
Outside Over There e Where the Wild Things Are: monstrosidade e símbolos rituais na imagem ilustrada¹

João Victor de Sousa CAVALCANTE²
Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

RESUMO

O artigo dedica-se a pensar a imagem na ilustração literária, notadamente a obra do escritor e ilustrador norte-americano Maurice Sendak. A partir da análise de duas de suas principais obras (*Where the Wild Things Are* e *Outside Over There*), buscamos pensar as narrativas de viagem como elaborações dos rituais de passagem, tema caro à Antropologia. Tomamos como baliza metodológica o estudo da materialidade da imagem ilustrada, pensando seus efeitos de presença e de sentido, e dialogando com autores que se dedicam a pensar os rituais de passagem e de iniciação, sobretudo da Antropologia e da Semiótica da Cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Rito de passagem; Monstro; Maurice Sendak; Imagem; Ilustração.

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 (Milan Kundera – A Arte do Romance).

O presente artigo dedica-se a analisar as ilustrações do artista norte-americano Maurice Sendak, sobretudo em duas de suas principais obras, *Where the Wild Things Are* (1963) e *Outside Over There* (1981), buscando elaborar questões sobre a relação entre o par palavra-imagem, monstrosidade e rituais de passagem. Os livros ilustrados de Sendak exploram, costumeiramente, o tema da viagem em suas narrativas, nas quais os personagens empreendem jornadas de busca vivenciadas na materialidade do livro infantil ilustrado. Compreendemos tais narrativas de viagem como elaborações ficcionais dos ritos de passagem, mais precisamente os ritos de iniciação, tema que encontra na antropologia social, sobretudo a partir da obra do antropólogo Arnold van Gennep, lugar privilegiado de estudos.

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), professor do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Cariri (UFCA). Pesquisador do grupo Imago: laboratório de estudos de estética e imagem, vinculado ao PPGCOM/UFC.

OS HERÓIS VIAJANTES

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 herói. Outra constante nas ilustrações 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 antissemita.

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.

A ILUSTRAÇÃO LITERÁRIA E O CONTO MARAVILHOSO

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.

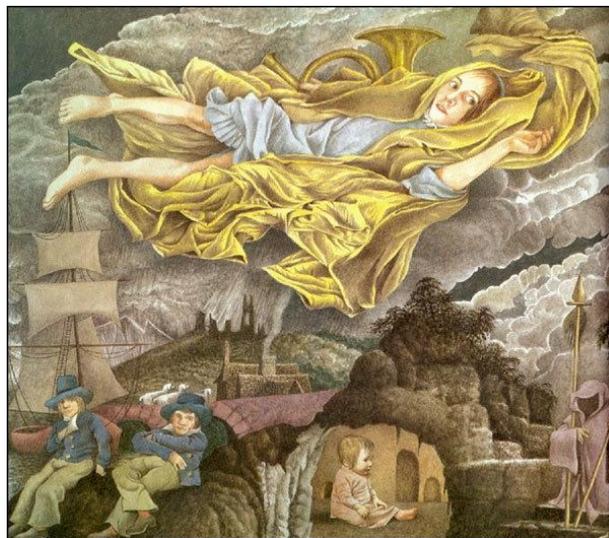
Outro elemento que marca o trânsito ritual de Max é a fantasia de lobo, que antes de ser apenas uma vestimenta que reforça sua animalidade e sua monstrosidade, é também sua marca distintiva, como um manto sagrado dos noviços iniciados nos rituais religiosos. A fantasia de lobo implica o rebaixamento 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 monstrosidade. 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 destino. 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 e 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.

As jornadas vivenciada pelos heróis de Sendak percorrem 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 Max veste sua fantasia de lobo – e, conseqüentemente, despe sua fantasia de menino. 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 troca o nome após esses rituais. Esses ritos elaboram o ritmo da vida humana e se relacionam intimamente com as representações do tempo, da vida e da morte, do eu e do outro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARIÈS, Philippe. **Infância (Verbetes)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- BELMONT, Nicole. **Vida/Morte (verbetes)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- CHEVALIER, Pierre. **Dicionário de los Símbolos**. Barcelona: Editorial Herder, 1986.
- CORNO, Dario. **Conto (Verbetes)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- GENNEP, Arnold van. **Os ritos de passagem**. Petrópolis. Vozes: 2011.
- GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Relógio d'Água Editora, 2006.
- FREUD, Sigmund. **O Mal Estar na Cultura**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2014.
- 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.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária: 2010.
- _____. **As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.
- 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.
- RUTHVEN, K.K. **O Mito**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.
- TURNER, Victor. **O Processo Ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.
- _____. Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual. Um ensaio de simbologia comparativa. **Mediações**, Londrina, v. 2, n. 17, p.214-257, 01 jul. 2012. Semestral.
- WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.