

O Jogo da Decapitação

Prof. Titular Antonio L. Furtado
Departamento de Informática/PUC/RJ

Resumo

São considerados dois episódios pertencentes à literatura arturiana em francês arcaico, envolvendo um motivo recorrente: o jogo da decapitação. É apresentado um breve exame comparativo, levando também em conta uma narrativa folclórica irlandesa.

Palavras-chave: Literatura arturiana, Promessa imprudente, Testando o herói

Abstract

Two episodes pertaining to the Arthurian literature in Old French are considered, dealing with a recurring motif: the beheading game. A brief comparative review is presented, taking also into account an Irish folktale.

Keywords: Arthurian literature, Rash boon, Testing the hero

O motivo do jogo da decapitação, encontrado em várias narrativas medievais arturianas, segue um padrão rígido quanto a alguns aspectos, embora admitindo variantes significativas. O esquema básico é o seguinte:

1. Um visitante de aparência estranha apresenta-se numa corte com uma arma na mão.
2. Propõe um jogo a qualquer homem presente que prometa aceitar as regras.
3. Na primeira parte do jogo, deixará que o homem lhe decepe a cabeça com aquela arma.
4. Na segunda parte, será a vez de o homem sofrer dele o mesmo tratamento.
5. Um herói aceita o desafio e decapita o visitante.
6. Ele, de imediato, retoma a cabeça e se afasta da corte.
7. Retorna, no final do prazo combinado, e encontra o herói pronto a cumprir o pacto.
8. O visitante faz menção de ferir, mas refreia o golpe, louvando o valor do adversário.

Nosso primeiro exemplo tem como protagonista Dom Galvão (francês: Gauvain, inglês: Gawain), o valoroso sobrinho do rei Artur. Essa relativamente breve narrativa em versos, intitulada *A Mula sem Freio* (*La Mule sans Frein*), é obra de um autor anônimo do final do século XII ou início do século XIII que, provavelmente numa sátira a Chrétien de Troyes, assume o pseudônimo de "Païen de Maisières": "Pagão" contrasta com "Cristão", e Maisières (hoje Charleville-Mezières) é, como Troyes, uma cidade da região de Champagne. A estória conta como Galvão parte em viagem arriscada e enfrenta sucessivas provas em um castelo, para merecer como prêmio um certo freio que fora tirado da mula de uma donzela. Nos contos folclóricos, tais provas costumam ligar-se a encantamentos que protegem um tesouro e têm de ser quebrados para que o herói possa penetrar no local em que estão as riquezas e/ou os amuletos mágicos (o que seria o caso do freio). No *Perceval*, Chrétien já fizera Galvão passar por provas desse gênero no episódio do Leito da Maravilha.

A primeira prova enfrentada por Galvão é um confronto com um personagem, que, em seguida, será seu guia até a conclusão, bem-sucedida aliás, das demais provas. Trata-se de "... um vilão todo eriçado. Qualquer um que ali se aventurasse e o visse daria por perdida a viagem. O vilão parecia muito mau: era maior que São Marcelo, e levava sobre os ombros uma acha-de-arms grande e larga. Galvão muito se maravilhou ao ver o vilão: parecia um mouro da Maurítânia ou um desses rústicos da região de Champagne, curtidos pelo sol." O vilão lhe propõe que aceite participar de um jogo, ainda sem saber de que se trata. Galvão promete aceitar e, só então, fica sabendo que um deverá cortar a cabeça do outro — e o vilão lhe permite escolher em que ordem disputarão a partida. Como seria de esperar, Galvão prefere ser o primeiro. Corta a cabeça do vilão, que logo a pega do chão e parte, para voltar na manhã seguinte, proclamando que agora seria sua vez. Galvão oferece o pescoço mas o vilão apenas ergue a arma, como se quisesse limitar-se a assustar aquele que mantivera lealmente o pacto.

O segundo exemplo é o do episódio de *Caradoc*, extraído da *Primeira Continuação do Persival*, cujo autor desconhecido é designado por alguns estudiosos como o Pseudo-Wauchier. O cavaleiro Caradoc é educado como se fosse filho de um rei do mesmo nome. Mas, na noite do casamento do rei, um mago, de nome Eliavrés, havia tomado seu lugar no leito nupcial, e era dele que o cavaleiro era filho. O jovem Caradoc é o único na corte de Artur a aceitar o desafio lançado por um visitante de elevada estatura, para que lhe cortem a cabeça com a promessa de que, dali a um ano, voltará

para retribuir o golpe. Caradoc é o primeiro a ferir, e o visitante, como o vilão da estória anterior, retorna no dia aprazado, parecendo disposto a cumprir a ameaça. Entretanto poupa a vida de Caradoc — e lhe revela que é seu verdadeiro pai.

Convém acrescentar aos dois exemplos arturianos uma narrativa irlandesa, por certo menos elaborada do ponto de vista literário mas, por isso mesmo, mais próxima às fontes folclóricas que certamente deram origem ao motivo do jogo da decapitação. Trata-se do *Festim de Bricriu*, que figura no manuscrito *Lebor na hidre* (século XII) e se insere no chamado Ciclo de Ulster. O protagonista, Cuchulaind, disputa com dois outros guerreiros o direito ao Quinhão do Herói, a ser ganho pelo melhor dentre os convidados ao festim. Bricriu queria ao oferecer o prêmio — tal como a Éris da mitologia grega, que oferecia um pomo àquela que fosse julgada a mais bela das deusas presentes às núpcias de Tétis e Peleu — provocar a discórdia entre os convidados. Cuchulaind, Loegure Buadach e Conall Cernach competem através de várias provas, sempre vencidas pelo primeiro mas logo contestadas pelos dois outros. A prova decisiva é um jogo de decapitação. O jogador é de aparência ainda mais assustadora do que o mago Eliavrés e o vilão da *Mula sem Freio*. Em uma das versões, chega a propor ser o primeiro a cortar cabeças, o que suas pretendidas vítimas recusam com ênfase: "Loegure e Conall disseram que não aceitariam tal barganha, pois, embora ele tivesse o poder de permanecer vivo depois de ser decapitado, eles não tinham esse poder." A vitória final cabe a Cuchulaind, dado que Loegure e Conall se aventuram a decepar a cabeça do estranho, mas, ao contrário de Cuchulaind, não comparecem no dia aprazado para sofrer a mesma sorte.

O Festim de Bricriu compartilha com a Mula sem Freio um mesmo toque burlesco na hora de o herói curvar-se sobre o bloco de execução. O inimigo exige de cada um que "estique mais o pescoço", ao que Galvão protesta: "Não tenho mais que isso, mas, por Deus, fere! se é o que queres." Já o herói irlandês, num acesso de sua fúria característica (*riastartha*), pratica um ato de contorcionismo: "Cuchulaind esticou-se, então, até que um pé de guerreiro coubesse entre cada par de costelas, e esticou o pescoço até alcançar o outro lado do bloco."

É fácil ver que as três estórias correspondem à estrutura proposta no início deste artigo, como o leitor poderá comprovar nos textos completos, contidos na bibliografia indicada no final (o primeiro livro oferece a tradução em português das duas aventuras arturianas, cujos originais estão nas duas referências seguintes; a quarta obra fornece uma tradução inglesa moderna do relato irlandês). O sinistro "jogador" é sempre um ente cuja aparência incomum sugere uma natureza sobrenatural. Não morre quando lhe cortam a cabeça talvez porque, conforme as credices de povos primitivos discutidas por James Frazer em seu *The Golden Bough*, e como se pode ler em tantos contos de fadas em que figuram ogros, guarda em esconderijo externo ao corpo sua essência vital. Ao herói humano, que não tem tal proteção, a hipótese de deixar o outro ferir primeiro é inaceitável.

Curiosamente a concordância inicial em engajar-se no jogo continua problemática mesmo depois de o adversário ceder a vez. No episódio de *Caradoc*, Eliavrés declara ser essa sua intenção, mas os cavaleiros de Artur preferem abster-se: "Nisso, sem mais dizer, desmontou, desembainhou a espada e a estendeu na direção dos presentes, mas não houve ninguém que ousasse aceitá-la. Seria antes de tudo insensato quem o fizesse, disseram os bons cavaleiros, de vez que se meteria em aventura que não

lhe traria renome nem satisfação." Não sabendo previamente, nessa estória, sobre os poderes de sobrevivência do mago, acreditam que ele não poderá apresentar-se depois do golpe mortal e, portanto, nada de glorioso haveria em participar do jogo. A isso pode-se acrescentar um misto de horror, dada a aparência do visitante, e de repugnância pelo ato despropositado de derramamento de sangue.

E, no entanto, o herói concorda em jogar. Interfere aí, desde logo, o desejo de manter a "honra da corte". Todo pedido de ajuda e todo desafio não poderiam ficar sem resposta na corte de Artur, a mais ilustre do mundo, em que se reunia a prestigiosa companhia da Távola Redonda. Interfere também o motivo folclórico da "promessa imprudente" ("rash boon", "don contraignant"), assumida impulsivamente e que o dever cavaleiresco levava a manter depois a qualquer custo. Galvão compromete-se a participar mesmo antes de saber qual seria o jogo. Caradoc mal havia sido armado cavaleiro e Artur lhe pondera inutilmente que ali havia muitos cavaleiros experientes e bem mais qualificados do que ele. Na estória irlandesa, os três competidores pelo Quinhão do Herói dispõem-se a executar a parte inicial do trato — seriam eles igualmente heróicos?

Na verdade, a prova decisiva não é a do engajamento inicial, e sim o momento de assumir as conseqüências, oferecendo o pescoço ao inimigo sobrenatural. Entre esses dois eventos ocorre a cena culminante em termos de dramaticidade, em que o decapitado, que deveria estar a esvaír-se em sangue, recolhe a cabeça e deixa claro que voltará no prazo para a cobrança fatal. É essa cena, inesperada na maioria das estórias, que desencoraja os mortais comuns quanto a cumprir a parte final da promessa — e nisso, no *Festim de Bricriu*, só Cuchulaind atinge a marca, revelando-se os outros como "falsos heróis" na caracterização de Vladimir Propp em sua *Morfologia dos Contos Folclóricos*.

Finalmente, pelo menos nos contos folclóricos, toda prova bem-sucedida conduz a uma recompensa. No *Festim de Bricriu* tem-se evidentemente a atribuição do Quinhão do Herói. Na *Mula sem Freio* Galvão ganha a ajuda do vilão, que passa a servir-lhe de guia e provedor de armas. No *Caradoc*, a recompensa é ambígua: o jovem cavaleiro fica sabendo quem é seu verdadeiro pai, o que absolutamente não lhe dá nenhum prazer e acabará sendo motivo de dolorosas experiências. Todas essas linhas, e as de diversas outras estórias medievais de decapitação não mencionadas aqui, podem ter contribuído para o desenlace ainda mais sutil do bem conhecido confronto no *Dom Galvão e o Cavaleiro Verde (Sir Gawain and the Green Knight)*, em que o adversário reconhece Galvão como herói mas o fere de leve para acentuar que o julga menos do que perfeito. Esta última narrativa, obra prima da literatura inglesa medieval, foi transmitida até nós através de um manuscrito do ano de 1400, aproximadamente, compreendendo um total de 2500 versos aliterativos sem rima, grupados em estrofes. Não seria possível analisá-la aqui em detalhe, mas cumpre notar que é nela que o sinistro desafio — que ironicamente se convencionou chamar de "jogo" — atinge sua manifestação mais rica. Pesquisadores ilustres a estudaram exaustivamente, devendo-se a Owen a demonstração (segunda referência na bibliografia) de que *A Mula sem Freio* teria sido uma de suas fontes.

É provável que o jogo da decapitação represente o teste mais impressionante da vertente do heroísmo associada ao cumprimento incondicional de um código de conduta por uma classe especial de guerreiros. Assim como as normas da cavalaria na Europa

medieval guiavam os cavaleiros "sans peur et sans reproche", os imperativos do *dharma* fixavam as ações da casta dos xátrias da Índia (cf. *Ramayana*) e o *bushido* as dos samurais do Japão (cf. *Heike Monogatari*). O herói não se sentiria herói se faltasse com a palavra dada, nem que o outro, com boa ou má intenção, o tivesse levado a comprometer-se através de engano.

Bibliografia

- FRAZER, J. G. *The Golden Bough*. London: Macmillan, 1985.
- FURTADO, A. L. (org. e trad.). *Aventuras da Távola Redonda*. Petrópolis: Vozes, no prelo.
- GANTZ, J. (trad.). *Early Irish Myths and Sagas*. London: Penguin, 1988.
- OWEN, D. D. R. (ed. e trad.). *Two Old French Gauvain Romances*. New York: Barnes & Noble, 1972.
- PROPP, V. *Morphology of the Folktale*. Traduzido por L. Scott. Austin: University of Texas Press, 1968.
- ROACH, W. (ed.) e VAN COOLPUT-STORMS, C. (trad.). *Première Continuation de Perceval*. Paris: Le Livre de Poche, 1993.
- STONE, B. (trad.). *Sir Gawain and the Green Knight*. London: Penguin, 1974.