

O *Palácio da Loucura*: a mente humana retratada por Ariosto¹

Sara Gabriela Simião
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
sara.simiao@unesp.br

RESUMO: Este artigo tem por objetivo mostrar como o episódio do Palácio de Atlante é construído de modo a traçar uma espécie de retrato da mente humana obcecada, mais especificamente, da loucura, tema fundamental da obra *Orlando furioso* (1532), de Ludovico Ariosto. Ao longo do poema, as personagens empreendem *quêtes* próprias, tentando satisfazer as suas pulsões. Com isso, acabam se embrenhando cada vez mais na selva, espaço labiríntico em que se perdem física e mentalmente. Trata-se de uma obra marcada pelo movimento delirante, circular, e, muitas vezes vão, que desemboca em episódios de loucura (apaixonada e furiosa), e o Palácio aparece como uma síntese dessa pulsação incontrolável e delirante. Dentro dessa construção, a confusão sentimental das personagens e o errar são observáveis na perseguição doentia de projeções. O poeta, então, desenha um vai e vem incessante, que ocorre em um tempo e espaço infinitos. O delirante errar das personagens, que nunca alcançam os seus objetos de desejo, exprime os movimentos da loucura, que atingem o vazio. Além disso, as repetições refletem a energia gasta inutilmente atrás das infinitas metas do desejo. Isso reproduz o caráter monomaniaco da mente perdida e obcecada em uma ideia, da qual parece impossível se livrar. O atravessar de diferentes lugares marca, também, a circularidade presente ao longo do poema, que exprime o drama da ilusão e a dialética entre razão e loucura. Assim, circularidade e repetição formam o movimento da loucura humana e se materializam no Palácio.
Palavras-chave: *Orlando furioso*. Palácio de Atlante. Repetições. Circularidade. Representação da loucura.

ABSTRACT: Questo articolo si propone di mostrare come l'episodio del Palazzo di Atlante sia costruito per tracciare una sorta di ritratto della mente umana ossessionata, più precisamente della follia, tema fondamentale dell'opera *Orlando furioso* (1532), di Ludovico Ariosto. Per tutto il poema, i personaggi

¹ Este artigo faz parte da minha tese de doutorado, intitulada "Cor(ação) do cavaleiro: em busca de Angelica e Dulcinea pelos diferentes cronotopos de Orlando furioso e Dom Quixote de La Mancha", que é financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) — processo número 2019/02156-4 e foi financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

intraprendono le proprie *quêtes*, cercando di soddisfare le loro pulsioni. Di conseguenza, finiscono penetrando, sempre di più, la selva, uno spazio labirintico in cui si perdono fisicamente e mentalmente. È un'opera segnata da un movimento delirante, circolare e spesso vano, che porta a episodi di follia (appassionata e furiosa), ed il Palazzo appare come una sintesi di questa pulsione incontrollabile e delirante. All'interno di questa costruzione, la confusione sentimentale dei personaggi e l'errare sono osservabili nella malsana ricerca di proiezioni. Il poeta, quindi, disegna un incessante andirivieni, che si svolge in un tempo e in uno spazio infiniti. L'errare delirante dei personaggi, che non ottengono mai i loro oggetti del desiderio, esprime i movimenti della follia, che raggiungono il vuoto. Inoltre, le ripetizioni riflettono l'energia sprecata inutilmente dietro gli infiniti obiettivi del desiderio. Questo riproduce il carattere monomaniaco della mente perduta e ossessionata da un'idea, di cui sembra impossibile liberarsi. L'attraversamento di luoghi diversi segna anche la circolarità presente in tutto il poema, che esprime il dramma dell'illusione e la dialettica tra ragione e follia. Così la circolarità e la ripetizione formano il movimento della follia umana e si materializzano nel Palazzo.

Parole-chiave: *Orlando furioso*. Palazzo di Atlante. Ripetizioni. Circolarità. Rappresentazione della follia.

ABSTRACT: This article aims to show how the Atlantes's Castle episode is constructed in order to draw a kind of portrait of the human mind obsessed, more specifically of madness, a fundamental theme of the work *Orlando Furioso* (1532) by Ludovico Ariosto. Throughout the poem the characters undertake *quêtes* of their own, trying to satisfy their drives. As a result, they end up deeper and deeper into the forest, a labyrinthine space in which they get lost physically and mentally. It is a work marked by a delirious, circular and often vain movement, which leads to episodes of madness (passionate and furious) and the Castle appears as a synthesis of this uncontrollable and delirious drive. Within this construction the characters' sentimental confusion and the roam are observable in the unhealthy pursuit of projections. Then the poet draws an incessant coming and going, which takes place in infinite time and space. The delirious roam of the characters, who never reach their objects of desire, expresses the movements of madness, which reach the emptiness. Furthermore the repetitions reflect the energy wasted uselessly behind the endless goals of desire. This reproduces the monomaniac character of the lost mind obsessed with an idea, which seems impossible to get rid of. The crossing of different places also marks the circularity present throughout the poem, which expresses

the drama of illusion and the dialectic between reason and madness. Thus circularity and repetition form the movement of the human madness and materialize in the Castle.

Keywords: *Orlando Furioso*. Atlantes's Castle. Repetitions. Circularity. Representation of madness.

Introdução

Em *Orlando furioso* (1532), de Ludovico Ariosto, o Palácio de Atlante aparece, principalmente, nos cantos XI, XII e XIII. Nesse ambiente, a confusão sentimental das personagens e o errar (erro e vagar) se condensam na perseguição de fantasmas. Há um inesgotável movimento de vai e vem, que ofusca as noções de tempo e espaço. O Palácio funciona como uma espécie de depósito dos desejos das personagens, um lugar que representa as ânsias individuais que movem o homem. Ele é obra do mago Atlante, que tenta manter Ruggiero a salvo de seu destino mortal. Mas, como não há magia poderosa o suficiente para interferir na fortuna humana, acaba sendo destruído.

Apesar de ser um espaço concreto, com escadas e corredores, também é um lugar onde habita a ilusão. Trata-se de um complexo jogo: a realidade é invisível, uma vez que um cavaleiro não enxerga o outro, e, ao mesmo tempo, é palpável, pois eles estão em um espaço físico existente, que pode ser atravessado. O ilusório, apesar de ser fugidio, se torna real para cada cavaleiro, que passa a enxergar unicamente o que procura. Dentro desse complexo labirinto, o tempo se desvanece, pois apenas quem está fora do Palácio pode sentir os seus efeitos e a sua passagem, no caso, o poeta e os leitores. Mas, quem está dentro, não o percebe. Tempo e espaço, assim, são mascarados pela magia, sendo impossível para os capturados senti-los em sua totalidade. É como se cada personagem ficasse presa dentro de suas próprias monomanias.

Com isso, Ariosto desenha um episódio mágico de modo natural. Antonio Fortichiari (1994) observa que o Palácio une ilusão e realidade, ainda que efêmera, mostrando certa objetividade em seu canto. Além disso, a sua costumeira ironia contribui na dissolução da fantasia, revelando a grande racionalidade e consciência do poeta, que aceita a variedade e a irracionalidade da existência humana, na qual coabitam sabedoria e loucura. Assim, ao longo do poema, e, mais especificamente nesse canto, relata as ilusões, os desejos, e os sonhos que agitam o coração.

1 O sair do caminho (cor)reto

Uma das marcas do poema é o movimento. Luigi Scorrano (2015) chama-o cinético, pois as personagens estão em *quêtes* próprias, nas quais esgotam as suas energias. Mas, essa corrida frenética não é apenas algo físico, uma vez que se trata de uma manifestação do interior pulsante e inquieto, que deseja fugir das obrigações, que anseia partir em busca de realizações pessoais, ainda que possam ser inalcançáveis. Angelica é um dos principais exemplos dessa efervescência, sendo também um dos motores do poema. Ela foge por não aceitar a sua condição de mulher-objeto, foge para se manter salva. Com isso, outras personagens vão à sua procura e acabam envolvidas em disputas, aventuras, missões e armadilhas que, na maior parte das vezes, não se relacionam com o principal objetivo desses cavaleiros: a defesa da fé e de seus senhores.

Assim, antes de as personagens chegarem ao Palácio, é notável que o perder-se (fisicamente) e o perder a si (sair de si, a loucura) se manifestam em outro espaço, no caso, na selva. Esta acaba representando o sair das obrigações, do caminho direito, uma metáfora bastante presente no poema e que explica,

entre outros, o porquê de Orlando ser punido divinamente: “[...] perché torse/ dal camin dritto le commesse isegne [...]” (ARIOSTO, 2015, p. 1129). Ou seja, o sair do caminho leva ao errar em busca das paixões, que afasta os cavaleiros de suas obrigações e os mergulha no delírio. Robert Pogue Harrison (1993) percebe que, nas personagens, há uma ausência de controle da vontade e do intelecto, da virtude, e isso as faz desviar do caminho (cor)reto, dispersando-se em direções aleatórias na floresta, lugar do errar erótico-sentimental. Vagando ao acaso, acabam à mercê de forças que surgem das profundezas de suas paixões desenfreadas. E é dessa forma que chegam ao Palácio.

2 O Palácio da loucura

No canto XI, no final da 15^a oitava, Ruggiero ouve um estrépito, descobrindo que sua amada, Bradamante, está em perigo. Visando socorrê-la, Ruggiero atravessa um caminho sombrio e fosco até sair do bosque. A narração se encerra na 21^a oitava, quando o poeta retoma a história de Orlando. No final do canto, livre de seu compromisso anterior, o paladino francês volta a buscar por Angelica: “di piano in monte, e di campagna in lido,/ pien di travaglio e di dolor ne gia [...]” (ARIOSTO, 2015, p. 388). Sofrendo por causa de sua paixão, ia seguindo de baixo (*piano*) para o alto (*monte*). Esse par, muito presente no poema, indica o errar, pois retrata um movimento sem direção e sem sentido, e também a loucura, uma vez que ela está presente na Terra (baixo), mas ausente na Lua (alto): “[...] sol la pazzia non v’è poca né assai;/ che sta qua giu [Terra], né se ne parte mai” (ARIOSTO, 2015, p. 1135). Ao chegar a um bosque, Orlando ouve um grito. Eis que o movimento circular faz o leitor voltar para o momento em que o paladino resolve ir à busca de Angelica, quando, em seu pesadelo, ouve um

grito.

E mentre dice indarno: — Misero me!
chi ha cangiata mia dolcezza in toscò? —
ode la donna sua che gli domanda,
piangendo, aiuto, e se gli raccomanda.
Onde par ch'esca il grido, va veloce,
e quinci e quindi s'affatica assai.
Oh quanto è il suo dolore aspro et atroce,
che non può rivedere i dolci rai!
Ecco ch'altronde ode da un'altra voce:
— Non sperar più giorne in terra mai. —
A questo orribil grido risvegliossi,
e tutto pien di lacrime trovossi (ARIOSTO, 2015, p. 296).

É no canto XII que o *Palácio* faz a sua aparição. O proêmio, visando destacar um dos principais temas deste e também de todo o poema, coloca em destaque a busca, evocando a figura de Ceres. Orlando, se possuísse meios, procuraria Angelica da mesma forma que a deusa romana vai atrás de sua filha, Proserpina. Sergio Zatti (2011) nota que há uma antecipação da loucura, pois tanto Ceres, como Orlando arrancam árvores para extravasar a dor e a frustração. Além disso, o delirante vai e vem da personagem mitológica é marca do *Palácio*. A aproximação com Orlando também é notável quando o poeta afirma que Ceres procurou por selvas, campos, montes, pelo plano, vales, terra e mar, que, além de resgatarem a última oitava do canto anterior e se relacionarem com a terceira deste, refletem o perturbado e insistente errar em busca de algo querido.

Cerere, poi che da la madre Idea
tornando in fretta alla solinga valle,
lá dove calca la montagna Etnea
al fulminato Encelado le spalle,
la figlia non trovò dove l'avea
lasciata fuor d'ogni segnato calle;
fatto ch'ebbe alle guancie, al petto, ai crini
e agli occhi danno, al fin svelse duo pini;
e nel fuoco gli accese di Vulcano,
e diè lor non potere esser mai spenti:

O *Palácio da Loucura*: a mente humana retratada por Ariosto
Sara Gabriela Simião

e portandosi questi uno per mano
sul carro che tiravan dui serpenti,
cercò le selve, i campi, il monte, il piano,
le valli, i fiumi, li stagni, i torrenti,
la terra e 'l mare: e poi che tutto il mondo
cercò di sopra, andò al tartareo fondo.
S'in poter fosse stato Orlando pare
all'Eleusina dea, come in disio,
non avria, per Angelica cercare,
lasciato o selva o campo o stagno o rio
o valle o monte o piano o terra o mare,
il cielo, e 'l fondo de l'eterno oblio;
ma poi che 'l carro e i draghi non avea,
la già cercando al meglio che potea (ARIOSTO, 2015, p. 389-390).

Zatti (2011) também destaca que esse atravessar por diferentes lugares, ir de um ponto a outro, marca o movimento circular, *leit motiv* temático e formal da procura. Essa dinâmica espacial, de ações repetitivas que não alcançam os seus objetivos, mostra o drama da procura que nunca é satisfeita, sendo, portanto, inútil.

No poema, a quarta oitava retoma a última do canto anterior, em que Orlando ouve um choro vindo de uma donzela. Esta pede que o paladino a socorra, e ele não tarda, afinal acredita que se trata de Angelica. No entanto, o poeta deixa um alerta, pois não afirma que seja ela. A este respeito, Emilio Bigi (2015) afirma que o uso de *parecia* (*parea*) marca o caráter ilusório do que Orlando vê, adiantando o tema dominante do episódio. Alusão também ao vão e inevitável movimento humano atrás das igualmente vãs e inevitáveis ilusões vindas das paixões.

Piange ella, e si dibatte, e fa semblante
di gran dolore; et in soccorso appella
il valoroso principe d'Anglante;
che come mira alla giovane bella,
gli par colei, per cui la notte e il giorno
cercato Francia avea dentro e d'intorno.
Non dico ch'ella fosse, ma pareo

Angelica gentil ch'egli tant'ama (ARIOSTO, 2015, p. 390-391).

Seguindo o suposto raptor pela selva, chega ao prado em que aparece o Palácio. Dentro do mesmo, Orlando os perde de vista, começando, assim, a sua confusa peregrinação, marcada pelos pares: cá/lá; abaixo/acima; aqui/ali/acolá; quatro/cinco/seis vezes; uma/outra vez. Sobre estes, Nicola Bonazzi (2014) nota uma intenção. Ele, como Italo Calvino (2010) e Sergio Zatti (2011), concebe o Palácio como labirinto, onde os cavaleiros vagam e voltam para o mesmo ponto de partida. Para marcar esse errar vazio e circular, o poeta insiste nessa repetição. Isso reproduz o caráter monomaniático da mente perdida e obcecada em uma ideia, da qual parece impossível se livrar. Esses pares, repetidos no contexto errante, relacionam-se com a perda de tempo e de energia que é descrita na Lua. Os dualismos, em especial abaixo/acima, servem para manter a conexão entre a Terra, que fica embaixo, e o ambiente lunar que a imita constantemente, localizado no céu, portanto, no alto.

Subito smonta, e fulminando passa
dove piú dentro il bel tetto s'alloggia:
corre di qua, corre di là, né lassa
che non vegga ogni camera, ogni loggia (ARIOSTO, 2015, p. 392).

Movendo-se por caminhos vãos também seguiam outras personagens, em busca de corcéis e damas. A este respeito, Zatti (2011) aponta que, apesar de as projeções terem diferentes formas, trata-se de uma multiplicidade virtual, pois a substância é a mesma, no caso, a loucura. Esta é única, mas se reflete em diversas formas, em um jogo no qual a aparência (*parecer*) triunfa. E o desejo humano, que é variado e se fraciona em diferentes direções, se corporifica no movimento circular, marcado pelos pares supracitados. Além disso, no Palácio, a loucura se funde com o vagar, relacionado à busca dos cavaleiros. Contudo, antes do errar

físico, ocorre o erro mental, relacionado com alucinações e suposições.

Di su di giù va il conte Orlando e riede;
né per questo può far gli occhi mai lieti
che riveggiano Angelica, o quel ladro
che n'ha portato il bel viso leggiadro.
E mentre or quinci or quindi invano il passo
movea, pien di travaglio e di pensieri,
Ferraù, Brandimarte e il re Gradasso,
re Sacripante et altri cavallieri
vi ritrovò, ch'andavano alto e basso,
né men facean di lui vani sentieri;
e si ramaricavan del malvagio
invisibil signor di quel palagio.
Tutti cercando il van, tutti gli danno
colpa di furto alcun che lor fatt'abbia:
del destrier che gli ha tolto, altri è in affanno;
ch'abbia perduta altri la donna, arrabbia;
altri d'altro l'accusa: e così stanno,
che non si san partir di quella gabbia;
e vi son molti, a questo inganno presi,
stati le settimane intiere e i mesi.
Orlando, poi che quattro volte e sei
tutto cercato ebbe il palazzo strano [...] (ARIOSTO, 2015, p. 392-393).

Orlando segue confusamente e, quando mostra algum desânimo, ouve algo que atinge a sua maior obsessão: a defesa da virgindade de Angelica. Ele *pensa* ouvir a voz que era *semelhante* ao rogo da princesa.

Pargli Angelica udir, che supplicando
e piangendo gli dica: — Aita, aita!
la mia virginità ti raccomando
più che l'anima mia, più che la vita.
Dunque in presenza del mio caro Orlando
da questo ladro mi sarà rapita?
Più tosto di tua man dammi la morte,
che venir lasci a sì infelice sorte. —
Queste parole una et un'altra volta
fanno Orlando tornar per ogni stanza,
con passione e con fatica molta,
ma temperata pur d'alta speranza.
Talor si ferma, et una voce ascolta,
che di quella d'Angelica ha sembianza
(e s'egli è da una parte, suona altronde),

che chieggia aiuto; e non sa trovar donde (ARIOSTO, 2015, p. 393-394).

Zatti (2011) e Bigi (2015), ainda sobre o erro mental, recordam que este não acontece apenas no Palácio, visto que Orlando começa a sua busca por causa do pesadelo, no qual também aparece a preocupação com a virgindade de Angelica. Zatti (2011) ainda estabelece uma nova conexão entre o sonho e o encanto de Atlante. No primeiro, Angelica aparece como alucinação, algo irreal. E isso começa a traçar o movimento circular relacionado com os percursos confusos que levam Orlando até a loucura. O mesmo ocorre no Palácio, pois é uma projeção, algo imaterial e falso, que o faz desviar de seu caminho, ficando preso a uma forma de insanidade.

A loucura, como foi dito, é única, mas tem diferentes manifestações. Prova disto é que Ruggiero também acaba preso no Palácio, seguindo uma trajetória semelhante à de Orlando: pensa ver a sua dama e se envolve no mesmo esquema repetitivo. A voz é a mesma, mas cada um ouve o que desejava. Zatti (2011) afirma que a dinâmica espacial, de ações repetidas e vãs, explicita as armadilhas nas quais os cavaleiros caem, permanecendo presos no labirinto em que atuam.

Di su di giù va molte volte e riede;
né gli succede mai quel che desira:
né si sa imaginar dove si tosto
con la donna il fellon si sia nascosto.
Poi che revisto ha quattro volte e cinque
di su di giù camere e loggie e sale,
pur di nuovo ritorna, e non relinque,
che non ne cerchi fin sotto le scale.
Con speme al fin che sian ne le propinque
selve, si parte: ma una voce, quale
richiamò Orlando, lui chiamò non manco;
e nel palazzo il fe' ritornar anco.
Una voce medesima, una persona
che paruta era Angelica ad Orlando,
parve a Ruggier la donna di Dordona,
che lo tenea di se medesimo in bando (ARIOSTO, 2015, p. 394-395).

Então, revela-se que todos estavam presos no encanto de Atlante, que fizera o Palácio para prender Ruggiero, para afastá-lo do mortal destino. Também usa a armadilha para atrair outros cavaleiros, visando assegurar que a sua empreitada tivesse sucesso. Deixando o Palácio, o poeta volta o seu olhar para Angelica que, desejando voltar em segurança para o seu reino, cogita procurar um cavaleiro que a escolte. É destacável que a princesa também segue um caminho errante, semelhante ao de Orlando, o que destaca a circularidade e repetição que marcam o canto.

Or l'uno or l'altro andò molto cercando,
prima ch'indizio ne trovasse o spia,
quando in cittade, e quando in ville, e quando
in alti boschi, e quando in altra via (ARIOSTO, 2015, p. 396).

Ela chega ao Palácio e, graças ao anel mágico, Atlante e os cavaleiros não a percebem. Ademais, também não cai na armadilha, uma vez que esse objeto, posto na boca de uma mulher, a torna invisível, e deixa qualquer pessoa imune a encantos e feitiços — ou talvez não fique presa pelo simples fato de que não estava obcecada com algo ou alguém. Também é graças ao anel que ela percebe a magia que Atlante está usando.

Aproveitando a ocasião, Angelica reflete sobre quem deveria escolher para escoltá-la. Eleito Sacripante, a princesa tira o anel da boca e coloca-o no dedo para que pudesse vê-la, quebrando o encanto. O problema é que também Orlando e Ferrau avistam Angelica. Eis que o poeta faz uma nova revelação: enquanto estão no Palácio, os cavaleiros não se reconhecem, algo que evita conflitos. Voltando a Angelica, esta foge de seus pretendentes, como sempre. Galopa até se assegurar de que estão longe do Palácio, colocando novamente o

anel em sua boca. Diante dessa situação, sente desdém pelos guerreiros e prefere confiar sua segurança apenas ao seu anel. Mesmo fora do Palácio, o movimento vão se manifesta, mostrando quão potente é a loucura.

Volgon pel bosco or quinci or quindi in fretta
quelli scherniti la stupida faccia [...].
Di lor si ride Angelica proterva,
che non è vista, e i lor progressi osserva (ARIOSTO, 2015, p. 399).

Sergio Zatti (2011) indica que se trata de um canto no qual circularidade e repetição formam o movimento do tema central da obra, no caso, a loucura humana, e se materializam em uma estrutura concreta, ou seja, o Palácio. A importância deste consiste no fato de ser o epicentro da busca, conectando-se com outros lugares em que ocorrem ilusões e repetições, como a selva, na qual os cavaleiros erram, e a Lua. Calvino (2010), por sua vez, observa que o poema de Ariosto é um labirinto que se abre para outros labirintos, no caso, esse Palácio. Trata-se de um vórtice do nada, que engole as personagens. Por usar ilusões para atrair os cavaleiros, nesse espaço há apenas quem procura, e não o objeto procurado. Para Calvino (2010), Atlante consegue dar forma à ilusão, e esta é mostrada como algo monótono, diferente da vida, que é imprevista e variada. A ilusão consiste, pois, em correr desesperadamente de um lado para o outro, sem nunca alcançar o objeto de desejo. É um vagar obstinado que acomete a todos e atinge sempre o nada.

Se con Gradasso o con alcun ragiona
di quei ch'andavan nel palazzo errando,
a tutti par che quella cosa sia,
che più ciascun per sé brama e desia.
Questo era un nuovo e disusato incanto
ch'avea composto Atlante di Carena,
perché Ruggier fosse occupato tanto
in quel travaglio, in quella dolce pena,

che 'l mal'influsso n'andasse da canto,
l'influsso ch'a morir giovene il mena (ARIOSTO, 2015, p. 395).

Calvino (2010) sustenta ainda que Atlante consegue manter todos os desejos insatisfeitos, presos em um labirinto, mas o mago não tem poder sobre o espaço aberto do poema e do mundo. Por isso, a demolição do Palácio culmina em sua morte. Se, por um lado, a construção é destruída no plano físico, pelo outro, o palácio, ou melhor, o labirinto dos pensamentos, continua a existir na mente dos homens, que vagam pelo mundo em busca de suas ilusões. Assim, apenas a imagem que representa a fugacidade e os enganos das ânsias desaparece, mas elas, em si, continuam presentes.

3 O Palácio e o Labirinto

É significativo pensar o porquê de um palácio ter sido escolhido como abrigo das ilusões humanas. De acordo com Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2015), essa imagem evoca o tesouro, é onde os soberanos moram, é um depósito de segredos. Representa o poder, a fortuna e a ciência, tudo que escapa aos mortais. O palácio também representa “os três níveis da psique: o inconsciente (o segredo), o consciente (o poder e a ciência) e o subconsciente (o tesouro ou ideal)” (2015, p. 679). Assim, o palácio pode representar a própria mente humana, com as suas armadilhas e diferentes níveis. De outro ponto de vista, ilustra o jogo do mago que, com seu poder e ciência, busca manter escondidos — em segredo, de certo modo, presos dentro de suas próprias mentes — os cavaleiros, que foram capturados pelos seus ideais e tesouros projetados.

Mas, além do palácio, é importante ter em mente a imagem do labirinto. Segundo Chevalier e Gheerbrant (2015), o labirinto é formado por diversos caminhos que se entrecruzam, sendo que alguns são sem saída, o que os torna

impasses. A essência dele é unir, no menor espaço possível, uma grande e complexa variedade de caminhos, que visam retardar a chegada do viajante ao centro que anseia atingir. No caso do Palácio de Atlante, apenas duas personagens conseguem vencê-lo: Angelica, pois tem em posse o anel encantado, e Astolfo, que, após vagar até o cansaço, percebe o feitiço. Talvez por ter aprendido lições sobre engano e magia, ele tenha adquirido certa perspicácia. Mas, também é provável que tenha vencido esse desafio por não estar buscando pela pessoa amada. Diferente de boa parte das personagens, ele procura pelo seu cavalo, Rabicano. O que leva a supor que, quanto mais uma pessoa anseia por algo, mais alucinada se torna e, assim, não se torna capaz de vencer o labirinto. Visto que Orlando enlouquece por causa de uma paixão não correspondida, é de se supor que um sentimento erótico-amoroso é o anseio mais forte e também mais enganador.

Conclusão

O Palácio é duplamente encantado, pois, a mente repleta de ilusões das personagens reflete na estrutura mágica em que estão presas. Trata-se de uma paixão que sai de cada uma delas, impregnando tudo ao redor. Os fantasmas, que habitam os seus subconscientes, corporificam-se, invadindo o espaço, tornando-o labiríntico, como a mente humana, gerando um perpétuo vagar, que sempre atinge o vazio. Assim, a loucura sai das personagens, contaminando tudo com a ilusão.

Esse Palácio, como defende Mario Santoro, representa: “[...] la condizione illusoria e fallace degli uomini attratti da seducenti miraggi, in una vana ricerca di un loro bene bramato” (1989, p. 94). Visto que o poema busca retratar “[...] il

giudicio uman come spesso erra” (ARIOSTO, 2015, p. 95), não poucas vezes o erro, a aparência versus a essência, e o acreditar versus o fato, aparecem, sendo que são fundamentais no Palácio. Neste, torna-se nítido como o homem, de acordo com Santoro (1989), seguindo, em vão, os seus intermináveis desejos, acaba perdendo-se e enganando-se, sendo privo da razão, que o controla e quebra com ilusões.

E, para mostrar como a loucura humana, apesar de ter fontes diferentes, é essencialmente a mesma, a base do feitiço é igual: usar uma projeção, que assume formas diversas, mas que faz os cavaleiros confundirem aparência com realidade. Presos em um interminável vai e vem, acabam se tornando ridículos. Essa repetição, junto com o movimento circular, destacam a monotonia, mas também o poder da obsessão, que leva à insensatez.

Referências

ARIOSTO, Ludovico. *Orlando furioso*. Trad. Margarida Periquito. Lisboa: Cavalo de Ferro, 2007.

ARIOSTO, Ludovico. *Orlando furioso*. ZAMPESE, Cristina (org.). Milano: BUR, 2015.

BIGI, Emilio. Notas. In: ARIOSTO, Ludovico. *Orlando furioso*. ZAMPESE, Cristina (org.). Milano: BUR, 2015.

BONAZZI, Nicola. Dall’inferno del reale all’utopia della letteratura. Il Furioso tra la terra e la luna. *Griseldaonline*, [S. l.], v. 14, n. 1, 2014. DOI: 10.6092/issn.1721-4777/9181. Disponível em: <<https://griseldaonline.unibo.it/article/view/9181>>. Acesso em: 8 out. 2020.

CALVINO, Italo. *Italo Calvino racconta l’Orlando furioso*. 3. ed. Milão: Einaudi Scuola, 2010.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Trad. Vera da Costa e Silva; Raul de Sá Barbosa; Angela Melim; Lúcia Melim. 27. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.

FORTICHIARI, Antonio. *Invito alla lettura di Ariosto*. Milano: Mursia, 1994.

HARRISON, Robert Pogue. *Forests: the shadow of civilization*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1993.

SANTORO, Mario. *Ariosto e il Rinascimento*. 9. ed. Liguori: Nápoles, 1989.

SCORRANO, Luigi. *Ludovico Ariosto*. Roma: Ediesse, 2015.

ZATTI, Sergio. La trappola romanzesca di Atlante: lettura del canto XII dell'Orlando Furioso. *Chroniques italiennes web19*, v. 1, n. 19, 2011. Disponível em: <<http://chroniquesitaliennes.univ-paris3.fr/PDF/web19/Zattweb19.pdf>>. Acesso em: 5 jan. 2020.