
FRONTEIRAS IMPURAS: MONSTRO, LIMITE E A FABRICAÇÃO DA ALTERIDADE EM WHERE THE WILD THINGS ARE

UNCLEAN BORDERS: MONSTER, LIMIT AND THE PRODUCTION OF OTHERNESS IN WHERE THE WILD THINGS ARE

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE
Universidade Federal de Pernambuco

Resumo: O objetivo do artigo é investigar os monstros e a monstrosidade na obra de Maurice Sendak, notadamente o livro *Where the Wild Things Are* (1963). Interessa-nos discutir as implicações entre monstro e cultura na ilustração literária, como uma dinâmica de acesso ao outro. A partir da experiência sensível da alteridade, o trabalho aborda a monstrosidade como um processo de intersecção sógnica e cultural. O monstro, como elemento da desordem, aparece na obra como uma ruptura de fronteiras ligadas a binarismos identitários. Percebemos isso no contato entre herói e monstro que ocorre na obra: o protagonista Max transporta-se para uma zona fronteira onde disputa questões relacionadas à alteridade, às delimitações culturais de si e do outro, vivenciadas no hibridismo dos corpos. O artigo coloca em diálogo o conceito de fronteira da Semiótica da Cultura e a discussão ontológica sobre o limite, do filósofo Eugenio Trías. Inserida na cultura visual contemporânea, a ilustração literária é analisada a partir de sua materialidade, como um dispositivo de imagem com qualidades estéticas próprias.

Palavras-chave: monstro; fronteira; alteridade; ilustração; semiótica da cultura.

Abstract: The purpose of the article is to investigate the monsters and the monstrosity in the work of Maurice Sendak, notably the book *Where the Wild Things Are* (1963). We are interested in discussing the implications between monsters and culture in literary illustration, as a dynamic of access to the other. From the sensitive experience of otherness, the work approaches the monstrosity as a process of signic and cultural intersection. The monster, as an element of disorder, appears in the work as a rupture of boundaries linked to identity binarisms. We perceive this in the contact between hero and monster that occurs in the book: the protagonist Max moves to a border area where he disputes issues related to the otherness, the cultural delimitations of himself and of the others, experienced in the hybridity of bodies. The article discusses the concept of the boundary of Semiotics of Culture and the ontological discussion about the limit, by the philosopher Eugenio Trías. Inserted in contemporary visual culture, literary illustration is analyzed from its materiality, as an image device with its own aesthetic qualities.

Keywords: monster; border; otherness; illustration; semiotics of culture.

1 INTRODUÇÃO

Em 1964, durante uma reunião da *American Library Association*, Maurice Sendak¹ afirma que a infância é um tempo terrível e conturbado, no qual as crianças se deparam precocemente com sentimentos de impotência e vulnerabilidade diante do medo, da raiva e da frustração. Evocando a própria infância, o escritor reitera que os pequenos precisam lidar com sentimentos que são uma parcela cotidiana de suas vidas e que eles só conseguem perceber como forças ingovernáveis e perigosas (SENDAK, 1988). Uma parte das *forças ingovernáveis e perigosas* da vida do autor inclui a condição de filho de imigrantes judeus durante o holocausto. Outra parte, menos discutida pelo artista e pelos estudiosos de sua obra, é a homossexualidade, mantida em segredo durante muitos anos². Na obra de Sendak, o horror político e o antissemitismo comungam com a representação da criança isolada e solitária, que lida com fantasias sobre pulsões e afetos humanos, como medo, morte, sexualidade, culpa, senso de comunidade etc. (MAY, 2000).

93

Na ocasião, Maurice Sendak recebia a *Caldecott Medal*, um dos mais importantes prêmios para ilustradores de literatura infantil nos Estados Unidos, pelo livro *Where the Wild Things Are*, publicado em 1963. No discurso, o autor continua:

Desde a primeira infância, as crianças vivem em termos familiares com emoções desreguladas, em que medo e ansiedade são parte intrínseca do cotidiano, e elas [as crianças] lidam continuamente com frustração da melhor maneira possível. E é por meio da fantasia que as crianças alcançam a catarse. Esse é o melhor meio que eles têm para domar seus monstros (SENDAK, 1988, p.151, tradução nossa)³.

¹ Maurice Sendak (1928-2012): escritor e ilustrador de livros infantis. Judeu, norte-americano, filho de imigrantes poloneses fugidos do nazismo. Sendak é relacionado à criação do livro infantil moderno por desenvolver um estilo que comunga palavra e imagem de modo indissociável, e por tocar em temáticas até então negligenciadas na literatura infantil, como morte, sexualidade e inconsciente infantil. Cf. Maguire (2009) e Marcovitz (1996).

² Sendak tornou pública sua homossexualidade em 2008, após a morte do marido, o psicanalista Eugene Glynn, com quem viveu por 50 anos até a morte de Glynn, em 2007. Embora não seja o objetivo deste artigo, cabe ressaltar que é o tema está presente na obra de Sendak e é possível pensar modos como o ilustrador representou homossexualidade, repressão e culpa em suas obras, como em *Outside Over There*, publicada em 1981. O assunto é abordado em uma reportagem de 2008 do jornal *The New York Times*: <https://www.nytimes.com/2008/09/10/arts/design/10sendak.html>.

³ No original em inglês: From their earliest years children live on familiar terms with disrupting emotions, that fear and anxiety are an intrinsic part of their everyday lives, that they continually cope with frustration as best they can. And it is through fantasy that children achieve catharsis. It is the best means they have for taming Wild Things.

Domar monstros: é disso que trata a premiada obra de Sendak. Esta é a grande aventura vivida pelo seu personagem principal, Max, que não apenas conquista monstros ferozes e antropofágicos, como também reina sobre eles em um mundo fantástico, aparentemente imune às rígidas regras do mundo real. O livro traz nas primeiras páginas o personagem Max que, vestindo sua fantasia de lobo, começa a fazer muita bagunça em sua casa. Por conta disso, sua mãe o chama de monstro (*wild thing*), ao que o garoto, revelando um comportamento irascível, responde: “Olha que eu te como!⁴”. Pela resposta, Max é mandado para a cama sem jantar.

No quarto, de castigo, a criança vê crescer uma floresta entre as paredes, com cipós pendurados no teto. Vê também surgir um oceano com um barco que o leva para uma ilha habitada por monstros de corpos híbridos, com aspecto animalesco e fisionomia humanizada. Em pouco tempo, Max, com seu comportamento indisciplinado, doma as criaturas e dá início a uma “bagunça geral”. No decorrer da narrativa, Max acaba por sentir-se irritado e sozinho. Na obra, os monstros não falam, as palavras que temos no livro são do narrador do texto verbal ou vocalizadas por Max. O garoto manda os monstros para o castigo e decide navegar de volta para casa até retornar ao seu quarto, onde encontra o jantar esperando por ele “ainda quentinho”.

O objetivo deste artigo é propor uma reflexão sobre os monstros e a monstruosidade no livro de Sendak. Interessa-nos discutir as implicações entre monstro e cultura, na ilustração literária, como uma dinâmica inerente à alteridade, entendida aqui não apenas como um conceito que expressa o contato com a diferença e com a condição do outro. Alteridade, nesse trabalho, é entendida também como experiência sensível, ou experiência semiótica: um processo contínuo de percepção, contato, conflito e interpretação do outro. O monstro, como signo da desordem, atua como um elemento de intersecção cultural e sónica, situado como um marcador da diferença e que é capaz de perturbar a dinâmica da alteridade, mostrando-se como um inelutável outro.

⁴ Para as transcrições dos trechos do livro de Sendak utilizamos a tradução brasileira do livro, realizada por Heloisa Jahn. Cf. Sendak (2009).

Historicamente, o monstro é associado às diferenças culturais, ou ainda percebido como metáfora de anseios e medos de determinada cultura. Nossa hipótese é a de que o monstro não é uma resposta negativa à diferença e ao estrangeiro, mas sim um dispositivo simbólico e político ativo, de interpretação da diferença e do desconhecido. As duas proposições são aproximadas, contudo entendemos o monstro não como um sintoma, mas como *efeito produtivo e parte integrante* da dinâmica da cultura, que aparece na inserção do indivíduo na coletividade, e percebido nos processos de comunicação, como elemento de ruído que torna as operações semióticas mais complexas.

O texto que segue está dividido em suas seções: a primeira discute, a partir do conflito clássico entre herói e monstro, os processos de contaminação entre as partes, em que o herói devém monstro, em um processo de esmaecimento de fronteiras. Em seguida, analisamos o processo de acesso à alteridade a partir das categorias de limite, do filósofo Eugenio Trías, e fronteira, do semiótico Yuri Lotman. Metodologicamente, o trabalho analisa a relação entre texto verbal e ilustração literária, buscando compreender a formação de sentido ficcional a partir da materialidade do livro infantil ilustrado, entendido aqui como um dispositivo midiático complexo, polifônico que apresenta camadas justapostas de intertextualidade.

Nesse sentido, há, neste trabalho, uma tentativa de pensar a ilustração não a partir da literatura, mas em intersecção com ela, como um objeto da Comunicação: um dispositivo midiático de imagem e de materialidade heterogênea. Ao situar-se no interstício entre literatura e imagem, a ilustração literária comunga grandezas estéticas dos dois sistemas de representação para, nesse limiar, operar sua própria especificidade poética, como aponta a fortuna crítica sobre o tema (DOONAN, 1993; NIKOLAJEVA & SCOTT, 2011; NODELMAN, 1988; VAN DER LINDEN, 2011).

2 CRIATURAS NA FRONTEIRA

A entrada de Max no mundo onde vivem os monstros começa quando uma floresta nasce no quarto do garoto. Gradativamente, ao longo de quatro ilustrações distintas, vemos árvores surgirem no cômodo em que Max fora colocado de castigo. O chão é tomado por uma grama espessa, e os tons de cinza e marrom que dominavam o quarto dão lugar ao verde da floresta, que toma por completo o espaço doméstico. Os elementos que permanecem nessa transformação do espaço são Max e a lua, que pode ser vista por uma janela no fundo da imagem. Quando as estruturas do quarto se dissipam e dão lugar à selva, a lua permanece na ilustração, encarapitada sobre o fundo escuro do céu estrelado. A lua confere um marcador temporal à narrativa e profundidade de campo ao desenho, o que nos dá uma sensação de ampliação do espaço do quarto, apresentado inicialmente como um cárcere.

As quatro imagens (figura 1) em sequência são apresentadas também em gradação de tamanho, como quadros que aumentam sobre as páginas em branco na medida em que a história transcorre. Sendak utiliza este recurso para conduzir o leitor-observador à intimidade do personagem, como se nos aproximássemos cada vez mais de sua subjetividade. A quarta imagem apresenta-se de modo completo na página quando as paredes do quarto desaparecem e a floresta assume a totalidade do cenário. Neste momento, Max é mostrado de costas para o leitor, que visualiza o aspecto unicamente animal do personagem, inteiramente lobo. Esta ilustração marca um ponto de virada narrativo em que o espaço da cultura cede lugar ao espaço da natureza e do devaneio, demarcando uma espacialidade distinta na materialidade do livro. A partir daí, todas as ilustrações passam a ocupar a totalidade das páginas, o que denota uma imersão na subjetividade do personagem.



Figura 1 - Ilustrações de *Where the Wild Things Are*.

O rosto, na quarta imagem, não nos revela as emoções do garoto, contudo, sabemos que ele é conduzido por elas (do latim *emovere*, o termo emoção sugere movimento para fora, deslocamento). Ao vermos o que o personagem vê, estabelecemos um grau de empatia em que somos, também, conduzidos por suas emoções. Neste ponto, assumimos o ponto de vista do personagem, num recurso sutil que o narrador-ilustrador encontra para nos direcionar à mente de Max. Em *Where the Wild Things Are* há um aparente predomínio do narrador onisciente, cuja visão esta localizada à frente do personagem. Esta técnica narrativa é reforçada pelo modo como a trama transcorre: em quadros dispostos diante do leitor em sequência temporal, de modo que a visão do espectador comunga com a do narrador.

A disposição da imagem em quadros sequenciais reforça a intertextualidade de formas históricas da relação entre materialidade e narrativa. Por um lado, a ilustração situa o leitor em um ponto de observação fixo, semelhante ao teatro, à frente do espaço onde ocorre o drama. Por outro, há um eixo de ações, ou abstratos de ação, que remontam à morfologia de contos populares (CORNO, 1997; PROPP, 2010). O personagem engaja-se em ações sequenciais – isolamento, afastamento, transgressão, interrogação –, que obedecem a linearidade do formato do livro. Esta linearidade cronológica é reforçada por elementos internos à imagem, como as fases da lua, o sol, iluminação de alguns quadros e sombreamento de outros.

O livro, contudo, apresenta uma temporalidade complexa e heterogênea, formada por camadas de tempo distintas: o tempo distendido da fantasia do protagonista (os dias em que fica na ilha); o tempo tido como *real* no qual está contido o tempo da fantasia (as horas ou minutos em que o personagem fica de castigo no quarto); e o tempo que o leitor demanda para concluir o livro, distribuído nos minutos necessários para ler as frases e observar as ilustrações distribuídas em aproximadamente 40 páginas. Essa temporalidade, experienciada materialmente no corpo do leitor, pode variar conforme o nível de alfabetização, idade ou desejo em contemplar mais detidamente uma ou outra imagem. É importante ressaltar que parte do público de livros infantis escuta a narrativa vocalizada por um leitor adulto, que complexifica a leitura com uma camada sonora e dramatizada.

Nesse sentido, podemos observar camadas históricas e materialidades midiáticas distintas, formando uma espécie de palimpsesto de linguagens e formas, uma operação ativa de tradução intersemiótica em que signos e contextos culturais entram em um vórtice de relações⁵. A temporalidade simultaneamente linear e fragmentada sugere uma *mise en abyme*, uma narrativa dentro da outra, uma temporalidade dentro da outra⁶. Além disso, a técnica leva o leitor a experimentar um movimento de aproximação e distanciamento contínuos entre narrador e personagem.

No estilo proposto por Sendak, narrador e personagem se confundem mediante um discurso indireto livre no qual o leitor experimenta, simultaneamente, a onisciência e a parcialidade. Tal vínculo entre distanciamento e aproximação é remediado em certa medida pela atitude do leitor, que abraça as ambiguidades da leitura do íconotexto⁷, e que transita entre texto verbal e imagem e entre focos

⁵ Utilizamos o termo Tradução Intersemiótica a partir de Julio Plaza (2010), não apenas como traduções ou adaptações evidentes, mas como processos em que obras de arte empreendem leituras da história e do passado. Em diálogo com Walter Benjamin, Plaza afirma que os fenômenos estéticos são: “uma imensa e formidável bricolagem da história em interação sincrônica, onde o novo aparece raramente, mas tem a possibilidade de se presentificar justo a partir dessa interação” (PLAZA, 2010, p. 12).

⁶ Defendemos a hipótese de que, mesmo em narrativas tradicionais, a presença do monstro propõe uma relação disruptiva entre tempo e espaço. Dentre as características associadas ao monstro, a desordem e o caos são recorrentes, de modo que o monstro como dispositivo narrativo oferece uma ruptura nos modos de perceber o tempo, como uma temporalidade suspensa para reacomodação dos signos e das relações. As limitações deste ensaio nos impedem de desenvolver a ideia, contudo a hipótese é importante para o desenvolvimento de algumas reflexões do texto.

⁷ Íconotexto refere-se ao modo de representação que comunga palavra e imagem de modo indissociável na narrativa (NIKOLAJEVA & SCOTT, 2011).

narrativos diferentes. Esse espaço entre pontos de vista é preenchido pelo discurso indireto livre, que resolve o problema da estrutura narrativa, mas alerta para essa tensão entre os diferentes regimes de representação (verbal e imagético). Segundo o crítico James Wood, “abre-se uma lacuna entre autor e personagem, e a ponte entre eles – que é o próprio discurso indireto livre – fecha essa lacuna, ao mesmo tempo em que chama a atenção para a distância” (WOOD, 2011, p.23).

O texto verbal que antecede a cena da entrada de Max em um mundo fantasioso diz que a floresta “cresceu até aparecerem cipós pendurados no teto e as paredes se transformaram no mundo inteiro” (SENDAK, 2010, s/p). Na imagem, vemos Max inserido por completo em um mundo de fantasia. Um corpo monstruoso, híbrido de menino e lobo, o que denota um atentado às formas domésticas de organização da sociedade e de representações de um corpo humano. A fantasia de lobo traça uma referência ao ato lúdico da infância de se fantasiar, mas também uma referência ao imaginário do lobo na cultura popular, mitificado na figura do lobisomem. A ruptura simbólica que o ato de tornar-se monstro, oferece uma rota de fuga do mundo da cultura, apresentado como um espaço de privação de liberdade.

Uma das possíveis definições da monstruosidade encontra eco na deformidade do corpo em relação a um corpo “normal”. Para Aristóteles, o monstro (*teratos*) é definido como aquele que não se parece com os pais, ou seja, aquele a quem a natureza afastou de um tipo genérico (DAVIES, 2013). A conceituação aristotélica se baseia em uma transgressão da mimese com a natureza, um rompimento com a tipificação da imagem do corpo, notadamente o corpo paterno, de modo que a relação de identificação com princípio paterno não é tanto *genética* ou *jurídica*, mas sim especular, imagética. A conceituação latina oferece um caminho análogo para pensar a monstruosidade. O termo monstro vem da palavra latina *monstrare*, que foi comumente traduzida por “mostrar” ou ainda por “indicar com o olhar”. Entretanto, *monstrare*, também pode ser entendido como “ensinar um determinado comportamento” ou ainda “advertir” (GIL, 2006). A primeira acepção - mostrar - difundiu-se mais nas línguas latinas, possivelmente por conta da homofonia das

palavras, mas também por uma relação figurativa com o objeto, pois monstros são imagens que raramente se deixam mostrar⁸.

O corpo híbrido de Max evoca a desordem mimética em relação ao corpo do pai, elemento ausente em toda a história. Apenas a mãe é mencionada como representação da norma e da estrutura doméstica. É no modelo monstruoso que Max encontra uma alteridade possível, afastando-se da imagem paterna, genérica e ideal. A natureza vem dissipar as rígidas estruturas da vida doméstica. O quarto/ cárcere torna-se floresta, espaço de características iniciáticas e fronteiriças, e o menino é representado completamente como animal, uma vez que o rosto, denotativo de humanidade, está invisível ao leitor. Se, nas cenas anteriores, Max é mostrado como uma criança irascível, e que por suas contravenções é punido, aqui ele aparece controlando o espaço, alheio à domesticação de suas pulsões.

Max instaura uma nova ordem em um espaço onde o que é desconhecido e monstruoso pode vir à tona. Observamos uma relação especular às avessas: ao imergir em um universo que macula as normas culturais e ao assumir uma forma monstruosa, Max torna-se o representante único de uma raça prodigiosa, modelo de uma alteridade radical, que na relação com os monstros problematizará as representações do *eu* e do *outro*. O hibridismo do monstro torna as formas movediças em relação às suas identidades, os significantes tornam-se instáveis em relação aos seus significados. O monstro pode ser entendido a partir da ideia de desclassificação, como uma forma de vida que não encontra precedente nas taxonomias, e que não encontra lugar nem na cultura nem na natureza.

Observamos certo perspectivismo na ordem daquele sistema sógnico. Por meio da vazão das pulsões de Max e de sua relação com o monstruoso, somos conduzidos para a ilha inóspita, onde as regras do mundo doméstico são suspensas e invertidas. Acompanhando o ponto de vista do herói, nos familiarizamos com aquele ambiente fronteiriço, pois vivenciamos a fronteira a partir de seu interior. Os bárbaros, que para a Antiguidade Clássica, eram todos aqueles que não participam da cultura grega, não

⁸ Outras palavras associadas à monstrosidade possuem semelhante carga semântica, tais como *portenta*, que quer dizer predição e *prodigia*, cuja etimologia nos remete à ideia de anúncio ou premonição, bem como prodígio (PRIORE, 2000; GIL, 2006).

são aqui associados aos monstros, mas sim aos modelos culturais do mundo real, aos interditos, representados no livro pela figura da mãe.

O que ocorre em *Where the Wild Things Are* é uma suspensão de binarismos fundamentais, sustentadas pelas demarcações de fronteiras. Dessa forma, as representações do eu e do outro são temporariamente suspensas em um processo de reacomodação sógnica dessas instâncias. O *eu* de Max ocupa a dimensão do dispêndio e da desmesura. Isso ocorre em um processo que compreende o enfrentamento da violência e dos enigmas que os monstros impõem, bem como do reconhecimento de Max como parte daquela fauna singular. O monstro, extremo outro da cultura, habitante dos confins da Terra, torna-se para Max uma variação confortável e prazerosa de si. Ao inverter esta relação, instâncias antagônicas são reagrupadas, o que era caos torna-se realidade estabelecida. Ao tornar-se rei das criaturas, Max invoca, em torno de um símbolo facilmente identificado como *status quo* (o rei), a familiarização, e consequente antropomorfização, da monstruosidade.

O texto verbal afirma que o garoto amansa os monstros com um truque mágico que consiste em encarar as feras sem piscar e “eles ficaram com medo e disseram que mais monstruoso que ele não havia” (SENDAK, 2009, s/p). O herói precisa provar que é também bestial, como percebemos nas ilustrações. Na medida em que a história transcorre, os monstros de Sendak vão se tornando mais arredondados e menos ameaçadores, sugerindo uma docilidade relativa quando comparamos com o corpo de Max que permanece representado de forma agressiva, com traços pontiagudos, como pequenas garras ou flechas ameaçadoras (figura 2). Sob esta condição, o garoto domina as cenas em que aparece junto aos monstros, muito embora tenha um terço do tamanho deles.



Figura 2 - Detalhe de ilustração de *Where the Wild Things Are*.

Na contramão do pensamento que associa a monstrosidade ao terror, somos levados a nutrir uma simpatia e certo carinho pelos monstros de Sendak. A ilustração, em sua tentativa de empreender movimento nas imagens estáticas, exhibe os monstros em uma visualidade quase sem resistência, à exceção de Max, que em muitos momentos é representado de frente para o leitor/espectador como se o olhasse de volta, resistindo a uma visualidade passiva. Essa intimidade criada pelo olhar, diminui a distância entre quem vê e o que é visto. Ao tomarmos o monstro como objeto da nossa pulsão escópica⁹, imergimos em sua subjetividade. Tal habilidade é bastante frequente no cinema e encontra eco nas qualidades da ilustração.

Jean-Louis Comolli (2008), ao tratar do dispositivo cinematográfico, defende uma ideia de que os mecanismos de representação são ideológicos e afirma a posição do cinema como uma máquina de reduzir a alteridade, pois nos possibilita usufruir do corpo do outro, do corpo filmado. Se, no pensamento de Comolli, o cinema herda da magia a tarefa de conjurar e domesticar o desconhecido, temos na ilustração um espaço privilegiado para trazer à luz elementos da ordem do oculto, sobretudo os esquivos monstros que, nascidos no pensamento mitológico, sobrevivem nas páginas

⁹ Pulsão escópica remete à psicanálise, notadamente ao pensamento de Freud e de Lacan, que entende o ato de olhar não reduzido à função da visão, mas como uma operação da libido. A relação entre o ato de olhar e o objeto olhado é mediada por um investimento libidinal. Neste trabalho, tomamos a pulsão escópica como parte do saber visual ocidental, e que denota tanto um investimento de desejo no objeto, seja medo ou prazer visual, como uma relação de disposição imagética: monstros são figuras históricas exibidas em dispositivos de imagem dentro de um contexto maior da cultura visual.

da literatura infantil. Dessa forma, Sendak reduz as distâncias entre monstruosidade e humanidade ao trazer criaturas bestiais, cujo corpo (com seus olhos humanos) transborda em desmesura¹⁰.

3 O ACESSO AO OUTRO

Menino e monstros são percebidos como os limites daquela situação de interação. Limite é tomado neste trabalho a partir do conceito do filósofo espanhol Eugenio Trías, cuja obra se debruça sobre este tema de maneira ampla. O autor compreende que, por sua própria natureza, o limite (seja ele metafísico ou propriamente físico, como as fronteiras nacionais) é uma abstração bastante concreta que define um dentro e um fora. É pelo limite que identificamos o que é estranho e o que pode ser conhecido. Para o filósofo, habitar o limite é estar em uma fronteira gnosiológica, como uma “alfândega” do sentido, que define um próximo e um estrangeiro (TRÍAS, 2000). Essa distinção nos possibilita reconhecer o que é intramundano, familiar, ligado à esfera do “eu”, e o que é antagônico, sinistro, ligado ao “outro”. Em uma dimensão estética clássica, essa diferenciação se encontra na raiz da própria ideia do belo, em contraposição ao sinistro. O primeiro é harmônico, iluminado, e o segundo, envolto em sombras.

O limite não é, em Trías, uma barreira para o conhecimento e para a elaboração de sentido. O limite é uma linha que permite acesso mútuo entre dois mundos, entre o natural, definido no léxico do filósofo como *cercos del aparecer*, e o desconhecido, o sinistro, o *cercos hermético*. O limite sanciona uma distinção ao mesmo tempo em que atua como um mecanismo epistemológico de acesso a esse outro mundo. Por meio de um logos simbólico, podemos acessar um mundo que escapa aos sentidos que conhecemos. Habitar este paradoxo, para o filósofo, é a condição inalienável do ser do limite. Percebemos uma dimensão em grande medida antropológica no pensamento do filósofo, que nos remete a uma condição humana de natureza fronteira. Para Trías:

¹⁰ Em entrevistas, Sendak afirma que os olhos dos monstros foram inspirados no olhar atemorizado dos seus familiares, judeus poloneses, diante das notícias da ameaça nazista, de modo a dar uma maior humanidade às criaturas de sua obra, como podemos ver na figura 2.

Há no fronteiroço uma dupla dimensão de imanência e transcendência. O fronteiroço é, essencialmente, a junção e a separação ou isso que fica dentro e isso que transborda e transcende. O fronteiroço é de fato o limite em si que define e circunscreve dois mundos (TRÍAS, 2000, p. 66, tradução nossa)¹¹.

Segundo Trías, o limite se articula como uma zona de inevitável tensão, mas que é fundamental para a dinâmica das trocas simbólicas e que sugere uma postura ontológica específica, que transita entre dois mundos, entre o humano e o que está além do conhecido. O ser fronteiroço habita o limite e é, também ele, o próprio limite. “Na medida em que somos fronteiroços somos os limites do mundo. Somos pura linha, puro confim, relegados ao tempo e aos arrabaldes” (TRÍAS, 2000, p.66, tradução nossa)¹². Ao habitar dois mundos, o ser limítrofe abandona um ideal de pureza e vive em uma dimensão de múltiplas intersecções.

A pesquisadora Laura Gómez Pérez (2009), discutindo a teoria de Eugenio Trías, afirma que, tradicionalmente, o pensamento em relação às fronteiras divide-se entre o fascínio quando esta é imaginada e a hostilidade diante da necessidade de ultrapassá-la. Para ela, assim como para Trías, a modernidade manejou o conceito de modo negativo, como uma linha convencional além da qual nosso conhecimento e nossa fala não podem se aventurar (como expresso, por exemplo, na filosofia de Wittgenstein). Contudo, por se tratar de um espaço onde impera uma perene tensão estética e política, as fronteiras configuram-se como um ambiente privilegiado de construção intercultural e transmissão de novas informações.

A autora relaciona o pensamento de Trías com o conceito de fronteira do semioticista russo Iuri Lotman. Para Lotman, a fronteira regula a entrada de elementos externos para o espaço interno de um sistema cultural (semiosfera), traduzindo informações de fora. A fronteira se configura como a soma dos filtros tradutores (manifestos em figuras marginais como bruxos, xamãs, monstros etc.) situados nas periferias das semiosferas e possui uma função reguladora e tradutora, que absorve e

¹¹ Tradução nossa. No original em espanhol: Hay en el fronterizo una doble dimensión de imanencia e transcendencia. El fronterizo es, en puridad, la juntura y separación o eso que queda dentro e de eso que transborda y trasciende. El fronterizo es de hecho el límite mismo que define e circunscreve dos mundos.

¹² Tradução nossa. No original em espanhol: En tanto que fronteirizos somos los límites del mundo. Somos pura línea, puro confín, referidos a la vez al cerco y al extrarradio.

transforma informações externas, redefinindo binarismos como dentro-fora, eu-outro ou cultura-natureza (LOTMAN, 2000; LOTMAN & USPENSKI, 2000). Para Pérez, “a aproximação da fronteira como zona habitável, porém como borda, é significativa e estabelece um horizonte de reflexão que considero mais adequado à condição histórica que nos coube viver” (PÉREZ, 2009, p.4, tradução nossa)¹³.

Para Lotman, cultura não é entendida como sinônimo de uma sociologia ou de uma antropologia social. Cultura é percebida mais precisamente como um entrelaçamento de sistemas semióticos justapostos, que traduzem as informações codificadas e as inserem na memória coletiva, o que denota uma influência da cibernética no edifício conceitual de Lotman. Essa dinâmica tradutora garante a sobrevivência do sistema e a geração de informações novas, pois é mediante tradução que o extra sistêmico pode ser compreendido. Podemos entender a noção de fronteira como um invólucro, ou uma membrana, da semiosfera, espaço sógnico fora do qual se torna impossível a existência da semiose (movimento ininterrupto no qual um signo gera outro signo). Semiosfera pode ser entendida como um universo semiótico de caráter delimitado e irregular, no qual os textos culturais circulam e produzem informações. O objetivo principal da Semiótica da Cultura é justamente examinar a interação entre sistemas semióticos distintos, observando a não uniformidade interna dos espaços semióticos (LOTMAN, 1996). Nesse sentido, Lotman aponta para a necessidade de um poliglotismo semiótico, elementos tradutores que garantem a comunicação e interação entre semiosferas distintas desde a fronteira.

Encontramos em *Where the Wild Things Are* fronteiras borradas, de modo que a histórica dicotomia entre herói e monstro é remodelada na experiência da alteridade. O monstro aparece nas culturas como um filtro tradutor por excelência, que surge em momentos de crise e supõe necessariamente um ruído, um desvio que coloca a cultura mais sensível às perturbações externas, vindas da não-cultura, do extra sistêmico. O herói, por sua vez, se relaciona melhor com modelos normativos ideais, enrijecidos pelo padrão do polo hegemônico da cultura. Max subverte essa lógica, uma vez que “mais monstruoso que ele não havia”, e descortina a crise que

¹³ Tradução nossa. No original em espanhol: el acercamiento a la frontera como franja habitable más que como linde es significativo y establece un horizonte de reflexión que considero más adecuado a la condición histórica que nos ha tocado vivir.

deve enfrentar. Lotman afirma que toda cultura tem rasgos: nossa noção de crise está relacionada com esse pensamento que sugere fendas no sistema sógnico por meio das quais há um intenso deslocamento de signos, e pressupõe – para que o sistema sobreviva – geração de informações novas e perda de informações desimportantes.

Expulso da ordem familiar, na sua condição de estrangeiro, Max se estabelece diante do que é extra sistêmico (ou não-cultura, para nos valermos do léxico de Lotman), cujos signos lançam perturbações de além da fronteira, signos de interrogação que devem ser interpretados e traduzidos. Tais signos são incertos, flutuantes, não pertencem ao comércio convencional do sentido, mas mandam notícia do que está além do limite. O monstro, em sua dupla tarefa de revelar e ocultar, corporifica estes signos de interrogação. Desse modo, o que está além dessa fronteira, deve ser acessado, segundo Trías, por um *logos* simbólico, com o qual se estabelece uma nova relação ontológica entre os lados do limite. Esse movimento evidencia uma situação que Trías chama de vertigem, resultado natural da dupla inclinação para o que está do lado de dentro do *cercos hermético* e para o que está fora, como uma disposição dupla para a conservação e destruição.

A aventura de Max desenrola-se em uma reação confortável diante dos elementos maravilhosos. O leitor (criança ou adulto), acostumado a uma longa tradição de contos de fada, literatura de fantasia, ou ainda do cinema, não se inquieta diante daqueles acontecimentos. No entanto, percebemos sensíveis relações com elementos do estranho que surgem em pequenas fissuras na harmonia daquele universo fabuloso. Tal inquietação ocorre, sobretudo, diante de Max, um ser limítrofe e híbrido, que lida com sentimentos de raiva e descontrole. Tal ambivalência do herói o permite desvelar os elementos de vertigem deste universo monstruoso, do *cercos hermético*, como é próprio da tensão que se estabelece no limite, como uma distinção que pode “ser determinada como distância e mútua referência do que é familiar, cotidiano, ambiente intramundano do sujeito (ou seja, disso que sou) e do que é estranho, inóspito, inquietante” (TRÍAS, 2000, p.64, tradução nossa)¹⁴.

A sensação de estranhamento, ligada ao caráter inóspito e misterioso dos monstros, nos remete às discussões da psicanálise freudiana sobre o *unheimliche*,

¹⁴ Tradução nossa. No original em espanhol: determinar-se como distancia y mutua referencia de lo que es familiar, cotidiano, entorno intramundano del sujeto (es decir, de eso que soy) y de lo que es extraño, inhóspito, inquietante.

frequentemente traduzido como “estranho” ou “inquietante”. O termo, de complexa tradução, é discutido por Freud, a partir da análise de um conto de Hoffmann, como algo hostil, não familiar, que “está oculto e se mantém fora da vista”, ou, ainda, o que deveria ter se mantido fora da vista, mas que veio à tona. Dessa forma, o estranho pode ser definido como “algo que é secretamente familiar [*heimilich-heimisch*], que foi submetido à repressão e depois voltou” (FREUD, 1996). A aparição do *unheimliche* pode ser associada à própria gênese do monstro como um ser que habita as sombras, mas que, em determinado momento, surge como um fenômeno inexplicável, tal como é sugerido pela própria etimologia da palavra. José Gil (2006) pontua que a imagem do monstro suspende o olhar de quem a vê justamente por este duplo vínculo entre revelação e ocultação, visibilidade e invisibilidade.

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

Na aventura de Max, os elementos do estranho surgem como sutis atitudes que deslocam o personagem do ambiente doméstico e o aproximam do ambiente monstruoso. Ao nos voltarmos para os motivos que levaram Max ao castigo, sem liberdade e sem o jantar, podemos compreender melhor o surgimento de elementos da ordem do sinistro. A cena que antecede a ida do garoto para o castigo e o consequente nascimento de uma floresta no seu quarto é marcada por uma discussão entre o herói e sua mãe. No texto temos:

Na noite em que Max vestiu sua fantasia de lobo e saiu fazendo a maior bagunça
Uma atrás da outra
A mãe dele o chamou de “MONSTRO!”
E Max disse “OLHA QUE EU TE COMO!”
E acabou sendo mandado para a cama sem comer nada (SENDAK, 2010, s/p)¹⁵.

¹⁵ Tradução de Heloísa Jann para a edição brasileira (Cosac Naify, 2009). No original em inglês: The night Max wore his Wolf suit and made mischief of the kind and another his mother called him “WILD THING!” and Max said “I’LL EAT YOU UP!” so he was sent to bed without eating anything.

A mãe não é mostrada na ilustração e surge apenas como uma menção no texto escrito. Sua presença é marcada discretamente em outras imagens, sobretudo a última, na qual o garoto, ao voltar do seu exílio, encontra o jantar esperando por ele “ainda quentinho”. O calor da comida pode ser entendido como um marcador do tempo da fantasia, breve o suficiente para que o jantar não esfrie, mas também como uma oposição entre o mundo doméstico e o mundo monstruoso, em que a ameaça de ser devorado pelos monstros é recorrente. Diante da iminência de devorar o outro, coloca-se o alimento cozido, domesticado. As instâncias do sujeito e do objeto reaparecem em seus lugares estabelecidos. No diálogo, observamos as referências à antropofagia e à consequente vazão das pulsões violentas que vão encontrar domicílio em uma ilha habitada por monstros quiméricos e, também eles, comedores de gente. A atitude de Max surge como uma evocação de uma transgressão, cujo interdito faz parte do processo de entrada no campo simbólico.

A antropofagia e o canibalismo aparecem na obra como um denotativo da monstruosidade, traçando uma confusão na fronteira entre natureza e cultura. Ao mesmo tempo, devorar o outro apresenta uma suspensão da relação semiótica sujeito-objeto: o ato de devorar torna-se um modo de assimilação da alteridade, de digerir, trazer o *outro* para dentro, cruzando outro limite, o que distingue corpos e sujeitos. Ao mostrar-se canibal, Max não pode mais habitar a esfera doméstica e precisa de um castigo, um período de reclusão, de acomodação e controle das pulsões, para que possa retornar ao lar. É a mãe quem é ameaçada de ser devorada e quem representa o princípio da ordem social, pois cabe a ela nomear o filho como monstro (*wild thing*) e isolá-lo no castigo. A antropofagia denota uma confusão entre *eu* e *outro* e causa um distúrbio nas forças de identidade, uma vez que o ente devorado padece de uma decadência do *self*, uma sobrevivência degenerada e incompleta no corpo de quem o devora, resultando em uma grotesca continuidade, na qual as forças da identidade do eu e do outro se tornam borradas e degeneradas (SYME, 1999). Ao ameaçar comer a mãe, a aversão à antropofagia torna-se também uma metáfora velada deste tabu. Do ponto de vista da norma, estas distinções devem manter-se sempre visíveis.

Diante da animalidade de Max, surge a necessidade de controle do ego e de sua progressiva inserção na cultura. A entrada da criança em uma coletividade está na gênese de sua formação como um sujeito em uma cultura e não se relaciona diretamente com as fases biológicas, e sim com a ritualização destas como etapas sociais, asseguradas pela comunidade, como um batismo, ao qual se sucedem outras etapas de legitimação da iniciação. Desse modo, entendemos a antropogênese como um processo de metamorfose individual da pessoa na sociedade, sob a égide das funções e ritualizações coletivas da cultura (BELMONT, 1997).

Com Max, o processo não é diferente. Após o momento de marginalização, há o “chamado para a aventura”, seu encontro com os monstros, que situam no limite do humano, da socialização, marcada pelo ambiente doméstico. As feras estão além da floresta, além do mar, numa ilha inóspita onde elas imperam e onde o garoto será rei. Decifrar o enigma do monstro, para Max, é vencer suas pulsões pessoais, como parte do processo de domesticação de si e de permanência na cultura. Com isso, ele se torna apto a voltar para casa. Temos, no início do livro, o personagem com um comportamento agressivo e intempestivo. Na ilha onde ele encontra os monstros, esse comportamento eclode em ferocidade animal. Ao se deparar com a solidão, o garoto decide navegar de volta para casa. Percebemos, então, uma mudança na representação pictórica do personagem, que é mostrado com acentuada serenidade, o capuz de lobo despido, os olhos semicerrados (figura 3).



Figura 3 - Ilustração final de *Where the Wild Things Are*.

A jornada de Max tem fim com o retorno ao mundo doméstico e ao tempo da cultura. A temporalidade final não se mostra mais fragmentada, mas como um amálgama coletivamente partilhado por leitor, narrador e personagem. A última imagem do livro apresenta a criança de volta ao seu quarto, mostrando-se passivamente ao observador. A lua pode ser vista da janela, amarrando a passagem do tempo às primeiras imagens desse mesmo cenário (figura 1). O capuz está despido e a fantasia de lobo é mais uma vez uma fantasia. A vivência com o monstro e a transformação temporária em um sugere um espaço e um tempo dilatados, em que o personagem foi capaz de experimentar afetos e pulsões ingovernáveis e perigosas.

Há uma demanda de afastamento do tempo da cultura e enfrentamento de alteridades radicais e estranhas, uma aventura para além de fronteiras. O outro não é, aqui, o estrangeiro, mas sim o desconhecido ou inaceitável para o mundo doméstico. Diferente de outros heróis viajantes, como Ulisses d'A Odisseia de Homero, Max não navega por fronteiras nacionais. Há uma exploração da psique e do inconsciente infantil. A formação do indivíduo e sua entrada no campo simbólico demandam, em *Where the Wild Things Are*, uma ruptura da individuação, possível apenas com o acesso ao outro, às coisas sombrias e aos monstros.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aventura de Max, como demonstramos, ocorre a partir de um vínculo ambíguo com seus monstros. Coube ao herói vencê-los sob o imperativo da vazão da agressividade infantil e sob a manifestação da ordem estabelecida, manifesta na figura do rei (em uma concepção clássica do poder, o rei é aquele que tem exclusividade no uso da violência). Ao mesmo tempo, a experiência com o monstro aparece como *uma linha de fuga*, o desenho de possibilidades outras de experimentar o corpo e a alteridade, que não estas baseadas na domesticação dos impulsos e dos afetos. Antes de pensar o monstro unicamente como um modo de reduzir a diferença à uma forma monstruosa, cabe pensar a relação com a monstruosidade como um modo de reinventar relações e espaços, de experimentar modos de ser a partir do limite.

Essa ambivalência é um distintivo frequente na relação do homem com o monstro, com uma *outridade* radical que traz à tona conflitos e anseios com os quais a linguagem não lida diretamente. Por meio do convívio com a monstruosidade, o lado normativo da cultura entra em contato com seu lado sombrio, com temporalidades complexas e com afetos que a linguagem não pode dar conta. A natureza do contato é, seguindo a esteira de Trías, estética e ontológica, torna-se realidade sensível para os viventes. Max não pôde passar incólume pelos monstros, uma vez que ninguém sai ileso das experiências limítrofes.

Presença frequente na cultura ocidental, desde os mitos às narrativas modernas, o monstro encontra a criança na literatura infantil ilustrada e, juntos, compartilham certa cumplicidade. Ambos, criança e monstro, não pertencem completamente ao mundo da cultura e da linguagem, mais próximos da desordem babélica e da liberdade dos afetos do que dos interditos e da norma. Criança e monstro também são objeto do saber visual na ilustração, entregues à visualidade, à sobrevivência do tempo mágico da imagem e à porosidade de fronteiras. Real e fantasia, humano e monstruoso, natureza e cultura, ordem e caos, eu e outro: esses binarismos perdem força e rigidez na relação com o monstro. A infância, sugerimos, não é um protótipo da vida adulta, mas sim um potencial monstro em processo de

domesticação e aprendizado do tempo da cultura. Recorrer aos espaços de fantasia e à arte é, portanto, uma modalidade de devir monstro. Não à toa, Max pertence ao catálogo de *enfants terribles* da literatura infantil, esses personagens atrevidos, indisciplinados, desbocados, que frequentemente colocam o adulto, e consequentemente a cultura, em contradição. Fora da ordem do mundo da cultura, criança e monstro têm essa capacidade de colocar a cultura em contradição, seja como ruído, crítica ou destruição.

REFERÊNCIAS

- BELMONT, Nicole. **Vida/Morte** (verbete). Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- BOLOGNA, Corrado. **Monstro** (verbete). Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- COHEN, Jeffrey Jerome. Monster Culture (Seven Theses). In: COHEN, Jeffrey Jerome (org). **Monster Theory**. University of Minnesota Press: Minneapolis, 1996.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e Poder**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.
- CORNO, Dario. **Conto** (Verbete). Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- DAVIES, Surekha. The Unlucky, the Bad and the Ugly: Categories of Monstrosity from the Renaissance to the Enlightenment. In: MITTMAN, Asa Simon & DENDLE, Peter (editors). **The Ashgate Research Companion to Monsters and Monstrous**. Burlington: Ashgate Publishing, 2012.
- DOONAN, Jane. **Looking at Pictures in Pictures Book**. Lockwood: Thimble Press, 1992.
- ECO, Umberto. **História da Feiura**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.
- FREUD, Sigmund. O Estranho. In: FREUD, Sigmund. **Obras Completas Volume XVII**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Relógio d'Água Editora, 2006.
- LOTMAN, Iuri. La semiótica de la cultura y el concepto de texto. In: LOTMAN, Iuri. **La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto**. Madrid: Ed. Cátedra, 1996.

LOTMAN, Iuri. Sobre la Dinámica de la Cultura. *In*: LOTMAN, Iuri. **La semiosfera III: semiótica de las artes y de la cultura**. Madrid: Ed. Cátedra, 2000.

LOTMAN, Iuri; USPENSKI, Boris. Sobre el mecanismo semiótico de la cultura. *In*: LOTMAN, Iuri. **La semiosfera III: semiótica de las artes y de la cultura**. Madrid: Ed. Cátedra, 2000.

MAGUIRE, Gregory. **Making Mischief: a Maurice Sendak appreciation**. New York: Harper Collins Publishers, 2009.

MARCOVITZ, Hal. **Maurice Sendak: who wrote that?** New York: Chelsea House Publishers, 1996.

MAY, Jill P. Envisioning the Jewish Community in Children's Literature: Maurice Sendak and Isaac Singer. **The Journal of the Midwest Modern Language Association**. 33.3 (2000): 137-151. JSTOR. Midwest Modern Language Association.

NIKOLAJEVA, Maria e SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: Palavra e Imagem**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

NODELMAN, Perry. **Words About Pictures: the narrative art of children's picture books**. University of Georgia Press: Athens, 2012.

PÉREZ, Laura Gómez. El espacio fronterizo. **Entretextos: Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura**, n. 11-13, 2008-2009.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

PRIORE, Mary Del. **Esquecidos por Deus: Monstros no mundo europeu e ibero-americano (séculos XVI – XVIII)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária: 2010.

SENDAK, Maurice. **Where The Wild Things Are**. New York: Harper Collins Publishers, 1963.

SENDAK, Maurice. **Caldecott & Company**. New York: Michael di Capua Books, 1988.

SENDAK, Maurice. **Onde Vivem os Monstros** [tradução Heloísa Jahn]. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SYME, Alison. Taboos and the Holy in Bodley 764. *In*: HASSING, Debra (editor). **The Mark of the Beast**. New York: Routledge, 1999.

- TRÍAS, Eugenio. **Los límites del mundo**. Barcelona: Ed. Destino, 2000.
- TRÍAS, Eugenio. **El Hilo de la Verdad**. Barcelona: Editora Imago Mundo, 2004.
- VAN DER LINDEN, Sophie. **Para Ler o Livro Ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011
- WILLIAMS, David. **Signs of the Self**. In: Semiotic Review, vol 2, 2014.
- WOOD, James. **Como Funciona a Ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
-

SOBRE O AUTOR

João Victor de Sousa Cavalcante

Doutorando em Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará.

E-mail: joaosc88@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8972350801936942>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6389-7861>

COMO CITAR ESTE ARTIGO

CAVALCANTE, João Victor de Sousa. Fronteiras impuras: monstro, limite e a fabricação da alteridade em Where the Wild Things Are. **Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, v. 12, n. 1, p. 92-114, jan./jun. 2021.

RECEBIDO EM: 25/03/2021

ACEITO EM: 28/05/2021
