

## PERCEVAL, O GRANDE JOGADOR DO REINO DE LOGRES

Ana Margarida Chora | IELT, NOVA FCSH

A literatura arturiana da Idade Média é rica em personagens, magia, reinos e fadas. Os textos organizam-se estruturalmente de forma a tentarem encontrar soluções para problemas que têm a ver com os heróis e com os reinos. Mas esses problemas prendem-se essencialmente com o objectivo de manter Logres e fazê-lo sair vitorioso das adversidades. Nesta medida, há um jogo inerente à lógica arturiana que tem como figuras centrais os heróis que mantêm o reino. De entre eles, há um cuja missão o coloca no papel de jogador principal, que assume a responsabilidade maior e protagoniza a interacção com o reino oposto, tendo de confrontar-se com as regras subjacentes a este complexo esquema: trata-se de Perceval, o jogador que salva o reino de Logres.

Qualquer jogo é centrado na figura do jogador, o qual age de acordo com regras (estruturas simbólicas que se prendem com a permissão e a proibição, ou seja, o carácter da «condição»), com adversários (o «outro simbólico») que o jogador tem de eliminar (derrotar) para do jogo resultar vencedor. Não se trata apenas de competição, mas da marcação do início e do fim da aventura com cuja interacção e mediação o jogador atinge o objectivo e retira a recompensa, favorecido ou não pela sorte (veremos que Perceval é mais protegido pela predestinação do que ajudado pelo acaso). A superação de provas determina a maturação, mostrando o herói dotado de capacidade estratégica e perícia capazes de solucionar o problema inicial. Perceval agirá de acordo com regras e terá

adversários sobre cuja vitória ou derrota será decidida a sorte do reino. Além disso, o jogo de Perceval não descarta a função lúdica e recreativa de que se revestem muitas das aventuras que convergem para a concretização da missão.

### 1. Perceval, o jogador

A história de Perceval é contada em vários romances, que começam com Chrétien de Troyes<sup>1</sup> (o qual descreve a situação em que se encontram os reinos e a urgência da mudança). Porém, as *Continuations* do *Conte du Graal*, inacabado, não apresentam a resolução do problema, sendo necessário esperar pelo *Didot-Perceval*,<sup>2</sup> em prosa, para ver Perceval acabar a missão, subvertendo a dinâmica inicial do esquema em que havia jogado nos textos anteriores. Isto porque apesar de na *Continuation Manessier* Perceval fazer as perguntas no Castelo do Graal, e até ser coroado rei de Corbenic, só no *Didot-Perceval* é que o reino de Artur desaparece em consequência disso.

Há que compreender, antes de mais, o papel de Perceval no jogo arturiano. Perceval é sempre visto como um herói ingênuo, que desconhece regras e preceitos e, sobretudo, que ignora o seu passado. Mas, nesta medida, não há heróis conhecedores à partida da sua identidade nem das regras do mundo arturiano. Qualquer um desconhece o passado (aliás, é uma condição) e tem de passar por provas que atestem a sua aquisição de conhecimento. Perceval não é exceção. Mas o que o diferencia dos demais é o seu posicionamento dentro deste jogo que faz dele o melhor jogador.

À semelhança dos demais, que têm um papel de composição do esquema arturiano contribuindo com mais uma peça, Perceval também tem um papel heróico, que o fará ocupar um lugar na

Távola Redonda. No entanto, contrariamente ao mediador principal, Lancelot, cuja função é a da manutenção do reino de Logres, Perceval tem o papel diferenciador, que consiste em assegurar a preponderância do reino, lutando pela sua manutenção.<sup>3</sup> Não se trata pois de preservar a ordem e de regulá-la no que respeita à soberania e harmonia, como faz Lancelot, mas de assegurar a sua hegemonia, através de uma vitória simbólica, que não passa pelo ataque ao reino oposto mas sim pela garantia do seu enfraquecimento.

Lancelot, filho do rei Ban, aliado de Artur mas de um reino oposto, é um cavaleiro do mundo feérico, criado pela fada do lago e por ela iniciado nas armas. Perceval é filho de uma nobre viúva, pertencendo à linhagem de Artur pela linha paterna e à do rei do Graal por parte da mãe, iniciado nas armas por um nobre cavaleiro, um tio da linhagem materna.<sup>4</sup> Será, contudo, da linhagem de Lancelot que vai sair o cavaleiro que resolve o problema e favorece finalmente o reino do Graal. Galaad alia a linhagem do rei Ban com a do rei do Graal, dando preferência à linhagem materna. Perceval prefere seguir a linhagem paterna e tudo o que a ela está associado, a cavalaria e Artur, deixando para trás a mãe e o Graal.

## 2. Finalidade do jogo e interacção do jogador

Perceval, como Gauvain, é um elemento decisor, determinante do início e do fim do jogo. Perceval porque decide que Artur deve manter-se como rei principal. Gauvain porque inicia a demanda do Graal, a qual simboliza o início do fim do reino de Logres. No Castelo do Graal, Perceval não faz a pergunta sobre a lança que sangra. Gauvain irá ser aquele que, ao retirar uma lança ensanguentada (já nos textos sobre Galaad, posteriores), pressagia o fim nefasto das aventuras.

Gauvain fora sempre um duplo oposto de Lancelot na questão da posse da rainha Guenièvre, cuja presença no reino é necessária à ordem. Contudo, no romance do Graal (no de Chrétien e, posteriormente, nos outros), a rainha é relegada para um plano secundário, sendo a sua questão retomada com o fim das aventuras do Graal.

Perceval, portanto, encontra igualmente o seu duplo em Gauvain, mas no pólo oposto do jogo arturiano, que se prende com a hegemonia do reino. Se, de um lado, existe a demanda da rainha, da fertilidade da terra e do antagonismo entre o mundo superior (de Artur) e o submundo (do reino de Gorre) – ou numa concepção simbólica feminina, interior e exterior –, protagonizada por Lancelot e disputada por Gauvain, por outro (e mais tarde, num momento intercalado), existe a demanda do Graal, reservada ao universo masculino, que tem a ver com a preservação da linhagem, a preponderância do reino e com a diferença entre dois mundos adjacentes, demanda esta protagonizada, num primeiro momento, por Perceval e rivalizada por Gauvain (em Chrétien e nas *Continuations*) e, num momento posterior, protagonizada por Galaad (alternativa a Lancelot, entretanto afastado devido à ligação com a rainha), mas infortunadamente iniciada por Gauvain.

Não haja dúvida de que Gauvain é o grande adversário de Perceval (não só deste, mas também deste), pois ambos representam o início e o fim da aventura do Graal. Saber o início e o fim é a condição essencial para se definir o jogo. Perceval situa-se no início da aventura, quando pela primeira vez o reino do Graal surge com a necessidade de ser regenerado. Gauvain situa-se no fim, na altura da decadência do reino de Logres, na Vulgata, para dar início a uma demanda à qual não estava destinado, depois de ter falhado a pergunta da espada no Castelo do Graal na *Continuation-Gauvain*.

É nesta aventura que Perceval vai interagir com diversas personagens e estabelecer-se como mediador entre a corte de Artur e a do Rei Pescador. Mas se a interação e a mediação são essenciais para o jogo, não o é menos o objectivo e a recompensa deste.

Na realidade, o jogo assenta não em apenas um, mas sim em dois objectivos, ou dois níveis. Por um lado, no *Conte du Graal* de Chrétien, Perceval pretende tornar-se cavaleiro, movido pela curiosidade relativamente ao significante que desconhece, cujo significado vai fazê-lo entrar na ordem de cavalaria de Artur. Perceval, ignorando o significado do mundo cavaleiresco, vai conhecer voluntariamente o lado paterno desconhecido que a mãe queria esconder para protegê-lo.

Ao ver os cavaleiros que se aproximam, Perceval fica deslumbrado, mas desconhece o que significa a palavra «cavaleiro»:

- Ainz mes chevalier ne conui,  
Fet li vaslez, ne nul n'an vi  
N'onques mes parler n'an oï;  
Mes vos estes plus biaux que Deus. (v. 176-179)<sup>5</sup>

E pergunta acerca da lança que o cavaleiro leva, que desconhece:

Sel prant et dit: «Biaus sire chiers,  
Vos qui avez non chevaliers,  
Que est ice que vos tenez? (*Conte du Graal*, v. 189-191)

Esse lado desconhecido está associado a um sistema de significação simbólico, de referencial cavaleiresco e heróico, que Perceval tem de assimilar a fim de fazer a diferenciação entre a infância (passado materno) e o futuro ao lado de Artur, a cuja linhagem o seu lado paterno estava ligado. Esta parte do jogo tem a ver com a iden-

tidade. Mas é a condição para a segunda parte do jogo.

Por outro lado, e como foi referido, o jogo desdobra-se em níveis. O segundo nível já pressupõe o conhecimento do herói. Paradoxalmente, esta é a parte involuntária, ou seja, aquela para a qual estava predestinado, não escolhendo a aventura. Trata-se da substituição do rei do Graal, prova que só é superada com o conhecimento.

### 3. Desenvolvimento do jogo associado à maturação do jogador

Para atingir o objectivo, o jogador não só tem de interagir, mas também ser favorecido pela sorte. No caso de Perceval, a fortuna favorece algumas pelejas, nomeadamente no que respeita ao afastamento de adversários pontuais. Porém, o *Didot-Perceval*, contrariamente a outros romances, contém informações que vão além do *Conte du Graal*<sup>6</sup> e que permitem compreender a iniciação de Perceval enquanto futuro «jogador» involuntário dentro do esquema do Graal. O fragmento da «versão D» relativo à infância de Perceval apresenta a missão em que a figura paterna compromete o filho: o seu pai, antes de morrer, é visitado pelo Espírito Santo, recebendo indicações quanto ao envio do filho à corte de Artur («Et je coment a ton fiz qu’i[!] s’en voit a la cort a celui roi que l’en apele rois Artus, et la aprandra teles nouvelles par quoi il vandra a la maison son aiol le riches Rois Picheors»)<sup>7</sup>. O *Didot-Perceval* atribui a Perceval uma posição de predestinação num jogo masculino, em que a mãe não terá lugar, como já anunciado no *Conte du Graal*.

Porém, mesmo predestinado, o desenvolvimento evolutivo do herói passa pela aprendizagem, a qual se prende com o desconhecimento da identidade e sua posterior aquisição. Perceval ignora o seu próprio nome.

Dos cavaleiros arturianos, Perceval é o único cavaleiro criado

pela mãe, a qual não é uma fada, mas sim uma dama do reino de Logres. Isto fará com que ele, em parte ingenuamente e em parte predestinadamente, desconheça referencialmente os objectos do Outro Mundo e a linguagem a estes associada no episódio do Castelo do Graal. O mundo do Rei Pescador não era feérico, mas era maravilhoso. Era um mundo que se opunha substancialmente ao de Artur.

O problema de Perceval prende-se com a linguagem e com o código, com a decifração e com o sistema de significação que teria de desbloquear para salvar o Rei Pescador. Outros cavaleiros são criados por fadas, ou educados na cavalaria por estas (como Lancelot, Boors, Lionel), e adquirem o código da cavalaria através do feminino feérico. Com esse código têm a chave dos mundos maravilhosos e feéricos, aos quais têm livre acesso. Aliás, essa é a condição para se desempenhar um papel de mediação heróica na Távola Redonda. Mas Perceval é educado pela mãe, uma nobre dama, quando o pai já falecera em combate, e desconhece os significados associados à cavalaria (como a palavra «cavaleiro» e o episódio da donzela no pavilhão).

Perceval vai conquistar a linhagem e o seu passado paterno directamente através da cavalaria, sem saber o código. E não sabendo o código desconhece as regras. Entra no jogo à deriva, sem conhecer a finalidade do que lhe está reservado.

Nesta medida, Perceval é o oposto de Galaad, que conhece os códigos sem os ter aprendido ou precisar de prender. Perceval aprende códigos que não são os necessários ao desempenho das aventuras, desconhece as estruturas de significação e tem de aprender a linguagem não só pertencente ao universo referencial cavaleiresco como a da descodificação dos mundos. Aliás, é aqui que

Perceval se recusa a aprender. Galaad, por seu turno, não escolhe nem teria escolha.

A predestinação, sinónimo de eleição, não deixa espaço à decisão do herói. Perceval não escolhe entrar na aventura do Graal. E a sua investidura, motivo que o leva à corte de Artur, no *Conte du Graal*, não o identifica como «jogador». Porém, a investidura pressupõe o cumprimento de uma tarefa que ponha à prova o merecimento de um lugar na cavalaria.

No *Conte du Graal*, a seguir ao episódio do Castelo do Graal (v.3035-3355), Perceval adivinha o próprio nome («Percevaus li Galois a non, / N'il ne set s'il dit voir ou non» [v. 3575-3576]) na presença da donzela que o chama à razão peşa falha cometida com a atitude de silêncio sobre o significado do Graal e da lança. Perceval não nomeia as coisas nem desvenda significados.

Na *Continuation* de Gerbert de Montreuil, Perceval tem de partir em busca da sua identidade, já que repara a espada partida que passa por ele juntamente com a lança que sangra e com o Graal, mas ficam a faltar pedaços na espada e Perceval demonstra que ainda não está preparado para conhecer os segredos do Graal. O Rei Pescador permanece silencioso, apesar das perguntas. Quando chega ao Chastel as Puceles<sup>8</sup>, Perceval é recebido por duas donzelas e vai conhecer o nome da sua mãe, que desconhecia, tendo conhecido apenas o nome do pai, «Gales li Caus»<sup>9</sup> («Si ne l'apeloie fors «mere», / Tandis que je avec li ere. / Et ele m'apeloit "biaus fieus"»)<sup>10</sup>

No *Conte du Graal*, o eremita explica que o silêncio de Perceval no castelo do Rei Pescador teria sido derivado do seu pecado para com a mãe, que não resistira ao abandono do filho. Esse pecado equivalia a uma transgressão da regra imposta pela mãe relativa-

mente ao não seguimento da cavalaria. Ora, as regras desta haviam sido ensinadas por Gornemanz, que incluíam o dever do silêncio. Sendo assim, a quebra do pacto está intimamente ligada com a aprendizagem do sistema da cavalaria. Se, por um lado, a iniciação no jogo cavaleiresco implica a aceitação de regras inerentes ao seu próprio sistema de significação, por outro exige a transgressão de outras regras fora do mesmo, ou melhor, de um sistema com o qual o herói tem de fazer um corte definitivo para poder situar-se na linha principal do jogo. O jogador não pode estar em dois sistemas em simultâneo.

#### 4. Condição: requisito, permissão e proibição

Aceitar as regras significa aceitar a condição do jogo, ou seja, o requisito, a fim de distinguir (ou separar) a permissão da proibição. A sua conduta oscila entre o seguimento exagerado das regras e a transgressão por desconhecimento dos códigos. Isso acontece com o seguimento hiperbólico da condição da sua missão, como na *Continuation-Perceval*, em que Perceval regressa a Biau Repaire, o castelo de Blanchefleur. Recusando permanecer mais que dois dias, Perceval resiste ao pecado, confirmando a sua aceitação das regras do jogo para atingir o seu objectivo («L'a baisiee sans arester. / Mes s'am Perceval ne pecha»<sup>11</sup>).

No *Conte du Graal*, primeiro Perceval havia transgredido. Agarrara-se à Donzela da Tenda, na primeira aventura ao sair da casa materna, não obedecendo às recomendações da mãe. Mas peca por excesso, pois quer ser cortês para com a donzela.

No Castelo do Graal peca por defeito. Por querer seguir a condição, Perceval não faz as perguntas que mudariam o curso dos acontecimentos. As regras de cavalaria tinham-lhe sido dadas por

Gornemanz de Goort é este que o arma cavaleiro (facto muito raro entre os heróis arturianos. Neste aspecto, Perceval aproxima-se de Gauvain). Gornemanz ensina-o a não falar em vão:

Et gardez que vos ne soiez  
Trop parlanz ne trop noveliers:  
Nus ne puet estre trop parliers  
Que sovant tel chose ne die  
Qu’an li atort a vilenie,  
Et li sages dit et retret:  
«Qui trop parole, pechié fet.» (*Conte du Graal*, v. 1648-1654)

Podemos, numa perspectiva moderna, relacionar as perguntas do Castelo do Graal ao nível da Filosofia da Linguagem, em termos dos «jogos de linguagem» segundo Wittgenstein, nas suas *Investigações Filosóficas* («the term “language-game” is meant to bring into prominence the fact that the speaking of language is part of an activity, or of a form of life»).<sup>12</sup> O jogo do Castelo do Graal não era somente uma forma de vida, mas uma condição para a vida. A linguagem fazia parte da condição de actividade naquele lugar. Era um lugar do silêncio, onde a palavra era criadora. Mas a palavra sob a forma de interrogação. No Castelo do Graal não faz a pergunta da lança que sangra, a qual é indissociável do Graal e da ferida do Rei Pescador<sup>13</sup>:

Si s’est del demander tenuz  
Comant cele chose avenoit,  
Que del chasti li sovenoit  
Celui qui chevalier le fist,  
Qui li anseigna et aprist  
Que de trop parler se gardast (*Conte du Graal*, v. 3204-3209).

Mas se Perceval se aproxima de Gauvain na educação masculina,

afasta-se deste na lógica do jogo. Perceval, que parece recusar-se a jogar, a maioria das vezes joga melhor do que Gauvain, que não sabe jogar. Quem joga melhor é quem não revela o jogo. Gauvain revela, entregando todos os trunfos (designadamente o nome e a imagem), numa espécie de batota que não compensa. Perceval, por seu turno, abstém-se de falar, mantendo-se discreto. Pelo menos, fá-lo até à altura em que o reino de Artur começa a decair.

No *Didot-Perceval*, após uma série de aventuras, designadamente a participação num torneio, Perceval está obstinado em sentar-se no lugar vago da Távola Redonda. Porém, não o faz devido ao impedimento de uma voz que fala em nome das ordens de Merlin, revelando dados sobre o Graal e o Rei Pescador, Bron, avô de Perceval. Para se sentar naquele lugar, um dos propósitos do «jogo» em que Perceval entrara, este teria de passar por provas que ainda não haviam sido cumpridas. Perceval ainda não tinha «obtido aprovação» no teste supremo: o da aventura no Castelo do Graal.

##### 5. Adversários: eliminação e incorporação simbólica

O espaço a ocupar é, pois, um imperativo do jogo que Perceval protagoniza. A preponderância dos espaços não é eterna e cabe a Perceval pôr-lhes um fim. O herói, no seu percurso em direcção ao Graal, depara com situações cujo paralelismo espacial se prende com a questão cíclica. É também uma forma de vencer adversários, eliminando as sombras que se projectam ao seu redor, de forma a assumir simbolicamente o heroísmo duplicado em imagens alheias.

Perceval fica fascinado com relatos de cavaleiros que extraordinariamente combinam a aventura cavaleiresca com a amorosa. Mas, na verdade, estes cavaleiros viviam aprisionados num sistema em que a fada permite o exercício da cavalaria no castelo onde

o cavaleiro passa a habitar maritalmente com ela, sendo que a actividade consiste em defender o castelo de outros cavaleiros que, caso vençam o cavaleiro guardião, casam com a dama, passando eles a defender o mesmo castelo (como acontece no episódio do «Gué Perellos»). Perceval vence Urbain e põe fim ao costume do castelo (veja-se aqui a urgência funcional do herói: põe fim a um ciclo, como aliás vai fazer no Castelo do Graal). Há um paralelismo com a *Continuation-Perceval* (v. 21956-22224), em que o «Blans Chevaliers» cumpre um ciclo de seis anos na guarda do «Gué Amoros». Mas este é um ciclo de alternância sucessiva no qual Perceval não pode cair, sob risco de perder o jogo a meio. Os adversários que interessam a Perceval não podem cingir-se a ciclos em que a figura feminina exige uma obrigação, com a recompensa de uma ilusão cavaleiresca em que o herói exerce a cavalaria sem sair do mesmo espaço. Por isso Perceval não fica com Blanchefleur no *Conte du Graal*.

## 6. Provas, ilusão, perícia e estratégia

O aparecimento de adversários favorece, por um lado, a eliminação dos duplos do herói cuja força simbólica este tem de incorporar. Por outro lado, fazem desenvolver a perícia e capacidade de estratégia de Perceval no que respeita à identificação das ameaças. No *Conte du Graal*, Perceval derrota cavaleiros, fazendo-os prisioneiros que envia à corte de Artur: Anguinguerron e Clamadeu des Îles (que cercavam Beaurepaire - Belrepeire) e Orgueilleux de la Lande (amigo da Donzela da Tenda). Aliás, Perceval derruba inicialmente o Cavaleiro Vermelho que ameaça o rei Artur e veste as suas armas. Só depois é armado cavaleiro por Gornemanz de Goort.

As suas acções podem também multiplicar adversários aos quais

cabe a função de dificultar a resolução do problema inicial. A reprovação do silêncio pela donzela *laida* faz com que as aventuras de Perceval se desdobrem em objectivos de adversários que até então não o eram: Gauvain (que vai socorrer a donzela de Montesclaire) e Girflet (que se ocupará da defesa do Château Orgueilleux - prova não superada). As aventuras destes cavaleiros vão prolongar os acontecimentos, adiando o fim do reino de Artur.

O prolongamento das aventuras também se pode dever a outro tipo de provação. O feminino constitui uma dura prova a que Perceval diversas vezes se submete, aliás a maior das provas, já que a tentação é a mais difícil de superar. Faz parte do jogo em que Perceval é testado e aprovado, de forma a passar a outra etapa, seja essa prova a de um castelo de donzelas («Chastel au Pucelles»), recorrente no percurso do herói como prova do Outro Mundo<sup>14</sup> (que pode ser encontrada nas *Continuations: Continuation-Gauvain, Continuation-Perceval* [v. 24222-24731], *Continuation Gerbert de Montreuil* [v. 3060-3247]), seja a prova de Blanchefleur (que surge em todas as *Continuations* excepto na *Continuation-Gauvain*, que tem como centro as aventuras de Gauvain), seja ainda a prova do diabo, que assume o semblante feminino, mesmo da própria Blanchefleur, para fazer Perceval cair em pecado<sup>15</sup> (embora ele consiga escapar<sup>16</sup>), tentação semelhante à da *Queste*, última parte da Vulgata, que não é um conjunto de textos sobre Perceval, mas sim sobre Galaad.

Algumas provas por que passa Perceval não são apenas desafios. À semelhança de qualquer jogo, revestem-se de uma função de entretenimento, necessária à recreação dos espaços por onde vai passando e que urge regeneração. No entanto, é interessante notar que as provas aparentemente lúdicas são sintomáticas do seu carácter ilusório, visando constituir um embuste à acção do herói. É o que

acontece com o jogo de xadrez, apanágio deste jogador, como surge no *Didot-Perceval*. Perceval fica a saber o costume do castelo invisível (do cavaleiro do túmulo), instituído pela fada do castelo (irmã da donzela do castelo do jogo de xadrez),<sup>17</sup> segundo o qual qualquer cavaleiro era obrigado a lutar com o guardião para que este não se afastasse da cavalaria e, conseqüentemente, da sua dama (costume do túmulo). Mais tarde, Perceval vai dar a um castelo que se encontrava vazio, apenas com peças de xadrez que se moviam sozinhas. Então aparece a donzela que procura a cabeça de veado, que lhe havia inicialmente explicado o costume do castelo. A donzela que o habita é uma fada irmã da dama amiga do cavaleiro do túmulo,<sup>18</sup> da aventura prévia.

Um episódio semelhante aparece na *Continuation* de Wauchier de Denain quando Perceval se prepara para deitar fora o peão do jogo de xadrez («Puis vint vistement as fenestres, / La grant eve vit soz les estres, / An l'ève les vot balancier»<sup>19</sup>). Na *Continuation-Perceval*, é referido o facto de o tabuleiro de xadrez ter sido feito por uma donzela encantadeira («Il fu jadis une pucelle, / Cointe, avenant et saige et belle, / Qui molt savoit de nigromance, / Car apris l'avoit des s'anfance» [337, v. 27909-27917]) que o presenteara a Morgain, a qual, por sua vez, o oferecera à donzela do castelo (338-343, v. 27929-28069). Note-se que o objecto do jogo pertence às fadas e ao feminino. O jogo de xadrez é mediado pela acção do feminino feérico. Os cavaleiros são peões de um jogo em que as mulheres mandam. Os cavaleiros não são jogadores, mas sim joguetes das fadas. E são elas que, de facto, comandam a manutenção do reino de Logres. Porém, está nas mãos de Perceval inverter o curso dos acontecimentos e passar o testemunho do poder a outro reino. E, neste sentido, o seu papel é revelador de uma grande missão.

## 7. Vitória ou derrota do reino de Logres?

Teremos de questionar se o jogo que Perceval protagonizou se traduziu na vitória ou na derrota, e se Perceval foi vencedor ou antes o cumpridor de uma inevitável missão.

Chrétien de Troyes lançara o desafio: o reino de Logres havia de desaparecer. Porém, o seu fim ainda estava longe. Perceval entra na aventura como jogador mas ultrapassa os desafios, superando as provas mais difíceis. Ainda era o tempo de o reino de Logres dar lugar a muitas aventuras.

No *Didot-Perceval* encontra-se a resolução do conflito inicial do jogo: Perceval toma o lugar do rei do Graal e afasta a hegemonia de Artur. O herói epónimo faz duas visitas ao castelo do Rei Pescador: na primeira visita assiste somente à procissão dos objectos sagrados durante o banquete (duas escudelas de prata levadas por uma donzela, a lança que sangra na mão de um jovem e, no fim, um jovem com o Santo Vaso que alimentara Joseph na prisão).<sup>20</sup> Na segunda visita, depois de surgir a lança, seguida do Graal da donzela com as escudelas de prata (*Didot-Perceval*, 239-240, E), Perceval faz a esperada pergunta («Sire, par le foi que vous me devés et que vous devés a tous homes, dites moi que on sert de ces choses que je voi illuec porter» [139, E]). O rei fica imediatamente curado e explica-lhe o significado dos objectos: a espada do flanco de Cristo e o Graal do sangue de Cristo recolhido por Joseph. No lugar da explicação das escudelas, a voz do Espírito Santo ordena a Bron que ensine a Perceval o segredo do Graal, fonte da vida. Em três dias, o rei do Graal morre e Perceval ocupa o seu lugar. Nesse momento acabam os encantamentos de Logres e o reino de Artur entra em decadência.

Perceval deixa de ser jogador para passar a joguete da alternân-

cia dos mundos, que ora se revelam à luz da realidade soberana, ora se escondem em nome da magia que estava prestes a desaparecer. Perceval não tem escolha. É escolhido para a missão e cai finalmente na cilada que há muito lhe estava reservada. No dizer de Jessie Weston, «Perceval is not, *ab origine*, a Grail hero, and he only became such by a drastic remodelling of his story». <sup>21</sup> De facto, a sua história foi sendo reformulada em função da necessidade cada vez mais iminente de substituir o rei, tal como sugere a lógica da alternância.

Porém, o *Didot-Perceval* não põe termo à alternância dos reinos, não ignorando a mudança inevitável de ciclos. O texto acaba com Artur a ser levado para a Avalon. E o mais curioso é que Morgana toma as rédeas das profecias do reino. Perceval foi um jogador necessário para a transformação do poder do reino. Mas essa transformação não deixa de indiciar a variação cíclica que não depende de nenhum jogador, mas da sua mediação para perpetuar o movimento dos reinos no tempo.

## Notas:

- 1 *Conte du Graal*, o verdadeiro título da obra, já que *Perceval* apenas aparece nalguns copistas e continuadores. Aliás, o nome de Perceval surge um pouco por analogia com os demais heróis epónimos das obras de Chrétien (Yvain, Erec, Lancelot).
- 2 Também conhecido como *Perceval en prose* ou *Perceval de Modène*.
- 3 Lozac'hmeur, J.-C., «Du héros civilisateur à Perceval ou les transpositions successives d'un mythe», *Bien Dire et Bien Apprendre - Revue de Médiévisique*, 13, 1996: 133-143.
- 4 Poirion, D., «L'ombre mythique de Perceval dans le *Conte du Graal*», *Cahiers de Civilisation Médiévale*, 16, 1973: 191-198.
- 5 Chrétien de Troyes, *Perceval ou Le Conte du Graal* (ed. bilingue Jean Dufournet), Paris, Flammarion, 1997.
- 6 Pickens, R. T., «Mais de çou ne parole pas Crestiens de Troies...: a re-examination of the Didot Perceval», *Romania*, 1984: 492-510.
- 7 *Le Didot-Perceval, according to the manuscripts of Modena and Paris* (ed. William Roach), Genève, Slatkine, 1977: 139, versão D.
- 8 Gerbert de Montreuil, *La Continuation de Perceval* (ed. Mary Williams e Marguerite Oswald), 3 vols., Paris, Honoré Champion, 1975: 93-100, v. 3006-3247, vol. I.
- 9 *Continuation* Gerbert de Montreuil, vol. I, v. 3072.
- 10 *Idem*, v. 3085-3087.
- 11 *The Continuations of the Old French Perceval of Chrétien de Troyes. The Second Continuation* (ed. W. Roach), Philadelphia, American Philosophical Society, 1971, vol. 22833 e 22836.
- 12 Wittgenstein, L., *Philosophical Investigations*, Oxford, Blackwell, 1953.
- 13 Gallais, P., *Perceval et l'initiation: essai sur le dernier roman de Chrétien de Troyes, ses correspondances orientales et sa signification anthropologique*, Orléans, Paradigme, 1998.
- 14 Baumgartner, E., «Le Château des Pucelles: variations sur un motif arthurien» in *Actes du Colloque Arthurien Le Monde et l'Autre Monde, organisé à Rennes II les 8 et 9 mars 2000* (org. Christine Ferlampin-Acher e Denis Hüe), Paris, Paradigme, 2002 : 37-50.
- 15 *Continuation Manessier*, 13, v. 37863-38409.
- 16 *Idem*, v. 38140-38148.
- 17 *Didot-Perceval*, ed. cit: 216, E.
- 18 *Idem*: 214.
- 19 *Continuation-Perceval*, ed. cit: 48, v. 10059-10061.

20 *Didot-Perceval, ed. cit: 207-208, E.*

21 Weston, J. L., *The Legend of Sir Perceval: studies upon its origin, development, and position in the arthurian romantic cycle*, 2 vols., London, The Grimm Library, 1906-1909: 138, vol. II.