

Snow White and the Seven Samurai (Tom Holt) Paródia e Subversão do Género Literário

*The only thing you can do
if you are trapped in a reflection
is to invert the image.*
Juliet Mitchell

Ana Neves
CETAPS

Como é que a fantasia se subverte a si própria? Qual o papel da paródia na construção de um romance? Será possível criar algo de novo no pós-modernismo?

A originalidade é, de facto, talvez um dos maiores problemas para o Pós-Modernismo. É desta forma que surge o recurso à intertextualidade, levando a que reconheçamos numa dada obra outras vozes, outros hipertextos, muitas das vezes sob a forma de paródia. Linda Hutcheon afirma-nos que «Parody's "target" text is always another work of art or, more generally, another form of coded discourse.»¹ Contudo, este recurso não deve ser considerado como uma tentativa de imitar ou ridicularizar esses textos. Ao contrário, trata-se de um processo de "canonização" do suporte literário primário, que serve de modelo para uma nova obra. Por sua vez, como defende Linda Hutcheon, a nova obra procurará sempre acrescentar algo de novo ao modelo em que se baseia: «Parody is normative in its identification with the Other, but it is contesting in its Oedipal need to distinguish itself from the prior Other.»² A paródia a um texto pressupõe o seu (re)conhecimento como parte integrante da cultura de um povo, já que a paródia só funciona a partir do momento em que o receptor/leitor consegue descodificar a mensagem e entender o que é que está a ser parodiado, e como se construiu o código que está à sua frente. Margaret Rose dá-nos conta desse jogo entre o autor e o leitor, explicando-nos que «The work to be parodied is 'decoded' by the parodist and offered again (or 'encoded') in a 'distorted' or changed form to another decoder, the reader of the parody»³.

1 Linda Hutcheon, *A Theory of Parody*, p. 6.

2 Linda Hutcheon, *ibid.*, p. 77.

3 Margaret A. Rose., *Parody: Ancient, Modern and PostModern*. p. 39.

É isto que faz *Snow White and the Seven Samurai*, convidando o leitor a recordar os contos de fadas tradicionais para poder compreender a paródia da obra. A memória do leitor é, pois, bastante importante, como salienta Linda Hutcheon: «While parody

offers a much more limited and controlled version of this activation of the past by giving it a new and often ironic context, it makes similar demands upon the reader, but these are demands more on his or her knowledge and recollection than on his or her openness to play»⁴. Pretende-se, assim, um leitor activo, com capacidade de interpretação, e por isso mesmo Holt subverte o próprio papel do leitor dos contos de fadas tradicionais, explícito em ambos os excertos de Rosemary Jackson:

The marvellous is characterized by a minimal functional narrative, whose narrator is omniscient and has absolute authority. It is a form which discourages reader participation, representing events which are in the long distant past, contained and fixed by a long temporal perspective and carrying the implication that their *effects* have long since ceased to disturb. Hence the formulaic ending too, 'and then they lived happily ever after', or a variant upon this. The effect of such narrative is one of a *passive* relation to history. The reader, like the protagonist, is merely a receiver of events which enact a preconceived pattern.⁵

Fairy tales [...] are neutral, impersonalized, set apart from the reader. The reader becomes a passive receiver of the events, there is no demand that (s)he participate in their interpretation. *Structurally, too, fairy tales discourages belief in the importance or effectiveness of action* for their narratives are 'closed'. Things 'happen', 'are done to' protagonists, told to the reader, from a position of omniscience and authority, making the reader unquestioningly passive.⁶

Jackson afirma que os contos tradicionais exigem um leitor passivo, a quem não é pedido que interprete a mensagem de que é receptor. Não existe um código a ser interpretado, decodificado. A narrativa é fechada. Contrariamente, a escrita de Tom Holt pressupõe um jogo mental com o leitor, jogo esse no qual a paródia se reveste de sentido, pois é na decodificação do texto, ou seja, na identificação dos hipertextos, que o leitor se apercebe do tom cómico da obra.

4 Linda Hutcheon, op. cit, p. 5.

5 Rosemary Jackson, *Fantasy: the Literature of Subversion*, p. 33.

6 Rosemary Jackson, *ibid.*, p. 154.

Rosemary Jackson defende ainda que a literatura fantástica «have refused to observe unities of time, space and character, doing away with chronology, three-dimensionality and with rigid distinctions between animate and inanimate objects, self and other, life and death»⁷. Desta forma, a Fantasia está livre das convenções literárias normais, apresentando, a título de exemplo, personagens como animais humanizadas.

O *comic-fantasy* constitui-se-lhe como um subgénero, utilizando o humor no tom e na forma. Geralmente, a acção passa-se em mundos imaginários, e a obra de Tom Holt

não foge à regra, representando o mundo virtual dos contos de fadas. É também visível a paródia a outros autores ou trabalhos de fantasia. Contudo, se consideramos *Snow White and the Seven Samurai* como *comic-fantasy*, temos também que caracterizar esta obra como *science-fantasy*, visto que as novas tecnologias coexistem com os contos de fadas. Neste caso concreto, o cómico é habilmente conseguido através da convivência da tecnologia informática e do *make-believe*.

Holt apoia-se no medievalismo dos contos de fadas mas escreve com uma mente científica, associando-os posteriormente a uma estrutura controlada pela informática. Quando um dos *hackers* desliga o computador central sem o encerrar, dá-se o caos no universo virtual do faz-de-conta, e a partir daí gera-se a subversão, aliada à paródia. A acção desenrola-se ao longo de quatro níveis, sendo cada um mais complicado do que o anterior, tal como sucede nos jogos de computador. Os referentes não são reais, são em si mesmos histórias de ficção. Esta ficção sobre ficção proporciona o humor através da desconstrução do texto. Assim, pensamos ser pertinente considerar *Snow White and the Seven Samurai* uma *comic-science-fantasy*, aliando o humor às novas tecnologias.

Esta é ainda uma narrativa metaficcional, pois os padrões da narrativa dos contos de fadas (*narrative patterns*) são definidos por uma personagem, a *wicked queen*, que explica de que modo esses padrões são subvertidos pelo caos informático, dando origem aos quatro níveis da narrativa. O leitor pode, desta forma, inteirar-se dos mecanismos da escrita literária. Vejamos o seguinte excerto:

7 Idem, pp. 12.

'If you care to think of it geometrically, let's say everything's at an angle of roughly sixty degrees to how it should be. Hence for example, all the business with the three little pigs. I take it you know the orthodox version.'

Sis considered. 'Let's see. Pigs build house, wolf blows house down, pigs start again, build another one. Is that the one you mean?'

The queen nodded. 'And sure enough,' she said, 'the three little pigs built a house, and it gets blown down. Or rather up. The difference is that it didn't get blown up by the wolf, they did it themselves. Same approximate net result, different chain of events leading up to it; that's what I meant by an angle of sixty degrees. It's confusing and a horrid mess, but at least it ends up the same way. The narrative patterns are bent but not broken. It's the third one that's worrying me.'

'Well?'

'The third way is where things actually get swapped round with their opposite numbers, like the knight being saved from the dragon by the damsel. [...] You see, I have this bad feeling that you and I together are in grave danger of becoming Snow White.' (pp. 133-34).

A partir da leitura da obra, observamos que anteriormente ao *crash* no sistema existe um nível zero na narrativa, correspondente às histórias tal como as conhecemos. Consequentemente ao colapso, a narrativa desdobra-se em quatro níveis diferentes, consistindo o primeiro na transformação de personagens – que se inicia com a transformação do lobo mau, Fang, em sapo (p. 35). – No excerto transcrito acima, são explicados o segundo nível, no qual as personagens adquirem características opostas, e o terceiro, compreendendo a transformação das personagens no seu par oposto – tendo início com a transformação de Snow White em *wicked queen* (p. 92).

O quarto e último nível assenta no paradoxo temporal:

'Now think what happens when the system goes down and everything's thrown out of synch. The stories are all still there, but somehow some of the people have got into the wrong stories. Like what happened back there, with the three little pigs somehow winding up in the story of the three bears. [...] Now think about someone deliberately screwing up the stories. The original story's still there, in a book or between someone's ears. Then there's the sixty-degrees-skewed version; [...] Finally there's the deliberate fuck-ups, which seem to be precisely targeted to cause as much grief as possible. And they're all going on at the same time. If you want proof, ask someone. You'll find that their long-term memory's either completely gone or they're living with an entirely different set of memories from the ones they had this time last week. Fun, isn't it?' (pp. 135-36).

Originalmente, o tempo da escrita obedece aos “narrative patterns”, conforme assevera a *wicked queen*: «‘You can tell the time as well as work out where you are. You know, if that’s the lion with a thorn in its paw, it’s got to be 12.07.’» (p. 85). Contudo, devido ao caos informático, os padrões deixam de coincidir, desestabilizando a acção e rompendo com a tradição. Tudo acontece simultaneamente, como se não existisse passado, presente ou futuro. Inclusivamente, Sis deixa de se lembrar do seu irmão Carl, como se já se tivesse passado muito tempo. Por outro lado, enquanto é perseguido pelos irmãos, Julian, um dos porquinhos, começa a ter memórias humanas que não lhe pertencem e que ele próprio reconhece não serem fiéis nem próprias de um animal, mas que, contudo, não consegue evitar por serem demasiado fortes:

And a little voice said in the back of this mind that the past doesn’t matter anyway, who can say for certain what happened in the past, because the past doesn’t exist any more, it’s only there to explain the present, and if this version explains the present better than any other version, then why the hell shouldn’t it be the past? So much easier. So much more convenient for all concerned. (p. 143).

A dissolução do tempo é própria dos contos de fadas, como declara Rosemary Jackson: «Classical unities of space, time and character are threatened with dissolution in fantastic texts. [...] Chronological time is similarly exploded, with time past, present and future losing their historical sequence and tending towards a suspension, an eternal present.»⁸

Tal como Carl explica a Sis, o tempo que decorre no universo do *make-believe* é nulo no mundo “real”, correspondendo apenas a alguns minutos: «‘We haven’t been anywhere in real time,’ he explained, ‘only in cyberspace’» (p. 250). Existem assim dois tempos que se sobrepõem e se auto-anulam e, afinal, são o mesmo tempo vivido em realidades diferentes.

Nesta linha de raciocínio, podemos considerar que o espaço da obra é predominantemente um não-espaço, ou seja, um mundo virtual controlado pela informática e criado por um *computer-wizard*, Mr Dawes, como o próprio explica:

8 Idem, pp. 4647.

‘What it all comes down to is, I created this domain. Does the phrase *computer-generated imaging* mean anything to you? [...] I used to be what we call where I come from a software

engineer, and I was playing about one day when I found a way to break into alternate universes using computer simulations as a gateway... [...] I wrote all this,' the man said. 'On my old Macintosh. At least, I wrote an operating system that would make all the hundreds of different fairystories and folktales and nursery rhymes and what have you actually exist in real time, rather than just floating about in the human imagination. It was just a question of protocol compatibility, really. Once I'd got that sorted out, it more or less wrote itself. Anyway, I called it Mirrors, and it all works through the magic mirror belonging to the wicked queen; you remember, Snow White's stepmother.' (pp. 260-61).

O universo virtual do *make-believe* é uma realidade alternativa imaginada e imaginária, actuando ao nível do subconsciente. Imaginada no sentido de criação, porque simulada através do recurso à tecnologia informática; imaginária porque vivida pelas personagens "reais" aí aprisionadas: Tracy/*wicked queen*, Eileen/Snow White e Neville e George/Grimm #1 e #2, bem como pelos *hackers* Sis e Carl, que têm de se adequar às regras desse mundo durante o tempo que aí permanecem. Tal como Mr Dawes afirma, «'There's real, [...] and then again, there's *real*' » (p. 290). A obra põe em causa os limites da realidade e a problemática da definição do que é ou não real. Por detrás do mundo dos contos de fadas, existe afinal uma "verdadeira realidade", e esta última, como não poderia deixar de ser, representa a verdade negativa do crime e da desilusão:

'I can't go back there,' he said, leaning on the windowsill, 'because there's no there to go back to. It's a computer simulation, that's all. And all I have to do to leave it was pull out the plug and switch off the machine.'

'But that can't be right,' Sis protested vehemently. 'You said yourself, this Eileen woman who was Snow White, and the other two -'

'Snow White,' said Mr Dawes quietly. 'The Brothers Grimm. One's a girl from a fairystory, the other two have been dead for a hundred years. That's why they don't exist, kid. [...] Neat, huh? So much better than having them buried in concrete or dumped in the Bay. And so simple, you could say it was child's play. [...]

'You arranged it all,' Sis said very quietly. 'You set it all up just so they'd try and get you, and you could get them. That's...'

'Business,' Mr Dawes replied. 'And pleasure too, of course. I *like* squashing bugs.' [...]

'But if we're all real and it was just a computer thing, how *can* they still be there, like you said? It's just not...'

Mr Dawes sighed. 'You want to know the answer, don't you? Okay, you want it, you can have it. Follow me, and in your head be it.'

[...] In the middle of the room was a trio of free-standing computer workstations surrounded by three chairs. In the chair sat three people, a woman and two men: Snow White and the Brothers Grimm. [...]

All three were dressed in white surgical gowns; they had black plastic helmets and goggles on their heads, wires connected to various parts of their bodies and plastic tubes going in and out of them like an Underground map. [...]

'Really and truly, they're dead, aren't they?'

Mr Dawes looked at her with no discernible expression. 'Let's just say they're way with the fairies.' (pp. 291-93).

À semelhança do que acontece em alguns contos tradicionais – lembremos, a título de exemplo, *Alice no País das Maravilhas* –, o espaço virtual do *make-believe* encontra-se em permanente mutação, rejeitando a linearidade e confundindo as próprias personagens. Os locais transformam-se; de repente surge uma casa ou uma árvore onde antes nada existia: «Sis was about to say that she'd be hard put to it to miss something like that when she realised that she was staring at a small, picturesque house at the far end of the clearing. Ludicrous to say it hadn't been there a moment ago. » (p. 86). Dentro do castelo, surgem passagens repentinamente: «'That's odd,' Rumpelstiltskin said, rubbing his battered nose. 'There wasn't a door here just now.' (p. 222), enquanto outras passagens se fecham e os caminhos deixam de existir, encarcerando as personagens: «The Beast clicked its tongue. 'Actually,' it said, 'that might not be possible. You see, I have an idea the tunnel isn't there anymore.'» (p. 223).

O espaço do castelo é tridimensional, sugerindo uma cena cinematográfica. Também aqui existe subversão; Holt descreve um guia para turistas também ele a três dimensões, maior do que o próprio espaço, «There is no readily available guide-book to this castle. Which is not to say there isn't a guide-book; it's just that it's twice as big as the castle itself. » (p.265), com uma sequencialidade de páginas que não é linear:

If you were to get a crane as high as Kilimanjaro and a winch capable of putting the moon down of orbit, you could turn to page 254, 488, 057, 294, 618 of the guide-book, where you'd find a plan showing the corridor that leads from the back of the chapel to the minstrel's gallery above the door of the great hall. Twenty-seven thousand-plus pages further on, you'd find another plan showing the secret passage from the great hall that comes up through a trapdoor in the woods a mere five yards or so away from the spot where Snow White clobbered the ex-blind-mouse, Souris. From there, turn back 908, 415, 012 pages and you'll see a diagram of the Baron's laboratory, clearly showing the passageway that connects it to the great hall. They are

all, of course, the same passageway. There's only one passageway in the whole castle. (p.265).

Esta descrição lembra-nos uma sala de espelhos onde o espaço se multiplica e se transforma. Na obra, esta imagem funciona como se se tratasse de um só cenário para vários actos, onde contracenam vários actores. No final, toda a acção converge para uma mesma cena e, à semelhança de um filme, a imagem congela, «everything froze.» (p. 266), para que o leitor possa ter uma panorâmica pormenorizada das acções que ocorrem simultaneamente.

A duração do romance é também objecto de subversão. Os contos de fadas coexistem entre si numa narrativa de trezentas e oito páginas, ao invés da curta duração própria dos contos de fadas tradicionais.

O registo é informal, em tom cómico, recorrendo por vezes ao uso do calão. A forma como Snow White se dirige a Fang, o lobo mau, mostra-nos uma linguagem muito diferente da utilizada nos contos tradicionais – pautada pelo seu tom cuidado e sério –, aproximando-se do registo popular e completamente informal dos nossos dias: «'Shit a brick, Grandma, what big teeth you've got.'» (p. 301).

Um pouco na mesma linha, a paródia associa-se uma vez mais à subversão no diálogo entre Fang – transformado em príncipe – e um dos irmãos Grimm, disfarçado de lobo mau, recriando o diálogo entre o capuchinho vermelho e o lobo, mas apresentando como principal variante os adjectivos *small* e *worse* ao invés dos habituais *big* e *better*, resultando num tom irónico:

'Hello,' he repeated. 'Are you a wolf?'

'Woof.'

'Gosh'. Dammit, Fang muttered to himself, this is degrading as well as silly. *I'm a wolf, this is a human. Except – well, enough said. 'What small eyes you've got!'*

'What? Oh shit. I mean, yes, all the, um, worse for seeing you with.' [...]

Fang took a step closer. 'Come to think of it,' he said. 'What small teeth you've got. And other things too, but there's no need to be gratuitously insulting.' (pp. 161-62).

O narrador faz-nos rir; todas as suas afirmações são irónicas ou cómicas: «And before you ask, how many samurai *does* it take to change a light bulb? Easy; seven, of course. One to change the bulb, six to commit ritual suicide to expunge the disgrace of the old one having failed. » (pp. 23-24); as comparações são abusivas: «The glass in its small, leaded windows was so old and distorted by age and authenticity that light stood about as much chance of getting in through them as an unemployed Libyan has

of getting into the United States.» (p. 294). A intenção de paródia é também bastante nítida, como podemos depreender a partir do seguinte exemplo: «It's often said that the only way to get an animated reaction out of an accountant is to kill him and attach two electrodes to his feet; what's less well known is that when accountants say it, they do so with pride. » (p. 102).

A linguagem informática é utilizada frequentemente, contribuindo para o efeito cómico. As personagens dão ordens a um *Mirror* – designação do computador no espaço virtual da obra – que as exaspera ao reagir de forma obsoleta, como podemos verificar nos exemplos que se seguem: «'Running DOS'.» (p. 7); «'Bad command or file name,' replied her reflection austerely. 'Please retry.'» (p. 92); «'Requested operation out of character. Path not found. Retry or Cancel?'» (p. 93); «'To execute voice prompt, select the appropriate mirror or press f9.'» (p. 105).

Ao nível do registo, podemos ainda observar outros elementos parodísticos, nomeadamente a *punch-line*, anedota curta conseguida através de uma pergunta ou proposta de decodificação à qual o receptor responde erroneamente. A resposta correcta à questão ou proposta inicial, quando comparada com a do receptor, provoca o riso. Na maior parte dos casos, a paródia esconde-se por detrás da *punch-line*, como acontece neste exemplo:

'Suddenly I'm beginning to see things that probably aren't there. You know, conspiracies and paranormal phenomena and cover-ups and everybody acting as if everything's perfectly normal. There's a word for it when you start doing that.'

'American? '

'Paranoid. ' (p. 38).

Um outro elemento presente na obra é a ironia, cujo processo de construção é descrito por Isabel Ermida: «Através de um mesmo enunciado, o locutor porá à disposição duas interpretações possíveis, camuflando nesse cruzamento a verdadeira intenção comunicativa.»⁹ Cabe assim ao leitor a decodificação da mensagem e o reconhecimento do seu verdadeiro sentido, como nos mostra o exemplo:

'Say,' he demanded. 'You the dwarf?'

The little man looked up and scowled. 'No, I'm Arnold Schwarzenegger, but they washed

9 Isabel Ermida, *Humor, Linguagem e Narrativa*, p. 36.

me without looking at the label first.' (p. 55).

No diálogo entre a *wicked queen* e Sis (p. 47) é possível observar um outro tipo de ironia, mais refinada, relacionada com a incongruência da narrativa:

'You clearly haven't understood how things work here,' she said. 'It's a whole different attitude to cause and effect. If you've got a problem, you don't go out and look for an answer. Heaven forbid. You might find the wrong one, and then where'd you be? No, you keep going till the answer finds you. It will.'

Sis wrinkled her nose in distaste. 'Oh, really?' she said. 'You mean, you'll just happen to bump into an adventure that'll put everything right. And in the meantime, you just roam about the place smelling the flowers.'

Finalmente, salienta-se a presença do *nonsense*, passível de ser considerado um dos mais complexos elementos parodísticos. Atentemos no exemplo seguinte:

'You,' Snow White growled, 'shut up. Now, all of you,' She added, 'get your armour on and get moving, or I'll chop you into bits and feed you to the goldfish. All right? Good.' [...]

'There's something funny going on,' Mr Hiroshige said at last. 'But I'm blown if I know what it is.'

'Yes,' agreed Mr Akira. 'We haven't got a goldfish.' (p. 130).

Nas palavras de Isabel Ermida, «O *nonsense* consiste numa incongruência não resolvida e não-resolúvel, justamente porque carece de sentido e se alimenta dessa carência. A impossibilidade de atribuir sentido ao absurdo pode proporcionar, paradoxalmente, prazer cómico.»¹⁰ Isabel Ermida vai mais longe ao afirmar que o *nonsense* «defrauda completamente as possibilidades interpretativas do interlocutor, na medida em que fornece informação viciada. Na verdade, oferecer um produto linguístico que carece de sentido é violar as regras de comunicação.»¹¹ A leitura do exemplo supracitado provoca-nos o riso exactamente por se tratar de um diálogo absurdo, sem qualquer sentido ou possibilidade de interpretação. Através do *nonsense*, Holt subverte as regras do processo comunicativo, ao mesmo tempo que empresta uma vez mais à obra o tom cómico que a caracteriza.

10 Isabel Ermida, *ibid.*, p. 101.

11 *Idem*, p. 103.

A hipertextualidade é, como temos vindo a afirmar, condição necessária à construção da paródia. Em *Snow White and the Seven Samurai*, é inevitável o reconhecimento da polifonia, ou seja, das vozes que constituem os vários textos dos contos de fadas tradicionais, como testemunhas de um passado que é trazido para a modernidade com a finalidade, recriando, de criar algo de novo, que marque a diferença.

O caos informático dá origem à sobreposição de vários contos de fadas, nomeadamente *Os Três Porquinhos*, *O Capuchinho Vermelho*, *A Branca de Neve e os Sete Anões*, *A Bela e o Monstro*, *Rapunzel*, *Os Três Ursinhos* e *Pinóquio*. Encontramos também referências a personagens de outros contos de fadas – como o lobisomem (p. 150), o unicórnio (p. 137), Rumpelstiltskin (p. 56), a menina dos fósforos (p. 83) e o polegarzinho (p. 81) – bem como a outras obras literárias, como é o caso de *Frankenstein* (p. 77), de Mary Shelley (1818).

O autor utiliza ainda algumas *nursery-rhymes*, nomeadamente *Three Blind Mice* (p. 6), *Humpty-Dumpty* e *Jack and Jill* (p. 37), e *Hey Diddle Diddle* (p. 66), não esquecendo os *spaghetti westerns* (Dumpy é conhecido como *The Dwarf With No Name* (p. 28), numa paródia a *The Man With No Name*, a personagem interpretada por Clint Eastwood em *A Fistful of Dollars*, de 1964) nem a filmografia (a *wicked queen* é comparada ao Rato Mickey (p. 34) em *The Sorcerer's Apprentice*, de 1940).

A paródia estende-se também a instituições: a expressão *Indigenous Fairylander* é uma piada a pessoas que viveram sempre num local determinado, lembrando uma variante pseudo-sociológica dos *Native-Americans*. Por outro lado, *Reservation* pretende dar a ideia de que os elfos são uma população indígena como os *Native-Americans* ou os aborígenes australianos, ao invés das criaturas românticas e mágicas dos contos de fadas: «'Well now', the wolf growled softly, 'what a surprise. And what's an elf doing in these parts, so far from the Reservation?' The elf spat. 'That's Indigenous Fairylander to you, Fido.'» (p. 26). A *Softcore Industries* (p. 261) é uma paródia à Microsoft, mas contendo conotações pornográficas, e a polícia especial a que Fang pertence, *Wolfpack HQ* (p. 25), pretende parodiar uma instituição do tipo do F.B.I.

Sistemas como a Pesquisa Boleana são também parodiados: Sis e a *wicked queen* encontram a casa dos três ursinhos e, para conseguirem entrar no padrão da narrativa, resolvem partir a mobília, assumindo o comportamento de Caracolinhos

Dourados. No entanto, devido ao erro informático, os três porquinhos acabam por surgir na casa dos três ursinhos, levantando o problema da fluidez narrativa contrária às convenções:

Of course, what with the system being down and everything being in a state of narrative flux, the last people you'd expect to see in the Three Bears' cottage would be the Three Bears. And, come to that, the deceased system's fatally Boolean logic, unable to locate the Three Bears, would automatically revert to the nearest available match, namely the Three Little Pigs. Spiffing. (p. 90).

Finalmente, Holt joga também com personalidades (Mr Dawes, o *computer wizard* criador do universo virtual, pode ser considerado uma paródia a Bill Gates, ao passo que os Irmãos Grimm, que recolheram contos de fadas da tradição oral, são nesta obra dois agentes da Softcore que pretendem dominar o mundo virtual), e ideais – através dos *samurai* e da filosofia Zen. Surgem ainda outras personagens que contribuem para o desenrolar da acção, como é o caso da mulher-a-dias, dos espadachins e do elfo. Por outro lado, a construção de personagens pode ser entendida à luz da Estética de Recepção.

Holt confessa que a sua obra deve bastante à técnica de W. S. Gilbert, *topsyturvydom*, que consiste em criar determinadas expectativas no leitor e depois apresentarlhe algo completamente diferente, ou oposto. Margaret Rose vai ao encontro desta ideia ao explicar de que modo a paródia funciona ao nível da estética de recepção, «*Raising the expectation for X and the 'disappointment' of those expectation with the giving of something which is not X.*»¹²

O caos informático dá o mote para a (des)construção de personagens, levando a que o fluxo da narrativa se altere drasticamente e a que estas adquiram características diferentes das tradicionais. Deste modo, os contos sobrepõem-se, as personagens misturam-se, adquirem comportamentos que lhes são contrários ou alheios. A subversão do estatuto herói/vilão é talvez um dos mais claros exemplos de paródia ao género literário na obra.

12 Margaret Rose, op. cit., p. 171.

O quadro 1 dá conta desse processo de subversão:

HISTÓRIAS TRADICIONAIS		SNOW WHITE AND THE SEVEN SAMURAI			
VILÃO	VÍTIMA	VILÃO	VÍTIMA	ADJUVANTE VILÃO	ADJUVANTE VÍTIMA
Wicked Queen	Snow White	Snow White	Wicked Queen	Seven Samurai	
			Souris		
			Mr Dawes		
			Lobo Mau	<i>todos</i>	
Lobo Mau	Três Porquinhos	Lobo Mau	Três Porquinhos		
		Três Porquinhos	Lobo Mau	Sete Anões	
		Porquinhos Eugene e Desmond	Porquinho Julian		
Lobo Mau	Capuchinho Vermelho	Capuchinho Vermelho	Lobo Mau		Elfo
Monstro	Bela	Bela	Monstro		Sis / Wicked Queen
Dragão	Dama	Dragão	Cavaleiro		Sis
Bruxa	Rapunzel	Rapunzel	Bruxa		Lobo Mau
			Lobo Mau		Elfo

Verificamos assim que o autor utilizou personagens familiares ao leitor – as personagens dos contos de fadas –, para depois as subverter num ângulo de 180°. É desta forma que a *wicked queen* se transforma simultaneamente em vítima e heroína e Snow White na vilã. Contudo, o autor elabora um jogo ainda mais complexo com as associações do leitor, subvertendo também a caracterização linear das personagens dos contos de fadas tradicionais (que nos dita certos valores morais, como por exemplo a bondade dos heróis ou a perfídia dos vilões). Segundo os cânones, o carácter e os valores morais de cada personagem não sofrem alterações ao longo da acção. No entanto, neste romance, o Lobo Mau começa por prejudicar os três porquinhos; posteriormente invertem-se os papéis e estes contratam Sete Anões para o matar. Mais tarde, os três irmãos discutem e Julian é ameaçado e perseguido pelos dois porquinhos mais velhos, e acaba por ser auxiliado pelo Lobo Mau. Nas páginas finais do romance, os porquinhos voltam a unir-se contra Fang, mas acabam por salvá-lo de morrer afogado aquando da inundação no Castelo B. Depreendemos assim que a linearidade tradicional é posta em causa; as personagens não são planas e registam alterações de carácter que porventura as tornam um pouco mais próximas dos humanos.

A metaficção narrativa é novamente visível quando um dos irmãos Grimm suscita a alusão por parte do narrador ao problema da consciência das personagens: se estas descobrissem ser apenas parte de uma história, a ilusão dramática desvanecer-se-ia e o mundo do *make-believe* deixaria de existir: «The theory was that if ever the inhabitants of this peculiar pocket universe found out that they were just characters in stories, the dramatic illusion would melt down like a fusion explosion and that'd be the end of it.»

(p. 180). Deste modo, para que os padrões da narrativa resultem, as personagens têm de acreditar que o espaço onde se inserem é a realidade.

Em última análise, a subversão na construção das personagens pode ser entendida à luz do próprio título do romance, *Snow White and the Seven Samurai*. Na versão da Disney que todos conhecemos, a figura da Branca de Neve surge associada à dos sete anões. A associação é inevitável até mesmo para o leitor deste romance. Contudo, Holt substitui os anões por *seven samurai*, fazendo lembrar o filme de *script* com o mesmo nome.

Os *samurai* são uma casta guerreira do Japão, possuindo um senhor e um código de honra denominado *Bushido – the way of the warrior*, e regem-se pela filosofia Zen. Possuem um *ethos* como guerreiros espirituais muito diferente dos anões da Disney, sendo simples, trabalhadores e pacíficos. Contudo, o caos narrativo retira-lhes características guerreiras, e a filosofia Zen é ironicamente desmontada. Assim, assistimos à boa vontade de um aprendiz, Mr Akira, que faz todo o trabalho doméstico para se tornar um bom *samurai*, enquanto os seus companheiros apenas o observam:

Properly speaking, it should have been Mr Hiroshige's job to paint the windows, just as it ought to have been Mr Miroku's job to strip off the old wallpaper and Mr Suzuki's job to emulsion the ceiling, while the roster pinned to the kitchen door had Mr Funiyami, Mr Kawaguchi and Mr Waskisashi chipping out the old putty in the windows. But they had, with characteristic generosity, allowed their young colleague to further his education in the Way by performing these simple exercises, while they sat around making sure that the significance of it all wasn't lost on him. It was, after all, the traditional method of teaching the finer points of philosophy; they'd all had to do it when they'd been Mr Akira's age, and now it was their turn, as they saw it, to put something back into the didactic process. For his part, Mr Akira was honoured, he supposed, and flattered, presumably, to be allowed to perform these tasks in the names of his elders and betters. They were, after all, entrusting him with their honour; if he left a grey patch on the ceiling or put his foot through a window, it'd be Mr Suzuki or Mr Kawaguchi who'd have to commit ritual suicide to expunge the disgrace. Of course he'd have to commit

ritual suicide too, to expunge the disgrace of having caused the disgrace that Mr Suzuki or Mr Kawaguchi was having to expunge, but that wasn't the point, was it? (p. 127).

Todo este trabalho de construção do romance é, assim, conseguido através do uso das preconcepções do leitor contra si próprio, de modo a causar prazer cômico.

Quanto à linearidade e sequencialidade da narrativa, estas são também objecto de subversão. O romance organiza-se em catorze capítulos, mas em cada um deles coexistem partes de vários contos, separados por uma linha em branco ou pelo símbolo (*). A ordem por que esses contos surgem também não é linear, suscitando uma maior atenção por parte do leitor, que terá necessidade de reler e lembrar a fim de compreender a história que está a ser contada.

O romance inicia-se tal como os contos tradicionais: «Once upon a time there was» (p. 1). Esta fórmula é recuperada no final do romance (pp. 294 e 307), conferindo-lhe circularidade. Como nota de desfecho, o narrador dirige-se ao leitor:

No more Snow White, no more wolves; you'd be forgiven for thinking this might constitute a happy ending. That would be premature, of course; [...] There'll be other pests, be sure about that [...] But this is Make-believe Land, where the wicked queen can be relied on to come and chase the nuisances away.

It'd be nice to be able to say that everyone gets to live happily ever after, here in Mr Dawes rose-tinted Gulag; [...] but that would be taking fantasy a bit too far. (p. 307).

O leitor é levado a compreender que o final do romance também não segue o exemplo dos contos tradicionais, ou seja, que não existe um final feliz, como seria de esperar ou, numa outra perspectiva, que a história não acaba, permanecendo aberta a outras aventuras, pois tudo é possível no universo do *make-believe*. Nas últimas páginas, já com o sistema restabelecido, a *wicked queen* volta a dominar o mundo dos contos de fadas, e substitui o significado da palavra *fair*, anteriormente definido como *belo*, por outro que se adequa melhor aos padrões da narrativa, *justo*:

When the moment came, she felt unaccountably nervous. True, she had no reason to do so that she could think of; she'd saved the big bad wolf from the lynch mob, the Grimms had been dealt with, she'd broken the power of Snow White and set everybody free. Not a bad start, she told herself.

'Path *fair* not found,' said the face. 'Define *fair*.'

'Just,' the wicked queen replied. 'Even-handed. Amenable to reason. Equitable in one's dealings with others.'

The face remained impassive.

'You, O queen, are the fairest of them all.'(pp. 306-07).

A última linha do romance deixa-nos uma lição moral, à maneira dos contos tradicionais: «Handsome is as handsome does; ask any mirror.» (p. 308).

Se tivermos em conta o facto de Holt subverter e inverter as regras dos contos de fadas tradicionais no seu romance, colocando a fantasia lado a lado com a paródia e a ficção científica, podemos concluir que é de facto possível à fantasia subverter-se a si própria, e que uma das formas de o conseguir é através da paródia. Por seu turno, esta última fundamenta a originalidade numa época em que isso parece ser quase inalcançável, conferindo ao texto pré-existente em que se apoia uma nova dimensão, abrindo o texto para outras leituras, outras formas de interpretação, requerendo diferentes aptidões de abordagem ao leitor, exigindo muitas vezes um leitor mais informado, mais atento e mais participativo no jogo de leitura.

Assim, ao afirmar «It'd be nice to be able to say that everyone gets to live happily ever after, [...] but that would be taking fantasy a bit too far» (p. 307), o autor, para além de ser irónico, parodia-se a si próprio, porquanto a obra nos mostrou já que praticamente não há limites para a imaginação ou para a fantasia.

Bibliografia

- ARMITT, Lucie (1996). *Theorising the Fantastic*. Ed. Arnold Publishers, Nova Iorque, 17-52.
- BRADBURY, Malcolm (1993). *The Modern British Novel*. Penguin, Londres,
- DENTITH, Simon (2000). *Parody*. Col. «The New Critical Idiom», Routledge, Londres,
- ERMIDA, Isabel (2003). *Humor, Linguagem e Narrativa: para uma Análise do Discurso Literário Cómico*. Col. «Poliedro», Universidade do Minho, Braga.
- HOLT, Tom (1999). *Snow White and the Seven Samurai*. Orbit, Londres.
- HUTCHEON, Linda (1985). *A Theory of Parody*. Routledge, Londres.
- JACKSON, Rosemary (1981). *Fantasy: the Literature of Subversion*. Methuen, Londres.
- ROSE, Margaret (1993). *A. Parody: Ancient, Modern and Post-Modern*. Cambridge University Press, Cambridge.

VAUGH, Patricia (1993). «The Method of Parody: Creation Plus Critique» in
Metafiction: The Theory and Practise of Self-Conscious Fiction.
Methuen, London, 1984; Nova Iorque, Routledge, 67-78.

Links

<http://www.edlin.org/holt/books/snowwhite.html>

<http://www.greenmanreview.com/snowwhiteandsevensamurai.htm>

http://www.rambles.net/holt_snowwhite.html

http://www.zenguide.com/principles/eight_fold_path.cfm

<http://www.sfsite.com/columns/amy26.htm>

http://en.wikipedia.org/wiki/Comic_fantasy

<http://www.zelo.com/family/nursery/>