

# "São Marcos": a mimese como produção da diferença

Andréia Delmaschio

Mestranda – UFES

**RESUMO:** Abordagem do aspecto lúdico da narrativa rosiana, considerado a partir do estudo da “mimese como não imitatio”, proposto por Luiz Costa Lima, e do texto ficcional como lugar de criação e destruição da “ilusão de real” (R.B.). Prioriza-se no plano do enunciado a problemática do pensamento mágico (ou lúdico), tomado aqui como forma simbólica entre as outras formas de representação social, com rápida incursão pela análise das relações de poder no texto. No plano da enunciação são observados os recursos utilizados para a dinâmica do jogo textual, capaz de engajar autor e leitor na construção de uma narrativa isenta de pretensões totalitárias.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mimese; contrato lúdico; pensamento mágico.

## Introdução

O conto “São Marcos”, segundo o próprio autor “a peça mais trabalhada do livro (*Sagarana*)”<sup>1</sup>, abre-se a várias possibilidades interpretativas, por constituir um percurso altamente simbólico. O caminho que escolhemos passa pelo estudo do texto ficcional como jogo. Serão observados aspectos lúdicos nos níveis do enunciado e da enunciação.

Também consideramos a questão da “mimese como não imitatio”, porque se supusermos e desejarmos aceitar o texto literário como jogo, deveremos antes estar cientes da oportunidade que surge, com a narrativa moderna, de pôr em cheque toda a estética tradicional da representação.

O conceito proposto na Antigüidade por Platão e retomado por Aristóteles tem sido interpretado, ao longo do tempo, como a condição que tem a arte de reproduzir o real, funcionando como uma espécie de cópia dele. Para muitos esta noção advém de um erro de

interpretação do conceito, não desenvolvido por Aristóteles em sua *Poética*.

A expressão citada acima, de Luiz Costa Lima, propõe uma revisão do termo, uma “mudança radical quanto ao que dela fizeram as poéticas clássicas. A mimese, ao contrário de sua falsa tradução, ‘imitatio’, *não é produção da semelhança, mas produção da diferença*”<sup>2</sup>, segundo o teórico. Interessa, especialmente, em seu estudo, que esta “produção da diferença” será abordada tanto do ponto de vista do produtor quanto do receptor, devidamente consideradas as condições para que ambos ativem seu imaginário, ou seja, aceitem as regras do jogo ficcional.

Nesse sentido, a leitura que se enfatiza aqui é a do texto como local de criação e destruição d “a ilusão referencial”, como a concebe Michael Riffaterre em ensaio homônimo: “A existência de uma realidade não-verbal fora do universo das palavras é inegável. Todavia, a crença ingênua num contato ou relação direta entre palavras e referentes é uma ilusão”<sup>3</sup>.

Ali, esboçará a explicação do que chama de uma “mitologia do real”, ou seja, o apego dos falantes à idéia de que as palavras estão ligadas diretamente à realidade, relação que naturalmente não há, existindo apenas a partir de uma convencionalidade grupal e devendo ser evitada pelo crítico, que se encarregará de demonstrar que estratégias estão envolvidas nesse processo ilusório.

*Ludus* ou *illudere*?... A ludicidade que se pretende estudar será o resultado tanto do “pensamento mágico” (primitivo ou religioso) como do que chamaremos de “contrato lúdico”, conjunto de estratégias capaz de possibilitar a vivência do próprio texto literário como jogo. Os dois temas se interseccionam do ponto de vista da representação simbólica ou da ilusão que a produz e envolve. Através da análise de ambos enquanto emanções do universo criado em “São Marcos” almeja-se ampliar o entendimento destas duas formas icônicas como terrenos propícios à interação dos seres humanos em sociedade.

Neste estudo, estaremos utilizando indistintamente os termos “pensamento mágico” e “pensamento religioso”, inexplorando assim

a dicotomia vigente até o início deste século entre estudiosos que tentaram definir-lhes as especificidades e veiculada ainda atualmente pelo senso-comum, por nos parecer que se baseia antes em preconceitos que em ocorrências realmente diferenciadoras de categorias<sup>4</sup>. Propomos aqui um entendimento da magia ou do pensamento religioso como mais um sistema simbólico entre todos os que constituem a vida social e nos interessamos particularmente por descobrir em que pontos ele pode ser comparado ao jogo criado no texto ficcional.

Acrescentamos que, assim como todo ato simbólico é social, também o ritual mágico será o resultado de um empreendimento comunitário, mesmo que de maneira indireta. Por detrás das formas específicas de uma dada representação, encontramos a organização social sua geradora. Pensa-se justificar, desta forma, a necessária, ainda que rápida, incursão pela notação das relações de poder no texto.

Simultaneamente, dois planos estarão sendo analisados aqui: um plano interno à narrativa e um outro externo a ela. Naquele buscam-se os elementos que constituem o pensamento mágico propriamente dito e, ocasionalmente, as relações de poder, baseando-se na análise da construção dos personagens, dos acontecimentos, etc; neste envereda-se pela observação da maneira como se dão no texto as condições de auto-referencialidade necessárias ao estabelecimento do ato de leitura – e de escritura – como jogo.

Estaremos ao final buscando entender como a aceitação, seja do jogo ficcional, seja do pensamento religioso, constituem formas possíveis de vivenciar o real e, por que não dizer, de atuar sobre ele.

“GÜENTA O RELANCE”, LEITOR!

Em *A Divina Comédia*, ao adentrar os portais infernais, um aterrado Dante se depara com a inscrição terrível: “Renunciai às esperanças, vós que entraís.”<sup>5</sup>

O sentido da inscrição não é apreendido de imediato pelo poeta e ele é convidado por seu guia, Virgílio, a encarar com destemor a experiência por que irá passar.

As palavras inscritas ali estão imbuídas do aspecto performativo

– aquele em que se cumpre ao mesmo tempo em que se enuncia – especialmente porque são a palavra divina, o verbo ontológico do qual, para o espírito religioso, é impossível fugir. Assim se estabelece um rito de passagem; é marcado o abandono de um território para a incursão em um outro, cujas leis específicas devem ser obedecidas por aquele que lhe penetra.

No plano de construção interno de “São Marcos”, semelhantemente, dar-se-á, para o personagem principal, uma certa alternância de planos, ocorrida quando aquele se descobre de repente tocado pelo místico; no plano externo tem-se uma cumplicidade criativa, uma interação lúdica que pode ligar texto, autor e leitor.

O primeiro passo para a entrada num universo onde predomina o lúdico é dado já na epígrafe: “Eu vi um homem lá na grimpa do coqueiro, ai-ai,/ não era homem, era um coco bem maduro, oi-oi./ Não era coco, era a creca de um macaco, ai-ai,/ não era a creca, era o macaco todo inteiro, oi-oi.”<sup>6</sup> Ali, na “cantiga de espantar males”, nota-se que importa menos o que realmente se “vê” no coqueiro (note-se a presença deste verbo no primeiro verso e sua negação no restante da cantiga) do que o ato lúdico de entoar aquele canto. Nele, o motivo inicial é incansavelmente substituído porque tanto o “objetivo” da cantiga como o “objeto” da visão parecem ser, para o mundo concreto, paradoxalmente, nenhum. Sua função é ocupar a mente, desviando-a do caminho do medo, por onde quer enveredar.

Anuncia-se, assim, a gênese de um sistema descompromissado com qualquer verdade totalitária ou idéia totalizante, que é o texto rosiano. Distante de pretender reproduzir uma realidade, ele tem sua existência ligada às projeções possíveis do imaginário daqueles que o vivenciam.

O jogo, sendo um esquema de alternância que esconde, expondo, é a situação que se estabelece para impor a dúvida; para, em última instância, obrigar à opção. Vejamos como o narrador de “São Marcos” joga com o leitor.

A princípio, desdobra-se em mais de um personagem. Nas primeiras páginas, ele é aquele que

[...] entrava no mato, e lá passava o dia inteiro, só para ver uma mudinha de cambuí a medrar da terra de-dentro de um camboatã [por enquanto, atente-se para a presença do verbo *ver*]... para saber se o *meu xará joão-de-barro* fecharia mesmo a sua olaria, guardando o descanso domingueiro...

O nome sugerido coincide com o nome do próprio autor, o que causa no leitor um certo desconforto ou surpresa, por imaginar-se, repentinamente, diante daquele, e como que traído na sua empreitada pelo mundo da ficção.

Logo a seguir, porém, ouvindo na mata um grito de alerta: – “Güenta o relance, Izé!...”, o personagem narrador surpreende com a afirmação: “*Estremeci e me voltei, porque, nesta ‘estória’, eu também me chamarei ‘José’.*”.

E é assim que o jogo de repente se desfaz, ou melhor, se inicia, a palavra “estória” desvendando o aspecto ficcional do texto e o personagem mostrando como é possível ali mascarar-se e desmascarar-se. Esse desvendamento é o que interpretamos aqui como a negação de uma possível “ilusão referencial”; estabelece o início do verdadeiro jogo ficcional, lança as suas regras. É o bilhete de entrada para o leitor, que será seguido durante todo o texto pela lembrança constante daquela voz que não se sabe ao certo de onde vem: – “Güenta o relance...”.

Assim como se anuncia, no poema dantesco, à porta do mundo dos mortos, a morte da esperança, emana de “São Marcos” o aviso: Vós que entraís, perdei toda a ilusão.<sup>7</sup>

Daqui por diante apontamos a possibilidade de ler-se todo o itinerário do personagem pela floresta como alegoria do caminhar do leitor pelo terreno da escritura.

Durante a leitura do texto, depara-se com o constante convite a um necessário abandono do referencial, convite que se reitera a cada elemento que o compõe: ora são as belas descrições panteístas da floresta e a musicalidade utilizada, ora a própria insinuação de toda

uma historiografia literária... todos têm a mesma função: enlevar o leitor numa atmosfera que nada mais é que aquele novo universo criado – mais denso, por vezes rarefeito: o literário. Se abdicar da necessidade primária de identificação, o leitor poderá fruir melhor esse universo que adentra, podendo, através dele, inclusive, retomar diferentemente o real circunstancial.

O personagem central, aquele que costuma se embrenhar na mata para presenciar fenômenos naturais, estando um dia a apreciar aqueles acontecimentos, de todo ligados às próprias sensações, especialmente à visão, tem de repente totalmente tolhida a percepção visual. Indo mais adiante, descobrirá que o feiticeiro de quem tripudiará longamente havia construído um vodu seu, cujos olhos teria vendado.

Ao mesmo tempo em que externamente se desdobra em mais de um personagem, o narrador é também, no plano interno da narrativa, um personagem na mão do feiticeiro, que o recriou na imagem do boneco de pano. Interpenetram-se, assim, dois planos, através de duas formas de representação: a religiosa e a literária.

Na verdade, tanto a criação literária quanto o ritual mágico constituem-se do simbólico e diria mesmo que seria esta a sua forma de atuação sobre o real, do qual ambos derivam e retiram, por fim, sua razão de ser. Nas sociedades ditas primitivas, um feiticeiro ou líder espiritual seria não um inventor de ritos, mas aquele que condensa e utiliza os poderes que aquela sociedade lhe empresta.

O que queremos apontar é que o texto também estará expondo, ainda que indiretamente, toda uma engrenagem de poder e demonstrando que ela fatalmente se arma, a princípio, sobre o elemento simbólico, sobre a própria linguagem. Afinal, todo o enredo de “São Marcos”, que, se resumido e destituído de poesia, resulta na cegueira da qual é acometido o personagem Izé, é impulsionado, ou pelo menos está diretamente ligado à situação social daquele no seu meio, em relação aos demais: ele é excêntrico, possui hábitos pouco comuns ao ambiente em que vive, conserva criados, é irônico, especialmente com os humildes, é cético com relação às formas de religiosidade locais, assumindo-se indiretamente como panteísta,

possui vocabulário rico e conhecimentos gerais que o distinguem da maioria, dirigindo inclusive algumas trovas ao seu interlocutor no bambual e ensaiando uma poética própria: “Sim, que, à parte o sentido prisco, valia o ileso gume do vocábulo pouco visto e menos ainda ouvido, raramente usado, melhor fora se jamais usado...”.

Dessa suposta superioridade é que se originam, logicamente, alguns traços comportamentais: ele ignora os avisos de Sá Nhá Rita Preta, debocha de Mangolô, ironiza Aurísio Manquitola e quantos mais lhe cruzem o caminho.

Apenas após vivida toda sua experiência de treva em meio à floresta ele estará apto a reconhecer: “E só hoje é que realizo que eu era assim o pior-de-todos, mesmo do que o Saturnino Pingapinga, capiau que – a história é antiga – errou de porta, dormiu com uma mulher que não era a sua, e se curou de um mal-de-engasgo, trazendo a receita médica no bolso, só porque não tinha dinheiro para a mandar aviar”.

A sua pretensa superioridade pode finalmente ser relativizada. Devem ser observados os termos que, não obstante, ainda utiliza na descrição de Saturnino Pingapinga; afinal, ele se reconhece sendo “pior” que um “capiau” que “não tinha dinheiro.” Está demarcada sua posição inicial com relação àquele: o outro era ignorante, crente ou ingênuo, porque curou-se guardando uma receita médica no bolso, como se fosse uma poção mágica, postura que o narrador indiretamente condiciona ao seu *status* de “sem dinheiro”, mas que foi também a sua forma de agir, pois ele mesmo trazia na carteira uma mandinga protetora e, quando perdido na mata, recorre sem titubear à oração proibida.

Diante do inexplicável, reformulam-se valores e verdades. Assim como os demais, o personagem Izé também nutria o sentimento religioso; apenas a oportunidade o expõe.

Postas as regras do jogo, temos um personagem perdido cego numa mata e um leitor em meio às malhas do texto. A ambos foi retirada a referencialidade primeira. Izé perdera o sentido que mais lhe valia, o que sempre o guiara e de onde provinha seu maior prazer,

o de ver. Ao leitor fora retirada a ilusão de um referencial externo ao texto, insinuada pela nomeação inicial do personagem, coincidente com o nome do autor.

O dito relance marca o momento da transformação, em que, impelido por forças que não pode controlar, o personagem se sente obrigado a um total redimensionamento, porque agora não lhe serve mais a pura racionalidade de que se vinha valendo, saibamos, embora, de sua inveracidade.

O que ele fará, na verdade, será conduzir em outra direção as formas de representação que utilizava antes, pois, embora afirme, de início, não acreditar em feiticeiros, ele enumera em seguida várias superstições suas, incluindo fórmulas mágicas de proteção, trazidas por escrito e, mais adiante, o desejo de erguer em meio à mata um altar a Pan.

Posteriormente, o narrador reconhecerá o absurdo da diferenciação que criara entre a religiosidade mais prestigiosa e aquela que era relegada em sua comunidade. A sua retratação é mais que a passagem de panteísta a crente ritual; é o reconhecimento, por meio de um olhar internalizado, experimentado, do funcionamento de toda uma rede simbólica e, através dela, da engrenagem social do poder. Não é em vão que a “bandeira branca” que ao final estende a Mangolô, o feiticeiro, é “uma nota de dez mil réis”. Anteriormente subjugado pelos poderes mágicos do feiticeiro, Izé subjuga-o, por sua vez, pelo dinheiro, comprando a sua complacência.

Sentindo-se perdido, dá início a uma luta contra o medo, ou seja, contra si mesmo, o que também constitui parte do jogo, já que ele passa a ser testado, à distância, pelo pai-de-santo.

Dado o relance, a mata tão conhecida passa de local paradisíaco a labirinto amedrontador, do qual é preciso fugir. Izé penetra ali como um Teseu, seguro pelo fio tênue da sua racionalidade, e sai de lá como um Minotauro, tendo que enfrentar sua própria animalidade, guiado apenas por seus instintos.

O mundo passa a ser percebido por ele exatamente a partir da ausência de referente. Como em qualquer jogo, através do risco ele

cria oportunidades e busca seu lugar. Após o primeiro e desesperador momento de cegueira, recorre à palavra mágica (ou religiosa) em busca de solução, utilizando a mesma oração que antes ironizava. Restabelece-se o lúdico no mesmo sentido em que aparece na epígrafe, como local da interação que permite uma reelaboração perante o real.

Toda a segurança que mantinha a princípio apoiava-se na idéia de luz; por extensão, de clareza racional. Nelas se baseia a resposta que dá a Sá Nhá Rita Preta quando esta lhe recomenda que não irrite Mangolô:

Bobagens! No céu e na terra a manhã era espaçosa: alto azul, gláceo, emborcado; só na barra sul do horizonte estacionavam cúmulos, esfiapando sorvete de coco; e a leste subia o sol, crescido, oferecido – um massa-mel amarelo, com favos brilhantes no meio a mexer.

Na sua trajetória retilínea pela vida, bastava-lhe como segurança de continuidade a simples claridade do dia. É como se formulasse com o dito popular: “se a gente não vê, não há”, na postura mais comum do cético.

Quando a luz lhe é retirada, ele precisa descobrir uma nova maneira de ver, porque fica, repentinamente, sem o referencial costumeiro. As coisas estão todas lá mas ele não as pode enxergar. Ou seja, o mundo segue seu curso natural sem a pretensa intervenção da sua presença, o que serve ainda para conscientizá-lo de sua posição diante do universo: “Então eu compreendi que a tragédia era negócio meu particular, e que, no meio de tantos olhos, só os meus tinham cegado; e, pois, só para mim as coisas estavam pretas. Horror!...”

Trata-se de um momento epifânico a partir do qual o personagem irá reaprender a se guiar, no amplo sentido da palavra, valendo-se então dos outros sentidos que estavam antes embotados, como agora está a sua visão. Guia-se pelo tato e pela audição, até poder refazer o percurso, que desta vez o levará à cabana do feiticeiro, onde se

encontra em efígie. Neste momento não lhe valem mais a clareza, a idéia de racionalidade, o orgulho advindo de seu *status* com relação ao pai-de-santo. Repentinamente tomado ao seu mundo como marionete de Mangolô, ele reconhece instintivamente que agora é preciso lançar mão das regras de outro jogo, em que não lhe vale mais o pensamento lógico, pois invadira o terreno do mágico, do lúdico.

Ao leitor, cabe também assumir os riscos de sua caminhada pelo texto, desde o início expositor de suas próprias armadilhas. Este, ao mesmo tempo que deseja um leitor que aceite sua dupla face, oferece as pistas para que seu parceiro possa jogar com ele.

## Conclusão

Não se pode afirmar até que ponto o feiticeiro que constrói o seu vodu tem a consciência do simbólico que arma, mas sabe-se que aquele que está tomado do sentimento religioso investe, além da carga de afetividade, grande força imaginativa, o que considera elemento mais importante para os objetivos que almeja alcançar do que os objetos concretos sobre os quais atua. Tanto é assim que não há no seu ritual a necessidade, por exemplo, de que o “boneco” em cuja materialidade interceda, se pareça, de alguma forma, com a pessoa real que tem como alvo. Daí poder-se deduzir alguma consciência da dessemelhança envolvida no ato simbólico.

Do escritor, diferentemente, é cobrada – dele, do leitor, do crítico –, a cada passo, a consciência do jogo armado, sem a qual corre-se o risco de arbitrariedade na escritura e na leitura.

A capacidade de simbolizar – que parece envolver sempre um determinado grau de consciência – permitiu-nos comparar neste estudo o ritual religioso e o texto literário, apesar do evidente distanciamento entre suas formas. O alcance do sistema simbólico armado pelo ficcionista é imprevisível, porque dependente da sensibilidade criativa e da vivência do seu futuro leitor, residindo mesmo aí o segredo de sua dinâmica antitotalitária. O ritual mágico

tem uma maior clareza de objetivos e, por isso mesmo, um campo de atuação mais restrito.

Na arte propriamente dita, a verossimilhança excessiva e intencional tem o dom de iludir, confundindo o leitor e despertando nele, muitas vezes, a necessidade um tanto nostálgica – primária no que respeita à vivência do texto ficcional – de unir aquele universo de papel à realidade circunstancial.

Considerar o texto literário como espaço lúdico é restaurar as possibilidades de vivenciá-lo no que tem de mais específico: o fato de estar aberto caleidoscopicamente a novas formulações, em que atua o leitor, preenchendo com seu próprio imaginário as lacunas deixadas por aquele. A narrativa rosiana, ao mesmo tempo em que declara a imprescindibilidade de um espectador ativo, impõe sua visão múltipla sobre uma base material única; entretanto, desdobrável ao infinito.

## Notas

- 1 ROSA, G. (1984), p.11.
- 2 COSTA LIMA, L. (1980), p.361.
- 3 RIFFATERRE, M. In: BARTHES, R. (1984), p.100.
- 4 Para a antropologia clássica, ainda no início deste século, a crença na magia representava a ilusão de poder intervir na ordem natural do mundo. Frazer a definira como uma 'falsa ciência' e Lévy-Bruhl como a prova da existência de uma 'mentalidade primitiva'. Cf. MONTERO. *Magia e pensamento mágico*.
- 5 ALIGHIERI, D. (1979), p. 31.
- 6 A partir desta, todas as citações que vierem sem indicação de nota foram retiradas de "São Marcos". Os grifos são meus.
- 7 Entenda-se, aqui, a "ilusão referencial", no sentido com que a utiliza Michael Riffaterre e como fora introduzida anteriormente.

## Referências Bibliográficas

- ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Juan David Garcia Bacca. Mexico: Universidad Autonoma, 1946.
- BARTHES, Roland et alii. *Literatura e Realidade: Que é o Realismo?* Rio de Janeiro: Publicações Dom Quixote, 1984.
- COSTA LIMA, Luiz. *Mimesis e modernidade*. Rio de Janeiro: Graal, 1980.
- MONTERO, Paula. *Magia e Pensamento Mágico*. São Paulo: Ática, 1990.
- ROSA, Guimarães. *Sagarana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.