

O mito dos mundos paralelos na literatura infanto-juvenil de fantasia: a odisséia de Candy Quackenbush em Abarat de Clive Barker

Prof. Ms. Érika Morais Martins de Pádua¹ (UFMG)

Resumo:

Em A Odisséia de Homero temos uma das mais influentes representações na mitologia dos mundos paralelos, os locais que fazem parte da jornada do "mito do herói de mil faces" de Joseph Campbell. As ilhas visitadas por Ulisses representam mundos paralelos que recriam e deformam o local de origem da narrativa, realçando elementos do drama humano. Os mundos paralelos na literatura de fantasia infanto-juvenil seguem a mesma estrutura arquetípica dos mundos paralelos mitológicos. Em Abarat, de Clive Barker, Candy Quackenbush é uma garota que embarca em uma jornada em um mundo paralelo formado de várias ilhas habitadas por seres fantásticos. Clive Barker recria a Odisséia de Homero, redefinindo o papel do herói em sua jornada pelos mundos paralelos. Candy Quackenbush subverte a jornada masculina de Ulisses pelos mundos paralelos em uma perspectiva feminina que evoca sensibilidades e questões importantes da pós-modernidade.

Palavras-chave: Odisséia, fantasia, infanto-juvenil, Clive Barker, Mito

Introdução

A literatura de fantasia tem ganhado gradativamente uma maior importância nos últimos anos com o ressurgimento do interesse por este gênero literário. O aumento de interesse por literatura de fantasia pode ser observado em todo o mundo. Essa fascinação popular tem gradualmente aumentado ao ponto de se tornar objeto de estudo em escolas e universidades. Hoje, é estudada em suas várias formas: alta fantasia, baixa fantasia, horror, fantasia gótica, fantasia científica, fantasia psicológica, experimentos de vanguarda, entre outras.

De acordo com Apter, em *Fantasy Literature: An Approach to Reality*, a fantasia é antes uma investigação da realidade humana e não escapismo. A literatura de fantasia exige um envolvimento ativo do leitor com o livro, e muitos autores acreditam que a leitura deste gênero contribui para que o leitor acesse seu subconsciente para ajudá-lo a resolver problemas do dia-a-dia. Funcionando como metáfora para essa jornada ao subconsciente, a literatura de fantasia se vale da criação de mundos imaginários ou mundos paralelos.

Os mundos paralelos estão presentes em diversas obras da literatura de fantasia infanto-juvenil. Sejam o mundo dos magos de *Harry Potter* ou as terras alternativas de *Crônicas de Nárnia* ou *A Bússola Dourada*, esses mundos paralelos fazem parte integrante das narrativas. Nesses mundos, o herói, saindo de sua realidade mundana, faz a sua jornada de autoconhecimento, passando por testes e tarefas que o levarão a algum tipo de prêmio. Os mundos paralelos representam versões distorcidas e extremas de elementos que já estão presentes na realidade mundana dos protagonistas. Assim, uma professora chata na realidade mundana pode ter sua versão radical na realidade paralela sob a forma de uma rainha má ou uma bruxa maligna. Eles servem as narrativas como artifícios para isolar os protagonistas de seus locais de origem e oferecer um espaço para que sejam testados, fazendo com que a narrativa se foque nos seus feitos e nas transformações psicológicas por que passam.

A *Odisséia* de Homero é a grande fonte de inspiração dos mundos paralelos presentes na literatura de fantasia contemporânea. Ulisses, o protagonista, embarca em uma viagem onde visita diversos lugares fantásticos, tão diferentes de sua terra de origem que são como mundos paralelos, criados para testar as habilidades e qualidades de Ulisses, e fazer com que o herói amadureça. As

diversas ilhas e terras imaginárias da *Odisséia*, repleta de criaturas mitológicas como gigantes ciclopes, harpias, sereias, semideuses e monstros; serviram de base para as reescritas dos autores de fantasia. Tais reescritas contemporâneas dos mundos paralelos e dos desafios que eles colocam para os protagonistas alteram e adaptam os temas clássicos da *Odisséia* para as sensibilidades contemporâneas.

Uma destas mais recentes reescritas da jornada por mundos paralelos da *Odisséia* é *Abarat* de Clive Barker. Neste popular livro de fantasia infanto-juvenil, uma menina de 16 anos chamada Candy Quackenbush toma o papel de Ulisses, empreendendo uma jornada pelo arquipélago fantástico de Abarat, um local repleto de criaturas surreais e ameaçado por um grande e antigo mal. Esta reformulação da narrativa clássica altera o modo como o protagonista enfrenta os desafios do mundo paralelo, substituindo o clássico arquétipo masculino do herói que impõe sua vontade sobre o desconhecido por uma visão mais complexa e flexível em relação a diferentes visões da realidade.

1 A Odisséia e a Jornada do Herói de Campbell.

A *Odisséia* é a história das peripécias do herói Ulisses, que retorna vinte anos mais tarde para sua esposa Penélope e filho Telêmaco após ter destruído a cidade sagrada de Tróia. Ele encontra um gigante ciclope, Polifemo, visita o submundo, se depara com os terríveis monstros Cíla e Caríades, se desenlaça dos encantos de Circe e Calipso. Depois destes e de outros numerosos encontros lendários, finalmente chega em casa.

1.1 A Odisséia de Homero e a Jornada do Herói

Segundo Joseph Campbell, a jornada do herói se segue a uma alteração na ordem do mundo do herói. Para o restabelecimento da ordem o herói deve empreender uma jornada épica, que poderá alterar o destino de seu mundo. A partir de um convite ou da própria decisão do herói, este se lança em uma aventura cujo fim o herói desconhece, mas que sabemos que chegará a uma resolução. O herói passa por vários obstáculos com diferentes níveis de dificuldade e exigência. Sua jornada se realiza no submundo, onde o herói se depara com forças e entidades mágicas. Mas não viaja sozinho. Para superar os obstáculos, precisa de treinamento ou orientação, que são fornecidos por um guia – um sábio ou criatura mágica que o guiará em seu trajeto no submundo. Este ser dará as instruções sobre as novas habilidades do herói que serão necessárias para uma resolução bem sucedida das tarefas. À medida que o herói se aprofunda em sua jornada, aprende mais sobre si mesmo e sobre seu mundo, e por isto no fim da jornada ambos estão transformados. Ulisses enfrenta seus desafios seguindo o arquétipo clássico do herói masculino que apesar de forte, vence através da esperteza, sempre com uma grande preocupação em vencer o inimigo e retornar a sua casa.

Ulisses é um personagem fascinante e complexo. W.B. Stanford explica que:

“Uma característica da personalidade de Ulisses nos poemas homéricos merece ênfase especial. É a ambigüidade ética inerente de sua característica distinta entre os heróis homéricos, que é a inteligência. A inteligência, como Homero indica, é uma qualidade neutra. Pode tomar forma de uma baixa e egoísta incerteza ou de uma sabedoria exaltada e altruísta. Entre estes dois pólos, firmemente estabelecido no arquetípico mito homérico, o caráter de Ulysses vacila durante toda a tradição. [...] Esta inteligência faz de Ulisses o mais versátil e adaptável herói homérico” (7).

Essa versatilidade faz com que Ulisses sobreviva e se imponha em sua jornada pelos mundos paralelos da *Odisséia*.

De acordo com Joseph Campbell, “a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo [...] e penetrar no domínio da experiência e da assimilação [...] das imagens arquetípicas” (27). Os mun-

dos paralelos da *Odisséia* e os desafios enfrentados por Ulisses podem ser compreendidos como uma representação dos elementos que levam ao crescimento e o amadurecimento do herói. Assim como sua vitória contra o ciclope Polifemo demonstra a capacidade de Ulisses de vencer a força bruta usando sua astúcia, sua recusa de permanecer com Calíope e se tornar um imortal representa a superação das fantasias juvenis de imortalidade e o amadurecimento pessoal de Ulisses, que escolhe retornar para participar ativamente do mundo dos homens ao invés de permanecer imerso nas fantasias de uma juventude eterna. Os mundos paralelos se formam com base no elemento psíquico de será trabalhado pela narrativa. A *Odisséia*, dentro dessa visão, demonstra que os mundos paralelos são um artifício que serve para enfatizar o desenvolvimento interior do protagonista.

Essa jornada também possui uma função social, não é apenas algo a ser experienciado subjetivamente por Ulisses. Campbell coloca que quando "um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes" (36). O principal objetivo de Ulisses em sua viagem é retornar a sua terra natal levando toda a sua bagagem de conhecimento. E o principal prêmio que Ulisses leva para Itaca é sua confiança de ter enfrentado as forças sobrenaturais e vencido. Como os elementos sobrenaturais dos mundos paralelos visitados por Ulisses são metáforas das forças incontroláveis e misteriosas da natureza, o fato do herói ter sobrevivido e retornado testemunha perante a sociedade de Itaca a capacidade humana de controlar a realidade. Isso corresponde ao que Campbell considera como sendo a segunda tarefa, ou seja, "retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu" (28).

Porém esse modelo extremamente masculino de herói, que usa de sua inteligência para submeter às forças misteriosas dos mundos paralelos é contrastado com a sensibilidade e a tolerância demonstradas na jornada de Candy Quackenbush em *Abarat*.

2 Abarat e a Odisséia de Candy

Clive Barker é um dos principais autores de fantasia e horror. Sua obra é caracterizada pela existência de um mundo paralelo ao nosso, o papel da sexualidade no sobrenatural e construção de mundo. Em seus mundos não há opostos binários, e os limites entre conceitos morais se tornam apagados.

Abarat é a história de Candy Quackenbush, uma menina que mora em Chickentown, Estados Unidos. Insatisfeita com sua vida na pequena cidade, Candy se depara um dia com uma onda e se deixa levar pelas águas junto com um homem chamado John Mischief. Seu destino é Abarat, um arquipélago onde cada ilha é uma hora diferente do dia. Cada ilha guarda também seus mistérios – a Grande Cabeça na ilha Oito Horas da Noite, os dragões da ilha Três Horas da Tarde, e o terror de Gorgossium, a ilha da Meia Noite. Esta ilha é governada por Christopher Carrion, o Príncipe da Meia Noite. Candy viaja de ilha em ilha fazendo amigos e enfrentando inimigos. À medida que se aprofunda no mundo de Abarat, sua jornada começa a fazer sentido através da compreensão de seu propósito no arquipélago – Candy deve ajudar o arquipélago a sobreviver às forças negras que o ameaçam engolfar.

As ilhas de Abarat possuem estranhas e diferentes descrições e habitantes. Por exemplo, a ilha das 8:00 p.m, Yebba Dim Day é também conhecida como a Grande Cabeça. Yebba Dim Day é uma capital informal das ilhas, tendo a forma de uma cabeça humanóide gigante, semelhante ao seu falecido dono Gorki Doodat. Dentro da ilha existe um labirinto de túneis e a parte de fora é coberta de habitações decadentes, exceto por uma meia dúzia de torres em cima do crânio. Diz-se que algumas dessas torres contêm indivíduos bastante antigos. Quando Candy chega em Abarat, o primeiro lugar que ela visita é Yebba Dim Day. Aqui ela começa a conhecer o arquipélago e aprende sobre o seu

antagonista, Christophe Carrion, que como Ulisses, deseja impor sua vontade em todas as demais ilhas. Esta ilha, com seus indivíduos antigos, é um mundo paralelo que exacerba a burocracia e a complexidade da vida nos grandes centros urbanos. O labirinto no interior representa a complexa existência moderna, onde se pode perder facilmente dentro de um grande centro urbano. O labirinto da ilha também se apresenta como um enigma para ser resolvido e marca o início da jornada de Candy.

Enquanto Yebba Dim Day representa a racionalidade dentro do arquipélago, reforçada pelo seu formato de uma cabeça, a ilha da Meia Noite, Gorgossium, é a representação do mal e de tudo que foi reprimido e rechaçado pelas demais ilhas de Abarat. Gorgossim é uma montanha negra cercada por nevoa vermelha onde no topo está a Fortaleza Inquizit, um palácio de treze torres (das quais apenas uma está de pé). O Clã Carrion tem ocupado esta Hora muito antes do surgimento de qualquer registro escrito. A ilha possui um jardim de plantas carnívoras. Esta ilha é também a casa do falecido Príncipe da Meia Noite, Christopher Carrion e sua avó. Ele é conhecido como a pessoa mais cruel e má em todas as ilhas de Abarat, apesar de na realidade sua crueldade seja facilmente superada por sua avó, Mater Motley.

Carrion é uma versão malévola de Ulisses, interessado em impor sua vontade e seu domínio em todas as demais ilhas de Abarat. Ele serve de contraste para Candy, ele representa a ordem antiga, o modo tradicional de se lidar com o diferente. Carrion deseja submeter todas as ilhas ao comando de Gorgossim, e sua incapacidade de ver a realidade de um ponto de vista diferente o transforma no vilão da narrativa. Candy contrasta o comportamento do Carrion fazendo amigos por onde vai e aprendendo ao máximo as idiossincrasias de cada ilha.

3 Comparando a Odisséia e Abarat.

A Odisséia é a história de um homem que fez uma longa jornada por várias ilhas depois de ter destruído a cidade de Tróia. Ulisses, o herói, lidera seu exército contra os inimigos encontrados nas ilhas. Paul Lachlan, em *Classics in Translation: Greek Literature* se refere às ações de Ulisses como não paradoxais: “Não há nada de paradoxal sobre os gestos heróicos de Ulisses; está determinado a voltar para Ítaca junto com seus homens” (49). Ulisses quer voltar para casa, para sua esposa e filho. “É um Nostos, um poema de retorno, e este tema subjacente nunca é completamente esquecido”. As aventuras de Ulisses não são oportunidades para a exibição de coragem, mas como mais um obstáculo a ser transposto antes de finalmente alcançar Ítaca. Apesar de todas as dificuldades, temos a certeza

Já em *Abarat*, Candy é uma menina que vê o mundo com curiosidade, e não com violência. A forma com que ela lida com o novo é inclusiva, e não de repulsa e exclusão. Candy não quer limpar o mundo do feio, como pode ser visto no seu encontro com Malingo. A descrição de Malingo é de “uma criatura que se parecia com um pesadelo do Dia das Bruxas tornado realidade. Sua pele era de um laranja manchado e as pupilas duas fendas escuras nos olhos orlados de preto” (página 285). A reação de Candy ao encontrar-se com Malingo é diferente da que Ulisses provavelmente teria:

Ao ouvir a delicadeza da voz de Malingo, Candy ergueu os olhos e seus olhares se encontraram. Havia naqueles olhos uma doçura que ela não esperava encontrar. O horror de Dia das Bruxas que era a sua cara escondia algo de muito mais gentil. (286)

Ao contrário de Ulisses, que veria Malingo como um obstáculo em sua empresa para retornar a Ítaca, Candy rapidamente supera sua impressão inicial de Malingo para perceber a verdadeira natureza desse ser mágico.

O mito do herói se modifica em Abarat porque Candy não deseja nem planeja retornar. O desejo de poder e conquista é colocado no adversário e os mundos paralelos não parecem querer provar nada em relação à Candy, apenas existem e servem para mostrar a Candy diferentes maneiras de

sentir e ver a realidade. As ilhas não são desafios nem colocadas para realçar as habilidade de Candy, pelo contrário, elas apenas testam a habilidade de Candy de ser tolerante e se adaptar ao diferente.

Os mundos paralelos das duas narrativas são descritos com grande detalhe. Edit Hall comenta o assalto aos sentidos nas descrições de Homero explicando que "a Odisséia oferece uma enorme variedade de experiência sensorial. [...] Na odisséia, o interesse na textura, gosto, cheiro e som da vida diária está conectada com a maior variedade de discursos" (10). Este assalto aos sentidos também acontece em Abarat; Clive Barker, que também é artista plástico, intercala o livro com pinturas neo-impressionistas das criaturas e seres fantásticos do arquipélago de Abarat, criando e aumentando a força das descrições do mundo paralelo. Por exemplo, na Odisséia, temos uma descrição detalhada da caverna de Calipso:

Havia um grande fogo queimando o chão e através de toda a ilha podia se sentir um cheiro de cedro queimado. Uma floresta luxuriante surgia em torno de sua caverna - cheias de ciprestes perfumados. Aves de grandes asas faziam seus ninhos por aqui, corujas e falcões cujo campo de ação era o mar. Acima da caverna havia vinhas extremamente bem cultivadas, cheias de uvas suculentas. Havia uma série de fontes adjacentes, com água brilhante e com córregos correndo para diferentes direções, cercadas por uma vegetação macia repletas de violetas e ervas aromáticas. (HALL, p.10, 2008)

Igualmente, *Abarat* apresenta descrições tão detalhadas quanto:

Para começar, era bem mais que uma rocha. Era uma coleção de penedos enormes, talvez quinze ao todo, o menor deles do tamanho de uma casa, todos cercados por uma praia larga - se é que o termo é apropriado para uma coisa tão sem encantos e desconfortável - formada por milhões de calhaus menores, rochas, pedras e pedregulhos. (página 189)

Essas descrições detalhadas são encontradas freqüentemente na literaturas de fantasia que possuem mundos paralelos. Fazem parte de uma técnica narrativa de fazer com que o mundo paralelo se torne o mais real possível para o leitor.

Em Abarat, a proliferação de seres e criaturas fantásticas faz com que o foco, depois de passado o estranhamento com as bizarras criaturas do arquipélago, se volte para a psique de Candy. Mais do que a bizarra descrição das criaturas, a narrativa se baseia na reação de Candy frente ao fantástico. Analogicamente, na Odisséia, os monstros e seres mitológicos servem apenas para realçar a inteligência e a esperteza de Ulisses; Polifemo, o gigante ciclope, é um personagem unidimensional, existindo apenas para oferecer uma oportunidade para Ulisses demonstrar sua inteligência e sua capacidade de submeter o desconhecido ante a sua vontade. Já em Abarat, Candy aprende a aceitar e a conviver com o monstruoso, mudando sua visão e descobrindo que não existem dicotomias entre o que deve ser normal e o que deve ser fantasioso. São as ações e não as aparências que dividem as pessoas entre o bem e o mal. Os mundos paralelos servem em Abarat para reforçar uma necessidade de tolerância e de aceitação do diferente.

A curiosidade em relação aos mistérios dos mundos paralelos também une Candy e Ulisses. Porém, enquanto Candy procura entender e se comunicar com o de estranho encontra pelas ilhas de Abarat, Ulisses age de maneira mais arrogante e egoísta, usando o desconhecido para provar sua capacidade de dominar e impor sua vontade. O episódio das sereias na *Odisséia* é um exemplo dessa atitude tipicamente masculina:

Assim diziam [as sereias], entoando um belo cantar. Meu coração desejava escutá-las; eu pedia aos companheiros que me soltassem, acenando-lhes com os sobrolhos; eles, porém, acurvando-se, remavam. Súbito, Perímedes e Euríloco levantaram-se e prenderam-me com laços mais numerosos e apertados. Quando, afinal, eles tinham passado além das Sereias e já não

ouvíamos a sua voz e o seu canto, sem demora meus leais companheiros retiraram a cera com que eu lhes vedara os ouvidos e soltaram-me os laços. (HOMERO, 1997, p. 46)

Enquanto a jornada de Ulisses representa o símbolo da imposição e da dominação do homem frente ao desconhecido, a jornada de Candy representa uma nova atitude, mais flexível e reverente em relação à infinita variedade de visões da realidade existentes. Olgaria Matos explica essa posição de Ulisses frente ao desconhecido dizendo:

Ulisses domina a natureza pelo cálculo racional: ele representa a racionalidade contra o poder do destino. Esta racionalidade, porém, assume uma forma restritiva: só enfrenta a presença constante da natureza através da razão dominadora. Suas aventuras – o confronto com a Deusa Circe, a tentação das sereias, o Lótus – são desafios constantes à sua autonomia potencial. (...) Para garantir a auto-conservação deve perseguir uma política puramente pragmática de auto-interesse. Apenas através da repressão dos instintos e de sacrifício contínuo Ulisses sobrevive. A passagem da natureza para a cultura se faz pela renúncia. (144)

Enquanto os Deuses, as metáforas das forças naturais perecerão ante a vontade de Ulisses, em Abarat, Candy se dispõe a aprender e a conviver com as diferentes criaturas do arquipélago.

Conclusão

Ulisses representa a força unificadora da vontade, dobrando todos a fazerem sua vontade. Candy representa a sensibilidade na aceitação da complexidade do mundo. Enquanto Ulisses força a obediência de todos, Candy respeita os seres de Abarat, pois todos têm seu lugar nesse mundo. Ulisses corresponde a Christopher Carrion na sua vontade de dominação. Na sensibilidade contemporânea, as ações de Ulisses podem ser reconhecidas como as de um vilão, e não as de um herói. Candy, por outro lado, é a verdadeira heroína. Clive Barker parte da *Odisséia* e a inverte, mostrando que o mundo contemporâneo tem valores diferentes da época de Homero.

Referências Bibliográficas

- [1] APTER, T. E. **Fantasy literature: an approach to reality**. Bloomington: Indiana University Press, 1982.
- [2] BARKER, Clive. **Abarat**. Trans. Ricardo Gouveia. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- [3] MACKENDRICK, Paul Lachlan, Herbert M. Howe. **Classics in Translation: Greek Literature**. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1952.
- [4] MATOS, Olgaria Chain Feres. A Melancolia de Ulisses, a Dialética do Iluminismo e o Canto das Sereias. In NOVAES, Adauto (org.), **Os Sentidos da Paixão**, p. 144.
- [5] CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. New York: Princeton UP, 1971.
- [6] HALL, Edith. **The Return of Ulysses**. New York: I.B. Tauris & Co, 2008
- [7] HOMERO. **A Odisséia**. São Paulo, Cultrix, 1997
- [8] JACOBI, Jolande Szekacs. **Psychology of C. G. Jung**. London: Routledge, 2001.
- [9] JUNG, Carl Gustav. **Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000. (Translation mine)

- [10] JUNG, Carl Gustav, et al. **Psychology of the Unconscious**. New Jersey: Princeton UP, 2001.
- [11] JACKSON, Rosemary. **Fantasy: the literature of subversion**. New York: Routledge, 1998.
- [12] ROWLING, J. K. **Harry Potter and the Chamber of Secrets**. Harry Potter series. 2. New York: Scholastic, 1999.
- [13] STANFORD, W. B. **The Ulysses Theme**. Spring Publications , Dallas TX, 1992)

Autor(es)

¹ **Érika Morais Martins de PÁDUA, Prof. Ms.**
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
Departamento Literaturas de Expressão Inglesa
erikadepadua@gmail.com