

Primeiro Seminário do

MOVIMENTO POR UM BRASIL LITERÁRIO

Que é isso que a literatura – e só ela – tem a oferecer que nos põe em movimento?

Casa de Rui Barbosa

2 e 3 de dezembro de 2015

Almofadas e caixinhas ou a necessidade do Maravilhoso

Marina Colasanti

No vagão restaurante de um trem que cruzava a Alemanha rumo a Bruxelas, meu marido e eu conversávamos alegres com nosso amigo e companheiro de viagem, um brilhante organista. Havia mais uma pessoa sentada à mesa de quatro lugares, uma alemã que não conhecíamos e que parecia muito entretida com seu livro.

E então, o alto-falante anunciou a próxima chegada à estação de Bremem.

De ponta a ponta naquele trem, quatro animais ergueram a cabeça no imaginário dos passageiros e subiram um nas costas do outro: um burro, um cão, um gato e um galo que, ameaçados de morte por seus donos, decidiram um dia tentar melhor sorte como músicos na cidade de Bremem.

De tablet na mão - até então usado para nos mostrar fotos- nosso amigo digitou Bremem - Grimm. E começou a ler o conto em voz alta. A alemã fechou o livro debruçando-se para ouvir, embora a leitura fosse em francês. E ali estávamos, um organista belga, uma alemã, um brasileiro, e eu italiana e brasileira nascida na Eritréia, migrando juntos para uma terra nos era comum como é comum a todos, a próxima e distante terra do imaginário.

Eu poderia agora justificar o encantamento no trem usando a frase de Italo Calvino que todos conhecemos: "os contos de fadas são verdadeiros". E ele esclarece, o são porque representam "uma explicação

geral da vida, nascida em tempos remotos e conservada até nós no lento ruminar das consciências camponesas: são o catálogo dos destinos que se podem dar a um homem e uma mulher, sobretudo para a parte de vida que é justamente o fazer um destino."

Calvino nos diz que os contos de fadas são verdadeiros porque falam de coisas verdadeiras. E poderíamos acrescentar que são perenes porque as coisas de que falam, sentimentos e atitudes, atravessam os séculos.

Mas isso já sabemos. Essa premissa de veracidade, porém, me dá respaldo para afirmar que os contos de fadas são verdadeiros não só pelo que dizem, como também pela maneira de dizê-lo, e que sua veracidade encontra-se grandemente na linguagem.

Não estou me referindo à linguagem formal, às formas gramaticais ou à sintaxe. Essa é linear e simples, respeitando sua origem oral: o verbo segue obediente o sujeito e atrás deles vem, previsível, o predicado. Refiro-me à linguagem do conteúdo.

O Maravilhoso não usa a linguagem realista, aquela que para nos entendermos melhor poderíamos chamar de "linguagem social".

A "linguagem social" tem como dever ser igual para todos, garantindo que todos possam entendê-la da mesma maneira. É a que usamos correntemente, na vida e no trabalho. Se, por exemplo, falando de um cataclismo, um noticiário de jornal ou de televisão diz "a casa desabou debaixo de uma avalanche", podemos estar certos de que só quis dizer, de forma absolutamente específica, que uma casa desabou debaixo de uma avalanche.

Mas se em um conto de fadas nos é dito, entre fatos incomuns e presenças mágicas, que uma casa desabou debaixo de uma avalanche, vários significados ocultos podem estar contidos nessa afirmação. O leitor pode "ler" nela que uma proteção familiar foi destruída, ou que uma aldeia foi aniquilada por uma guerra, ou que um patriarca autoritário e violento sufoca a família, que o frágil deve tomar cuidado com o mais poderoso, ou que a mão de ferro de um ditador pode destruir a paz acolhedora de uma comunidade, ou até que um marido gordo pode esmagar no amor sua magra esposa .

Quando uma narrativa oferece uma multiplicidade de leituras ou de significados possíveis, o leitor ou ouvinte sente-se livre para encontrar aquele que dialoga com as suas interrogações - não exatamente respondendo-as mas ajudando a formulá-las - ou aquele que de alguma forma ordena as suas ansiedades, indicando um rumo. Ou pode o leitor ver-se apenas refletido na leitura que escolheu, e sentir-se acolhido por esse reflexo.

Podemos então dizer que, recusando para seu conteúdo a linguagem realista ou "social", como a definimos antes, os contos Maravilhosos fornecem ao leitor uma "linguagem individual".

E é esta linguagem maleável, capaz de adaptar-se às verdades profundas de cada um, que os torna verdadeiros. Melhor, que os faz necessários.

Maior que uma laranja

Cientistas descobriram recentemente, na África do Sul, uma funda caverna e, nela, 1.550 fragmentos de ossos e dentes que, reunidos, formam o esqueleto de 15 indivíduos de diversas idades e do mesmo grupo humano. Revelou-se, assim, a existência de uma espécie humana que não conhecíamos, anterior ao Homo Sapiens, um elo novo em nossa escala evolutiva, o Homo Naledi.

Não é ele, com seu pequeno cérebro e sua pequena estatura - ereta, porém - que nos interessa. O que nos serve, para levar adiante a questão do maravilhoso, é o costume que a caverna revela.

É muito funda, a caverna, cerca de 20 metros da superfície. E labiríntica. O acesso, tão difícil, que foi preciso escolher a paleontóloga mais baixinha e mais magra da equipe, pois só ela conseguiria meter-se pelos espaços estreitos que, entre pedras, permitiam chegar ao fundo. E lá dentro, a escuridão total.

O que mais surpreendeu os cientistas, porém, foi o fato desses nossos distantes antepassados terem práticas funerárias. Os defuntos não foram parar em lugar tão inóspito por acaso. Há bebês, jovens e anciãos. Não há nenhuma marca de violência nos ossos, o que aconteceria se tivessem sido arrastados e devorados por alguma fera. E não há ossos de animais. Tudo indica que um grupo de homínídeos retornava a este local de tempos em tempos para dispor novos corpos.

Com seu pequeno cérebro do tamanho de uma laranja, os Homo Naledi mantinham uma espécie qualquer de diálogo com a morte, reservavam um tratamento especial aos corpos dos seus, preservando-os dos animais e materializando para eles a escuridão. Ou seja, há 3 ou 2 milhões de anos - as datações ainda não foram completadas - os humanos já tinham ritos.

Eu adoraria me socorrer em Vladimir Propp nesta conversa, e derivar para a possibilidade de as narrativas maravilhosas terem começado sua vida embrionária na escuridão daquela caverna. Pois não diz ele que a origem dos contos está ligada aos ritos das comunidades primitivas, ritos de iniciação e fúnebres acompanhados de mitos que, mais adiante, se

transformariam em narrativas? Mas seria temerário. Ao contrário do que faço agora, Propp não situa seu discurso antes do Homo Sapiens.

Que os Homo Naledi tivessem ritos não significa forçosamente que os acompanhassem com mitos. Nada nos garante que tivessem qualquer tipo de narrativa, ou esboço de religiosidade. Eram humanos que acabavam de deixar o macaco para trás.

Entretanto, qualquer tipo de ritualização da morte pressupõe a utilização do imaginário. Não com a razão se encara o mistério da partida definitiva. E para que proteger corpos que já não servem para a vida, se a fantasia não lhes atribuiu algum outro valor ou destino? Os pequenos Naledi recorreram ao imaginário para confrontar interrogações que surgiam junto com eles, o porque da vida, da morte, do universo. E através do imaginário estabeleceram o primeiro contacto com o cosmos.

Podemos então afirmar, com absoluta certeza, que o imaginário está conosco e conduz nossas ações desde que descemos das árvores.

E que o imaginário humano sempre foi bem maior que uma laranja.

Como leite de caixa

E eis que, em plena contemporaneidade, o Maravilhoso parece ter voltado à moda. Assim como as damas e os cavalheiros do século XVII, com seus babados e suas perucas cacheadas se reuniam nos salões franceses para ouvir os contos de fadas de Perrault e de Madame d'Aulnoy, hoje adultos vão ao cinema ou sentam-se diante da televisão para ver histórias de homens voadores, dragões que dormem ao pé da cama de princesas, objetos cobiçados por seus poderes mágicos, e animais que falam e até cantam.

Justamente na semana em que pensava no nosso encontro de hoje, assisti - como puro dever de casa - dois desses filmes. Um era " Piratas do Caribe", não sei se o terceiro ou quarto ou até mesmo quinto da franquía, peguei o filme depois do começo e, tendo em vista que são todos quase iguais, a ordem não é relevante para o nosso tema. O outro era "Príncipe da Pérsia: areias do tempo".

Vamos ver O Príncipe em primeiro lugar, porque é o que se pretende mais próximo dos contos de fadas.

Pelos elementos que o compõem, poderia perfeitamente ser um conto Maravilhoso ou ter nele a sua origem. O herói é um menino de rua, órfão, que vive no mercado; temos um rei generoso que passa com sua comitiva, repara no menino e o adota; e mais, um traidor feroz e insuspeitado à espreita, uma princesa de beleza lendária, uma adaga mágica que faz retroceder o tempo. E muitos efeitos especiais.

Mas o roteiro não foi tirado de um conto de fadas e sim de um jogo eletrônico famoso. O título dos dois é o mesmo, já que a meta dos produtores era encher os cinemas com os fanáticos do jogo. E para garanti-la, o roteirista escolhido foi o próprio idealizador do jogo.

Isso impõe diferenças inconciliáveis.

Os contos de fadas não se baseiam em ação, mesmo quando trazem ampla ação embutida. A ação não é um bom elemento para narrativas orais. Ainda que o narrador se esforce, está sozinho, geralmente sentado, e por mais que braceje, ou até que se levante, as palavras dificilmente tornam vivos e convincentes aqueles saltos, piruetas, duelos infundáveis, socos, estocadas e fugas mirabolantes que a fórmula do entretenimento de ação exige. A dinâmica da narrativa oral é outra, feita de suspense e de pausas bem colocadas, em que o importante não é excitar o ouvinte mas conduzi-lo pela mão para dentro da história, emocioná-lo e surpreendê-lo.

Já o jogo eletrônico vive de enfrentamento. A ação tem que ser frenética, aliás, é só o que existe. E não é a ação de uma personagem mas de várias ao mesmo tempo, que se entrecruzam num esforço recíproco de aniquilamento. O que interessa, e conta pontos, é vencer o outro ou os outros e escapar ileso.

O conto de fadas tem o tempo modulado da fala. O jogo eletrônico tem o tempo instantâneo do olhar.

O conto de fadas conduz à reflexão. O jogo eletrônico conduz ao aumento da adrenalina.

Um jogo eletrônico não poderia transformar-se em um conto de fadas.

Ainda assim, fez-se o possível. O jogo do Príncipe Persa foi baseado em mitologia persa, e os nomes das duas personagens principais foram extraídos de uma famosa lenda da literatura persa. O nome do protagonista, Dastan, significa Herói. Houve uma tentativa de aproximação ao Maravilhoso.

O resultado, porém, é uma sequência de lutas alternadas com cenas de batalhas, em que o protagonista - que se preparou arduamente para o papel adquirindo mais 6 quilos de músculos- escala muralhas, cavalga, se lança de um telhado a outro, agita a espada, brande o arco, mata, derruba, sem se preocupar em transmitir ao rosto qualquer sentimento. Há serpentes negras produzidas pelo feiticeiro cego com visível ajuda de computador. E o rodaminho de areias do tempo é um efeito especial menos entusiasmante do que qualquer tornado natural.

Faturou mais de 30 milhões de dólares só no primeiro fim de semana de lançamento nos USA. E um importante crítico cinematográfico escreveu a

respeito do filme : é " ridículo, bobo, esquecível, mas mesmo assim divertido".

Nenhum desses adjetivos poderia ser aplicado ao universo maravilhoso. Os contos de fadas não são bobos nem quando tratam de pessoas bobas, nunca são ridículos, são tão inesquecíveis que os repetimos até hoje, e sua finalidade não é divertir, nem distrair, nem relaxar, é estender pontes entre o real e o incomensurável.

Os espectadores de filmes como O Príncipe da Pérsia, filmes que podemos classificar como "fantasiosos", acreditam estar dando asa solta ao imaginário. Não estão. As imagens passam como areia no vento, sem estabelecer qualquer diálogo interior e sem deixar vestígios.

Raramente o cinema acerta o caminho quando pretende tomar o rumo do Maravilhoso. Acertou Jean Cocteau, artista sofisticado, que ao filmar "A Bela e a Fera", conseguiu acrescentar mais mistério e inquietação ao conto original - o mesmo conto que mais tarde seria destruído por Disney, grande diluidor do Imaginário. Acertou Jacques Demy, com seu "Pele de Asno". E acertou Victor Fleming com "O Mágico de Oz". São três filmes antigos, de uma época em que a obrigação de divertir ainda não havia ocupado todos os espaços. Pode ser que eu esteja esquecendo algum outro acerto mais moderno, mas são poucos.

Dois palavras sobre " Piratas do Caribe".

É um quase acerto. E para isso contribuem uma direção de arte impecável e atores maravilhosos. Quando criança, li muitas histórias de piratas. Estive perto de aprender de cor o inesquecível A " Ilha do Tesouro", de Stevenson, li e reli os livros de piratas de Emilio Salgari e toda a saga do seu grande personagem Sandokan, pirata vingador que, a partir de uma ilha da Malásia, ataca somente navios ingleses. Adulta, fui procurar seus vestígios em Barbados e em Cartagena das Índias. Mas o fascínio dessas leituras, que as imprimiu em mim para sempre, vinha do simbolismo da ilha, refúgio em meio ao conturbado mar da existência, e do drama subliminar da condição de pirata, um ser condenado à crueldade e ao isolamento, pária na terra ou no mar, sempre caçado, e sempre à caça de tesouros que seriam enterrados e não aproveitados.

Nada disso está na série dos piratas caribenhos. Tudo é comédia, e só comédia. A ilha não é símbolo de coisa alguma, aliás, qualquer simbologia passa ao longe. Nem mesmo os perfeitos piratas-fantasmas, quase transformados em seres marinhos pela longa permanência debaixo d'água e pelos efeitos verdadeiramente especiais, têm qualquer traço de drama. E Jack Sparrow no comando do Pérola não se pretende assustador, mas hilário. Ninguém está condenado a nada, ser pirata é uma farra.

A série comprova mais uma vez que a pós modernidade retorna ao Maravilhoso apenas utilizando suas duas ferramentas prediletas, a parodia e a paráfrase.

Mas se a falsidade dos filmes "fantasiosos" não nos engana - como não nos engana a falsidade do leite de caixa, que nenhuma vaca reconheceria - a sua abundância tem algo importante a nos dizer.

Tantos Eragons, tantos Tronos e tanto Potters , tantos dragões e gigantes, tantos magos e coroas, tantas donzelas e madrastas, tanta certeza das produtoras de atrair público através dos elementos dos contos de fadas , nos dizem que os humanos modernos sentem falta do Maravilhoso, daquele contato com o indizível, que era cotidiano e respeitado, mas que foi sendo substituído por discursos cientificizantes ligados à razão, embora igualmente sem respostas.

Almofadas jogadas fora

Levy-Strauss nos diz que, contrariamente ao que costumamos pensar, os povos ditos primitivos, que desconhecem a agricultura e a agropecuária ou apenas praticam uma agricultura rudimentar, e que vivem basicamente de caça, pesca e coleta de produtos selvagens " não sofrem o medo de morrer de fome nem a angústia de não poder sobreviver num mundo hostil". Duas ou quatro horas de trabalho diário são suficientes para garantir sua sobrevivência. Ao invés de serem escravos do meio, dispõem de independência bem maior que a dos povos mais civilizados e incrivelmente maior que a nossa.

Essa independência, nos diz ainda Levy-Strauss, se traduz em tempo livre, que permite deixar um grande espaço para o imaginário e "interpor entre eles e o mundo exterior, como almofadas amortecedoras, crenças, sonhos, rituais".

Quanto mais civilizados nos consideramos, mais almofadas jogamos fora.

Tivemos no Iluminismo o momento do homem total, com os sonhos aliados às novas descobertas. Seguiu-se o Século das Luzes , em que a razão deu um salto para a frente abocanhando um pedaço do Imaginário. Mas ainda havia tempo para sonhar. E agora vivemos a era tecnológica, em que todo o tempo parece preenchido por tarefas, e o pouco que sobra é gasto em diversões destinadas a diluir o peso dessas mesmas tarefas.

Divertir - nos diz o dicionário - significa distrair a atenção, fazer esquecer, fazer rir. É o oposto de fazer sonhar, imaginar, criar e recriar,

florescer. Em vez de refletir sobre a vida e nosso lugar no mundo, tratamos de esquecê-los.

Trocamos boa parte das almofadas por caixinhas de imagens e mínimas palavras.

Esquecemos que as imagens não alimentam o Imaginário, e sim o tornam mais e mais preguiçoso. Se alguém me conta sua viagem a um país distante, eu retrabalho as palavras, lhes ponho cor, organizo o cenário, e vou fundindo tudo com imagens anteriores que conservo no meu banco de imagens emocional, tecendo uma teia invisível que liga a experiência narrada à minha própria experiência, num jogo de apropriação que se reflete e fixa no meu eu. Mas se da viagem recebo uma série de fotos, diluída em meio a tantas outras fotos que me chegam a cada minuto, nada de meu estará envolvido, além de um olhar.

Não bastam os sonhos noturnos para dialogar com o inconsciente. Então os jovens modernos lotam os cinemas procurando, em filmes de vampiros, reinos distantes e seres inexistentes, aquele Maravilhoso que antes nos era entregue nos contos, tantas vezes através de vozes conhecidas e amadas.

Mais que braços ao alto

Volto alguns passos atrás, ao Príncipe da Pérsia. No farto material de divulgação do filme está dito que o roteirista reconcebeu a história para mudar sua perspectiva, passando de uma experiência interativa destinada a usuários de jogos eletrônicos, para uma experiência não interativa destinada a platéias de cinema.

Questiono o moderno conceito de interatividade.

Não sei sequer se a palavra existia antes do advento maciço da informática. Mas tenho certeza absoluta de que os seres humanos não haviam estado inertes até então, recebendo de forma puramente passiva os estímulos da música, da pintura, da literatura. Não é porque erguemos os braços e os ondeamos em conjunto para cá e para lá, que estamos participando mais intensamente de uma música. Os braços erguidos são uma atitude física, a maioria das vezes executada sob comando e igual para todos, que não diz da real participação de cada um, da transformação que a música opera em cada ouvinte e da filtragem que cada um opera internamente na música. Devemos crer que a platéia de um concerto de música clássica é simplesmente passiva? Ou que o público de um concerto de rock participa mais plenamente daquilo que ouve?

Apertar no tempo certo o joystick de um jogo eletrônico, sem que nada além de excitação seja adquirido, é forma bem pobre de participação.

Muito outra é a participação na arte, cuja força sempre foi a interatividade, embora não lhe déssemos esse nome. Estive muitas vezes em grandes museus com meu marido e filhas. E embora víssemos os mesmos quadros sei, e pude perceber, que não os víamos com o mesmo olhar, nem eles nos diziam as mesmas coisas. Uma filha gosta de esculturas, é tridimensional, a outra gosta das instalações, é cênica. E eu falo em gosto mas não é de gosto que se trata, é de diálogo, de encontro e transformação. A arte que não é transformadora não é arte, não é nada. E transformação é a forma mais intensa de interatividade.

Crianças não são passivas quando ouvem histórias. Pedem para repetir certos trechos, reclamam quando quem conta introduz mudanças, se antecipam. Estão em plena interatividade não apenas com as personagens, mas com a estrutura da história.

Li muito na infância, junto com meu irmão. E quando cansávamos de tanto ler, brincávamos recriando novas aventuras para as personagens das histórias que havíamos lido. Mais de uma vez fui Dulcinéia. E embora hoje pudéssemos colocar nesse jogo o nome pomposo de apropriação, o que fazíamos era a mais pura interação.

Se não provocassem interação, não haveria nenhuma razão para a permanência secular dos contos Maravilhosos. Histórias aparentemente tão simples, personagens por vezes tão modestas, jamais teriam feito um périplo tão longo e diversificado, atravessando o tempo e a geografia. As velas que os levaram adiante foram infladas pelos sentimentos mais íntimos e pessoais de quem as ouviu e as contou, de quem as modificou dentro e fora de si, e as passou adiante.

Por trás das palavras

Os quatro animais que queriam ser músicos nunca chegaram a Bremen. Pararam antes, abrigados na casa que havia sido dos ladrões. Em Bremen, entretanto, vivem até hoje como no conto, um sobre as costas do outro, estátua de bronze de mais de dois metros que se ergue junto à Câmara Municipal.

Há uma outra grande estátua em Bremen, essa de cinco metros e de pedra. É a de Rolando. Não sei exatamente em que livro, na infância, li uma das tantas lendas derivadas da personagem histórica que de fato existiu em 778, o conde Hruodland, de quem só se sabe o nome e que estava a serviço do imperador Carlos Magno. Mas sendo eu menina

italiana, imagino que tenha sido uma adaptação de "Orlando Furioso". O que sim, sei, é da intensidade daquela lenda que faz com que, até hoje, a palavra Roncesvale abra em mim uma fenda de melancolia e eu ouça o som que nunca ouvi, gemido do olifante com que o herói vencido convocava as tropas de Carlos Magno , enquanto morria lentamente ao fundo de uma ravina.

Uma cidade importante e antiga como Bremen tem muitos fatos históricos e muitas personagens reais que a representariam dignamente. Mas os que ela escolheu, ou os que a escolheram, são um conto de fadas e uma enfiada de lendas. Sem que ninguém, nunca, contestasse essa escolha.

Aquilo que é aparentemente falso pode ser mais verdadeiro que a verdade.

Do mesmo modo, quando os homens primitivos que se seguiram ao Homo Naledi quiseram representar nas paredes das suas cavernas as caçadas, reproduziram a realidade. Mas quando quiseram dirigir-se aos deuses ou ao espírito fundador de todas as coisas, souberam instintivamente que a realidade era insuficiente. E criaram os mitos.

Tomo, pois, a liberdade de parafrasear Gerhart Hauptmann e dizer: Fazer contos de fadas é deixar que o Maravilhoso ressoe por detrás das palavras.

Os quatro animais nunca chegaram a Bremem. Antes disso, encontraram refúgio farto na casa que havia sido dos ladrões. No entanto, transformados em estátua de bronze alta dois metros, ao lado da Câmara Municipal, vivem em Bremem até hoje.

E não posso deixar de ver uma estreita relação entre essas personagens que para salvar a vida decidem ser músicos em Bremem, e o concerto que ali se realizou em setembro