

JOANA DE OLIVEIRA CÂNDIDO

DAS LEIS DE FANTASIA: A JORNADA DO LEITOR

PORTO ALEGRE

2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

SETOR DE INGLÊS

DAS LEIS DE FANTASIA: A JORNADA DO LEITOR

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Universidade Federal do Rio Grande do Sul
para obtenção do grau de Licenciada em Letras

Autora: Joana de Oliveira Cândido

Orientadora: Sandra Sirangelo Maggio

Porto Alegre

2013

*Quem nunca passou tardes inteiras
diante de um livro, com orelhas
ardendo e o cabelo caindo sobre o
rosto, esquecido de tudo o que o
rodeia e sem se dar conta de que
está com fome ou com frio...*

*Quem nunca chorou, às escondidas
ou na frente de todo mundo,
lágrimas amargas porque uma
história maravilhosa chegou ao fim
e é preciso dizer adeus às
personagens na companhia das
quais se viveram tantas aventuras,
que foram amadas e admiradas,
pelas quais se temeu ou ansiou, e
sem cuja a companhia a vida parece
vazia e sem sentido...*

*Quem não conhece tudo isso por
experiência própria provavelmente
não poderá compreender o que
Bastian fez...*

Michael Ende,

A História Sem Fim.

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, Elvira e Pedro, os primeiros contadores de histórias que conheci e que me levaram a Fantasia pela primeira vez; à minha irmãzinha Gabriela, que já não é tão pequena, ouvinte insaciável das minhas histórias; ao meu noivo, Ricardo, que mostrou que a menor das criaturas pode de fato mudar o curso da história; a minha orientadora Sandra Maggio, a sábia que auxilia tantos heróis; a minha outra Gabriela, irmã do coração que encontrei na universidade e que é tão leal e corajosa quanto o dragão da sorte Fuchur; e aos amigos Valter, Jéssica, Ana Iris, Luciane e Davi por fazer dessa jornada uma história digna de ser contada.

RESUMO

As histórias sobre heróis, em especial os mitos, apresentam uma estrutura recorrente. Nessa estrutura, a ideia de crescimento pessoal e superação está sempre presente. Mas de que forma essa jornada do herói pode interferir na vida das pessoas hoje? Se essa interferência acontece, como ela se dá? O romance *A História Sem Fim*, de Michael Ende, pode nos auxiliar na busca por essas respostas. Nós podemos ver essa mesma estrutura em outras obras, mas esse livro em especial apresenta a jornada do herói como parte de um processo de leitura. Assim, pode nos auxiliar a responder outras perguntas: Qual a sua ligação com a leitura? Como pode ser utilizado por professores para ajudarem seus alunos a descobrir os tesouros contidos no universo ficcional? Bastian, herói de *A História Sem Fim*, é um leitor que encontra um meio de resolver problemas pessoais através de experiências vivenciadas dentro do livro. Michael Ende consegue unir a estrutura da jornada do herói com o processo de autoconhecimento e amadurecimento que ocorre através da prática de leitura. Discutiremos essa jornada arquetípica e as imagens presentes nela usando como suporte as ideias de Joseph Campbell, Gilbert Durand, Diana e Mario Corso. Nosso objetivo é apontar como essa história pode ser lida como uma alegoria para o processo de leitura.

Palavras-chave: 1. Michael Ende. 2. *A História Sem Fim*. 3. Jornada do Herói. 4. Leitura

ABSTRACT

Stories about heroes, myths in special, present a recurrent structure. The idea of personal growth and overcoming limits is always part of this structure. But in what ways does this journey of the hero interfere in people's lives nowadays? If this interference happens, how does it occur? *The Never Ending Story*, written by Michael Ende, can help us with the answers. We can see the same structure in other books, but this story has the peculiarity of connecting the journey of the hero with the journey of the reader. In this sense, it helps us find answers for further questions: How does it relate to the reading process? How can it this book be used by teachers to foment the interest for reading in their students? Bastian, the hero in *The Never Ending Story*, is a reader who finds a way to solve his personal problems through his experience in the book. Michael Ende manages to unite the structure of the journey of the hero with the processes of self-knowledge and maturation that takes place through the practice of reading. We will use the works of Joseph Campbell, Gilbert Durand, and Diana & Mario Corso to discuss the archetypal journey. Our objective is to emphasize the aspects through which this story can be read as an allegory of the reading process.

Keywords: 1. Michael Ende. 2. *The Never Ending Story*. 3. The Journey of the Hero. 4. Reading.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 ESPIANDO PELA FECHADURA: ATREIÚ.....	12
1.1 O Filho de Todos.....	12
1.2 A Velha Morla.....	15
1.3 O Cavalo e o Dragão.....	17
1.4 O Cientista, a Curandeira e o Oráculo do Sul.....	20
2 CRUZANDO A PORTA: BASTIAN, O SALVADOR.....	24
2.1 O Filho de Ninguém.....	24
2.2 O Amuleto, a Floresta e o Leão.....	27
2.3 O Contador de Histórias.....	30
2.4 O Tirano e a Deusa.....	32
2.5 Os Antigos Imperadores e a Dama Aiuola.....	34
2.6 Os Sonhos, os Amigos e o Senhor de Dois Mundos.....	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
REFERÊNCIAS.....	42

INTRODUÇÃO

Desde 1979, *A História Sem Fim* dá aos leitores a chance de salvar o reino de Fantasia. Nessa obra, corpus deste trabalho, Michael Ende nos traz um jogo de espelhos construído com três heróis: Atreiu, Bastian e o leitor. Bastian rouba o livro *A História Sem Fim* (2010) e passa a acompanhar as aventuras de Atreiu, herói no livro roubado, ao passo que o leitor acompanha a jornada de Bastian. Detalhes como a capa do livro, a mudança das cores no texto e mesmo atitudes dos personagens e do leitor durante a leitura da obra montam essa brincadeira com reflexos que discutiremos posteriormente.

Segundo Umberto Eco (1994), existe um tipo ideal de leitor que o texto não só prevê como colaborador como procura criá-lo. Eco o chama de leitor-modelo. Bastian passa a crer em Fantasia, ou seja, ele sela o pacto de leitura requerido para que ele possa aceitar as situações que esse tipo de texto literário apresenta, situações que, nas palavras de Eco, extrapolam o sensato e o razoável. Bastian é um leitor que se modifica durante suas experiências com *A História Sem Fim* e ao mesmo tempo ele é o herói da obra de Ende. Para nós a trajetória de Bastian funciona como uma alegoria do leitor-modelo, leitor que sela o pacto de leitura com a obra aceitando os acontecimentos narrados no livro como sendo razoáveis, possíveis de acontecer. Esse leitor se abre para as experiências nas terras mágicas da fantasia e acaba por ser modificado por elas. Essa alegoria de Bastian como representação do leitor-modelo foi o principal motivo da escolha do corpus para este trabalho já que nosso foco é o desmembramento do leitor como herói de sua própria história, ou seja, o herói se esfacela e se reconstrói como alguém novo durante sua jornada e o mesmo faz o leitor enquanto acompanha a trajetória do herói, desde que este aceite as regras impostas pelo texto que está lendo.

Como mencionado por Umberto Eco em seu livro *Seis Passeios pelo Bosque da Ficção*, o leitor pode andar pelo bosque da fantasia utilizando cada experiência de leitura para aprender mais sobre a vida. Contudo, é preciso que o leitor preencha essas experiências de significação, é preciso que as imagens que se formam em sua mente vão além do significado mais simples para que elas expressem o que a linguagem comum não pode exprimir e atinjam o indivíduo no nível do inconsciente, fazendo com que ele, através do autoconhecimento, modifique a si mesmo. Esse processo de significação para além do significado imediato das palavras envolve símbolos e arquétipos. Buscaremos então em Joseph Campbell e Gilbert Durand as ferramentas para essa análise.

No primeiro capítulo mostraremos os traços típicos da jornada do herói dentro da *Grande Busca* empreendida pelo personagem Atreiu, destacando os pontos que mais tarde serão necessários para entender a relação de Bastian com a história que lê na narrativa de Ende. Nas palavras de Campbell (2007), o herói é o homem da submissão autoconquistada, é o portador da espada flamejante, cujo toque, cujos golpes, libertarão a terra. Atreiu é assim apresentado pela Imperatriz Criança na história de Ende. Ele é o único que pode encontrar o salvador de Fantasia, que está prestes a ser destruída pelo Nada. Ele aceita a demanda e vive o ciclo arquetípico da jornada do herói. Um caminho de amadurecimento e glória acima dos feitos dos homens comuns. Não nos aprofundaremos muito na aventura de Atreiu, visto que um trabalho bem extenso já foi feito por Leonardo Pereira Oliveira nesta mesma universidade. Como Oliveira (2004) segue a mesma abordagem teórica que usaremos e como nosso foco é o personagem Bastian, e não Atreiu, discutiremos apenas o necessário para entender como Bastian se identifica com o herói do livro que está lendo.

Dedicaremos o segundo capítulo deste trabalho a Bastian que, como já dissemos anteriormente, é o foco dessa análise. No segundo capítulo falaremos sobre como Bastian sela o pacto de leitura e como se dá sua interação com o universo ficcional de Fantasia e os perigos dessa escolha.

Toda viagem pela terra da ficção é uma aventura perigosa. A literatura está repleta de personagens que sucumbiram por não serem capazes de manter o equilíbrio entre a realidade das páginas que liam e as suas próprias realidades. Dom Quixote (2010), leitor de romances de cavalaria se embrenhou tanto nas narrativas que perdeu o senso de seu próprio mundo, Madame Bovary (2010), leitora de histórias de amor perdeu a vontade de viver por não ter a beleza desses romances de tinta em sua vida cotidiana, e o próprio Bastian, que assumiu as características de menino atlético, corajoso e poderoso foi abrindo mão de si mesmo por meio das lembranças de seu mundo enquanto estava em Fantasia. Eles, entre muitos outros, são lembretes de que, como diz Tolkien, o *Belo Reino* pode ser muito perigoso. Esse segundo capítulo justamente tratará dessa entrada no mundo ficcional. Ela exige a entrega do leitor e ao mesmo tempo determina sua saída. Bastian chega à beira da loucura quando decide tomar o reino de Fantasia e se tornar o novo imperador, ou seja, o perigo está em querer ficar. Discutiremos então como essa parte da obra de Ende apresenta os aspectos negativos da interação com a fantasia.

Eco afirma que podemos utilizar nossas experiências adquiridas no bosque da ficção para aprender mais sobre a vida, sobre o passado e o futuro; mas, visto que o bosque é feito para todos,

não podemos procurar nele coisas que dizem respeito somente a nós mesmos. Quando Bastian tenta tomar Fantasia, ele quer tornar seu algo que pertence a todos e é aí que o texto obriga o leitor a voltar, ou seja, Bastian precisa encontrar seu caminho de volta para não perder a si mesmo.

É imprescindível, portanto, que o leitor saiba a hora de sair ou terá um preço muito caro a pagar, sua consciência. Diferentemente de Dom Quixote e Madame Bovary, Bastian acha seu caminho de volta e com ele vem a renovação de si mesmo que poderá modificar seu próprio mundo. Finalmente discutiremos as mudanças que se deram em Bastian através desse processo de leitura.

A história de Bastian Baltasar Bux se organiza, resumidamente, da seguinte forma: Primeiro Bastian recebe o chamado à aventura quando começa a ler o livro *A História Sem Fim*. A princípio ele nega esse chamado e por fim, quando não há outra opção, ele o aceita. Ele vive uma série de acontecimentos mágicos e cumpre tarefas ditas impossíveis. Volta triunfante, trazendo benefícios conseguidos na jornada para resolver problemas do seu mundo. Essa estrutura se encaixa no que Campbell chama de *unidade nuclear do monomito*. Campbell(2007) diz:

“O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.

Um herói vindo de um mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (Campbell, 2007, p. 36.)

Sendo a jornada de Bastian uma alegoria da relação do leitor-modelo com texto e das possibilidades de mudança do indivíduo que se abrem com essas experiências de leitura e ao mesmo tempo uma história que apresenta essa estrutura de ritual de iniciação discutida por Campbell(2007), a análise do processo de amadurecimento desse personagem através da leitura pode iluminar um pouco mais a questão da ação da literatura sobre o ser humano.

Como professores de literatura temos a responsabilidade de guiar nossos alunos no passeio por esses bosques da ficção. Conhecendo os mecanismos do reino da fantasia que servem de instrumento para o autoconhecimento e o desenvolvimento da autonomia desses alunos, podemos ajudá-los a usar as experiências por eles adquiridas nessas leituras de forma positiva.

Assim esse estudo se sustenta, como um meio de melhor entender a modificação que a literatura pode despertar no ser humano.

1. ESPIANDO PELA FECHADURA: ATREIÚ

1.1. O Filho de Todos

Campbell diz que o herói composto do monomito é dotado de habilidades extraordinárias e frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, Atreíú não é diferente. Seus dons não vêm de berço, sua tribo vive nos confins de Fantasia e leva uma vida dura no Mar de Ervas, uma planície coberta de relva alta e verde que ondula como a água do mar. A necessidade de sobreviver em um lugar tão isolado e com grande escassez de comida aperfeiçoa certas habilidades específicas naqueles que conseguem crescer. Atreíú é forte, ágil, austero e tem grande perícia com armas de caça, pois, justamente a única fonte de comida e vestimentas é o búfalo púrpuro. Ende(2010) diz:

“As pessoas que moravam ali eram conhecidas como o “povo da erva” ou também como “os Peles-Verdes”... Levavam uma vida muito modesta, dura e severa, e as crianças, tanto os meninos como as meninas, eram educadas na coragem, na nobreza e no orgulho. Tinham de se habituar a suportar o frio, o calor e grandes privações, e tinham que provar sua coragem. Tudo isso era necessário porque os Peles-Verdes eram um povo de caçadores. Tudo aquilo de que necessitavam era extraído ou da erva dura e fibrosa da pradaria ou dos búfalos cor de púrpura que percorriam o Mar de Ervas em gigantescas manadas.” (Ende, 2010. p. 38.)

Portanto, Atreíú não nasceu com dons maravilhosos, ele os desenvolveu com o passar de seus dez anos de vida. Sim, porque nosso jovem índio tem apenas 10 anos quando é chamado para a Grande Busca. O fato de suas habilidades serem fruto de seu próprio esforço e a tenra idade o torna um herói mais acessível para Bastian, mais próximo, ainda que Bastian seja bem diferente de Atreíú, mas isso discutiremos adiante.

Nas sociedades tribais os ritos de passagem comumente se dão no período da puberdade, na passagem da vida infantil para a adulta. Atreíú é encontrado pelo arauto da Imperatriz quando estava prestes a fazer o ritual de passagem de sua própria tribo, a primeira caçada. Sua flecha estava o arco e ele já tinha um grande búfalo púrpuro na mira quando chegou o aviso de que um centauro chegara à aldeia a mando da Imperatriz Criança. A contragosto o indiozinho vai ao encontro de Cairon, o servo da Torre de Marfim, para saber o que a soberana de Fantasia desejava. Essa interrupção é muito importante já que aponta que Atreíú deve ser ainda criança para seguir nessa jornada.

Enquanto criança, Atreiu ainda está ligado ao mágico e assim precisa ser para que possa ser o paladino da Imperatriz Criança, que é o próprio coração de Fantasia. Também há a questão do próprio ritual de passagem, visto que a jornada do herói nada mais é do que um ritual de passagem, a caçada do búfalo púrpura será substituída pela busca do salvador de Fantasia. Assim afirma Campbell:

“... a separação ou afastamento, consiste numa radical transferência da ênfase do mundo externo para o mundo interno,... o reino sempiterno que está dentro de nós. Mas esse reino, como nos ensina a psicanálise, é precisamente o inconsciente infantil.

... Todos os ogros e auxiliares secretos da nossa infância habitam nele, lá reside toda mágica da infância.

E, o que é mais importante, todas as potencialidades vitais que jamais conseguimos levar à realização adulta, aquelas outras partes de nós mesmos, aí estão; pois essas sementes douradas não perecem.”
(Campbell, 2007, p. 27)

O herói de Fantasia precisa ter acesso a essas sementes douradas, pois elas são de certa forma a essência de Fantasia. O reino da Imperatriz Criança se encontra ameaçado pelo Nada, ou seja, o próprio esquecimento e é na vida adulta que deixamos Fantasia para trás. Apenas um coração de criança pode entender essa terra mágica em sua plenitude. Atreiu precisa então partir como criança às portas da vida adulta para cumprir a missão imposta pela Imperatriz.

Quando Cairon chega ao Mar de Ervas, levando consigo o símbolo da soberana de Fantasia, ele descobre que o herói escolhido para salvar o mundo é um órfão de 10 anos de idade. Os pais de Atreiu foram mortos por um búfalo quando este era ainda um bebê e todos os membros da tribo o criaram. Por esse motivo se chama Atreiu, que significa filho de todos. Esse detalhe já o marca como uma pessoa incomum. Ele não está ligado de forma direta a nenhum índio da tribo dos Peles-Verdes, portanto seu destino não está em seguir os passos de seus pais. Marcado no início da vida, o herói se apresenta para algo maior, um destino acima dos homens comuns. O fato de Atreiu ser “o filho de todos” também pode ser lido de outra forma ainda como indicação de ser o escolhido de Fantasia. Sendo filho de todos, ele pertence a todos, ou seja, ele zela pelos interesses do bem comum e não por interesses pessoais. Quando o desequilíbrio se apresenta no mundo, ele clama por um herói e o reino da Imperatriz Criança tem um filho para responder a esse chamado e salvar a terra da destruição. Tanto é assim que, embora chegue irritado e pergunte a Cairon por que o

centauro o havia afastado de sua caçada, ele logo aceita a demanda ao saber sobre a doença da imperatriz Criança e o mal que ameaça Fantasia.

A orfandade de Atreiu não apenas o marca como herói, mas também o aproxima daquele que está lendo sua história, Bastian. Embora ele não tenha a força, a coragem ou a resistência de Atreiu. Bastian também é órfão. Sua mãe faleceu e seu pai se encontra em um estado de depressão profundo, não cuidando do filho. Atreiu é filho de todos, mas também é filho de ninguém e nesse ponto ele se iguala a Bastian.

Atreiu é honrado e amado por sua tribo, o que não acontece com o leitor gorducho da obra de Ende, ele se encaixa na descrição de Campbell do herói que é admirado pelos seus mesmo antes de partir em sua jornada. Por sua vez, Bastian se enquadra na outra imagem bastante comum do herói antes da jornada, aquele que é ignorado e descreditado por todos. Atreiu então supre essa necessidade de ser amado que Bastian possui, tornado herói de pele verde ainda mais atrativo para Bastian por encarnar um de seus grandes desejos.

A Atreiu é então entregue o símbolo da Imperatriz Criança, o Aurin. Também conhecido como “o brilho” ou “a jóia”, o Aurin é um amuleto mágico que só pode ser carregado pelo escolhido pela soberana de Fantasia. A mesma imagem aparece na capa do livro de Ende, na capa do livro que Bastian está lendo e naquele momento na mão de Atreiu: duas cobras, uma comendo a cauda da outra. Esse amuleto possui poderes da Imperatriz e por isso vem com regras de como o seu portador deve proceder. Cairon, o centauro as explica da seguinte forma:

“ - Que o AURIN lhe dê grande poder – disse solenemente – Mas não o utilize, pois a imperatriz Criança também nunca faz uso do seu poder. AURIN o protegerá e o guiará, mas você não deve intervir, seja o que for que veja, pois agora sua opinião pessoal deixa contar.

... Tudo deve ter o mesmo valor para você, o bem e o mal, o feio e o belo, a loucura e a sabedoria, tal como tudo tem o mesmo valor para a imperatriz Criança. Você só pode perguntar, mas nunca julgar por si mesmo. Nunca se esqueça disso, Atreiu!”(Ende, 2010, p. 42)

A joia mágica implica que Atreiu abra mão de julgar ou de ter opiniões próprias sobre os seres de Fantasia. Isso nos diz muito sobre o tipo de jornada que está para começar. Atreiu precisa abrir mão de seu orgulho e de sua vontade. Apenas os interesses da imperatriz contam e ela não faz julgamentos, pois como coração de Fantasia, que reúne todas as histórias, ela sabe da importância de todos os personagens, lugares e situações de cada narrativa. Assim como o herói precisa de

provações para que possa amadurecer, as histórias precisam de momentos de perigo e de vilões, portanto todos eles são necessários à Fantasia, eles também a compõem.

A imagem do AURIN nos remete a imagem da cobra mordendo a própria cauda, o ouroborus, mas discutiremos isso mais tarde quando o AURIN passa às mão de Bastian.

1.2. A Velha Morla

Atreiú cavalga por muitos dias sem encontrar quem saiba lhe dizer como ou onde encontrar o salvador de Fantasia ou onde pode encontrar alguém que saiba. Nesse caminho ele encontra com três Troles, criaturas semelhantes a árvores que vivem nas florestas, que foram atingidos pelo Nada. Eles têm buracos que estão crescendo e que aumentarão até que eles deixem de existir. Esses seres alertam Atreiu da proximidade do perigo, o índio chega então no que Campbell chama de *passagem pelo primeiro limiar*. Em *O Herói de Mil Faces* encontramos:

“ Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar” , na porta que leva à área da força ampliada.

... Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo.”
Campbell, 2007, p. 82)

Mesmo com o alerta, Atreiu segue em frente e tem seu primeiro contato com o Nada, subindo em uma alta árvore e olhando na direção afetada. Agora ciente do inimigo o indiozinho continua sua jornada e durante o sono um outro mecanismo comum desse tipo de história aparece. Atreiu sonha com o búfalo púrpura que tinha em sua mira pouco antes de ser chamado para a grande busca. A imagem do animal que recebe ajuda e depois retribui ao herói é muito comum nos contos de fadas e mitos. O búfalo não foi ajudado intencionalmente por Atreiu, mas foi poupado e o ajuda informando a direção que deve seguir. Ele diz ao pele-verde que deve procurar pela Velha Morla no meio do Pântano da Tristeza, na Montanha do Corno.

No caminho até a montanha Atreiu perde seu cavalo companheiro, Artax, mas discutiremos isso no próximo tópico, fazendo uma comparação com o Dragão da Sorte. Então voltemos à Velha Morla, que é o assunto deste.

Atreiu encontra uma caverna cheia de lodo na Montanha do Corno e acaba por descobrir que a montanha é a Velha Morla, uma gigantesca tartaruga dos pântanos. De dentro da caverna, ou melhor, da carapaça sai a cabeça da criatura que se põe a conversar com o jovem índio. Atreiu lhe mostra o Aurin e fala sobre o perigo que Fantasia está enfrentando.

A Morla pouco parece se importar com a doença da imperatriz ou com o Nada. Ela fala como se conversasse consigo mesma e responde aos apelos de Atreiu da seguinte forma:

“ - Escute – gorgolejou Morla – Somos velhas, menino, velhas demais. Já vivemos bastante. Já vimos muito. Para quem sabe tanto como nós, nada é importante. Tudo se repete eternamente, dia e noite, verão e inverno; o mundo está vazio e não tem significado. Tudo se move em círculos. O que aparece tem de desaparecer, o que nasce tem de morrer. Tudo passa, o bem e o mal, o estúpido e o inteligente, o belo e o feio. Tudo é vazio. Nada é real. Nada é importante.” (Ende, 2010, p. 58)

Como disse a Velha Morla, tudo no mundo passa, mas a tartaruga nunca morreu, nunca “passou”. Ela reconhece o ciclo de renovação do mundo, o eterno retorno, que também está ligado ao próprio Aurin, mas essa questão da simbologia das serpentes na joia da imperatriz será discutida no próximo capítulo. Tudo é vazio para a Morla porque ela própria nunca se renovou. Ela serve de alerta para o herói, não Atreiu, que já aceitou sua demanda, mas para Bastian que ainda se nega a aceitar o chamado. Segundo Campbell, a vida pode surgir apenas da morte, é do fim que surgem as coisas novas. Na jornada arquetípica do herói seu eu antigo precisa morrer para que renasça renovado, livre de sua antiga forma imperfeita.

O mesmo se dá com a própria Imperatriz Criança. O mal que atinge Fantasia está ligado à doença da Imperatriz. Como Atreiu acaba descobrindo, depois de um jogo de retórica com a Morla, a soberana de Fantasia precisa de um novo nome. Ela precisa ser renovada e para isso precisa morrer, pelo menos simbolicamente, para que a terra seja renovada e salva do Nada. Aquele não se renova, fica parado no tempo e está fadado ao esquecimento, que é justamente o inimigo que ameaça a destruir Fantasia. Embora a Morla fale com Atreiu, por dentro o mesmo vazio já a devorou. Ela não é mais capaz de sentir ou de se modificar e portanto os ciclos do mundo a fazem pensar que o mundo anda em círculos, ou seja, não progride.

O mesmo que aconteceu com a tartaruga pode acontecer com o herói se ele não aceita o chamado. Ele pode até resistir, a princípio, mas se não acabar por ceder a necessidade de amadurecimento cobrará seu preço. Ele será devorado pelo esquecimento, pelo Nada.

O jogo de palavras entre Atreú e a Morla também é digno de nota, para entender a trajetória do herói. Silva diz que o fato de o chamado de Atreú ter chegado pelas mãos de um centauro enfatiza o lado irracional, já que o arauto é meio animal, e o sentido geral será de algo mais incontrollável do que é aceito por nós como humano. É como uma pulsão natural, por isso relacionada ao inconsciente. Essa ligação mais forte ao fantástico enfatizaria que atender ao chamado não seria uma decisão lógica, embora fosse a certa. Contudo, mesmo que abandonar a lógica seja uma requisição do arauto, ela pode ser de alguma valia durante a jornada. Isso parece indicar o mesmo que o discurso da Velha Morla, *bem e mal, belo e feio, estúpido e inteligente* estão em pé de igualdade, ou seja, deve haver equilíbrio mesmo entre racional e irracional.

1.3. O Cavalo e o Dragão

Atreú teria que percorrer grandes distâncias em sua aventura, já que Fantasia é descrita como uma terra sem fronteiras. Acompanhado o herói no início da jornada temos o cavalinho Artax, fiel companheiro de Atreú para as caçadas na pradaria. O animal carregou Atreú por sete dias até a Floresta de Haule, onde o indiozinho encontrou os Troles e encarou o Nada pela primeira vez, dali foram até o extremo norte de Fantasia para encontrar a Velha Morla e lá o companheiro de Atreú encontrou seu fim.

Artax receia entrar no pântano e só o faz depois que Atreú insiste. Aqui já podemos traçar um paralelo com a montaria que o substituirá, Fuchur, o Dragão da Sorte. Ao chegar no Pântano da Tristeza, o cavalinho se afina com o padrão de pensamento dos outros seres de Fantasia, ele passa a acreditar que a busca de Atreú é inútil, que Fantasia está condenada e não há nada que possa ser feito. Esse pessimismo e excesso de racionalidade por parte de Artax entra em contraste com o otimismo inabalável de Fuchur. Assim como antes mencionado sobre o centauro Cairon, o Dragão da Sorte representa a pulsão animal que move esse tipo de jornada. Se com a chegada do arauto fica claro que não é a racionalidade que vai guiar a jornada de Atreú, essa mensagem se confirma com a troca das montarias. Artax, ligado ao passado do herói e a sua tribo, precisa ficar para trás e dar

lugar a Fuchur, criatura que se mantém crente no êxito da jornada apesar dos grandes perigos que se apresentam a Atreiu.

Artax não está à altura da aventura do herói e por isso precisa ser substituído por Fuchur. A cena da morte do cavalo e a do momento em que Atreiu encontra o Dragão da Sorte são cruciais para explicar esse ponto. Artax morre em meio à água, esse símbolo aparece aqui em seu aspecto negativo ligado à morte. Gilbert Durand em *As Estruturas Antropológicas do Imaginário* organiza essas imagens arquetípicas em dois regimes, o diurno e o noturno. O regime diurno é o regime da antítese externalizada (luz/trevas, bem/mal, feminino/masculino, vida/morte, etc.) e o regime noturno é o da antítese internalizada, ou seja, no regime noturno a batalha se dá dentro do indivíduo; e a morte, que no regime diurno aparece como o inimigo a ser derrotado, se apresenta acolhedora. Segundo Durand, o símbolo da água está ligado, no regime diurno, ao fluxo menstrual, à passagem do tempo e, conseqüentemente, à morte. Durand diz:

“O que constitui a irremediável feminilidade da água é que a liquidez é o próprio elemento dos fluxos menstruais. Pode-se dizer que o arquétipo do elemento aquático e nefasto é o sangue menstrual.

...pelo esquema heraclitiano da água que corre ou cuja profundidade, pelo seu negrume, nos escapa, e pelo reflexo que redobra a imagem como a sombra redobra o corpo. Esta água negra é sempre, no fim de contas, o sangue, o mistério do sangue que corre nas veias ou escapa com a vida pela ferida, cujo aspecto menstrual vem ainda sobredeterminar a valorização temporal. O sangue é temível porque é senhor da vida e da morte e porque sua feminilidade é o primeiro relógio humano, o primeiro sinal humano correlativo do drama lunar.”
(Durand, 2002, pp.101; 111)

A morte assim se apresenta para Artax e ele não é capaz de vencê-la, pois apenas o herói pode vencer a morte. Como dito anteriormente, a racionalidade não guia o caminho do herói, mas guia o caminho de Artax. O cavalinho está ligado à tribo dos Peles-Verdes, ao passado de Atreiu e a racionalidade, portanto, não é a montaria adequada para o herói.

Fuchur é encontrado por Atreiu em um momento de extremo perigo. O Dragão da Sorte estava preso na teia de Ygramul, um monstro que se apresentava em forma de aranha, embora pudesse mudar de forma física. Fuchur estava muito ferido e, mesmo picado por Ygramul, o dragão se mantinha ativo, lutando ferozmente. Enquanto o veneno se espalhava e Fuchur perdia suas

forças, Atreiu interveio, pedindo o Dragão da Sorte para Ygramul. O monstro não negou ajuda para Atreiu, mas tampouco atendeu ao pedido do menino.

Como já discutimos, Atreiu deveria deixar sua vontade para trás. Ele desejava salvar o Dragão da Sorte, mas sua jornada não é para atender seus desejos, ele luta pelo interesse comum. Não atendendo o pedido de Atreiu, Ygramul ainda lembra o herói de que ele deve ser imparcial como a Imperatriz, que aceita todos em Fantasia, sejam mocinhos ou vilões. O Pele-Verde vê-se obrigado a deixar Fuchur morrer. Porém, o monstro conta-lhe um segredo que pode ajudar na jornada. Enquanto o veneno de Ygramul estivesse nas veias da vítima, ela poderia ser transportada para qualquer lugar de Fantasia. Essa é a única ajuda que o monstro pode oferecer e para continuar sua busca o herói deve estar disposto a abrir mão de sua própria vida, pois o veneno de Ygramul, embora tivesse essa propriedade mágica, o mataria em uma hora.

Atreiu escolhe seguir o caminho, mesmo que sua vida seja o preço a ser pago para salvar Fantasia e seu altruísmo é recompensado. Fuchur ouvira a conversa entre o índio e Ygramul e desejou seguir aquele que ele via como seu salvador.

O Dragão da Sorte se encontrava, na verdade, frente ao mesmo perigo que o cavalo Artax, mesmo que o inimigo se apresentasse sob outra forma. A água que matou o cavalo, simbolizando a passagem do tempo e a morte, se apresenta na luta entre Fuchur e Ygramul na imagem do monstro feminóide que é a aranha. Durand diz o seguinte sobre ela:

“Uma das primitivas manifestações é o *formigamento*, imagem fugidia, mas primeira.... Conservemos do formigamento apenas o esquema da agitação, do fervilhar (*grouillement*).... É este o movimento que, imediatamente, revela a animalidade à imaginação e dá uma aura pejorativa à multiplicidade que se agita. É a este esquema pejorativo que está ligado o substantivo do verbo fervilhar (*grouiller*), a larva. Para a consciência comum, todo inseto e todo verme é larva.... Essa repugnância primitiva diante da agitação racionaliza-se na variante do esquema da animação que o arquétipo do caos constitui. ... O esquema da animação acelerada que é a agitação formigante, fervilhante ou caótica parece ser a projeção assimiladora da angústia diante da mudança brusca. Ora, a mudança e a adaptação ou a assimilação que ela motiva é a primeira experiência do tempo.” (Durand, 2002, p. 74)

Ygramul se encaixa duplamente nessa descrição, primeiro por se apresentar sob a forma de uma aranha e segundo por ser na verdade um grande enxame que se move constantemente tomando

diferentes formas. Assim o mesmo inimigo que matou Artax ameaça Fuchur, a passagem do tempo e a morte. Ao contrário do cavaliño do Mar de Ervas, Fuchur nunca perde a esperança, mesmo frente às mais terríveis provações. Onde Artax falhou, Fuchur obteve êxito. Embora sendo um dragão, ele não apresenta as características destrutivas dos dragões. Fuchur é, nas palavras de Ende, leve como a menor das nuvenzinhas, tem a voz doce como o repicar de sinos e é sempre otimista. Silva aponta ainda que, como um ser vindo das profundezas, Fuchur sabe que não deve ouvir sempre o lado racional e lógico, o dragão se entrega à aventura com a firme crença de que toda prova pode ser superada com vontade e coragem, metáfora quase sempre presente na jornada do herói. Oliveira diz:

“ O dragão está muito ligado ao caos, mas o caos não é ligado necessariamente a um julgamento negativo, assim como o branco não é necessariamente positivo em seu caráter simbólico. O caos está ligado primordialmente à origem...

O caos é oposto à Ordem, ao Logos, que é associado geralmente à superfície em oposição a Profundidade, mais ligada ao Eros. Fuchur é descrito como um ser do ar, o que tem sentido de transcendência e do próprio Logos da superfície.” (Oliveira, 2004, p. 33)

Fuchur se constitui então como a montaria à altura do herói, fortalecendo em Atreiu a esperança necessária para seguir seu caminho até o fim. Passemos agora a parte final deste capítulo e da Grande Busca de Atreiu .

1.4. O Cientista, A Curandeira e o Oráculo do Sul

Atreiu acorda sob os cuidados de um casal de anões, Enguivuck e Urgl. Eles vivem perto do Oráculo, pois Enguivuck estuda o mistério que é Uiulala, o Oráculo do Sul. Embora Urgl tenha aparência de anciã, ela representa a imagem positiva da Deusa Mãe. Ela usa seus conhecimentos da natureza para tratar dos ferimentos de Atreiu e Fuchur e para neutralizar o veneno de Ygramul. Ela traz consigo o conhecimento das ervas, das poções e da magia. Urgl, em oposição a Enguivuck, está ligada ao irracional, que como já falamos anteriormente, é de extrema importância para a jornada do herói. Embora Enguivuck seja o estudioso de Uiulala, é a mulher anã quem melhor entende o

Oráculo do Sul. Quando Atreiu parte em direção ao fim de sua jornada a pequena curandeira diz que seu marido pouco sabe sobre o mundo, pois está entretido demais com suas teorias para de fato aprender alguma coisa.

Enguivuck aparece como representante da racionalidade. Ele despreza os conhecimentos de sua esposa e julga o conhecimento científico o único digno de crédito. O anão dá muitas informações sobre Uiulala, baseadas nos depoimentos daqueles que haviam encontrado o Oráculo e retornado. O caminho para chegar até Uiulala se constitui de três portais. No primeiro é necessário enfrentar o medo, no segundo é preciso encontrar a si mesmo e no terceiro é preciso libertar-se de toda e qualquer vontade. Enguivuck pouco sabe sobre isso, ele sabe que o primeiro portal é guardado por duas esfinges, mas não sabe como elas escolhem aqueles que podem passar. Se um aventureiro tenta passar e elas estão de olhos abertos, este fica paralisado por todos os enigmas do mundo, que são transmitidos pelos olhos das esfinges. No segundo portal o aventureiro vê um grande espelho e precisa então enfrentar a visão de si como realmente é. E, por fim, o último portal é feito de um material que é tão forte quanto a vontade, quanto mais vontade o aventureiro tiver de passar, mais fortemente fechada a porta estará, sendo assim é preciso não ter vontade de cruzar a porta para poder cruzá-la. Essas são as informações que o cientista dá a Atreiu, mas o anão pouco pode fazer além disso.

Enguivuck, ao contrário do herói, se deixa entregue apenas à razão e não tem coragem e desprendimento de si mesmo para encontrar com Uiulala. Suas informações são úteis no sentido de preparar Atreiu para o que iria enfrentar, mas ele de pouco adiantaria se Urgl não houvesse cuidado dos viajantes primeiro. Juntos, Urgl e Enguivuck são capazes de preparar Atreiu para a última etapa da missão oferecida pela Imperatriz Criança. Temos aqui então a representação da necessidade do equilíbrio. Um precisa do outro, mesmo que não reconheçam isso, para desempenhar seu papel na história.

Quando Enguivuck pede à Atreiu que este prometa lhe contar como é Uiulala quando voltasse dos portais, o indiozinho responde que não poderia prometer, pois deveria haver um motivo para que nenhum dos viajantes que havia encontrado o Oráculo houvesse contado tudo sobre sua experiência ao cientista. Enguivuck fica furioso com Atreiu e o deixa, enquanto Urgl explica que seu marido não pode ver ainda além de sua curiosidade, que Enguivuck não compreende que existem outros saberes além dos científicos no mundo. Ao se despedir de Atreiu, Urgl não lhe dá nenhum conselho, apenas lhe deseja sorte, pois sabia que nada que dissesse poderia interferir no caminho que o Pele-Verde deveria trilhar sozinho. A pequena curandeira, figura ligada ao mágico e

às forças da natureza, já sabia há muito tempo o que seu marido não conseguia ver, que a teoria não substitui a prática e sendo assim haviam conhecimentos que só se poderia adquirir através da vivência. Encontrar Uiulala era um deles.

Atreiu abandona o medo no primeiro portal, passando pelas esfinges, e chega ao portal onde deve ver seu verdadeiro eu. Frente ao grande espelho, que é a segunda porta que leva a Uiulala, o indiozinho vê um menino gorducho de expressão triste, Bastian. A imagem no espelho não causa espanto a Atreiu pois ele não tem medo de seu caminho, ele aceitou a jornada do herói, mas Bastian se assusta com o ocorrido. Mesmo que as evidências apontem para ele como herói, mostrando que ele é Atreiu, que ele é o salvador de Fantasia, o menino se nega a aceitar o chamado. Daí sua reação ao espelho ser tão mais turbulenta do que a de Atreiu. Falaremos mais sobre a recusa de Bastian no próximo capítulo, por agora sigamos Atreiu até o fim de sua missão.

Atravessando sem grandes problemas a porta-espelho, Atreiu chega ao ultimo portal. Oliveira considera Bastian e Atreiu como um herói bipartido. Bastian, nessa interpretação, seria o feminino e Atreiu o masculino. No espelho Atreiu se uniria a sua face feminina. Essa androgenia simbólica, essa presença de masculino e feminino em um único ser é uma das marcas do momento da jornada do herói nomeada por Campbell como apoteose. Ao cruzar o portal Atreiu não mais lembra quem é ou que motivos o levaram até ali, ele toca a ultima porta com a curiosidade dos recém-nascidos, pois então o herói não é mais o mesmo. Ele renasceu e agora está pronto para encontrar Uiulala e atingir seu objetivo.

O Oráculo não possui corpo, é apenas um som continuo, é o som do silêncio que se pronuncia em versos. O fato de Uiulala falar e entender apenas em versos aponta uma grande distinção entre ele e as outras criaturas, visto que ele próprio é apenas som. Quando Atreiu conversa com Uiulala, ele fala com o Universo. Não raro em ficção de fantasia se vê a música do mundo, a Canção das Esferas. Na mitologia criada por Tolkien em *O Silmarillion* o mundo é criado por uma canção, bem como na Nárnia de C. S. Lewis a mesma imagem se apresenta, uma melodia cósmica que a tudo compreende. Assim se mostra Uiulala, o som que guarda todos os segredos do Universo. Embora os segredos de Pitágoras sobre as proporções das esferas celestes tenham se perdido, sabe-se que os corpos na natureza podem ser descritos por formas geométricas, que traduzidos em números formam escalas. Essas proporções podem então ser expressas em música. Seguindo a lógica dos pitagóricos o Universo produziria uma melodia, daí vem a ideia da Canção das Esferas. Ao ouvir Uiulala Atreiu entra em contato com essa música celestial, ele atinge a iluminação que, segundo Campbell, caracteriza o momento da apoteose.

O Oráculo conta ao herói que todos em Fantasia são personagens em um livro e que no mundo além do reino da Imperatriz Criança os filhos de Adão e Eva, a raça humana, eram capazes criar histórias, que deles vinha a força de Fantasia e que sua terra só poderia ser salva se um deles desse um novo nome à imperatriz. A jornada de Atreiu então chega ao fim, ele consegue descobrir como salvar Fantasia, mas o retorno do herói, como mostra Campbell, pode trazer alguns problemas. Campbell diz:

“ O retorno e integração à sociedade, que é indispensável para a contínua circulação de energia espiritual no mundo e que, do ponto de vista da comunidade, é a justificativa do longo afastamento, pode se configurar ao próprio herói como o requisito mais difícil. Pois se ele conseguiu alcançar, tal como Buda, o profundo repouso da iluminação completa, há perigo de que a bem-aventurança de sua experiência aniquile toda lembrança, interesse ou esperança ligados aos sofrimentos do mundo...”
(Campbell, 2007, p. 41)

Após sua experiência com o Oráculo do Sul, Atreiu regressa à casa dos anões. Uiulala já havia sido devorado pelo Nada assim como as esfinges e os portais, ou seja, a música de Fantasia havia parado definitivamente e com ela o movimento do reino da Imperatriz Criança. Esta estagnação do mundo de Atreiu mostra o quão perto Fantasia está da destruição completa. A doença da soberana avança e com ela a morte do reino se aproxima perigosamente, mesmo com a urgente necessidade do herói humano Bastian ainda resiste a responder ao chamado e o fim de Fantasia é quase certo.

Atreiu, imbuído de furor heroico, resolve ir além das fronteiras de Fantasia para buscar o filho de Adão que pode renomear a imperatriz, contudo sua missão se restringia a encontrar o meio de cura e retornar a Torre de Marfim. Atreiu, sem saber que Bastian já o acompanhava, através da leitura, desde o início de sua jornada, vai ao encontro da Imperatriz. O indiozinho já havia completado sua tarefa e agora caberia a Bastian cumprir a dele. Chegada à conclusão da Grande Busca de Atreiu, passemos agora ao próximo capítulo e ao nosso outro herói.

2. CRUZANDO A PORTA: BASTIAN, O SALVADOR

2.1. O Filho de Ninguém

Bastian Baltasar Bux é um jovem gordo, desajeitado, solitário e tristonho. Ele não se encaixa no perfil do herói respeitado por sua sociedade como Atreú, mas apresenta outra forma recorrente, o rejeitado. A mãe de Bastian morreu e seu pai, indiferente ao filho, não consegue superar a dor da perda. O salvador de Fantasia tampouco tem amigos. Seus colegas o hostilizam por ele ser gorducho, sonhador e um completo fracasso na escola. A situação do menino é tão ruim que o encontramos pela primeira na obra de Ende fugindo de um grupo de valentões do colégio. Apaixonado pelos livros e um ótimo contador de histórias, Bastian não vê utilidade em suas habilidades e fica isolado dentro de seus próprios mundos imaginários.

Na jornada do herói um desequilíbrio se apresenta e então a necessidade de uma solução que não pode vir dos homens comum clama pelo aparecimento do herói e o chamado é feito àquele que pode cumprir a missão. Bastian encontra um grande desequilíbrio em seu próprio mundo, mas a situação é tão devastadora que ele ainda não está preparado para restaurar esse equilíbrio, ele próprio não se encontra maduro o bastante para ser aquele que está à altura do chamado. Segundo Campbell, nessas ocasiões ou o auxílio que renovará o mundo será externo ou deve ocorrer uma renovação interna. Campbell explica:

“Teseu, o herói que matou o minotauro, veio de Creta do exterior, como um símbolo e agente da civilização grega em ascensão. Ele foi a coisa nova e viva que surgiu. Mas também é possível buscar e encontrar a regeneração no interior dos próprios muros do império do tirano.

... O primeiro passo, a separação ou afastamento, consiste numa radical transferência da ênfase do mundo externo para o mundo interno, do macrocosmo para o microcosmo, uma retirada, do desespero da terra devastada, para a paz do reino sempiterno que está dentro de nós.” (Campbell, 2007, p. 27)

Assim para restaurar o equilíbrio de seu próprio mundo Bastian precisa realizar uma jornada dentro de si para encontrar as forças necessárias a essa tarefa. O início dessa jornada começa na

livraria do Sr.Koreader. Bastian encontra o livro *A História Sem Fim* e fica tão fascinado por ele que o rouba. De posse dessa chave que abrirá seu mundo interior, ele corre para o sótão da escola e começa a ler sobre a aventura de Atreiu. O sótão da escola é um lugar cheio de coisas antigas, memórias esquecidas, um lugar aonde quase ninguém vai. Podemos ver esse movimento de Bastian se trancando no sótão como o distanciamento de seu mundo. Nesse momento ele corta o contato com sua sociedade, contudo, não é assim tão fácil responder ao chamado.

Bastian começa a ler o livro e vai ficando cada vez mais próximo de Fantasia. Coisas mágicas, interpretadas por Bastian como devaneios fantasmagóricos, vão acontecendo. Ele e Atreiu escutam um mesmo som, o indiozinho do livro escuta um grito de Bastian, Atreiu vê a imagem de Bastian no portal-espelho que leva a Uiulala, etc. Fantasia chama Bastian cada vez mais alto, mas o menino se recusa a atender ao pedido. Mesmo depois que Atreiu fala com Uiulala e este lhe diz que apenas um filho dos homens pode renomear a imperatriz e salvar Fantasia, Bastian recua e se recusa a acreditar que de fato precisa salvar Fantasia. Bastian até então não assumiu o lugar do leitor modelo.

Esse tipo de leitor aceita a proposta do texto e, sendo *A História Sem Fim* um livro mágico, sua proposta é que o leitor literalmente entre no livro. Algo semelhante acontece quando se lê ficção de fantasia. Coisas sobrenaturais e mágicas acontecem e o leitor precisa selar o pacto de leitura, acreditando naquele momento na possibilidade de que elas aconteçam. Se você lê *Eragon* de Pauline, você precisa acreditar no momento de leitura em dragões, feiticeiros, espectros, etc. Assim *A História Sem Fim* pede que Bastian acredite no convite que lhe é feito e salve Fantasia, mas o menino se recusa aceitar, pois como dito anteriormente as jornadas mágicas estão ligadas a infância, a irracionalidade. É preciso que Bastian abandone a razão para que possa empreender a jornada do herói. É preciso que ele se desprenda das autocriticas de que fala o casal Corso(2011) para que ele encontre através das experiências em Fantasia o caminho dentro de si mesmo que o levará ao amadurecimento necessário para enfrentar os problemas que se apresentam em seu próprio mundo. Em *Psicanálise na Terra do Nunca* de Mario Corso e Diana Lichtenstein Corso(2011) encontramos:

“A entrada de Bastian na História Sem Fim, propriamente dita, dá-se em um momento de impasse na narrativa. A Imperatriz Criança, não tendo outro recurso para convencer seu leitor inibido a acreditar que está sendo chamado para a missão de renomeá-la, resolve zerar a história: penetra em um lugar que lhe era proibido, pois é uma espécie de ovo, no interior do qual o velho escreve a história de Fantasia, na medida em que ela vai acontecendo.

... Nesse momento, o nome completo do menino aparece impresso e ele está descrito em suas características físicas nas páginas que ele contempla. Finalmente fica claro para ele que a história não seguirá adiante sem sua presença.

... É preciso que a trama reduza-se a quase nada e a exasperação do leitor chegue ao máximo para que o nosso protagonista obeso, desvalorizado e medroso se resigne a entrar. É depois desse mal-estar, quando estamos prestes a romper com Bastian, que ele renasce como personagem de Fantasia. Ele nos irrita por ser como todos nós: paralisado pelas suas autocríticas. Não suportaríamos o confronto com essa imagem cruel por mais tempo. Nós, os leitores, desejamos, como Bastian desejou através de Atreiu após ter sido acossado pelos colegas, que ele nos conduza para a ilusão onipotente de uma personagem heroica.” (Corso e Corso, 2011, pp. 305; 307)

Bastian é o Atreiu do leitor-modelo funcionando no nosso mundo, nós leitores, quando selamos o pacto com a obra de Ende, esperamos que ele nos guie como Atreiu o guiou. Se isso não acontecer, o pacto se quebra. Ele chama a imperatriz de Filha da Lua e assim restaura Fantasia. Ao renomear a imperatriz ele renovou o coração do reino e daquele momento se inicia o renascimento de Fantasia. Quando Bastian dá nome à soberana ele entra no livro e tudo que há ao seu redor é escuridão. Ele se torna belo, ágil, forte, seguro e nada existe a não ser ele e a imperatriz.

Segundo Corso e Corso(2011), nessa escuridão em que Bastian consegue ver apenas a Filha da Lua temos a representação do primeiro contato entre mãe e bebê. A mãe é a “imagem do mundo em si mesma” para o bebê, o que de fato é a imperatriz para Bastian, pois ela é o coração de Fantasia e tudo o que restou do reino, ou seja, toda terra de Fantasia em si mesma. Bastian teria voltado às origens e agora começa a restaurar em si mesmo a ferida aberta da culpa por não ter salvado sua mãe. Assim vemos em Corso e Corso(2011):

“A beleza e os poderes da personagem que se tornou ao entrar no livro, onde foi considerado o salvador, o novo portador do Aurin, o símbolo da imperatriz e o dono dos desejos que inspirariam todas as belezas e os terrores de Fantasia, equivalem ao que se pode sentir quando qualquer um de nós se torna escolhido no coração de alguém.

Há uma paixão que se encontra na origem de todas as formas de amor: o primordial encantamento entre o bebê e sua mãe. Ele é seu príncipe, sua obra mais perfeita e ela é a imagem do mundo em si, a fonte de todos os prazeres e temores, na sua origem, associados à sua ausência. O momento da entrada de Bastian em Fantasia, ocasião em que ele cai em uma “escuridão e a salvo” é uma boa descrição da idealizada fusão subjetiva inicial entre a mãe e o bebê:

- Seja bem-vindo, meu salvador e meu herói.

- Onde estamos Filha da Lua?

- Eu estou com você e você está comigo.” (Corso e Corso, 2011, p. 313)

Há ainda a questão da própria nomeação. De acordo com Corso e Corso a nomeação é a morte da coisa, já que através da palavra pode-se evocar a coisa ausente e assim superar o fato de ela não estar ali. Assim pela nomeação da imperatriz Bastian começa a superar a ausência da mãe. Justo com a Filha da Lua ele recria Fantasia como o bebê cria o mundo com sua mãe.

2.2. O Amuleto, a Floresta e o Leão

Anteriormente falamos sobre a necessidade de renovação ligada à imagem da doença da imperatriz e ao amadurecimento de Atreú. Ende reitera a ideia de ciclo de vida e morte, de movimento de renovação através de imagens ao longo de toda obra. Campbell diz que a morte se faz necessária, pois dela vem a vida, apenas do fim pode vir algo novo. Quando Bastian inicia sua jornada de interação e crescimento com o texto novas imagens aparecem, mas agora falemos de uma que se apresenta desde o início da obra, e quando dizemos “início” vale lembrar que em todas as edições que vimos de *A História Sem Fim* essa imagem aparece logo na capa, o AURIN.

O símbolo da imperatriz é um amuleto com duas cobras, uma mordendo a cauda da outra. Onde o corpo de uma serpente termina o corpo da outra começa, essa imagem também é recorrente com apenas uma cobra, ou dragão, mordendo a própria cauda. Esse símbolo é conhecido por ouroborus, o símbolo alquímico do infinito, mas também a representação do eterno retorno, dos ciclos de renovação, o fim que precede o começo, a morte necessária para que haja o nascimento. O amuleto que carrega esse símbolo é passado aos dois paladinos da imperatriz, ou seja, ambos carregam no peito o símbolo dos ciclos de renovação, do movimento necessário para que haja vida. A joia que marca o enviado da imperatriz reflete o próprio movimento do mundo mágico de Ende. Fantasia inteira morre e depois renasce jovem exuberante a cada novo leitor, pois, assim como Bastian acaba descobrindo, Fantasia está sempre morrendo e renascendo a cada leitura, a cada novo filho de Adão ou filha de Eva que abre o livro com as serpentes da eternidade na capa.

O amuleto tem a inscrição “Faça o que quiser” gravada nele. Bastian não entende o que ela quer dizer e a princípio presume que deve fazer o que lhe apetece. É Graograman, uma de suas primeiras criações em Fantasia, que vai lhe dizer o que o Aurin está informando. O leão de fogo, Graograman, corrige Bastian dizendo que o que a joia está advertindo é que o menino deve fazer sua Verdadeira Vontade, o desejo mais íntimo e desesperado de seu coração, e para isso não existe espelho mágico que possa mostrá-lo. Bastian precisa percorrer o caminho dos desejos, ou seja, através de suas vontades e ações ele deve se conhecer para descobrir sua verdadeira vontade e saná-la. Assim o Aurin reafirma o que a própria imagem do ouroborus já informa, a jornada de Bastian é a jornada do herói, ele deve enfrentar a si mesmo e se renovar, restaurando o equilíbrio perdido. Seu eu antigo precisa morrer simbolicamente para que o novo possa nascer.

Esse mesmo ciclo de vida e morte se dá com as primeiras criações de Bastian em Fantasia. Elas são Perelin e Graograman, a floresta e o leão. À noite Perelin nasce imensa e selvagem floresta para morrer ao raiar do dia sob os passos de Graograman, o leão que se transforma em pedra durante a noite, dando lugar à mata de Perelin. A morte de um é a vida de outro e assim essa alternância afirma e nega a morte ao mesmo tempo. O fim aparece como parte de um ciclo necessário, nas palavras de Bastian vem a explicação da relação entre a floresta e o leão:

“- ... por que tenho que morrer quando cai a noite? – continuou o leão, aproximando-se do jovem e olhando-o no rosto com seus olhos de fogo.

- Para que Perelin, a Floresta Noturna, possa brotar do Deserto das Cores – disse Bastian.

- Perelin? – repetiu o leão. – O que é isso?

Bastian falou-lhe então das maravilhas da selva de luz viva.

... – E tudo isso – conclui Bastian – só pode acontecer quando você está transformado em pedra. Mas Perelin devoraria tudo e asfixiaria a si mesma se não morresse e se desfizesse em pó todos os dias quando você acorda. Perelin e você, Graograman, são aspectos do mesmo todo.” (Ende, 2010, p. 208)

Essa alternância de vida e morte naturaliza a existência da morte, mesmo que ela seja negada com as ressurreições diárias tanto da floresta quanto do leão, pois é exemplo visível do ciclo natural da existência e levam Bastian a ir superando aos poucos a morte da mãe. Corso e Corso afirmam ainda que em Perelin e Graograman temos a representação dos pais de forma simbólica. Eles dizem:

“Como um casal que se combina para ser pai e mãe de seu filho, a floresta e o felino se alternam para germinar e fenecer, morrer e despertar, na medida das necessidades do menino e da terra que ele criou, que é a extensão de si mesmo.” (CORSO & CORSO, 2001, p. 316).

Graograman regula a força criadora e alimentadora materna de Perelin ao passo que o leão precisa adormecer para que Bastian possa se nutrir. Também podemos associar o fato de que apenas Bastian pode falar com Graograman, já que todas as criaturas que se aproximam dele se tornam pó, com a necessidade de que ele amadureça, pois como herói de sua própria história Bastian é o único que pode chegar até seu pai verdadeiro e salvá-lo do deserto que ele mesmo cria ao redor de si com sua tristeza.

Não à toa é próprio Graograman que dá a espada Sikanda a Bastian. A espada no regime diurno é o símbolo do masculino, da luz que vence a escuridão, da vida que vence a morte, sendo assim, nada mais lógico que o leão lhe entregue a espada. O pai de Bastian é o maior desequilíbrio a ser nadado em seu mundo e é a sua figura em Fantasia que entrega a ele o símbolo do herói. A espada entregue pelo leão é mais um símbolo a lembrar Bastian de que ele tem uma missão a cumprir. Sikanda também não é uma espada comum, ela é quem traz agora as mesmas regras que foram transmitidas a Atreiu quando este recebeu o Aurin, ela só pode ser usada quando saltar da bainha, ou seja, seu poder se manifesta pela necessidade e não pela vontade do herói. Novamente temos um elemento que marca que na trajetória do herói ele deve abandonar suas vontades, ele luta pelo interesse comum, no caso de Bastian o interesse comum não reside em um macrocosmo, mas em um microcosmo igualmente importante.

Segundo Corso e Corso a espada traz a mensagem de que, como Bastian não tem controle sobre a espada, o pai estaria ensinado o filho que ele não terá a soberania, que ele precisa se ater às regras do jogo. Corso e Corso afirmam:

“Em Fantasia há muitas regras e logo Bastian notará que toda a generosidade dessa terra e da imperatriz tem limites, preços e castigos. Não é uma terra generosa como a floresta de Perelin, nem toda protetora como Graograman, ela é justamente como o símbolo das cobras que se fecham em círculo, o Aurin. Nele, o fim de cada um é causado pelo princípio do outro.” (Corso & Corso, 2011. p. 317)

Armado de Sikanda, após ver o despertar de Graograman que denuncia também a possibilidade de despertar para o pai de Bastian, o menino deixa o Deserto das Cores e a Floresta Noturna para trás, saindo da área de proteção dos pais, como Atreiu saíra da de sua tribo, para se aventurar nas estradas de Fantasia.

2.3. O Contador de Histórias

As palavras são perigosas, elas podem ferir quando mal usadas. O que se pode dizer de *Os Sofrimentos do Jovem Werther* de Goethe? A obra causou uma onda de suicídios na Europa, pois os jovens guiados pelo personagem Werther nessa experiência de leitura acabavam encontrando a morte como resposta para seus problemas amorosos. Fica evidente que o poder de um contador de histórias, narradas ao redor da fogueira ou distribuídas em exemplares de papel nas livrarias, pode mudar o destino das pessoas para o bem ou mal, levando ao crescimento pessoal ou a total destruição. Sendo assim faz-se necessário que o criador de uma história reflita sobre os efeitos de suas palavras. E as escolhas que o contador de histórias vai tomar serão guiadas por sua vontade. Embora Graograman tenha conversado longamente com Bastian sobre seus desejos, escolhas, vontades e seu propósito em Fantasia, como diz Ende, há muitas coisas que não se aprende só pensando, é preciso vive-las. Bastian começa seu caminho na Cidade de Prata, Amargante. Na cidade se realizava um grande torneio para encontrar os 3 mais bravos guerreiros de Fantasia para a jornada de busca para escoltar aquele que renomeará a imperatriz e salvará todo seu reino de ser devorado pelo Nada. Bastian entra no torneio e vence todos os competidores graças aos seus novos poderes, mas se revelar como salvador de Fantasia, descobrimos que sua beleza e força vieram com um preço, ele já não se lembrava de sua forma física e de sua fraqueza no mundo de onde viera.

As primeiras escolhas de Bastian vêm da vontade de mostrar a Atreiu que ele não precisava de escolta e que ele não era fraco, ou seja, seus primeiros desejos nascem de escolhas egoístas, autocentradas e a missão sobre qual conversara com Graograman ficou em segundo plano. Quando o Ancião de Prata de Amargante conta a Bastian que ninguém em Fantasia sabe inventar novas histórias o menino logo vê uma oportunidade de mostrar suas habilidades a Atreiu e logo conta uma longa história sobre a criação da Cidade de Prata. O Aurin torna seus desejos realidade e assim Amargante ganha uma biblioteca com todas as histórias já criadas por Bastian e também passam a

existir os Aiaiai, as criaturas mais feias e por isso as mais desafortunadas de Fantasia que com seu choro criam a mais pura prata que é a matéria prima da cidade de Amargante.

Bastian segue contando histórias sem medir as consequências das mudanças que vai causando em Fantasia. Ao encontrar com os Aiaiai, ele os transforma em criaturas risonhas e sem propósito que acabam destruindo tudo o que tocam. Esses seres, que passa a se chamar Gargalhadas, são a representação do caminho que o próprio Bastian acaba por escolher. Como Aiaiai, as lagartas pagavam um alto preço por seu talento, mas construíram a cidade mais bela de Fantasia e, como Gargalhadas, a única coisa que faziam era o que lhes dava prazer e de suas ações apenas se produzia a destruição. Bastian segue a vontade de seu ego, aproveitando cada oportunidade em benefício próprio sem um objetivo nobre, abandonando o caminho do herói, que tem por marca justamente a defesa do interesse comum. Ele em nenhum momento pensa em seu pai, seu mundo, suas responsabilidades e é Atreiu quem vai chamá-lo à razão.

O Pele-Verde se oferece para levar Bastian de volta ao mundo de onde veio. Bastian se espanta com a oferta do índio, pois até então sequer tinha pensado na possibilidade de voltar. Atreiu, diferentemente de Bastian, é o herói que atingiu a iluminação, ele sabe quais são as exigências e os perigos da jornada. Seu senso de dever, sua maturidade foi construída através da Grande Busca e ele entende a ordem do mundo. Ele argumenta com Bastian que sua função em Fantasia já foi cumprida e que agora ele pode retornar para salvar seu próprio mundo. Bastian aceita o conselho por razões lógicas, mas, como já discutimos, a jornada do herói não é guiada pela lógica. O menino não deseja voltar para o seu mundo e quando para de desejar a comitiva não consegue prosseguir.

Como vimos, Bastian já havia se desligado da figura da mãe, mas ele se recusa a madurecer, deixando suas responsabilidades a cargo da Filha da Lua. Ele deseja vê-la, mesmo quando Fuchur e Atreiu dizem que isso não é possível, pois só se pode encontrar com a imperatriz uma vez. Quando sua vontade é negada sua fúria infantil se manifesta na forma do orgulho, ele afirma ser diferentes dos outros e que a imperatriz está em dívida com ele. Bastian se recusa a aceitar suas responsabilidades, se recusa a sair de sua zona de conforto e terá um alto preço a pagar por isso.

2.4. O Tirano e A Deusa

Assim como toda história tem seu fim, a jornada de Bastian também deve terminar. Com a recusa de Bastian em seguir as leis de Fantasia outra face da imperatriz se revela. Fantasia é todos os livros que existem e assume então suas propriedades. Corso e Corso também falam sobre essas propriedades de fantasia. Eles dizem:

“O livro é um libelo à criação, diferente de parasitar uma fantasia, esconder-se nela. A criação gera algo novo a partir do velho que se recebe, encontrar o que não se sabia estar procurando e deixar-se descobrir por esse encontro. Cada leitor retira, dentro de certa margem, é claro, o conteúdo que lhe interessa das obras que lê. Cada leitura é de certa forma uma tradução, uma versão nas próprias palavras do que se lê, assim como toda tradução é uma espécie de traição ao original. Isto é, o leitor com sua imaginação recria as obras, a leitura não é uma atividade passiva.” (Corso e Corso, 2011, p. 318)

Bastian, como falam Corso e Corso, está parasitando Fantasia. Essa posição o levará até a morte, mesmo que de forma simbólica. Encontramos então Bastian rodeado por seres de Fantasia que buscam sua ajuda e este lhes promete que os ajudará quando encontrar a Filha da Lua. É quando encontram Xayíde, a mais terrível feiticeira de Fantasia. Embora ela tenha aparência jovem e sedutora, a bruxa se apresenta como o aspecto negativo da deusa. Ela é aquela que devora, que destrói, que aprisiona e que manipula. Ela é a outra face da Imperatriz Filha da Lua, seu oposto. A soberana de Fantasia não julga e não impõe sua vontade a ninguém e é por isso que ela é aceita mesmo pelos seres mais cruéis, frios e traiçoeiros de Fantasia. Xayíde tira seus poderes justamente de sua vontade e ela é tão grande que é capaz de mover seu exército de monstros, que são preenchidos apenas com a força da vontade da feiticeira.

Embora jornada do herói esteja situada no regime diurno de arquétipos de que fala Durand, Fantasia é a alegoria de todas as histórias então, como não poderia deixar de ser, ela engloba luz e trevas, vida e morte, mocinho e vilões. Sendo a imperatriz o coração de Fantasia, ela precisa também incorporar esse duplo aspecto de seu reino. Essa ambiguidade internalizada faz parte do regime noturno e Durand faz uma exposição dessa ambiguidade do feminino da seguinte forma:

“... as grandes deusas que, nessas constelações, vão substituir o Grande Soberano masculino e único da imaginação religiosa da transcendência serão simultaneamente benéficas, protetoras do lar, dadoras da maternidade, mas, quando necessário, conservam uma sequela da feminilidade temível, e são ao mesmo tempo deusas terríveis, belicosas e sanguinárias.” (Durand, 2002, p. 200)

Xayíde leva Bastian a sua própria morte, pois incita seu orgulho a ponto do menino tentar se tornar o imperador de Fantasia, quando ele nega definitivamente seu um mundo e a outra jornada que o espera do lado de fora do livro, motivo pelo qual Bastian precisava ir a Fantasia em primeiro lugar.

Atreiú age com o papel da consciência de Bastian, lembrando-o de seu dever, mas o menino o ignora, entrando em conflito com o indiozinho. Ele usa a espada Sikanda para ferir Atreiu e abre um grande corte em seu peito. Quando Bastian usa força extraordinária para usar a espada sem que ela salte sozinha da bainha, a arma perde a luz. A imagem do ourado do gládio, da luz da espada, é justamente o que a torna símbolo do poder do herói e do porquê de ele lutar. Quando a luz de Sikanda se extingue, fica claro que Bastian morreu.

A jornada do herói é uma jornada de renovação, mas o que deve ser transformado são as fraquezas daquele que a empreende. A espada era ferramenta necessária para destruir a morte em si mesma, mas Bastian usou Sikanda para tentar calar a voz de sua própria consciência.

Bastian se apresenta na figura do tirano, de que fala Campbell, ele tenta tomar posse de algo que é para todos. Campbell comenta:

“A figura do monstro-tirano é familiar às mitologias, tradições folclóricas, lendas e até pesadelos do mundo; e suas características, em todas as manifestações, são essencialmente as mesmas. Ele é o acumulador do benefício geral. É o monstro ávido pelos direitos do “meu e para mim”. A ruína que atrai para si é descrita na mitologia e nos contos de fadas como generalizada, alcançando todo seu domínio. Esse domínio pode não ir além de sua casa, de sua própria psique torturada ou das vidas que ele destrói com o toque de sua amizade ou assistência, mas também pode atingir toda uma civilização. O ego inflado do tirano é uma maldição para ele mesmo e para seu mundo.” (Campbell, 2007, p. 25)

Bastian representa o herói-leitor, portanto, seus domínios são sua casa e sua própria psique. Quando feriu Atreiu, ele tentou calar a voz de sua consciência que o lembrava de suas

responsabilidades e ao mesmo tempo entrou em conflito com sua própria jornada, pois, na voz de Atreiu estava mais um alerta de Fantasia, lembrado que a sua aventura precisava ter um fim assim como qualquer outra aventura em qualquer outra história. Como discutimos antes, Fantasia tem suas leis e retornar é uma delas.

2.5. Os Antigos Imperadores e a Dama Aiuola

Depois que Bastian fere Atreiu, Fuchur leva o pele-verde para longe e o menino, cego de fúria, os persegue e providencialmente chega a uma cidade repleta de pessoas que perderam a sanidade. Confuso, Bastian vaga pelas ruas da cidade até que encontra com o macaquinho Argax, o guarda da cidade. Argax então lhe apresenta a Cidade dos Antigos Imperadores. Ele explica para Bastian que muitos já se perderam na estrada dos desejos e acabaram ali. Perderam suas lembranças pouco a pouco e param de desejar ou usaram seus desejos para tentar tomar Fantasia. O macaco conta que no fim todos os humanos que ficam tempo demais como portadores do Aurin terminam por passar a eternidade ali, sem lembrar quem são, de onde vieram ou das pessoas que conheciam.

A consciência de si mesmo se constrói na interação com o mundo, somos o que tudo e todos ao nosso redor não são, ou seja, precisamos desse convívio com o mundo para tomarmos consciência de nossa existência. Quando se passa tempo demais em Fantasia vai-se perdendo as memórias do mundo fora dela e assim se perdem as referências que nos ajudam a saber quem somos, daí vem a loucura que se apossa daqueles que desejam ficar para sempre em Fantasia. Quando Bastian chega à Cidade dos Antigos Imperadores se lembra bem pouco de seu mundo. Seu pai e sua mãe já são apenas nomes sem significado em sua memória.

Argax então lhe diz que o único caminho de volta para o seu mundo é chegar às fontes das Águas da Vida, um lugar muito distante, e que Bastian só deve ter mais 3 ou 4 desejos para chegar até lá, o que é muito pouco e pode lhe custar a vida. Assim como Atreiu no Oráculo do Sul, agora é Bastian quem tem que arriscar tudo o que tem para salvar seu domínio, nesse caso sua psique. O menino então se despede de Argax com o conhecimento do que acontecerá se falhar em sua missão. Ele finalmente aceita sua jornada e passa pelo limiar, já que quando Graograman o alertou, ele desviara do caminho.

Ao deixar a cidade, Bastian começa mostrando seu primeiro sinal de humildade. Ele enterra a espada Sikanda, pedindo desculpas por tê-la usado para ferir um amigo. Enterrando o símbolo da negação ao seu destino, Bastian segue para encontrar sua primeira prova, o Povo do Vime. Esse povo vive no Mar de Névoa e é assim chamado por suas roupas e embarcações feitas de vime. Bastian passa alguns dias com ele e logo começa a sentir-se diferente. O Povo do Vime só se importa com a comunidade, tanto que não existe consciência individual. Eles são tão parecidos entre si que quando uma criatura alada aparece e leva um deles embora, nenhum dos outros se entristece. Ninguém ali é insubstituível. Esse fato tira Bastian de seu torpor confortável, pois o perigo dessa inconsciência de si mesmo é justamente o fato que o fez aceitar seu caminho, assim ele se despede do Povo do Vime e se põe a procurar novamente as fontes das Águas da Vida.

Contudo, Bastian desrespeitou os alertas de Graograman e Fuchur, desviou do caminho, feriu Atreiu e por consequência feriu a si mesmo. Ele precisa purgar essa dor antes de deixar Fantasia, pois, quando o herói chega a sua última prova, a maior de todas, precisa de toda sua força e amadurecimento para superá-la. É na Casa Mutante da Dama Aiuola que Bastian encontrará a ajuda que precisa para superar esses traumas.

Tudo desde o jardim até a própria Dama Aiuola transborda vida e sugere um novo começo. Na pátio cheio de rosas é sempre verão e uma cantiga de mãe sai pela porta convidando o menino a entrar. Lá Bastian encontra mais uma vez a imagem materna, agora na Dama Aiuola, que é toda proteção e carinho. Mais uma vez ele volta as origens para então crescer longe dos traumas da perda mãe. Como se recusou a abandoná-la para crescer, buscando obsessivamente a imperatriz Filha da Lua, agora retorna mais uma vez quando resolve seguir o caminho do qual desviara.

A própria casa se reestrutura para diverti-lo e, para dormir, ela lhe prepara um berço. Quando Bastian acorda na cama que era destinada ao bebês não se sente envergonhado, pois era uma experiência só dele e era, nas palavras de Ende, algo certo. Esse ponto é muito importante, pois então Bastian se liberta das autocriticas, geradas por sua insegurança, pela compreensão dos fatos e não pelo esquecimento.

A Dama Aiuola é toda fertilidade e dela nascem frutos que alimentam Bastian enquanto está sob sua proteção. A própria Aiuola explica para o menino que os frutos fazem parte dela e quando ele retruca dizendo que não é certo comer parte de alguém, ela explica que é como as mães que amamentam seus filhos, algo lindo. Nas conversas entre os dois ela conta que assim como sua mãe e sua avó ela viveu sempre esperando por um filho. Agora ela tinha um mesmo que apenas por

algum tempo. A Dama Aiuola também informa que chegará o dia em que Bastian estará pronto para partir e quando esse momento chegar ambos saberão.

O tempo de deixar esse ninho materno chega no dia em que Bastian está pronto para encarar seus erros. Ele conta a Dama Aiuola tudo o que acontecera e chora em seu colo até que não tenha mais lágrimas para derramar. Ainda se passam alguns dias até que Bastian encontre seu Desejo Verdadeiro, o desejo de amar. Chega então o tempo de partir e dessa vez ele está pronto para deixar sua mãe para trás e finalmente salvar seu pai e a si mesmo. Seu desejo lhe toma sua última lembrança, os nomes de seus pais. Assim como Atreiu teve de deixar sua última ligação com sua tribo, o cavaleiro Artax, Bastian perde o último elo com seu mundo e segue sua jornada.

2.6. Os Sonhos, os amigos e o Senhor de Dois Mundos

Em seu caminho Bastian chega às minas onde as imagens do sonho ficam congeladas. O Mineiro Cego o recebe e diz que ele precisa encontrar a lembrança que o levará para casa. Ele ainda explica a Bastian que é para lá que os sonhos vão quando não podemos lembrar deles, ou seja, o menino precisa tirar de seu subconsciente a memória que o levará para casa. Bastian deseja amar, mas como não lembra de ninguém além de si mesmo, precisa encontrar em seus sonhos a lembrança de alguém de seu mundo para que seu desejo se cumpra. Após finalmente deixar a mãe para trás, ele agora precisa reencontrar uma lembrança do pai que o motive a amar novamente, levando-o de volta ao seu mundo para que possa encontrá-lo.

Ele trabalhou nas minas dias a fio sem reclamar ou se lamentar, tinha perdido a autocompaixão e, nas palavras de Ende, se tornara paciente e calado. Quando Bastian finalmente encontrou uma imagem de seu pai, partiu com o aviso de que deveria cuidar da placa de mica com o máximo cuidado por era tudo o que lhe restava em Fantasia, mas no caminho foi encontrado pelas Gargalhadas que quebraram sua placa de mica. Ainda sob ataque das Gargalhadas ele é encontrado por Fuchur e Atreiu. A resignação de Bastian é então recompensada com a ajuda de quem precisa para completar sua jornada.

Quando chega às Águas da Vida, Bastian não mais lembra de seu nome. Como Atreiu, que perdeu a si mesmo nos portais de Uulala, Bastian chega até as fontes. Seu desejo é amar, ou seja,

um ato incondicional em favor de alguém, o que significa que ele está pronto para sua maior prova. A presença das águas no fim da história reforça a presença do feminino, ainda ligadas aos fluxos menstruais, agora essas fontes de água corrente se apresentam como início de uma nova vida. O herói, antes desmembrado ao longo do trajeto, se reconstrói como algo novo.

Ao beber da fonte, Bastian recupera todas suas lembranças e, com o intuito de curar seu pai, pega uma concha e enche com a água da vida para salvá-lo. Contudo, as águas o prendem perguntando se ele terminou suas histórias em Fantasia. O herói não pode ser irresponsável por seus atos, então as águas demandam que ele cumpra com suas obrigações. Bastian não pode ficar em Fantasia pois não pertence aquele mundo, então um outro herói toma seu lugar, Atreiú. O indiozinho e Fuchur partem então para dar contas das muitas histórias que precisam ser concluídas.

Terminar todas as histórias é um trabalho infinito, pois destas se originam outras histórias e assim por diante, daí o caráter cíclico de *A História Sem Fim*, ela é um grande Aurin, sempre em movimento, onde uma jornada termina outra começa. A pergunta feitas pelas águas é então uma última prova que testa o caráter do herói quanto a sua consideração com o interesse comum, mesmo que essa não seja sua comunidade. Há também o fato que de o caminho do leitores por Fantasia se origina de seu desejo, ou seja, é preciso que exista vontade para percorrer a estrada, assim como é preciso que o leitor empírico tenha vontade de selar o pacto com o texto para se deixar conduzir.

Bastian retorna ao seu mundo e se dá conta de que perdeu a concha com a água da vida bem como o próprio livro mágico. Quando chega em casa, narra para seu pai todas as aventuras que teve em Fantasia, e fala mesmo sobre o estado deprimido em que o vira antes de tudo o que havia se passado. No fim da contação de histórias de Bastian, seu pai tem os olhos úmidos e o menino entendeu que mesmo assim trouxera a água da vida. Mais tarde no mesmo dia, Bastian fala ao pai que precisa contar ao Sr.Koreader sobre o livro perdido. O pai se oferece para fazer isso em lugar, mas o menino já adquiriu na jornada a maturidade para assumir seus próprios atos e rejeita o oferecimento.

Na conversa entre Bastian e o Sr.Koreander, o dono da livraria explica que existem muitos meios para entrar em Fantasia e que sempre se pode ver novamente a Imperatriz Criança, mas para isso é preciso renomeá-la. O velho também conta ao menino que existem muitos livros mágicos e que ele não precisa temer perder Fantasia por ter perdido o livro. Fica claro então que todos os livros podem ser *A História Sem Fim* de Bastian. Como discutimos anteriormente, o leitor empírico precisa selar o pacto, ocupando o lugar de leitor modelo e deixando-se guiar pelo texto adquire

experiências que podem ajudá-lo em sua vida. Mas para que isso aconteça, assim como com Bastian, é preciso desejar, ter a vontade para percorrer o caminho.

Outro ponto interessante é o fato de que para ver a imperatriz novamente é preciso renomeá-la. Se a soberana leva outro nome, ela não é a mesma, assim como nenhuma leitura é igual, mesmo uma nova leitura da mesma obra já que o leitor não é mais o mesmo. E esse efeito de se encontrar um leitor modificado é garantido pela lei primordial de Fantasia, expressa pelo símbolo do ouroborus, se o leitor sela o pacto, não pode sair como entrou, a renovação é consequência inevitável e, portanto, obrigatória.

Nas palavras do Sr.Koreander também há o prenúncio do destino de Bastian, ele ainda levará muitos ao reino de Fantasia. Na jornada percorrida pelo menino ele teve que lidar com a consequência de suas palavras e como suas histórias poderiam afetar as pessoas. Ele retornou modificado e restaurou o desequilíbrio de seu próprio mundo, salvando seu pai. Campbell fala que ao cumprir sua missão o herói pode se tornar o senhor de dois mundos, pois ele retem tanto o conhecimento da realidade de seu universo de origem quanto do visitado por ele durante sua jornada. O herói é então o mestre que pode auxiliar os dois lados com sua sabedoria e pode cruzar a fronteira entre eles. Assim se encontra Bastian e temos o primeiro indício disso no próprio salvamento do pai. Com suas histórias, o menino lhe restaura a vontade de viver e o desperta de seu torpor depressivo. De posse da informação que o Sr.Koreader lhe deu, Bastian também sabe agora sobre os outros portais que levam a Fantasia e, tendo superado suas autocriticas que o impediam de aceitar o chamado anteriormente, agora pode acessá-la quando necessário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao final de nossa própria jornada em *A História Sem Fim*, concluímos que Ende construiu em sua obra algo que pode ser visto como uma grande alegoria do processo de modificação do indivíduo através da leitura. Quando nós, leitores empíricos, selamos o pacto de leitura, nos deixamos vagar pelos bosques da ficção, de que fala Eco(1994); seguindo essas trilhas, passamos por diferentes experiências, que nos modificam, assim como as jornadas de Atreú e a de Bastian os modificaram.

A jornada arquetípica do herói, que se apresenta em ambos os personagens centrais da obra de Ende, reflete o movimento de amadurecimento humano e o movimento da vida, de forma simbólica. Assim essas jornadas provocam no leitor empírico, caso decida ocupar o lugar de leitor-modelo, o processo de crescimento que se manifesta nos personagens. Desse modo, o leitor empírico pode, segundo sua vontade, modificar sua vida através do conhecimento adquirido nessas experiências de leitura.

Fantasia é diferente para cada novo salvador, pois os leitores empíricos são diferentes e por este motivo sentem atração por livros diferentes. Esse caráter variado e mutável de Fantasia representa a variedade de livros existente, todos os livros. Fantasia morre quando o leitor não aceita o chamado, da mesma forma que o propósito de qualquer texto se perde se, no momento da leitura, o leitor não estiver pronto para atendê-lo. É o que Eco mostra ao explicar o conceito de leitor-modelo. Ele exemplifica isso quando conta o caso de uma pessoa que está triste e vai ao cinema assistir a uma comédia e, por não estar com bom ânimo, não consegue achar graça das piadas do filme, isso não significa que o filme não esteja a altura de cumprir o seu papel, mas sim que a pessoa não assumiu o lugar de leitor-modelo. O filme, ou o texto dos livros, não contempla todos os estados de espírito que todos os leitores empíricos que venham a lê-lo possam apresentar. O filme de comédia, por exemplo, não foi feito para consolar uma pessoa que está triste na sala de cinema.

A dificuldade de Bastian para aceitar o chamado de Fantasia também é um ponto importante. Um dos comportamentos que o leitor empírico pode ter, no caso do texto de ficção de fantasia, é rejeitar seu convite pela ligação desse tipo de leitura com a infância. É evidente que esse tipo de obra está ligada ao aspecto infantil, pois a linguagem das crianças é extremamente imagética. Contudo, isso não quer dizer que histórias de fantasia se destinem apenas às crianças. Cabe a nós,

como educadores mostrar que, assim como Bastian e Atreiu, nós também somos todos heróis de nossas próprias histórias, tendo nossos dragões diários a enfrentar.

Mostramos então os mecanismos pelos quais a literatura de ficção de fantasia pode levar o leitor a um processo de autoconhecimento e transformação. Mas e quanto aos leitores de verdade? Os leitores empíricos? A literatura pode de fato mudar a vida de alguém? Com intuito de responder a essas questões, e para fechar nossa discussão, gostaríamos de acrescentar uma experiência pessoal, pedindo licença para narrá-la em primeira pessoa. Afinal, James Joyce faz o mesmo na parte final de *Um Retrato do Artista quando Jovem* (1992), para marcar o ponto em que o protagonista, Stephen Dedalus, deixa de “ser narrado” e assume as rédeas de sua própria história. Num paralelo com o contexto acadêmico, é para isso que existe um Trabalho de Conclusão de Curso, para propiciar a cada aluno o seu momento de dizer a que vem e em que acredita.

Escolhi o livro de Ende, pois, desde que o li na cadeira de Literatura Infanto-juvenil, vi muito claramente em Bastian o processo de amadurecimento através da leitura. Por isso, essa obra me pareceu a mais adequada para falar sobre as coisas que discuti neste trabalho. Contudo, confesso que esse livro, o mais didático para os fins propostos, não é aquele através do qual percorri a minha viagem de iniciação pessoal. Foi através da saga de Tolkien, *O Senhor dos Anéis* (2000), que percorri as experiências simbólicas que me deram força para encarar algumas situações difíceis daquela parte da vida que fica fora do universo ficcional, como um quadro muito sério de doença em minha família, ou uma situação financeira difícil que poderia ter impedido a conclusão de minha graduação nesta universidade. Tantas vezes a coragem de Frodo Baggins, a lealdade de Sam, ou a sabedoria de Gandalf me vieram à mente quando ouvi pessoas de meu círculo de relações dizerem que minha jornada era impossível. Assim, sou muito grata aos amigos de tinta pelo ensinamento que me permitem hoje escrever meu trabalho de conclusão do curso de Letras da UFRGS.

Dos 120 alunos do terceiro ano do ensino médio no colégio público onde me formei no ano de 2007, nem a metade chegou ao ensino superior. Talvez nem mesmo 1% deles tivesse o hábito da leitura. Não posso culpá-los, já que os professores de literatura nunca trouxeram algo além de historiografia literária para as salas de aula. Dos colegas que conheço daquela época e que hoje fazem seus cursos de graduação na UFRGS, todos eram tão grandes devoradores de livros e exímios sonhadores quanto Bastian Baltasar Bux. Então, me arrisco a dizer que a literatura teve sua parte na causa desse êxito. Não convoco os professores de literatura e os que estão prestes a se formar como tal a mudar essa situação alarmante no ensino público, pois existe uma longa bibliografia que já

cumpra essa tarefa. Digo apenas que, com base na minha experiência de aluna em escolas públicas, aprendi o que não fazer e não o farei.

Não direi “acredito”, pois esse verbo evoca o sentido de que não se tem fatos concretos para provar uma teoria. Digo, pois, que a literatura *tem* poder de mudar a vida das pessoas, mesmo que indiretamente, e que este TCC é a prova concreta do que a literatura fez por mim e do que pode fazer pela vida de muitos, caso lhes seja dada a oportunidade de visitar Fantasia.

REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo : Pensamento, 2007.
- CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mario. *A Psicanálise na Terra do Nunca*. 1.ed. Porto Alegre: ARTMED, 2011.
- DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. Tradução Hélder Godinho. 3.ed. São Paulo : Martins Fontes, 2002.
- ECO, Umberto. *Seis Passeios Pelo Bosque da Ficção*. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo : Companhia das Letras, 1994.
- ENDE, Michael. *A História Sem Fim*. Tradução: Maria do Carmo Cary. 9.ed. São Paulo : Martins Fontes, 2010.
- FLAUBERT, Gustave. *Madame Bovary*. São Paulo, 2010. Editora Abril.
- GLEISER, Marcelo. *A Música das Esferas*. Artigo. Disponível em: <http://www.jornaldaciencia.org.br/Detail.jsp?id=14985> . Acesso: 02/11/2012.
- GOETHE, Johann Wolfgang. *Os Sofrimentos do Jovem Werther*. São Paulo, 2010. Editora Abril.
- JOYCE, James. *Um Retrato do Artista Quando Jovem*. Tradução: Bernardina Silveira Pinheiro. São Paulo: Siciliano, 1992.
- OLIVEIRA, Leonardo Pereira. *A Grande Busca e seus Símbolos*. Trabalho de conclusão de curso. Orientadora: Ana Maria Lisboa de Mello. Porto Alegre, UFRGS, 2004.
- SAAVEDRA, Miguel de Cervantes. *O Engenhoso Fidalgo D. Quixote da Mancha*. Volume I. São Paulo, 2010. Editora Abril.
- SAAVEDRA, Miguel de Cervantes. *O Engenhoso Fidalgo D. Quixote da Mancha*. Volume II. São Paulo, 2010. Editora Abril.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel*. Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. 2.ed. São Paulo, 2000. Martins Fontes.

TOLKIEN, John Ronald Reuel *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*. Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. 2.ed. São Paulo, 2002. Martins Fontes.

TOLKIEN, John Ronald Reuel *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*. Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. 2.ed. São Paulo, 2003. Martins Fontes.

TOLKIEN, J. R. R. *O Silmarillion*. Tradução: Waldéa Barcellos. 4.ed. São Paulo, 2009. Martins Fontes.