

BRINCANDO DE COLONIZAR: A JUVENÍLIA DOS BRONTË ENQUANTO REFLEXO SOCIAL

Carine Ribeiro Souza
Mestrado/UFF
Orientadora: Sonia Torres

No dia 5 de junho do ano de 1826, o reverendo Patrick Brontë chegou em sua casa após um congresso trazendo presentes para seus filhos. Dentre os presentes estava uma caixa com 12 soldados de madeira. Encantadas, cada criança decide assumir um soldado como pertencente a ela, batizando cada um deles para que posteriormente os assumissem em suas brincadeiras. Essa cena doméstica, aparentemente banal, deu início ao que seria a gênese de um universo literário vasto, que serviu como treinamento literário para aquelas que se tornariam grandes escritoras do século XIX. Essas crianças eram Charlotte Brontë, Patrick Branwell Brontë, Emily Jane Brontë e Anne Brontë.

A palavra “escritoras”, no feminino, é mantida a despeito da presença de Branwell Brontë. A razão disso é que infelizmente, mesmo com sua contribuição marcante para o cenário da **Cidade de Vidro**ⁱ – nome da ‘saga’ criada pelos irmãos – Branwell não teve o mesmo sucesso literário de suas irmãs. Ele jamais teve um romance publicado, embora houvesse conseguido publicar alguns poemas sobre o pseudônimo “Northangerland” em alguns jornais. Segundo Christine Alexander e Margareth Smith (2006), muitos biógrafos não fizeram justiça a ele – ao menos até a biografia lançada por Juliet Barker em 1994. E, finalmente, após a publicação de seus escritos em 1999, sua habilidade como escritor começou a ser reconhecida.

Essas reuniões para brincadeiras, que Christine Alexander (2010) chama de *Literary Plays*ⁱⁱ, na qual os irmãos se reuniam para contar histórias com a ajuda das miniaturas dos soldados, tinha seus acontecimentos registrados por escrito após os jogos. Posteriormente, a ‘brincadeira’ se expandiu: o cenário criado foi ficando mais complexo, assim como as produções literárias: os personagens se tornaram autores, com seus escritos ‘publicados’ em revistas-miniatura editadas seguindo o modelo da *Blackwood’s Endinburgh Magazine*: com artigos, narrativas, poemas e colóquios. Os

textos eram escritos “pelos próprios personagens”. Esse formato de escrita funcionou como um excelente recurso para que os jovens pudessem experimentar diferentes formas narrativas.

Infelizmente não há registros sobreviventes da produção de Emily e Anne nesse cenário. Todavia, Charlotte menciona em seu diário o hábito de se reunir com Emily para o que chamou de **Jogos Secretos**ⁱⁱⁱ. Tais jogos, segundo a mesma, jamais seriam registrados:

As *bed plays* minhas e de Emily começaram no dia primeiro de Dezembro de 1827 as outras e Março de 1828. *Bed Plays* são jogos secretos. Eles são muito legais. Todos os nossos jogos são bem estranhos. Eu não preciso escrever do que se tratavam, pois eu acho que me lembrarei deles para sempre.^{iv} (BRONTË 1829, apud ALEXANDER, 2010: 3, trad. livre)

Posteriormente, desanimadas com o pequeno papel que tinham na construção das narrativas da Saga da Cidade de Vidro, Emily e Anne decidem se reunir e começar seus próprios jogos. Nascia assim a saga de **Gondal**. Infelizmente, toda a prosa a respeito de Gondal se perdeu, restando apenas alguns poemas e seis páginas de diário escritas por Emily.

Devido à participação reduzida das duas irmãs mais novas – e em parte devido ao desaparecimento de qualquer colaboração escrita das mesmas a respeito da Saga da Cidade de Vidro – todo o trabalho disponível respeito da saga foi produzido por Charlotte e Branwell, sendo ele responsável pelo registro dos eventos históricos, políticos e militares e Charlotte pelas relações sociais. O trabalho de edição das revistas em miniatura foi delegado inicialmente a Branwell e posteriormente assumido por Charlotte – embora ambos fossem responsáveis por escrever os textos que lá eram “publicados”.

Toda a história do cenário da juvenília^v se passa em um ponto da África, próxima ao rio Níger. Como na época parte desse continente estava sendo colonizado pela Inglaterra, havia um grande número de informações disponíveis – embora frequentemente muito mistificadas – e foram essas fontes de informação usadas como base para a construção de suas histórias.

Em conformidade com esse contexto de colonização, a Cidade de vidro também foi colonizada: localizada na África, no território de Ashantee^{vi}, a terra foi encontrada

por uma comitiva de doze homens após eles passarem alguns dias perdidos em uma tempestade. Ao encontrar o território cultivado notaram que a ilha era habitada, e o que se seguiu foi um típico encontro entre Colonizador e Nativo: após serem recebidos pelo que notaram se tratar de “vinte homens bem armados” a atmosfera – a princípio mais leve devido à curiosidade dos nativos – se tornou bem mais hostil quando Os Doze tiveram seu pedido por abrigo negado. Naquele instante decidiram atacar os Ashantee, conquistando o abrigo que não havia sido oferecido a eles. Dentre os vinte nativos, dez foram assassinados, cinco feridos e quatro fugiram. Seu chefe, descrito como “absolutamente negro”, foi levado prisioneiro. Essa captura permitiu que eles recebessem território como resgate pelo líder apreendido, em um acordo considerado mais vantajoso para eles.

Os nativos de Ashantee, o país encontrado pelos Doze, foram considerados inimigos dos habitantes dos reinos da Cidade de Vidro. É possível ver que o foco e conseqüente empatia não está naqueles que tentam recuperar a terra que lhes foi usurpada por desconhecidos, mas sim naqueles que a usurparam. Isso fica evidente pelo fato de os ataques desproporcionais dos homens da Cidade de Vidro aos negros de Ashantee serem descritos como atos justos, uma punição pela insolência dos Africanos, como podemos ver no trecho abaixo:

Na manhã seguinte, fomos acordados pelo som de trombetas e tambores de guerra, e ao olhar na direção das montanhas vimos um exército imenso de Ashantees descendo até a planície. Todos entramos em um estado extremo de pânico com a exceção de A W, que nos instruiu a buscar as armas e mandar homens para a muralha, jamais duvidando que os Genii viriam em nosso socorro se não conseguíssemos nos defender com nossos canhões e foguetes sozinhos. Seguimos seu conselho imediatamente, enquanto os Ashantees vieram como uma corrente varrendo tudo, queimando as palmeiras e destruindo os campos de arroz.

Quando eles alcançaram as muralhas de nossa cidade eles soltaram um brado terrível, cujo significado era que deveríamos ser consumidos pela terra e que nossa cidade deveria desaparecer, uma vez que se ela surgiu por Mágica, deveria sumir da mesma forma. Nossa resposta a esse discurso insolente foi um trovejar das bocas de nosso canhão. Dois caíram mortos, e o resto desertou para as montanhas em uma rapidez inconcebível, seguidos por um grito triunfante de seus conquistadores.

Eles retornaram durante a tarde, e, nos termos mais submissos, reclamaram seus mortos. Nós cumprimos seu pedido e, em troca recebemos a permissão de assistir seu funeral.^{vii} (BRONTË, 1829 apud ALEXANDER, 2010: 12, trad. livre)

Esse trecho é particularmente interessante por trazer à luz alguns aspectos relevantes sobre o processo de colonização da Cidade de Vidro: os colonizadores confiavam plenamente na proteção que receberiam dos Genii^{viii} caso não fossem capazes de eliminar aqueles que consideravam ‘invasores’ sozinhos: eles contariam com a proteção divina incondicional. Seu direito àquela propriedade se tornava de fato incontestável, uma vez que esses seres mágicos – e, de certa forma, divinos – intercediam diretamente por eles: construindo sua cidade, reparando navios, orientando-os e, caso fosse necessário, protegendo-os com sua onipotência daqueles que ousassem invadir aquele território que eles haviam tomado ao chegar – mesmo que tal território houvesse pertencido inicialmente aos supostos invasores.

Por considerarem esse direito divino algo tão absoluto, o não reconhecimento dele por parte dos Ashantee era o suficiente para que merecessem uma punição severa: Os tiros de canhão foram resposta não ao ato de destruir suas plantações, mas à sua insolência: insolência de invadir o lugar ocupado por eles e bradar que sua cidade deveria desaparecer da terra da forma mágica como apareceu. Essa afirmação negaria seus direitos divinos de ocupação e permanência e deveria ser punida. Tal retaliação – os ataques de canhão e o assassinato de dois invasores – restituiria sua honra e reiteraria seu direito de posse.

A facilidade da derrota dos Ashantee é uma forma de expor sua inferioridade em relação aos britânicos: a queda de dois homens de seu grande exército fora o suficiente para que este debandasse. Os Ashantee – ou seja, os Africanos – foram retratados nessa passagem como um povo covarde e impressionável, e mostrou que os protagonistas não deveriam temê-los. Para salientar isso, é dito que eles retornaram para pedir seus mortos “em termos submissos”. É o colonizado finalmente se curvando a seu colonizador.

É importante salientar que essas referências são, de fato, propositais. Eles tiravam elementos de seu cotidiano para a construção de seus cenários e seus personagens. O personagem-padrão de Charlotte, por exemplo, era Arthur Wellesley, o Duque de Wellington, que já foi primeiro-ministro da Inglaterra e era um ídolo pessoal tanto de Charlotte quanto de seu pai. Posteriormente, alguns novos personagens inseridos por Charlotte foram Arthur Richard Wellesley e Charles Wellesley, filhos tanto do Duque real quanto de sua contraparte fictícia. Sua admiração pelo Duque era tamanha que, após ele receber duras críticas por seu apoio ao *Catholic Emancipation Act* – um conjunto de leis que devolveriam alguns direitos aos católicos – por medo de que

fosse deflagrada uma guerra civil na Irlanda, ela escreveu um conto alegórico com o Duque de Wellington – fictício – para, alegoricamente, defender o Duke de Wellington real. Nesse conto o personagem Duque de Wellington narra a seus filhos um sonho que teve. Nesse sonho, ele foi magicamente transportado a duas ilhas, uma maior e outra menor, unidas por uma corrente de ouro. Do mar que cercava essas ilhas surgiu um monstro chamado **Fanatismo**^{ix}, que ao pisar no solo faz com que a terra se deteriorasse e pôs-se a perseguir um “velho horrendo” que surgira, chamado *Romish Religion*. Após ser perseguido por um tempo, tal velho passou a bradar contra o monstro e a ameaçar arrebenatar a corrente de ouro que unia as duas ilhas. Em seguida, desceu dos céus um cavaleiro chamado **Justiça**, que matou o monstro e em seguida foi coroado pelos céus com uma guirlanda de flores de Amarantho enquanto a terra recuperava todo seu esplendor.

Com esse conto Charlotte pode fazer sua defesa do Duque histórico ao declarar como o Fanatismo estava destruindo a Inglaterra (a ilha maior) ao perseguir a Religião Católica, e como essa perseguição – e a consequente reação da Religião Católica – poderia vir a causar a cisão da Irlanda (a ilha menor) por meio dessa guerra civil. Apenas com a Justiça derrotando o Fanatismo o esplendor estaria restaurado e assim a união estaria preservada pela justiça eterna, representada pela coroação do campeão da Justiça por uma guirlanda de flores de Amarantho, a flor que nunca perece, símbolo da eternidade.

A ironia maior nesse relato está no uso da palavra *Romish* – palavra usada para se referir aos membros da religião católica de forma considerada ofensiva. Isso mostra que a defesa da religião católica não foi gratuita – o uso dessa palavra, ainda que provavelmente inocente, prova isso. Outro detalhe que destaca esse ponto de vista é a descrição da Religião Católica como um “velho horrendo que esbravejava”, e não, por exemplo, uma donzela indefesa. A religião Católica, ainda que desagradável – antiga e horrenda – não deveria ser perseguida pelo fanatismo, uma vez que isso poria em cheque a união das duas ilhas: Inglaterra e Irlanda. A decisão do Duque de Wellington – o personagem histórico – teria sido, então, a mais justa e acertada.

Esses são apenas exemplos da importância dos trabalhos colaborativos dos Brontë como fonte biográfica e histórica nessa pesquisa que se inicia. Nosso propósito é de empreender uma análise de seus escritos e referências, cruzando-as com os eventos

históricos da época, assim como realizar um mapeamento de sua evolução como escritores:

O mundo secreto da juvenilia dos Brontë revela não somente o aprendizado das crianças enquanto autores, mas o desenvolvimento de si mesmo sem inibições. Há muito interesse biográfico na juvenilia, e em sua apropriação e transformação do material do mundo adulto, há também um novo olhar sobre as preocupações, ideologias e valores da Sociedade Vitoriana^x. (ALEXANDER & SMITH, 2006: 277, trad. livre)

Essa apropriação de elementos é algo natural, caso consideremos a natureza desses Jogos Literários: a princípio uma brincadeira infantil, foi se tornando um refúgio para os irmãos, como Charlotte escreveu em seu diário, logo no começo de uma longa carta na qual fala sobre a cidade de vidro: “Eu só vou escrever porque não consigo evitar^{xi}” (BRONTË, 1836 apud ALEXANDER, 2010: 165) O fascínio dos jovens por esse cenário foi algo que os atraiu durante toda a sua vida – ou ao menos pela maior parte dela, no caso de Charlotte, que em 1839 escreveu *Farewell to Angria*, uma despedida do mundo que criou em sua juventude, para se voltar às escritas mais realistas. Seus irmãos, pelo contrário, mantiveram-se leais aos seus universos imaginários até o fim de suas vidas, tendo inclusive Anne e Emily escrito poemas sobre o cenário praticamente perdido de Gondal concomitantemente com seus romances.

Enquanto fruto de seu tempo, era natural que o cenário da Cidade de Vidro refletisse a visão de mundo de seus jovens criadores. Sendo assim, a exaltação do colonizador na obra dos jovens Brontë não deve, necessariamente, ser vista de forma muito rigorosa: é apenas um reflexo de sua criação por um pai de visão conservadora e da exposição aos veículos de informação fornecidos por seu pai. Sendo eles jovens ingleses e tendo acesso a publicações limitadas, especialmente comparando com o fluxo de informação e diversidade de fontes atuais, é natural que eles reproduzam e absorvam o discurso conservador da época. Eles exaltam o grupo ao qual pertencem e cujo ponto de vista eles conhecem.

Referências

ALEXANDER, Christine e SMITH, Margareth *The Oxford Companion to the Brontës* 1 ed. New York: Oxford University Press, 2006

ALEXANDER, Christine *The Brontës: Tales of Glass Town, Angria and Gondal – Selected Writings* 1 ed. New York: Oxford University Press, 2010

GLEN, Heather *The Cambridge Companion to the Brontës* 1 ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2004

ⁱ Tradução livre. Chamada *Glass Town* nos registros originais.

ⁱⁱ A escolha da palavra “Play” é ideal: Uma palavra que pode se referir tanto a jogos quanto a peças (de teatro), o que ilustra apropriadamente o caráter peculiar desses jogos. A própria Charlotte, por sinal, se referia a esses encontros como “plays”. Nesse artigo, tais encontros serão chamados “Jogos Literários”, tradução de “Literary Plays” que representa tanto o caráter lúdico dessas atividades quanto o resultado literário desses jogos.

ⁱⁱⁱ “Secret Plays” no original.

^{iv} Tradução livre. Segue original: “Emily’s and my bed plays were established the 1st December 1827, the other March 1828. Bed Plays mean secret plays. They are very nice ones. All our plays are very strange ones. Their nature I need not write on paper, for I think I shall always remember them.”

^v O termo “juvenília” para se referir à Saga da Cidade de Vidro ou mesmo à Saga de Gondal é um tanto problemático, uma vez que a produção deles nessas obras se estendeu até sua vida adulta, conforme destacado por Margareth Smith e Christine Alexander (2006).

^{vi} Tanto o território quanto a Tribo Ashantee existiram de fato, e havia informações sobre eles na *Blackwood’s Edinburgh Magazine*. Como os irmãos acompanhavam essa revista – e as apreciavam ao ponto de Branwell tentar mais de uma vez ter algum material seu publicado nela.

^{vii} Tradução livre. Segue original: “The next morning we were awoke by the sound of trumpets and great war-drums, and on looking towards the mountains we saw descending on the plain an immense army of Ashantees. We were all thrown into the utmost consternation except A W^{vii}, who advised us to look to the great guns and to man the walls, never doubting that the Genii^{vii} would come to our help if we ourselves could not beat them off by the help of the cannon and rockets. This advice we immediately followed, while the Ashantees came on like a torrent, sweeping everything, burning the palm trees, and laying waste the rice-fields.

When they came up to the walls of our city they set up a terrible yell, the meaning of which was that we should be consumed from the face of earth, and that our city should vanish away, for as it came by Magic it should go by the same. Our answer to this insolent speech was a peal of thunder from the mouths of our cannon. Two fell dead, and the rest gave us leg bail setting off towards the mountains with inconceivable swiftness, followed by a triumphant shout from their conquerors.

They come back in the afternoon and in the most submissive terms asked for their dead. We granted their request, and in return they allowed us to witness the funeral.”

^{viii} Os “Genii” eram os próprios irmãos inseridos como personagens. Eles eram “deuses”, e tinham poder absoluto. Provavelmente os jovens se inspiraram nos gênios das 1001 noites para criar esse conceito de personagem.

^{ix} Tradução livre. *Bigotry* no original.

^x Tradução livre. Segue o original: “(T)he secret world of the Brontëjuvenilla reveals not only the children’s apprenticeship as authors but their uninhibited development of the self. There’s much of biographical interest in the juvenilla, and in their appropriation and transformation of material from the adult world, there is also a new take on the concerns, ideologies, and values of Victorian Society.”

^{xi} Tradução livre. Segue original: “I’m just going to write because I cannot help it.”