusão de produções, principalmente televisivas, em que personagens monstruosos vivenciam dilemas adolescentes ou comédias românticas sem açúcar que sugerem que “os monstros também amam” - o monstro escapa.

É este caráter fugidio e tentacular das figuras bestiais que nos interessa como elemento de pesquisa. Nosso propósito, nesta dissertação, é (pedimos licença ao leitor para concluirmos esta dissertação no tempo presente, pois sabemos que, mesmo que a escrita tenha um fim, nossas inquietações não cessam de ecoar) enveredar pelas pegadas dos monstros, que muitas vezes saem da trilha e nos conduzem para recantos sombrios ou atemorizantes, como o caso de Max, personagem sobre o qual falamos neste trabalho, que é conduzido para profundezas selvagens das próprias emoções e colocado diante do que deveria estar escondido. Nesse processo, o herói enfrenta suas bestas interiores e aciona mecanismos de fabricação do outro e de invenção de si, em uma dinâmica em que antinomias fundamentais são mutuamente contaminadas, desafiando e reescrevendo os limites entre humano e monstruoso, bem como derivações alegóricas como cultura e natureza, cultura e não-cultura, ordem e caos, dentro e

fora. Se nos valemos do termo médico contaminação para tratarmos da relação entre menino e monstros é porque compreendemos que as distinções entre o normativo e o desviante são concepções movediças, que variam conforme circunstâncias culturais. Deste modo, o que chamamos de humano está embebido de elementos monstruosos, e vice versa.

Dentro desta perspectiva, buscamos, neste trabalho, desnaturalizar a categoria monstro como um elemento externo aos caracteres que nos fazem humanos. Nossa pesquisa vai na contramão desta concepção. Buscamos refletir como essas categorias pretensamente opostas na verdade fabricam-se mutuamente, em um processo ininterrupto de geração de novos significados para o que é normal e anormal. Estas premissas surgiram no processo de pesquisa conforme avançávamos nas leituras de *Where the Wild Things Are*, cuja complexidade foi sendo revelada na medida em que descortinávamos os elementos que concernem à monstruosidade, como um resgate antropológico e histórico da categoria. Entretanto, paralelo a estas descobertas, ressaltamos a investigação do fenômeno da ilustração literária, cuja singularidade dentro das pesquisas estéticas deve ser levada em conta, sobretudo devido ao seu duplo vínculo com a literatura e com as artes plásticas e visuais, o que nos revela uma grande riqueza intersemiótica.

Partindo desta premissa, dedicamos o primeiro capítulo desta dissertação estabelecer relações entre a estética da ilustração literária e o desenvolvimento do livro infantil ilustrado moderno, cuja genealogia encontra-se muitas vezes com a própria construção social da infância, a qual consideramos importante problematizar neste capítulo, sobretudo por conta do fato de não sermos os *leitores ideais* dos livros infantis, de modo que pensar a infância nos dá um melhor norte de análise do objeto. Traçamos este percurso histórico para podermos localizar o trabalho de Maurice Sendak no desenvolvimento do livro ilustrado moderno, cujas influências se fazem notar até hoje. Além disso, reforçar as operações tradutoras estabelecidas pelo par palavra/imagem. Relembramos aqui nosso interesse em pensar as particularidades da ilustração como objeto de estudo, cujas categorias narrativas como enredo, cenário, ponto de vista, encenação etc., estão intimamente entrelaçadas às operações intersemióticas entre os sistemas de representação verbal e icônico. Esta compreensão do fenômeno da ilustração não tem a pretensão de esgotar-se neste trabalho, mas sim estabelecer afinidades entre as pesquisas da imagem ilustrada e o campo de estudos da visualidade e da cultura visual.

No segundo capítulo concentramos nossos esforços em levantar uma antropologia histórica do monstro, partindo de figuras míticas até os livros de Sendak, na segunda metade

do século XX. Este panorama, inevitavelmente lacunar, representou um esforço duplo de perceber uma certa ubiquidade nas figurações da monstrosidade ao mesmo tempo que buscou desconstruir a ideia de uma *função* estática para o monstro, mostrando que as manifestações da monstrosidade estão no bojo das transformações culturais e possuem uma natureza sociológica que merece ser levada em consideração. Assim, pudemos analisar os monstros de Sendak diante de nossas inquietações sobre a fabricação da alteridade e sobre elaborações limítrofes da subjetividade. Ao pensar Max como um herói monstruoso, aproximamos o personagem da ideia de ser do limite, tão presente no pensamento do filósofo Eugenio Trías, e que dialoga com noções contemporâneas dos processos de identificação.

Na esteira destas reflexões, o terceiro capítulo discorreu sobre os ritos de passagem, tema que ocupa um espaço sólido na tradição antropológica. Nosso esforço se concentra em pensar as figuras do rei e do monstro como signos liminares que surgem com bastante força nos rituais, mas também em momentos de crise nas culturas, ou ainda, nas situações de fronteira, em que fluxo sógnico é dinâmico e intenso. Nesse sentido, pensamos a figura de Max como um ser transitante, um tradutor, alguém que se equilibra nas zonas vertiginosas do limite, e que sob esta condição nos mostra uma subjetividade complexa, cambiante, em fluxo.

Diante da natureza deste trabalho, inúmeras questões que nos tocam ficaram de fora, como promessas para pesquisas futuras, sobretudo discussões sobre os desdobramentos da obra de Maurice Sendak. Desses, destacamos o longa-metragem *Where the Wild Things Are*, de 2009. O filme é uma adaptação do livro homônimo de Sendak e foi dirigido pelo cineasta norte-americano Spike Jonze. A aproximação das duas obras nos traria um olhar diverso sobre a monstrosidade e poderia nos revelar outras potências relacionadas às traduções de ilustrações literárias e de narrativas infantis para o cinema.

Outro ponto de interesse que discutimos apenas superficialmente nesta dissertação foi a figuração de monstros contemporâneos. Apesar de destoarem de diversos pontos dos monstros de Sendak, influenciados pelos efeitos das duas guerras mundiais, os monstros ditos contemporâneos podem ser um fértil ponto de interlocução com os monstros discutidos neste trabalho, sobretudo suas relações com o imaginário tecnológico atual. Como monstro contemporâneo, elencamos a figura do androide, dos ciborgues e de outras consciências robóticas com as quais nos relacionamos. Mas não apenas esses. Chama a nossa atenção também a frequência com que personagens monstruosos aparecem em desenhos animados, seriados de televisão, produções cinematográficas que exibem o corpo monstruoso como

elemento principal da atração, ou ainda zumbis e vampiros como *mocinhos* destas narrativas.

Tais caracteres inquietam-nos, principalmente pelo local ocupado pelo monstro nestas produções. Deslocados da realidade visceral em que nasceram, os monstros contemporâneos surgem como protagonistas de tramas que reativam antigas discussões sobre o corpo, sobre gênero, processos de identificação dentre outros. Tais exemplos que mencionamos são tirados de produções do entretenimento de massa (resguardando as proporções do termo *massa*) que trazem os elementos da ordem da transgressão para o local da norma, do polo periférico, para o hegemônico. Tal deslocamento nos leva a pensar o local do monstro nas produções contemporâneas, além de nos instigar a refletir sobre esta transgressão calculada promovida pela *docilização* da monstruosidade. Ficam as inquietações e as promessas de trabalhos futuros. Fica também um pequeno apelo pela não domesticação do monstro. Pela não normatização do que é transgressor por natureza.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. **Infância (Verbetes)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.

ARNS, Dom Paulo Evaristo. **A Técnica do Livro Segundo São Jerônimo**. São Paulo: CosacNaify, 2007.

BAITELLO, Norval. O Inóspito: uma pequena arqueologia do conceito de espaço no pensamento de Vilém Flusser. In: **Flusser Studies**. Vol. 15, 2012.

BANG, Molly. **Picture This: how pictures work**. Chronicle Books: San Francisco, 2000.

BELMONT, Nicole. **Vida/Morte (verbete)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.

BOLOGNA, Corrado. **Monstro (verbete)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.

BORGES, Jorge Luis. **O Livro dos Seres Imaginários**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BARROS, Manoel de. **Livro das ignoranças**. Rio de Janeiro e São Paulo: Record, 1993.

BARTHES, Roland. A Mensagem Fotográfica. IN: LIMA, Luís Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.

_____. A Morte do Autor. In: _____ **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a Modernidade**. Editora Paz e Terra: São Paulo, 1996.

BAZIN, André. **O Cinema: ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BELTING, Hans. **A Imagem Autêntica**. São Paulo: Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, Arte e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Petrópolis: Editora Vozes, 1995.

CALVINO, Italo. A combinatória e o mito na arte narrativa. In: **Atualidade do Mito**. São Paulo: Editora Duas Cidades, 1977.

_____. **Seis Propostas para o Próximo Milênio: Lições Americanas**. São Paulo: Companhia das letras, 1990.

- CAMPOS, Haroldo de. **A Arte no Horizonte do Provável**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.
- _____. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Cultrix, 2007.
- CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. In: CÂNDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo, Perspectiva, 2005.
- _____. **Literatura e Sociedade**. Rio de Janeiro: Editora Olho sobre Azul, 2006.
- CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. (2012). **Luzes e sombras no dia social**. O símbolo ritual em Victor Turner. Horizontes Antropológicos, 18/37, jan./jun., p. 103-131.
- CHEVALIER, Pierre. **Dicionario de los Símbolos**. Barcelona: Editorial Herder, 1986.
- COHEN, Jeffrey Jerome. Monster Culture (Seven Theses). In: COHEN, Jeffrey Jerome (org). **Monster Theory**. University of Minnesota Press: Minneapolis, 1996
- _____. **Of Giants: sex, monsters and the middle ages**. University of Minnesota Press: Minneapolis, 1999.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e Poder**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.
- CORNO, Dario. **Conto (Verbetes)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- CARTER, Angela. **A menina do capuz vermelho e outras histórias de dar medo**. Companhia das Letras: São Paulo, 2005.
- CHEVALIER, Pierre. **Dicionario de los Símbolos**. Barcelona: Editorial Herder, 1986.
- DARNTON, Robert. **O Grande Massacre de Gatos**. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1986.
- DURAND, Gilbert. **O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: Difel, 2010.
- DOONAN, Jane. **Looking at Pictures in Pictures Book**. Lockwood: Thimble Press, 1992.
- ECO, Umberto. **História da Feiura**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.
- FRANZ, Marie-Louise von. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Editora Paulus, 2003.
- FREUD, Sigmund. **O Mal Estar na Cultura**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2014.
- _____. **Totem e Tabu**. . Porto Alegre: L&PM Editores, 2013.

- _____. O Estranho. In: ____ **Obras Completas Volume XVII**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- FLAUBERT, Gustave. Lettre à Ernest Duplan, 12 juin 1861. In: MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- FLUSSER, Vilém. **A escrita: há futuro para a escrita?** São Paulo: Editora Annablume: 2010.
- _____. **Pós-História**. São Paulo: Editora Annablume: 2011.
- _____. **O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Editora Annablume: 2008.
- _____. **Los Gestos: fenomenología e comunicación**. Barcelona: Editorial Herder: 1994.
- FLUSSER, Vilém & BEC, Louis. **Vampyroteuthis Infernalis**. São Paulo: Editora Annablume: 2010.
- GÉLIS Jacques. A Individualização da criança. In: CHARTIER, Roger (org). **História da Vida Privada, 3: da Renascença ao Século das Luzes**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Relógio d'Água Editora, 2006.
- _____. **Metamorfoses do Corpo**. Lisboa: Relógio d'Água Editora, 1997.
- GOULD, Charles. **Mythical Monsters**. Arment Biological Press, Landisville, 2000.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2010.
- HORACIO. **Arte Poética**. São Paulo: Cultrix, 1997.
- HERTZBERG, Arthur. **The Jews in America**. New York: Columbia University Press, 1986.
- HUNT, Peter. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. São Paulo: Editora Vozes, 2002.
- KUNDERA, Milan. **A arte do romance**. São Paulo: Companhia Das Letras, 2009.
- LINARDI, Ana Beatriz de Araújo. **Vt pictvra poiesis: dom quixote e dali**. 2007. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas. Campinas.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para Ler o Livro Ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LUCÁKS, Georg. **A Teoria do Romance**. São Paulo: Editora Duas Cidades, 2009.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Raça e História**. Lisboa: Editorial Presença, 2010.

- _____. **Antropologia Estrutural**. São Paulo: CosacNaify, 2012.
- LOTMAN, Iuri. **La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto**. Madrid: Ed. Cátedra, 2000.
- _____. **La semiosfera III: semiótica de las artes y de la cultura**. Madrid: Ed. Cátedra, 2000.
- _____. On the semiosphere (translated by Wilma Clark). **Sing System Studies**, Tartu, v. 1, n. 33, p.205-229, 2005. Disponível em: <<http://www.ut.ee/SOSE/sss/Lotman331.pdf>>. Acesso em: janeiro de 2015.
- MAGUIRE, Gregory. **Making Mischief: a Maurice Sendak appreciation**. New York: Harper Collins Publishers, 2009.
- MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MARCOVITZ, Hal. **Maurice Sendak: who wrote that?**. New York: Chelsea House Publishers, 1996.
- MAY, Jill P. Envisioning the Jewish Community in Children's Literature: Maurice Sendak and Isaac Singer. **The Journal of the Midwest Modern Language Association**. 33.3 (2000): 137-151. *JSTOR*. Midwest Modern Language Association. Disponível em: <http://www.jstor.org/>. Último acesso: janeiro de 2015.
- MEURER, Clio. **Miró, Magritte: sobre a ilustração literária como tradução intersemiótica**. *Semiosis: Semiótica e Transdisciplinaridade em Revista*, São Paulo, set. 2010.
- MACHADO, Irene (org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo, Annablume, 2007.
- MITTMAN, Asa Simon & DENDLE, Peter (editors). **The Ashgate Research Companion to Monsters and Monstrous**. Burlington: Ashgate Publishing, 2012.
- NIKOLAJEVA, Maria e SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: Palavra e Imagem**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- NODELMAN, Perry. **Words About Pictures: the narrative art of children's picture books**. University of Georgia Press: Athens, 2012.
- _____. 'Clever Enough to Do Variations': Sendak as Visual Musician. **International Research in Children's Literature**. Edimburg: Edimburg University Press, 2013.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária: 2010.
- PÉREZ, Laura Gómez. **El espacio fronterizo**. Disponível em: <http://www.ugr.es/~mcaceres/entretextos/entre11-12/laura.html>>. Março de 2015.
- POWERS, Alan. **Era Uma Vez Uma Capa: história ilustrada da literatura infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária: 2010.
- _____. **As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PRIORE, Mary Del. **Esquecidos por Deus: Monstros no mundo europeu e ibero-americano (séculos XVI – XVIII)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- PROST, Antoine. A Família e o Indivíduo. In: PROST, Antoine e VINCENT, Gérard (orgs). **História da Vida Privada 5: da Primeira Guerra a nossos dias**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CÂNDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- RUTHVEN, K.K. **O Mito**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.
- SACHAR, Howard M. **A History of the Jews in America**. New York: Vintage Books, 1992.
- SEGOLIN, Fernando. **Personagem e Antipersonagem**. São Paulo: Cortez e Moraes Editora, 1978.
- SENDAK, Maurice. **Where The Wild Things Are**. New York: Harper Collins Publishers, 1963.
- _____. **Outside Over There**. New York: Harper Collins Publishers, 1981.
- _____. **In the Night Kitchen**. New York: Harper Collins Publishers, 1970.
- _____. **Higglety Pigglety Pop! or There Must Be More to Life**. New York: Harper Collins Publishers, 1995.
- _____. **Caldecott & Company**. New York: Michael di Capua Books, 1988.
- _____. **Onde Vivem os Monstros** [tradução Heloísa Jahn]. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SIMON-NAHUM, Perrine. Ser judeu na França. In: PROST, Antoine e VINCENT, Gérard (orgs). **História da Vida Privada 5: da Primeira Guerra a nossos dias**. São Paulo: Companhia

das Letras, 1987.

STEVENSON, Robert Louis. **O Médico e o Monstro**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

TOROP, Peeter. **Translations as translating as culture**. Sing System Studies, Tartu, v. 2, n. 30, p.593-605, 2002. Disponível em: <http://www.ut.ee/SOSE/sss/pdf/torop302.pdf>

TRÍAS, Eugenio. **Los limites del mundo**. Barcelona: Ed. Destino, 2000.

_____. **Lo Bello e lo Siniestro**. Barcelona: Editora Debolsillo, 2006.

TURNER, Victor. **O Processo Ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

_____. **Floresta de símbolos: aspectos do ritual Ndembu**. Niterói: EdUFF, 2005.

_____. **Liminal ao liminoide: em bricadeira, fluxo e ritual. Um ensaio de simbologia comparativa**. **Mediações**, Londrina, v. 2, n. 17, p.214-257, 01 jul. 2012. Semestral.

WHITE, Leslie. **O Conceito de Cultura**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2009.

WOOD, James. **Como Funciona a Ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.