UMA GUERRA TRANSFORMADA EM LABIRINTOS DE POESIA

A WAR EXCHANGED INTO MAZES OF POETRY

Cristina Maria Vasques[1]

RESUMO: A indignação do artista plástico e escritor Roger Mello com a Guerra do Iraque – que, em 2003, destruiu sítios arqueológicos e outros monumentos arquitetônicos considerados patrimônios da humanidade e promoveu saques no Museu e na Biblioteca Nacional Iraquiana, nos quais se perderam milhares de peças e documentos de valor histórico e arqueológico inestimável – resultou na obra *Zubair e os Labirintos*, que transforma o caos provocado pelos bombardeios e saques em um jogo poético que conjuga palavras, imagens e formas. A obra de Mello mostra que a violência também pode ser representada – e combatida – com a leveza da arte literária que, na contemporaneidade, mescla não somente diferentes temporalidades e tipos de textos, mas pode acoplar formas que requerem o movimento do leitor e transformam a leitura literária numa ação a ser praticada não somente com os olhos e a mente, mas também por meio da interação física do leitor com a obra.

PALAVRAS-CHAVE: Guerra do Iraque. Poesia. Jogo com palavras, imagens e formas. Labirintos. Arte literária e imagética.

Foi um sentimento de indignação que provocou, no brasileiro Roger Mello – artista plástico, dramaturgo e ganhador de diversos prêmios nacionais e internacionais por seus trabalhos como ilustrador e autor de livros para crianças e jovens –, o desabafo que resultou em sua obra *Zubair e os Labirintos*, publicada em 2007.

O enredo de Mello ficcionaliza os ataques de 2003 das forças de coalisão – lideradas pelos norte-americanos – à capital do Iraque: "Bagdá, abril de 2003. Mísseis sem rumo atingiam ruas e mercados. Feridos e mortos em uma confusão de bombardeios." (MELLO, 2007, segunda aba externa). Esses são justamente os bombardeios que destruíram e danificaram edifícios públicos, facilitando os saques ao Museu Nacional Iraquiano, que teve roubadas e danificadas inúmeras peças de valor inestimável da antiga Mesopotâmia, região considerada o berço da civilização – onde surgiram as primeiras cidades, o primeiro alfabeto. De acordo com a agência de notícias France Presse (ARQUEÓLOGOS, 2003), uma coleção de 80 mil tábuas cuneiformes de argila do museu – muitas ainda não decifradas – foi perdida.

[1] Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara – UNESP. cristinavasques@terra.com.br.

Revista Literatura em Debate, v. 7, n. 12, p. 193-212, jul. 2013. Recebido em: 18 jun. 2013. Aceito em: 30 jul. 2013.

Estátuas que não puderam ser levadas devido ao tamanho foram degoladas e destruídas pelos saqueadores.

O saque ao museu causou indignação em todo o mundo, especialmente porque existe uma convenção internacional que visa à proteção ao patrimônio cultural em tempos de guerra – firmada em Haia, em 1954, não ratificada pelos Estados Unidos e pela Grã-Bretanha –, à qual não foi dada a atenção necessária:

> "Alertamos a eles sobre a possibilidade de saques desde o começo", disse o professor McGuire Gibson, da Universidade de Chicago, que participou do grupo que esteve várias vezes no Pentágono apresentando detalhes sobre os tesouros iraquianos, inclusive o Museu Nacional, de Bagdá.
> Agora, segundo ele, a perda é incomensurável. "O museu de Bagdá é equivalente ao Museu do Cairo. Seria como ter *soldados norte-americanos a 200 metros do Museu do Cairo vendo as pessoas levando embora os tesouros* da tumba de Tutancâmon ou embalando múmias", afirmou. [...]
> Para Gibson, a destruição do museu é tão grave quanto a da famosa biblioteca de Alexandria, ocorrida há mais de 2.000 anos. (BOODHOO**,** 2003, grifo nosso).

> "O que aconteceu constitui o crime do século porque afeta a herança da humanidade", declarou o chefe do Museu Nacional Iraquiano, Donny George. "Parece que havia outras prioridades [para os Estados Unidos] que não o museu de Bagdá", afirmou.
> *As tropas americanas que tomaram o controle da capital no dia 9 de abril observaram impassíveis os saqueadores* que levavam as obras das civilizações mais antigas do mundo. (ARQUEÓLOGOS, 2003).

Em *Zubair e os Labirintos*, o autor e ilustrador mostra a realidade cruel dessa agressão contra o país do Médio Oriente e contra um patrimônio cultural que pertence a todos nós, humanos, por meio da confrontação do protagonista – o menino Zubair – com o caos e o medo provocados pela guerra. No entanto, essa violência não nos é apresentada com a brutalidade dos fatos reais, mas em forma de arte e poesia. A técnica – plástica – que emprega produz ilustrações que podem ser consideradas uma obra de arte contemporânea e as palavras que escolhe e arranja artisticamente desenham imagens que transbordam textos e falam além do que dizem. Juntas, arte plástica e de palavras, imprimem, nas páginas do livro, toda a humanidade, desde os primeiros tempos até a realidade cibernética.

A obra de Mello também promove a superação relativa à própria materialidade do livro, que passa a ser a representação física de outros objetos: um tapete, que salta para fora do texto e se torna livro de papel nas mãos do leitor e um abrigo – "vão entre esquinas e quinas" (MELLO, 2007, terceira aba interna) – que pode ser obtido como resultado do movimento de manusear o próprio livro, requerendo o envolvimento físico do leitor.

Essa ampla dimensão estética de *Zubair e os Labirintos* exige um exame minucioso, a começar pela disposição gráfica do título. Ele está colocado em posição vertical no lado esquerdo da capa frontal, impresso sobre uma faixa de fundo preto, dando a impressão de tarja colocada sobre a ilustração. Essa tarja cria um efeito fúnebre, como as *black ribbons* que parentes de falecidos costumavam amarrar em seus braços para demonstrar o luto. Outro efeito possível é o de despertar a impressão de algo perigoso – como as tarjas pretas dos remédios.

Do ponto de vista das ciências naturais, as cores são resultado do reflexo da luz. Se não há reflexo de luz (como nos buracos negros), há o preto. Assim, essa cor indica a ausência de cores. Simbolicamente, a cor preta pode indicar tragédia, morte, e desequilíbrio como o que se encontra numa guerra. Porém, como a morte e o sofrimento podem também ser redentores, essa cor simboliza igualmente a purificação, a defesa contra os males.



À esquerda, capa frontal, em que há uma tarja preta, possivelmente simbolizando as perdas e as dores provocadas pela guerra; à direita, as outras duas abas, que se desenrolam ao abrir do livro. Todas contêm ilustrações cuja técnica procura mostrar o caos resultante da guerra.

Um exame mais atento da primeira capa – primeira, porque há ainda outras três capas (que passaremos a chamar de "abas") que se desenrolam contiguamente – nos mostra um interior construído de formas recortadas e rasgadas, (des)organizadas sob a técnica da

colagem em papel, sobre as quais o artista pintou figuras e que nos remetem a um museu (há prateleiras com vasos, tábuas de argila e esculturas à esquerda e à direita, a "estátua barbuda com asas e corpo de touro" (MELLO, 2007, segunda aba interna) que pode ser a representação do rei Fauno, ser mitológico protetor do gado que originalmente representa o destino e a fatalidade. As duas abas que se seguem mostram uma paisagem urbana caótica, em que entulhos e destroços se espalham em meio a edifícios em chamas. Certamente, as ilustrações das três capas (ou abas) – e a forma pela qual o autor as apresenta, com figuras aparentemente rudimentares pintadas sobre outras, estas rasgadas e coladas – nos remetem a um ambiente de violência, de guerra. No entanto, suavizado pela inerente beleza da arte.

Examinando os detalhes das duas abas à direita, percebemos, em primeiro plano, tomando toda a extensão da altura da página, ao lado esquerdo, a figura de um soldado. Ele parece olhar, com indiferença, as cenas bélicas, como as tropas norte-americanas que "observaram impassíveis os saqueadores que levaram as obras das civilizações mais antigas do mundo" (ARQUEÓLOGOS, 2003). Vemos ainda uma paisagem urbana caótica, em que entulhos e destroços se espalham em meio a edifícios em chamas. Nas duas abas aparece a figura de uma pessoa de calças azuis e blusa vermelha que corre, como se fugindo de algo ou alguém. Depois que lemos a obra, constatamos que essa figura é Zubair, o protagonista da história, correndo em busca de proteção e abrigo.

Ao abrirmos o livro, temos uma surpresa: a narrativa tem início na contracapa frontal! E ao lado, onde deveria estar a primeira página do miolo do livro, há outra aba e depois mais uma, que precisamos desenrolar para lermos a história, até chegarmos à capa de um outro livro: *Os Treze Labirintos*. Curiosamente, o enredo apresenta-nos um protagonista que também encontra um livro com o mesmo título, e de forma semelhante, enrolado em um tapete: "Desembrulhando uma duas três vezes, o tecido espesso abraçava um livro em que se lia: *Os treze labirintos*." (MELLO, 2007, terceira aba interna, grifos do autor).



As quatro abas de *Zubair e os Labirintos*, vistas pela parte interna. À direita, a capa do "livro dentro do livro": *Os Treze Labirintos*.

A configuração física do livro de Mello – que obriga o movimento do desenrolar de abas e o desenrolar da própria narrativa, no avesso das abas externas –, nos remete a um labirinto, em que temos que nos movimentar em busca de desvendarmos (desenrolarmos) seus caminhos à procura da saída. Neste caso, nos movemos em busca da entrada de um livro dentro do livro.

Todo o texto que narra o percurso do menino Zubair, que corre em busca de proteção dos mísseis que atingem e destroem a cidade, está impresso no verso das três abas que desenrolamos. Ao final dessa narrativa, há outra aba, representando a capa do livro que Zubair encontrou ao desembrulhar o tapete – e nós, leitores, também encontramos, ao desdobrarmos as abas da obra de Mello.

Os Treze Labirintos. Quantos labirintos! No título do livro e no título do livro dentro do livro; no desenrolar – textual e literal – da história. Mais um labirinto é o que encontramos por ocasião do manuseio da obra e do livro dentro do livro, que se dá de trás para a frente –, se considerarmos o nosso modo ocidental de leitura. Outro labirinto é o tecido de imagens, de palavras e de silêncios plásticos – que encontramos no segundo livro – que se atiram aos nossos olhos e cérebro, transformando-se em uma profusão de ulteriores labirintos, estes mentais, que parecem querer que nos percamos num mundo de ideias que nos remetem tanto à ancestralidade dos mitos quanto às redes virtuais da atualidade.

O labirinto, representado por um complexo de caminhos elaborados para desnortear os que procuram uma saída ou o seu núcleo, pode simbolizar os desafios, dificuldades e aflições

pelas quais passamos para atingir nossos objetivos. Os caminhos intrincados do labirinto estão, assim, ligados à ideia de ritmo e movimento, de ir e vir e, repetidamente, em outras direções, ir e vir novamente, e novamente... Sua configuração intrincada também está presente na rede virtual da Internet, concebida como um complexo percurso com estratégias[2] que levam a múltiplos caminhos, bifurcações e centros.

Zubair e os Labirintos começa com uma imagem verbo-poética, sonora, e, ambiguamente, agitada, além de trágica: "Zubair nunca foi bom corredor, as coisas é que correm. Muros correm, palmeiras carecas correm, minaretes, cercas, postes correm, um homem parado de muleta corre, janelas pegando fogo correm." (MELLO, 2007, contracapa da primeira aba). Na verdade, é o protagonista Zubair quem corre, ainda que o narrador afirme o contrário. Corre muito, porque "tropeça na respiração [...] atrapalhado com tantas pernas." (MELLO, 2007, contracapa da primeira aba). Buscava um lugar seguro, abrigado das bombas e dos guardas, e enquanto corria e se escondia, mil pensamentos o ligavam ao passado remoto e ao presente:

> Zubair!, o último nome na chamada da escola, não o Zubair das antigas histórias do islã [...] Faz quanto tempo?, pouco ainda, um clarão acendeu nas montanhas que separam as regiões controladas pelos curdos, lá pro norte. Podia-se ver até do céu de Chamchamal, tantos quilômetros a oeste da cidade de não-sei-onde, deu na TV.
> Zubair salta entre as partes mais altas dos destroços, duvidando que um míssil direcionado erre duas vezes o mesmo alvo. (MELLO, 2007, contracapa da primeira aba).

Histórias antigas do seu povo e escola, bombardeio, televisão e crenças enredam-se na mente do menino que, acuado por um carro, entra pela porta do museu e vai se esconder no terceiro andar, onde vê o passado, mas não o reconhece:

> A estátua barbuda com asas e corpo de touro parecia respirar e apoiava um dos acessos ao salão central do grande museu. Se Zubair soubesse o nome de todas aquelas coisas espalhadas pelo chão, diria: vasos da Mesopotâmia, esculturas assírias de marfim e cerâmicas do cemitério real da cidade de Ur, mas [...] não sabia [...] A falta de luz no terceiro andar protegia plaquetas com inscrições e carimbos em forma de cilindro contra os saqueadores. [...] Mais embaixo, pessoas ainda pilhavam prateleiras caídas. Um funcionário corria de lá pra cá [...] corria de cá pra lá, sem saber se calculava os estragos ou evitava outros saques: uma leoa de barro, uma

[2] "Na rede virtual o labirinto ganha uma conotação moderna. Dois estilos engenhosos são utilizados para se percorrer a Web. Em um deles, conhecido como *a estratégia de Ariadne* sã, todo [o] caminho é assinalado – lembrando a antiga tática de João e Maria, que marcam o trajeto com migalhas de pão –, para que se possa, mais tarde, voltar pela mesma via, se assim o internauta desejar. // No outro [estilo engenhoso], chamado *estratégia de Ariadne louca*, o usuário vai navegando sem atentar ao caminho, através de ensaios e erros, de site em site, sem que seja possível refazer a trilha percorrida." (SANTANA, 2010).

> deusinha, um calendário em escrita cuneiforme. (MELLO, 2007, contracapa da segunda aba).

As culturas mesopotâmica, assíria e suméria caíram, novamente, depois de séculos, em mãos de saqueadores. Num ato não intencional de pilhagem, ou num ato consciente e ingênuo de quem quer proteger a memória materializada dos saqueadores efetivos, Zubair também se apropria de um tapete dobrado, encontrado no meio dos destroços do terceiro andar.

Ao sair do museu, o menino precisa se esquivar de dois soldados que tentam perseguí-lo: "pensa e corre, pois "correr é mais fácil que explicar" (MELLO, 2007, contracapa da terceira aba). Corre e pensa, no presente e no passado, passado recente em confronto com o presente, buscando um lugar onde possa se esconder dos soldados:

> Entrar no mercado, no Suq Shorja, é ir tratando de se perder. Da primeira vez, ainda pequeno, Zubair se perdeu do pai, distraído com a confusão de tendas, a explosão de doces prateados, confeitos de amêndoa, camaleões em vidros [...] Até que uma mão conhecida o salvou. Daí pra frente, sempre que se perdia, era por vontade própria. [...] Encontrou o abrigo onde costumava parar para pensar quando se sentia perdido, *um vão entre esquinas e quinas*. (MELLO, 2007, contracapa da terceira aba, grifo nosso).

Dentro do mercado, Zubair recorda-se do doce passado ainda recente, em consonância com os doces que comia e que agora traz guardados, com afeto, em sua memória. Dentro de seu refúgio, "um vão entre esquinas e quinas" onde se sente seguro, o menino desenrola o tapete três vezes e descobre o livro *Os Treze labirintos* escondido dento dele. E assim, como o menino encontra seu abrigo, o leitor pode encontrar formas geométricas, manipulando as abas do livro, transformando-as em figuras "com esquinas e quinas";



Formas geométricas – vãos com esquinas e quinas" – que podem ser obtidas pela interação física do leitor com o livro de Mello.

e da mesma forma que desenrola o tapete e acha a história dos labirintos, nós, leitores, "desenrolamos" as abas do livro de Mello e encontramos a mesma narrativa. Mas por que *treze* labirintos? Existem muitas informações sobre esse número nos mitos e no folclore de diversos povos. Assim, é no arsenal de antigas histórias preservadas que se avolumam crenças envolvendo o número treze. Cid de Oliveira (2011), fundamentado em estudos históricos de René Guénon, Luc Benoît e Robert Graves, faz um apanhado sobre as origens das crenças a respeito desse número. Ele pode significar a morte, o fim. Porém, morte e fim representam transformações e fazem surgir novos estados. Assim, podemos dizer que o número treze sempre traz a marca do recomeço que, em *Zubair e os Labirintos*, fica implícito nas imagens e no texto escrito: depois de uma guerra, escombros são retirados; edifícios ruídos, reconstruídos; a memória, resgatada nas mentes dos que sobreviveram e nos objetos que resistiram.

Ainda que repleto de ilustrações de labirintos, os do livro encontrado por Zubair – e por nós – são, na obra de Mello, construídos com palavras e enigmas a serem solucionados. O primeiro fala do quarto emissário, homem que quer entrar no labirinto que o rei Assurbanipal mandou construir. Junto à entrada, há uma vendedora de frutas que tenta dissuadi-lo, contando-lhe sobre o fim dos três emissários anteriores. Ele insiste e adentra o lugar, retornando com o livro que agora Zubair tem nas mãos. A banca de frutas e a vendedora "voltam a ser miragem." (MELLO, 2007, p. 5).

Em nenhum momento anterior o narrador disse que vendedora e banca de frutas eram miragens, irreais. Isso nos leva a crer que os caminhos a serem desvendados referem-se à utopia – o não-lugar, o que só existe na imaginação. Trata-se da utopia representada pela crença do quarto emissário em seu empreendimento; utopia que, como característica da ficção, se concretiza na obra do autor; ou ainda, utopia que pode se realizar em forma de um futuro melhor, mais interessante, mais acertado, como Zubair deseja. Acreditamos, pois, que a "saída" do primeiro labirinto constitui-se na crença da possibilidade da concretização de utopias.

"O labirinto número 2 [...] é tinta no papel. [...] Pode ser até que o labirinto número 2 não exista;" (MELLO, 2007, p. 6). Uma vez "tinta no papel", é texto, construído com palavras e/ou imagens. Realidade possível, porém, não de fato, mas de imaginação, apenas. Por isso, "pode ser até que [...] não exista". Assim, cremos que o enigma do segundo labirinto seja a metatextualidade, o fazer do autor referenciado, por ele, em sua obra.

A narrativa seguinte o narrador nos conta que no local destinado ao centro de um "labirinto indecifrável" (MELLO, 2007, p. 9), um grupo de seis homens – "Um matemático, um astrólogo, um filósofo, um poeta, um mensageiro e um adivinho" (MELLO, 2007, p. 9) – discute como deve ser a edificação; enquanto isso, os operários trabalham continuamente. Tantos são os desacordos e tantas as exigências, que os especialistas nem percebem que "centenas de paredes ganham distância dos seis. Os limites do labirinto já incluem duas montanhas e a linha do horizonte. Nem passa pela cabeça do adivinho que, a esta altura, os seis já estejam perdidos" (MELLO, 2007, p. 9), da mesma forma que políticos, autoridades e intelectuais se perdem em discussões. No caso da Guerra do Iraque, discussões envolvendo os cuidados com o patrimônio Histórico são travadas, enquanto a tarefa de reconstruir fica a cargo do povo – ou o povo, sem liderança, fica desimpedido para saquear museus. Assim, as grandes discussões mundiais servem para retardar ações que, depois, são inócuas. Esse pode ser o caminho de saída do terceiro labirinto: as vãs discussões e a falta de ações.

No texto seguinte encontramos uma página em cujo centro há um texto semelhante às inscrições das placas de barro da Suméria. As letras remetem às inscrições cuneiformes das placas saqueadas e destruídas durante a Guerra do Iraque de que fala a história de Mello.

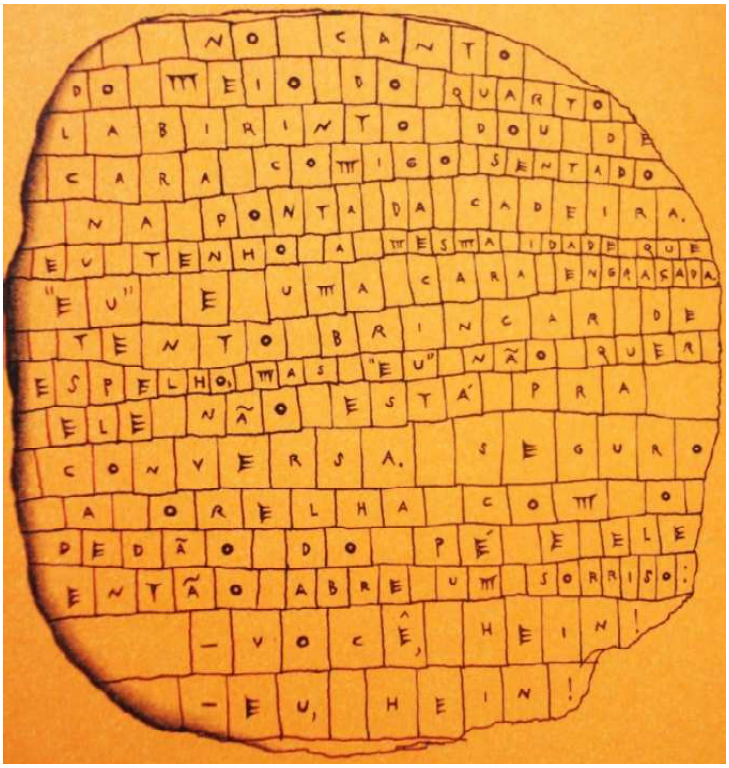


Ilustração da página 11, imitando uma placa de barro suméria com inscrições cuneiformes, como as saqueadas do Museu Nacional durante a Guerra do Iraque.

Ao lado dessa ilustração, há outra página (10), despida de texto ou imagem, que nos leva aos espaços em branco que, para Mallarmé, são portadores de significado:

> o acaso vencido palavra a palavra, indefectivelmente o branco retorna, há um momento gratuito, certo agora, para concluir que nada além e autenticar o silêncio. [...] Ar ou canto sob o texto, guiando a adivinhação daqui pra lá, aí aplica seu motivo em florão e vinheta invisíveis. (MALLARMÉ 1991, p. 132).

Podemos entender que a página desnuda fala, "em florão e vinheta invisíveis", das tábuas pilhadas, que deixaram "nada além" de um silêncio cultural. A seguir, o labirinto de número cinco continua tratando das tábuas subtraídas, mas ocupa-se de seu paradeiro. As plaquetas encontravam-se "numa caixa forrada com almofadas de pérolas embebidas em óleo e mel" (MELLO, 2007, p. 13). Podemos entender tal forma de armazenamento se abandonarmos o sentido literal e nos voltarmos ao figurado. Assim, as pérolas podem ser

> símbolo do conhecimento [...] e da sabedoria [...] São mencionadas, ao longo de milênios, na mística, na religião, na arte, folclore e literatura dos mais diferentes povos. [...] Os celtas usavam-nas para energizar um recipiente, conhecido como Vasilha Mãe, que mais tarde foi chamado Cálice Sagrado, fonte da imortalidade. [...] A semelhança entre a pérola e o feto lhe confere propriedades genésicas [...] Na pérsia antiga a pérola intacta era o símbolo da virgindade (PÉROLA, 2011),

O óleo (ou azeite) serviu como combustível para a iluminação e como remédio desde tempos imemoriais. Era alimento revigorante para os celtas – cuja cultura estendeu-se também ao Oriente Médio –, que o utilizavam para adoçar a água e produzir o hidromel, o "licor da imortalidade" (DICTIONNAIRE, 2011). Fato é que o produto das abelhas "é resultado de um misterioso processo de elaboração [...] e, por isso, simboliza o renascimento ou a mudança [...] Nessa linha, os órficos [gregos] consideram o mel como símbolo da sabedoria" (ABELHA, 2011).

Outro aspecto que devemos considerar é que o mel até hoje é usado nos doces sírios e árabes, sendo um traço cultural importante que Mello pode ter aproveitado em seu texto. Azeite e mel parecem remeter, assim, à cultura oriental – região tratada no texto. Então, podemos entender que, guardadas entre almofadas de pérolas, as tábuas ("labirinto[s] de argila") – algumas decifradas e outras ainda não, segundo os jornais que noticiaram os saques ao Museu Nacional Iraquiano –, estavam, incorruptíveis, destinadas à imortalidade e a iluminar e revigorar a humanidade.

No entanto, podemos ainda entender que pérolas, óleos e mel apontam para o caráter raro, valioso das tábuas, e também para o exotismo da cultura oriental: a almofada nos remete aos sultões que não usavam cadeiras, mas sentavam-se em almofadas (aliás, almofada "de" pérola pode significar almofada decorada com pérolas – e não feita delas). Esse "ar" oriental nos lembra *As Mil e Uma Noites*. Assim, podemos dizer que o mistério do oriente é evocado. Mistério esse que agora é ampliado pela falta das placas, roubadas.

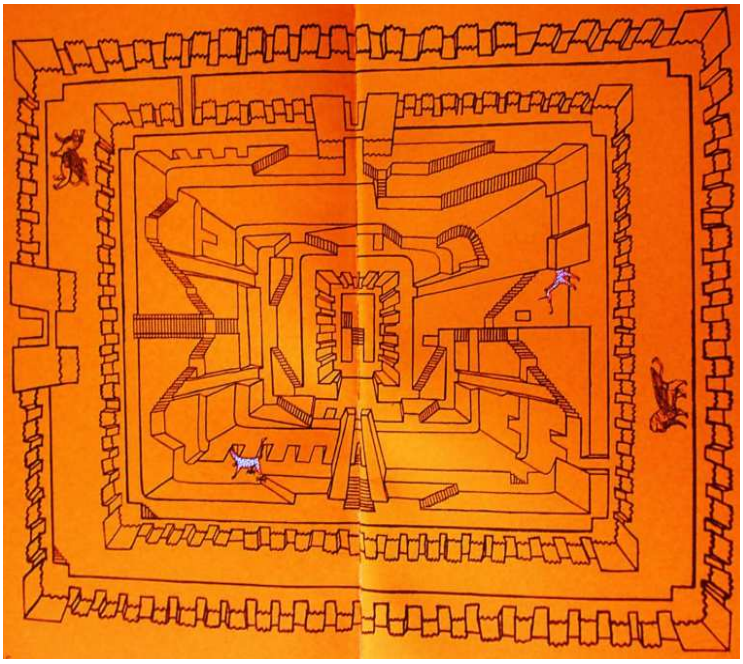
Porém, o labirinto – que o narrador diz ser de argila, como as tábuas – não é mero elemento arquitetônico. Na narrativa de Mello, é dotado do poder de escolha, manifestação determinante do destino futuro:

> O labirinto de argila escolhe se é noite ou dia além de suas paredes, escolhe entre paredes e chãos, entre um canto e um beco, entre o barulho e o gesto [...]
> Por ser muito dono de si, este labirinto terá decidido, pelo menos com uma semana de antecedência, entre quais itens a próxima escolha deverá ser feita. (MELLO, 2007, p. 13).

Aqui se revela que o labirinto, em seu ato decisório, torna-se foro do destino. Mas o destino não pode decidir a "antecedência". Quem "decide se você que agora entra é um viajante ou um intruso" (MELLO, 2007, p. 13) é o leitor, a quem "resta optar entre um ruído doido e um silêncio doído" (MELLO, 2007, p. 13). É o leitor que decide se entra no jogo da narrativa ou não; que escolhe se quer encarar a história como *nonsense* e rir, emitindo "um

ruído doido", com os absurdos (como as almofadas embebidas em óleo, mencionadas há pouco, ou o labirinto que toma decisões) ou se prefere compreendê-la como metáfora do crime cometido contra o legado cultural durante a Guerra do Iraque, em 2003 e, abalado, como o resto do mundo, conservar-se em "silêncio doído".

E por falar em silêncio, o sexto labirinto não apresenta texto escrito. Ocupa duas páginas (MELLO, 2007, p. 14-15) com o desenho de uma estrutura espiralada composta de telhados e plataformas, paredes e escadas, túneis e colunas onde caminham, como em uma ronda pela edificação, dois animais míticos: um leão alado e uma girafa com chifre de unicórnio, rabo e pés traseiros de galinha. Há uma sobreposição de níveis que nos faz lembrar das gravuras de M. C. Escher, em especial daquelas em que figuras se encontram em labirínticos edifícios ou castelos de vários andares.



O sexto labirinto, sem palavras, que pode simbolizar as ações do protagonista da história ou os sentimentos do autor em relação à cultura: vigília e busca de segurança.

Quando apreciamos a ilustração podemos também nos lembrar da técnica de pintura que mostra o mesmo animal em dois lugares diferentes, dando a impressão de seu movimento de um ponto a outro. Isso nos remete a quadros impressionistas como "Campo de Papoulas", de Eduard Manet, em que se cria a ilusão da caminhada pelo campo mediante a presença das mesmas figuras em etapas diferentes do percurso.

Em conformidade com esses precursores, nossa leitura da imagem das páginas 14 e 15 é a de que há, nesse texto-ilustração de Mello, dois desenhos de cada um dos animais, e não quatro animais – embora, é claro, outros receptores possam ter outra percepção do que está

sendo retratado. Nós preferimos crer, confiando na arte do autor, que há apenas um leão alado e uma girafa-galinha e eles estão *em movimento*: o primeiro, em guarda e o outro, buscando uma saída. Dessa forma, este labirinto pode representa as ações de Zubair, que se movimenta pelas ruas, buscando modos e lugares de guardar sua vida e a História de sua cultura; ou ainda, o sentimento do próprio autor sobre as perdas culturais provocadas pela guerra, sentimento agora transformado em obra de arte.

Nesse ponto da narrativa torna-se perceptível a continuidade do conjunto, o elo que liga os labirintos numa história coesa. Cada labirinto nos remete não somente ao próximo, mas a todos os outros, formando uma rede entretecida de inúmeros fios que se se conectam e se entrelaçam – à semelhança de como funciona o mundo virtual da internet. Como metáfora do pluralismo do tempo-espaço, a ilustração ainda nos remete às nossas inúmeras conexões cerebrais de neurônios – que permitem o tráfego dos nossos pensamentos também entre os tempos, e ainda entre o real e a imaginação.

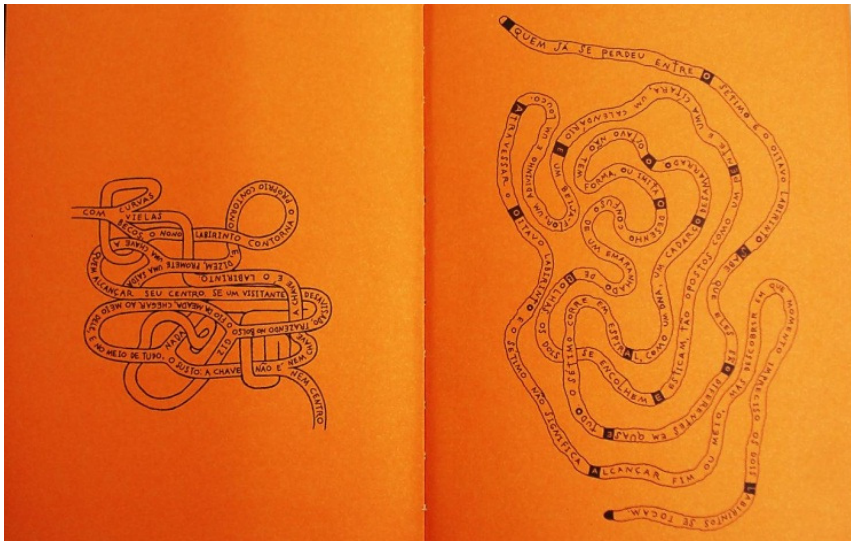
O sétimo labirinto – com sua "Trama onde o pensamento caminha" (MELLO, 2007, p. 16) – coloca seu enigma sob a forma de um novo personagem: a sacerdotisa-menina Enigaldinana. O nome da sacerdotisa já contém, em si, o enig(ma). Ela é a menina que passeia pelo templo examinando e colecionando antiguidades: "A pequena sacerdotisa segue entre os corredores do templo [...] A linhagem alcança o tempo em que os reis conversavam com o deserto. [...] Seus afazeres incluem possuir uma coleção de antiguidades" (MELLO, 2007, p. 16). Essa coleção pode constituir-se em um templo-livro, templo-história e templo-História que Enigaldinana percorre na condição de leitora, enquanto vive no templo-realidade do Iraque bombardeado, já em recuperação:

> O ouvido reconhece o som de artesãos polindo conchas e pedras de lápis-lazúli. Além das muralhas, nos subúrbios, preparam-se tijolos e campos de cevada. [...]
> Ela sabe que, na base do templo, ruínas de tempos mais antigos se acomodam sobre outras ruínas. Um canal em frente leva às cisternas e o pátio central (MELLO, 2007, p. 16).

Se "para qualquer pessoa, as pontes e câmaras e torres do templo podem parecer um labirinto" (MELLO, 2007, p. 16), para os adultos os escombros da guerra assemelham-se a um labirinto onde os caminhos entrecortam-se no caos dos entulhos e edifícios desmoronados. Mas, para uma criança, como Enigaldinana ou Zubair – que do ponto de vista da Psicologia ainda não tem experiências suficientes com a linguagem (e a vida) para decifrar o mundo plenamente e, por isso, "funde e confunde o real e o mágico, movendo-se num cosmo onde a

fantasia transpassa a vida e a vida toma aspectos de fantasia" (WORNICOV, 1986, p. 11) –, o cenário é palco de imaginação e de descobertas de preciosidades. Entre elas está o tapete que maravilhou o protagonista ou os objetos da coleção da menina, que, em seu contexto desordenado, confuso de guerra, "não passam de uma trama onde o pensamento caminha" (MELLO, 2007, p. 16).

O oitavo e o nono labirintos estão alocados um ao lado do outro, em páginas consecutivas, assemelhando-se a jogos de "descobrir o caminho", tão apreciados por crianças. Novamente a narrativa encontra-se literalmente impressa nas ilustrações:



à direita, o oitavo labirinto e à esquerda, o nono, conforme vemos no livro: a leveza divertida da ludicidade nos jogos de "descobrir o caminho".

No oitavo labirinto, lemos:

> Quem já se perdeu entre o sétimo e o oitavo labirinto sabe que eles são diferentes em quase tudo. [...] O oitavo não tem forma, ou imita o desenho confuso de um emaranhado de bolhas. Os dois se encolhem e esticam, tão opostos como um pente e uma cítara, um calendário e um beija-flor, um adivinho e um louco. Atravessar o oitavo labirinto e o sétimo não significa alcançar fim ou meio, mas descobrir em que momento impreciso os dois labirintos se tocam. (MELLO, 2007, p. 18).

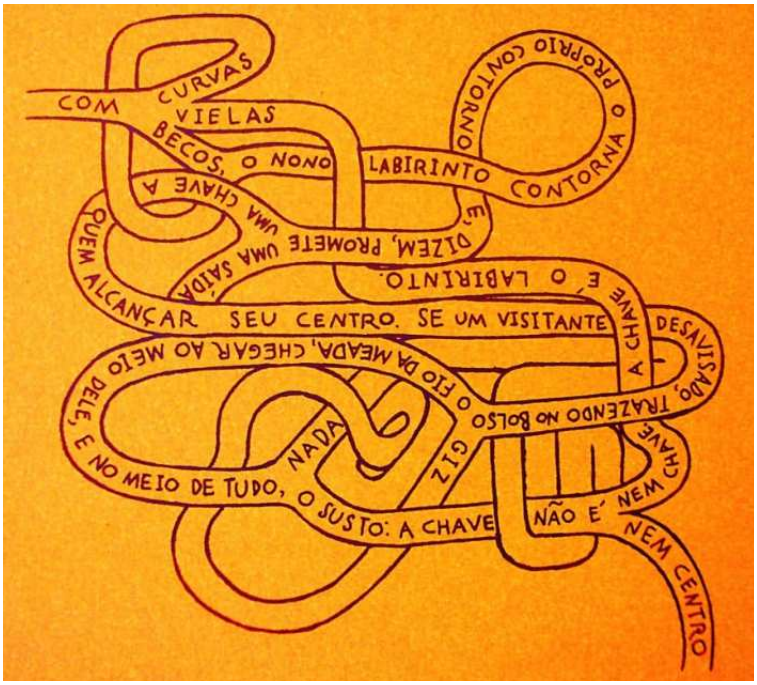
O narrador foi preciso: para atravessar este labirinto devemos descobrir o "momento impreciso" em que ele se encontra com o anterior. A ambiguidade do *momento* – espaço mínimo de tempo limitado e por isso estático, matematicamente exato, preciso, determinado – *impreciso* – inexato, indeterminado – nos leva a acreditar que há não um, mas vários momentos em que os dois labirintos se tocam. Forçoso é perceber o caráter lúdico subjacente às imagens dos labirintos em cujas sendas Enigaldinana vive a aventura de descobrir tesouros

para a sua coleção de antiguidades, dentre eles objetos nos quais reside uma ideia de "momento impreciso": a cítara (derivada da lira, um dos mais antigos – porém, sem data precisa de surgimento – instrumentos musicais que originalmente era feito com o casco de tartarugas) e o pente (cuja data de criação ninguém pode determinar, ainda hoje produzido com o casco da tartaruga[5], especialmente na Espanha[6]); um calendário nos aponta, concretamente, a efemeridade do tempo-que-voa, como o voo rápido do beija-flor. Todos esses "enigmas" do oitavo labirinto também se constituem em momentos em que os dois labirintos se tocam: momentos de fazer coisas que não deveriam ser feitas, como os pentes de casco de tartaruga ou a apropriação de tapetes e outros objetos antigos que não nos pertencem; momentos em que percebemos que o tempo é fugaz e só pode ser retido em imagens – mentais ou documentais – como a de um beija-flor num calendário ou dos objetos antigos encontrados por Zubair e Enigaldinana nos escombros; momentos em que, tal qual adivinhos, podemos nos comunicar com os mortos e com o passado, por meio de objetos por eles construídos, hoje relíquias.

De todos os labirintos, o nono é o mais lúdico e em que há uma ponte mais direta entre a história e o leitor, pois "a distribuição do texto no desenho permite realizar pequenas seleções da mensagem final, incitando o leitor a cooperar para a integralidade da obra" (SILVA, 2009, p. 7-8). Agora explicitamente aberta, a obra permite que o leitor opte pelo caminho que vai seguir:

[5] Há uma espécie de tartaruga conhecida como "tartaruga de pente", a *Eretmochelys imbricata* "a mais bonita de todas as tartarugas marinhas. [...] o casco pode medir até um metro de comprimento e [o animal,] pesar 150 quilos. Tem este nome porque era [e ainda o é] caçada para que seu casco fosse usado na fabricação de pentes e armações de óculos. Por isso é uma das mais ameaçadas de extinção." (IBAMA, 2011).

[6] O pente de casco de tartaruga começou a ser usado no século XIX, para compor o visual e para harmonizar o rosto das mulheres espanholas em ocasiões como casamentos, páscoa e touradas. Esse costume permanece até os dias de hoje, ainda que os fabricantes tenham consciência de que as tartarugas marinhas são uma espécie em extinção. (DANÇA, 2011).



O nono labirinto, o mais lúdico, possibilita que o leitor escolha – e encontre – o caminho a seguir, tal qual o que é definido como "obra aberta" na literatura.

As entradas "curvas" e "becos" levam a um mesmo caminho. A primeira tem várias curvas, como indica o próprio nome, até atingir o restante da frase-caminho; a segunda dá direto no caminho-frase "o nono labirinto contorna o próprio contorno e, dizem, promete" (MELLO, 2007, p. 19). O que promete, depende do lado da bifurcação que for escolhido. De um lado, temos a promessa de "uma saída", mas somente a promessa, sem uma saída de fato. Se escolhermos o outro lado, o caminho "promete uma chave a quem alcançar seu centro". Optando por este caminho, se o caminhante tiver giz no bolso, ele será apagado do labirinto, mas se ele estiver "trazendo no bolso o fio da meada, chegar ao meio dele, e no meio de tudo"... pode dar em "nada" ou levar um "susto: a chave não é [...] nem centro" de um lado e, do outro, "a chave não é nem chave. A chave é o labirinto" (MELLO, 2007, p. 19).

Há, porém, uma outra entrada no início do labirinto, a de nome "vielas". Sem curvas ou becos, ela conduz diretamente à frase final. Assim, descobre-se, de modo muito mais rápido e simples, que "a chave é o labirinto" (MELLO, 2007, p. 19). Ora, se a chave é o próprio labirinto, todo ele é, afinal, a saída de si mesmo, como o foi a "arte pela arte" no Simbolismo, postulando sua autonomia. Ainda que seja integrante e, portanto, esteja preso na narrativa de Mello, o nono labirinto, paradoxalmente, declara sua independência. Ele é chave e fechadura ao mesmo tempo. É enigma, mas também jogo. Jogo em que recebemos, como prêmio, a chave para novos caminhos.

Assim entramos no labirinto das sombras, o décimo, em que Zubair se encontra desde antes do início da história, sem o saber. Lugar em que as sombras do passado agora só

habitam a memória, porque foram transformadas em cacos pela ação dos bombardeios. Sombras que, na evocação do futuro causam medo do depois erigido das sobras e sombras do que um dia foi. Mas há também alegria e esperança: "no chafariz, uma sombra brinca de reflexo. [...] sombra de formiga quase não existe, mas nesta parede ela faz um elefante de diferença. (MELLO, 2007, p. 21). Alegria de poder brincar, esperança de crescer, porque "no último dia de inverno, uma luzinha cruza o labirinto das sombras de um extremo ao outro" (MELLO, 2007, p. 21). Luz que deve iluminar vidas e caminhos feitos de sombras em forma de memória, em forma de textos escritos e imagéticos, criados com os pedaços dos textos-sobras do passado, que podem resgatar as culturas despedaçadas e perdidas do pós-guerra e, com elas, reconstruir mundos.

E cremos que encontramos a saída: "sem sombra de dúvida, a sombra só segue a gente quando a gente olha pra ela" (MELLO, 2007, p. 21). Então é só mantermos nela o olhar – como Zubair o mantém no livro-tapete que lê, como Enigaldinana nas sobras- tesouros, como o autor se manteve de olhos na sombra da Guerra do Iraque para construir sua narrativa – e sairmos do labirinto na companhia das sombras que fazem de nós o que somos: seres entretecidos de culturas.

Entramos, com o menino iraquiano, no décimo primeiro labirinto, o do conforto: "Sem corredores que terminem no vazio, sem alçapões, sem vãos, sem nós de estrada, sem escadas, capitéis ou pontes pênseis, o labirinto de número onze talvez seja o mais simples de todos. Seu piso é macio, vai imitando a forma da planta dos pés" (MELLO, 2007, p. 23). O prazer do conforto nos causa letargia, inércia, retira de nós todas as sombras que nos animam a prosseguir, que nos incentivam a construir e reconstruir. Bem diz o narrador que "descobrir seu segredo é tão fácil como desmanchar um ninho" (MELLO, 2007, p. 23). Já está descoberto: é a acomodação! Fácil descobrir, mas difícil de sair dela, porque sair é consentir em voltar a lutar. Por isso, há uma advertência: "Não estranhe se, a dois palmos da saída, você hesitar: uma vontade redonda de ficar perdido para sempre" (MELLO, 2007, p. 23).

No décimo segundo labirinto, um calígrafo, numa caravana de camelos, deixa entrever sua dificuldade em escrever: as palavras e ideias escorregam nas linhas e mancham as frases, impedindo a construção permanente do texto. Ideias apagam-se, como a "carroça [que] se desfez no vento, parede por parede, voltando ao rascunho." (MELLO, 2007, p. 24). E, depois de pronto, o texto é apenas pensamento em forma de um amontoado de palavras ordenadas, colocadas sobre um papel. Deixa de ser pensamento do autor, desaparece para ressurgir,

transformado, a cada leitura. Mais uma vez, a metatextualidade – o fazer do autor – é referido no texto.

Quando viramos a página do penúltimo labirinto, não é o décimo terceiro que surge, mas a narrativa protagonizada por Zubair, pois "um dos labirintos tinha se perdido" (MELLO, 2007, p. 27). Então, na história, Zubair sai à procura do décimo terceiro labirinto, constituindo-se ele, enquanto leitor, personagem da história que lê. O labirinto que ele procura é o mesmo em que entra – na história de Mello – em sua busca. Ele precisa encontrar-se para encontrar o labirinto. Esse é o enigma que nos conduz – a nós, leitores da obra de Mello – à chave do labirinto: descobrimos que o último labirinto, o que não está no livro que Zubair, personagem-leitor, lê – *Os treze Labirintos*, a nossa história na história – é o décimo terceiro labirinto – e sua própria saída: a busca de Zubair pelo labirinto perdido.

Como personagem, não pode encontrá-lo e encontrar-se, porque não é real, mas fruto da criatividade do autor. Nós, leitores reais da história de Mello, percebemos que o fato de Zubair não ser real, mas ficção, é justamente a chave do enigma do décimo-terceiro labirinto e, simultaneamente, a conclusão da narrativa: como se usasse a *estratégia da Ariadne louca*, Zubair percorreu os labirintos sem marcar os caminhos por onde andou. Por isso, "quando vê, está refazendo o caminho de ida. A ponta do dedo vai reconhecendo pistas" (MELLO, 2007, p. 27), tal qual estivesse utilizando um teclado de computador. Mas o caminho é de ida, e não de volta. É um recomeço, que se inicia no final de uma experiência: a leitura de *Os treze Labirintos* ou a da guerra.

Nós, leitores reais, utilizamos a *estratégia da Ariadne sã*, assinalando os caminhos que percorremos nessa leitura quase cibernética. Visitamos literalmente, página por página, os treze labirintos do livro no livro de Mello e participamos dos jogos propostos pela leitura. Nessa leitura-jogo-de-enigmas, encontramos múltiplas possibilidades, mas outros passeios podem resultar em outras possibilidades, em outros enigmas a serem descobertos, forjados com imagens, palavras, imaginação e arte, oferecidas pela realidade. Realidade que mescla textos dos tempos, da história, da cultura, dos fatos, dos homens. Textos passados e futuros que, intertextualizados com o presente já passado do momento da escritura, transformaram o relato dos horrores e perdas de uma guerra na poesia de *Zubair e os Labirintos*.

ABSTRACT: The outrage felt by the Brazilian plastic artist and writer Roger Mello to the Iraq War – which, in 2003 destroyed archaeological sites and other architectural monuments regarded as World Heritage Sites and promoted looting to the Iraqi National Museum and

Library, when there have been lost thousands of antiques, art work pieces and documents of historical and archaeological priceless value – resulted in the literary work Zubair and the Mazes, which exchanges the chaos caused by bombing and looting into a poetic game conjugating words images and forms. Mello's work shows that violence can also be represented – and countered – by the lightness of literary art that, in contemporary times not only merges different temporalities and types of texts, but can engage forms that require the movement of the reader and turn literary reading into an action to be practiced not only by the eyes and the mind, but also through the physical interaction of the reader with the work.

KEYWORDS: Iraq War. Poetic text. Game of words, images and forms. Mazes. Literary and imagery art.

REFERÊNCIAS

ABELHA: o matriarcado e a obediência. In: ARTRÓPODOS. Disponível em: <http://members.fortunecity.com/entremundos1/artropodos.htm>. Acesso em: 8 ago. 2011. Não paginado.

ARQUEÓLOGOS iraquianos acusam os EUA de "crime do século". *Folha online,* São Paulo, 18 abr. 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u55469.shtml>. Acesso em: 27 abr. 2009. Não paginado.

BOODHOO, Niala. Dano à cultura iraquiana é irreparável, dizem especialistas. *UOL Notícias/*Reuters. 14 abr. 2003. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/inter/reuters/2003/4/14/ult/290235/5.htm>. Acesso em: 27 abr. 2009. Não paginado.

DICTIONNAIRE Myto-hermetique. *Tradição, tradições, símbolos:* abelha. Disponível em: <http://www.philosophia.bem-vindo.net/modules/simbolismo/entry.php?entryID=62>. Acesso em 2 ago. 2011.

MALLARMÉ, Stéphane. O Mistério nas letras. Tradução de Amálio Pinheiro. In: CHIAMPI, Irlemar. *Fundandores da modernidade.* São Paulo: Ática, 1991. p. 128-132.

MELLO, Roger. *Zubair e os Labirintos.* Ilustração do autor. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2007.

OLIVEIRA, Cid. O número 13. In: PORTO DO CÉU. *Arte e simbolismo.* Disponível em: <http://portodoceu.terra.com.br/artesimbolismo/13.asp>. Acesso em 18 jul. 2011. Não paginado.

PÉROLA. In: JÓIA E ARTE***. Site do Atelier Márcia Pompei.*** Disponível em: <http://www.joia-e-arte.com.br/perolaspag.htm>. Acesso em: 2 ago. 2011.

SANTANA, Ana Lúcia. Labirinto. In: INFOESCOLA ONLINE. *Curiosidades*. Brasil, 18 mar. 2010. Disponível em: <http://www.infoescola.com/curiosidades/simbolo-labirinto/>. Acesso em: 28 jul. 2011. Não paginado.

SILVA, Fabiana de Souza Galdino da. O texto e a ilustração: a criança nos labirintos da leitura literária. In: COLE, 17, 2009, Campinas. *Anais eletrônicos do COLE.* Campinas, 2009. Sessão Literatura Infantil 9. 11 p. Disponível em: <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem15/COLE_1333.pdf>. Acesso em 16 jul. 2011.

WORNICOV, Ruth et al. *Criança, leitura, livro.* São Paulo: Nobel, 1986.