

A ESTÉTICA DA VERTIGEM COMO ESTRATÉGIA PARA A SUBVERSÃO DA ORDEM: UM ESTUDO DE “TODO CUIDADO É POUCO!”, DE ROGER MELLO

Luciana Borges Conti Tavares

Mestranda em Literatura, Cultura e Contemporaneidade pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ)

Bolsista Capes

luconti2@gmail.com

RESUMO

O objetivo desse trabalho é analisar na perspectiva da vertigem o livro ilustrado “Todo cuidado é pouco!”, do autor e ilustrador brasileiro Roger Mello. A hipótese a ser trabalhada é que o autor se utiliza da forma da parlenda para criar uma ciranda em que os personagens se transformam à medida em que a narrativa avança, em versos rimados e ritmados. As ilustrações se comporiam, nessa perspectiva, por imagens fragmentadas e circulares, como a de um caleidoscópio, e a leitura dos versos produziria uma espécie de vertigem que libertaria o leitor do sentido estrito do texto, oferecendo-lhe uma experiência lúdica. A narrativa circular, como uma ciranda, é, segundo a hipótese desse trabalho, não uma reafirmação da tradição dos jogos falados, mas a utilização deles para criar um ambiente de instabilidade que subverte o papel de cada personagem.

Palavras-chave: livro ilustrado, jogo, Roger Mello, vertigem, Walter Benjamin.

ABSTRACT

The objective of this work is to analyze in the perspective of vertigo the illustrated book “*Todo cuidado é pouco!*”, by Brazilian author and illustrator Roger Mello. The hypothesis to be worked out is that the author uses the form of the nursery rhyme to create a *ciranda* in which the characters are transformed as the narrative advances, in rhymed rhythmic verses. The illustrations would be composed in this perspective by fragmented and circular images, such as a kaleidoscope, and the reading of the verses would produce a kind of vertigo that would free the reader from the strict sense of the text, offering him an enjoyable experience. The circular narrative, as a *ciranda*, is, according to the hypothesis of this work, not a reaffirmation of the tradition of spoken games, but the use of them to create an environment of instability that subverts the role of each character.

Keywords: picture book, game, Roger Mello, vertigo, Walter Benjamin.

Introdução

“A criança maliciosa tem a seu favor a falsa inocência e a verdadeira potência do espírito crítico, até mesmo revolucionário.”
Didi-Hubermanⁱ

“ Tua mão tirando a pipoca
do pacote que tua mãe te compra
tem o mesmo gesto de quem
dele tiraria uma bomba”
João Cabral de Mello Netoⁱⁱ

O que me importa, na análise do livro “Todo cuidado é pouco!”, do autor e ilustrador Roger Melloⁱⁱⁱ, é a potência do gesto. A mesma potência expressa pelo poeta João Cabral de Mello Neto, nos versos citados na epígrafe desse trabalho. Dandara, sua neta, a quem via por intermédio de uma foto, tirava a pipoca de um pacote comprado pela mãe, com o gesto de um terrorista. Um gesto que, pela força da palavra de Cabral, é sentido em sua materialidade pelo leitor do poeta e, no objeto desse trabalho, pode ser confundido com o sintoma do “tempo da alteração, da perturbação” (HUBERMAN, 2015, p. 156), apontado por Walter Benjamin como possibilidade de desmontagem do tempo e de montagem de uma nova ordem.

Essa operação de desmontagem e montagem do tempo se dá no interior do gesto e, no caso de “Todo cuidado é pouco!”, impresso na escrita, seja ela textual ou visual, que aciona a aceleração do instante e, logo em seguida, a frenagem que chacoalha a ordem inicial da narrativa, possibilitando um novo ordenamento. Enfim, busco na obra de Roger Mello um gesto que provoque uma vertigem que desafie o tempo e o sentido, que, experimentado pelo corpo, permita à linguagem o movimento dialético que, segundo Benjamin, traz em si a potência revolucionária.

É na esperança de encontrar essa potência que analiso “Todo cuidado é pouco!”, um livro para crianças que experimenta, como sugere Benjamin, a aceleração do tempo e uma nova relação com a linguagem, com o objetivo de desvelar, na escrita de Roger, o gesto que provoca essa vertigem. Um gesto que se constrói em um espaço de jogo, no interior da linguagem, que para Benjamin, como nos explica Didi-Huberman, tem uma importância originária na construção de uma nova história.

Ora, tudo isso acaba por se articular na língua: o conhecimento pela montagem sempre apela para uma “legibilidade” do tempo, e somente a língua, diz Benjamin, “é o lugar onde é possível aproximar-se” das imagens dialéticas”. O que isso significa senão que a própria língua deve se ocupar da estrutura enigmática, da estrutura caleidoscópica das imagens e do tempo? “Encontrar as palavras para aquilo que temos diante dos olhos – como isso pode ser difícil. Mas, quando elas chegam, batem no real a pequenos golpes de martelo até que tenham gravado sua imagem sobre ele, como sobre uma bandeja de cobre.” A multiplicidade de histórias possíveis, segundo Benjamin, caminha lado a lado com a multiplicidade de línguas (HUBERMAN, 2015, p. 163).

A nova experiência com a língua, que permite a conexão com a imagem dialética, se dá no jogo, com toda sua imprevisibilidade, gratuidade e ludicidade. Jogo, que, segundo Roger Caillois, é incompatível com “um desenho conhecido de antemão, sem possibilidade de erro ou de surpresa, conduzindo claramente a um resultado inelutável”. “O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*. Essa liberdade do jogador, essa margem concedida a sua ação é essencial ao jogo e, em parte, explica o prazer que desperta” (CAILLOS, 2017, p. 39).

É nesse espaço de jogo que Benjamin verá a possibilidade de uma imagem dialética, capaz de ser montada e desmontada como um brinquedo nas mãos de uma

criança. Nele, as imagens ganham um caráter movediço, em que suas materialidades se transformam no ritmo do movimento de desmontagem e montagem provocado pelo jogo. Um ritmo vertiginoso. A vertigem é o jogo que Benjamin nos propõe, ao analisar os brinquedos óticos, em especial o caleidoscópio, que, em sua intermitência, nos permite ver “o duplo regime da imagem, a polirritmia do tempo, a fecundidade dialética” (CAILLOS, 2017, p. 39). O efeito da experiência vertiginosa proposta por Benjamin fica ainda mais claro quando recorremos a Johan Huizinga, em seu estudo sobre o jogo.

Reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for a sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos (HUIZINGA, 2014, p. 6).

É esse caráter destruidor do jogo, que abre espaço para a invenção, que interessa a Benjamin, que destaca a “consciência do homem histórico, cujo sentimento básico é uma desconfiança insuperável na marcha das coisas e a disposição com que, a todo momento, toma conhecimento de que tudo pode dar errado” (BENJAMIN, 2012, p. 243). Uma possibilidade que abre espaço para a busca de um novo cosmos, de uma nova ordem, uma ordem instável, capaz de permitir o aparecimento de uma beleza movente.

É ainda do *Unformen* que tratará um breve, mas magnífico texto escrito por Benjamin, em 1928, intitulado “Da novidade das flores” [“Du nouveau sur lês fleurs”]. Grandville é nele evocado por sua arte de fazer “surgir do reino vegetal o cosmos inteiro (HUBERMAN, 2015, p. 150/151).

Assim, o caráter movente da beleza depende do gesto revolucionário. O gesto, ao qual me referi no início desse trabalho, que é o detonador da experiência da vertigem que nos permite destruir o absoluto do cosmos, montar e desmontar uma nova ordem. Um gesto presente na narrativa de “Todo cuidado é pouco!”, que me proponho a analisar aqui, por acreditar que Roger coloca em jogo, com seu texto e ilustrações, o contrário do que sugere o título da história: a possibilidade de o leitor se entregar à narrativa sem nenhum cuidado, sem cuidar de nada, nem mesmo da ordem que está a reger os personagens da narrativa. Roger vai além ao colocar em jogo também a estrutura tradicional das brincadeiras faladas, a que recorre para narrar sua história. Pois, vamos a ela.

1. A morte e a solidão – sentimentos abstratos e universais

Como se desenrolasse um carretel de linha, Roger Mello puxa uma ponta da história para desenvolver a narrativa de “Todo cuidado é pouco!”. A ponta que puxa com os dedos é Rosa Branca, presa em um cercado e cuidada por um jardineiro. A missão do homem de cuidar com o maior zelo possível da rosa não está em dúvida, é garantida por uma gripe, que o impede de sair do lugar, até mesmo em caso de chuva, para retirar a roupa do varal. Uma ponta não muito promissora, já que os destinos da rosa e de seu cuidador estão interligados e selados.

O que fazer então para avançar na história? Esse é o desafio do autor e ele o enfrenta criando um jogo de palavras e de imagens que se sucedem umas às outras, para compor uma narrativa em que uma ideia puxa a outra e, aos poucos, desconstrói o fato original, que seria um óbice ao desenvolvimento da história. Da gripe do jardineiro,

causada pelo hábito de andar descalço, passa para o gato que escondeu seus sapatos. O gato que seu irmão mais novo trouxe, um irmão casado com Dalva e daí por diante.

Nessa sucessão de ideias, o autor cria uma narrativa ritmada, que avança com o auxílio da repetição das palavras chaves da situação anterior, e vai se construindo à semelhança das parlendas - tradicionais brincadeiras faladas, estruturadas com versos rimados e ritmados. As ilustrações, assim como as palavras, também se sucedem com tal ritmo, que formam uma espécie de corrente (figura 1), em que um personagem puxa e cede lugar ao outro.

Figura 1



Movimentos marcados pela circularidade tão comum às cirandas, em que corpos e vozes atuam em favor da vertigem. Mas a circularidade da história de Roger, segundo minha hipótese, não reafirma o tempo originário da tradição, ao contrário, afirma o tempo da mudança, de papéis instáveis, de surpresas e, ainda, de incertezas.

Como a alavanca de um brinquedo de corda que se move no sentido horário, até que ele pare e gire ao contrário, o ganhador do prêmio Hans Christian Anderson de 2014 manipula uma cadeia de ações e consequências e, então, imagina o momento que flui para trás com resultados completamente diferentes.”^{iv}

Essa guinada na narrativa, percebida pela resenha sobre a tradução americana do livro, no entanto, se dá no interior da linguagem, antes mesmo de ser percebida na alteração do desfecho da história. “Todo cuidado é pouco!” é um livro para ser lido em voz alta, com o corpo participando do jogo, como se experimentasse uma brincadeira falada ou mesmo cantada. Um corpo em vertigem, produzida pela manipulação da linguagem proposta por Roger Mello, que se aproxima da perspectiva de Benjamin, de um jogo com brinquedos óticos. Assim, é possível observar que a narrativa se desenrola à semelhança dos movimentos de um telescópio, produzindo inicialmente a aproximação, o afastamento e novamente a aproximação do objeto mirado e, depois, como um caleidoscópio, movimentos que aceleram seu ritmo e, assim, produzem uma espécie de transe capaz de suspender o sentido do texto.

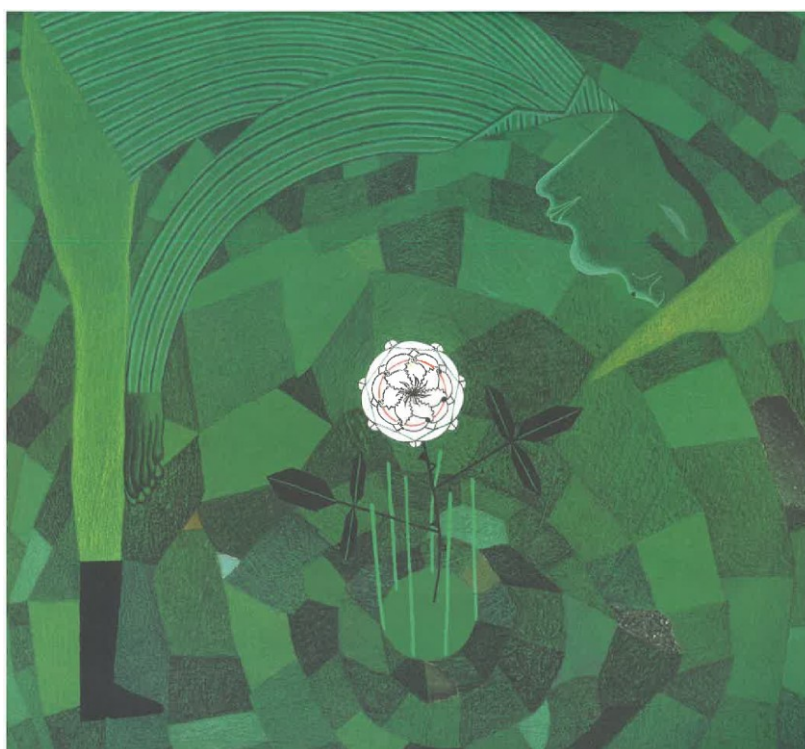
Movimentos que trazem o leitor para o centro da vertigem experimentada por Benjamin na manipulação dos brinquedos óticos, que são interrompidos, apenas, em dois momentos. O primeiro é provocado por uma frenagem na narrativa – a hora em que os personagens buscam a rosa dos ventos – que permite a dispersão dos elementos narrativos e sua posterior aglutinação, como se fossem imagens se formando no interior

de um tubo de caleidoscópio. É o momento da inversão do sentido da ciranda, que, atravessando na contramão o fio narrativo, vai desconstruindo a história.

De um lado o valor do choque, da violência, do engavetamento – catastrófico ou sexual -, em resumo, o valor da *desmontagem* sofrida, nesse momento, pela ordem das coisas; de outro, o valor de *visibilidade*, de conhecimento, de distanciamento, em resumo, valor de *montagem* do qual beneficiam, graças ao telescópio, a visão de perto e a visão de longe (HUBERMAN, 2015, p. 142 /143).

Um remelexo, sem dúvida, mas um remelexo ocorrido no espaço narrativo, no espaço de jogo proposto no início da história. Um jogo que conta ainda com as perturbações produzidas pelos movimentos de zoom e de afastamento tão comuns aos telescópios, como podemos ver nas mudanças do foco narrativo que imprimem ainda mais velocidade à ciranda composta por Roger.

Figura 2



No início, ele está no jardineiro e sua rosa, mas logo depois distancia-se, como em um movimento de telescópio, ampliando seu campo de visão. Esse movimento se dá não apenas na narrativa textual, mas inicia-se na imagem do jardineiro curvado, que produz a ideia de uma lente circular focada na rosa (figura 2), sugerindo a vertigem do homem, diante do abismo.

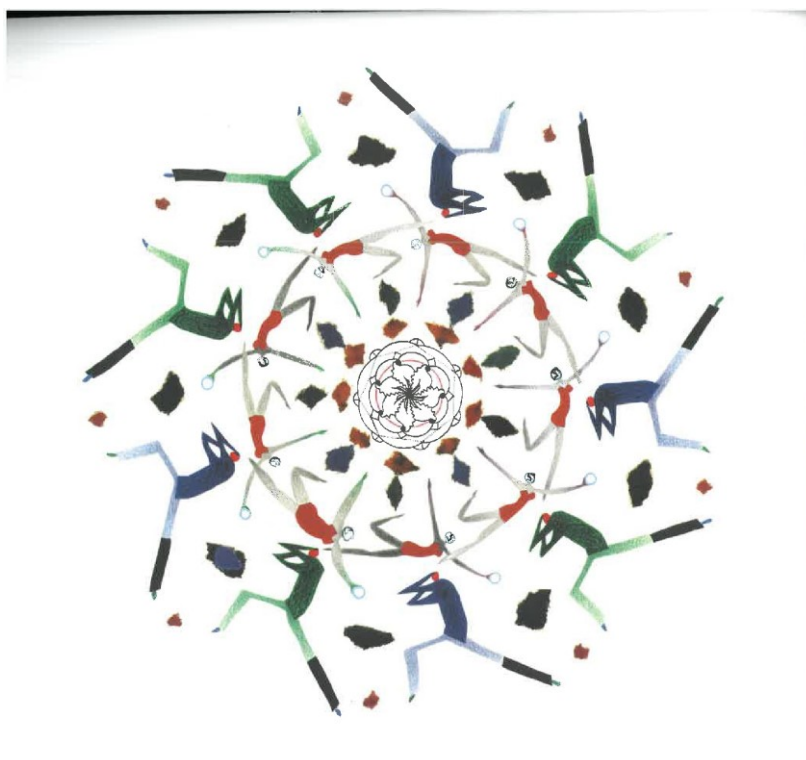
Mas, seguindo os movimentos do telescópio, ele emerge do abismo e passa a enxergar o gato que escondeu seu sapato, o irmão que lhe deu o gato, a mulher do irmão que herdou o gato do tio, o tio que morreu esperando uma carta de amor, o carteiro que a perdeu quando se abaixou para pegar um anel de latão descartado pela costureira que rejeitou o noivo, cuja mãe caiu em um buraco aberto para enterrar o velho que não morreu, porque foi cuidado por um macaco que fugiu do circo, depois que o palhaço pisou em seu rabo. Um palhaço que se assustou com o barulho do mundo caindo da mesa do intendente, primo da dona de um broche mal acabado por um ourives que se sentia desvalorizado pelo dono da balança que pesava o ouro, comprada do homem mais rico do mundo, que perdeu tudo depois que raptou a filha de um emir que queria muito ser raptada para fugir do casamento com um rajá, que ficou malcheiroso depois de se banhar com as ervas receitas por um médico sem diploma, que sonhava em tocar gaita de foles e foi impedido por um pai antiquado que não lia jornais, porque o jornaleiro não conseguia chegar à sua casa, porque a rosa dos ventos havia sumido e ele ficara desorientado.

A rosa dos ventos sumiu do mapa. “Quem escondeu a rosa dos ventos?” Alguém respondeu sussurrando: “Foi a Rosa Branca. Foi a Rosa Branca”. Mas espere um pouco... Rosa Branca está no cercado. Então Rosa Branca não escondeu a rosa dos ventos. E a rosa dos ventos continua no mapa (MELLO, 2013).

É, nesse momento, a segunda parte da história, que a circularidade da narrativa de Roger tem seu sentido invertido. Uma inversão que nos indica, segundo a hipótese desse trabalho, que “Todo cuidado é pouco!”, apesar de se construir como uma parlenda, não se presta, como elas, a reafirmar a tradição dos jogos falados, de falar da tradição, de mundos conhecidos e experimentados por gerações e gerações, mas, sim, para criar um ambiente de instabilidade onde seja possível ao autor e ao leitor subverter o papel de cada personagem e criar uma nova e desconhecida ordem para as coisas e as pessoas.

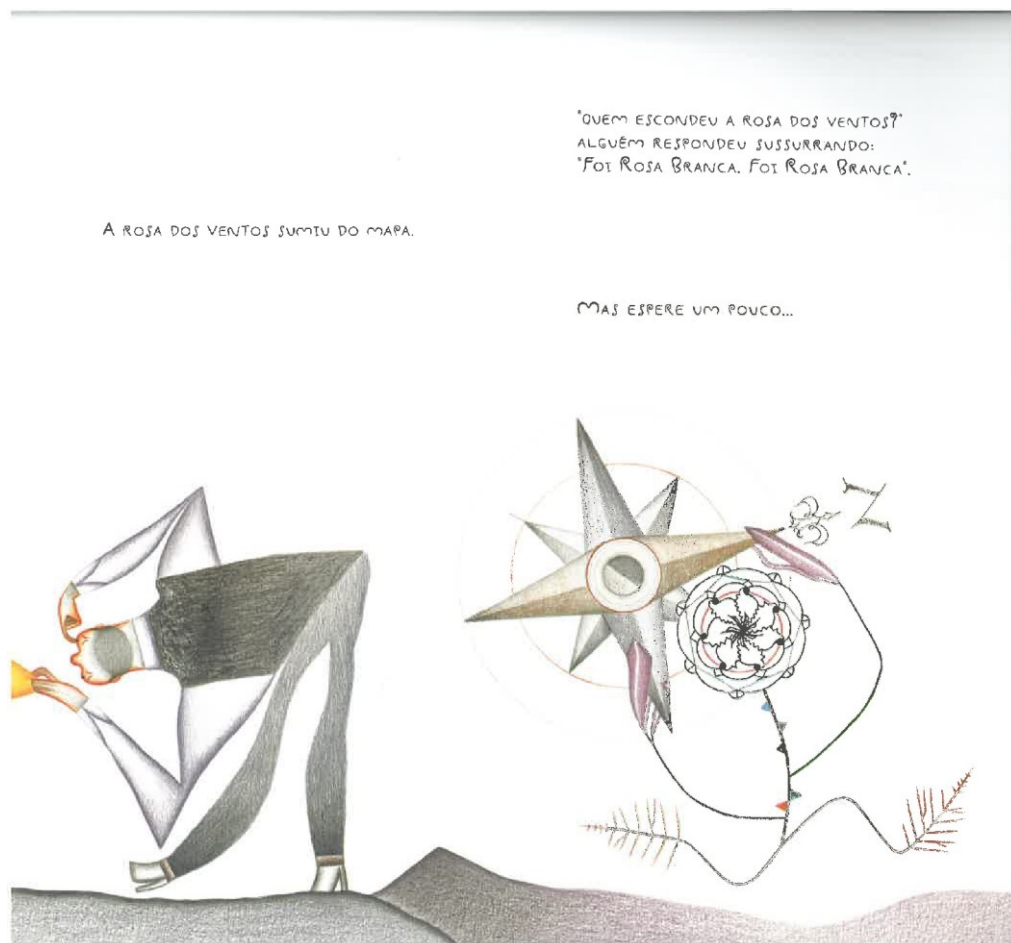
A reviravolta da narrativa, em “Todo cuidado é pouco!”, é fruto da desmontagem da corrente formada pelo encadeamento das histórias dos personagens, que provoca uma enorme confusão (figura 3), com corpos humanos e a Rosa Branca, ao centro, formando uma imagem caleidoscópica.

Figura 3



A essa roda, que acelera ainda mais a história, segue-se uma frenagem, que permite uma nova montagem, depois que os personagens percebem que o carteiro poderia, de posse da rosa dos ventos, encontrar o endereço do pai antiquado que esperava o jornal. Vale destacar que o elemento que permite a remontagem da história é a rosa dos ventos (figura 4), que representa a ordenação espacial que o homem europeu deu ao espaço geográfico na época da expansão marítima.

Figura 4



À vertigem importa não apenas desconstruir, mas principalmente construir, reconstruir. E, assim, Roger o faz, quando altera o movimento da narrativa, produzindo a

desmontagem que, como Benjamin previa, vai criar uma nova história. Mas, quando o leitor achava tudo resolvido, novamente ele é surpreendido por um novo ponto de escape da circularidade da ciranda, permitido pela mudança do jardineiro, que passa a andar sempre muito bem calçado e, por isso, nunca apanha uma gripe. Saudável, pode tirar a roupa do varal quando a chuva cai. É a oportunidade dada a Rosa Branca para fugir. Ela o faz e o ritmo da história novamente sofre uma frenagem, só que, dessa vez, Roger não se apresenta para desmontar e remontar a história. Caberá ao leitor fazer a desmontagem e nova montagem da narrativa.

Com essa segunda frenagem, o autor repete, agora, no interior da forma narrativa da qual se vale para contar a sua história, a subversão dos sentidos que impôs aos personagens, e, assim, altera a tradição das cirandas ao criar, no final da ciranda, um ponto de escape que rompe com seu caráter circular e com a fidelidade dela à ordem da narrativa. Desta forma, Roger não apenas altera a ordem da história, mas também a natureza da ciranda. Ao romper com a circularidade da ciranda, expõe seu espaço de jogo e possibilita, não apenas a mudança do ethos dos personagens de “Todo cuidado é pouco!”, mas a interferência do leitor em um espaço que, inicialmente, apenas ele, o autor, teria ingresso.

O jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e geralmente realizada dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço do jogo: de acordo com casos, a amarelinha, o tabuleiro de xadrez, o de damas, o estádio, a pista, o campo, o ringue, o palco, a arena, etc. Nada do que acontece no exterior da fronteira ideal tem importância. Sair do recinto por erro, por acidente ou por necessidade, lançar a bola para além do terreno ora desqualifica, ora acarreta uma penalidade. (...) De todo modo, o campo de jogo é um espaço reservado (CAILLOS, 2017, p. 38).

Um espaço que, na história de Roger, é aberto ao leitor que, desde o início, é convidado a jogar e experimentar a vertigem vivida pelos personagens. Mas, no finzinho da história, com a fuga da Rosa Branca, o convite deixa de ser passível de recusa e toma jeito de intimação. Quem insistir em se manter como expectador e se negar a invadir esse espaço de jogo, ficará sem um final para a história. Roger entrega a seu leitor a tarefa de remontar a história, que mais uma vez é interrompida pela frenagem da mão que opera o caleidoscópio, a mão dele próprio, o autor. Mas, dessa vez, caberá à outra mão, a mão do leitor, o esforço de remontar a história da Rosa Branca, dessa vez, como a sua imaginação quiser, o que imprime uma total imprevisibilidade à narrativa, que, dessa forma, se afasta da tradição das cirandas, que, em sua circularidade, falam de um mundo dado.

Vale lembrar que o leitor de Roger é uma criança (ou um adulto em busca da potência do olhar infantil), como um dia Benjamin foi em um carrossel, em Berlim, e que as crianças não costumam negar possibilidades. Elas são afeitas a vertigens por nelas viverem muito mais do que a ordem pode oferecer como experiência e, assim, como os Capitães da Areia, de Jorge Amado, em um passeio semiclandestino em um velho carrossel de um parque de diversões itinerante, o leitor de “Todo cuidado é pouco! está convidado a girar.

Pela madrugada os Capitães da Areia vieram. O Sem-Pernas botou o motor para trabalhar. E eles esqueceram que não eram iguais às demais crianças, esqueceram que não tinham lar, nem pai, nem mãe, que viviam de furto como homens, que eram temidos na cidade como ladrões. Esqueceram as palavras da velha de *lorgnon*. Esqueceram tudo e foram iguais a todas as crianças, cavalgando os ginetes do carrossel, girando com as luzes. As estrelas brilhavam, brilhava a lua cheia. Mas, mais que tudo, brilhavam na noite da Bahia as luzes azuis, verdes, amarelas, roxas, vermelhas do Grande Carrossel Japonês (AMADO, 2008, p. 82).

Referências

AMADO, Jorge. *Capitães da areia*. São Paulo, Companhia da Letras, 2008.

BENJAMIN, Walter. O caráter destrutivo. In: _____. *Rua de mão única*. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. (obras escolhidas, v. 2)

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MELLO, Roger. *Todo cuidado é pouco!* 2. ed. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2013.

Revista Kirkus. Disponível em: <<https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/roger-mello/you-cant-be-too-careful/>>. Acesso em: 01 jul. 2018.

Recebido em 13 de fevereiro de 2019.

Aceite em 3 de julho de 2019.

ⁱ Didi-Huberman, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte. Editora UFMG, 2015, p. 139.

ⁱⁱ Mello Neto, João Cabral. *Ilustrações para fotografias de Dandara*. São Paulo, Objetiva, 2011.

ⁱⁱⁱ Roger Mello é um premiado ilustrador e autor brasileiro de literatura para crianças e jovens, que ilustrou mais de cem livros publicados. Destes, vinte e dois também foram escritos por ele. Em 2014, ganhou o prêmio Hans Christian Andersen, de melhor ilustrador pelo conjunto de sua obra, tornando-se o único latino-americano a ser agraciado com a láurea.

^{iv} Fragmento da resenha sobre “*You can’t be too careful!*”, tradução no mercado editorial americano de “*Todo cuidado é pouco!*”, publicada na Revista Kirkus. Tradução da autora. Disponível em: <<https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/roger-mello/you-cant-be-too-careful/>>. Acesso em: 01 jul. 2018.