

Na companhia dos lobos: Do livro à tela, do mito à diversão

Rosane Cardoso*
Francini Sins**

Resumo

Neste artigo, apresenta-se uma reflexão sobre a recorrência e a permanência de símbolos em versões audiovisuais de contos de fadas. Para tanto, elegeu-se *Chapeuzinho Vermelho* e, das versões atuais, optamos pelo clássico cinematográfico *A companhia dos lobos*, estabelecendo uma breve comparação com a série televisiva *Once upon a time*. O objetivo desta discussão é pensar sobre as revisões do cânone literário na contemporaneidade, especificamente na releitura audiovisual, para, a seguir, refletir sobre o papel que a última exerce tanto na perpetuação da narrativa-base, a partir do seu simbolismo, quanto na manipulação desse processo para o consumo massivo. Este estudo faz parte da pesquisa “Narrativas infantis e juvenis contemporâneas: velhas histórias, novas versões e práticas leitoras”.

Palavras-chave: Conto de fadas. Símbolo. Narrativa audiovisual.

Introdução

O conto de fadas, assim como as diversas narrativas que compõem o gênero maravilhoso, passou por muitas peripécias: de história contada à volta do fogo à educação da classe burguesa, de contos de salões a programas escolares, de narrativa exclusiva para crianças a estudos psicanalíticos, do livro infantil para a grande tela do cinema. Autores como Bruno Bettelheim legitimam o gênero como um importante elemento à infância e à consequente construção de um indivíduo mais feliz, na medida em que permitiria ao leitor a compreensão simbólica de uma série de traumas infantis. Além disso, o final feliz traria à

* Doutora em Letras pela PUCRS. Docente do Departamento de Letras e do PPGL – Mestrado em Leitura e Cognição da Universidade de Santa Cruz do Sul/Unisc. E-mail: rosanemc@unisc.br

** Mestranda no PPGL - Mestrado em Leitura e Cognição da Universidade de Santa Cruz do Sul/Unisc. E-mail: francinisins@mx2.unisc.br

Data de submissão: mar. 2015 – Data de aceite: maio 2015

<http://dx.doi.org/10.5335/rdes.v11i1.5041>

criança a certeza de que aconteça o que acontecer o mal será castigado e tudo ficará bem. Porém, Warner acredita que:

A interpretação histórica dos contos de fadas oferece mais alento ao ouvinte ou leitor do que a abordagem psicanalítica ou a mística, porque revela como o comportamento humano está inserido em circunstâncias materiais, nas leis do dote, na posse de terras, na obediência feudal, nas hierarquias domésticas e disposições maritais, e que quando esses fatores passam e se modificam, os comportamentos também podem mudar (1999, p. 21).

Assim, os contos de fadas seriam também uma forma de compreender o mundo a nossa volta e, ampliando o público leitor, revelariam o contexto histórico e as diferentes culturas das pessoas que contavam e ouviam essas histórias. Darnton relata que “[...] os contadores de histórias do século XVIII, na França, retratavam um mundo de brutalidade nua e crua” (2011, p. 29), como nos contos em que os pais abandonam os próprios filhos porque já não possuem meios de alimentá-los, revelando as dificuldades pelas quais passavam os camponeses na época. Portanto, os contos de fadas são:

[...] histórias que possuem um poder permanente, como mostra sua antiguidade, porque os significados que geram estão eles mesmos, sempre mudando de forma e dançando segundo a necessidade do público (WARNER, 1999, p. 22).

O mercado editorial, assim como o cinema e as séries televisivas parecem partir de premissa semelhante, pois têm apresentado versões sobre os contos de fadas com o intuito de abarcar, além da infância, os públicos juvenil e adulto.

Naturalmente, as histórias contidas nesses textos compõem um “faz de conta atual”, com atenção aos interesses dos novos receptores. A princesa não é mais doce, a rainha não é só má, o reino não é todo perfeito e maravilhoso, há muito mais por trás do “felizes para sempre” e na construção do herói. Outro fator significativo é a violência apresentada em imagens vivas, por meio de efeitos especiais de grande plasticidade estética. Embora possa haver alguma crítica a esse respeito, a violência sempre esteve presente no conto maravilhoso, dada a sua relação com a vida cotidiana das comunidades antigas, em que as dificuldades mais básicas, como a busca pelo alimento, a peste, a morte, os incestos e o canibalismo incitaram muitas histórias. Na verdade, nas produções atuais, o fator violência vai ao encontro desses temas de forma mais suave do que nos contos, mas, ao mesmo tempo, graças ao próprio suporte, são mais destacadas pelo impacto visual.

Contudo, a questão que permeia este artigo é a permanência dos contos feéricos e a ampliação desses na narrativa audiovisual. É nossa hipótese que o fato de possuírem um apelo simbólico importante as mantém vivas no imaginário coletivo. Assim, é de se refletir sobre como a narrativa audiovisual retoma essa simbologia – se de fato a retoma – e sobre o papel que exerce tanto na perpetuação da obra base, quanto na manipulação desse processo para o consumo massivo. Para o estudo, elegemos *Chapeuzinho*

Vermelho e o filme *A companhia dos lobos*, pela importância que tem como releitura do conto e por, igualmente, apropriar-se de outras interpretações do tema, valendo-se, inclusive, das lendas míticas sobre a licantrópia. Nesse sentido, comentaremos, ainda, o episódio “Red-handed”, da série televisiva *Once Upon a Time*, cuja adaptação parece se abeberar na mesma fonte.

A origem de *Chapeuzinho Vermelho* é incerta e aparece em vários folclores. Segundo Coelho (2003, p. 39), a narrativa estaria associada ao mito grego de Cronos, personagem que devora os próprios filhos, que milagrosamente conseguem sair de seu estômago e o enchem de pedras. O texto mais conhecido narra sobre uma menina que ganha de sua avó um capuz vermelho e por isso é conhecida pelo nome que dá título à obra. Indo visitar a avó, encontra o lobo que a distrai, fazendo com que diga para onde vai. O lobo chega antes na casa da velha senhora, devora-a, veste suas roupas e espera por Chapeuzinho que também é devorada pelo lobo. Mas, eis que aparece um caçador, abre a barriga do lobo, salvando a velha senhora e sua neta.

Essa é a versão dos Irmãos Grimm, registrada em 1857, para a narrativa que, segundo Darnton (2011, p. 33), apresenta mais de trinta e cinco registros. Nessas versões, conforme Tatar (2004) e Corso e Corso (2006), há marcas que se repetem: o diálogo entre Chapeuzinho e o lobo com pequenas variações, o não cumprimento da tarefa por parte da menina, que se distrai com flores ou por meio de

apostas de corridas com o lobo, a entrega do endereço da avó e o devoramento da senhora pelo lobo.

Chapeuzinho Vermelho tem se destacado, também, no campo da produção audiovisual. *Deu a louca na Chapeuzinho*, de 2005, estendeu-se a um segundo filme, em animação digital, em 2011. Longas como *A garota da capa vermelha* (2011) e *O garoto de bicicleta* (2011) mereceram atenção por razões distintas. O primeiro teve pretensões a *blockbuster*, embora tal expectativa tenha se esboçado na recepção morna do público e fria da crítica especializada. O filme se alicerça em uma história de amor impossível, devido ao passado misterioso da família da jovem. Em função de um acidente na luta com o lobisomem, o rapaz é mordido, transformando-se em lobo. Então, afasta-se da aldeia para não causar danos à comunidade. Em um conveniente final feliz, a jovem se une a ele, atendendo ao chamado que, de fato, é um legado familiar.

Já *O garoto de bicicleta* foi um dos filmes mais premiados de 2011, e conta a história de Cyril, menino abandonado pelo pai que o considera um estorvo. Tudo o que resta à criança é a bicicleta, que representa para ele a presença paterna. Sendo-lhe impossível acreditar que o pai não lhe queira mais, Cyril ignora a realidade e os conselhos e parte em dolorosa empreitada para encontrar aquele que, por sua vez, foge do garoto. Na jornada a que se lança, Cyril se depara com muitos lobos:

[...] a pressão do orfanato, o traficante – ou pedófilo – a vida nas ruas, o próprio pai. Aqui o lobo aparece em toda a sua simbologia, principalmente no que refere ao seu caráter iniciático (CARDOSO, 2014b, p. 193).

Como apontado pela crítica especializada, o protagonista se constrói no mito de Chapeuzinho Vermelho, na obscura floresta urbana. Não existe a capa, mas uma camiseta vermelha que o veste ao longo de todo o filme.

A televisão também se deu conta do filão comercial. *Once Upon a Time* é uma série televisiva desenvolvida por Edward Kitsis e Adam Horowitz. A história desenvolve-se na cidade fictícia de Storybrooke, onde moram vários personagens dos contos de fadas que foram para lá transportados por uma maldição lançada pela Rainha Má. Eles não lembram de suas verdadeiras identidades. A única que pode salvá-los é Emma Swan, filha do Príncipe Encantado com Branca de Neve, enviada ao mundo real antes da maldição ser lançada. Assim, com a ajuda de seu filho Henry, que tem um livro com os contos de fadas e é o único a acreditar que os habitantes de Storybrooke são, na verdade, personagens dos contos maravilhosos, Emma enfrentará o perigo para cumprir seu papel de salvadora. Enquanto a narrativa se desenvolve em Storybrooke, há vários *flashbacks* que mostram como os personagens chegaram até lá e revelam um pouco da história de cada um. A série já está na quarta temporada, recebendo destaque por sua trama bem amarrada. Cada temporada tem 22 episódios.

O episódio “Red-handed” (Capa Vermelha), dirigido por Ron Underwood, mostra Ruby (Megan Ory) inconformada com o trabalho e com a avó que poda sua liberdade. Aborrecida com a situação, pede demissão e sai de casa, sendo abrigada por Emma e Mary Margareth (Branca de Neve). Emma, que é atual xerife da cidade, oferece emprego à Ruby, que passa a ajudá-la nas investigações. Durante uma busca, Ruby assusta-se ao seguir seus instintos e, com isso, encontrar David (o Príncipe Encantado), que estava desaparecido, e uma caixa contendo um coração humano. Assustada por não se reconhecer, volta para seu antigo trabalho, fazendo as pazes com a avó.

Paralelamente à ação no mundo contemporâneo, é narrada, no mundo encantado, a história de Red/Ruby. Nesse universo, ela ama Peter, mas a avó não permite que se encontrem. O vilarejo onde vivem está amedrontado com um lobo sanguinário que já matou diversos animais, e, por isso, os homens decidem sair à caça da temível fera. Durante a noite, Red e sua avó se trancam em casa, e a senhora orienta a neta a sempre usar sua capa vermelha, pois esta “a protege do lobo”. Certa manhã, Chapeuzinho vai ao galinheiro e encontra Branca de Neve escondida. As duas tornam-se amigas e, durante uma conversa, chegam à conclusão de que a avó utiliza-se da figura do lobo para manter a neta em casa e longe de Peter. Red resolve matar o lobo. No dia seguinte, ela e Branca seguem uma trilha de pegadas e percebem que elas

se transformam em pegadas humanas que vão até a janela de sua casa. Como Peter estivera lá na última noite, as duas concluem que ele é o lobo. Então, Red conta tudo ao rapaz, que lhe pede que o acorrente durante a noite. Ela o faz e acaba matando-o, pois o lobo é ela mesma, e se dá conta disso quando é encontrada por Branca e pela avó diante de Peter esfaqueado. A senhora, então, a cobre com a capa, vestimenta enfeitada que impede a transformação.

Once upon a time, segundo defendemos neste artigo, faz a releitura de dois clássicos: o conto de Perrault e o filme *A companhia dos lobos*, de 1984, uma versão sombria e altamente simbólica sobre o desejo e o medo, dirigido por Neil Jordan e roteirizado por Angela Carter. Na verdade, Jordan recorre à obra de Carter para criar sua versão de *Chapeuzinho Vermelho*. Escolhemos considerar o episódio televisivo porque, se estamos falando do cânone retomado contemporaneamente, a presença do discurso televisivo no clássico é, no mínimo, instigante. Com maior abrangência de público, a TV é imediatista e, sobretudo, se pauta pela audiência. Em se tratando de série, principalmente, se não houver receptividade crescente, o programa é sumariamente interrompido. Então, partir de um *plot* que faz parte do imaginário coletivo parece ser, ao mesmo tempo, necessário e arriscado. Necessário porque a programação televisiva evita choques desnecessários e oferece ao público o que lhe é familiar,

principalmente em se tratando de TV aberta. Ao mesmo tempo, tempera o requeijado com certa sofisticação. Em outras palavras, constrói certa identificação pautando-se pela pesquisa sobre o que o público deseja. Em tempos de TV paga, o cenário se altera e a fidelização do usuário se dá de outro modo. Os seguidores de certas séries percebem que devem acompanhá-la do início ao fim, sob pena de não captarem-lhe o sentido se perderem um episódio sequer, razão porque as reprises são bem-vindas.

Once upon a time, ao obter o sucesso de público e de crítica, parece atingir um estatuto respeitável no que concerne ao interesse na narrativa tradicional, justificando seu estudo como releitura do cânone. Mesmo que muitos fãs não leiam mais contos de fadas, eles fazem parte do nosso imaginário, mesmo sendo provável que espectadores mais jovens apenas conheçam as versões da Disney. Contudo, esta discussão envolve a proposta da série que se vale do simbolismo do conto de fadas, e apresenta uma metáfora interessante: o livro que Henry carrega e que contém todas as histórias do mundo encantado. Aos poucos, as personagens percebem que as histórias podem ser recriadas e, talvez, reescritas. Ora, esta é precisamente a constituição de uma versão. Não deixa de ser, também, uma forma de perpetuar a vida das personagens e de suas narrativas. Comparativamente, é o que fazem Jordan e Carter.

Dentre os símbolos presentes nas narrativas, elegemos considerar três: a

capa, a cor vermelha e, sobretudo, o lobo. Ou seja, será a partir dessa personagem que pensaremos sobre os outros dois, que existem justamente em decorrência do animal. Tanto Jordan e Carter como a série televisiva colocam-no como lobisomem. No primeiro caso, em clara referência ao conto de Carter, *A companhia dos lobos*, destinado ao público adulto. Sob a influência da lua cheia, ocorre a metamorfose e a sedução, sem véus, da menina. No segundo caso, Red faz parte de uma longa linhagem de lobisomens, sendo que a avó ainda carrega as marcas que a transformaram. Fechando a questão simbólica, ainda abordaremos o tema do sono e da morte.

Em companhia dos lobos

Em 1984, é lançada a pequena obra-prima *A companhia dos lobos* (*The company of wolves*), película que recebeu prêmios em várias categorias e países. Um dos méritos mais reconhecidos do filme, acima da adaptação do conto, é o modo como a narrativa se constrói, de forma perturbadora e esteticamente aliada ao surrealismo, o que coloca o espectador à mercê da história contada. Jordan rompe com a expectativa diante do que já conhecemos e obriga a entrega do público ao que se apresenta. Embora o filme esteja enquadrado no gênero terror, a categorização se relativiza, no espaço intrínseco do filme, e passa a ser apenas um enfoque de venda do produto.

Graças aos atuais avanços da tecnologia digital, ver os efeitos especiais de

A companhia dos lobos pode ser algo chocante, por terem sofrido grande defasagem. Mesmo assim, é possível perceber a história rica no enredo. Claramente se acentua o conto conhecido de todos, mesmo com a abordagem surrealista escolhida pelo diretor. Porém, o filme provém de outra releitura, a de Angela Carter (1940-1992), escritora que exercitou fartamente a reescrita do conto maravilhoso. Ao fazer sua compilação de clássicos, Carter opta por versões menos edulcoradas:

Procurei, tanto quanto possível, evitar histórias claramente “melhoradas” ou “literatizadas” pelos compiladores, e apesar da grande tentação, eu mesma não as reescrevi, não fundi duas versões, tampouco eliminei nada, porque queria preservar o espírito das muitas vozes diferentes. [...] De uma perspectiva superficial, estas histórias tendem a exercer uma função normativa – procuram mais reforçar os laços que unem as pessoas a questioná-los. A vida, sob condições econômicas difíceis, já é bastante precária sem a incessante luta existencial. Mas entre as características que estas histórias recomendam para a sobrevivência e prosperidade das mulheres nunca está a subordinação passiva. Em várias delas pode-se ver de que maneira as mulheres lutaram para abrir o próprio caminho (CARTER, 2011, p. 11).

Embora a narrativa fílmica se desenrole por meio de vários núcleos, misturando fantasia e realidade, tempos e espaços, pretendemos nos deter na história central que abarca precisamente *Chapeuzinho Vermelho*. De fato, a narrativa decorre do sonho de uma menina que se agita na cama. A câmera enfatiza constantemente o vermelho da sua boca, conseguido com o batom roubado

da irmã. Na floresta que se apresenta oniricamente a ela – e aos espectadores – a irmã é perseguida e morta por lobos. Após o enterro, a filha mais nova, Rosaleen (Sarah Patterson), passa a noite com a avó (Angela Lansbury), que começa a contar-lhe histórias sobre o perigo dos lobos, principalmente “os que são peludos por dentro” e que podem ser reconhecidos pelas sobrançelas unidas.

Rosaleen passa a ter muitos sonhos relacionados com as histórias contadas pela avó. Influenciada por isso, procura seguir à risca as recomendações de se manter no caminho permitido da floresta. Porém, ao encontrar um belo caçador, ela se distrai e não repara nas sobrançelas. Ao contar aonde vai, ele lhe diz que consegue chegar antes dela e a induz a uma aposta: se ele vencer, ela deverá dar-lhe um beijo. Similar ao que conhecemos da história tradicional, ele efetivamente chega antes e assassina a velha senhora. Pouco depois, aparece Rosaleen e, quando se depara com o homem/lobo, não há surpresa: “Então... você chegou antes de mim como disse que chegaria” (JORDAN; BROWN, 1984). Após, se segue o diálogo clássico, intermediando versões anteriores do conto, com uma mistura de medo e desejo por parte da jovem, que, junto com o lobo, queima sua capa vermelha. Enquanto isso, a casa fica rodeada por uma alcateia uivante, a companhia dos lobos. Quando, por fim, o jovem, já com nítidos traços lupinos, a ataca, ela pega uma espingarda. Ferido, ele se transfor-

ma completamente. É quando se dá uma reviravolta na narrativa.

Lá fora, os lobos partem, abandonando-o. Rosaleen, penalizada, afaga-o e lhe conta uma história sobre uma fêmea-lobo que, ao sair do mundo subterrâneo da sua aldeia, se transformara em mulher. Ao terminar a narrativa, caçadores que a estavam buscando invadem a cabana, mas só conseguem ver um lobo que foge e outro na casa. Quando vão atirar no animal, a mãe de Rosaleen percebe o crucifixo no pescoço da fera e reconhece a filha, que consegue fugir, unindo-se à alcateia.

O final do filme aproxima-se do conto homônimo de Carter, apesar de o texto literário ser mais explícito:

- Oh, que dentes tão grandes você tem....
Notou que as mandíbulas dele começavam a salivar, e a casa ficou inundada do clamor do chamado da selva, mas a ardilosa menina nem se arredou sequer para ouvir a resposta.

- Para comê-la melhor.

A menina rompeu a rir. Sabia que ela não era comida para ninguém. Riu-lhe na cara, arrancou-lhe a camisa de um puxão e a jogou ao fogo, na ardente esteira da roupa que ela mesma tirara. As chamas dançaram como almas penadas na noite das Bruxas e os velhos ossos debaixo da cama começaram a tocar castanholas, mas ela não lhes prestou atenção. Carnívoro encarnado, só a carne imaculada o apazigua.

Ela apoiou sobre o colo a terrível cabeça, acariciou os repulsivos cabelos, como ele ordenou, tal como o faria em uma cerimônia nupcial selvagem.

Cessou a tempestade. E a tempestade passou deixando as montanhas tão cobertas de neve como se uma cega tivesse lançado sobre elas um lençol; os ramos mais altos dos pinheiros do bosque ficaram brancos, rangentes, cheios de neve. Luz de neve, luz de lua, uma confusão de rastros de garras.

Tudo em silêncio, tudo em quietude. Meia-noite, e o relógio bate as horas. É Natal, o natalício dos licantropos, a porta do solstício está aberta, deixando que todos penetrem.

Olhem! Ela dorme, doce e profundamente, na cama da avó, entre as garras do lobo carinhoso (CARTER, 2000, p. 7).

O protagonismo, na narrativa de Jordan, oscila entre a menina, Rosaleen, e a avó. Jordan expõe o óbvio: a trama não é sobre uma pobre e desobediente menina e um lobo faminto. A trama é sobre iniciação sexual. Também transparece a gradual perda da inocência da jovem ao perceber, por exemplo, os pais como homem e mulher. Ao perguntar à mãe se o pai a machuca quando fazem sexo, esta lhe fala sem delongas sobre a naturalidade da vida de casal, e é a partir de então que a trama familiar se desenrola no sentido de aproximá-la de um futuro parceiro. Toda a aldeia acompanha, por exemplo, a saída dela e de um jovem para um primeiro passeio na floresta. Para aquela comunidade está na hora de ela conhecer a vida, casar, ter filhos e dar seguimento à sua trajetória.

Esse é o motivo para a avó tecer a capa, símbolo de proteção. A princípio, o presente era para a irmã de Rosaleen. Porém, ela se perdera pela floresta, ao sair da trilha, e foi morta por lobos. Então, é a vez de prevenir a mais jovem que,

no entanto, continua com perguntas, sem render-se aos conselhos recebidos, pois continua na infância, e não na dura realidade da aldeia. Jordan maneja o maravilhoso simbólico e acrescenta aspectos culturais ao seu texto, na medida em que as histórias contadas, por exemplo, pela avó à Chapeuzinho, muito se aproximam do que comentam Warner e Darnton: cenas do cotidiano. É evidente a concepção que a velha senhora tem dos homens e do casamento, e ela vê como importante ensinar isso à neta. Naquele contexto, a infância não existe.

O desenrolar da história vai acenando para o amadurecimento reticente de Rosaleen. A câmera inquieta do diretor “narra” muitas vezes o rosto e os olhos da protagonista. Nesse sentido, é possível detectar-se a mudança gradual de olhos arregalados ante o perigo suspeitado, olhos de compreensão a respeito de certos momentos – a conversa com a mãe, o passeio com o rapaz da aldeia – e o olhar de tranquila aceitação – quando chega à casa da avó e reencontra o belo jovem quase transmutado em lobo. É impossível não perceber as mudanças nele, mas não há estranhamento. A reação somente ocorre quando ele se joga sobre ela. Mas ao tiro, sobrevém a compreensão absoluta sobre o que passa. Destaca-se, na versão de Jordan, a perspectiva de Angela Carter sobre mulheres que “lutaram para abrir o próprio caminho” (CARTER, 2011, p. 11), pois essa é a escolha de Rosaleen, ao seguir o lobo e ao se revelar como fêmea-animal primitiva

que volta para sua origem. Tudo estava ali. Ela só precisava ver e tomar posse do que queria.

O caçador é o recurso que a autora rechaça como “melhorada” ou “literatizada”, uma concessão ao feminino inerte e indefeso sem a ajuda masculina. Portanto, a versão de Perrault, ao fim e ao cabo, é mais coerente com a personagem, que, a princípio, é uma das poucas a manter um diálogo instigante nos contos maravilhosos. Em sua ingenuidade, ela interroga – e se arrisca – àquele que lhe é estranho. Um deus *ex-machina* se tornaria incoerente diante disso. Além disso, o lobo não está na floresta, mas dentro de Rosaleen, mostrando a parte animal do ser humano e a complicada relação com o seu id. Cardoso explica que:

[...] o trajeto do herói é também o nosso, sujeitos envolvidos na batalha diária para atingir a vitória e a transcendência, derrotando a animalidade e a escuridão, sentido último do conto de fadas (2014, p. 28).

Assim, Chapeuzinho Vermelho poderia representar qualquer um que todos os dias enfrenta seus instintos, desejando tornar-se alguém melhor e mais evoluído.

Essa versão apresenta a metamorfose, característica que, para Warner (1999, p. 17), define o conto de fadas, resultando em transformação pessoal, pois a protagonista renasce mais madura da barriga do lobo. Mas Rosaleen, assim como Red, em *Once Upon a Time*, está sob os efeitos da licantrópia e é levada por seu instinto animal, que vence, no fim das contas, libertando-a da ignorân-

cia sobre si e permitindo que abandone a capa e siga a alcateia. Gilbert Durand (1997), ao falar dos símbolos teriomorfos, relacionando-os às trevas, aos símbolos catamorfos, da queda ou do abismo, expõe o contraponto para o herói, cuja vida encontra finalidade ao vencer os aspectos negativos da existência, para estabelecer o equilíbrio e garantir sua ascensão ao espaço-tempo transcendente e perene. As trevas e a queda servem de pontos capazes de promover a noção de distinção. Ou seja, a escuridão é necessária para que a luz seja percebida e a queda é fundamental para a procura do percurso ascensional.

Muitas são as culturas que acreditam no mito, mas tudo parece ter se originado na Grécia Antiga. Conta a lenda que Licáon era filho de Pelasgo e da ninfa Cilene. Quando rei, introduziu o culto de Zeus na Arcádia, mas o próprio deus olímpico o transformou em lobo, como castigo por ter-lhe oferecido uma criança em sacrifício. Consequentemente, passou a ser chamado de Licáon (lobo). Ele teve cinquenta filhos que muito prosperaram e se espalharam por toda a Arcádia. Porém, tinham a fama de serem extremamente cruéis. Para testá-los, Zeus se disfarça de mendigo e lhes pede hospitalidade. Os filhos de Licáon servem ao deus as entranhas de seu irmão mais novo. Ao notar o ocorrido, Zeus transforma os anfitriões em lobos (MARTÍNEZ, 1997, p. 222-223).

O mito do lobisomem aclara o que diz a avó de Rosaleen sobre o perigo estar

naqueles que são peludos por dentro, ou melhor, naqueles cujo lobo está escondido no corpo, podendo a fúria instintiva sair a qualquer momento. Em versões da lenda de Licáon, Zeus é o lobo e está presente como aquele a quem se sacrificavam seres humanos para evitar perdas na colheita. Em ambas as narrativas audiovisuais, a chegada do lobo é sazonal, lunar, impondo medo e perdas necessárias. O lobo exige sacrifícios. Se seguimos considerando essa analogia a Zeus, podemos perceber que mesmo o deus dos deuses abandona a racionalidade em função do instinto.

Assim, nas versões audiovisuais selecionadas para essas reflexões, no que diz respeito ao lobo, ele está ligado ao *id*, pois é o instinto animal de Chapeuzinho que surge durante o período das noites de lua cheia, em associação com a lenda do lobisomem, ser híbrido cuja ligação com a noite, segundo Cardoso (2014a, p. 29), acontece porque na arte e na literatura os animais estão associados ao sobrenatural e à feitiçaria que se revelam no período noturno. Em Ruby, o que faz com que o lobo simbolize o *id*, é o seu faro, pois quando a moça ajuda Emma a encontrar David e a caixa, faz isso por meio do olfato. Isso porque, segundo Freud (1997, p. 41), o *id* é capaz de ser herdado, assim, o instinto animalesco do faro foi herdado por Ruby de sua família. Von-Franz (1985, p. 13) dá a esse lado desconhecido do ser humano o nome de sombra, e diz ser a parte obscura que se constrói a partir de qualidades repri-

midas ou não aceitas. Desse modo, Red, inconscientemente, teria optado por ter outras qualidades que não as da mãe e o seu lado obscuro.

Se, na versão mais amena dos Irmãos Grimm, o *ego* está representado pela figura do caçador, no filme e na série podemos interpretar a capa exercendo tal papel. Símbolo da metamorfose “por efeitos de artifícios humanos e das personalidades que um homem pode assumir” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2012, p. 589), nas narrativas audiovisuais é uma vestimenta encantada por um mago ou tecida por alguém de conhecimento ancestral, capaz de impedir a transformação da menina. Porém, a única conhecedora do poder da capa é a avó de ambas as jovens, que seguidamente ordena que a usem. Assim, é possível associar o *ego* à figura da capa e a da avó, já que, segundo Freud:

O ego procura aplicar a influência do mundo externo ao *id* e às tendências deste, e esforça-se por substituir o princípio de prazer, que reina irrestritamente no *id*, pelo princípio da realidade. Para o ego, a percepção desempenha o papel que no *id* cabe ao instinto. O ego representa o que pode ser chamado de razão e senso comum, em contraste com o *id*, que contém as paixões (1997, p. 25).

A avó, no entanto, embora sábia, cai na mesma cilada da mãe da menina nos contos de Perrault e dos Grimm: tenta controlar Chapeuzinho, insistindo em determinado caminho, na trilha certa, sufocando os instintos da neta por meio da capa. Ademais, em *Once upon a time*, no mundo contemporâneo, mesmo não recordando suas verdadeiras identida-

des, a avó continua controlando a vida da neta que está nitidamente ansiosa por aventuras fora de Storybrooke e por iniciar-se sexualmente. Assim como em *A companhia dos lobos*, nessa fase externa à trama intrínseca do conto maravilhoso, tanto Ruby como Rosaleen ostentam uma sequiosa boca vermelha e estão cercadas por símbolos de conotação sexual.

Na versão televisiva, a cor vermelha é enfatizada em seu significado de sedução e poder, já que Red/Ruby é mostrada como uma mulher provocante, e a cor aparece na roupa, em acessórios, e mesmo no cabelo, por meio de mechas. Apesar de ser provocante, e a avó repreendê-la por isso, Ruby não se envolve amorosamente, e quando um médico a corteja, ela diz a Emma e Mary Margareth que sabe defender-se do assédio masculino. Nesse sentido, apesar de Ruby manter-se protegida pela capa, ela sabe exatamente onde se localiza o perigo. Não se trata de ingenuidade diante do lobo, mas provavelmente seu inconsciente guarda o perigo de se deixar levar pelos instintos. O perigo não está nos outros.

Outro aspecto presente nessa versão é o *superego*, responsável pela moral e pelo sentimento de culpa que o ser humano sente quando se deixa levar por seu id, não obedecendo ao ego. Von Franz (1985, p. 148) explica que o superego é “a explicação freudiana a respeito de sentimentos de culpa, consciência pesada e tendências éticas no homem”. Assim, a própria Chapeuzinho seria o símbolo do superego, pois quando percebe que

matou seu grande amor, ela sente culpa pelo que aconteceu. Isso é, quando o id, representado pelo lobo, é dominado pelo ego, sua razão ligada à capa e à avó, só resta à Red a culpa suscitada pelo superego. Para Cardoso, “o herói guerreiro, ao matar o dragão, está derrotando forças instintivas ainda não dominadas dentro de si” (2014a, p. 28). Essa não será a opção de Rosaleen, que decide por juntar-se à companhia dos lobos, embora para isso tenha de voltar ao tempo em que o ser humano se percebia profundamente próximo aos animais.

De certo modo, considerando a estrutura dos dois textos audiovisuais, as narrativas também compreendem essas camadas psíquicas. O mundo presente de Rosaleen e Storybrooke se apresenta como o superego, uma sociedade em que tudo é controlado, o passado onde tudo era possível desapareceu, Rosaleen dorme em uma casa que se assemelha a um castelo. No mundo a que realmente pertencem, vão perdendo, gradativamente, o controle sobre a realidade e, enfim, podem encarar o que realmente são, pois o lobo, segundo Cirlot (1984), também é símbolo de coragem e pode ser visto como guardião.

Por fim, fechamos as discussões simbólicas considerando mais alguns elementos simbólicos em comum nas narrativas audiovisuais: o sono e a morte. A morte que, enquanto símbolo, é o aspecto perecível e destrutível da existência. Ela indica aquilo que desaparece na evolução irreversível das coisas: está ligada ao sim-

bolismo da terra (floresta). Mas é também a introdutora aos mundos desconhecidos dos infernos ou dos paraísos, o que revela a sua ambivalência, como a da terra, e a aproxima, de certa forma, dos ritos de passagem. Ela é revelação e introdução. Todas as iniciações atravessam uma fase de morte, antes de abrir o acesso a uma vida nova. Nesse sentido, ela tem um valor psicológico: ela liberta das forças negativas e regressivas, ela desmaterializa e libera as forças de ascensão do espírito.

Se ela é, por si mesma, filha da noite e irmã do sono, ela possui, como sua mãe e seu irmão, o poder de regenerar. Se o ser que ela abate, vive apenas no nível material ou bestial, ele fica nas sombras dos infernos. Se, ao contrário, ele vive no nível espiritual, ela lhe revela os campos da luz. Os místicos, de acordo com os médicos e os psicólogos, notaram que em todo ser humano, em todos os seus níveis de existência, coexistem a morte e a vida, isto é, uma tensão entre duas forças contrárias. A morte suscita variadas e complexas significações. Libertadora das penas e preocupações, não é um fim em si, pois abre o acesso ao reino do espírito e a uma condição de vida superior em níveis aos quais não podemos atingir no plano terreno.

Parece ser nesse simbolismo que o filme constrói sua estrutura narrativa, iniciando pelo sono, do qual a irmã tenta ruidosamente acordar a protagonista, penetrando no sonho que remete a outro mundo, sem dúvida ctônico, e concretizando-se na morte de um estado

em Rosaleen e libertando-a para outro. Considerando a relação entre sono e morte, parece que o sonho oferece a ela a oportunidade de captar, ainda que sutilmente, a possibilidade. Guardadas as proporções devidas, o mesmo ocorre com Ruby, protegida no esquecimento de Storybrooke, até que se vê obrigada a reconhecer e sair da sombra. Ainda que decida manter-se protegida do seu lobo, o conhecimento existe.

Do mito ao entretenimento: velhas histórias, novas leituras

A permanência dos contos de fadas, por meio de suas várias versões, faz com que muitas áreas do conhecimento tentem explicar o fenômeno. Assim, a Antropologia, a História, a Psicanálise e, evidentemente, a Literatura enfocam diferentes aspectos no sentido de captar o sentido dessas histórias tão caras às comunidades. Entre as muitas interpretações possíveis, para Corso e Corso, a temática central de *Chapeuzinho Vermelho*, preservada em todas as versões, é a perda da inocência, já que a menina

é uma criança com a ingenuidade de quem não sabe – e ainda não suporta saber – sobre o sexo, mas sua intuição lhe diz que há algo a mais que anima os seres humanos (2006, p. 53).

Embora a personagem seja ingênua ao cair na cilada armada pelo lobo, ao mesmo tempo sente-se impelida a buscá-lo, acentuando que, do ponto de vista

simbólico, a descoberta do caminho cabe ao sujeito, como sublinha Cardoso:

Chapeuzinho não é alguém perdido ou abandonado na floresta por madrastas invejosas ou bruxas malvadas. Ela própria decide o caminho que lhe promete mais encanto do que aquele indicado pela mãe. Mesmo nas versões mais estereotipadas, sua agudeza de espírito aparece quando percebe que a avó está com uma aparência pouco generosa. Mantém, durante o jogo de perguntas e respostas com o lobo, uma mistura de inocência e de raciocínio – como Doré captou em suas imagens – situação inexistente na maioria dos contos maravilhosos em que as protagonistas maltratadas não reagem ante o mal que as subjuga. Aliás, em um breve olhar sobre essas personagens femininas, percebe-se que Chapeuzinho Vermelho é uma das poucas a encetar e a manter um diálogo (2014b, p. 192).

Para seguir com este estudo comparativo, claro está que existe uma significativa distinção de linguagem entre a narrativa que se volta para o texto literário e aquela que se propõe a contar algo a partir de uma tela. Portanto, o enfoque é explicitamente se volta para pensar sobre o quanto a linguagem simbólica transparece na série, e no quanto ratifica, relativiza, acrescenta – ou não – ao mito de Chapeuzinho Vermelho. Outro fator determinante, quando se pensa nesse tipo de narrativa, é pressupor a linguagem que tem como ponto forte o aspecto visual. Não se imagina, no entanto, que isso impossibilite uma retomada do conto de maneira significativa.

No gênero conto de fadas no cinema, a Disney tem sido senhora absoluta. Isso acabou por estabelecer um padrão de entretenimento que sempre esteve mais interessado em representar a sociedade

norte-americana do que desacomodar espectadores com a apropriação interpretativa dos contos. Apenas recentemente houve alguma mudança nesses parâmetros, como se pode perceber, por exemplo, em *Malévola* (*Maleficent*, 2014), dirigido por Robert Stromberg. Segundo Giroux, a Disney, além de ser

[...] mais que um gigante capitalista, é também uma instituição cultural que luta ferozmente para proteger seu status mítico como provedora de inocência e virtude moral (p. 53, 1995).

Além disso, parece haver o intuito de manter todos no seu “devido lugar”, estabelecendo rígidas restrições a mulheres e personagens não-brancas:

A fabricação de rígidos papéis de gênero não representa um momento isolado no universo filmico da Disney, pelo contrário, o poder que inspira a reprodução disneyana de estereótipos negativos sobre mulheres e adolescentes ganha força, em parte, através da forma consistente pela qual mensagens similares são postas a circular e reproduzidas em vários graus, em todos os filmes da Disney (GIROUX, 1995, p. 66).

Tanto o filme quanto a série televisiva em questão rompem com o apelo Disney de produção, seja porque não se dirigem a um público infantil – nos moldes de edulcoração das narrativas – seja porque propõem uma interpretação do tema. Na leitura que fazem do cânone, não se esquivam dos temas tabus do conto de fadas, violência e sexo, temas que o conservadorismo muitas vezes exclui de narrativas que se abeberam no conto maravilhoso, com o intuito de supostamente proteger o espectador.

A origem da violência está, a princípio, no conflito proposto pela narrativa. O choque entre duas ou mais vontades – mesmo que uma das partes esteja alheia ao que acontece, caso de muitas protagonistas de contos de fadas – provoca tragédias de dimensões catastróficas. A narrativa maravilhosa é marcada pelo abandono de filhos, madrastas cruéis, irmãs invejosas, incestos, violações, tentativas de assassinato. Mas não se pode ignorar que essa mesma violência se transfigura em um poderoso ritual de passagem, de uma trajetória pessoal do herói, que chega a sua consagração graças à superação do medo. Nessa linha, o conto de fadas nunca se esquivou de falar de sexo, como se pode perceber em histórias como *Pele de Asno*, *Rapunzel*, *Talia*, *Sol e Lua*, *Barba Azul* e nas versões de *Chapeuzinho Vermelho*, entre tantas outras. São textos em que violência e sexualidade caminham de mãos dadas.

Nesse sentido, as narrativas audiovisuais comentadas se voltam ao conto *A história da avó*, versão oral registrada na França no final do século XIX (TATAR, 2004). Nessa narrativa, o lobo chega à casa da avó, mata-a, põe um pouco de sua carne na despensa e enche uma garrafa com o sangue. Disfarçado, espera Chapeuzinho chegar e manda que se sirva de um pouco de carne e de vinho. Em seguida, ordena: “Tire a roupa, minha filha, e venha para cama comigo”. Assim, a menina vai tirando peça por peça e, conforme manda o lobo, joga-as ao fogo e deita-se junto a ele. O desenlace não traz

caçadores, mas a menina não é devorada. Ela convence o lobo de que precisa ir ao banheiro. Ele ordena que faça na cama, mas ela se recusa. Ele, então, amarra uma corda no pé da menina, que se livra e foge.

Nesse resumo da versão, percebem-se passo a passo as aproximações com o filme de Jordan/Carter. Rosaleen chega à casa da avó e consegue ver ainda os óculos no chão e os cabelos da mulher queimando no fogo. E o lobo insiste no beijo da aposta, numa insinuante aproximação sexual. Ela tem ciência do que está acontecendo, principalmente das intenções do lobo, por quem se sente atraída e com medo ao mesmo tempo. É possível notar ainda que a figura do caçador é excluída e seu significado é atribuído a outro símbolo, a capa que, nas versões literárias mais conhecidas, as de Perrault e dos Grimm, está atrelada à identidade da menina e, na série, ao ego, à razão.

A caça reflete a extensão do poder divino de criação porque remete à ordem, à organização do caos transfigurado em bestas ferozes. Igualmente, os atributos da natureza, especialmente dos animais, são a representação de seus deuses, a captação da energia cósmica, arquétipos representativos da terra e do céu, dos instintos e da elevação. A caça é uma atividade cercada de ritos e de tabus, como o banho de sangue que abre as portas entre o reino dos mortais e o dos espíritos. Já discutimos anteriormente, nesse sentido, que o animal e o homem

são duas facetas do humano. O caçador terá papel de domesticar a bestialidade, algo que Rosaleen recusa. Mas em ambas as narrativas, é possível perceber que também caçador e caça se constituem no mesmo sujeito, pois o controle ou a liberdade do animal depende das duas jovens. Portanto, tanto o filme quanto o a série ampliam o simbolismo ao traduzir homem, caça e caçador como um todo.

Apesar das considerações simbólicas presentes no texto televisivo, é óbvio que essa retomada do clássico, por um meio que se alia diretamente ao consumo, faz suas concessões ao entretenimento, seja pela linguagem específica ao suporte, seja porque necessita angariar ao público mais amplo possível. O que obviamente exige nossa percepção é que o teor midiático não precisa prescindir da qualidade e da proposta de leitura interpretativa:

Exercer o ofício de homem equivale a empalavrar os fenômenos e coisas, consiste em dar consistência verbal à realidade [...] equivale a empalavrar o mundo em sucessivas estórias contadas e recontadas. Se antes elas circulavam através da palavra oral, hoje circulam cada vez mais intensamente através da mídia. Embora tenham perdido o monopólio que mantinham na tradição, as narrativas midiáticas continuam atraindo e seduzindo audiências e nos ajudando a nos situar no mundo (MOTTA, 2012, p. 61).

Considerações finais

Neste artigo, procurou-se refletir sobre a recorrência e a permanência de símbolos em versões audiovisuais de contos de fadas, elegendo-se *Chapeuzinho Vermelho* como narrativa clássica e, das

versões contemporâneas audiovisuais, recorremos ao episódio “Red-handed”, da série televisiva *Once Upon a Time*. A leitura do episódio permitiu estabelecer comparações com o clássico cinematográfico *A companhia dos lobos*. Com essa seleção, passamos a refletir sobre as revisões do cânone literário na contemporaneidade e na perpetuação dessa narrativa, a partir do seu simbolismo, problematizando a manipulação desse processo para o consumo massivo.

As duas narrativas absorvem os principais símbolos das versões mais conhecidas do conto *Chapeuzinho Vermelho*: o lobo, a capa e a cor vermelha. Obviamente esses fatores não seriam o suficiente para estabelecer um sentido simbólico a qualquer uma das histórias. No entanto, o que se percebe é que os três elementos são fundamentais para, inclusive, construir as narrativas, permitir-lhes a existência. Claro está que o lobo, por exemplo, é essencial a qualquer versão do conto, assim como a capa vermelha. Mas esses poderiam ser apenas elementos identificatórios que dariam certa verossimilhança ao tema narrado.

Porém, as tramas audiovisuais aprofundam tanto quanto é possível os significados do mito, permitindo não somente uma nova leitura, como abrindo caminhos para outras mais. Dessa forma, podemos dizer que a permanência dos símbolos faz com que reconheçamos a mesma narrativa em outros formatos e versões. Além disso, a mudança no significado possibilita novas interpretações, que, por sua vez, geram as novas

versões. Sem dúvida, o cinema e a televisão dão novo fôlego para a narrativa feérica. Nem por isso se negam à condição de apelo mercadológico em que estão abarcadas. *Once upon a time*, como é de se esperar, é parte mais direcionada ao entretenimento massivo, ao passo que *A companhia dos lobos* é uma proposta autoral. Mas, independentemente disso, ambas as narrativas buscam na trajetória humana possibilidades para a construção de suas narrativas.

En compagnie des loups: Du livre à l'écran, du mythe au divertissement

Résumé

Dans cet article, on cherche à réfléchir sur la récurrence et la permanence de symboles dans les versions audiovisuelles des contes de fées. Pour cela, on a choisi *Le Petit Chaperon Rouge* et, des versions actuelles, on a opté pour le classique cinématographique *A companhia dos lobos*, en établissant une brève comparaison avec la série télévisée *Once upon a time*. L'objectif de cette discussion est de penser les révisions du canon littéraire à la contemporanéité, plus précisément à la relecture audiovisuelle, pour réfléchir ensuite sur le rôle que celle-ci exerce tantôt sur la perpétuation du récit-base à partir de son symbolisme, tantôt sur la manipulation de ce procès par la consommation massive. Cette étude fait partie de la recherche «Narra-

tivas infantis e juvenis contemporâneas: velhas histórias, novas versões e práticas leitoras».

Mots-clés: Contes de fées. Symbole, Récit audiovisuel.

Referências

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CARDOSO, Rosane. *Princesas que viram monstros: o corpo feminino no conto de fadas*. Curitiba: APPRIS, 2014a.

_____. Infância e literatura no cinema: O garoto de bicicleta e os caminhos que levam ao lobo. In: AGUIAR, Vera; MARTHA, Alice A. Penteado (Org.). *Literatura infantil e juvenil: leituras plurais*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014b. p. 187-189.

CARTER, Angela. *A menina do capuz vermelho e outras histórias de dar medo*. São Paulo: Penguin/Companhia das Letras, 2011.

_____. *A companhia dos lobos*. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/99547829/A-Companhia-Dos-Lobos-Angela-Carter#scribd>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 4. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2012.

CIRLOT, Juan-Eduardo. *Dicionário de símbolos*. São Paulo: Moraes, 1984.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: símbolos, mitos, arquétipos*. São Paulo: DCI, 2003.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mario. *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

- DARDENNE, Jean-Pierre; DARDENNE, Luc. *O garoto de bicicleta* (Le Gamin au Vélo). Bélgica: IMOVISION, 2011. DVD. 87 minutos. Filme. Dolby digital 2.0.
- DARNTON, Robert. *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Global, 2011.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FREUD, Sigmund. *O ego e o id*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.
- GIROUX, Henry. A disneyização da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu; MOREIRA, Antonio Flavio (Org.). *Territórios contestados*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 52-78.
- GRIMM, Wilhelm; GRIMM, Jacob. *Contos de fadas*. Belo Horizonte: Villa Rica, 1994.
- KRISTEVA, Julia. *Introdução à semântica*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- JORDAN, Neil; BROWN, Chris. *A companhia dos lobos* (The company of wolves). New York: ITC Entertainment Ltda, 1984. DVD. 93 minutos. Filme. Dolby digital.
- HARDWICKE, Catherine. *A garota da capa vermelha* (Red riding hood). USA: Warner Bros, 2011. DVD. 99 minutos. Filme. Dolby digital 5.1.
- HOROWITZ, Adam; KITSIS, Edward. Red-handed. In.: _____. *Once upon a time*. Série televisiva – 1ª temporada. New York: American Broadcasting Company/ABC, 2012. DVD. 50 minutos. Blu-ray. Dolby digital.
- MARTÍNEZ, Constantino Falcón. *Dicionário de mitologia grega clássica*. Lisboa: Presença, 1997.
- MOTTA, Luiz Gonzaga. Retorno da narrativa: a busca do significado. *Revista Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 37 n. 62, p. 53-64, jan.-jun. 2012. Disponível em: <<http://online.unisc.br/seer/index.php/signo/index>>. Acesso em: 30 mar. 2015.
- PERRAULT, GRIMM, ANDERSEN. *Contos de fadas*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- STROMBERG, Robert; WOOLVERTON, Linda. *Malévola*. Estados Unidos/Reino Unido: Walt Disney Productions, 2014. Filme. 97 minutos. Dolby digital.
- TATAR, Maria (Coord.). *Contos de fadas: edição comentada e ilustrada*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004.
- VON FRANZ, Marie-Louise. *A sombra e o mal nos contos de fada*. São Paulo: Paulinas, 1985.
- WARNER, Marina. *Da fera à loira: sobre contos de fadas e seus narradores*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.