

UM OGRO, O HERÓI (?): UMA ANÁLISE DA PERSONAGEM SHREK, NO CONTO HOMÔNIMO DE WILLIAM STEIG.

Edvânea Maria da SILVA¹

IFPE, Campus Recife
e-mail: edvanea@superig.com.br

RESUMO

No presente trabalho, nosso propósito é analisar o ser ficcional, bem como caracterizar a figura do ogro nos contos de fada tradicionais e como um ogro “torna-se” herói no moderno conto de fada **Shrek!** (2001), de William Steig. Seguindo esse propósito, faremos uso de uma abordagem à luz de estudos da personagem e da tipologia do monstruoso. A análise do texto em questão possibilita, a partir da metáfora do monstro, que a compreensão fragmentária que temos do personagem é reflexo, também, da maneira fragmentária e, portanto, incompleta, “com que elaboramos o conhecimento dos nossos semelhantes”, conforme afirma Antonio Candido em seu texto **A personagem do romance** (2005, p. 58). Ademais, a discussão acerca de um ogro que se torna herói aponta para duas questões importantes: o Príncipe Encantado não atende mais a um contexto pós-industrial e de que a humanidade persiste na própria deformação.

Palavras-chave: Shrek, conto de fada, herói moderno.

1 - SHREK, O “HERÓI” MODERNO NUM CONTO DE FADAS NADA TRADICIONAL

Era uma vez a história de um ogro verde, feiíssimo, que cuspiu fogo e soprava fumaça pelas orelhas. Quando já estava “grandinho”, seus pais o expulsaram do buraco negro, de onde ele nunca havia saído. Shrek, feliz, sai pela estrada, soltando “puns” e assustando cobras, bruxas, criancinhas, chuva, relâmpago, trovão e dragão. Mas o ogro também queria saber o que lhe reservava o futuro. Ao saber que encontraria uma princesa para se casar e que esta era mais feia do que ele, nosso herói vibra e vai ao encontro de sua amada. No caminho, encontra um “alazão”, quer dizer, um burro, que vai levá-lo até o castelo maluco, onde está a princesa. Lá chegando, zomba do cavaleiro que guarda a entrada do castelo, cospe uma rajada de fogo nele e deixa-o torradinho nas águas do fosso. Antes de chegar ao salão onde a princesa mais horrorosa do planeta o aguardava, Shrek se depara com a Sala de Espelhos, é o momento de revelação, pois o ogro-herói não conhecia a própria imagem. Ao se reconhecer tal qual se havia imaginado, sente-se cheio de uma raivosa auto-estima; em seguida, encontra a princesa a quem dedica versos horrorosos que são retribuídos com a mesma intensidade. Os passos seguintes são trocar mordidas e beliscões, casarem o mais depressa possível e viverem horríveis para sempre.

Apesar da subversão (ou seria graças a ela?), estamos, sem dúvida, diante de um conto de fadas moderno cuja narrativa não difere muito, ao menos na estrutura, daquelas narrativas em que há “Reis, rainhas, princesas, príncipes, fadas, bruxas, maternidades falhadas ou concepções mágicas, heróis desafiados por grandes perigos para conquista de seu ideal [...]” (COELHO, 2003, p. 94). Embora séculos separem *Shrek!* desses “arquétipos ou símbolos engendrados pelos mitos de origem” (p. 94), a história do ogro verde, a nosso ver, cumpre “as coordenadas invariantes do universo literário e do universos humano” (p. 94), conforme preceitua a autora de *O conto de fadas: símbolos mitos arquétipos*.

Explicamos: entendemos que o leitor ou ouvinte – ainda usando as palavras de Coelho –, quer seja uma criança, quer seja um adulto, “sente-se projetado num plano em que seus próprios anseios parecem realizar-se: os obstáculos se aplainam, o mal é castigado, o bem é premiado e a vitória dos heróis e heroínas é completa e perene...” (p. 114). Lembremo-nos de que nosso “herói” e sua amada saem vitoriosos uma vez que vivem *horríveis* (grifo nosso) para sempre...

¹ Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, Mestre em Letras pela UFPB.

Esse moderno conto de fadas está, indubitavelmente, sintonizado com os novos tempos, vem atuando da mesma maneira que fizeram os seus “antepassados” uma vez que

De maneira lúdica, fácil e subliminar, ela atua sobre seus pequenos leitores (e os grandes também, acrescentamos), levando-os a perceber e a interrogar a si mesmos e ao mundo que os rodeia, orientando seus interesses, suas aspirações, sua necessidade de auto-afirmação, ao lhes propor objetivos, ideias ou formas possíveis (ou desejáveis) de participação no mundo que os rodeia. (COELHO, p. 123)

No conto de Steig, Shrek é expulso de sua casa e enviado a um mundo desconhecido, a fim de cumprir uma designação: “fazer sua dose de maldade”. De acordo com Bettelheim (1980, p. 124), “Ser enviada para o mundo ou abandonada numa floresta simboliza tanto o desejo dos pais de que a criança se torne independente, quanto o desejo ou ansiedade da criança pela independência”. Todavia, como bem lembra Bettelheim, esse impacto sobre a criança só é possível porque, antes de tudo, o conto é “uma obra de arte” (p. 20).

Retomando a questão da percepção e da interrogação de si mesmo, acreditamos que são possíveis a partir de um elemento fundamental da narrativa, a saber, a personagem. Acerca dessa questão, convém *ouvir* o que nos diz Bettelheim (1980, p. 159):

O conto de fadas começa com o herói à mercê dos que o desprezam e às suas habilidades, que o tratam mal ou mesmo ameaçam sua vida como faz a rainha malvada em “Branca de Neve”. À medida em que a estória se desenrola, o herói é frequentemente forçado a depender de amigos que o ajudam: criaturas do mundo subterrâneo como os anões em “Branca de Neve”, ou animais mágicos como os pássaros em “Cinderela”. Quando o conto termina, o herói dominou todas as provas e apesar delas, ele permaneceu fiel a si próprio, ou, ao passar por elas exitosamente, adquiriu sua egoicidade verdadeira. Tornou-se um autocrata no melhor sentido da palavra – com autogoverno, uma pessoa verdadeiramente autônoma, e não uma pessoa que manda nos outros.

Em *Shrek!*, a personagem homônima é, ela própria, uma criatura do mundo subterrâneo que nada teme e, mais importante, que permanece fiel a si própria, autocrata, verdadeira, autônoma, cuja trajetória levá-nos a vê-la como um ser de fronteira, e é sobre essa questão de que trataremos no próximo tópico.

2 - SHREK, PERSONAGEM/ CRIATURA DA FRONTEIRA MARCADA POR UM NÃO-SER

Em “A personagem do romance”, Candido (2005, p. 55) afirma que “A personagem é um ser fictício”. A expressão pode soar paradoxal, mas define bem o personagem Shrek. O ogro é fictício por pertencer ao mundo da fabulação e é um “ser” porque “a noção a respeito de um ser, elaborada por outro ser, é sempre incompleta, em relação à percepção física inicial” (CANDIDO, p. 56). Dessa maneira, a percepção que temos desse “ser” fictício pode ser fragmentária.

Essa assertiva, contudo, em nada diminui sua profundidade na obra literária; ao contrário, “[...] o romance, ao abordar as personagens de modo fragmentário, nada mais faz do que retomar, no plano da técnica de caracterização, a maneira fragmentária, incompleta, com que elaboramos o conhecimento dos nossos semelhantes” (CANDIDO, *op. cit.*, p. 58). Nesse sentido, reconhecer Shrek como personagem fragmentário e incompleto, é (re-) conhecer os nossos semelhantes a quem “conhecemos” a partir da percepção externa e, portanto, incompleta.

Conscientes da diversidade do ser, na vida, a qual acrescentaremos o adjetivo “real”, interpretamos cada pessoa de uma maneira a fim de conferir-lhe uma unidade. Foster (apud CANDIDO, p. 62), retoma essa distinção de forma pitoresca, classificando as personagens como “planas” e “esféricas”. As primeiras “são facilmente reconhecíveis sempre que surgem,” e acrescenta: “permanecem inalteradas no espírito porque não mudam com as circunstâncias”; as segundas, Candido conclui, são “organizadas com maior complexidade e, em consequência, capazes de nos surpreender” (p. 62-63).

Plana ou estática, esférica/ redonda ou dinâmica, a classificação da personagem se amplia em **A narrativa de ficção** (ATAÍDE, 1973). Para Ataíde, aquelas vivem “uma vida que acontece *a* elas, não *dentro* delas”, além de não evoluírem ou apresentar “alterações na conduta interior” e parecem “não ter *eu*” (p. 43). As dinâmicas, por sua vez, possuem “profundidade, vida interior, dramaticidade consciência do seu *eu*, dos conflitos e problemas internos” que vivem (op. cit, p. 43).

“Eles todos são eu!”, “**TODOS SÃO EU!**” (STEIG, 2001)². Vibra o personagem Shrek que, embora desconhecesse a própria feiúra, não se entristece ao ver que as várias imagens horrendas refletidas nos espelhos eram suas. Estar consciente do seu *eu* -- “feliz por ser exatamente como sempre tinha sido” (STEIG, 2001) --, a nosso ver, caracteriza Shrek como uma personagem redonda. Respaldamos nossa assertiva a partir do argumento de Ataíde: “A personagem redonda supera o meio em que vive, possuindo particularidades próprias. É indivíduo, ela mesma, singular e pessoal, e não se importa com o que os outros pensem dela, pois o que lhe interessa é o seu *eu*” (p. 44).

Esse herói horrendo que se aceita tal como é, sem esperar que o encantamento se desfça a fim de que ele possa assumir uma forma humana, bela e perfeita, não é comum nos contos de fada tradicionais. De acordo com Warner (1999, p. 314), “contos sobre noivos animaisescos oferecem o sonho de que, embora o pai da heroína a tenha entregue à guarda de uma Fera, esta se transformará – num jovem radiante, um amante perfeito”.

O ogro, protagonista do moderno conto de Steig, assemelha-se, em parte, à figura do Barba Azul, um bicho-papão que, segundo Warner, fascina e “o nome em si desperta associações com sexo, virilidade, energia masculina e desejo” (p. 275). O fato de Perrault ter tingido sua barba de azul “intensificou o horror por sua aparência”; ademais, Barba Azul “é representado como um homem contrário à natureza, seja quando sua barba se tinge como a de um luxurioso oriental, ou quando ganha volume monstruoso sem que ele recorra a artifícios” (p. 276). Para Warner, esse monstro azul tem a cor da profundidade ambígua, ou seja, representa o céu e o abismo. Essa assertiva nos remete à expressão “ser de fronteira”, sobre a qual discutiremos em momento ulterior.

Por ora, convém nos determos na simbologia das cores, mais precisamente na cor de nosso herói, o verde. Na nossa época, em que o avanço tecnológico permitiu que o homem, primeiro, fosse à Lua, e mais tarde depositasse um robô em solo marciano, a fim de que este percorresse a superfície em busca de “seres” vivos, é lugar comum vermos esses seres tingidos de verde – como outrora Perrault tingiu de azul, o Barba - na tentativa de mostrar que os marcianos são o avesso da humanidade e que, portanto, devem ser escondidos para que os papéis “jamais se invertam” (CHEVALIER e GHEERBRANT, p. 942, grifo nosso).

Nesse sentido, ao ser expulso por seus pais, Shrek ameaça a ordem estabelecida. A semelhança do ogro-marciano com o “homenzinho verde” estende-se, também, à sua moradia. Em outras palavras, o “planeta” de Shrek, o buraco negro, aproxima-se do planeta vermelho (não na tonalidade), já que ambos encerravam seres avessos àquilo que a sociedade, meio em que o indivíduo habitante do planeta Terra vive, dita como normal.

² O conto *Shrek!* não possui paginação



Figura 1 – Shrek é expulso do Buraco
Fonte: Steig (2001)

O personagem de Steig pode ser identificado com o Barba Azul, o marciano, o herói moderno e fragmentado, o monstro pós-romântico. De acordo com Bellei (2000, p. 11, grifo do autor), “O conceito de “monstruoso” aplica-se, de forma geral, tanto ao humano quanto ao não-humano e designa principalmente o híbrido e o deformado [...]”.

Etimologicamente, a palavra monstro, dentre outras acepções, significa “ser de conformação extravagante, imaginado pela mitologia [...], pessoa cruel, desnaturada ou horrenda” (CUNHA, 2001, p. 531). Nesse sentido, Shrek, o ogro, é um monstro, uma vez que “[...] era capaz de cuspir fogo a cem metros de distância e soprar fumaça pelas duas orelhas. Só de olhar, ele fazia os jacarés se esconderem de medo. Se uma cobra bancasse a boba e o mordesse, ela entrava imediatamente em convulsão e morria”.

O ogro (Do fr. *ogre*) é um ser fantástico, como o bicho-papão, de que se fala para assustar as crianças. No universo da simbologia, o ogro liga-se à imagem “simbólica do monstro, que engole e cospe fogo, lugar das metamorfoses, de onde a vítima deve sair transfigurada” (CHEVALIER e GHEERBRANT, p. 651). Todavia, no conto de Steig, mesmo quando nos parece que o ogro vai sofrer uma transformação, tudo não passa de um sonho. A (única) cena que ilustra nosso comentário ocorre quando Shrek “estava fora do ar”, ou seja, ele sonhou que estava recebendo abraços, beijos e carinhos das crianças. Acordou assustado, mas tranquilizou-se: “Ainda bem que foi só um pesadelo... um pesadelo aterrador!”. Ironicamente, o que acontecia era as pessoas e os fenômenos naturais, como o relâmpago, o trovão e a chuva, assustarem-se com ele.

Uns pingos de chuva grossa começaram a cair. Quando batiam na corcunda do Shrek, chiavam como água na frigideira. “Já viu alguém mais nojento?”, o Relâmpago perguntou para o Trovão. “Nunca na vida”, trovejou o Trovão. “Vamos lhe dar uma lição.” O Relâmpago disparou seu raio mais terrível no cocuruto do Shrek. Shrek nem ligou: engoliu o raio, cuspiu um pouco de fumaça e deu uma gargalhada. O Relâmpago, o Trovão e a Chuva caíram fora (STEIG, 2001).

A fim de tornarmos nossa análise mais produtiva, e por que não dizer, também mais prazerosa, convém analisarmos a monstruosidade de Shrek “não apenas como fantasia exótica, mas como história social” (BELLEI, p. 14).

A história tem-nos legado uma gramática do monstruoso com registro na Idade Média, na época clássica e no Romantismo. Santo Agostinho, citado por Bellei, preocupava-se com as formas mais diversas do monstruoso: “E existem homens sem boca, que vivem apenas absorvendo odores pelo nariz; e outros que têm apenas um cúbito de altura [...]”.

David Williams, também citado por Bellei, observa que a cultura Medieval européia “dedicou-se assiduamente a estabelecer quadros taxonômicos da monstruosidade”, e acrescenta: “uma verdadeira

gramática do monstruoso que tenta explicar como o monstro é fabricado com base, principalmente, em quatro tipos diversos de deformação: deformação por excesso, por falta, por deslocamento e por hibridismo” (BELLEI, p. 12-13).

A figura do monstro tem se apresentado sempre como um ser de fronteira. No período medieval, ele participava tanto do mundo material como do espiritual. Bellei cita, como exemplo, um monstro de três cabeças representando a divina trindade. Ademais, na cultura medieval, uma forma de “garantir simultaneamente as dimensões material e simbólica do monstro era imaginá-lo com frequência como dotado de uma existência ao mesmo tempo *real* e *incerta* [...]” (WILLIAMS apud BELLEI, p. 15).

No Classicismo, embora continue um ser de fronteira, o monstro é redefinido sendo visto apenas como aberração da ordem natural. Segundo Bellei, nele, “a *humanidade* persiste na própria deformação,” e acrescenta: “Criatura da Fronteira marcada sempre por um não-ser mais do que pelo ser” (p. 17-18, grifo do autor). O monstro vive tanto dentro da norma como fora dela. No primeiro caso, ele questiona a norma; no segundo, confirma-a.

No séc XIX, o monstro sofre uma nova redefinição, em face do contexto cultural, e, possivelmente, persiste até nossos dias. O monstro pós-romântico distancia-se do monstro clássico, uma vez que é ambivalente, ou seja, é humano e não-humano ao mesmo tempo. Por outro lado, a insegurança social que vive tem levado-o a negar “a sua condição anômala”, todavia essa atitude não tem proporcionado a sua integração completa “no sistema dominante de valores ao qual deseja pertencer” (BELLEI, p. 11).

A figura do monstruoso, contudo, já aparece na mitologia clássica. Em seu “Introdução ao Mito dos Heróis”, Brandão observa que

a beleza e a bravura de Aquiles podem ser empanadas física e moralmente por caracteres monstruosos: um herói aparece igualmente e com muita frequência sob forma anormalmente gigantesca ou como baixinho; pode ter um aspecto teriomorfo e andrógino; apresentar-se como fálco; sexualmente anormal ou impotente; pode ser aleijado, caolho, ou cego; estar sujeito à violência sanguinária, à loucura, ao ardil e astúcia criminosos, ao furto, ao sacrilégio, ao adultério, ao incesto e, em resumo, a uma contínua transgressão do *métron*, vale dizer, dos limites impostos por deuses aos seres mortais (BRANDÃO, 1987, p. 53).

Admitindo uma tradução “mais ou menos livre” acerca do pensamento de Angelo Brelich, Brandão (p. 67) atribui essa ambivalência no caráter do herói ao também “mundo ambivalente dos começos, um mundo diferente do atual”. Ademais, personagens “monstruosas e imperfeitas”, dentre as quais incluímos Shrek, “se constituem simultaneamente nos agentes sobre-humanos da transformação criadora de que surge a ordem atual”. Vale ressaltar que diferente do herói-*monstro* clássico que “está sempre pronto para defender o *status quo* vigente” (p. 68), Shrek surge para romper com ele.

Retomando a análise do personagem Shrek, agora à luz dessa gramática do monstruoso, observamos que o ogro verde é, de fato, um ser de fronteira e, tal qual o monstro clássico, revela-se como parte do dentro e do fora. Em outras palavras, enquanto permanecia no buraco negro, longe da “civilização”, Shrek confirmava a ordem: as flores desabrochavam; a bruxa cantarolava enquanto cozinhava morcegos num caldo de terebintina e tartaruga; o lavrador ceifava; o dragão, ainda, era assustador, enfim, o mundo estava harmônico.

Ao ser expulso do buraco negro, o ogro passa a ameaçar a ordem com sua forma excêntrica, diversa, horrenda, ou seja, humana. Conforme citado anteriormente, a humanidade persiste na própria deformação. Além disso, como o humano, ele deseja saber do amanhã: “Diga o meu futuro, dona, que eu lhe dou alguns dos meus piolhos raríssimos”. A dona com que ele fala é a bruxa, e o pedido é feito depois que ela volta a si. A revelação que a bruxa lhe faz deixa-o contentíssimo: “Oba, uma princesa!”. “Lá vou eu!”

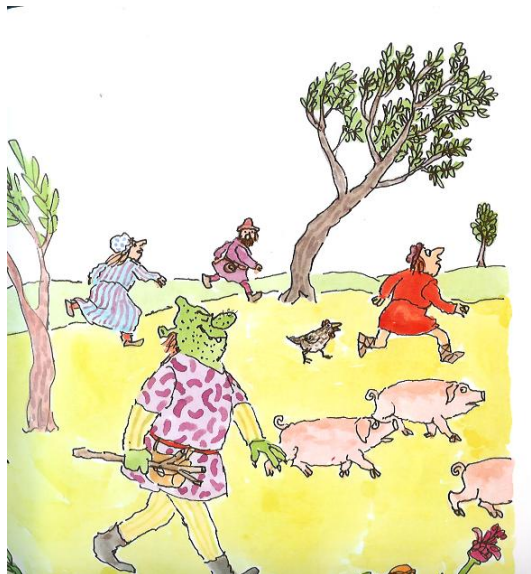


Figura 2 – Shrek ameaça a ordem
Fonte: Steig (2001)

3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido, a atitude de Shrek aproxima-o do herói dos contos de fadas tradicionais que busca uma princesa com a qual irá se casar; bem como do monstro pós-romântico uma vez que este, produto da insegurança social, marginalizado, deseja a confirmação da norma. Todavia, a princesa com que se casou era mais feia do que ele, daí o seu contentamento; além do mais, o fato de os dois, após o casamento, viverem horríveis (e não felizes) confirma Shrek, assim como a sua esposa, mais como um não-ser do que um ser, ou seja, um ser de fronteira.

4 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ATAÍDE, Vicente de Paula. **A narrativa de ficção**. 2. ed. Ver. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1973.
- BELLEI, Sérgio Luiz Prado. Definido o monstruoso: forma e função histórica. In: _____. **Monstros, índios e canibais: ensaios de crítica literária e cultural**. Florianópolis: Editora Insular, 2000. p. 11-22.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BRANDÃO, Junito de Souza. Introdução ao Mito dos Heróis. In: _____. **Mitologia Grega**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1987, p. 15-71.
- CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. p. 51-80.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 15. ed., Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.
- COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas: símbolos mitos arquétipos**. São Paulo: DCL, 2003.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa**. 2.ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- STEIG, William. **Shrek!** Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2001.
- WARNER, Marina. **Da fera à loira: sobre contos de fadas e seus narradores**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.