

**DO TEATRO MEDIEVAL À CENA
CONTEMPORÂNEA: O JOGO DO
TRICKSTER NO *AUTO DA COMPADECIDA*
DE ARIANO SUASSUNA**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

EXAME DE DISSERTAÇÃO

ANDRADE, Ana Tereza de. *Do teatro medieval à cena contemporânea: o jogo do trickster no Auto da Compadecida de Ariano Suassuna*. Dissertação de Mestrado em Literatura Brasileira apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ. Rio de Janeiro: 1º. Semestre de 2005. 153 p.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.a. Doutora Carlinda Fragale Pate Nuñez (**Orientadora** – UERJ)

Prof.a. Doutora Simone Caputo Gomes (UFF)

Prof.a. Doutora Maria do Amparo Tavares Maleval (UERJ)

Prof. Doutor Sérgio Arruda de Moura (UENF – Suplente)

Prof.a. Doutora Délia Cambeiro Praça (UERJ – Suplente)

**DO TEATRO MEDIEVAL À CENA CONTEMPORÂNEA:
O JOGO DO *TRICKSTER* NO *AUTO DA COMPADECIDA* DE
ARIANO SUASSUNA**

Por

Ana Tereza de Andrade

Dissertação apresentada ao Instituto de Letras da
Universidade do Estado do Rio de Janeiro como requisito
para obtenção do título de mestre em Literatura Brasileira.

Orientadora: Prof^a. Dra. Carlinda Fragale Pate Nuñez

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Instituto de Letras

2005

A todos aqueles que participaram, direta ou indiretamente, do processo de elaboração desta dissertação, em especial à querida avó Celeste (*in memoriam*), que deixou muita saudade, e à Bruna, que encheu a vida de luz.

Agradeço a Deus, pela força que descobri em mim, à minha família, pela solidariedade, e a meus amigos, bens inestimáveis. Às queridas amigas e companheiras Mercedes Ribeiro, Luciana Messeder, Fernanda Veneu e Marta Abdala, muito obrigada pelo estímulo e apoio. Aos docentes que incentivaram e colaboraram para meu crescimento intelectual: minha orientadora, Carlinda Fragale Pate Nuñez, pelo grande incentivo desde a Iniciação Científica, Antonieta Jordão, Ivo Barbieri, Luiz Costa Lima, Maria do Amparo Tavares Maleval, Simone Caputo Gomes, Sílvia Regina, Fernanda Lemos e Cláudia Amorim, pelos conhecimentos que generosamente dividiram com os alunos.

SINOPSE

Estudo do *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, partindo da figura do *trickster*, a fim de desvendar os jogos que ele estabelece na trama, seja no nível textual, seja no cênico ou no inconsciente. Além disso, o mesmo processo de carnavalização estética que permite verificar a presença de elementos medievais associados à cultura popular nordestina na trama brasileira funciona recursivamente como instrumento de recepção e leitura da teatralização do carnaval, o que comprova o grau de complexidade a que a lide com a figura do *trickster* conduz.

A literatura moderna se dedica, em larga medida, à observação corajosa e atenta das imagens enjoativamente fragmentadas que abundam diante de nós, ao nosso redor e em nosso interior.

Joseph Campbell

Todas as culturas são o resultado de uma mixórdia.

Claude Lévi-Strauss

A história de todas as culturas é a história do empréstimo cultural.

Edward Said

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

DESENVOLVIMENTO

1 - UMA DINASTIA DO RISO ATRAVÉS DO TEATRO

1.1 - As razões do riso

1.2 - As razões do jogo

1.3 - Rir faz parte do jogo: o *trickster*

2 - O SAGRADO E O PROFANO NO TEATRO MEDIEVAL

2.1 - Milagres e moralidades

2.2 - Aspectos performáticos do carnaval no imaginário medieval

2.3 - O berço do Grilo

3 - DO REINADO DE MOMO AO REINO DE DEUS

3.1 - O jogo cômico: tradução cultural

3.2 - O jogo do *trickster*: a carnavalização teatral

3.3 - A estética em jogo: a teatralização do carnaval

CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUÇÃO

O jogo tem sido objeto de vários estudos, tanto do ponto de vista antropológico quanto do ponto de vista filosófico. Diante das teorias a esse respeito, podem-se estabelecer pontos em comum entre elas, como o fato de o jogo ser inerente ao ser humano e constituir um mundo paralelo, no momento em que se instaura. A partir daí, firma-se a noção de que, assim como nos ritos, nos jogos há uma espécie de cerimônia em que os participantes se envolvem, segundo regras às quais devem obedecer.

Este trabalho se interessa pelos efeitos lúdicos *contidos no e decorrentes do* jogo textual. Perguntas-chave foram surgindo, no decorrer da investigação: como se constrói o ludismo, no texto literário? Que estratégias envolvem o receptor, fazendo com que o leitor/espectador assimile suas regras e participe do jogo?

Todas estas indagações acabaram por interessar os estudiosos do campo da filosofia, que realizaram profundas pesquisas a respeito do jogo e sua inserção na sociedade, tanto como elemento de ludismo quanto complexificador de relações e rituais humanos. Os estudos foram tão fecundos que o jogo tornou-se para a filosofia uma categoria, que pode ser vista tanto como motivadora de uma educação estética (Schiller: 2002) quanto um meio de comunicação entre religião, arte e política (Huizinga: 2001).

Contudo, é na ficção que o jogo consegue um aproveitamento pleno, em que suas regras e estratégias constituem as peças que se movem no tabuleiro, ou seja, são a própria armação do jogo. Assim, no repertório amplíssimo que a temática lúdica abrange, esta pesquisa elegeu o nicho no qual o jogo textual maximiza as suas

prerrogativas e alcança a plenitude performática: o jogo inserido no contexto teatral, ou seja, o próprio jogo dramático.

Huizinga (2001) afirma que o jogo em si é uma representação, pois simula uma realidade paralela em que os jogadores assumem papéis diferentes daqueles que eles assumem na realidade, mas, enquanto se joga, a performance é perfeitamente verossímil e pertinente. Desse modo, jogar e representar seriam gestos análogos.

Assim como o jogo, a representação teatral tem também suas regras e suas convenções e, dentro da atmosfera do espetáculo, tudo decorre como se fosse um ritual. Não arbitrariamente, as origens históricas do teatro são litúrgicas.

A efemeridade do teatro também se assemelha ao jogo: tal como uma partida, cada apresentação de determinada peça é única. O caráter irrepetível do evento, em sua integralidade, torna-o especial. Assistir a um espetáculo teatral permite ao espectador emoções que em outra apresentação, em outro dia, não ocorrerão. Da mesma forma, toda partida é única, ainda que se trate do mesmo jogo.

Percebe-se que são ineludíveis as conexões entre jogo e texto literário e entre ludismo e experiência teatral. A investigação das estratégias e métodos de construção dramática que carregam em seu substrato as regras do jogo é uma das propostas deste texto, buscando sempre desvendar as estratégias textuais que configuram o jogo do *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna (2002).

Para uma leitura pertinente, foi indispensável realizar um levantamento sobre as bases medievais em que se alicerça a peça brasileira. As conexões entre Idade Média e contemporaneidade, bem como detectar os jogos que se faziam àquela época em cotejo com as estratégias de jogo da atualidade, foram conduzidas pela figura arcaica do *trickster*.

Segundo Renato Queiroz (1987), o *trickster* é a personagem que representa o jogador, literalmente “aquele que conhece o truque” e as regras do jogo. Essa figura se torna importante para esta investigação, na medida em que incorpora o domínio da engrenagem que regula o jogo lúdico do texto.

Alguns autores como Paul Radin (1956) e Jung consideram o *trickster* como um arquétipo que possui traços identificáveis em qualquer povo. Suas propriedades, por atuarem numa esfera inconsciente, provocam uma identificação de qualquer público com ele, por isso suas múltiplas manifestações não apenas na literatura, mas também em lendas e mitos.

João Grilo – e seu duplo, Chicó – pode ser considerado como aquele que incorpora o *trickster* no *Auto da Compadecida*, cujo correspondente medieval é o Bufão, personagem que demonstra ter laços estreitos com o *trickster* por seu caráter irreverente, malicioso, mas também benfeitor. Contudo, para uma leitura de maior rentabilidade da peça pela perspectiva do *trickster*, é preciso que ele seja inserido no contexto da obra brasileira: uma conjugação de elementos antigos, medievais e modernos, ambientada na cultura popular nordestina e retocada pela erudição do autor.

Este trabalho pretende, então, estabelecer um diálogo da literatura com áreas de conhecimento afins, como a antropologia, a filosofia e a dramaturgia, além da história. Este diálogo é imprescindível, pois uma reflexão sobre o tema do jogo e suas implicações na arte exige um olhar sobre as reflexões já existentes acerca do assunto e sua inserção na história, para que se possa acompanhar a evolução não só do jogo, mas também do *trickster* ao longo do tempo.

Serão utilizadas referências relacionadas à teoria da carnavalização para melhor se compreenderem as formas do riso, da hilaridade e do lúdico, e será realizada

uma contextualização histórica, contribuindo para a compreensão da condição do riso na sociedade. Além disso, serão esclarecidas as bases medievais, não só do teatro de Suassuna, mas também da literatura de cordel. Será vista a reflexão sobre o jogo, do ponto de vista filosófico e da produção textual.

Coloca-se como objetivo principal deste trabalho a compreensão da máquina textual na produção do riso, levando em consideração a personagem *trickster* e o jogo articulado por ela no *Auto da Compadecida*. Para isso, é necessário entender como o *trickster* traz para a cena teatral os elementos carnalizantes e realiza a articulação de diferentes elementos artísticos, além de reconhecer sua excepcional capacidade de adaptação. Torna-se inevitável, então, pensar no jogo dramático e como este se desenvolve na peça em questão, sempre voltando o olhar para a época à qual Suassuna nos remete, a Idade média.

Qual seria, pois, a ligação entre o período medieval e a produção artística do nordeste brasileiro? Lígia Vassallo já tentou responder a essa pergunta, revelando a permanência de traços medievais na literatura de cordel e na literatura suassuniana, e mostrando que nessa região do país muitas tradições européias que chegaram com a colonização se mantiveram, dentre elas, as festividades aos mortos, marca evidente de medievalismo.

O tema aqui desenvolvido se torna relevante na medida em que busca um diálogo entre literatura, antropologia, história e filosofia, numa discussão que vai convergir para o teatro, expressão artística mais forte porque mais dinâmica e direta. O teatro tem como qualidade o fato de reunir o sentimento de uma época e mostrar (representar/apresentar) a sociedade a ela mesma nos palcos. Dessa forma, sucumbindo ao lugar comum que trata o teatro como o “espelho da sociedade”, considera-se esta

modalidade artística como aquela que condensa em pouco texto e muita ação as situações mais relevantes para a sociedade da época em que se insere.

Por ser tão econômico em sua composição, o teatro oferece a possibilidade de conjugar todos os gêneros numa só linguagem, a linguagem da personagem. Desde a Antigüidade, o teatro tem seus momentos épicos e líricos sem deixar de ser drama. Sua natureza híbrida favorece que se estabeleça em suas regras internas um jogo altamente elaborado e instigante. Tanto para quem lê quanto para quem se senta numa platéia, o teatro é sempre um desafio e um desencadeador de emoções.

O interesse pela comédia cresce, contudo, no momento em que se percebe sua perspicácia em relação aos desvios sociais. O cômico sempre perturba, sempre desencadeia reflexões, pois não deixa nada de fora, todos os detalhes são ingredientes para sua construção.

A comédia, por meio do riso, sempre está realizando uma crítica, pois no momento em que se ri de algum acontecimento, ocorre imediatamente um distanciamento daquela situação. Suassuna trabalha com esse riso provocado ao observar o egoísmo e os desvios da população de Taperoá, cidadezinha do interior de Pernambuco, que se torna metáfora do Brasil, do presente, das circunstâncias mais cotidianas da vida. Enfim, do povo brasileiro e suas contradições.

As questões principais deste trabalho são, então, verificar a rentabilidade da leitura da peça considerando o *trickster* como aquele que propulsiona a ação. Como este arquétipo insere no teatro elementos carnavalizantes, percebe-se a influência do carnaval no teatro. A contrapartida será verificar o caminho inverso: o momento em que o teatro se infiltra no carnaval, abalando suas estruturas. Dessa forma, pode-se

constatar que o hibridismo não ocorre apenas no contexto teatral, mas em todas as manifestações artísticas e/ou populares.

A primeira parte do trabalho será dedicada ao cômico e a sua relevância para a sociedade, desde a Antigüidade até os dias de hoje, verificando a participação do teatro e do *trickster* nesta dinâmica. O riso como elemento que sinaliza os problemas sociais permite que se faça galhofa das situações as mais infelizes, pois o distanciamento do riso permite a crítica e, posteriormente, a reflexão, portanto, o teatro participa de forma mais contundente deste processo de auto-diagnóstico e tratamento por meio da gargalhada.

Na segunda parte, temos a contextualização da peça de Suassuna no cenário medieval e as tradições transplantadas do continente europeu que permaneceram quase da mesma forma no interior do nordeste brasileiro. As histórias mirabolantes e fantásticas, inclusive o diálogo das personagens com as autoridades celestes, são herança desse período.

A terceira parte se destina às atualizações da peça em relação à contemporaneidade, ou seja, como se deu a tradução cultural dos temas e como o Brasil recodifica os elementos culturais que herdou da Europa. Além disso, a perspectiva moderna do *trickster* permite uma visão mais abrangente de sua atuação no inconsciente coletivo e, conseqüentemente, o alcance da obra teatral num público moderno. A verificação dos elementos teatrais no maior espetáculo do mundo – o carnaval carioca – mostra um caminho para a comunicação mais estreita entre as expressões da cultura brasileira: enquanto o carnaval europeu (o pouco que ainda existe) conservou os traços tradicionais, o carnaval brasileiro, além de criar suas regras e se organizar institucionalmente, começa a absorver elementos diversos que contribuam para a sua

tarifa, que é fazer com que a euforia do carnaval suplante qualquer coisa naquele período de quatro dias.

O que se quer constatar com esta pesquisa é que os elementos para a composição de uma obra de arte podem variar muito, conforme sua natureza. Uma obra que misture tantos elementos, como o *Auto da Compadecida*, então, em vez de se constituir como um conjunto confuso ou sem expressão, dá um salto em direção à atualidade, trazendo consigo diversos elementos do passado, mas numa forma homogênea e harmoniosa. Isso só é possível pela habilidade do autor e pelas experiências populares acumuladas por povos colonizados como o Brasil, que conjugam os elementos culturais herdados do colonizador com aqueles que produz.

1. UMA DINASTIA DO RISO ATRAVÉS DO TEATRO

Arquibancadas lotadas no teatro de Dioniso, em Atenas, por ocasião das Leneanas.¹ A multidão se mostra ansiosa pelo início do espetáculo, jogando objetos no *proskenio* (o palco, em sua versão mais antiga) e na orquestra (pista circular do edifício teatral), gritando e cantando. Talvez algo parecido com o Maracanã em dia de final de campeonato. Alguns vieram de longe, outros moram nas proximidades, mas todos se envolvem no festival. Do meio da multidão partem provocações e piadas. Estão aguardando o início do espetáculo.

Nada melhor que uma comédia para dar leveza ao espírito, já que, nos três dias anteriores, se havia assistido exclusivamente a tragédias. Agora é hora de relaxar e olhar para a personagem não como um igual, mas como quem encarna defeitos e suscita compaixão. Numa atitude completamente distinta daquela sugerida pelo teatro trágico, no cômico tudo gira em torno do atributo exclusivamente humano que é a capacidade de rir. Em vez de convicções ou paradigmas comportamentais e éticos, o riso alicerça uma atitude cética diante dos acontecimentos. Rir, contudo, não se constitui apenas em ato de relaxamento, mas representa o fruto de uma crítica da vida e da sociedade. Com a máscara da ingenuidade, a comédia se disfarça para realizar os maiores ataques a problemas universais e locais, humanos e individuais, gerais e específicos, numa variedade tão ampla quanto todas as nuances que ele é capaz de abranger (do sorriso à gargalhada e às lágrimas). O riso, então, pode advir de um acontecimento inesperado, como alguém que escorrega e cai, mas também pode ser o reflexo do sarcasmo, da

¹ Festas em honra a Dioniso, celebradas em Atenas, em que se realizavam procissões e representações dramáticas. Segundo Junito Brandão (s/d), estas festas se davam no inverno, final de janeiro.

ironia, da acusação, dirigidas a um alvo específico, como a política e o comportamento social. Mas, atenção, o espetáculo vai começar!

O público clama por ele. O mais ferino dos comediógrafos de 405 a.C., Aristófanes, não decepciona: é representada a comédia, que realiza uma crítica feroz à política de Cleofonte. A sociedade ateniense é alvejada pelo poeta com uma chuva de pilhérias, que atinge suas personalidades mais nobres, incluindo o próprio deus Dioniso, o herói Hércules e os poetas trágicos Ésquilo e Eurípides.

O mote da peça – *As Rãs*,² encenada em 405 a.C. – é a viagem de Dioniso e de seu criado Xântias ao Hades, a fim de encontrar o maior dos poetas trágicos: Ésquilo. Antes de sua jornada, porém, encontra o glutão Hércules e lhe pede conselhos a respeito da viagem. Dioniso realiza a travessia na barca de Caronte, o barqueiro das profundezas, ao passo que Xântias vai a pé, seguido pelo coro das rãs, sempre repetindo seu coaxar irritante. No Hades, o deus do teatro realiza um concurso entre os poetas trágicos para eleger o melhor e dele conseguir a opinião que, no fundo, constitui o substrato político da comédia: se Alcibíades poderia representar a salvação política de Atenas.

A parábase, momento da comédia em que o coro dá voz ao poeta, demarca duas partes distintas da peça: a viagem fantástica de Dioniso ao Hades e o confronto dos tragediógrafos Ésquilo e Eurípides, que apresenta caráter político e mostra a radicalidade do pensamento do artista. Naquela época, Cleofonte, sucessor dos tiranos Cleão e Hipérbole, reintroduziu a corrupção e a falta de decoro no governo ateniense, além de provocar, com seu displicente governo, perseguições, violência e até inflação, enfraquecendo o império ateniense (Brandão: s/d, 15).

² Tradução da peça em Brandão, s/d.

A platéia ansiava por ver em cena as críticas de Aristófanes ao governo, à acomodação da sociedade e à falta de religiosidade dos sofistas que, com suas superargumentações e seu ceticismo, ameaçavam a harmonia religiosa da *pólis*. Assim, as referências jocosas à realidade daquela sociedade e as provocações ao *status quo* fizeram de Aristófanes o mais conhecido dos comediógrafos gregos.

A comédia era, já na Antigüidade, uma reflexão sobre a situação social, envolvendo questões políticas, econômicas e de classes. Numa visão limitada, porque muito distanciada temporalmente, a comédia antiga parece apresentar os sintomas das doenças sociais, porém de forma livre e bastante burlesca, muito próxima das festas que originaram este teatro. A liberdade do teatro de Aristófanes talvez se deva à proximidade temporal dos rituais originários da comédia, por isso a veia burlesco-fantástica do autor.

Mas o teatro antigo não era apenas um texto falado por atores, pois o evento teatral envolvia muitos fatores, inclusive a música e o espaço físico. A utilização do cenário é elemento importante para o contexto cênico da época, pois convidava os espectadores a participar do espetáculo, levando-os a acompanhar a encenação em ambientes diferentes, os cenários simultâneos. Tal procedimento era necessário porque, na comédia, as mudanças de cena eram freqüentes, como podemos observar n' *As Rãs*.

Esta comédia inicia-se em Atenas e tem como cenário (ao fundo da orquestra) duas habitações: à direita, a de Hércules, e à esquerda, a de Hades (no além-túmulo). Há uma cena intermediária, em que Dioniso atravessa o rio Aqueronte na barca de Caronte. Segundo Junito Brandão (s/d, 21), esta cena não poderia ser representada na orquestra, pois havia um rio, uma barca e o coro 'nadador' das rãs, por isso a cena ficou invisível aos olhos dos espectadores, aumentando a 'graça'. Havia, então, na orquestra, um

cenário simultâneo, com os três lugares principais (Casa de Hércules, Rio Aqueronte e Palácio de Plutão), que a platéia observava.

O palco simultâneo auxilia na interatividade do espetáculo. Se, na Grécia antiga, os fiéis participavam das danças e cantos das festas em honra aos deuses, o cenário facilitava a participação dos espectadores no sentido de fazer com que se deslocassem, mesmo que apenas com o olhar, para acompanhar a encenação.

Ora, a mudança de cenário e mesmo a mudança de lugar revelam uma dinâmica muito intensa no espaço teatral, o que pode induzir a associação desse caráter dinâmico a uma herança das festas em honra às divindades. O que muda são as regras: em vez de ter a rua como espaço físico e a liberdade do improviso puro, a comédia se deslocou até as arquibancadas e estabeleceu as próprias normas de procedimento, instituindo um cômico “oficial”, por assim dizer.

Esse tipo de constatação provoca reflexões um pouco mais profundas. Se o riso, que se apoderava das ruas a princípio, acaba por se concentrar num local e desenvolver regras de composição e encenação, pode-se pensar numa “domesticação do riso” (Minois: 2003), no sentido de acomodá-lo à tendência civilizatória da sociedade grega antiga, formatando-o aos padrões “democráticos” da época. Assim, a comédia antiga revelava duas tendências que duelavam: a arcaica, marcada pelo tom burlesco e selvagem, e a “civilizada”, representação mais regrada da realidade, ainda que utilizando para isso o cômico.

Diferida deste paradigma inicial, pode-se considerar a comédia nova (cujo representante principal foi Menandro, 342-292 a.C.) como a representação do cômico “regrado”. Enquanto Aristófanes seguia por uma linha burlesca e jocosa, Menandro, na

comédia nova, voltava-se para os costumes e as caricaturas sociais. Nasce, então, o teatro de costumes.

A comédia nova estabeleceu um elenco fixo de personagens, que foi muito bem aproveitado mais tarde por Plauto (254-184 a.C.) e Terêncio (190-159 a.C.), em Roma, cuja obra mantinha certa relação com as atelanas, farsas populares de rua, realizadas por trupes itinerantes que viajavam por vastas regiões (século II a.C.), apresentando seus espetáculos em pequenos praticáveis de madeira. Vale ressaltar que, se para o teatro oficial a presença feminina constituía um tabu, para o teatro de rua a mulher era um artista como qualquer outro, e sua presença era imprescindível (Berthold: 2001, 161).

Ao que parece, entretanto, tudo nasce das festas em honra aos deuses da fertilidade (Deméter e Dioniso), que exercem importante papel na propagação do riso. A história do carnaval pagão começa quando Pisístrato oficializa o culto a Dioniso na Grécia, no século VII a.C., e termina quando a Igreja adota, oficialmente, o carnaval, em 590 d.C. (Araújo, 2000).³ De início, as festas eram celebrações agrárias em que se festejava a vida e davam-se as boas-vindas para um novo ciclo, com a mudança da estação do ano. Eram, por isso, festas da fertilidade. Os traços marcantes dessas festividades são a conotação sexual, a idéia de regeneração e a inversão dos valores sociais. A “desordem” é a lógica dominante nesses eventos, que envolviam todas as classes, sem qualquer tipo de restrição. Pesquisadores como Hiram Araújo acreditam que o motivo de essas festas terem tido tão boa aceitação social, principalmente das classes subalternas, se deve ao fato de exercerem função de válvulas de escape social,

³ Araújo, 2000. Pesquisa pela página http://liesa.globo.com/por/08-historiadocarnaval/historiadocarnaval-introducao/historiadocarnaval-introducao_principal.htm acessada em 06/10/2004.

como uma espécie de entorpecimento dos problemas e das injustiças de classe que passaram a fazer parte da organização social.

No início, as festas eram ignoradas pela *pólis*, mas, com a oficialização dos festejos a Dioniso, as festas se tornaram parte do calendário cívico. Houve, contudo, um momento (século V a.C., no governo de Péricles) em que as festas foram proibidas por seu caráter libidinoso e desregrado, o que ameaçava politicamente a organização estatal. Oficial ou não, o carnaval se perpetuou até a Idade Média como um festejo pagão, e a Igreja incorporou estrategicamente os festejos, assimilando elementos religiosos a esses eventos. Ainda que absorvida pela religião católica, a festa manteve seu caráter transgressor e sua função de alívio das tensões sociais, tendo como elementos centrais o riso e a visão de mundo ambivalente.

A Idade Média, aliás, expressou muito bem essa visão dual de mundo, conservando a convivência da ideologia da seriedade com a ideologia do riso. O carnaval é a síntese do imaginário medieval, representando de forma ritualística a transgressão e a retomada da ordem, num movimento vital para o homem daquela época, que vivia num sistema econômico injusto, massacrado por impostos e por um regime sem regulamentação de trabalho. A festa, como contrapartida a essa realidade, é um evento que tem como uma de suas funções a de ser um atenuante momentâneo da situação dos camponeses que, após as festas, retomavam sua rotina extenuante de trabalho no campo.

Outra manifestação carnavalesca é o *Charivari*,⁴ um tipo de festividade popular em que se realizava uma espécie de caçada pública na qual uma vítima era

⁴ Do francês, *charivari*, “ruídos, algazarra que se faziam particularmente na partida dos recém-casados”. Também pode ter sido proveniente do latim *caribaria*, “dor de cabeça”, com base no grego *karébaría* ou ainda do hebraico *haverim*, coletivo de *haver*, “pessoa de uma comunidade israelita”, pela tradição de seus membros promoverem certos eventos com festas ruidosas (*Dicionário eletrônico Houaiss*).

ridicularizada com baladas ofensivas, ao som das batidas estridentes de panelas e caçarolas. Era uma difamação pública, em geral dirigida a uma moça casada ou a um velho que havia contraído matrimônio pela segunda vez ou que tivesse se casado fora da aldeia. Ainda podiam ser escolhidos maridos traídos ou que apanhavam das mulheres. Essa serenata difamatória podia ser realizada durante o período de carnaval ou fora dele. Também se promoviam *charivaris* contra figuras pouco populares que, simbolicamente, eram enforcadas ou queimadas, ou até contra pregadores e senhores rurais. Tais festividades populares se espalharam pela Europa, no período de 1500 a 1800, mas depois foram perdendo força, a ponto de somente perdurarem pastiches das formas de outrora.

A comédia dos teatros e salões, em contrapartida, desenvolveu-se privilegiando as piadas elegantes, as situações que mais insinuavam do que mostravam. A “domesticação” do teatro se completou ainda na comédia nova, mas foi desenvolvendo os jogos de palavras e os trocadilhos, e as situações mais agressivas ali mostradas diziam respeito a surras levadas pelas personagens e as insinuações com conotação sexual. Depois da Idade Média, período que ainda manteve muito da bufonaria e dos chistes, a comédia passou por um “refinamento” por meio do qual se tornou cada vez mais sutil e “elegante”, distanciando-se de seus traços primais e rudes.

A França, durante os séculos XVII e XVIII, aperfeiçoou as técnicas de refinamento cômico e desenvolveu, junto com o palco em perspectiva, a prática de reproduzir os cômicos clássicos, Menandro, Plauto e Terêncio. Na Inglaterra, Shakespeare foi o grande autor de comédias depois dos clássicos consagrados, com suas peças recheadas de fábulas e personagens mágicas. Paralelamente, surgiu a *commedia dell'arte*, e a manifestação cômica de rua voltou a existir. Com ela, personagens

caricaturais tornavam-se conhecidos do público, e a virtuosidade do artista passou a ter primazia no palco popular. Atores se especializavam tanto em determinada personagem, que passavam a vida toda a interpretá-la, e suas personalidades se confundiam muitas vezes com as das personagens.⁵ A bufonaria e as cenas jocosas também reviveram com a *commedia dell'arte*, que se tornou tradição por toda a Europa, deixando poucos remanescentes na atualidade.

O século XIX mostrou ao mundo as revistas e as fanfarras, gêneros considerados por muitos estudiosos como inferiores, por tratarem muito superficialmente dos temas abordados. De fato, a proposta “politizadora” da comédia fora perdendo sua força desde a comédia nova, quando os elementos de costumes foram dominando a cena, enquanto o posicionamento político era deixado de lado. O riso apenas voltou a ter uma conotação política forte com as vanguardas do século XX, principalmente com o surgimento do teatro do absurdo, com um riso mais sarcástico e irônico, o riso cético da modernidade.

O teatro engajado utilizou muito bem o riso para criticar a política e a situação da sociedade, provocando uma reflexão sobre a burguesia e mostrando por meio das suas histórias como o capitalismo tornara as pessoas insensíveis e autocentradas. Dentre os dramaturgos que utilizam o humor, destacamos Ionesco, com o teatro do absurdo, e Brecht, com o teatro épico. Tais escolas dramáticas têm por objetivo mostrar como a desarticulação da sociedade pode ser prejudicial no aspecto humano e pregam o engajamento e a solidariedade entre os homens.

⁵ Ainda hoje existe esta tradição na *Commedia dell'arte* contemporânea. O Teatro Municipal do Rio de Janeiro contou com a oportunidade excepcional de, em junho de 2002, trazer o espetáculo *Arlecchino, servitore di due padroni*, de Goldoni, encenado pela já tradicional companhia Il Piccolo Teatro di Milano, fundada em 1947 por Paolo Grassi e Giorgio Strehler, especializados na representação relacionada ao tema arlequinal.

Depois de realizar um quadro panorâmico das manifestações cômicas, interessa investigar as teorias sobre o gênero e verificar o motivo pelo qual tantos estudiosos se interessaram pelo riso.

1.1 As razões do riso

Sabe-se que Aristóteles dedicou algumas reflexões à comédia, mas infelizmente estes registros se perderam. Contudo, um texto pós-aristotélico intitulado *Tractatus Coislinianus*⁶ tenta fazer uma projeção do que o filósofo grego teria articulado a respeito da comédia. Analisar este antigo tratado sobre o cômico e algumas considerações de pesquisadores do assunto pode auxiliar na tentativa de resgatar a forma como a comédia era vista na Antiguidade e quais esquematizações feitas na época continuam vigorando.

A maioria dos estudiosos que se dedicam ao tema concorda que Aristóteles confere ao riso um estatuto de exclusividade dos humanos, ou seja, o que difere o homem dos outros animais é, dentre outras coisas, o riso, que pode ser provocado de diversas maneiras, mas se manifesta sempre como uma deformidade inofensiva, sem causar sofrimento. Isso se confirma, no capítulo V da *Poética*, onde se lê que

A comédia, como dissemos, é imitação de pessoas inferiores; não, porém, com relação a todo vício, mas sim por ser o cômico uma espécie do feio. A comicidade, com efeito, é um defeito e uma feiúra sem dor nem destruição; um exemplo óbvio é a máscara cômica, feia e contorcida, mas sem expressão de dor. (Aristóteles; Horácio; Longino: 1997, 23-24)

A relação da comédia com o feio, com a deformidade e com o exagero remonta às festas dionisíacas, em que pessoas travestidas exibiam falos exageradamente

⁶ Retirado de Janko, 1984.

grandes, e as pessoas se cobriam com peles de animais e máscaras com expressões bizarras. O grotesco está sempre presente nas festas populares, pois é a expressão que suscita a presença intrigante do duplo e revela a dimensão humana nas suas mais baixas manifestações. Por isso sua ligação com o baixo ventre, o escatológico, as excrescências. Entretanto, o cômico não sobrevive só do que é grosseiro e bufo. Ele possui uma lógica interna que muitos estudiosos se dispuseram a estudar, resultando numa sistematização dos elementos constituintes dessa manifestação teatral.

Pavis (1999, 60), a partir de uma afirmação de Aristóteles, realiza uma reflexão sobre a presença do ridículo na comédia:

O ridículo tornar-se-á, para os autores cômicos, objeto de sátira e motor de sua ação (teoricamente, os dramaturgos se impõem por elevada missão, ao menos de acordo com seus prefácios, corrigir os costumes rindo-se; praticamente, eles se empenham sobretudo em fazer o público rir de uma esquisitice que às vezes é a dele mesmo). A percepção do ridículo implica que o autor, do mesmo modo que o espectador, esteja em condições de fazer parte daquilo que é razoável e permitido na conduta humana.

Assim, o ridículo é um dispositivo que deflagra os defeitos humanos e provoca o riso crítico, mas não apenas a crítica se faz presente por meio deste elemento. O alívio das tensões se dá, em grande medida, pela constatação de que é permitido ao homem errar, e que o erro não causa a destruição, como na tragédia. O discurso da comédia, ao contrário do discurso trágico, permite que se cometa o erro e que o mesmo seja corrigido posteriormente, sempre com um final feliz. Além disso, é por meio da constatação do ridículo que se depreende o que é sensato ou não dentro das normas sociais, mas esse mecanismo não fere a estrutura social, porque não chega a agredir os indivíduos que o presenciaram. Ao contrário, ele é fonte de prazer, na medida em que libera a gargalhada, funcionando como uma espécie de alívio do espectador diante de personagens cujos atos são impensados e ingênuos, tendendo sempre ao descompassado

e ridículo, enquanto o público consegue depurar as situações, com a consciência de que dificilmente isso aconteceria a ele.

Na *Poética*, Aristóteles descreve alguns traços da comédia por intermédio de comparações com a epopéia e a tragédia, revelando que as duas últimas são mais nobres porque mostram os homens melhores do que eles são, ao passo que a comédia os apresenta piores, realçando seu lado ridículo e burlesco. Ora, desde Aristóteles, pode-se considerar, então, que o riso está sempre em oposição ao sério, como se a seriedade fosse sempre e automaticamente quebrada pelas manifestações cômicas. Por uma análise, entretanto, em termos de estrutura social, constata-se que as duas visões de mundo, a seriedade e a irreverência, o sério e o cômico, ao longo da história, tentam se harmonizar, equilibrando, dessa forma, a vida social.

Sendo assim, aqueles indivíduos que aderem total ou demasiadamente a uma das tendências são sempre considerados desequilibrados, como constata Minois (2003, 74):

‘Aqueles que não fazem brincadeiras e não suportam os que as fazem são, tudo indica, rústicos e rabugentos’. O excesso inverso é o dos *clowns*, dos bufões, dos insuportáveis animadores de eventos que, em sociedade, consideram que o riso é obrigatório e se encarregam de alegrar o ambiente à força. Esses tiranos do riso são de todas as épocas: ‘Aqueles que, provocando o riso, vão além dos limites são, parece, bufões e pessoas grosseiras, agarrando-se ao ridículo em todas as circunstâncias e visando antes a provocar o riso que levar em conta o propósito de não ofender os que são alvo de suas zombarias’.

Está claro que os profissionais do riso ficam marginalizados na sociedade, mas aqueles que não aceitam as brincadeiras tampouco são bem aceitos, uma vez que o ludismo faz parte da vida. O teatro vai retratar estas situações no palco, mostrando que a própria sociedade se encarrega de marginalizar os que não sabem dosar seu modo de vida (como em *O doente imaginário*, de Molière). Assim, a comédia se aproveita

desses sujeitos para criar seus tipos: o avarento, o bufão, o mau-humorado, a ingênua, a matrona, que, de uma forma mais ou menos definida, estão sempre presentes nas peças cômicas. Estas são caricaturas, exageros das “personagens” que se encontram no dia-a-dia.

Verena Alberti (1999) chama a atenção para o trecho da *Poética* em que o filósofo compara os três “gêneros literários”: epopéia, tragédia e comédia (Capítulo V). Segundo Aristóteles, a comédia difere das demais pelo objeto que representa: enquanto tragédia e epopéia mostram personagens e histórias nobres, a comédia representa sempre o que é inferior. Interessante é perceber que os temas das tragédias e comédias são os mesmos. O que ocorre é que a comédia se apropria dos temas trágicos para dessolenizá-los e relê-los criticamente. Assim, depois do reconhecimento e da compaixão, o público se vê impelido a uma atitude distanciada e crítica diante de situações que são, em sua essência, as mesmas.

Os mitos e as falhas humanas são pervertidos na comédia, num movimento de ridicularização não apenas dos temas, mas também das personagens das tragédias e das epopéias (como n’*As Rãs*, de Aristófanes). Ao mesmo tempo que esta opção estética traz uma espécie de alívio social, visto que, perante a comédia, todos podem reconhecer seus defeitos e rir deles, há também um distanciamento imposto pelo riso: quando apontamos os problemas sociais e a corrupção humana, adotamos uma distância da circunstância, o que implica uma posterior reflexão e uma inevitável crítica da sociedade que está envolvida na situação retratada na comédia. O riso pode ser, então, fonte de prazer e reflexão, impulsionando a sociedade a questionar sua realidade sempre.

Além disso, considerando que o cômico não oferece perigo de destruição ou catástrofe, ele se opõe por isso mesmo à tragédia, pois “se o defeito cômico é inofensivo e não engendra dor nem destruição, é ao *páthos*, à violência trágica, definida como ‘ação destrutiva ou dolorosa’, que ele se opõe” (Alberti: 1999, 46). O fato de a comédia oferecer um contraponto à tragédia faz com que o cômico exerça na platéia efeito inverso ao efeito catártico da tragédia. Assim, a catábase passa a ser o ponto máximo da comédia, em que a população, juntamente com o coro, defensor das idéias do autor, debate sobre a vida pública e assume uma visão crítica da sociedade.

A despeito da sua função social, a comédia, para sua realização, recorre a uma série de procedimentos técnicos próprios, que são os desencadeadores do riso na platéia. A esse respeito, depois da especulação sobre o que teria acontecido ao livro de Aristóteles que dissertava sobre a comédia, houve algumas tentativas de se reconstituir as idéias do filósofo. Richard Janko (1984) recuperou o *Tractatus Coislinianus*, texto pós-aristotélico que constitui um esboço com base nas idéias aristotélicas (não se sabe se Coislin conhecia ou não o livro II da *Poética*) e o publicou. Nesse texto, encontra-se uma definição de comédia que muito se assemelha à definição de tragédia que nos ficou de herança do filósofo grego, deixando clara a proposta que buscava o máximo de fidelidade ao pensamento de Aristóteles:

Comedy is an imitation of an action that is absurd and lacking in magnitude, complete, <with embellished language,> the several kinds (of embellishment being found) separately in the (several) parts (of the play); (directly represented) by person<s> acting, and <not> by means of narration; through pleasure and laughter achieving the purgation of the like emotions.⁷

⁷ Tradução livre: “Comédia é uma imitação de uma ação absurda e desprovida de grandeza, completa <com linguagem ‘embelezada’>, as muitas partes (em que se encontra beleza) separadas em (muitas) partes (da peça); (diretamente representada) por personagens agindo, e <não> por meio de narração; através do prazer e da gargalhada se realiza a purgação das emoções”.

Percebe-se a intenção de refazer tal conceituação nos moldes da definição de tragédia. Assim, a comédia seria, para Aristóteles, a imitação de uma ação completa, absurda e sem grandiosidade, o contrário da tragédia e da epopéia. Além disso, ela é apresentada por intermédio das ações de atores, e não de narração, o que a aproxima da tragédia e a distancia da epopéia. O elemento que também revela a distinção da comédia em relação à tragédia e à epopéia é a purgação das emoções por meio das gargalhadas e do prazer.

Enquanto a tragédia realiza a catarse, a purgação das emoções por meio do sofrimento da personagem, que provoca a compaixão, a comédia provoca o riso, que realiza outra espécie de purgação deleitosa – a catástase (Nuñez: 1991, 109-112), que acaba por impelir o espectador à crítica, pois sua estabilidade emocional não se abala.

O *Tractatus Coislinianus* trouxe outros elementos à investigação teórica sobre a comédia. Ele revela uma classificação de elementos cômicos em dois tipos: as *léxeis* (expressões da língua) e os *pragmata* (eventos e coisas); assim, o cômico nasce das ações ou do discurso. No que diz respeito ao discurso, o *Tractatus* enumera sete expressões que provocam efeito cômico. Para cada um delas, é possível encontrar, no *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna (2002), exemplos contundentes:

1 – Para a homonímia, há a referência de João Grilo ao canto gregoriano: “– Não sei quê, não sei quê, *defunctorum*” (p. 86).

2 – Correspondendo à sinonímia, a menção ao gato que “descome” dinheiro, o verbo funciona como sinônimo de “defecar”, para dar um tom mais ingênuo e leveza à cena:

João Grilo – Pois vou vender a ela, para tomar o lugar do cachorro, um gato maravilhoso, que descome dinheiro. Chicó – Descome, João? João Grilo – Sim, descome, Chicó, come ao contrário. (Suassuna: 2002, 88)

3 – Em relação à repetição de palavras, pode-se mencionar o lamento da mulher do padeiro pela morte do cachorro, que acaba sendo acompanhado por João Grilo e Chicó, num efeito hilariante decorrente do caráter sucessivo e mecânico da interjeição que, supostamente, só se emite espontânea e até inesperadamente:

Mulher (entrando) – *Ai, ai, ai, ai, ai! Ai, ai, ai, ai, ai!*

João Grilo (mesmo tom) – *Ai, ai, ai, ai, ai! Ai, ai, ai, ai, ai!* (Dá uma cotovelada em Chicó)

Chicó (obediente) – *Ai, ai, ai, ai, ai! Ai, ai, ai, ai ai!* (Suassuna: 2002, 59)

4 – A paronímia, eficacíssima nos jogos de palavras semelhantes pela forma ou pela estrutura fônica, mas diferentes pelo sentido, favorece os enganos semânticos e as burlas mal-intencionadas. Na peça brasileira, o diálogo entre o padre e o bispo exemplifica bem este caso:

Padre – O Grilo tinha me dito que era o cachorro! Bispo – O grilo? Padre João, você quer brincar comigo? Que história de grilo e cachorro é essa? (Suassuna: 2002, 77-78).

5 – O emprego do diminutivo também comparece, na mudança de humor que a mulher do padeiro sofre, no momento em que João Grilo lhe oferece outro bicho de estimação, em substituição ao falecido: “(...) Traga, João, já estou gostando do bichinho.” (Suassuna: 2002, 93).

6 – Da mesma forma, a apontada alteração de palavras por gestos e sons e erros gramaticais parece constituir um recurso “natural” à comicidade de Suassuna, uma vez que suas peças se constituem sempre numa ação preferencialmente transcorrida em ambientes simples, das quais participam representantes das camadas sociais mais desfavorecidas (e baixo índice de escolaridade). Essa população cênica é, por conseguinte, facilmente identificável por uma gestualidade espontânea, um registro lingüístico notoriamente marcado por desvios da norma culta. Mais uma vez serve de exemplo a este tipo de procedimento cômico a palavra “descome”, que consiste numa

derivação imprópria, e não corresponde à norma culta da língua, pois é registrada como regionalismo.

7 – Já no caso dos eventos e coisas (como objetos e animais), são mencionados nove procedimentos que realizam a modificação de uma história, de uma situação ou das formas de representação, apresentados a seguir. Enumerando-as, como se fez anteriormente, encontram-se: decepção, assimilação, impossível, possível e inconseqüente, coisas que fogem à expectativa, construção da base das personagens, danças vulgares, erros e argumentação desconjuntada. Nesse contexto, porém, a metáfora está ausente, o que inviabiliza o lirismo e a figuração poética, valendo o desvio da linguagem em prol dos efeitos cômicos.

1 – A decepção – como o momento do *Auto da Compadecida* em que Chicó, depois de ficar feliz com a notícia de que João Grilo sobreviveu, lembra-se de que fez uma promessa que os deixaria pobres novamente:

João Grilo – Por que essa gritaria, homem de Deus? Chicó – Eu pensei que você tinha morrido, João! João Grilo – E o que é que tem isso, homem? Chicó – Tem que eu, pensando que não tinha mais jeito, fiz uma promessa a Nossa Senhora para dar todo o dinheiro a ela, se você escapasse! João Grilo – Ai meu Deus, ai minha Nossa Senhora! (Suassuna: 2002, 197-198)

2 – a assimilação – a imitação que João Grilo faz do tom da voz do sacristão no enterro do cachorro Xaréu:

Bispo, *sorridente* – O enterro! Padre, *sorridente* – Sim, o enterro. Bispo – Em latim? Sacristão – Nada, eu disse aí umas quatro ou cinco coisas que sabia, coisa pouca. João Grilo, *gregoriano* – Não sei quê, não sei quê, defunctorum. (Suassuna: 2002, 86)

3 – O impossível – o gato que “descome” dinheiro:

João Grilo – Eis aí o gato. Mulher – E daí? João Grilo – É só tirar o dinheiro. Mulher – Pois tire. João Grilo, *virando o gato para Chicó, com o rabo levantado* – Tire aí, Chicó. Chicó – Eu não, tire você. João Grilo – Deixe de luxo, Chicó, em ciência tudo é natural. Chicó – Pois se é natural, tire. João Grilo – Então tiro (Passa a mão no traseiro do gato e tira uma

prata de cinco tostões.) Está aí, cinco tostões que o gato lhe dá de presente. (Suassuna: 2002, 95-96)

E o episódio da gaita benta:

João Grilo – Um momento. Antes de morrer, quero lhe fazer um grande favor. Severino – Qual é? João Grilo – Dar-lhe esta gaita de presente. Severino – Uma gaita? Para que eu quero uma gaita? João Grilo – Para nunca mais morrer dos fermentos que a polícia lhe fizer. (Suassuna: 2002, 121-130)

4 – O possível e inconseqüente – para o padre João, a suposta bênção do cachorro: “Padre – Nem eu. Não vejo mal nenhum em se abençoar as criaturas de Deus.” (Suassuna: 2002, 34).

5 – As coisas que fogem à expectativa – como a herança do cachorro para o Bispo, o padre e o sacristão:

João Grilo – É mesmo, é uma vergonha. Um cachorro safado daquele se atrever a deixar três contos para o sacristão, quatro para o padre e sete para o bispo, é demais. Bispo, *mão em concha no ouvido* – Como? João Grilo – Ah! E o senhor não sabe da história do testamento ainda não? Bispo – Do testamento? Que testamento? Chicó – O testamento do cachorro. Bispo – Testamento do cachorro? Padre, *animando-se* – Sim. O cachorro tinha um testamento. Maluquice de sua dona. Deixou três contos de réis para o sacristão, quatro para a paróquia e seis para a diocese. (Suassuna: 2002, 84-85)

6 – A construção da base das personagens – no caso do *Auto*, a cultura popular nordestina e seus traços medievais.

7 – As danças vulgares – sua ausência se deve ao conteúdo religioso do *Auto da Compadecida*, já que danças vulgares comprometeriam a verossimilhança da obra por seu caráter vulgar e entorpecido.

8 – Os erros – a ganância de João Grilo no momento em que deveria fugir da morte, o que acaba lhe custando a vida:

João Grilo – Nada disso, só saio daqui com o testamento do cachorro. (...)
João Grilo – Então vamos embora, mas deixe de agouro. *Chicó sai para a*

cidade, mas João pára no limiar, erguendo teatralmente os braços. João Grilo – E agora vida boa e a independência para João Grilo e para Chicó, graças à minha sabedoria e ao testamento do cachorro. Chicó, de fora – João, venha embora, pelo amor de Deus! João Grilo – Já vou, Chicó, João Grilo já vai. O Cangaceiro reergue dificilmente a cabeça, pega o rifle, atira em João e morre. João entra em cena segurando o espinhaço e senta-se no chão. Chicó volta correndo. (Suassuna: 2002, 131-133)

9 – A argumentação desconjuntada – momentos em que Chicó tenta esclarecer detalhes de suas histórias, mas se enrola, terminando sempre com um “não sei, só sei que foi assim”:

Chicó – Bom eu digo assim porque sei como esse povo é cheio de coisas, mas não é nada de mais. Eu mesmo já tive um cavalo bento. João Grilo – Que é isso, Chicó? (*Passa o dedo na garganta.*) Já estou ficando por aqui com suas histórias. É sempre uma coisa toda esquisita. Quando se pede uma explicação, vem sempre com “não sei, só sei que foi assim”. Chicó – Mas se eu tive mesmo o cavalo, meu filho, o que é que eu vou fazer? Vou mentir, dizer que não tive? João Grilo – Você vem com uma história dessas e depois se queixa porque o povo diz que você é sem confiança. Chicó – Eu, sem confiança? Antônio Martinho está aí para dar as provas do que eu digo. João Grilo – Antônio Martinho? Faz três anos que ele morreu. Chicó – Mas era vivo quando eu tive o bicho. João Grilo – Quando você teve o bicho? E foi você quem pariu o cavalo, Chicó? Chicó – Eu não. Mas do jeito que as coisas vão, não me admiro mais de nada. No mês passado uma mulher teve um, na serra do Araripe, para os lados do Ceará. (...) João Grilo – Não, mas eu me admiro é eles correrem tanto tempo juntos, sem se apartarem. Como foi isso? Chicó – Não sei, só sei que foi assim. Saí tangendo os bois e de repente avistei uma cidade. É uma história que eu não nem de contar. (Suassuna: 2002, 26-29)

Um bom exemplo de discurso cômico é o trecho do *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, em que João Grilo tenta vender à mulher do padeiro um gato que “descome dinheiro”. Está claro que, nesse trecho, os procedimentos de ação também são fundamentais, uma vez que João coloca as moedas no gato e depois as tira, como se o animal estivesse realmente defecando, o que, para o espectador, é muito engraçado, pois a personagem o faz com expressão de nojo. Na maioria das vezes, são combinados os elementos, para que se chegue a um denominador realmente engraçado. Dificilmente se vê numa comédia um jogo de palavras sem a conjugação da expressão corporal do ator.

Ora, esses procedimentos estéticos contribuem, com efeito, para a produção de momentos cômicos, pois revelam atitudes e falas que vão contra tudo o que é considerado elegante e ponderado.

Sem dúvida, o *Tratatus* é a base de todos os estudos sobre o cômico, e reflete muitos elementos que encontramos não apenas nas peças cômicas, mas também em muitos programas humorísticos da atualidade. Deve-se pensar, contudo, que esses procedimentos precisam ser bem medidos, para que as intervenções cômicas não se banalizem, o que diminuiria a relevância da obra. A importância do *Tractatus Coislinianus* está no fato de não apenas realizar uma tentativa de recuperar as idéias aristotélicas sobre a comédia, mas também elencar os procedimentos cômicos e classificá-los conforme sua natureza.

Voltando a Aristóteles, lê-se, em afirmativa da *Poética* (Capítulo IX), que a comédia é a prova de que a poesia revela um caráter filosófico, pois

(...) a Poesia encerra mais filosofia e elevação do que a História; aquela enuncia verdades gerais; esta relata fatos particulares (...). No que concerne à comédia, isso a esta altura já se tornou evidente, pois a fábula é composta segundo as verossimilhanças e depois é que se dão nomes quaisquer às personagens, não como os poetas iâmbicos, que escrevem visando a pessoas determinadas. (Op. cit: 1984, 28-29)

Além disso, “Aristóteles nunca disse que ‘o riso é próprio do homem’; ele apenas disse que o homem ‘é o único animal que ri’ ou que ‘nenhum animal ri, exceto o homem’” (Minois: 2003, 72), o que demonstra a consciência do filósofo em relação à natureza do riso. Afirmando que o homem é o único animal que ri, Aristóteles acaba por mencionar algumas coisas que distinguem o homem dos outros animais: a fala, o pensamento e o riso. A dimensão humana do riso se deve ao fato de este não se constituir apenas como um fenômeno que denota uma reação a um estímulo físico, como as cócegas, mas como a resposta a estímulos mentais, como a visão de uma

pessoa que cai devido a um escorregão ou mesmo a leitura de algo engraçado, como uma anedota. Contudo, a proposta não é investigar o riso na acepção neurológica, mas demonstrar que ele é uma síntese do pensamento crítico sobre a realidade social. Assim, pode-se afirmar que a comédia é a expressão do pensamento de determinada época, como sintoma das doenças sociais, acusando um diagnóstico na maioria das vezes preciso.

Se Aristóteles elegeu a comédia como a prova da relação da poesia com a filosofia, com suas afirmações categóricas, conferiu valor negativo ao cômico, uma vez que, em comparação com o trágico, é sempre visto como feio, como deformação e, conseqüentemente, degradação, muitas vezes representada na figura do bufão.

Ao que parece, a bufonaria, para Aristóteles, era uma forma de expressão bastante popular:

Segundo Aristóteles, a sociedade grega do século IV a.C. aprecia muito os bufões:

‘Como o gosto pela pilhéria é muito difundido, e a maior parte das pessoas tem nos gracejos e nas pilhérias uma fonte de prazer maior que o necessário, confere-se aos bufões uma reputação de pessoas de espírito, só porque eles agradam’. (Aristóteles, *Ética a Nicômaco*, IV, VIII, 9. Apud Minois: 2003, 73)

Isso demonstra que desde a Antigüidade os bufões se instituíram como uma classe de artistas essenciais para a sociedade. Prova disso são as associações de bufões, que eram populares na Grécia antiga (Minois: 2003, 57). A bufonaria migrou das festas nas vias públicas para as comemorações no interior dos lares gregos antigos e, posteriormente, permaneceu como parte essencial da organização social da Idade Média (Minois: 2003, 55). Eles representavam a mentalidade burlesca levada às últimas conseqüências, constituindo verdadeiras caricaturas humanas, e suas vidas tinham um

ritmo completamente diferente dos demais cidadãos, pois, para eles, tudo era motivo para riso.

Apesar de constituírem uma classe, os bufões e bobos medievais eram marginalizados, pois ameaçavam a ordem social. Em contrapartida, eram requisitados para animarem festas particulares e festivais populares. Enfim, pode-se dizer que a bufonaria era um “mal necessário”, pois proporcionava, com seu excesso, um certo equilíbrio em relação à repressão social imposta pelas autoridades governamentais.

Se a bufonaria foi desprezada por intelectuais, o cômico, ao contrário, despertou, desde suas manifestações mais remotas, o interesse de filósofos e, a partir do momento em que começou a ser alvo de investigações intelectuais, o riso passou a ser controlado:

(...) os platônicos e aristotélicos domesticam o riso para fazer dele um agente moral (zombando dos vícios), um agente de conhecimento (despistando o erro pela ironia) e um atrativo da vida social (por eutrapelia); mas eles banem rigorosamente o riso da religião e da política, domínios sérios por excelência. O riso opõe-se ao sagrado. (Minois: 2003, 76)

Em função dessa especificidade ambígua – a um só tempo desprezível e perigosa, atentatória, mas ciosamente reflexionada pela filosofia – o riso, e, por conseguinte, o cômico, começa a fazer parte da desconstrução da seriedade, num movimento de dessacralização da realidade. A migração do riso para uma esfera marginal à seriedade vai redundar numa racionalidade paralela, concernente à lógica da não-seriedade, da piada, da bufonaria, enfim, do riso. Essa lógica, por “margear” o *status quo*, tende cada vez mais a exercer, ainda que sob a máscara da palhaçada, uma função de crítica da sociedade e do comportamento humano, seja ele na esfera pública ou na esfera privada.

Assim nasce a divisão entre o cômico e a comédia: se, por um lado, o cômico burlesco é desprezado pela parcela intelectual da sociedade, por outro, ele continua vigorando nas ruas, livre e sem regras muito rígidas. A comédia passa a ser, então, o reflexo da “domesticação” da sociedade, com regras bem estipuladas e um código de elegância que repudia a piada grosseira e a conotação sexual. Aristófanes foi, dos autores que resistiram ao tempo, o último a conciliar técnica e bufonaria. A comédia nova trouxe para o palco os costumes e os tipos, dos quais o paradigma cômico não conseguiu se desfazer nunca. A preocupação com a técnica e os mecanismos cênicos envolvidos na produção do riso acabaram por desviar o espetáculo teatral das manifestações cômicas primordiais, dos carnavais, trazendo para a cena grande parcela de texto preconcebido e pequena parcela de improviso. O raciocínio e a *tékhne* dominam, pois, o *proskénion*.

Bergson (2001), no ensaio sobre o riso, divide as estratégias utilizadas pela comédia para fazer o público rir em dois grupos: os procedimentos de ação e os procedimentos de palavra.

No primeiro grupo estão:

(1) mecanicidade dos movimentos – o movimento corporal das personagens se dá de forma mecânica, seja por meio de uma rigidez insólita ou por uma agilidade inumana, dando ao público uma idéia de fantoches. Esta estratégia é muito bem empregada na cena em que João Grilo finge matar Chicó para enganar Severino com a história da gaita benta, em que Chicó, ao ouvir a música tocada pelo amigo, dança como um boneco. Os movimentos segmentados e o ritmo da música tornam Chicó uma personagem desumanizada nesse momento:

Severino – Vi você dar a facada, disso nunca duvidei. Agora, quero ver é você curar o homem. João Grilo – É já. Começa a tocar na gaita e Chicó começa a se mover no ritmo da música, primeiro uma mão, depois as duas, os braços, até que se levanta como se estivesse com a dança de São Guido. (Suassuna: 2002, 124)

(2) imitação da deformidade – é utilizada sempre que uma personagem exige do ator que ele finja apresentar uma deformidade que ele não tem, dessa forma, a deformidade é risível porque se trata de uma caricatura, e não a situação real. O *Auto* não apresenta esta situação explícita, mas na adaptação para o cinema há o exemplo do ator Mateus Naschtergaile, que finge ser estrábico para compor a personagem João Grilo.

(3) mascarada social – todas as vezes que a comédia coloca em questão as atitudes sociais, está em foco a mascarada social, ou seja, todas as convenções de que lança mão a sociedade para disfarçar seus defeitos e problemas. O comportamento do Bispo na cena em que ele justifica o comportamento do Sacristão ao enterrar um cachorro do padeiro por causa do testamento do animal é um exemplo típico. Note-se o vocabulário jurídico utilizado para legitimar uma atitude considerada pelas mesmas personagens como uma afronta à religião que representam:

Bispo – Não resta nenhuma dúvida, foi tudo legal, certo e permitido. Código Canônico, artigo 368, parágrafo terceiro, letra b. Sacristão – Quer dizer que não agi mal? Bispo – Muito pelo contrário, você agiu muito bem. (Suassuna: 2002, 100)

(4) enfoque no físico quando a questão é moral – prática recorrente na comédia, este procedimento dirige a atenção do espectador para o físico de determinada personagem quando a questão relevante é seu caráter. Pode ser utilizado também para chamar a atenção para um problema social, como no episódio em que João Grilo

menciona a cor de Manuel quando o importante no momento é que seriam todos julgados por ele. A questão do preconceito racial se revela na cena:

João Grilo – Porque... não é lhe faltando com o respeito não, mas eu pensava que o senhor era muito menos queimado. Bispo – Cale-se, atrevido! Manuel – Cale-se você. Com que autoridade está repreendendo os outros? (...) Você estava mais espantado do que ele e escondeu essa admiração por prudência mundana. O tempo da mentira já passou. (Suassuna: 2002, 148)

(5) ridicularização de determinada profissão – toda comédia, por meio de variados artifícios, questiona algumas das profissões mais valorizadas na sociedade, com personagens que revelam as ridicularidades de cada uma delas. Médicos, professores, juízes e advogados são exemplos de personagens que apresentam as situações as mais embaraçosas e reveladoras a respeito de suas profissões. Ainda que não apresentem estes profissionais, o *Auto* ridiculariza aqueles que executam as leis, distorcendo-as e adaptando-as a seus interesses. Várias cenas contêm críticas ao universo jurídico, desde as faudes dos representantes da Igreja até as estratégias de João Grilo para convencer seus juízes de que ele e seus companheiros merecem um destino melhor do que ir para o inferno. Um bom exemplo é o procedimento entre o Encourado e Manuel para iniciar o julgamento:

Manuel – Silêncio, João, Não perturbe. (*Ao Encourado*) Faça a acusação do bispo. (*Aqui, por sugestão de Clênio Wanderley, o Demônio traz um grande livro que o Encourado vai lendo*). Encourado – Simônia: negociou com o cargo, aprovando o enterro de um cachorro em latim, porque o dono lhe deu seis contos. (Suassuna: 2002, 150)

(6) repetição – a repetição é um procedimento que não falta a nenhuma comédia. Ao repetirem as ações, as personagens dão um ar mecânico à cena, o que se torna engraçado, pois tem algo de absurdo e irreal. Na cena em que João vende à mulher do padeiro o gato que descome dinheiro, a ação de tirar os tostões do gato é

repetida para dar um tom engraçado, pois, no momento em que João coloca a mão no rabo do gato, ele faz cara de nojo e retira o tostão, o que aumenta a comicidade:

João Grilo – Então tiro. (Passa a mão no traseiro do gato e tira uma prata de cinco tostões.) Está aí, cinco tostões que o gato lhe dá de presente. Mulher – Muito obrigada, mas se você não se zanga eu quero ver de novo. João Grilo – De novo? Mulher – Vi você passar a mão e sair com o dinheiro, mas agora quero ver é o parto. João Grilo – O parto? Mulher – Sim, quero ver o dinheiro sair do gato. João Grilo – Pois então veja. (Suassuna: 2002, 96-97)

(7) bola de neve – os acontecimentos se acumulam e vão ganhando um corpo maior, avultando uma grande confusão. As trapalhadas e invenções de João Grilo são um exemplo de bola de neve: o enterro do cachorro e o gato que descome dinheiro, quando descobertos, causam grande tumulto entre as personagens: “Bispo – Afinal que barulhada é essa? Padeiro – Foi esse ladrão que vendeu um gato à minha mulher, dizendo que ele botava dinheiro, senhor bispo.” (Suassuna: 2002, 104).

Já no segundo grupo, podemos definir os seguintes procedimentos de palavra:

(1) a repetição – à proporção que as ações se repetem, o texto tem de seguir a mesma direção, para que um procedimento complemente o outro e a trama faça sentido. Assim, quando há uma repetição de ação, geralmente também acontece a repetição de palavra, como na cena do enterro do cachorro, em que João Grilo e Chicó imitam a patroa no choro e, na cena, os atores vão na direção do animal morto: “Mulher, *entrando* – Ai, ai, ai, ai, ai! Ai, ai, ai, ai, ai! João Grilo, *mesmo tom* – Ai, ai, ai, ai, ai! Ai, ai, ai, ai, ai! *Dá uma cotovelada em Chicó*. Chicó, *obediente* – Ai, ai, ai, ai, ai! Ai, ai, ai, ai, ai!” (Suassuna: 2002, 59).

(2) a inversão – a noção de “mundo às avessas” é o que define este procedimento, que permeia toda a trama de Suassuna. Desde a esperteza que permite a um pobre sertanejo driblar situações as mais inusitadas e difíceis de contornar até a maneira com que João Grilo lida com as autoridades, sejam elas do plano terrestre ou do

divino, demonstram a lógica da inversão. Dessa forma, tanto no embuste quanto no momento em que salva seus companheiros, João Grilo é a personagem a partir da qual a inversão se manifesta na peça. Mesmo deixando evidente que o amarelinho não teve instrução básica (“Padre – Ah, você sabe ler, João? João Grilo – Não, conheci pelo peso” (Suassuna: 2002, 101)) nem domina um vocabulário extenso (Manuel, *ao Encourado* – Anote aí negação do livre arbítrio contra João. Encourado – Está anotado. Manuel – Pois desanote. Não está vendo que é brincadeira? João sabe lá o que é livre arbítrio?” (Suassuna: 2002, 157-158)), a trama revela situações que a personagem domina o universo jurídico: “João Grilo – É assim de vez? É só dizer ‘pra dentro’ e vai tudo? Que diabo de tribunal é esse que não tem apelação?” (Suassuna: 2002, 143).

(3) a interferência das séries – ocorre quando uma situação pertence a duas séries de acontecimentos diferentes ao mesmo tempo, de forma que possa ser interpretada de duas maneiras. Este procedimento de palavra se subdivide em:

a) Qüiproquó – é o que apresenta dois sentidos diferentes para uma situação, o real e o que as personagens criam, o que provoca o equívoco de se tomar uma coisa por outra. Tal oscilação entre as interpretações dos atores e da platéia, segundo Bergson, é o que confere a graça ao qüiproquó.

b) Chiste – definido como dito espirituoso, pilhéria, o chiste é representado em cena na comédia, reduzido a seus elementos mais simples. As piadas de João Grilo em relação às demais personagens são bons exemplos de chiste, como o comentário que faz a respeito do Encourado: “João Grilo – Foi gente que eu nunca suportei: promotor, sacristão e soldado de polícia. Esse aí é uma mistura disso tudo” (Suassuna: 2002, 150). Aqui o Encourado é comparado a figuras que são sempre alvo de piadas por representarem a autoridade e muitas vezes não a executarem com justiça, como o

cachorro, animal sempre utilizado para agredir alguém a quem se quer chamar desqualificado. Mistura de autoridade e baixo nível, a imagem produzida por esta fala só pode ser engraçada.

c) Paródia – de acordo com Bergson, obtém-se a paródia transformando uma situação solene em algo completamente familiar ao público a que se destina. Dessa forma, todo o universo jurídico, que representa um enigma para a maioria da população brasileira, torna-se motivo de riso na obra de Suassuna, como se pode verificar na cena em que João Grilo solicita um advogado de defesa, papel representado pela Compadecida, santa mais popular e venerada da religião católica no Brasil. A evocação da Santa torna tudo familiar ao clima sertanejo com os versos de Canário Pardo:

João Grilo – Ah isso é comigo. Vou fazer um chamado especial, em verso.
Garanto que ela vem, querem ver? (*Recitando.*)

Valha-me Nossa Senhora,
Mãe de Deus de Nazaré!
A vaca mansa dá leite,
A braba dá quando quer.
A mansa dá sossegada,
A braba levanta o pé.
Já fui barco, fui navio,
Mas hoje sou escaler.
Já fui menino, fui homem,
Só me falta ser mulher. (Suassuna: 2002, 169-170)

d) Trocadilho – o trocadilho é o procedimento de palavra em que, aparentemente, a mesma frase tem dois sentidos diferentes, contudo, trata-se de duas frases diferentes, com palavras diferentes, que, por terem sons parecidos, finge-se confundir.

e) Jogo de palavras – estratégia em que duas idéias diferentes se apresentam numa única frase, com as mesmas palavras. O que ocorre é o aproveitamento de um duplo sentido que uma palavra pode apresentar, principalmente na passagem do sentido próprio ao figurado. Esse procedimento remete à idéia de um “descuido de linguagem”:

“o jogo de palavras denuncia portanto uma distração momentânea da linguagem e por isso, aliás, é engraçado” (Bergson: 2001, 91). É o caso da cena em que Major Antônio Morais vai pedir ao padre que benza seu filho mais novo e, por causa das histórias de João Grilo, o padre pensa que deve benzer o cachorro do major:

Padre – É o que eu vivo dizendo, do jeito que as coisas vão, é o fim do mundo. Mas que coisa o trouxe aqui? Já sei, não diga, o bichinho está doente, não é? Antônio Morais – É, já sabia? Padre – Já, aqui tudo se espalha num instante. Já está fedendo? Antônio Morais – Fedendo? Quem? Padre – O bichinho! Antônio Morais – Não. Que é que o senhor quer dizer? Padre – Nada, desculpe, é um modo de falar. Antônio Morais – Pois o senhor anda com uns modos de falar muito esquisitos. Padre – Peço que desculpe um pobre padre sem muita instrução. Qual é a doença? Rabugem? Antônio Morais – Rabugem? Padre – Desculpe, desculpe, eu devia ter dito ‘pela cauda’. Deve-se respeito aos enfermos, mesmo que sejam os de mais baixa qualidade. Antônio Morais – Baixa qualidade? Padre João, veja com quem está falando. A igreja é uma coisa respeitável, como garantia da sociedade, mas tudo tem um limite. Padre – Mas o que foi que eu disse? Antônio Morais – Baixa qualidade! Meu nome é Antônio Noronha de Brito Morais e esse Noronha de Brito veio do Conde dos Arcos, ouviu? Gente que veio nas caravelas, ouviu? Padre – Ah bem e na certa os antepassados do bichinho também vieram nas galeras, não é isso? Antônio Morais – Claro! Se meus antepassados vieram, é claro que os dele vieram também. Que é que o senhor quer insinuar? Quer dizer por acaso que a mãe dele... Padre – Mas, uma cachorra! (Suassuna: 2002, 45-47)

Este trecho revela uma situação em que as duas personagens estão falando de coisas diferentes pensando que estão falando da mesma coisa. O constrangimento do padre ao se deparar com tamanho excentrismo por parte do major é proporcional à raiva que o major sente ao ser “insultado” pelo padre, que insiste em chamar seu filho de cachorro. O jogo de palavras é tão eficiente que mesmo quando o padre usa um termo que poderia esclarecer o mal-entendido a situação não se desfaz, pois “bichinho”, principalmente na região em que se situa a peça, é também uma forma carinhosa de se dirigir ou falar sobre alguém.

Os procedimentos de palavra, embora sejam muito importantes na construção do cômico, só atingem seu potencial máximo quando conciliados com os procedimentos

de ação, pois, segundo Bergson (2001, 82), a comicidade das ações e das situações se projeta no plano das palavras. Assim, a comédia, para ser realmente engraçada e prazerosa, deve construir os procedimentos de palavra na mesma proporção que os de ação, num movimento de complementaridade que envolve o gestual e a desenvoltura vocal dos atores.

Pode-se afirmar, portanto, que o teatro como crítica social se torna muito mais eficiente quando se trata da comédia, pois este tipo de representação permite ao espectador realizar uma reflexão isenta de emoção. A distância que se estabelece entre personagens e público não permite que haja compaixão, identificação, catarse. O riso como crítica se institui já na Antigüidade, com a parábase aristofânica, que, pela voz do coro, transmite sua opinião e incita a platéia a protestar contra a política e as relações sociais (Duarte: 2000).

Desta feita, as razões do riso se revelam não apenas no palco, por intermédio da atuação das personagens, mas também pela forma como se começa a pensar no cômico e pela estrutura fixa que se estabelece para seus espetáculos. A comédia passa a ser, primordialmente, espaço de crítica social estabelecida por meio dos desvios e do ridículo.

1.2. As razões do jogo

O jogo parece ser um comportamento cuja origem se pode definir. Contudo, sua importância se revela em várias esferas, o que se comprova pela numerosa quantidade de estudiosos que se debruçaram sobre o tema. Não se propõe, aqui, esgotar o assunto, mas utilizar informações que lhe concernem, para fundamentar aspectos capitais deste trabalho.

Segundo o *Dicionário Houaiss eletrônico*, “jogo” vem do latim vulgar *jocus*, -i, gracejo, graça, pilhéria, mofa, escárnio, zombaria. A raiz é mais recente e substituiu a forma clássica *ludus*, -i, associada a divertimento, recreação. Uma reflexão de base etimológica levava à ligação da palavra jogo à descontração, ao divertimento, no plano de uma atitude que contagia o espírito, pelo étimo vitorioso; em contrapartida, a práticas jocosas e liberadoras de alegria, pelo étimo mais antigo.

No entanto, a Grécia antiga propõe duas palavras para designar jogo: *paidiá* (brincadeira) e *agón* (competição, conflito). A primeira remete ao universo infantil das brincadeiras ingênuas; a segunda está vinculada ao universo adulto, aos jogos olímpicos e às disputas entre grupos.⁸

Não serão alvo de observação, neste texto, os jogos de azar ou jogos infantis, mas apenas aqueles que envolvem estruturas mais complexas, em especial o jogo da *mimesis*.

Segundo Huizinga (2001: 16), não apenas o homem tem o privilégio de jogar, mas também os animais. O que difere o jogo dos homens daquele realizado entre os demais seres vivos é a sensação estética provocada por ele. Sua tentativa de definição é bem instigante:

(...) poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meio semelhantes.

⁸ Cabe lembrar que as disputas não se dão apenas no nível do entretenimento, pois em todas as esferas da vida, como no trabalho, entre as classes sociais ou mesmo entre partidos políticos, podem-se encontrar as disputas. Isso revela uma relação do jogo com a essência da vida social.

Para este autor, o jogo está, na história social, envolvido num véu de sacralidade, uma vez que sempre requer uma série de procedimentos especiais, por isso sua ligação com o teatro. Seja nos jogos que entretêm, seja nos jogos dramáticos, os procedimentos rituais são “encenados”, constituem-se, em ambas as situações, como atividades que envolvem ação. A idéia de repetição desenvolvida pelo autor é pertinente, na medida em que se pode verificar que o conjunto de regras e procedimentos do jogo é sempre repetido, conferindo-lhe um caráter não apenas de representação, mas também de apresentação, demonstração. As ações que constituem o drama (a ação representada no palco) podem estar presentes tanto em um espetáculo quanto em uma competição. Mas, nos ritos, o que existe é um evento inserido no cotidiano. Logo, a palavra representação não exprime exatamente o sentido do ato, pois, neste caso, representação é realmente identificação ou reapresentação do acontecimento que se repete. Isso significa que o ritual, em vez de mostrar figurativamente um acontecimento, reproduz o mesmo na ação, o que o torna parte do ato sagrado (Huizinga: 2001, 18).

Diante disso, é preciso pensar em alguns traços que estão sempre presentes no jogo: 1) material lúdico, ou seja, o material com que se joga; 2) estrutura lúdica, aquilo que se joga; 3) prática lúdica ou ação de jogar.

O material lúdico pode ser um objeto, um elemento da natureza ou mesmo as idéias, ao passo que a estrutura é o sistema de regras que está envolvido no jogar. No caso do sistema literário, diz respeito a tudo o que provoca a imaginação do receptor, seja um jogo de palavras ou uma indução à produção de imagens mentais no receptor ou mesmo um fato perturbador.

Já a prática remete à ação de jogar, a ruptura temporal que se faz no momento em que se esquece de toda a vida cotidiana e se realiza o jogo, a fruição. No caso da arte, esta ação pode ser desde a observação de uma obra visual, como uma pintura ou escultura, até a leitura de um texto.

Tendo em vista tais marcas, seria justo conceituar como jogo o sistema de regras ou o sistema de escolhas livres em torno dos quais se realizará a ação. Este sistema é livre porque não precisa obedecer a nenhum padrão social preestabelecido, pois o jogo é um exercício livre do espírito humano. Para Huizinga, pelo fato de o jogo apresentar caráter livre, não está inserido entre as atividades cotidianas, o que o torna um evento à parte:

(...) primeira característica do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. (...) o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. (Huizinga: 2001, 11)

Por causa de seu caráter extra-real e cotidiano, o jogo pode contagiar a tal ponto seus participantes, que os absorve e os faz esquecer por alguns momentos a vida real, o que lhe conferiu durante algum tempo uma conotação pejorativa, aliada sempre ao vício e à má conduta. Desde a Antigüidade até o século XVII, o jogo foi considerado uma atividade menor, mera distração. Apenas a partir de Schiller, com sua *Educação estética do homem* (1793-5), o jogo passa a ter destaque no pensamento filosófico (Duflo: 1999).

A relação do jogo com a estética não se deve apenas a uma beleza interna do jogo, mas ao fato de que todo jogo tem sua ordem, sua organização interna, suas próprias leis. A relação entre ordem e jogo, ao que parece, é o que lhe confere um estatuto estético, pois ele tem uma “tendência para ser belo”, talvez idêntico ao impulso à criação de formas ordenadas do jogo. Prova disso é o vocabulário empregado para

designar os elementos do jogo, quase todo ligado à estética: “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião”. Para Huizinga (2001, 13), o ritmo e a harmonia são as qualidades mais nobres que se podem atribuir às coisas, e eles estão presentes no jogo.

Com efeito, Schiller (2002, 80-81) considera que “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga”, pois a educação estética se constitui como o meio pelo qual o homem pode desenvolver suas capacidades plenamente: “é mediante a cultura ou educação estética, quando se encontra no ‘estado de jogo’ contemplando o belo, que o homem poderá desenvolver-se plenamente, tanto em suas capacidades intelectuais quanto sensíveis”.

Como se dá este estado de contemplação plena do belo? Por intermédio do jogo entre o impulso sensível (a natureza do homem) e o impulso formal (a forma racionalmente atribuída aos elementos). O veículo desse jogo será o impulso lúdico (*Spieltrieb*), que confere vida à forma, constituindo uma equação que resulta na beleza. Podemos resumir essas idéias num esquema:

IMPULSO	OBJETO
Sensível	Vida
Formal	Forma
Lúdico	Forma viva = beleza

Para Schiller (2002, 74), a atuação do impulso lúdico é essencial para conferir liberdade ao homem, pois a atuação do impulso sensível e do impulso formal em conjunto impõe uma necessidade ao mesmo tempo física e temporal ao espírito e, suprimindo a contingência, supre toda necessidade, conferindo liberdade física e moral ao homem.

O impulso lúdico, no qual a índole sensível e a índole formal atuam juntas, as tornará contingentes, pois as suprime, já que leva forma à matéria e realidade à forma, bem como tira das sensações e dos afetos a influência dinâmica, e, assim, as harmoniza com as idéias da razão. Além disso, à medida que desfaz o constrangimento moral da razão, compatibiliza-a com o interesse dos sentidos (Schiller: 2002, 75).

O que é o jogo, então, para o filósofo? É o único estado em que o homem se torna completo e transforma sua natureza dupla em uma única tendência, que revela sua natureza lúdica. O jogo estabelecido com a beleza possibilita a manifestação do ludismo no ser humano, e Schiller afirma que o homem, quando está diante do agradável ou do bem, é apenas sério, mas quando se confronta com a beleza, joga. Não os jogos da vida real, voltados para o material, pois a beleza de que se trata aqui não é a da vida real. A beleza a que se refere Schiller é digna do impulso lúdico, que deve estar presente em todos os jogos humanos (Schiller: 2002, 80).

Mas Schiller (2002, 137) não confere apenas ao homem a tendência ao jogo, uma vez que considera que, quando a vida instiga o animal à atividade, ele também joga. Para o filósofo, mesmo a natureza inanimada, com sua enorme diversidade de forças e determinações, pode ser, em alguma medida, chamada de jogo no sentido material, e como exemplo cita o caso de uma árvore, que exhibe muito mais folhas, raízes e frutos do que necessita sua espécie para se preservar.

A imaginação exerce papel fundamental na dinâmica do jogo, já que ela também tem seu livre movimento e seu jogo material, no qual não há referência à forma, devido à sua independência. Entretanto, a imaginação por si só será sempre da esfera animal, pois apenas quando acrescida aos jogos da fantasia e a uma livre seqüência de imagens é que a imaginação pode alcançar estatuto lúdico e exercer uma

força criadora. É somente a partir da transformação da mera seqüência de idéias em jogo estético que se alcançam as “formas livres”:

uma força totalmente nova se põe em ação aqui; o espírito legislador intervém pela primeira vez nas ações do cego instinto; submete o procedimento arbitrário da imaginação à sua unidade eterna e imutável, coloca sua espontaneidade no que é mutável e sua infinitude no que é sensível. (Schiller: 2002, 138)

O que está na essência do pensamento schilleriano é a busca do equilíbrio humano, que pode ser atingido no momento em que se conciliarem os impulsos antagônicos, para que a existência seja plena. Ora, somente por intermédio de uma educação que vise a direcionar a harmonia entre as tendências humanas é que a sociedade pode conferir tal estado de plenitude aos seus integrantes. Schiller considera que a fruição da beleza autêntica possibilita ao homem assenhorear-se de suas forças passivas e ativas, e facilmente será possível voltar-se para a “seriedade e para o jogo, para o repouso e para o movimento, para a brandura e para a resistência, para o pensamento abstrato ou para a intuição” (Schiller: 2002, 110).

Isso, porém, só é possível pela via da estética. Assim, nada mais eficaz e evidente do que realizar uma educação estética que, por meio do belo, induza os aprendizes a conciliar suas necessidades e ponderar suas atitudes. O belo serve de modelo, porque ensina a agir corretamente, e como a beleza possui suas próprias regras, o jogo (impulso lúdico) funciona como um meio de manipular a técnica da forma a partir da percepção humana.

A educação estética revela mais do que um desejo de alcançar a beleza, admitindo-a pela via do jogo. Seu principal benefício é o engajamento da arte na sociedade, como um elemento indispensável para a formação humana. Dessa forma, a educação pela arte passa a ser defendida na Alemanha pré-romântica de Schiller e

Goethe como um dos requisitos para a formação de jovens, o que revela um reflexo do pensamento humanista.

Contudo, esta antropologia que confere ao jogo um lugar privilegiado não é suficiente para rastrear as construções metafóricas imbricadas na estruturação do jogo literário. Derrida foi um dos filósofos que mencionou o jogo como categoria, como estratégia de desconstrução da imagem tradicional do texto – circuito fechado e imutável. A teorização consagrada na *Farmácia de Platão* mostra que a cultura logocêntrica cultua o logos e o sacraliza, por temê-lo. Assim se constituiu o preconceito em relação à possibilidade de se jogar com os fragmentos e se obter, sob forma de mosaico, vários significados para um mesmo texto, tendo como premissa sempre a ambigüidade existente na constelação semântica dos signos ficcionais.

Também Wolfgang Iser desenvolveu suas articulações teóricas, dentre as quais destaca-se o artigo “O jogo do texto”, em que o teórico de Konstanz descreve o desencadeamento do jogo mimético na literatura.⁹

A relação que se estabelece entre jogo e representação é rentável, pois, de acordo com Iser,

apresenta duas vantagens heurísticas: 1. o jogo não se ocupa do que poderia significar; 2. o jogo não tem de retratar nada fora de si próprio. Ele permite que a inter-relação autor-texto-leitor seja concebida como uma dinâmica que conduz a um resultado final. (Lima: 1979, 107)

Para Iser, o jogo ocorre entre autor e leitor, e o campo da partida é o texto. Na performance do texto se desenvolvem todos os artifícios desse jogo. Cabe ao texto a tarefa de instigar a imaginação do leitor. A função do leitor, neste caso, é a de

⁹ Conferir discussão sobre o tema em *Armadilhas ficcionais: modos de* (2003), organizado por Carlinda F. P. Nuñez, no qual se destacam as referências teóricas de Iser e Adorno. O tema pode ser consultado no trabalho da mesma autora “O Jogo do jogo: Considerações sobre o retorno do jogo à cena filosófica e seu rendimento estético”. In: <http://www.anpoll.ufal.br/enanpoll2004/index.htm>

completar, com seu exercício imaginativo, os vazios deixados propositalmente no texto. É aí que entra o “como se”, uma espécie de faz-de-conta em que as possibilidades do texto são preenchidas com a participação ativa do leitor.

Ousando um pouco mais, os vazios do texto vão além de meras implicações circunstanciais, pois a ficção toca o imaginário, revelando arquétipos e símbolos de toda uma história social por meio de personagens e temas que se repetem ao longo do tempo.

Iser esclarece que a realidade textual difere do mundo real em vários níveis: extratextual, intratextual e entre texto e leitor. No primeiro, existe a diferença entre autor e mundo em que ele intervém, o que equivale a dizer que o autor não necessariamente está inserido no contexto que ele explora em sua obra. Há também uma diferença entre o texto e um mundo extratextual (a “vida real”), e a diferença entre o texto e outros textos, isto é, o texto ficcional não precisa ser o retrato fiel da realidade, ele possui liberdade para criar elementos fantasiosos, e um texto, mesmo comunicando-se com outros, sempre mantém suas particularidades. No segundo nível, a diferença se revela entre itens relacionados a partir de sistemas extra-textuais e entre constelações semânticas do texto. Já no terceiro nível, a diferença se dá entre atitudes naturais do leitor e as que se exigem adotar. Há também a diferença entre o que é dado pelo mundo repetido no texto e o que ele pretende transgredir.

No primeiro nível, temos as diferenças estabelecidas entre o mundo real, referencial para a construção do texto, e realidade do autor, ou seja, as particularidades da história do indivíduo que cria o texto sempre estarão presentes, mesmo que indiretamente (no caso de Ariano Suassuna, temos o regionalismo, que sempre figura em sua ficção, remetendo a sua naturalidade). Da mesma forma, os elementos extratextuais que dialogam com o texto ficcional sempre mantêm suas diferenças com a

lógica interna do texto, que já estabelece suas ambigüidades e contradições. O último nível de diferença se concentra no leitor, aquele que recebe o texto e o codifica de acordo com sua experiência. Ora, é claro que o texto sempre terá recursos para conduzir a leitura, mas sempre haverá também espaço para ser preenchido pela experiência do leitor.

No que diz respeito ao jogo, acionado pelos vazios textuais, Iser (apud Lima) define três diferentes aspectos:

1. Em cada nível, posições diferenciáveis são confrontadas entre si.
2. A confrontação provoca um movimento de ida e vinda que é básico para o jogo, e a diferença resultante precisa ser erradicada para que alcance um resultado.
3. O movimento contínuo entre as posições revela seus aspectos muito diferentes e como cada um traspassa o outro, de tal modo que as próprias várias posições são por fim transformadas. Cada uma dessas diferenças abre espaço para o jogo e, daí, para a transformação, que (...) pareceria desacreditar a noção de representação. (Lima: 1979, 108)

Nota-se que todo o tempo Iser questiona a idéia de representação no sentido aristotélico, como imitação do real. Para ele, a realidade ficcional estabelece um diálogo com o real, mas não é um retrato dele, ao contrário, o texto quer construir sua própria realidade, umas vezes reforçando o mundo real, outras vezes transgredindo os valores sociais. Enfim, referenciada em si mesma, a *mimesis* moderna não precisa retratar o real, pois a referência é o próprio texto, o movimento do discurso, a representatividade da representação.

Pensando no menor espaço de jogo para Iser, o significante fraturado, percebe-se, segundo as idéias do próprio autor, a multiplicidade de valores implícitos neste conceito. Se o significante fraturado, que é o menor espaço de jogo, retém em si tanto um sentido denotativo quanto sentidos figurados que muitas vezes transgridem ou desfiguram o sentido denotativo, ele pode ser considerado o desencadeador de uma série

de movimentos, portanto, um propiciador de espaço vazio. Ao mesmo tempo, como é fraturado, expõe em sua própria imagem simbólica o vazio deixado pela exposição da fissura. Assim, os sentidos se infiltram pelas brechas do significante fraturado, colocando os sentidos em movimento e realizando o jogo do texto.

De acordo com Iser, existem vários tipos de jogos textuais, dentre os quais elege quatro: *agón*; *alea*; *mimicry*; *ilinx*. Todos estão relacionados a uma tradição remota, que retorna aos Antigos, razão pela qual as próprias designações são tomadas de empréstimo às línguas clássicas.

O primeiro – *agón* – diz respeito a normas e valores conflituosos, implicando uma decisão do leitor em relação aos valores antagônicos, como o momento em que João Grilo admite seu prazer pela mentira, mas ao mesmo tempo quer se salvar do Inferno.

O segundo – *alea* – se relaciona à idéia de sorte e imprevisibilidade, frustrando a expectativa do leitor, como no momento em que João Grilo finge matar Chicó, salvando-o da morte.

O terceiro – *mimicry* – é o que se refere à ilusão, que pode ser percebido no momento em que João Grilo volta à Terra, o que, fora da ficção, seria inconcebível. Não é negligenciável o sentido o termo – o único de língua vernácula, inglesa, inserido na enumeração – que se entende já tecnicamente como mimetismo, mas remete também à mímica, e pode ainda ser mais especialmente relacionada aos gestos apotropaicos que se mimetizam, sem sequer conhecer a razão precisa, para garantir proteção ou qualquer efeito mágico (Webster: 1989, 755). Isso se verifica na cena em que João Grilo finge dar uma facada em Chicó, e acena para ele, a fim de lembrá-lo do plano. No início, Chicó não entende, mas depois que pensa ter levado realmente uma facada do amigo e

cai, ele entende os sinais de João e entra na brincadeira, fingindo estar morto. Ao ouvir João “tocar na gaita benta”, Chicó começa a mover-se lentamente até se levantar dançando como um boneco, e diz ter visto Padre Cícero no céu.

O último padrão é *ilinx*, que em grego significa “turbilhão”, “avalanche”, e se associa à situação em que há subversão das posições, como o padre, o sacristão e o Bispo, que durante a vida foram hipócritas e mesquinhos, mas no momento da morte mostraram traços de grandeza humana. O próprio João Grilo, mesmo aprontando e trapaceando, realiza um ato de generosidade ao defender seus companheiros do Encourado, ainda que isso também o tenha divertido.

Contudo, esta classificação não aparece nos textos de forma pura. Os tipos de jogo se mesclam no interior do texto, de modo que nem sempre são identificáveis de forma clara. Isso significa que numa mesma cena podem-se encontrar dois ou até mais tipos de jogo. Tudo depende da quantidade de situações e de espaços vazios. Assim, “(...) o significante fraturado e os esquemas invertidos abrem o espaço do jogo do texto” (Lima: 1979, 114), o que equivale a dizer que todos esses elementos em comunicação convergem para a construção do jogo ficcional.

Voltando à questão da *mimesis*, Iser chega à conclusão de que “se a noção de representação tivesse de ser mantida, ter-se-ia de dizer que o texto ‘representa’ o jogo, à medida que explica o processo individual de transformação como está em curso no texto” (Lima: 1979, 115). Ora, se a noção de representação tem de mudar em função da idéia de jogo, isso se deve ao fato de o jogo trazer à tona a complexidade envolvida na dinâmica textual. Por outras palavras, no momento em que se lê um romance ou uma peça de teatro, inúmeros fatores estão em ação, estabelecendo conexões com a experiência de cada leitor e questionando sua própria constituição no momento em que

se constrói de forma fragmentada propositalmente, a fim de deixar os espaços vazios que serão preenchidos pelo leitor. E, naturalmente, impulsionando a engrenagem do jogo.

1.3. Rir faz parte do jogo: o *trickster*

Quando se tenta conciliar riso e jogo, deve-se ter em mente os articuladores cômicos envolvidos: o palhaço, o bufão, o *jocker*, o *jester* e um vasto elenco de figuras do imaginário popular. As pesquisas realizadas nesse sentido revelam que há um arquétipo subjacente a todas essas figuras do imaginário popular: o *trickster*.

A noção, que se constrói a partir do verbo da língua inglesa *to trick*, significando “ludibriar”, “troçar”, “lograr”, mas presente na língua portuguesa através de vocábulos tais como “truque” e “trucagem”, guarda valores nocionais ligados ao jogo (truco) e ao ludismo regrado, mas também a formas mais espontâneas e pré-lógicas, como a disputa que se decide pela força e sob o registro de alguma violência (o que se infere da raiz *trudicare*, “bater, golpear”, que o termo conserva do latim vulgar, ou de *trudere*, “empurrar, lançar”).¹⁰

De todo modo, o *trickster* se materializa numa forma humana que cresce, modifica-se e, num certo momento de suas tolas aventuras, transforma-se. Até o momento de sua transformação, porém, o *trickster* continua mudando de forma e experimentando mil identidades, incluindo mudanças de sexo, numa aparentemente interminável procura por si mesmo. Ao longo dessas transformações, ele traz prejuízos

¹⁰ O *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 1.0* consigna, nas considerações etimológicas acerca do verbete, a informação de que, “modernamente, a hipótese de Diez, de orig. germ. a, aparentando *trucar* ao a.-al.ant. *Drucken* 'pensar, apertar' é considerada pouco ou nada plausível”, o que dissocia o *trickster* do imaginário europeu, ao menos em sua origem, para ratificar a procedência norte-americana, que será discutida a seguir.

aos que lhe estão próximos, além de sofrer muitos golpes e derrotas como resultado de sua existência negligente. Ele pode ser visto primeiramente como embaraçado, caótico, a despeito de sua ascendência divina. Apenas ao final de suas peregrinações e transformações o *trickster* emerge como herói cultural, semideus e salvador de povos.¹¹

De acordo com Renato da Silva Queiroz (1987), o termo *trickster* – aquele que conhece o truque – é originário da mitologia dos povos indígenas norte-americanos e designa, hoje, um número variado de “heróis trapaceiros”. Sua característica mais importante é a astúcia. Através dela, o embusteiro age, tendo como sua marca principal a ação que não leva em conta qualquer preocupação ética. Ao contrário, o *trickster* age “aeticamente”, ora prejudicando e indignando os enredados em suas aventuras; ora beneficiando o coletivo em que sua figura se insere, o que desperta a admiração daqueles que foram ajudados. Nesse caso, pode ser considerado um “herói civilizador”.

Como se vê, essa figura exhibe inúmeras formas de agir e existir. Observá-las pode ser muito útil para as reflexões acerca da subsistência do *trickster* nas diferentes culturas, principalmente no que diz respeito ao folclore e às lendas. Como sua presença é encontrada em grande número nas culturas indígenas, pode-se associar a imagem do *trickster* a uma necessidade de transgressão da cultura em que se insere. Podemos citar como exemplo do folclore brasileiro o saci, figura esperta e brincalhona, que vive pregando peças nos moradores do campo. Na ficção brasileira, o melhor representante é Macunaíma.

Paul Radin (1956) dedicou-se à análise do *trickster*, que tem íntima ligação com as figuras mencionadas anteriormente. A investigação do antropólogo resultou num livro intitulado *The Trickster: a study in american indian mythology*, que discute a

¹¹ Conferir em <http://www.crystalinks.com/trickster.html>

mitologia ligada ao *trickster* dos povos indígenas da América do Norte. Segundo ele, poucas figuras mitológicas têm uma origem tão remota e tão vasta distribuição nas culturas.

Ao que parece, o *trickster* é um arquétipo que oferece inúmeras dificuldades àqueles que se dedicam a estudá-lo, pois, além de sua ambigüidade característica, não é possível precisar a época em que começou a povoar o repertório lendário dos povos. Ele tem como traços marcantes uma personalidade múltipla, assim como sua forma e inteligência: é extremamente engenhoso, ágil, inteligente, astuto, persuasivo, mas ao mesmo tempo é tolo, perverso, mau, egoísta, trapalhão, velhaco, ladrão. A semântica que envolve a etimologia, anteriormente introduzida, já denuncia o caráter múltiplo, pois, se *trick* significa “ardil, artifício, truque, trapaça”, *trickster* corresponde a “trapaceiro, velhaco” (Houaiss e Cardim: 2002, 383).

Alguns estudos sobre esse verdadeiro embusteiro revelam-no como um herói mitológico presente em quase todas as culturas, oscilando entre atitudes infantis e travessas e o seu oposto, atitudes maliciosas e prejudiciais a quem está por perto. Radin transcreveu o ciclo do *trickster* norte-americano, contado pelos índios winnebago, uma compilação de 49 pequenas histórias que narram as aventuras da personagem. Tais histórias têm pequenas conexões, mas, se separadas, não perdem o sentido, e mostram um *trickster* sempre pronto a fazer uma maldade ou pregar uma peça.

Uma das marcas mais vivas do protagonista das histórias é o desejo pela comida e a ligação com a sexualidade. Ele sempre tende à escatologia. As metamorfoses do *trickster* chamam a atenção porque denunciam seus poderes mágicos, seu lado divino que o permite mudar de forma segundo seu desejo, e sua mutabilidade permite até que mude o sexo. Na verdade, ele é descrito como uma espécie de homem,

mas se relaciona com todos os tipos de animais e objetos, e pode transformar-se num deles, se quiser. Sua fragmentação também é um ponto curioso: ele pode desfazer-se de alguma parte do corpo sem prejuízo, e algumas de suas transformações dão origem a lendas ligadas à humanidade, como a formação dos intestinos e a determinação do tamanho do pênis humano¹² (Radin: 1956).

A narrativa culmina na origem da queda d'água, quando *trickster* obriga a água a cair sobre um rio e desobstruir o trânsito de quem desejasse atravessar. Depois disso, ele faz sua última refeição e parte para outro mundo, o mundo dos deuses, que fica abaixo do mundo do criador de todas as coisas. Mas até o final a história apresenta um tom de pilhéria, afirmando que até hoje se podem encontrar as marcas das nádegas e dos testículos do *trickster* no lugar em que se sentou para fazer sua última refeição. De fato, toda a narrativa dos winnebago segue uma linha dessacralizante, banalizando e pervertendo os rituais de seu grupo social.

Talvez a maior integração ambiental vivenciada pelas sociedades primitivas propicie o aparecimento de fábulas animistas, cujas personagens estão à mercê de processos os mais díspares. Sua integração ao projeto natural conaturaliza, porém, as situações estapafúrdias, sem comprometer a verossimilhança. Aliás, esta é uma questão que não entra na narrativa dos winnebago, e também está fora do contexto do *trickster*, pois o propósito deste arquétipo é mesmo o de desestruturar a mentalidade linear e doutrinária. Por outras palavras, não interessam lições de moral e personagens que exibam um comportamento exemplar, mas a irreverência, a amoralidade, a convulsão.

¹² Nas histórias dos winnebago, *Trickster* queima o próprio ânus, e seus intestinos caem. Ele, todavia, os conserta, costurando os intestinos no interior de seu corpo e dando-lhes a forma que hoje se conhece aos intestinos e reto humanos. Além disso, quando ele perde partes de seu pênis em uma de suas aventuras, dá origem ao pênis dos homens (Radin: 1956, 17 e 38).

Radin considera Hermes Trimegisto, deus da Antigüidade grega, como um *trickster*, por seu comportamento. O deus grego, desde o seu nascimento, revelou grande precocidade, pois, ainda bebê, roubou parte do rebanho de Admeto, guardado por Apolo. Percorreu boa parte da Hélade com os animais, que traziam galhos amarrados às caudas para encobrir seus rastros. Numa gruta, ele escondeu o rebanho e sacrificou dois animais aos deuses. Depois os dividiu em doze porções, promovendo-se a décimo segundo deus do Olimpo. Matou, então, uma tartaruga e com ela confeccionou a lira, que trocou, com Apolo, pelo rebanho. Mais tarde, em troca da flauta de Pã, também inventada pelo novo deus, Apolo lhe deu o *caduceu* de ouro e lições de adivinhação.

Devido ao episódio do roubo do rebanho, o povo grego atribuiu muitas funções a Hermes, que se tornou patrono da astúcia, do arдил e da trapaça. Ficou conhecido como o protetor dos comerciantes e dos ladrões, um verdadeiro *trickster* velhaco (Brandão: 1998, 193).

Hermes era habitualmente representado com as sandálias aladas, um chapéu de abas largas (o *pétaso*, muito usado pelos viajantes) e o *kerykeion* (caduceu), insígnia e símbolo dos mensageiros. Era constantemente invocado pelos viajantes, mercadores, oradores, pastores e feiticeiros. O caráter andarilho do deus se complementa com atributos típicos dos seres da estrada: o lastro de histórias; a superestima pelo “azar” (nos termos dos acidentes de percurso e meteorológicos), a mistificação dos cruzamentos, travessias, passagens, pontes, atalhos, acessos, que recebem valores simbólicos; os encontros inopinados e surpreendentes; as perdas e ganhos eventuais; as provas inusitadas; a confiabilidade para o transporte e a destinação de encomendas. É deste último serviço tutelado pelo deus que vem o termo hermético, sinete do que é

inviolável, como as cargas e mensagens que se lançam em rotas impensadas, até alcançarem seu destino.

Diante disso, supõe-se que o arquétipo do *trickster* se infiltrou no imaginário grego antigo principalmente na figura de Hermes, e seus reflexos povoaram as mentes medievais, principalmente nos bufões e palhaços, e na literatura cômica.

Os carnavais medievais trazem algo do *trickster* em suas inversões de valores e caçadas barulhentas. O baixo corporal, por exemplo, revela a ligação do humano com a escatologia e o renascimento, traços que também definem o arquétipo em questão. Tudo aquilo que se manifesta de forma ambígua e fragmentada, algo que mistura humano e não-humano, bem e mal, velhacaria e vingança está, de forma inconsciente, ligado ao *trickster*. A literatura de Rabelais, por exemplo, com a presença do baixo corporal e da escatologia, aproxima-se do caráter pantagruélico do *trickster*, à medida que mostra múltiplas visões sobre a existência humana, dentre as quais prevalecem a hiperbólica e a antitética.

Talvez a Idade Média tenha capitalizado os traços desse arquétipo por um motivo bem nítido: como a sociedade medieval se baseava na exploração que oprimia o trabalhador rural, a camada social mais baixa adquiriu uma contrapartida cultural que primava pela inversão. Não há solo mais fértil para figuras como o *trickster* do que a mentalidade popular que quer desafiar o *status quo*, que tem o desejo de desautorizar as representações do poder, mas não pode concretizar tal desejo. O *trickster*, então, manifesta-se nos artistas mambembes, nos palhaços e nos bufões, com sua irreverência e sua espontaneidade, sua meninice e sua malícia, sua molecagem e sua perversidade. A informalidade e o modo à vontade de expressar-se, mais do que um mero apreço à simplicidade e ao gosto popular, constitui uma atitude revestida de ideologia – contra a

seriedade, anticonvencional, corrosiva, desmoralizadora, intencional e politicamente atentatória.

O bufão é a figura que concentra, em seu cotidiano, muitos reflexos da personalidade do *trickster*. Como sempre provocava polêmicas quando surgia nos eventos medievais, muitos estudiosos se voltaram para ele, no intuito de tentar compreender melhor a sociedade em que se inseria, já que era considerado uma espécie de artista histriônico, exagerado, que conjugava observações ferinas sobre a sociedade com gestuais e mímicas que tendiam à licenciosidade. Como era socialmente inferior ou marginal, saía muitas vezes impune dos comentários grosseiros e, de certa forma, acompanhava de perto os poderosos, e carregava consigo, em sua indumentária e procedimento, signos de sua condição social, a roupa quase sempre listrada ou com inúmeros losangos de múltiplas cores, como marca de seu caráter transgressor e ambíguo, e um comportamento desregrado e irreverente, como prova de seu “deslocamento” na sociedade (Pastoureau: 1947).

No teatro, as representações de bufões são em grande número, com funções e concepções muito distintas, mas sempre representando a multiplicidade da existência:

O bufão é representado na maioria das dramaturgias cômicas. (...) é o princípio orgiástico da vitalidade transbordante, da palavra inesgotável, da desforra do corpo sobre o espírito (Falstaff), da derrisão carnavalesca do pequeno ante o poder dos grandes (Arlequin), da cultura erudita (os Pícaros espanhóis).

O bufão, como o louco, é um marginal. Este estatuto de exterioridade o autoriza a comentar uma espécie de paródia do coro das tragédias. Sua fala, como a do louco, é ao mesmo tempo proibida e ouvida. (...) Seu poder desconstrutor atrai os poderosos e os sábios: o rei tem seu bobo; o jovem apaixonado, seu criado (...). O bufão destoa onde quer que vá: na corte, é plebeu; entre os doutos, dissoluto; em meio a soldados, poltrão; entre estetas, glutão; entre preciosos, grosseiro (...). (Pavis: 1999, 34-35)

A ligação do bufão com o louco não é novidade para a História. Desde a Antigüidade, os artistas, principalmente os cômicos, eram vistos como loucos,

marginalizados e discriminados, já que sua conduta não era compreendida pela sociedade. Aqueles que levavam uma vida de pilhéria, então, eram tratados como criminosos e doentes. Porém, também os antigos consideravam o louco como uma espécie de vidente, adivinho que possuía uma percepção além do normal. Conhecedor da verdade e insano, o louco sempre foi um enigma para a humanidade, na medida em que o imaginário coletivo associa a sensibilidade do louco a um saber acima daquele destinado às pessoas “normais”. A conexão entre o bufão e a loucura se dá pelo fato de esta figura não temer as autoridades no momento em que escarnece delas e, em seguida, faz-lhes medidas. Além disso, o bufão parece ter a capacidade de sintetizar a situação da sociedade, apontando suas fissuras e deformando seus feitos. É ele que diagnostica as doenças e toca nas feridas sociais, por trás da máscara do riso.

Em termos de representação simbólica, o bufão realiza uma paródia que revela a dualidade de todos os seres, o que remete à idéia de morte/renascimento contida nos carnavais da Idade Média. Além disso, ele sempre está presente nas festividades locais, oficiais ou não. Uma de suas mais fortes características é utilizar um tom discrepante com o assunto abordado, como falar de morte às gargalhadas, ou contar uma anedota em tom sério, revelando uma “consciência irônica”.

Pela constituição paradoxal de seu discurso, não se deve reduzir o bufão ao papel cômico: ele é a expressão da multiplicidade humana e, dessa forma, pode ser o bode expiatório de determinada situação. A rejeição ou condenação do bufo, para alguns pesquisadores, é considerada como uma interrupção no progresso da comunidade em que ele se insere (Chevalier e Gheerbrant: 1998, 147-148).

Assim como o bufão, outras figuras foram mantidas no imaginário coletivo como representativas da transgressão por seu comportamento irreverente, dentre elas o

jockey, o *jester* e o coringa. Ao que parece, o *jockey* e o coringa são duas figuras correspondentes, pois os dois estão ligados ao universo do jogo. O *jockey* é o próprio jogador, aquele que detém o conhecimento sobre o jogo, mas se reveste de um comportamento jocoso. Ele se apresenta como um palhaço, com gestos e comentários infantis, mas sempre revela a sua malícia por meio de seus estratagemas. Já o coringa, embora também seja representado com indumentária de palhaço, representa uma ironia e uma perversidade que se manifestam com piadas menos ingênuas e mais ferinas, principalmente no que diz respeito ao contexto político. Cabe lembrar que este é um dos vilões da história em quadrinhos (Batman), o que prova sua permanência no imaginário e sua correspondência ao que é maléfico.

O *jester* é aquele que mais se aproxima do bufão, pois ele é o bobo da corte, aquele bufo adotado pela corte para “alegrar” o rei e seu séquito. Ele também possui traços do palhaço, como todos os demais, mas é aquele que realmente se infiltra no *status quo* para realizar suas pilhérias. Talvez esta seja uma das figuras que represente mais fortemente a transgressão, pois não teme criticar e caçoar dos poderosos mesmo estando tão próximo deles. Aliás, é esta proximidade que garante sua segurança, pois se está por perto, dá a falsa impressão de que pode ser domesticado.

Todas estas personagens convergem para o palhaço, aquele que dedica sua vida a provocar gargalhadas. Contudo, o palhaço, no imaginário coletivo, não exerce apenas esta função, ele,

tradicionalmente, [é] a figura do rei assassinado. Simboliza a inversão da compostura régia nos seus atavios, palavras e atitudes. À majestade, substituem-se a chalaça e a irreverência; à soberania, a ausência de toda autoridade; ao temor, o riso; à vitória, a derrota; aos golpes dados, os golpes recebidos; às cerimônias as mais sagradas, o ridículo; à morte, a zombaria. O palhaço é como que o reverso da medalha, o contrário da realeza: **a paródia encarnada**. (Chevalier e Gheerbrant: 1998, 680. Grifo dos autores)

O palhaço retém, em seus traços, elementos que sempre representam o contrário do sagrado, ele sempre age contra a ideologia vigente nas representações de poder, a ideologia da seriedade. Por isso mesmo é que serve tão bem para a cultura brasileira, que está sempre manifestando o sentimento de opressão da população diante das injustiças sociais que sofre. O caminho da inversão de valores, no contexto dos países subdesenvolvidos, é sempre uma saída para a imposição de anseios e crenças populares, por isso as figuras transgressoras são sempre revigoradas e revisitadas pelas manifestações culturais como as brasileiras.

Nesse sentido, a ligação entre a mitologia norte-americana e a nossa literatura se revela bem complexa. Ariano Suassuna, que utiliza o Nordeste brasileiro como pano de fundo, foi buscar na Idade Média a inspiração não apenas para o *Auto da Compadecida*, mas também para toda a sua obra. O bufão e o *jester*, vistos como espertalhões, trapaceiros e trapalhões, concentram-se na personagem João Grilo e se refletem em Chicó e no Palhaço e, de certa forma, em quase todas as personagens da peça. Os representantes do clero (Padre e Bispo) e o Sacristão, por exemplo, mudam bruscamente de atitude diante da possibilidade de levarem alguma vantagem, como no episódio do enterro do cachorro, em que João Grilo inventa um testamento em que o cachorro deixa uma herança para os três. O padeiro e sua mulher também apresentam comportamento trapalhão, principalmente no que diz respeito à relação de obediência do marido à mulher. Além disso, o próprio cangaceiro, Severino, mostra-se ingênuo e tolo ao ser ludibriado por João no episódio da gaita benta.

Estatisticamente, o dom de trapacear e ludibriar se concentra em João Grilo, que sinaliza no próprio nome suas marcas, já que representa “o triplo símbolo da vida, da morte e da ressurreição” (Chevalier e Gheerbrant: 1998, 478). Esta personagem está o

tempo todo desafiando a morte com suas traquinagens, e por isso mesmo pode manifestar-se como símbolo de vida e de desejo de superação das dificuldades encontradas em seu caminho. Sua capacidade de superar até a morte é a prova cabal da subsistência do *trickster* no imaginário popular, revelando uma face mágica da personagem, ainda que o contexto da peça brasileira seja o catolicismo.

As demais personagens também revelam traços do *trickster*, mesmo que sutis. No quadro a seguir, mostram-se as personagens e as marcas deixadas pelo arquétipo mitológico.

Quadro 1 – Traços do *trickster* disseminados nas personagens do *Auto*

Personagens	Funções
João Grilo	Representa a malandragem, a trapaça, a estratégia e o argumento. É aquele que capitaliza os traços do <i>trickster</i> .
Chicó	Contador de mentiras, histórias e companheiro de João Grilo em suas aventuras. Funciona como complemento de João, contrabalançando a malícia com a efabulação.
Palhaço	Incorpora o encenador cênico, dirige-se às personagens que representam autoridades com ironia; é também aquele que faz a narração de detalhes cênicos da peça, pois representa o próprio autor.
Padeiro	É a sombra da mulher, um trapalhão, trouxa, marido traído; explora seus empregados, João Grilo e Chico.
Mulher do Padeiro	Mulher adúltera, prepotente; explora o marido e os empregados.
Padre	Possui interesses mundanos e falta de compromisso com os votos de sacerdote.
Bispo	Abusa do poder, explora e humilha os mais fracos, negando os ditames religiosos pregados por ele mesmo.
Sacristão	Mesma função do Padre.
Severino	Representante dos fora-da-lei, simboliza a revolta de uma classe marginalizada contra a sociedade e as figuras históricas do interior do Nordeste que convergem para o lendário Lampião.

Pode-se considerar o núcleo João Grilo/Chicó/Palhaço como a manifestação mais forte do *trickster*, contudo, o Palhaço se comunica mais diretamente com o Bufão e com o *jester*. João e Chicó funcionam na peça como uma gangorra, pendendo às vezes para um lado, às vezes para o outro, mas sempre conseguindo o equilíbrio (Chicó conta “causos” mentirosos enquanto João engana as demais personagens para beneficiar a si e a seu amigo). João sempre traz à cena a tensão, e Chicó, por sua vez, traz o relaxamento.

O Padeiro apresenta, como resquícios do *trickster*, a tolice de se deixar levar pela mulher e a exploração dos mais fracos, ao passo que a mulher do Padeiro pratica o adultério e também explora os mais fracos, no caso, João Grilo e Chicó. Já os representantes da Igreja, o Padre, o Bispo e o Sacristão, pregam valores os quais não seguem, além de agirem apenas em benefício próprio. Severino, o cangaceiro, manifesta um traço do *trickster* que está ligado à crueldade. Assim como o arquétipo, Severino tem sede de sangue, de vingança: o *trickster* não tem piedade com aqueles de quem quer vingar-se, ele é capaz de fazer armadilhas as mais engenhosas para realizar sua vingança. Major Antonio Moraes, por sua vez, tal como o *trickster*, representa o poder na região, ele é o representante da herança do coronelismo no Nordeste do país. De todas as personagens da peça, a única que não revela traço algum do *trickster* é o Frade, talvez por sua pequeníssima participação na trama ou porque ele traz à cena brasileira o Frade medieval, que corresponde aos santos da Igreja católica. Tais marcas deixadas pelo arquétipo também se encontram no imaginário medieval, que serviu de base para a confecção das personagens do *Auto*.

Não apenas as personagens do imaginário medieval se disseminaram nas obras de Suassuna, mas, por sua presença, toda uma mentalidade, que prima pela moral e pela

honra. O próprio movimento armorial¹³ é um resgate às cerimônias medievais ligadas à cavalaria, além de reproduzir muitos signos das artes plásticas e resgatar a música medieval.

No início do *Auto da Compadecida*, o Palhaço comunica que se trata de uma moralidade cuja finalidade é corrigir os maus costumes. As moralidades desempenhavam a função de educar, por meio de exemplos, a população, e o dramaturgo brasileiro elaborou uma moralidade que critica a realidade de abandono vivenciada pelo povo do sertão nordestino. A pobreza de João Grilo justifica suas artimanhas e mentiras, assim como justifica o devaneio mentiroso de Chicó.

João Grilo é aquele que mais concentra os traços do bufão e, como já foi dito, do *trickster*: ele é astuto, esperto, mentiroso, ardiloso, vingativo e sente prazer em criar uma situação embaraçosa. Assim, no episódio do enterro do cachorro, ele conseguiu driblar padre, bispo, sacristão, padeiro e sua mulher, servindo, junto com Chicó, de ajudante da cerimônia, que se realizou em “latim”. Deve-se notar que nesse episódio João não ganha nada, apenas o prazer de manipular a situação. No episódio da bexiga, contudo, a intenção da personagem era se vingar da mulher do padeiro pela negligência que teve com ele quando de sua doença.

Tal como o bufão, João Grilo sempre faz graça no desenrolar de seus estratégias e, tal como o *trickster*, consegue superar a morte e continuar sua jornada. A familiaridade e falta de cerimônia com que fala com as máximas autoridades da religião católica (Jesus Cristo e a Compadecida) demonstram-lhe a segurança e o desembaraço diante das situações. Essa pode ser uma evidência de seu parentesco com o *trickster*, que é meio humano, meio divino.

¹³ O movimento armorial será visto com detalhes mais adiante.

A permanência dos traços de um arquétipo tão antigo denuncia que o *trickster* ainda fala ao imaginário popular, principalmente quando se trata de uma realidade social que apresenta abismos entre as classes sociais. O que se pode deduzir das evidências encontradas na literatura e no folclore de todas as épocas é que as cristalizações dos arquétipos ficam nas camadas mais profundas do inconsciente coletivo, o que permite a manifestação dessas figuras em qualquer cultura e em qualquer época. Por isso pode-se falar de reelaboração mítica e reaproveitamento de arquétipos de sociedades tão diferentes numa realidade do Nordeste do Brasil.

João Grilo capta informações simbólicas do *trickster* por intermédio das marcas que este arquétipo deixou nas figuras ambivalentes da Idade Média, o que pode levar os estudiosos do teatro brasileiro a refletir sobre as bases das personagens teatrais e sua relação com o arcabouço antropológico das sociedades nas quais estão inseridas. O teatro, então, passa a ser mais do que apenas meras fantasias expostas no palco, para

2. O SAGRADO E O PROFANO NO TEATRO MEDIEVAL

Ao longe, fumaça e fogo denunciam saqueadores e guerreiros possivelmente dizimando uma aldeia. Tons avermelhados e marrons dão o clima fúnebre à cena. Pessoas moribundas, alguns desesperados fugindo, alguns, como o bobo que aparece à direita, tentando esconder-se embaixo de uma mesa. Corpos pelo chão, caixões e caveiras que já tomam posse da terra evidenciam o clima de medo e terror. No quadro *Le Triomphe de la Mort* (1562), de Pieter Bruegel (Fig. 1), observa-se o medo da morte na sociedade medieval. Devido às guerras e doenças abundantes no período, a morte, no imaginário daquele povo, possuía um lado soturno e inexorável, principalmente por estar ligada ao sofrimento e à dor, mas também era encarada como parte do ciclo vital.

O que se observa no quadro em questão é, portanto, uma representação da escuridão que envolve a morte, mantendo, porém, sempre uma ponta de ironia, representada pela postura de uma das caveiras, que tira a vida de um rei à esquerda do quadro.

Entretanto, se for realizada uma análise da idéia de morte segundo a visão de mundo carnalizada, percebe-se que ela representa mais uma etapa da existência, etapa necessária para que haja renovação (Bakhtin: 2002). Por isso mesmo, o mundo medieval realizava festas em homenagem à morte e incluía sua participação nos festejos carnavalescos. A partir dessa reflexão, observa-se o imaginário ambíguo da Idade Média que, ao mesmo tempo, teme e celebra a morte, revelando talvez um sintoma dessa sociedade que recorre à festa como uma forma de liberar suas tensões e seus temores, suas aflições e suas revoltas.



Figura 1. Pieter Bruegel. *O Triunfo da Morte* (117x162 cm, 1562-63). Museu do Prado, Madri.

Pode-se estabelecer uma aproximação entre as celebrações em honra à morte na Idade Média e a forma com a qual Ariano Suassuna trabalha a mesma na peça *Auto da Compadecida*. Em vez de se entregar à morte e ao Inferno, o herói, João Grilo,

reivindica a interseção da Virgem Maria. Isso demonstra que a personagem vê a morte com naturalidade, assim como aqueles que João representa: os moradores do sertão nordestino brasileiro.

Este tema da morte terapêutica, no imaginário medieval, retornará mais adiante. No momento, importa montar um quadro das manifestações culturais da época e verificar em que medida o teatro armazena índices desse comportamento social que incorpora, para mitigar sua destrutividade, a morte de energia e de vida.

A iconografia da Idade Média, em telas como a de Bruegel e tantas outras, auxilia a compreender as representações da sociedade medieval e de seu cotidiano. É fundamental, entretanto, recorrer paralelamente à leitura de historiadores especializados na tópica medieval, que tornam os gestos plasticamente representados em verdadeiras exumações daquele imaginário. Carlo Ginzburg (1987) reforça a necessidade de se compreender a cultura medieval como uma circularidade entre a cultura da classe dominante e a da classe subalterna. Isso implica considerar a classe inferior como produtora de cultura, ao contrário do que se considera em outro tipo de historiografia, que trabalha o conceito a partir apenas de registros escritos. Ora, a leitura de uma sociedade predominantemente iletrada por tal critério exclui automaticamente a classe pobre da análise. Contra essa mentalidade elitista, alguns historiadores passaram a considerar a idéia de cultura primitiva, pois

só através do conceito de ‘cultura primitiva’ é que se chegou de fato a reconhecer que aqueles indivíduos outrora definidos de forma paternalista como ‘camadas inferiores dos povos civilizados’ possuíam **cultura**. (Ginzburg: 1987, 17. Grifo do autor)

No quadro *Le Combat de Carnaval et Carême* (1559), também de Bruegel (Fig. 2) representa-se o combate entre o Carnaval e a Quaresma, questão primordial quando se quer remeter ao imaginário medieval. De fato, nesse período, vivia-se num

mundo bipartido, que se dividia entre a fé fervorosa e a transgressão da ordem social, o que se constata quando se investiga a produção cultural da época. Aliás, o termo bipartido pode ser relacionado diretamente à figura do bufão, com suas calças bicolores e seu comportamento que concilia reverência e ataque verbal, num movimento contínuo que mescla a piada à ironia.

O quadro pode ser considerado uma síntese do comportamento do homem medieval que teme a Deus e cumpre seus deveres de cristão, mas não abre mão de participar dos festivais carnavalescos, nos quais impera o comportamento extasiado e licencioso. As figuras humanas do quadro já denunciam uma visão um tanto deformada do homem: elas não parecem representar exatamente figuras humanas, mas anões, seres humanos em miniatura, como que se humilhando perante o poder divino. Além disso, a enorme quantidade de elementos do quadro imprime grande movimento à obra, o que, num olhar rápido, acaba por confundir a visão do receptor, resultando num efeito que vai de encontro à doutrina cristã: um estado de torpor, delírio e falta de controle do próprio sentido da visão de quem observa.



Figura 2. Pieter Bruegel.
Combate entre o Carnaval e a Quaresma (118x165cm, 1559).
Kunsthistorisches Museum, Viena.

O movimento exagerado do quadro permite reconhecer a atmosfera de transgressão da ordem, numa atitude carnavalizante: figuras deformadas, grotescas e abusivamente sensuais compõem a cena. O cotidiano feudal representado na tela sinaliza a realidade dual daquele povo que, a despeito das dificuldades e por conta da necessidade das feiras e festas para se estabelecer a comunicação e até o comércio, reúne-se para festejar a vida e a morte, a pobreza e a ilusão do carnaval.

A celebração da cena retratada remete aos rituais de fertilidade da Antigüidade, em que se podem facilmente constatar os elementos cômicos, burlescos e grotescos, evidenciando o corpo como algo digno de riso. Bufões, aleijados, cegos e anões povoam este ambiente, convivendo com a “normalidade” da vida cristã. Mas é claro que, para o receptor da obra, estas figuras oferecem grande incômodo, num misto de ironia e crítica que não está explícito, mas se percebe nas feições das personagens.

Logo que se olha para o quadro, nota-se o elemento popular marcando presença: o pequeno grupo com bonecos faz uma espécie de procissão (plano baixo, à esquerda) que vai de encontro a um ancião carregado por frades num carro. Essa oposição entre a trupe e os homens que exibem os signos que remetem à doutrina cristã (os pães, os peixes e as vestes, além da aparência de pobreza e humildade) marcam o enfrentamento, no cotidiano medieval, das duas formas de expressão cultural: a popular e a religiosa. Tampouco parece uma coincidência que este embate se realize em frente a uma igreja, o que remete à força que já apresenta a religião naquele universo. Apesar disso, as cenas se entremeiam, se mesclam, fazendo com que nada seja precisamente delimitado. De fato, todas as manifestações se apresentam ali, no mesmo cenário, revelando o homem medieval que se divide entre a “tradicional” cultura popular e cultura oficial, representada pelo cristianismo, ambas subordinadas ao poder político-econômico concentrado nos senhores feudais, os nobres que exploram os vassallos em troca de proteção.

Tal como a pintura, o teatro também reflete o homem medieval como um ser dividido entre seus instintos e sua subordinação à doutrina cristã. Assim, num primeiro momento, as representações teatrais servem apenas aos interesses da Igreja, mas, aos poucos, vão incorporando elementos populares e se transformando num teatro extremamente fértil e de grande diversidade: paixões, mistérios, mimos, *soties*, farsas, moralidades, enfim, vários tipos de representações com traços diferenciados conviveram durante a Idade Média.

A princípio, as encenações eram realizadas apenas quando se celebravam as festividades da Páscoa e do Natal, mas as necessidades exigiram que se aumentassem as representações, o que resultou na sua saída do interior para o pátio das igrejas e, depois,

para as praças públicas (Berthold: 2001). A entrada das representações religiosas nos espaços públicos propiciou a infiltração de elementos populares nas encenações teatrais.

O que ocorreu na Idade Média foi a utilização do teatro pela religião católica para difundir a doutrina cristã. Assim, para que os adoradores da Deusa-mãe acolhessem bem a religião católica, alguns elementos do paganismo foram adaptados à encenação cristã, estimulando a participação nos cultos da nova religião. Aliás, pode-se aqui abrir um parêntese para mencionar a colonização de nosso país, em que os jesuítas utilizavam as representações teatrais para seduzir os índios e catequizá-los. As encenações do teatro jesuítico são a prova mais próxima que temos do poder pedagógico do teatro. Contudo, o que interessa agora é examinar o teatro medieval europeu e sua inserção social.

Pode-se considerar que o teatro religioso medieval apresenta um desenvolvimento particular, pois se originou da liturgia da missa cristã (Nuñez et al.: 1994). A origem da liturgia dramática se deve principalmente aos Evangelhos, uma vez que trechos desses textos eram praticamente representados pelos clérigos, no momento de sua leitura. Mais tarde, esse embrião deu origem ao drama litúrgico, ligado ao ritual da missa, cantado em latim e mantido pelo sacerdote. Tais representações foram adaptadas aos idiomas locais, de acordo com a necessidade de participação da população devota.

A partir do século XI, houve crescimento da participação popular nos eventos religiosos, devido ao grande enriquecimento da Igreja católica. Dessa forma, seduzidos pelo luxo e pela grandiosidade, aumenta a participação do povo nos acontecimentos religiosos. Com isso, uma série de episódios paralelos à narração bíblica começa a ser inserida e o elemento cômico-burlesco passa a fazer parte das representações, que se

deslocam do interior para os pórticos e pátios das igrejas, adquirindo, assim, autonomia com relação à liturgia. Nesse período, os atores deixam de ser os sacerdotes, e torna-se necessário um outro tipo de intérprete, principalmente para personagens como os diabos, que poderiam criar no imaginário popular alguma correspondência entre o ator e a personagem.

Ao final da Idade Média, grandes espetáculos de mistérios e milagres, farsas e moralidades eram apresentados em praça pública para a população. Na rua, o teatro era assistido por muitas pessoas e realizado pelo próprio público, ou seja, os membros da sociedade eram os “artistas” que encenavam as peças, “dirigidos” pelos grêmios e corporações. Isso dava ao teatro um caráter de criação coletiva, propiciando o surgimento de interferências cômico-burlescas no teatro essencialmente cristão.

Muito bem expressa nas manifestações carnavalescas, a noção de coletividade dava a esse teatro uma função não apenas didática, mas principalmente encaminhava-o numa evolução para o surgimento de temas e figuras ligadas ao cotidiano medieval. Desse modo, no fim da Idade Média, o teatro apresentava personagens tipificadas como o parvo, a alcoviteira, o fidalgo, enfim, personagens alegóricas que representavam parte da realidade da época.

O caso italiano foi o mais expressivo no que diz respeito à tipificação popular: desenvolveu um elenco de personagens fixas que desenvolviam esquetes realizadas a partir de pequenos roteiros denominados *lazzi*. O nome, *commedia dell'arte*, deve-se à habilidade dos atores, sua capacidade de improviso e interação com o público. Seu caráter popular a aproxima do teatro primitivo tal como as Atelanas da Antigüidade, que exibiam os atores usando máscaras grotescas e irreverentes diálogos improvisados (por volta do século II a.C.). A personagem central da *commedia dell'arte* era o Zanni,

geralmente empregado que envolvia seu patrão, Pantallone, em aventuras. O Dottore era uma sátira aos intelectuais, e o Capitano, uma caricatura do oficial de exército ou polícia, também compunha o elenco de tipos, além da Colombina, criada que fazia par com o Zanni. Cabe observar que o Zanni originou uma série de outras personagens, dentre as quais se destacam Brighella, Arlecchino, Tuffaldino, Trivelino, Coviello, Mezzetino, Fritellino, Pedrolino, Pulcinella, Polichinelle ou Petrushka. Esta personagem se comunica diretamente com o herói de Suassuna, João Grilo, não apenas pelo fato de ser um empregado, mas também por ser aquele que envolve todas as outras personagens em suas encrencas (Berthold: 2001).

Como se pode constatar a partir dos exemplos apresentados, a cultura popular ganhou espaço nas representações, passando a ser parte fundamental das peças medievais, uma vez que conferiam certa “harmonia” ao contexto cultural da época, pois “por um lado, temos o universo religioso e, por outro, a cultura popular carnavalesca (...). O medieval experimenta as duas sensações de mundo: a devoto-religiosa e a profano-carnavalesca” (Nuñez et al.: 1994, 39).

A figura do bufão, nesse sentido, é a síntese do espírito medieval, pois transita entre o escárnio e o sinistro, está sempre na “corda bamba”, equilibrando-se em situações delicadas, lidando com autoridades de forma sarcástica e mostrando um lado perverso. A vida do homem da Idade Média, nesse aspecto, mescla temor a Deus e desejo de romper com as convenções sociais, concretizado no imaginário por essa figura.

A estrutura cênica no teatro medieval apresentava caráter eclético, assimilando procedimentos épicos, pois não respeitava as unidades aristotélicas (tempo, ação e lugar). Assim, as peças podiam narrar a vida inteira de um santo, como nos milagres,

ou fazer o relato da história da humanidade, como nos mistérios e moralidades. Nesse teatro, os espetáculos podiam durar vários dias, e o hibridismo era evidente, pois numa mesma peça havia elementos grotescos e harmoniosos, religiosos e licenciosos. Esse caráter ambivalente expresso no teatro era de fato uma transposição da visão de mundo medieval para os palcos, por isso o gradual abandono de elementos religiosos puros e a opção por mesclas de momentos sagrados e dessacralizantes.

Cabe ressaltar as particularidades cênicas do teatro medieval, pois havia dois tipos de palco – os carros-palco e os palcos simultâneos (existentes desde a Antigüidade) – que se desenvolveram de maneira independente da literatura dramática, segundo Margot Berthold (2001: 208), uma vez que sua natureza móvel possibilitava tanto a movimentação dos palcos quanto a do próprio espectador. O palco simultâneo, como se pode observar na fig.3, oferece a vantagem de uma visão ampla ao espectador, que o remete a espaços definidos para o Céu e o Inferno. Já o carro-palco permite que o espectador veja cada cena separadamente, e, provavelmente, apenas uma vez, mas a encenação itinerante pode realizar-se em espaços muito amplos, logo, aumenta a possibilidade de o público ser maior, o que, para um teatro que se quer popularizar, é muito vantajoso.

Era empregada uma série de técnicas para a construção dos cenários medievais, desde pinturas de cenários até maquinarias utilizadas para a realização de efeitos cênicos como o vôo ou o desaparecimento de alguma personagem. O Inferno foi uma parte muito valorizada no teatro medieval: em cenários ricos em detalhes, demônios aguardavam ansiosos por todo tipo de pessoa, reis ou mendigos não eram tratados com distinção ao chegar ao Inferno (Berthold: 2001, 198).



Figura 3. Jean Fouquet.
Representação do martírio de Santa Apolônia (miniatura).
Retirado de Las horas de Ethiene Chevalier.
Museu Condé, Chantilly.

Isso foi reelaborado por Suassuna no *Auto da Compadecida*. Na peça nordestina, sacerdote e bispo recebem o mesmo tratamento que as demais personagens, inclusive o amarelo João Grilo, quando chegam ao julgamento. O reaproveitamento do cenário da igreja na cena do júízo final demonstra a versatilidade da encenação da peça brasileira, que, apesar disso, não abre mão da comoção no aparecimento de Manuel e da *Compadecida*:

De repente, João ajoelha-se, como que levado por uma força irresistível e fica com os olhos fixos fora. Todos vão-se ajoelhando vagarosamente. O Encourado volta rapidamente as costas, para não ver o Cristo que vem entrando. (...) A cena ganha uma intensa suavidade de iluminura. (Suassuna: 2002, 146)

O trono de Manuel, nas didascálias, deve ser colocado sobre um praticável ao qual se chega por meio de escadas, ou seja, deve ficar num plano acima do plano das personagens, de modo que sua presença na peça já obrigue o espectador a olhar para cima. O mesmo ocorre com a Compadecida, que fica ao lado de Manuel na peça.

O Encourado, por sua vez, manifesta seu poder por meio de mágicas, fazendo os mortos tremerem. Outro traço marcante é o fato de manipular as situações para poder levar alguma das personagens para o Inferno, o que o aproxima muito dos representantes da lei no Brasil, que utilizam um registro lingüístico que os humildes não dominam para enganá-los mais facilmente.

A trama em si, na cena do julgamento, é muito ágil e farsesca, e as saídas de João Grilo são sempre bem-sucedidas, indicando que a redenção está reservada para os humildes, mas também mostrando que a esperteza do amarelo é que salva o grupo do inferno. No final do julgamento, todos, menos Severino e o cangaceiro, devem a João Grilo um descanso depois da morte.

O tipo de cena que envolve mortos, ou seja, que trata de fatos sobrenaturais, dá margem a uma série de recursos cênicos ilusionistas para dar o tom do momento. Cabe a este tipo de cena, então, o uso de fumaça, sons tensos, pouca luminosidade e aparições ou desaparecimentos mágicos. O uso de velas para iluminar este tipo de cena é recorrente em inúmeras montagens, e a música é fundamental para complementar a tensão. Cabe lembrar que Suassuna, nas indicações de cena, ressalta a importância de se utilizarem elementos que remetam ao circo e à cultura popular nordestina, e os recursos recomendáveis são aqueles que aproveitam ao máximo as potencialidades do cenário escolhido (Suassuna: 2002, 21-22).

Voltando ao teatro medieval, é importante lembrar que era exercida uma forma de representação que difere daquela praticada com mais frequência na contemporaneidade, contando com maquinarias e estabelecendo uma distância entre personagem e intérprete. O ator, nesse teatro, não pretendia incorporar uma personagem. Ele tinha consciência de que apenas estava “emprestando” seu corpo para uma representação, sem se fundir com as personagens, marca do teatro moderno. O distanciamento a que nos referimos, contudo, não deve ser confundido com aquele que se insere no teatro épico alemão preconizado por Bertolt Brecht, no século XX, em que há o distanciamento dos acontecimentos da encenação, visando a provocar uma atitude crítica por parte do espectador em relação ao espetáculo cênico. O distanciamento medieval tem uma outra função: a de delimitar o espaço entre ator e personagens, assumindo seu caráter festivo e efêmero, e até evitando a associação de atores a santos representativos da Igreja, o que seria considerado uma heresia (Rosenfeld: 2000).

A arte sempre mostra o que os grupos sociais deixam escapar ou não querem enxergar. Assim, a pintura medieval representa, por meio da confusão espacial e dos signos representativos do clérigo e do povo, a dualidade presente na Idade Média. Mas a pintura necessita de símbolos para sua representação e a mimesis pictórica é, sem dúvida, estática, fadada a mostrar o que está exposto, ainda que insinue que existe algo além do que se vê.

O teatro, por sua vez, vai além: ele não apenas mostra as situações, mostra-as acontecendo, o que confere uma dinâmica que a pintura nunca alcançará, pois que pintura e teatro possuem naturezas diferentes. A mimesis teatral permite que o espectador viva junto com as personagens as ações que a trama desenrola, transportando todos os envolvidos na encenação para um “ritual” que não exclui ninguém,

principalmente, se se pensar no teatro medieval. Contudo, se a representação pictórica apela para os símbolos, a representação cênica recorre à tipificação e à alegorização das personagens, a fim de se tornar mais próxima de sua assistência.

Mas o que se quer enfatizar aqui é que havia representações teatrais de duas naturezas: o teatro religioso, realizado para angariar mais fiéis e para propagar os preceitos cristãos, num movimento didatizante, e o teatro profano, liderado pela farsa e pela *commedia dell'arte*, que tinha como objetivo o entretenimento puro, sem compromissos morais, embora carregasse subjacente a crítica social. O homem da Idade Média vivia, então, dividido entre as obrigações religiosas e as festividades carnavalescas, que tinham caráter libertador, mas que também contribuía para a retomada do sistema.

O teatro cumpre, mais uma vez, papel de denunciador das dicotomias da sociedade a que se refere, apoderando-se das ambigüidades e ambivalências culturais e colocando-as em cena. As interferências cômicas, neste sentido, apresentam toda uma carga de crítica e deboche, mostrando as fissuras, as falhas que são ignoradas em prol da manutenção da ordem. É por meio do riso que se “discutem” essas falhas e que se evidenciam as hipocrisias e os disfarces sociais.

O ilusionismo no teatro conta com uma série de recursos que não são viáveis na pintura. O palco simultâneo e o carro-palco medievais, por exemplo, oferecem uma visualização do conjunto do espetáculo que nenhuma tela daria conta de reproduzir. Além disso, há todo um discurso de fundo moralizante que permeia a linguagem cênica, seja na fala das personagens, seja na sua indumentária, seja no cenário grandemente criativo. O imaginário medieval era alimentado pelas aparições de demônios e santos no palco, e também pelo Arlecchino ou pelo Capitano, pois estas eram as figuras que, de

forma simplificada e imediata, mostravam no palco os pecados daquele povo, e de certa forma de todo ser humano, pois sempre haverá o avarento e o espertalhão, em qualquer sociedade. O teatro capitalizou o potencial imaginário da Idade Média e realizou representações teatrais as mais espetaculares e mirabolantes, com uma grande variedade de recursos de cenário e palco e com uma forma de falar que se aproximava da realidade daquela gente. O teatro jesuíta, no Brasil, é um reflexo muito vivo do que foram as encenações medievais.

2.1 Milagres e moralidades

Dos subgêneros do teatro medieval, os mais importantes para este trabalho são os milagres e as moralidades. A razão disso é a facilidade de se encontrarem traços destes modelos na obra de Suassuna, e o fato de também codificarem a visão de mundo medieval.

Os milagres eram peças em que um pecador se arrependia de sua vida devassa e assim recebida a salvação pelas graças da Virgem. O próprio milagre se constituía, por assim dizer, do feito da santa, que sempre salvava os fiéis arrependidos. Esse tipo de representação era muito popular desde o século XIII, não apenas por mostrar a possibilidade da interseção salvífica de Nossa Senhora, mas também contribuiu muito para a popularização da imagem da Mãe de Cristo.

No *Auto* de Suassuna, a intervenção da Compadecida, na cena em que há o julgamento das personagens, revela uma correspondência imediata com os milagres medievais. A simplicidade da cena remete a um mundo que parece distante daquele em que se vive na atualidade.

As moralidades, por sua vez, sempre remetem a um julgamento, lembrando aos cristãos o Juízo Final. Elas não deixam os fiéis esquecerem que seus gestos na terra serão julgados na vida posterior. As moralidades sempre se utilizam das alegorias, pois elas são um recurso didático muito eficiente para a propagação de valores morais e espirituais, por isso não representam personagens, mas a personificação de valores sociais, como a pobreza ou a realeza. Principalmente o momento em que o Diabo faz suas acusações às personagens do *Auto da Compadecida* remete às moralidades, mas também há aqueles momentos em que as personagens fazem observações a respeito de como seus concidadãos levam a vida. É o que se verifica na cena em que João Grilo observa o procedimento do padre em relação aos donos da padaria, em contraste com o tratamento que o mesmo dá ao major Antonio Morais: para os pobres, nenhuma caridade; para os poderosos, favores que geram favores.

De acordo com Lígia Vassallo (1993), considerar o auto sacramental como uma das fontes de inspiração de Suassuna é um engano, pois não há, em sua obra, remissão à Eucaristia, tema central dos autos quinhentistas. Para ela, é pertinente aproximar da obra do dramaturgo brasileiro a peça *Grande Teatro do Mundo*, de Calderón de la Barca, pois a metáfora da vida como um palco e Deus como o Autor estão presentes como metateatro na obra de Suassuna.

A função metalingüística presente na peça de Calderón (Lyday: 1974) se infiltra no *Auto da Compadecida*, concretizando um caráter épico (no sentido medieval) à peça brasileira. Nela, tal função é exercida pelo Palhaço, o encenador do espetáculo, que se dirige ao público, anunciando os acontecimentos e comentando-os. Contudo, ele não participa diretamente da encenação, como mais uma personagem. Seu papel é o de direcionar e pontuar o espetáculo, aparecendo no início de cada bloco da peça (prólogo,

atos e epílogo), mas na cena do enterro de João Grilo, por uma questão de verossimilhança (já que Chicó não conseguiria carregar o corpo sozinho), ele participa como curinga, aquele que tem múltipla valência, no contexto em que atua.

Já no início da peça, ele quebra a tensão dramática, pois antecipa os acontecimentos na sua fala inicial, afogando a ilusão teatral e realizando a função metalingüística. Além disso, deixa claro, desde a primeira fala, que se trata de uma moralidade e revela as intenções do autor, que é representado por ele. Sua função de encenador de teatro se concretiza pelas atitudes nos momentos de transição de um ato para outro: ele dá explicações ao público, muda o cenário e dá ordens para os atores. Essa também é uma atitude antiilusionista, uma vez que dá a conhecer ao público as questões práticas envolvidas na execução de um espetáculo teatral e as realiza ali, na frente de todos, sem a pretensão de criar uma ilusão de que o que ocorre ali é real.

Essa tendência épica não corresponde, como já vimos, à proposta brechtiana, repudiada pelo autor, mas aos procedimentos cênicos medievais, em que os artistas envolvidos na encenação não tinham a pretensão de encarnar personagens, apenas de funcionar como uma máscara. Dessa forma, o ator é apenas o veículo da personagem, e não sua personificação (Rosenfeld: 2000). Isso dá ao teatro medieval um caráter distanciado da ilusão que se conhece na atualidade, ou seja, é um teatro que pretende apenas contar histórias, e não convencer o público de que o que ele vê poderia ser real.

Os autos carnavalescos parecem bem interessantes, pois são autos que nada têm a ver com vidas de santos ou de Cristo. Eles retratam dois homens decadentes que têm de parar seus serviços para assegurar um salvo-conduto a um hóspede maltratado, que parte, agradecido, desejando-lhes prosperidade, o que anuncia uma mudança para

um lugar melhor. Tal final sugere que o mesmo fato se repetirá na próxima esquina, e é típico dos autos carnavalescos de Nuremberg.

A encenação dessas peças era marcada pela simplicidade, pois geralmente eram realizadas num pequeno palco feito com um tablado de madeira sobre tonéis, sem preparativos especiais, talvez um balcão e uma mesa com cadeiras. Tais farsas tratavam de temas que envolviam cavaleiros, judeus e clérigos, canônicos e alcoviteiras, imperadores e abades, acusadores e acusados, médicos e pacientes, camponeses e damas da nobreza, que creditavam seu efeito cômico à presença de espírito e à agudeza verbal. Nesses espetáculos, as falhas de caráter são temática recorrente, e a inversão carnavalesca está sempre presente (Berthold: 2001, 251-252).

Contudo, os autos de Gil Vicente, dramaturgo português do século XVI, foram os que mais influenciam o teatro de Suassuna. Tais peças, apesar de apresentarem alegorias e uma proposta educativa, também fazem críticas à sociedade da época, sempre mantendo o respeito em relação ao catolicismo, mas deixando transparecer ambivalência na sua visão de mundo. Pode-se encontrar familiaridade de recursos e temáticas no *Auto da Barca do Inferno* (1517), peça que faz parte de uma trilogia do autor português, que inclui o *Auto da Alma* (1518) e o *Auto da Barca da Glória* (1519).

Na trama brasileira, João Grilo é o grande desencadeador da ação, e está sempre com Chicó, seu amigo inseparável, formando uma dupla que se complementa. Palhaço atua como apresentador-narrador da obra, e mostra mais claramente traços marcantes do bufão medieval no seu gestual e nas suas provocações aos representantes do poder, além de se mostrar como veiculador do épico medieval na trama.

Gil Vicente também mostra seu representante da camada popular no *Auto da Barca do Inferno*. O Parvo é a personagem que já se apresenta de forma hilária e, ao

contrário das personagens do *Auto da Compadecida*, utiliza os palavrões e gestuais pertencentes ao realismo grotesco medieval.

Explorando vastamente a alegoria, o autor português mostra personagens que representam determinados estratos sociais, como o Fidalgo e o Onzeneiro que, de forma bastante didática, apresentam os pecados que tais parcelas da sociedade cometem, ressaltando que a punição é certa e implacável. É importante, todavia, ter em mente as diferentes propostas dos autores. Enquanto Gil Vicente mostra os pecados e revela como evitar o Inferno, Suassuna, apesar de também propor uma visão maniqueísta de mundo, não oferece a solução, salvando as personagens do Inferno, mas condenando-as ao Purgatório.

Gil Vicente, no *Auto da Barca do Inferno*, apesar de estar inserido no contexto do final da Idade Média, mantém as estruturas medievais de teatro e a proposta moralizante. As personagens vão entrando em cena como se estivessem em uma espécie de “desfile”, uma a uma, e se dirigem à embarcação do Diabo e à do Anjo, no intuito de saber qual é a barca da Glória. À medida que vão aparecendo os tipos, seus defeitos vão sendo revelados ao público que, juntamente com o Anjo, julga suas atitudes de acordo com os preceitos cristãos.

Cabe ressaltar que tais personagens constituem alegorias de representantes da sociedade, quais sejam, Fidalgo (nobreza), Onzeneiro (usurário), Parvo (malandro/pobre/mendigo), Sapateiro (carola), Frade (clero), Brísida Vaz (alcoviteira), Judeu (discriminação com os judeus devido ao fortalecimento do cristianismo), Corregedor (juiz, representante do poder legal), Procurador (também ligado à justiça mundana), Enforcado (condenado) e Cavaleiros (ordem de cavalaria).

Na peça, que revela uma estrutura de tribunal, um julgamento, as personagens, após suas mortes, são condenadas a entrar na Barca do Inferno como punição aos seus pecados na Terra. Dessa forma, as personagens se apresentam ao Diabo e, ao descobrirem que tal barca vai para o Inferno, tentam embarcar na outra, mas não são aceitos na Barca da Glória e acabam voltando para a Barca do Inferno.

A única personagem que assume seus defeitos e consegue a salvação é o Parvo, figura equivalente ao bufão, que é absolvido pelo Anjo por ser ingênuo. Essa personagem é a que mais se aproxima do baixo corporal da cultura popular, pois seu vocabulário está repleto de palavrões e escatologias: “Diabo – De que morreste? Parvo – De quê? Samicas de caganeira. Diabo – De quê? Parvo – De caga merdeira, má rabugem que te dê!” (Vicente: 2003, 79). Sua atitude de escárnio para com as outras personagens revela seu caráter bufo, sendo confirmada a dualidade com sua entrada na Barca da Glória.

Há ainda outros momentos em que o riso medieval se estabelece, como no início da peça, em que o Fidalgo confunde o Diabo com uma mulher: “Fidalgo – Esta barca onde vai ora, assim tão abastada? Diabo – Vai para a ilha perdida e há de partir nesta hora. Fidalgo – Para lá vai a senhora? Diabo – Senhor, a vosso serviço.” (Vicente: 2003, 69). A única personagem que parece não temer o Diabo é o Parvo: “Hiu! Hiu! Barca do cornudo, Pero Vinagre, beijudo, rachador de Alverca, huhá! Sapateiro da Candosa! Entrecosto de carrapato! Hiu! Hiu! Caga no sapato, filho da grande aleivosa!” (Vicente: 2003, 79-80).

A estrutura em blocos revela a construção épica na medida em que, se separadas, as partes continuam coerentes e têm sentido. Além disso, nesse caso, o julgamento

proporciona o distanciamento. É interessante notar que as próprias personagens se defendem conforme vão sendo acusadas pelo Diabo.

No auto português, o autor não quer provocar uma atitude crítica, e sim mostrar exemplos para convencer seus espectadores a se desprenderem dos bens materiais e seguirem os preceitos cristãos, visando à salvação no juízo final. A obediência e o temor a Deus são essenciais, e os pecados capitais como a luxúria, a mentira e a cobiça são condenadas, numa atitude moralizante.

Pode-se confirmar a atitude carnavalizante no *Auto da Barca do Inferno* na medida em que a peça apresenta proposta moralizante, propagando os preceitos cristãos e, ao mesmo tempo, por meio do realismo grotesco, instaura o cômico e revela a dubiedade da carnavalização.

Todas as personagens têm defeitos, contudo, apenas aquela que se considera inferior por ser marginal à sociedade é merecedora de salvação, segundo o Anjo, por sua ingenuidade. Os cavaleiros também se dirigem à Barca da Glória, mas explicitamente não são julgados, pois seu destino já está traçado.

Não existe, nesse teatro, uma complexidade em termos de personagens ou ação. A estrutura da peça é simples, as personagens são alegorias, e as apresentações constituíam acontecimentos sociais dos quais participava toda a população. Assim, o que se espera da obra de Gil Vicente é o hibridismo entre a moralidade e a farsa, numa mescla que resulta na expressão da cultura popular da Idade Média.

Em certa medida, a obra de Ariano Suassuna perpetua a tradição medieval, mantendo suas diferenças e complexificando a elaboração formal da peça, de maneira que o hibridismo característico da cultura medieval consegue manter-se.

Na obra de Ariano Suassuna, encontram-se nítidos traços da cultura medieval não apenas na produção teatral do escritor, mas também no Movimento Armorial que, como afirma Vassalo (1993, 26),

buscam apoiar-se em temas da cultura popular nordestina, visando alcançar a imagem de uma nova literatura e uma nova arte brasileiras, através da recriação poética daquilo que Ariano prefere chamar de romanceiro. Suassuna dá ao termo uma acepção peculiar, englobando nele toda a literatura de cordel (...) graças à arte armorial, a valorização das tradições populares conduz à renovação das formas e expressões literárias e artísticas.

A peça *Auto da Compadecida* recupera a proposta moralizante do teatro medieval, além de utilizar figuras como o bufão e até “autoridades religiosas”, como Jesus Cristo e a própria Compadecida, Nossa Senhora. A peça se aproxima do auto vicentino na medida em que apresenta como personagens O Cristo, a Compadecida e o Demônio, enquanto no auto estão presentes o Anjo e o Diabo.

A figura do Diabo, no contexto da Idade Média, é muito comum, e está sempre relacionada ao cão ou ao bode, criaturas ctônicas ligadas ao baixo corporal, representando, assim, o realismo grotesco, pois em momento nenhum são dotadas de carga negativa. Ao contrário do que possa parecer, no contexto medieval, o Diabo não mete medo em ninguém, ele é apenas mais uma das personagens da cultura popular. Desta feita, Suassuna traz para a cena o Demônio, que tem marcas cômicas visíveis, não suporta olhar para Manuel ou a Compadecida, e “é meio espírita e tem mania de fazer mágica”, como afirma Manuel (Suassuna: 2002, 161).

A estrutura da peça de Suassuna comporta tanto elementos modernos quanto medievais. Assim, o palco é adaptável aos cenários da peça, numa atitude bastante moderna em relação ao espaço cênico, ou seja, há a evidente utilização das convenções teatrais, o que não acontecia no teatro medieval. Além disso, as piadas e interferências cômicas são todas adaptadas ao contexto brasileiro, atacando a política e até mesmo a

instituição religiosa. Nesse ponto, o teatro de Suassuna se aproxima do de Gil Vicente na medida em que, a despeito da proposta moralizante, as “máscaras” das autoridades religiosas “caem” para que se mostre o verdadeiro propósito da religião, qual seja, o de praticar o bem e ser fiel a seus preceitos.

A estrutura de tribunal também aproxima os dois dramaturgos, uma vez que tanto o *Auto da Barca do Inferno* quanto o *Auto da Compadecida* têm como função principal julgar e sentenciar as personagens de acordo com suas atitudes na Terra. Era comum as peças medievais apresentarem o julgamento das personagens depois de suas mortes, ou seja, o juízo final era tema recorrente (principalmente nos milagres). Contudo, João Grilo, personagem que encarna o bufão medieval na cena contemporânea, vai ao Reino dos Mortos e retorna à Terra com vida, graças à sua esperteza e graça, que lhe garantem escapar do Inferno:

A Compadecida – Dê-lhe então outra oportunidade. Manuel – Como? A Compadecida – Deixe João voltar. Manuel – Você se dá por satisfeito? João Grilo – Demais. Para mim é até melhor, porque daqui para lá eu tomo cuidado para a hora de morrer e não passo nem pelo purgatório, para não dar gosto ao cão. (Suassuna: 2002, 185)

Na peça brasileira, temos um complexo desdobramento, que demonstra a habilidade de Suassuna ao lidar com os temas medievais de maneira moderna: o parvo ou bufão se manifesta em três personagens na comédia brasileira, a saber, João Grilo, Chicó e Palhaço. João e Chicó apresentam caráter complementar: enquanto João mostra competência, agilidade e graça na resolução dos problemas, ou seja, é a tensão, Chicó está sempre contando histórias, efabulando, distensionando a trama. Assim, essa dupla oferece o equilíbrio entre a tensão e o relaxamento, atitudes do próprio bufão no contexto medieval que, ao mesmo tempo que cria situações complicadas, criticando os poderosos, ele provoca o riso, conta piadas e dá gargalhadas para criar um clima de

relaxamento. Além disso, há, na peça de Suassuna, o Palhaço, figura que literalmente incorpora o bufão, em seus gestos e atitudes, no deboche aos poderosos e numa atitude distanciada que marca a presença dos elementos épicos no contexto brasileiro.

O hibridismo na peça marca a mistura de elementos de naturezas diferentes, mas que se complementam: grotesco e sublime, sagrado e profano conferem traços carnalizantes à obra de Suassuna. A cena da morte de João Grilo é flagrante nesse sentido: além de ser um grande lamento no meio de uma comédia, há um discurso filosófico feito por Chicó, quando ele diz que o destino de todos os seres vivos é a morte, e é ela que os aproxima:

Chicó – João! João! Morreu! Ai meu Deus, morreu pobre de João Grilo! Tão amarelo, tão safado e morrer assim! Que é que eu faço no mundo sem João? João! João! Não tem mais jeito, João Grilo morreu. Acabou-se o Grilo mais inteligente do mundo. Cumpriu sua sentença e encontrou-se com o único mal irremediável, aquilo que é a marca de nosso estranho destino sobre a terra, aquele fato sem explicação que iguala tudo o que é vivo num só rebanho de condenados, porque tudo o que é vivo morre. Que posso fazer agora? Somente seu enterro e rezar por sua alma. (Suassuna: 2002, 134)

Percebe-se que a proposta de Suassuna é resgatar a cultura medieval pelo fato de esta se manter quase inalterada no interior do Nordeste. Entretanto, sua visão de mundo é diferente da medieval, e sua cultura erudita interfere na confecção de suas obras. Assim, temos o resgate cultural que se mescla à erudição do autor e consolida uma obra teatral que é a cara do Brasil: cheia de nuances e misturas, pois no Brasil e na América colonizada nada é puro, tudo é mesclado, híbrido.

A farsa é outro elemento que nutre a trama de Suassuna. Suas origens estão ligadas às festas dos bufões e às recitações dos menestrelis. A obra *Maistre Pierre Pathelin* marcou a história do subgênero devido à sua estrutura que apresenta diálogos mordazes, com frases polidas que desembocam em grosserias, evocando o

conhecimento da nomenclatura do meio jurídico (Berthold: 2001, 255-256). Por apresentar este caráter burlesco, a farsa se liga diretamente ao Carnaval, à Festa do Asno e à bufonaria.

A moralidade e o auto sacramental, como subgêneros dramaturgicos que serviram aos propósitos religiosos do catolicismo, sempre indicam uma proposta moralizante em suas temáticas. O primeiro, abertamente pregando lições de moral, e o segundo mostrando a trajetória de Cristo servem à obra de Suassuna não como propagadores da fé, mas como modelos estruturais aproveitados da Idade Média para falar a um povo que parece não ter abandonado a mentalidade senhorial. A contrapartida de Suassuna é conciliar estas vertentes com o teatro profano, dando passagem à carnavalização do espetáculo cênico. Dessa forma, o dramaturgo brasileiro reproduz uma mentalidade medieval que traz para os palcos a dualidade da época: uma cultura que está entre o sagrado e o profano. De um lado, as procissões religiosas e vidas de santos, de outro, as procissões carnavalescas e vidas de pessoas comuns com os defeitos aumentados a fim de provocar o riso.

Pode-se afirmar que Suassuna tira proveito da tradição religiosa, sem desrespeitá-la, mas insere no conjunto da sua obra o elemento popular. O que se obtém desta mistura é uma peça primorosa, em que a estética se sobrepõe aos elementos religiosos.

2.2 Aspectos performáticos do carnaval no imaginário medieval

A máxima expressão da cultura medieval profana se concretizou nos cortejos carnavalescos, que traduziu o imaginário popular dessa época.

A questão primordial da cultura medieval, para os estudiosos, está no fato de a expressão artística se dar primordialmente pela via oral. Isso confere à arte um caráter fundamentalmente performático, na medida em que a recitação de poemas ou a prática de contar histórias privilegiam o aspecto da apresentação. Assim, o gesto e a voz têm papel de destaque nas manifestações poéticas medievais.

A definição de performance dada por Paul Zumthor (1993, 222) esclarece a função do ato de se apresentar em público, que está voltada para a comunicação:

tecnicamente, a performance aparece como uma ação oral-auditiva complexa, pela qual uma mensagem poética é simultaneamente transmitida e percebida, aqui e agora. Locutor, destinatário(s), circunstâncias acham-se fisicamente confrontados, indiscutíveis.

Assim, a performance é um ritual com um traço de efemeridade, que reúne pessoas para assistirem à apresentação dos artistas, que *comunicam* algo a estas pessoas. A comunicação aí não está se referindo ao ato informativo, mas ao ato de veicular feitos, anedotas, histórias românticas, enfim, todo o elenco de manifestações artísticas realizadas na época.

O papel dos bobos e dos bufões, para Zumthor (1993, 68), é de extrema relevância, pois revela uma face do homem medieval ligada ao escárnio. O prazer pelo riso, pelo jogo performático, no contexto da vida medieval, era recebido com alegria pelos leigos, mas condenado pelos representantes da Igreja, pois nesse prazer residia a ameaça da festa, que oferecia um alívio para as almas e grande perigo ao controle eclesiástico sobre a sociedade.

Como forma de expressão que não pode prescindir da performance, o teatro manteve algo do sistema cultural medieval, segundo Zumthor, inclusive carregando marcas que se podem identificar atualmente como os “cacos” ou falas que não estão no

texto, mas podem ser incorporadas depois de uma improvisação bem-sucedida, o que corresponde ao *scurrilitas* (ou excesso de palavras) medieval.

Uma vez que a performance é de suma importância para a cultura medieval, ao intérprete é conferido papel de destaque. É o intérprete – o cantor, o narrador, o coreuta ou o repentista, o mágico, o saltimbanco, o mímico ou o acrobata – que empresta sua imagem para realizar as intervenções culturais em sociedade. Assim, embora a camada dominante o marginalizasse, o intérprete sempre teve seu prestígio, pois ele, por meio de seus gestos e fala, inaugura uma performance que será difundida e imitada por diversas pessoas e, dessa forma, é “imortalizado”, porque sempre lembrado por sua interpretação.

Os artistas medievais gozavam de tanta popularidade, que hoje se encontram registros de que alguns eram conhecidos por seus apelidos ou “nomes artísticos”. O artista era, na Idade Média, um perito em moldar elementos que pudessem constituir uma expressão cultural. Assim, o apelido já é um elemento que propulsiona a memória do público, e está ligado diretamente à performance realizada pelo artista a que corresponde: ele é, de fato, a síntese do trabalho do artista, aquele elemento que, em uma palavra, significa toda uma vida de representação.

A interferência do cômico na arte medieval também é valorizada por Zumthor, pois mesmo a pregação “séria” recorre ao cômico e, nesse sentido, o sermão é visto por ele como a “exibição de um ator que executa um drama popular” (Zumthor: 1993, 236). A idéia de performance incluída na esfera do sagrado – ou seja, nos cultos religiosos – esclarece mais a questão do mundo ambivalente: em todas as esferas da vida, seja no trabalho, no lazer ou nos atos de fé, é permitida a participação do cômico e,

principalmente, tudo é visto como desempenho performático, tudo é encenação, com vistas à produção de prazer.

Os sermões, nesse sentido, são uma prova de que a visão de mundo dramática prima pela representação. Essa visão predomina na Idade Média, revelando, inclusive nos textos escritos,¹⁴ a referência a uma atitude dramatizada. Além disso, a sátira infiltrada nos sermões indicava uma mentalidade permeada pelo riso.

O valor do gesto na cultura medieval deve ser reconhecido, pois a mímica pode complementar a significação ou construir por si só a intenção de significados de determinada dramatização. Zumthor identifica, na performance dos jograis, a importância da mímica, que predominava sobre o canto. Dessa forma, o gesto exercia função complementar em relação à voz para a composição do sentido de cada performance.

Outro modo de manifestação do gosto performático, na cultura medieval, é o privilégio da festa, nos calendários sagrado e profano, público e privado do período. A festa tem participação decisiva na sociedade medieval, pois nas festividades tudo é performático, tudo é representação e dramatização. Ora, o Carnaval, em sua essência, é uma representação da transgressão da ordem instituída pelas autoridades, e, por isso mesmo, constitui um jogo que envolve riso e festa, desestabilizando, enquanto dura, a estrutura social.

O autor se refere a uma permanência do ato performático na sociedade moderna, porém limitando tal performance ao teatro instituído como modalidade de representação artística. Desse modo, a dramatização se afasta das demais expressões

¹⁴ Opta-se pela idéia de textos escritos e textos falados pelo fato de a Idade Média ter tido uma cultura predominantemente oral. O que se preservou por escrito, porém, está ligado à Igreja, mais uma evidência da infiltração da performance em todas as esferas da vida.

culturais, e se vai concentrando apenas no teatro, embora tenha permanecido algo de performático nas apresentações de cantores e artistas de circo.

O que se quer ressaltar é a profunda ligação da cultura medieval como um todo ao aspecto performático, talvez devido à liberdade das formas e das expressões na época, sem grandes sistematizações. A festa, os jograis, a poesia, o trovadorismo, o teatro, enfim, todas as formas de representação da sociedade medieval estão impregnadas de performance, traço que podemos encontrar ainda hoje nos repentes e nos desafios nordestinos, bem como nas “quermesses” religiosas do interior do Brasil.

Segundo Verena Alberti (1999), nos textos medievais, a concepção de riso dá continuidade ao pensamento antigo (e aristotélico): diz respeito àquilo que é específico do homem, ou seja, ao que o difere dos outros animais que povoam a Terra. A mirada medieval se peculiariza, entretanto, pela valorização contraditória que a mentalidade religiosa fixou: os textos teológicos encaram o riso como marca diferenciadora não apenas entre homens e animais, mas também entre homens e Deus. Ao mesmo tempo que a teologia medieval condenou o riso porque não havia nenhuma indicação nas Escrituras Sagradas de que este seria um comportamento nobre ou saudável, ela estipulou um traço propriamente humano – a alegria – que vem de Deus e está plenamente representada na harmonia celestial e angélica. Seria necessária uma legitimação do riso por meio das escrituras para que ele fosse tolerado pela Igreja. Dessa forma, o riso se torna alvo da contradição produtiva através da qual, no código medieval, o riso diz respeito a um traço fisiológico do ser humano, e não a uma manifestação intelectual, muito menos cultural, o que tornou o riso algo repudiado e temido pela mentalidade religiosa. Uma sorte de malignidade adere às formas e variações do riso, tornando-as modalidades astutas de manifestação do que é excluído,

imoral, suspeitável, criminoso e, por extensão, do Torto, Extraviado, Decaído, do próprio demônio. Em contrapartida, as expressões extra-religiosas capitalizaram o apreço à expressão da alegria, da comicidade e da hilaridade, tornando a gargalhada um signo do mundo *extra ecclesiae*.

Se o riso é refutado pelos clérigos, é celebrado pelo homem comum em seus festejos (mormente os carnavalescos, a festa anti-ecclesial por excelência), o que revela um imaginário social povoado pelas forças antagônicas que convivem em certa harmonia. Quanto a esta questão, o riso medieval corresponde à própria ambigüidade que se revelava como marca daquela sociedade, e, em última instância, da ambigüidade inerente ao ser humano, que se julga superior a todos os outros seres vivos do planeta, mas que é submetido, tal qual os demais seres, à morte e à perenidade da matéria (Alberti: 1999).

Le Goff (apud Alberti: 1999, 70) também se dedicou à questão do riso, e procurou ordenar cronologicamente as diferentes atitudes em relação a ele no período medieval: primeiro, o repúdio do riso pelos religiosos; depois, a “domesticação” do mesmo pela Igreja; paralelamente, a liberação do riso na corte. Nesta última, o medievalista ressalta o fato de que Henrique II da Inglaterra assumira a função de rei brincalhão (*rex facetus*). Cabe observar que, nessa “liberação”, o riso sempre exerce a função de distração da corte, nunca como algo que coloca em questão os valores sociais. Apenas por isso era permitido.

Le Goff menciona nesse mesmo artigo o *gab*, o riso feudal, que ocorria quando os homens se reuniam para contar histórias exageradas de guerreiros e feitos extraordinários, como “cortar ao meio, com um só golpe de espada, o cavaleiro e seu cavalo” (Alberti: 1999, 70).

Esses e outros fatores constrangedores do ato de rir e do risível fixaram importantes convenções. As figuras sociais que representavam o riso eram discriminadas e marginalizadas, pois, “no tocante ao mundo leigo, vários textos censuram os *joculatores* – os histriões, cantores, dançarinos ou bufões –, com os quais os membros do clero não podiam estabelecer relações e dos quais era recomendado aos cristãos se afastar” (Alberti: 1999, 70). Tal repressão se deve à necessidade que a Igreja historicamente evidenciou de impor temor e seriedade que facilitassem a veiculação de seus princípios e o controle dos fiéis, afinal, é mais fácil dominar uma população temerosa. Como Alberti assinala, Le Goff também observou que,

nas regras monásticas, por exemplo, o riso aparece como a maneira mais violenta de se romper o silêncio, uma virtude fundamental, sendo também o oposto da humildade (...); ele é a pior de todas as formas más de expressão que vêm do interior, a pior de todas as máculas da boca. No entanto (...), apesar de o riso monástico ser proibido, os próprios monges divertiam-se criando textos cômicos, os *joca monacorum*. (Alberti: 1999, 71).

Pelo visto, nem tudo era repressão ao riso. Cada grupo reagia de forma própria às manifestações cômicas. O riso é mais bem tolerado pelos leigos do que pelos representantes da Igreja, mas não deixou de ser utilizado pelos clérigos como veículo educativo, pois as peças que apresentavam traços cômicos também pregavam uma moral e um modelo de conduta e comportamento. E mesmo onde a visão de mundo era prevalentemente séria, o elemento cômico devia comparecer, como ingrediente da expressão verossímil e conector da ficção com a realidade.

Ao se dedicar às leituras sobre o período medieval, o estudioso sempre vai tocar na mesma questão: a visão dual de mundo, em que convivem os elementos sublimes e os grotescos, os sérios e os jocosos, numa teia que parece harmonizar tais manifestações no imaginário popular daquela época.

Mikhail Bakhtin, que se dedicou ao estudo da carnavalização na Idade Média e no Renascimento, afirma que por meio dessa estruturação dual do mundo era possível a convivência entre sério e cômico, entre sagrado e profano. O riso, nesse contexto, exerce papel fundamental, pois o mundo da festa e do riso se mostrava contrário à cultura oficial, à ideologia da seriedade, mas não oferecia ameaça a ele, pois quando o festejo acabava, tudo voltava à normalidade, a cultura oficial voltava a vigorar.

A cultura popular, por meio de seus representantes, constituía uma unidade própria que traduzia o imaginário popular e representava a síntese do homem dividido entre o temor a Deus – traduzido na fé cristã – e a liberação dos sentidos – concretizada no carnaval:

as festas públicas carnavalescas, os ritos e cultos cômicos especiais, os bufões e tolos, gigantes, anões e monstros, palhaços de diversos estilos e categorias, a literatura paródica, vasta e multiforme, etc. – possuem uma unidade de estilo e constituem partes e parcelas da cultura cômica popular, principalmente da cultura carnavalesca, una e indivisível. (Bakhtin: 2002, 4)

O riso, como resultado da comicidade e como elemento carnalizante, desempenhava papel importante na sociedade medieval, pois acabava por igualar as pessoas e transgredir as regras, numa operação de caos necessário para que as coisas se normalizassem após os festejos. Além disso, “o riso acompanhava também as cerimônias e os ritos civis da vida cotidiana: assim, os bufões e os ‘bobos’ assistiam sempre às funções do cerimonial sério, parodiando seus atos” (Bakhtin: 2002, 4). A atitude carnavalesca exercia, portanto, uma função de ‘válvula de escape’ da sociedade.

Na perspectiva do mundo carnalizado, o bufão tem papel primordial, pois é a personagem característica da comicidade medieval. Contudo, os bufões e bobos não eram atores, mas artistas que viviam encenando a mesma personagem, como uma profissão qualquer, em todos os momentos. Sua vida era, então, especial, pois

representava uma existência que não oferece limite entre realidade e fantasia (Bakhtin: 2002, 7). Por isso mesmo, o bufão está sempre numa atitude de provocar e adular, criando uma cadeia de tensão e relaxamento necessária à sociedade da época. Assim, em todas as ocasiões, por mais sérias que pudessem ser, havia sempre a contrapartida da irreverência do bufão, que é tolerado pela sociedade justamente em consideração à sua função.

Elemento essencial na arte da Idade Média e do Renascimento, o realismo grotesco é, para Bakhtin (2002, 17), o sistema de imagens da cultura cômica popular. Nele, “o princípio material e corporal aparece sob a forma universal, festiva e utópica”. Esse conceito se aplica às obras literárias e a todas as expressões artísticas medievais que revelam tal ambivalência. Porém, o caráter dessacralizante do realismo grotesco não configura um aspecto negativo. Pelo contrário, faz parte da atitude carnalizante em relação ao mundo.

Dessa forma, a degradação do etéreo, no realismo grotesco, é encarada como natural, pois o rebaixamento corresponde à aproximação da terra. Em outras palavras, a própria comunhão com a terra se realiza no momento em que se rebaixa, num “princípio de absorção e, ao mesmo tempo, de nascimento: quando se degrada, amortalha-se e semeia-se simultaneamente, mata-se e dá a vida em seguida, mais e melhor” (Bakhtin: 2002, 19). A degradação, nesse sentido, significa entrar em contato com a parte inferior do corpo, dando lugar ao surgimento de um novo nascimento. O baixo, a terra, então, é sempre o começo da vida, e se rebaixar é sempre recomeçar, renascer.

O grotesco corresponde a um estado permanente de transformação, em que “há elementos cômicos mesmo na imagem da morte” (Bakhtin: 2002, 44), e não se confina à Idade Média, pois ele se dissemina em diferentes manifestações artísticas ao longo da

História. Na transposição para a realidade brasileira contemporânea, constata-se a utilização de alguns elementos grotescos na obra de Ariano Suassuna, através da qual se revela a visão carnavalizante de mundo. Dentre eles pode-se destacar a figura do Encourado, que causa arrepios nas outras personagens, ou o próprio João Grilo, com um físico que lembra um inseto.

As relações entre a cultura medieval e a obra de Ariano Suassuna dizem respeito a essa visão de mundo duplo, a essa dualidade. Observa-se que as personagens mais rebaixadas, consideradas marginais, são aquelas que conseguem se aproximar do plano divino, justamente como um mecanismo moralizante que atua como instrumento pedagógico. Ou, pelo viés carnavalesco, operando a grande revanche sobre as realidades social e politicamente constituídas: entronizando, na galhofa, o súdito; oferecendo a glorificação do espúrio e fazendo rir da vida que, como no Nordeste brasileiro, leva qualquer vivente com sangue nas veias, conterrâneo ou não, brasileiro ou estrangeiro, a verter lágrimas. O teatro, através de sua linguagem planetária, trans-histórica e híbrida, faz ecoar os tamborins de todos os carnavais – das saturnálias romanas, pelas *carnileáriae* medievais (Houaiss: ed. eletrônica), às produções espetaculares das agências contemporâneas de turismo, no Rio, em Veneza, Nova Orleans ou Colônia –, trazendo para o centro da cena os alegres seres que sobrevivem na periferia de todos os cânones.

2.3 O berço do Grilo

Para uma compreensão maior acerca da complexidade envolvida na estruturação da peça *Auto da Compadecida*, torna-se necessário avaliar alguns aspectos

fundamentais. O primeiro diz respeito às referências utilizadas, as obras em que Suassuna se baseou para compor a trama — os folhetos e entremezes, matrizes da cultura popular nordestina, que revelam a ascendência medieval da peça. O segundo aspecto está ligado à representação teatral, às opções cênicas, indicadas pelo autor nas didascálias, que concretizam o caráter popular do teatro suassuniano.

Há várias referências à literatura de cordel no decorrer da peça, dentre elas o romance popular *O Enterro do Cachorro* (Leandro Gomes de Barros), o auto popular *O Castigo da Soberba* (anônimo) e a *História do Cavalo que Defecava Dinheiro* (anônimo). Estas histórias estão inseridas na trama de Suassuna, formando uma obra que dialoga com várias matrizes textuais, intertextos, num somatório que conjuga romanceiro popular nordestino e teatro.

Para compreender a obra de Suassuna, é necessário recorrer ao Movimento Armorial¹⁵ e entender sua proposta, pois o dramaturgo é um de seus fundadores. Inaugurado oficialmente em 1970 (segundo Suassuna, o movimento existiu antes mesmo de sua proclamação, pois algumas obras já haviam sido criadas) em Recife, o Movimento Armorial “limita-se, no tempo, a artistas vivos. Relativiza também a coincidência temática (...)” (Santos: 1999, 22). A própria denominação do movimento remete ao elemento medieval: o termo armorial está ligado à heráldica e, conseqüentemente, às histórias de cavalaria, pois significa o livro em que se registram os brasões da nobreza. Está implícita nesse nome a idéia de nobreza e, de acordo com Suassuna, o nome se deve à sua musicalidade também, pois a palavra é sonora e agradável.

¹⁵ O Movimento Armorial consistiu de uma tentativa de recuperar a cultura popular nordestina, com manifestações na pintura, na literatura, na música, na dança e, principalmente, no teatro. A proposta era mostrar, por meio das obras, como a cultura sertaneja é rica e tem muito a contribuir com a cultura nacional.

Antes, porém, de comentar a obra de Suassuna, cabe pensar na cultura popular nordestina e suas raízes medievais. Ao que parece, o trovadorismo foi o berço das formas populares praticadas no Nordeste brasileiro até hoje: o cordel e o folheto. Como essa literatura é de base oral, faz-se necessário refletir sobre a relação entre oralidade e poesia, pois, na sociedade medieval, a alfabetização era privilégio do clero. Assim, os poetas, para comunicarem àquele público o que desejavam expressar, empregavam a prática dos antigos aedos: a narração. Apresentavam-se ao público cantando suas composições e ficavam famosos e conhecidos por sua obra.

O trovadorismo corresponde à produção literária da Idade Média e se constitui das cantigas e das novelas de cavalaria, que deram origem ao termo romance. As cantigas eram composições poéticas cantadas, ou seja, escritas em versos, que tratavam de temas comuns à sociedade da época, cuja declamação se fazia acompanhar por algum instrumento musical. Sua base é lírica, apresentando métrica e rimas, mas os temas variam entre amor e sátira. Já as novelas de cavalaria eram narrativas soltas sobre um mesmo tema que, juntas, acabaram formando uma história. É o caso de *Amadis de Gaula* e *A Demanda do Santo Graal*, contos que formam o ciclo bretão, narrando as aventuras da corte do rei Arthur.

O primeiro caso, do romanceiro medieval, pode ser considerado como o embrião dos repentes e desafios presentes hoje no Nordeste brasileiro, cantados por sertanejos que, na maioria das vezes, criam suas rimas de improviso. O segundo caso, por sua vez, pode ser visto como a origem do cordel, os folhetos que narram histórias fantásticas e curtas. Não é por acaso que temas como a coragem e a honra se repetem no imaginário nordestino brasileiro: os valores daquela época ficaram cristalizados nas regiões mais afastadas do litoral, de modo que os hábitos e a mentalidade do

colonizador que habitou aquela região continuam se perpetuando atualmente. Aliás, somente devido a esse fato é que se pode pensar nas grandes festas realizadas para os “defuntos” e as procissões com verdadeiras encenações que remetem à cavalaria medieval (é o caso da pedra do reino, em Recife, realizada pelo próprio Ariano Suassuna).

A palavra romance, de origem medieval, já é bem significativa, uma vez que designa, numa primeira acepção, a mistura de dialetos derivados do latim vulgar que deu origem às línguas românicas. Dessa forma, o termo era utilizado para poesia cantada em oposição às obras escritas em latim. Com o passar do tempo, o termo passou a significar uma forma de poesia popular, escrita em versos heptassílabos e, mais tarde, toda a produção literária em prosa. Como o termo manteve sempre um caráter popular, pode-se considerar que “*romance* remete para o imenso romanceiro popular brasileiro, a esses romances e folhetos, orais e escritos, cuja estrutura narrativa herdada da Europa adaptou-se tão perfeitamente aos temas e às vozes nordestinas” (Santos: 1999, 31).

Outro elemento que influenciou o teatro suassuniano foi o entremez, subgênero correspondente a uma peça curta cômica que se apresentava no intervalo entre os atos de tragédias ou comédias durante os festivais de teatro da Antigüidade (Pavis: 1999, 129). Seus traços mais marcantes eram a natureza ligeira do subgênero e o fato de se representarem no entremez integrantes do povo. Ele se presentifica na obra de Suassuna todas as vezes que há cenas de grande movimentação e ritmo, e também pela representação dos empregados e pobres.

Uma justificativa para se manterem valores medievais na produção cultural nordestina é dada pela própria situação da região, espaço geográfico onde se situa a

ausência: ausência de vegetação, de água e, muitas vezes, da própria vida. A situação de andarilho é comum a muitos sertanejos, e reconhecida, em cantadores e mambembes. Isso se concretiza de forma muito forte nas obras produzidas pelos artistas nordestinos.

Contudo, essa “nordestinidade” não faz com que a arte seja militante. Ela apenas tem sua marca, seus traços. Há particularidades que apenas um grupo social entende. São códigos, expressões, pensamentos, temores compartilhados pelo grupo que constroem o imaginário cultural de uma região. É assim no Nordeste: seu folclore, seus costumes, seu jeito de existir no mundo estão vivamente presentes nos repentes e desafios que podemos presenciar até mesmo na Feira de São Cristóvão, no Rio de Janeiro: não importa onde estejam, serão sempre nordestinos (Santos: 1999).

Pode-se considerar que o maior legado que a literatura medieval deixou para a literatura popular nordestina foi a estreita relação entre oralidade e palavra escrita. O folheto, expressão escrita, não exclui o desafio, o romance, o conto, a expressão oral. Ao contrário, as duas manifestações artísticas se complementam, constituindo a base da arte que conjuga o engenho da escrita com a improvisação da performance. Entretanto, não se pode considerar que a forma escrita exclua elementos que se renovem nem que a forma falada ou cantada exclua normas: os folhetos são reescritos, sofrem variações, ao passo que a cantoria estabelece seus códigos e convenções, os quais devem ser respeitados pelos artistas (Santos: 1999).

Idelette dos Santos, ao analisar o movimento armorial, ressalta que a ambivalência oral-escrita é utilizada pelo artista armorial para fundamentar uma nova poética, criando, assim, uma produção artística que parte do princípio de que cada expressão artística deve valer-se de outro código para se estruturar, num processo contínuo de reformulação:

É na escritura do folheto que o escritor ou o artista armorial se apóia para ancorar a recriação ou [a] reescritura [da saga de referência], como modo privilegiado da criação armorial, seguindo o modelo da poesia popular e de suas incessantes retomadas de temas e formas. (Santos: 1999, 20)

Já se falou de texto falado e escrito, mas não se deve ignorar a música, elemento essencial dessa arte constituída a partir da herança medieval. Desde a Antigüidade, a música faz parte da literatura, mais especificamente, do gênero lírico. A necessidade de um acompanhamento musical revela a musicalidade implícita na composição dos versos, além da necessidade de ritmo para que os versos sejam compostos pelo poeta. Não foi diferente na Idade Média. Os trovadores sempre utilizavam o acompanhamento de um instrumento musical para a declamação de seus poemas, daí a lógica das denominações “cantiga” para os poemas e “cancioneiro” para um conjunto de poemas.

O teatro armorial é o espaço em que a armorialidade se concretiza de maneira plena, pois no palco se conjugam todos os signos de todas as formas. Assim, a arte é integradora: conjuga representação com poesia, música, canto, dança e cenário, cumprindo um papel de veículo de comunicação entre artes plásticas, literatura, música e folclore. A dramaturgia armorial, então, reelabora os folhetos da literatura de cordel, somando-o aos demais elementos já citados, culminando na encenação, que prima pela simplicidade e pelo regionalismo.

Suassuna utiliza, para a composição do *Auto da Compadecida*, os folhetos, com sua “estrutura narrativa marcada por situações e personagens típicas e encadeamento rigoroso dos segmentos narrativos” (Santos: 1999, 236). Mas não se limita a eles. Constrói uma peça em que junta a esse ingrediente a agilidade da farsa e a destreza de um olhar moderno sobre elementos culturais supostamente ultrapassados para uma visão burguesa de arte. Cada ato da peça faz referência a um ou dois folhetos:

O enterro do cachorro, de Leandro Gomes de Barros, no primeiro ato; *História do cavalo que defecava dinheiro*, anônimo, no segundo ato; *O castigo da Soberba*, de Anselmo Vieira de Souza, e *A peleja da alma*, de Silvino Pirauá de Lima, no terceiro ato. Além disso, o entremez do próprio Suassuna, *O Castigo da Soberba*, também se apresenta como referência, já acusando uma reelaboração da estrutura narrativa do folheto, adaptado para um entremez (Santos: 1999, 236).

O caráter popular das narrativas foi mantido, expresso não apenas na caracterização das personagens tipificadas, mas também na linguagem e no cenário da peça, e a estrutura dos folhetos está presente, ainda que diluída na trama de tom farsesco. Em alguns momentos, as narrativas populares estão expressas na peça, como o enterro do cachorro e o gato que descome dinheiro. Em outros casos, a narrativa foi transformada para se integrar ao contexto da peça, como é o caso da peleja da alma, que se revela apenas no fato de a personagem João Grilo apelar para a interseção da *Compadecida*. Todas essas inserções de histórias populares convergem para um conjunto coerente, que conjuga elementos de naturezas diferentes, mas mantém uma estrutura consistente (Santos: 1999, 241). Idelette de Souza afirma que Suassuna constrói uma obra transtextual justamente pela qualidade de conjugar várias matrizes textuais diferentes.

No primeiro ato da peça, a história do enterro do cachorro se complementa com os “causos” de Chicó. O embate do major com o padre se dá de modo farsesco, culminando numa reclamação ao bispo, que entra também no testamento do cachorro. Além disso, o major é uma criação de Suassuna a partir dos folhetos: “o duque, homem poderoso e invejoso” (Santos: 1999, 242). Sua função está limitada a introduzir a sátira social, por isso desaparece depois do enterro do cachorro. O herói da peça é João Grilo,

que sai dos folhetos. Constitui o verdadeiro representante do pobre nordestino, e sua freqüente utilização de provérbios revela mais um traço da literatura medieval, onde tais expressões aparecem como legitimadoras de uma idéia ou recurso para desconstruí-la. Inserido no contexto da obra, o provérbio constitui um reforço ou um argumento sem consistência. Dessa forma, sua utilização pode levar a usos antitéticos: pode veicular uma confirmação da aplicabilidade da sentença arguta, ou implicar a sua desconstrução pela via da ironia, que se manifesta sempre pela zombaria. A derisão promovida por esta forma simples (que André Jolles inclui na categoria do “ditado”, 1976, 128-144) corresponde “a inverter, graças ao provérbio, o conteúdo afirmado, de modo que um registro segundo emerge do primeiro, deslocando e degradando-o e sugerindo a necessidade de desconstruir os papéis narrativos (Zumthor apud Santos: 1999, 253).

A adaptabilidade incrível de João Grilo às situações é herança do *trickster*, e por isso mesmo se manifesta de forma cômica, o que se pode notar quando ele muda o final da Ave-Maria. Apelidado de grilo por causa de seu físico magro e franzino, aparece

na capa dos folhetos segurando um grilo quase de seu tamanho. Suas ‘proezas’ são narradas num folheto que cresce com o sucesso, o número de estrofes passando de 94, em 1939, a 126 nas edições recentes, por *acréscimo* de episódios suplementares que privilegiam a dimensão de sábio popular da personagem. (Santos: 1999, 251)

Roberto DaMatta, em seu conhecido estudo sobre esta figura bem brasileira que é o malandro (1997), caracteriza-o como um errante que perde as referências familiares desde cedo, geralmente com a morte dos pais e a perda do irmão. Esta ruptura, nos laços familiares, provoca uma ausência que nunca será preenchida durante as aventuras da figura, doravante perpetuamente só. Tal solidão tem reflexos em seu comportamento, pois, mesmo que tenha um amigo ou cúmplice, nunca será dependente

de ninguém. Suas ações, por consequência, são sempre práticas, e sua errância constante facilita a passagem de um episódio a outro sem que ele reviva a dolorosa ruptura do passado. Este talvez constitua o grande e imperceptível truque que subjaz à astúcia do malandro.

DaMatta, avançando na interpretação do malandro e em sua relação com a sociedade e com o trabalho, diz que ele pode ser interpretado como uma reação à opressão do trabalhador no Brasil, geradora de profissionais que estão sempre lutando por algo que não têm. Daí o comportamento do malandro (e do trabalhador brasileiro, em geral), que tem consciência de que o trabalho e a honestidade não compensam, não enriquecem ninguém. É neste ponto que DaMatta faz a aproximação do malandro brasileiro com o mito de Malasarte.

Suassuna caminha na mesma direção, mostrando em suas obras os trabalhadores que não progridem socialmente e que sempre recorrem à malandragem e à astúcia para tentarem fugir à miséria. Nesse aspecto, talvez não seja pertinente concordar com Santos, quando afirma que as situações criadas pelo autor não comportam ambigüidade. Ao contrário, o quadro traçado pelo autor quer denunciar a ambigüidade dessas criaturas que são, a um tempo, ingênuos e afetuosos, sinceros e malandros. Na verdade, é a difícil sobrevivência que os obriga a adaptar-se, criando estratégias de sobrevivência às custas de enganar os poderosos. Nesse aspecto, não se pode esquecer que os representantes do poder econômico e social são sempre pintados como bobos, ao se deixarem levar pelas histórias de João Grilo. Da mesma forma, o comportamento do empregado está vinculado ao do patrão: se este é desonesto e explora seus empregados, aquele o engana e dele e vinga.

Como nas relações feudais, a índole do patrão ou senhor nordestino é medida de tudo. Os favores concedidos por ele são a única oportunidade do empregado de fugir da miséria. Assim, a vingança de João Grilo contra a mulher do padeiro torna-se legítima, no momento em que se sente explorado e foi abandonado quando esteve doente.

Avançando um pouco mais na direção da proposição de DaMatta, considera-se que o próprio malandro descende de um arquétipo mítico mais antigo: o *trickster*. Esta figura é a personificação da ambigüidade: ao mesmo tempo, ele é mau e causa danos àqueles que o cercam, mas também acaba por beneficiar inconscientemente a humanidade, chegando, por fim, a alcançar um *status* de redentor.

Não é pretensão deste trabalho desconstruir as idéias do renomado sociólogo, mas não será perdida a oportunidade de associá-las ao arquétipo mais antigo que o Malasarte, já que o *trickster* é largamente difundido na cultura indígena, o que o aproxima de nossa cultura e ratifica suas relações com o folclore.

Assim como ocorre nos folhetos, os pobres e fracos, representações atualizadas do *trickster*, na obra de Suassuna, apresentam um caráter sagaz e inteligente, enquanto os ricos e fortes gozam de qualificadores apenas pela sua aparência externa. A oposição entre pobre e rico se projeta numa oposição entre mágico e demoníaco, correlata a poder econômico e social. O que se constata é um poder sobrenatural que qualifica o pobre a lidar com situações que exijam mais do que dinheiro, como na cena em que João Grilo apela para a Compadecida e acaba por salvar a todos do Inferno (Santos: 1999).

A construção dramática de Suassuna também se assemelha ao percurso do malandro, no que diz respeito à articulação de ações em torno de uma ou várias

personagens. Em relação ao entremez, tal estrutura se dissimula na reelaboração do texto, pela interpenetração das narrativas (Santos: 1999, 252).

Quanto à encenação, as opções são sempre no sentido de se privilegiar o teatro pobre, baseado nas festas populares e folguedos nordestinos. A utilização do curinga como articulador dos atos da peça é uma estratégia retirada das premissas do teatro do oprimido, teorizado e praticado por Augusto Boal (1980). Ele permite que se assumam a obra por sua natureza ficcional e se comunique ao público que essa natureza não é capaz de ofuscar a estética da encenação. Daí as didascálias da peça recomendarem um palco em forma de picadeiro, remetendo ao espetáculo circense.

A forma de apresentação do *Auto da Compadecida* coroa a peça com uma representação de personagens tipificados, parentes do entremez antigo e da *commedia del'arte*, desenvolvendo ações complexas que se compõem de uma teia de composições do romanceiro popular envolvidas pela trama da peça. Dessa forma, o auto medieval se faz presente, a começar pelo título da peça. A construção em forma de julgamento também remete a esta forma de representação teatral, particularmente o teatro de Gil Vicente (Lyday: 1974).

Os milagres e as moralidades também aparecem, na medida em que há o milagre da Compadecida, ao salvar as personagens do inferno, e a lição de moral implícita nas palavras de Manuel, quando pede para João Grilo se comportar na terra, pois fora concedida a ele uma segunda chance. A estes traços se juntam o ritmo ligeiro e as músicas e os versos presentes na peça, remissão imediata ao cancionário nordestino.

Todas essas referências convergindo para a representação de uma peça coerente justificam o *status* de Suassuna no cânone nacional e revelam a mestria com

que ele trabalhou elementos os mais diversos para a composição de uma obra que está voltada não para um público popular, mas para um público de intelectuais. As opções estéticas do autor revelam uma preocupação em mostrar para a sociedade burguesa toda a magia da cultura popular, e dar a ela o devido valor.

3. DO REINADO DE MOMO AO REINO DE DEUS

Depois de analisar o teatro medieval e suas particularidades, é preciso voltar o olhar para a realidade brasileira e identificar as operações empreendidas por Suassuna para se apropriar da matriz européia de modo a utilizá-la como parte de uma composição harmoniosa. Para desvendar tal esquema, a teoria da tradução parece oferecer caminhos interessantes, na medida em que é capaz de apontar as vias pelas quais uma cultura aproveita os elementos de outra.

Primeiramente, faz-se necessário ressaltar que uma tradução implica o mergulho na cultura em que se insere o original. Por isso mesmo, ela exige um trabalho dialético e semiótico: o tradutor precisa dialogar com o universo cultural do original, e também saber lidar com os elementos semióticos, a fim de preservar os signos envolvidos na obra.

A tradução sempre foi uma atividade que exigiu muito do profissional dedicado a ela, pois há expressões ditas e compreendidas plenamente apenas pelo grupo que as utilizam. Transpor os significados do texto de um idioma para outro é um empreendimento não só de grande responsabilidade, mas também fadado à incompletude, à produção de um objeto a princípio mutilado, fissurado.¹⁶

¹⁶ Levando em consideração a questão formal, Benjamin (s/d) considera que a tradução se mostra, em seu processo, como a reconstrução de um vaso quebrado: podem-se juntar os cacos, mas sempre haverá

Para Walter Benjamin (s/d., 9-11), a tradução se constitui como forma, necessita da palavra para se materializar, e exige o retorno ao original, na medida em que é ele que garante a traduzibilidade. Isto significa que as propriedades que propiciam a tradução de um texto não estão em outro lugar senão nele mesmo. Nesse sentido, o original parece ser uma prisão para o tradutor.

Traduzibilidade é essencialmente próprio de determinadas obras – isso não significa que a tradução seja essencial para elas mesmas, senão quer dizer que um determinado significado, encoberto de originais, se exprime na sua traduzibilidade. É evidente que uma tradução, por melhor que seja, nada significa para o original. No entanto, por sua traduzibilidade, mantém um vínculo estreito com o original.

Ainda segundo Benjamin (s/d., 13-15), a tradução consagra a glória, a pervivência “eterna” das grandes obras de arte. Dessa forma, as traduções que ultrapassam a mera mediação entre duas culturas alcançam uma permanência no gosto do leitor, porque a obra – uma vez traduzida – torna-se capaz de renovar-se constantemente. Mas isso não significa que a tradução não deva assemelhar-se ao original; uma boa tradução, mesmo decorrendo de um texto preexistente, exige liberdade em relação ao original.

De acordo com a teoria benjaminiana de tradução, esta tem como finalidade expressar a relação mais íntima entre as línguas, o ponto em que se alcança a língua pura, a língua de Deus. A língua pura, nesse sentido, seria a concretização das intenções de todas as línguas. Dito de outro modo, o significado expresso em cada uma delas não é alcançado isoladamente, mas apenas pela união de seus significados complementares, que resulta na língua pura (Benjamin: s/d., 17). A função do tradutor,

minúsculas fissuras abertas. Mesmo que se transponham as idéias para outro idioma, sempre haverá os vãos com que o tradutor terá de lidar. Adiante a imagem benjaminiana do vaso quebrado será mais bem analisada.

neste contexto, é convocar os significados constantes do original para que eles se manifestem na língua que os quer reproduzir, sem falsear, todavia, sua origem “estrangeira” (que bem se poderia denominar “exterior”, “implantada”, sem detrimento ou inferiorização de seu valor, no conjunto mais recente em que são inseridos):

A tradução não se vê, como a obra de arte verbal, por assim dizer, na floresta interna da língua; mantém-se fora desta, frente a ela e, sem a penetrar, convoca o original para nela ingressar no único lugar onde o eco pode dar a ouvir a obra da língua estrangeira **em sua própria língua**. (...) a intenção do escritor é ingênua, primeira, intuitiva, a do tradutor, derivada, última, intelectual (Benjamin: s/d., 22 – grifo nosso)

Como o trabalho do tradutor se apresenta como algo que não apela para a intuição, pelo contrário, exige um esforço intelectual diante da língua, um sistema tão inconstante, a idéia que se forma é a de que sua tarefa oferece barreiras sombrias. Afinal, precipitar, por meio de sua interferência, o amadurecimento do embrião parece, para Benjamin (s/d., 24), algo inalcançável. Nesse aspecto, a literalidade parece oferecer o único caminho, já que, por meio dela, a língua é capaz de atingir o ininteligível, o incomunicável, os sentidos originais preservados, enfim. A literalidade é grandemente valorizada, na teoria benjaminiana da tradução:¹⁷ ela nada mais é senão a sua forma, sua apresentação material em forma de caracteres, por isso a escolha dos semas e sintagmas confere sentidos não só no que diz respeito ao significado, mas também no que diz respeito às sensações humanas.

Assim, a boa tradução é aquela que reconstrói o original sem a preocupação de se assemelhar a ele, mas remetendo-se sempre a seus detalhes, a fim de trazer para a sua língua o “modo-de-significar”. É a palavra, não a frase, o elemento central de trabalho do tradutor. É a palavra que oferece as múltiplas possibilidades de elucidação do

¹⁷ A tarefa de traduzir está intimamente ligada à literalidade na sintaxe, pois é por meio de uma adequada utilização desta que se revela o original dentro da tradução, que se torna translúcida, e não oculta o original porque procura trazer para ele a língua pura.

significado do original e, em última instância, é por meio dela que a obra liberta a língua pura:

Liberdade, ao contrário, em favor da língua pura se verifica primeiro na própria. Resgatar em sua própria língua a língua pura, ligada à língua estrangeira, liberar, pela transcrição (*Umdichtung*), a língua pura, cativa na obra, é a tarefa do tradutor. Em favor dela, o tradutor rompe molduras carcomidas da própria língua: Lutero, Voss, Hölderlin e George ampliaram as fronteiras do alemão. (Benjamin: s/d., 29)

Torna-se menos relevante, então, o desejo de comunicar o sentido do original, dando vazão à significação para além do enunciado (Benjamin: s/d., 25-26).

O conceito de arquétipo da tradução é fundamental para se compreender a idéia de tradução de Walter Benjamin. Para ele, uma versão interlinear da tradução se obtém, em síntese, pela liberdade e literalidade na execução da tradução. Assim, estabelecendo um paralelo entre a língua e a metáfora do vaso quebrado, percebe-se que, enquanto a língua de Deus – a língua pura – é perfeita, a língua humana é fragmentária e apresenta defeitos. Assim também ocorre com o vaso: por mais belo que seja, é um produto humano, e pode ser visto como análogo ao fazer humano, que nunca chegará à perfeição divina. A reconstituição do vaso é, na verdade, uma tentativa de se chegar à perfeição da forma original, algo inatingível, tal como a tradução, que, mesmo que se aproxime de um significado tão medular quanto o expresso pela língua pura, nunca chegará a ser sua expressão plena. Já a forma de pensar o vaso funciona como a alegoria de um todo fragmentado, sempre incompleto.

Traduzir, segundo Benjamin, é uma tarefa irrealizável, no entanto, há muito tempo vários intelectuais se dispõem a enfrentá-la. O tradutor, nesse sentido, é o elo de ligação entre o autor e o leitor de uma obra. Ele deve ser capaz de transportar para a sua cultura as questões e os signos envolvidos no original que traduz. Sua tarefa, portanto, não é uma transcodificação entre processos verbais, mas constitui um trabalho de

metaforização que envolve o jogo da mimesis, e por isso transcende o exercício da mera equivalência de significados de palavras: trata-se de uma experiência transcultural. Tal responsabilidade resultou em visões diferentes em relação à figura do tradutor. Susana Kampff Lages (2002) destaca o caráter melancólico das teorias que consideram o tradutor como alguém que está à sombra do autor (Benjamin: s/d.), ou como um recriador da obra, seja subvertendo-a, seja recriando-a (Joyce e Haroldo de Campos, principalmente).

No primeiro caso, o tradutor se coloca como um servidor do original, ele apenas quer comunicar o que a obra diz. Ao desempenhar tal função, preso à legitimidade do texto original, o tradutor apresenta uma melancolia em relação à sua tarefa, pois ela se apresenta impossível e, desde antes de ser realizada, fadada a uma atividade menor em relação à figura do escritor, uma vez que há expressões e idéias de um idioma que são inexprimíveis em outro, e seu trabalho depende da habilidade de transcodificar as palavras e expressões, não de criatividade e invenção. Neste caso, a saída é a aproximação de significado, o que necessariamente implica uma perda no sentido. Para Lages, portanto, a melancolia revela um sentimento de perda de identidade:

A mim parece que, entre os estudos que se inscrevem no âmbito da pós-modernidade, a melancolia continua a laborar intensamente, como se a melancolia da modernidade estivesse perenemente procurando se converter no trabalho possível de luto pela perda das origens. (Lages: 2002, 169)

Mas nem tudo é melancolia. A autora destaca ainda duas visões de tradução: aquela que vê o trabalho de tradução com uma atitude subversiva em relação ao original e a que trabalha com o conceito de transcrição, desenvolvido a partir da teoria benjaminiana, defendido pelos poetas do movimento concretista no Brasil. A primeira se vê como colaboradora do original, reforçando seus sentidos, mas ainda subordinada a

ele. Já a segunda leva em conta os intertextos e o próprio fazer poético, resultando em traduções que, de acordo com a visão conservadora da tradução, afastam-se do original, mas acabam por resultar numa obra que dialoga profundamente com o original e com os textos com que ele se relaciona. Este é o desafio da “transcrição” defendida por estes profissionais, que se baseia na idéia de transformação, metamorfose, que deve estar de acordo com sua visão de literatura, transformando a tradução numa obra tão poética quanto o original.

A teoria da transcrição provoca uma reflexão acerca do objeto da tradução e de seus mecanismos. A partir desta reflexão, traduzir deixa de ser apenas ler um texto num idioma e passá-lo para outro. Traduzir é desvendar os significantes de uma determinada cultura e transformá-los em significados para outra. Por isso podemos dizer que um artista que se apropria de elementos de outras culturas e de outras épocas para transformá-los numa obra de arte também está lidando com tradução. Neste caso, entra em foco o que Homi Bhabha denominou tradução cultural (1998) e, mais recentemente, Peter Burke expandiu para a noção de hibridismo cultural (2003).

Pode-se considerar, com base nessas novas abordagens de extração benjaminiana, que o objeto de estudo da literatura comparada se insere justamente nesse contexto de tradução cultural, na medida em que alguns elementos essenciais de determinadas expressões artísticas se perpetuam e demonstram um ponto em comum entre culturas diferentes.

Nesse sentido, a questão temporal é essencial para se compreender a tradução cultural, pois o presente da obra de arte não corresponde nem à contemporaneidade histórica, nem ao passado histórico. O tempo literário está num interregno, definido

apenas por sua coerência interna, pois demonstra exatamente as falhas e fissuras na sociedade que a produz:

A globalização cultural é figurada nos *entre-lugares* de enquadramentos duplos: sua originalidade histórica, marcada por uma obscuridade cognitiva; seu ‘sujeito’ descentrado, significado na temporalidade nervosa do transicional ou na emergente provisoriedade do ‘presente’. (Bhabha: 1998, 297)

Bhabha se refere a uma globalização cultural pós-moderna, em que todas as tendências e teorias se misturam, formando um mosaico de informações e tendências estáticas que, sem as suas sendas, acabam por formar um bloco homogêneo e sem a diversidade de que tanto necessita a arte, pois é só por meio da diferença que se instaura a expressão artística. Para ele, as diferenças culturais se encontram no “entre-lugar”, naquele espaço em que os limites temporais se diluem, e pode surgir um texto dito “global”, ou seja, aquele que comunica a toda e qualquer cultura que passe por processos semelhantes ou que tenha em sua memória inconsciente as mesmas figuras. É o que ocorre com os arquétipos que, como possuem traços comuns à grande maioria dos seres humanos, são capazes de se comunicar com qualquer sociedade.

Contudo, de forma paradoxal, apenas quando há a fragmentação do sujeito, realizada pela cisão e pelo deslocamento, é que a “arquitetura do novo sujeito histórico emerge nos próprios limites da representação”, tornando possível uma representação do irrepresentável, isto é, de tudo que possa constituir o conjunto das sociedades como um todo, ou, na visão benjaminiana, configure-se a língua pura e sua expressão social (Bhabha: 1998, 298).

A tradução sofre a ação de resistência por parte do indivíduo, que é, no processo tradutório, aquele elemento intraduzível e, portanto, constitui o espaço intersticial cujo presente (não-histórico) denuncia o momento de transição, em que a

transformação se torna visível. Ao assumir o “entre-lugar”, a cultura minoritária, como a latino-americana, representa a intraduzibilidade cultural e abraça a sua condição híbrida e cindida que delimita a diferença da cultura.

Assim, ao escolher um herói com o nome de João Grilo, Suassuna remete o imaginário de seu público à figura franzina e frágil do inseto; à perspicácia e esperteza de João, o *trickster* vigoroso que engana a todos, mas os salva no final da história (Bhabha: 1998, 308).

A tradução cultural pode dar-se em várias esferas, não apenas por meio da hibridização de culturas contemporâneas diferentes, mas também por meio da evocação de culturas antigas. Suassuna realiza a tarefa de recodificar elementos medievais e implantá-los na cultura popular nordestina contemporânea, criando o interregno da diferença que força o surgimento do elemento que fala a qualquer povo: o sentimento de revolta diante das injustiças sociais impostas a um povo amistoso e ingênuo representado pelo sertanejo.

Serão observados, a seguir, os processos escolhidos pelo dramaturgo para realizar o entretimento de diversas histórias populares e montar uma comédia que se tornou um clássico da dramaturgia brasileira.

3.1 O jogo cômico: tradução cultural

As vias que se escolhem para o aproveitamento de tradições culturais definem o caráter de uma obra. Dentre os gêneros teatrais, a comédia é, como já foi dito, um forte instrumento de contestação e ironia. Por meio da comédia sempre foram feitas as maiores manifestações de crítica à política de determinada localidade, funcionando

como um sinalizador de doenças sociais. Não foi à toa, portanto, que Suassuna escolheu este gênero teatral para desenvolver as aventuras de João Grilo.

Como se sabe, esta é uma personagem que aparece em muitos folhetos de cordel; contudo, sua natureza alegre e esperta se corporifica e materializa quando sobe no palco, o que possibilita o aumento da identificação entre obra e receptor.

A peça *Auto da Compadecida*, embora já apresente um título que remete à religião, não pretende fazer desta a sua bandeira. Acontece que a religião, no Nordeste brasileiro, constitui um forte ingrediente da cultura local, assim como o folclore e os demais costumes. Com um instrumento de apelo tão forte, a peça retrata um povo e suas tradições, mas se mune de um código que fala a todo e qualquer leitor/espectador. Quem não fica com os olhos marejados ao acompanhar a morte do Grilo? Quem não vibra, mesmo que internamente, de alegria perante a derrota do Demo? Todos esses momentos, ainda que pertençam a um universo mágico, distante da realidade, são capazes de comunicar a intenção da obra.

A peça se encontra no entre-lugar, no interstício que fica entre a cultura nordestina, a cultura medieval e o painel da pós-modernidade a que inelutavelmente se integra. Por isso consegue, de forma tão simples e natural, comunicar o incomunicável: o sofrimento transformado em estratégias de sobrevivência que, por sua manifestação torta e trôpega, tornam-se cômicas. Mas o que o *Auto* comunica não se constitui apenas no entre-lugar cultural; a erudição do autor atua como elemento complexificador e crítico na composição da obra, uma vez que escolhe como tema a exclusão social decorrente do *habitus* político vigente no Nordeste, herdeiro do coronelismo, além das histórias fantásticas herdadas do período medieval.

Ora, tal estratagemas compõe um jogo complexo cujos fios são as diversas histórias entrelaçadas de forma a tecer um conjunto que constitui a trama. A sua complexidade consiste no fato de o jogo da mimesis ser impulsionado pelas ações mais pitorescas e despreziosas, como os esquemas tortuosos que João Grilo cria e executa com as personagens representantes de algum tipo de poder. Estas ações convergem para o julgamento das personagens, inclusive do Grilo, perante as quais Manuel tem de decidir: quem vai para o Inferno, o Purgatório ou o Céu.

O simples fato de a peça culminar num julgamento já revela outra de suas estratégias: utilizar este tema tão recorrente no teatro, principalmente nos autos medievais, para apontar, no decorrer do julgamento, onde estão os desvios sociais daquela comunidade que representa, de forma microcós mica, o contexto brasileiro de exclusão e abusos. O fato é que os crimes das personagens são tão insignificantes em relação aos abusos e explorações da política que ficaram impunes na terra, que não merecem a danação eterna no inferno, já que, enquanto o padeiro e sua mulher, um pouco menos miseráveis que o Grilo e Chicó, morrem e são julgados, coronéis, mandatários, expoliadores do trabalho forçado, capitalistas da seca e parlamentares da fome continuam se apadrinhando. Sua absolvição, no entanto, se deve ao arrependimento, em seu último instante de vida, da vida pecaminosa que levaram. Ora, somente depois de uma leitura muito atenta pode-se concluir que, na verdade, o Grilo se salvou, mas ficaram impunes todos aqueles que causam malefícios à sociedade, principalmente no que diz respeito ao contexto político do país, em que a subversão da lei e da ética impera ileza.

Suassuna talvez não tenha mostrado em sua comédia uma visão tão otimista em relação aos desmandos da política de exclusão brasileira: ele mostra que, a despeito

de todas as suas empreitadas, João Grilo e Chicó continuarão pobres e malandros, pois não há outra opção para eles, como aponta a fala de João: “(...) Assim é melhor cumprir a promessa: com desgraça a gente já está acostumado (...)” (Suassuna: 2002, 202).

Em contrapartida, o autor dá apenas aos pobres, representados por João Grilo, grande proximidade com Manuel e a Compadecida, o que se revela na cena em que a própria Virgem se identifica com eles: “João foi um pobre como nós, meu filho. Teve de suportar as maiores dificuldades, numa terra seca e pobre como a nossa.” (Suassuna: 2002, 184).

Como em toda farsa, as personagens da peça são tipos estratificados que correspondem a uma parcela da sociedade: o major representa o poder político, que pode muito bem ser comparado ao senhor feudal da Idade Média ou aos coronéis do século XIX no interior do país; o padre, o bispo e o sacristão representam o poder da Igreja, subvertido por seus interesses materiais, ou seja, um poder que não cumpre sua função, mas submete-se ao poder político e subjuga os mais fracos; o frade é a única personagem que parece ter sido recortada da literatura medieval, conservando sua natureza espontânea e dispersa, sem se envolver em assuntos mundanos; o padeiro e a mulher representam a parte mais abastada da sociedade, são comerciantes bem-sucedidos que exploram seus funcionários e não cumprem seus deveres de patrões, mantendo ainda seus vícios particulares, sob a tipologia social (o padeiro, dependente da mulher; a mulher, adúltera); João Grilo e Chicó, exercendo uma relação de complementaridade, representam a parcela de excluídos da sociedade, aqueles que trabalham muito e ganham pouco, mas vivem arrumando confusão com os poderosos, enganando-os sempre; Severino e o cangaceiro são aqueles que andam na contramão da lei, assumindo a via da marginalidade e do crime (Lampião e o Quixote participam de

sua composição arquetípica). As figuras representativas da religião católica (Manuel, Compadecida, Encourado e demônio) são símbolos instituídos pela tradição, mas com pequenos ajustes feitos por Suassuna para subverter a ordem e acomodá-las à verossimilhança da peça. O Palhaço não é uma personagem, mas a figura que serve de curinga, fazendo as vezes de apresentador, encenador e até de figurante. Ele representa o bufão medieval, com atitudes de irreverência e sarcasmo em relação aos poderosos. Sua função múltipla o torna igualmente representante de um leitor/espectador que se insere no conjunto ficcional encenado, capaz de empreender uma arquiteutura (nos termos da teoria de Eco) dentro do próprio espetáculo, em seu decurso.¹⁸

Algumas personagens, como João Grilo, Chicó e Palhaço, representam a própria carnalidade, incorporando em suas atitudes e seu discurso o ideal do Carnaval, ou seja, a inversão da ordem, já que a dupla de amigos, um com as armações e espertezas, o outro com a efabulação e a simpatia, conseguem ludibriar os padrões e os representantes da Igreja, e o Palhaço é polivalente e encarna uma figura carnavalesca por excelência, o bufo. Contudo os elementos carnalizantes do espetáculo não se devem apenas às personagens, mas também às ações que elas executam, como a história do testamento do cachorro ou a do gato que “descome” dinheiro. Talvez o momento mais carnalizado da peça seja a cena do julgamento, em que um simplório como João Grilo domina o vocabulário jurídico e se defende das acusações do Encourado pela interseção da Virgem, e encara as autoridades com a naturalidade de quem está entre seus pares. Na verdade, quando o *trickster* entra em ação, ele sempre traz consigo aquilo que faz parte de seu universo: a inversão da ordem e a euforia do Carnaval.

¹⁸ Essa estratégia sustenta o estatuto carnalizante da obra.

O tempo é um elemento muito importante da comédia, pois é o tempo ligeiro que provoca as maiores gargalhadas. As cenas em que Chaplin corre de alguém que o persegue são das mais engraçadas. Assim, as sucessivas peripécias imprimem um ritmo acelerado à trama suassuniana, resultando em constantes surpresas e informações novas para o espectador. Isso também aproxima o texto brasileiro da farsa medieval, além de dar uma agilidade ao jogo cênico. O ritmo do espetáculo impede que o espectador se entedie, o que também é um traço do entremez antigo, realizado nos intervalos entre as encenações de tragédias e comédias nos festivais de teatro. Como não há cenas de perseguição, o *Auto da Compadecida* apresenta diálogos muito rápidos e criativos, encadeando firmemente uma cena à outra. As ações vão, dessa forma, derivando umas das outras, e as histórias evoluem sem que o público sinta as mudanças de forma brusca.

Os trocadilhos e as piadas também fazem parte do jogo cômico da peça, uma vez que delas se podem extrair diferentes significados, além de resultarem num efeito engraçado, que provoca o riso. É o caso da cena do enterro do cachorro, em que o sacristão diz algumas palavras em “latim” e, enquanto se realiza o cortejo fúnebre, João Grilo e Chicó imitam o choro da patroa. Na cena do julgamento, mais risos com a querela entre João e o Encourado, que muitas vezes lembra uma briga entre crianças. Durante toda a peça, enfim, há uma série de recursos técnicos que realizam o jogo cômico, no qual as personagens são as peças no tabuleiro em ação: o texto.

3.2 O jogo do *trickster*: a carnavalização teatral

Já foi dito que o *trickster*, como arquétipo mitológico, exerce dupla função no imaginário popular: a destruição e a redenção. Por este caráter ambivalente, ele se dissemina em uma variedade imensa de personagens que estão sempre numa gangorra

moral, ou seja, ao mesmo tempo que podem prejudicar as demais personagens, podem proporcionar benefícios.

Como se trata de um mito, deve-se perceber sua especificidade, ou seja, sua função, que, segundo Lévi-Strauss (1957), está na linguagem e para além dela. Para o antropólogo, como a linguagem, o mito envolve diferentes níveis, que podem ser apreendidos de formas diversas, e isso ocorre devido ao fato de o mito, em seu relato, referir-se sempre a um tempo passado. Contudo, estes acontecimentos registrados na narrativa formam uma estrutura permanente, que se relaciona, ao mesmo tempo, ao passado, ao presente e ao futuro (Lévi-Strauss: 1957, 241). Isto permite que o receptor contemporâneo sinta uma familiaridade ao entrar em contato com uma personagem que evoca o antigo arquétipo do *trickster*.

A esse respeito, é esclarecedora a oposição proposta pelo autor d' *O Pensamento selvagem* entre poesia e mito: enquanto a poesia depende fundamentalmente da estrutura lingüística e de suas propriedades para a sua construção – o que acarreta uma imensa dificuldade em sua tradução –, o mito, ao contrário, comunica a qualquer ser humano, pois seu valor independe da forma, já que “a substância do mito não se encontra nem no estilo, nem no modo de narração, nem na sintaxe, mas na *história* que é relatada” (Lévi-Strauss: idem, 242). Desta feita, as personagens se cristalizam e se metamorfoseiam no imaginário coletivo, e não a forma textual em que elas são apresentadas.

Uma vez que o mito tem essa capacidade de comunicação que ultrapassa a consciência, o *trickster*, por ser um arquétipo mitológico, está presente em uma variedade enorme de narrativas, desde a mitologia grega, na figura de Hermes, passando pelo ciclo dos índios winnebago e se infiltrando até no *Auto da Compadecida*. O caráter

enigmático da personagem está em sua manifestação corpórea, diferente em cada história, embora o conteúdo seja sempre o mesmo. Assim, recordando o que já foi mencionado, para algumas tribos indígenas da América do Norte, por exemplo, o *trickster* se apresenta na forma de um corvo ou coiote. Independente da forma com a qual se apresenta, seus traços de personalidade são sempre os mesmos: um viajante velhaco e bufo, que, em alguns momentos, em especial perto do fim de sua jornada, serve de mediador entre a natureza ou os deuses e os seres humanos. Tal função se explica pelo fato de a sua própria dualidade ter uma função de superação, ou seja, é justamente a sua dualidade que lhe permite superar algumas dificuldades, e por isso ele é tão ambíguo.

Ainda segundo Lévi-Strauss (1957), a estrutura do mito se manifesta na repetição. Isto justifica o aparecimento do *trickster* em tantas histórias diferentes, uma vez que, por meio da repetição, o mito permite reelaborar questões, tornando o seu usufrutuário capaz de progredir junto com sua criação. Ainda assim, a humanidade será sempre ambígua, com seus paradoxos e contradições.

Para Carl Jung, a proximidade do *trickster* com o salvador confirma a verdade mítica de que “o feridor e ferido cura, e o que padece repara ou remedia o sofrimento” (Jung: 2000, 252). Assim, já na Idade Média, a relação compensatória do *trickster* para com o “santo” era concretizada na inversão do “sem-sentido” para o “pleno-sentido”, o que recuperou costumes que se baseavam nas *Saturnalia* gregas. Os costumes impregnados pelo *trickster*, como já foi dito, estão presentes no período medieval tanto na esfera religiosa quanto nos tipos cômicos que se desenvolveram principalmente na Itália.

Seja em romances, seja em festas populares ou nos palcos, o *trickster* se infiltra, ora de forma clara, ora de forma diluída, o que, para Jung, constitui um ‘psicologema’, “uma estrutura psíquica arquetípica antiqüíssima” (Jung: 2000, 256). Tal estrutura se configura como um reflexo de uma consciência humana, uma psique que ainda está num estágio primitivo. Dessa forma, a consciência primitiva possui uma auto-imagem num nível de desenvolvimento anterior, que permite que sua continuidade ao longo do tempo se misture com diferentes produtos mentais. Isso se explica pelo fato de as formas arcaicas se manterem tão conservadoras quanto antigas, ou seja, não é possível descartar a imagem mental que se constituiu num período arcaico, pois que não se modifica pela interação com outros elementos mnemônicos, apenas adapta-se (Jung: 2000, 256). O *trickster* pode ser considerado, então, a manifestação coletiva da personalidade cindida, que revela traços de caráter oscilantes entre os piores e os melhores do eu individual. Na verdade, trata-se de uma soma de casos individuais que se expressam coletivamente nessa figura dúbia.

A contribuição junguiana para o estudo do *trickster* está na constatação de que ele não se manifesta apenas na forma mítica, mas está presente no cidadão comum, em todo ser humano que, a despeito de toda informação e educação mais refinada que possa ter, sempre apresentará algo de primitivo no psiquismo. Este aspecto está retratado de forma bastante precisa no ciclo do *trickster*, que considera o arquétipo como uma sombra, indicativa de um estado de consciência anterior ao mito, uma obscuridade mental. Apenas quando se chega a um estágio superior se desenvolve a capacidade de objetivar e representar por meio de histórias o estágio anterior, o que indica um desenvolvimento do nível de consciência. Mas o confronto com o passado só é possível por meio de um certo desprezo para com o ponto anterior, o que acarreta uma visão

bastante distorcida, daí a ligação do *trickster* a tudo o que representa o baixo, o primitivo, o grotesco e, muitas vezes, maléfico.

O traço mais marcante do *trickster* é a inconsciência, que faz com que, mesmo transitando entre as condições divina, humana e animal, ele seja retratado como um desajeitado e velhaco. Ainda que possua poderes extraordinários e uma capacidade impressionante de adaptação, em nenhum momento da narrativa ele demonstra estar ciente de seus poderes, o que explica uma imensa inabilidade em determinadas situações. Sua inconsciência é tanta, que, no ciclo dos winnebago, por exemplo, suas mãos brigam entre si, seus órgãos sexuais se desvinculam do corpo, e seu sexo pode mudar, tornando-o capaz até de parir filhos. Estas qualidades remetem à força criadora que ele armazena e a proximidade com uma existência divina (Jung: 2000, 259). Dessa forma, o *trickster* é um ser superior, por seus traços divino-animais; também é inferior ao homem, por sua insensatez inconsciente; mas não está no nível animal, pois não possui instinto.

Numa interpretação psicanalítica do arquétipo, o *trickster* indica a natureza humana, que transita entre fatos notáveis e desajeitamento extremo ao lidar com limitações. A condição humana, dessa forma, implica uma capacidade de adaptação ao ambiente inferior à dos animais, que é compensada por um desenvolvimento da consciência superior, revelando seu desejo de evolução (Jung: 2000, 259). Muito peculiarmente, o mito do *trickster* aparenta apoiar-se numa consciência crítica, sem abrir mão, todavia, do prazer das efabulações. Por isso ele aparece de forma recorrente em textos e histórias de caráter cômico e burlesco. Esta é, segundo Jung, a melhor forma de converter a crítica da sombra¹⁹ em uma elaboração mental produtiva, já que

¹⁹ Conceito junguiano que remete às lembranças arquetípicas, à bagagem filogenética e ao conjunto de signos, sinais e símbolos que interferem na ordem pragmática e vivencial. Para Jung, a *sombra* é o centro

culmina numa redução da repetição comportamental do mito pela coletividade, sem o risco de desaparecimento total do mesmo (Jung: 2000, 261).

O próprio ciclo anteriormente mencionado dos winnebago acena para uma caminhada do *trickster* rumo à superação da inconsciência total: no final da narrativa, o *trickster* vai substituindo seu comportamento sombrio por atitudes que são úteis para a comunidade. Isso não significa, porém, que os defeitos do início da narrativa foram extintos. Na verdade, eles estão apenas recolhidos no inconsciente, podendo manifestar-se a qualquer momento, desde que haja um terreno fértil para isso. Mesmo nas civilizações mais evoluídas, o *trickster* pode manifestar-se, acarretando atitudes desajeitadas e idiotas, tanto no comportamento social quanto na ficção (Jung: 2000, 262).

O homem civilizado ignora que, em seu lado obscuro, o *trickster* continua a viver. Aliás, esta subsistência permite que ele seja metaforicamente evocado, por meio das brincadeiras e palhaçadas de inúmeras personagens que compõem o imaginário coletivo. Para Jung, o mito do *trickster* se manteve por tanto tempo no imaginário por suas propriedades psicoterapêuticas, isto é, sua capacidade de mostrar continuamente ao homem sua condição precedente de primitivismo e inconsciência, motivando o inconsciente a afastar a manutenção do comportamento anterior e forçando o desenvolvimento mental.

A repetição permanente do mito do *trickster* não foi capaz de torná-lo obsoleto porque repetir garante a manutenção de duas tendências contrárias em constante movimento: o abandono de um estado primitivo e a preservação de sua memória. Isto se pode facilmente constatar quando se pensa em um indivíduo que, a despeito de

do inconsciente pessoal, o núcleo do material que foi reprimido da consciência. Com Jung, a noção de que o mundo real é integrado por uma parte material e outra imaterial ganhou suporte e fundamentação. Conferir em PIERI, Paolo Francesco. *Dicionário junguiano*. São Paulo: Paulus Editora. 2002.

pertencer a uma sociedade civilizada e evoluída, mantém uma superstição inexplicável, um temor em relação a um possível elemento mágico, como a presença de espíritos no mundo, ainda que negue sua crença e realmente a ignore. Diante disso, pode-se pensar num homem que, externamente, é culto e, internamente, selvagem (Jung: 2000, 263).

A estrutura da psique, em sua contrariedade, é manifesta na oposição dos níveis de consciência evidenciados no mito, e a tensão gerada por esta oposição é que a alimenta. A psique se expressa justamente por meio do processo mimético, evidenciando nas estruturas narrativas a tensão vital para sua existência. Por meio de suas histórias, o homem reelabora mentalmente sua consciência, expondo as contradições que o constituem e revelam sua própria natureza. João Grilo e Chicó, analogamente ao funcionamento arquetípico do *trickster*, constituem interfaces de um mesmo processo: o Grilo, sua parte vivencial; Chicó, sua parte efabulativa.

A arte, por sua vez, pode ser entendida como uma tradução dos processos mentais que lançam mão de uma estrutura estética capaz de proporcionar prazer no receptor. O fazer artístico também é contaminado por duas tendências que se antagonizam: por um lado, o esmero pela forma exige uma capacidade intelectual refinada, por outro, a imaginação exige um retorno ao primitivismo inconsciente, de onde emergem os arquétipos que estão escondidos no inconsciente coletivo (Jung: 2000, 264).

O arquétipo mitológico,²⁰ desta feita, atua diretamente na psique do receptor, pois que se constitui como um reflexo da mesma, ainda que não seja reconhecido como tal. Esta correspondência se dá no nível do inconsciente, e por isso forma uma

²⁰ A expressão, ainda que pareça redundante, é aceitável, no que concerne à referência junguiana. Jung demonstrou a freqüente presença de imagens primordiais (arquétipos) nos temas mitológicos. A Psicologia Analítica entende, pois, que uma situação arquetípica se cristaliza através de um motivo que é tanto mitológico quanto psicológico. Daí a possibilidade de associar os dois termos, conceitualmente, diferentes.

“personalidade autônoma”, na medida em que representa o desprendimento entre figura e consciência subjetiva. O *trickster* corresponde, em síntese, a uma “sombra coletiva”, ou seja, ele é a junção de todos os traços inferiores de caráter presentes numa coletividade (Jung: 2000, 264-265). Quando ele se mostra como salvador, indica que a consciência começa a atuar, transformando a impulsividade e a inconsciência em sensatez e consciência. Resultam daí atitudes elevadas e relevantes para a coletividade, o que evidencia o caráter mediador do *trickster*, que, por possuir uma natureza que se divide entre divindade e humanidade, é capaz de intervir entre estes dois universos.

Tomando a personagem João Grilo como aquela que mais retém os traços do *trickster* na peça, podem-se observar os momentos pontuais em que o arquétipo emerge. Assim como no ciclo dos winnebago, ao final da peça, o caráter benfeitor da personagem se revela. A função de mediador, porém, permeia toda a trama. Além disso, as brincadeiras, os logros e o desajeitamento estão sempre presentes, mantendo latente o mito do *trickster*.

Já na primeira cena da peça, João interfere na tarefa de Chicó, tomando para si a incumbência de convencer padre João a benzer o cachorro do padeiro. A partir desse momento, João começa seu jogo com as demais personagens, armando grandes confusões, conseguindo criar um “testamento” deixado pelo cachorro ao padre, ao bispo e ao sacristão para que o enterro se realizasse. Dessa forma, ele não só conseguiu realizar a proeza de fazer um cachorro enterrar-se em “latim”, como também extorquir algum dinheiro do padeiro.

Realizado o enterro, João Grilo aparece com um gato que “descome dinheiro” para enganar a mulher do padeiro. Assim, entra no testamento do cachorro, faturando quinhentos mil réis, que dividiu com seu amigo Chicó. Esta brincadeira, por si só, já é

nefasta, uma vez que tira proveito da fragilidade da mulher depois de perder seu cachorro de estimação. Mas isso não era o bastante para João. Planejou um golpe com a bexiga do cachorro cheia de sangue para se vingar dos patrões pelos maus tratos e pela negação do auxílio enquanto esteve doente. Se o plano se concretizasse, a mulher do padeiro seria morta, uma brincadeira inconseqüente e maléfica.

Na segunda parte da peça, o grupo todo se reúne na igreja da cidade, e é surpreendido por Severino de Aracaju, um cangaceiro matador muito temido no lugar. Ele, assim como o testamento do cachorro e o gato que descome dinheiro, foi extraído das histórias populares do nordeste brasileiro. Depois de matar a todos, Severino tem de se deparar com João, que rapidamente adapta seu plano de vingança para salvar sua vida e a de Chicó. Dessa forma, João, com sua história da gaita que fora benta por Padre Cícero, provoca a morte de Severino e ataca o cangaceiro que estava com ele. Contudo, num último suspiro, o cabra se levanta e dá um tiro em João, impulsionando-o a realizar a catábase, a descida ao reino dos mortos. É impressionante a morte de João, principalmente porque seu companheiro de jornada, Chicó, dá um contraponto à cena que a torna quase tragicômica (Suassuna: 2002, 134).

Já como almas, as personagens se reencontram e são logo perseguidas pelo Demônio, que tenta levá-los para o inferno. Entretanto, João Grilo continua sendo o *trickster* de sempre, e apela por um julgamento divino. Manuel aparece em seguida. O confronto com o Senhor é hilariante, pelo inusitado do disparate que se constitui: o perverso pecador – branco –, em face do misericordioso Filho de Deus – negro –, não é poupado dos motes preconceituosos do suplicante. Continuando com seus gracejos, João consegue argumentar tanto com Manuel quanto com o Encourado de igual para igual, sem temer nem dissimular nada. Depois das acusações graves, verdadeiras e

procedentes do Encourado (que lida com uma racionalidade judicial e teologicamente correta), as esperanças parecem perdidas, mas João Grilo supera as expectativas, apelando para a compaixão da Compadecida. Pela interseção da Virgem, João assegura a ida de seus companheiros para o purgatório, salvando-os do inferno, e obtém uma segunda chance na terra, realizando a anábase, ou seja, a volta para a terra.

Ainda que tenha cumprido a promessa de Chicó, pagando a dívida à Nossa Senhora, João acena para a continuidade de seu comportamento manipulador e transgressor. Em todas as artimanhas que realizou ao longo da trama, porém, o Grilo beneficiou outras personagens, ainda inconscientemente. Na história do testamento do cachorro, João beneficiou a mulher do padeiro, pois ela teve o alento de enterrar seu bichinho de estimação. Vendendo o gato que descome dinheiro para ela, deu a metade dos lucros para Chicó. Com a gaita benta, salvou a vida de seu amigo. E, desafiando o Encourado, salvou seus companheiros das chamas eternas.

Percebem-se, no comportamento tortuoso de João Grilo, as marcas deixadas pelo *trickster* no inconsciente coletivo. Assistindo aos seus estratagemas, a platéia se reconhece, mas, ao mesmo tempo, realiza um distanciamento crítico já beneficiado pela comédia, mas fortalecido pelos traços do arquétipo mitológico. Identificando as tendências maléficas de João Grilo, o público ri, diverte-se, mas conscientemente sabe que são atitudes que não devem ser repetidas, pois que revelam um comportamento primitivo e inconsciente. Esta nova repetição do mito, portanto, sob a roupagem de uma comédia contemporânea que carrega em si a herança medieval e o caráter popular, serve como uma tentativa do ser humano de progredir mentalmente.

3.3. A estética em jogo: a teatralização do carnaval

O carnaval termina quando a quaresma começa. A festa marca sua presença no cotidiano, repetindo a fórmula conhecida do exagero demais e da licença aumentada antes da contenção e da disciplina. Para Roberto DaMatta (O Globo, 09/02/2005), os rituais possuem um espaço especial e um certo tempo para início e fim: “quanto mais contundente for a mensagem, mais fechado deve ser esse espaço”, o que pode sinalizar o grau de complexidade de seus regulamentos.

De todo modo, a função do carnaval, tão bem desenvolvida no Brasil, é desfigurar o mundo, virá-lo de ponta-cabeça, fazendo piada dos políticos e transformando o momento de brilho e magia num espaço “de todos e de ninguém”. Este é o instante em que se enaltece o talento, a beleza, a sexualidade e a alegria, mesmo em indivíduos marginalizados, liberando durante algum tempo a empáfia do discurso “Você sabe com quem está falando?”, tão característico da estrutura hierárquica brasileira, encabeçada por quem exerça algum tipo de poder. No contexto carnavalesco brasileiro, todos os envolvidos estão “ganhando, gastando e imoralmente desperdiçando (para a razão prática, burguesa e utilitária) dinheiro e uma energia que nada tem a ver com o trabalho. Todos, eis outro ideal revolucionário, sendo simultaneamente atores e espectadores” (Roberto DaMatta. O Globo, 09/02/2005). O carnaval brasileiro é, sem dúvida, este espaço momentâneo de suspensão do cotidiano e sua superação, um lapso transgressor que coloca a todos num rebanho pastoreado por Momo, o rei da alegria e da farra.

Depois de verificar como se infiltra o elemento carnalizante, concentrado na figura do *trickster*, no teatro, é interessante observar o revés, ou seja, como o elemento

teatral se infiltra no carnaval. Tal movimento, no Brasil, se revela, em primeira instância, pelo fato de que o carnaval, aqui, se organiza como instituição: há aproximadamente cinco décadas promove a competição das escolas de samba, adotando regulamentos e convenções cada vez mais sofisticadas e detalhistas, ao ponto de se ter fundado um órgão oficial que controla, acompanha e fiscaliza tudo o que diz respeito ao ponto máximo do carnaval brasileiro (os desfiles), a Liga Independente das Escolas de Samba (Liesa).

A partir do momento em que se instauram regras fixas, que devem ser respeitadas pelos participantes, estabelece-se o jogo que, no caso em questão, define a cada ano qual é a melhor e mais bem-sucedida escola de samba. A partir de regras tradicionais e publicamente conhecidas, os competidores se esmeram o ano todo para realizar um desfile de foliões e carros, inesquecível e impecável.

Mas as regras são complexas. Há uma série de quesitos anualmente submetidos a inovações (relativas) que são julgados por uma seleção de especialistas, para que se defina a escola campeã. Assim, comissão de frente, abre-alas, mestre-sala e porta-bandeira, bateria, harmonia, fantasias, alegorias e samba-enredo são julgados, o que leva a pensar numa burocratização da festa popular, que cede lugar ao luxo e à movimentação da economia da cidade. Os críticos dos desfiles do Rio de Janeiro e dos domingos e segundas-feiras mais feéricos do planeta crêem que o carnaval das escolas abandonou o caráter meramente festivo, para se tornar um campeonato e, em alguns casos, gerar inimizades e brigas entre os organizadores e participantes. O contra-argumento à institucionalização leva em conta o benefício que o carnaval como atividade artística e empresarial traz para a comunidade, que ganha engajamento, projeção e trabalho nos barracões onde são confeccionadas as alegorias e as fantasias.

Tal institucionalização do carnaval tem suas implicações, como a logística, a infra-estrutura, o investimento e a estruturação dos desfiles. Contudo, é interessante observar que, a despeito das regras que se tornaram progressivamente mais rígidas – a exemplo do próprio espírito carnavalesco, em cujos quatro dias de vigência é obrigatória e liberada toda forma de diversão, existem fatores imprescindíveis a mover a máquina carnavalesca: a criatividade e a espontaneidade (que já não é mais incoseqüente).

As escolas de samba já têm muita história para contar, memória e tradição próprias. Observando-as diacronicamente, o que se constata é que os desfiles, mesmo tendo passado por uma considerável transformação, ao longo de sua história, mantêm uma estrutura fixa, que segue a mesma norma estética das formas elevadas da tradição literária – a tragédia e a comédia gregas, o romance, as formas líricas – cuja manutenção e sobrevivência decorrem da dialética preservação/invenção. Uma análise, ainda que rápida, da estrutura dos desfiles aponta a seguinte seqüência: entra a comissão de frente, e depois o carro abre-alas, primeira de oito alegorias. Cada carro corresponde a um setor da escola, e no intervalo entre as alegorias há aproximadamente cinco alas. A bateria fica no meio da escola, entre o terceiro e o quinto carros, com o casal de mestre-sala e porta-bandeira à frente e a ala de passistas atrás. A velha-guarda é a última ala a entrar na passarela do samba, que tem 680 metros, e o tempo de desfile é de 80min (Veja Rio, 26/01/2005).

Embora exiba o caráter oficial, não raro as escolas são apadrinhadas por bicheiros. Estes podem ser considerados símbolos de atividades fora-da-lei, contudo sempre foram vistos pela sua comunidade como benfeitores e respeitadores do código de ética do lugar, encarnando uma espécie de “Robin Hoods” brasileiros.

O desfile das escolas de samba tem sua própria cronologia. Em 1933, aconteceu o primeiro desfile de escolas de samba no Rio de Janeiro, e, ao longo do tempo, os momentos revolucionários dos desfiles ficaram marcados na memória dos foliões. O samba começa a se institucionalizar, isto é, instaura-se a academia do samba em 1959, e os desfiles ganharam a estrutura que apresentam hoje. 1964 foi o ano em que os diretores de harmonia confirmaram sua importância nas escolas. Nesse período, nomes como Natal, Xangô, Mestre Fuleiro e Laíla sobressaem no cenário do carnaval carioca. Um grupo de carnavalescos promissores desponta em 1969: Fernando Pamplona revela os talentos de Joãozinho Trinta, Arlindo Rodrigues, Maria Augusta e Rosa Magalhães. A partir de 1974, as escolas começam a levar suas alegorias para o alto, verticalizando e barroquizando os carros alegóricos. Joãozinho Trinta inova ao colocar destaques nos carros e consegue driblar as normas, trazendo para os desfiles temas internacionais. Enquanto Joãozinho trabalha cada vez mais o luxo, Maria Augusta prefere a simplicidade e o cotidiano nos enredos. Em 1980, o movimento tropicalista influencia os desfiles, trazendo para as escolas uma estética mais contemporânea, e em 1982, Rosa Magalhães e Maria Augusta revolucionam o carnaval com sua crítica a Joãozinho Trinta, com o enredo “Bumbum baticundum prugurundum”. A Vila Isabel prova, em 1988, que a simplicidade pode fazer belos desfiles. Joãozinho Trinta se reinventa em 1989, com o enredo “Ratos e urubus, larguem minha fantasia”, na Beija-Flor, que concilia o luxo com a chamada “estética da fome”, incluindo alegorias e fantasias esfarrapadas e a participação de mendigos, numa apresentação que marcou a história do carnaval carioca. O estilo *high tech* foi introduzido por Fernando Pinto em 1990, na Mocidade, trazendo neon, luzes e geradores nos carros alegóricos, marcando o casamento entre técnica e criatividade. Os desfiles tecnicamente perfeitos

são inaugurados pela Imperatriz Leopoldinense, em 1994, pelas mãos da carnavalesca Rosa Magalhães, e em 2001 um homem voador levanta a Sapucaí, na inovação “hollywoodiana” de Joãozinho Trinta. Pedro Barros é responsável pelo último marco da história das escolas de samba, criando o conceito de carros humanos, em 2004, na Unidos da tijuca, repetido este ano, mostrando que parece promissor, desde que não se exagere na medida.

Pode-se confrontar a estrutura da comédia grega antiga com a dos desfiles de escolas de samba, numa comparação que parece oferecer correspondências reveladoras, como se verifica por meio do quadro 2, a seguir.

Quadro2: Comparação entre as estruturas da comédia antiga e das escolas de samba

ESQUEMA SEQUÊNCIAL DA COMÉDIA GREGA	ESTRUTURA DO DESFILE DAS ESCOLAS DE SAMBA
Prólogo	Comissão de frente/abre alas
Episódios	8 alegorias/
Intervenções corais (coletivas) separando os episódios	5 alas (coletivas) separando as alegorias
Parábase (no centro da peça) <i>Ápice do espetáculo</i> Destaca-se o poeta (que retira a máscara)	Bateria + Mestre-sala / Porta-bandeira + ala dos passistas (no centro do cortejo) <i>Ápice do espetáculo</i> Destaca-se a madrinha da escola (que vem regamente desnuda)
Poucos episódios finais, geralmente tumultuosos	Últimas alas, geralmente mais descontraídas ou de cênica mais flexível
Êxodo/Epílogo	Velha-guarda

Como se constata no quadro, as comparações são frutíferas: representando o início da comédia, constituído pelo prólogo, as escolas apresentam a comissão de frente

e o carro abre-alas, ambos com a função de apresentar o enredo da escola; os episódios correspondem às alegorias, que são intervaladas pelas alas, representantes do coro da comédia; a parábase, momento de intervenção mais intensa, pois é o pensamento do poeta que vem a público (Duarte: 2000), pode ser relacionado à bateria da escola de samba, sempre acompanhada do casal de mestre-sala e porta-bandeira e da ala dos passistas (integrantes mais genuinamente ligados à comunidade do samba), que surgem entre o 3º e o 5º carros, ou seja, no centro nervoso do espetáculo; os episódios finais correspondem às últimas alas da escola, seguidas da velha-guarda, representante do êxodo/epílogo da comédia.

Ao que parece, a exemplo da Antigüidade, em que as festas populares e as oficiais se confundiam, ainda hoje se mantém este esquema. As escolas de samba constituem o espaço oficial do carnaval, enquanto as ruas da cidade servem de espaço para o carnaval dos blocos e das bandas. Contudo, ambos têm suas regras, que aliás são bem parecidas, com um grupo encarregado do som e vários outros compondo a procissão. Assim, o carnaval de rua exibe uma estrutura semelhante à do carnaval oficial das agremiações e escolas de samba. Bonecos gigantes realizam paródia do cenário político brasileiro em Olinda, Recife. No Rio de Janeiro, as bandas de rua, como a Banda de Ipanema, o Cordão do Bola Preta e o Bloco das Carmelitas, também fazem suas críticas aos políticos, com muita criatividade. Os blocos têm demonstrado que estão muito antenados com os acontecimentos político-sociais não só no Brasil, mas no mundo todo. Assim, o governo Lula, o governo Rosinha/Garotinho, mas também o 11 de setembro e outros acontecimentos internacionais entram no repertório temático do carnaval.

O carnaval oficial, em outras palavras, apesar de regras rígidas e do padrão a ser seguido, não perde em criatividade. Joãosinho Trinta revolucionou o carnaval, com sua estética luxuosa e extravagante. Considerado pela maioria dos especialistas em carnaval como um inovador, ele sempre trouxe contribuições importantes, algumas que até modificaram a estrutura dos desfiles. Os carros altíssimos, as inovações tecnológicas, a irreverência ao levar para a avenida elementos inusitados fizeram do carnavalesco um dos mais reverenciados de seu meio. Foi ele também o precursor da teatralização do carnaval, com a cena de *Les Misérables* (clássico romântico de Victor Hugo), encenada no desfile da Beija-Flor, “Ratos e urubus, larguem minha fantasia”, sob a direção de Amir Haddad. Desde então, sobretudo na comissão de frente, a teatralização passou a ser a palavra de ordem.

Evidências de que a contribuição do artista carnavalesco é imprescindível e constitui uma cultura dos desfiles brasileiros se deflagram pelo fato de que sempre surgem novos nomes e propostas estéticas inovadoras para o evento, seja em suas partes (alas, destaques, carros, alegorias e fantasias, passos, marcações rítmicas etc.), seja no seu todo (tema, programação visual do conjunto etc.). O carro do DNA do desfile de 2004 (Escola Unidos da Tijuca), por exemplo, foi concebido por Paulo Barros, trazendo para a Sapucaí a concepção do carro humano, copiada este ano pela Porto da Pedra, e repetida por Paulo Barros no carro que tinha mais de duzentas pessoas representando a cauda de um pavão. Estes carros exigem coreografias elaboradas e, conseqüentemente, muitos ensaios, reforçando a utilização de coreografias não apenas na comissão de frente. Por aí se manifesta uma nova tendência – humanizadora – dos desfiles, em oposição aos carros muito altos e luxuosos, cheios de tecnologia (como Joãosinho Trinta propôs, em 2001, através de um cosmonauta, o homem voador, que atravessou a

passarela voando, com equipamento completamente desconhecido para a retórica das fantasias carnavalescas). A participação de modelos e atrizes no desfile das escolas de samba também é de praxe: beldades esbanjando sensualidade também fazem parte do jogo. Através delas, entretanto, pôde-se testar o que são interferências meteóricas (como o nudismo) e mudanças estruturais (as madrinhas de bateria já constituem um elemento estável da passagem das baterias, ratificando a equação contrastiva própria do carnaval: beleza estonteante do corpo feminino x beleza do corpo coletivo de ritmistas; dança e expressão artística da passista x expressão rítmica dos percussionistas; gente do asfalto x gente da favela em consórcio; mundo da fama, do dinheiro, do *glamour* x mundo do samba, da cultura popular, da vida simples).

As inovações, no entanto, não se dão apenas na parte visual do espetáculo. As baterias também criam suas marcas, com paradinhas, podendo adotar até batidas *funk*. Alguns críticos não vêm com bons olhos o fato de já se considerar a inovação rítmica uma obrigação: “novidades são bem-vindas, mas a manutenção da cadência ainda é o principal” (Bernardo Araújo, O Globo, 06/02/2005). A Liesa incentiva a inovação de ritmistas, instruindo seus jurados a premiar as novidades, o que resulta, para alguns, na descaracterização do samba tradicional, mas pode significar a oportunidade de transformação do gênero. Além disso, as baterias coreografadas agora também estão sendo muito valorizadas.²¹

O carnaval trata de temas diversos, mas sempre acaba voltando à mesma questão de toda obra-de-arte: colocar-se como seu próprio tema. A escola Porto da Pedra trouxe para a avenida o carnaval como temática, provando que ele quer falar de si

²¹ No desfile carioca de 2005, surgiu uma ousada inovação: a divisão do corpo de percussionistas de uma bateria em duas grandes alas, para que uma personagem temática (um palhaço, desempenhado por um artista circense) a atravessasse, fazendo acrobacias. O tema da escola Viradouro era o “sorriso”, e o traço inédito da encenação poderá implicar (ou não) a alteração do caráter estático – ou meramente percussivo – da bateria tradicional.

mesmo. O carnaval como tema do desfile da escola evoca a metalinguagem de uma manifestação estética que se quer reinventar: embora de origem profana e popular, a organização e a logística do carnaval institucionalizado são modernas e elitizadas. Só faz parte do grupo especial a escola que atende aos quesitos exigidos pelas regras impostas pela Liesa. Em contrapartida, a manifestação popular se impõe como um movimento de alegria e inversão, preponderando a despeito da imposição capitalista e comercial que a organização realiza. A força dionisíaca se manifesta, espalhando o êxtase e a euforia nos foliões da avenida (e também fora dela). Já na comissão de frente, apresentou-se a corte do rei da folia, com bailarinos vestidos de bobos, realizando uma coreografia em volta do rei e de seu pequeno palácio. No decorrer do desfile, os integrantes da ala trocavam suas roupas, transformando-se em pierrôs e porta-bandeiras, demonstrando versatilidade e necessidade de mudança. Além disso, o carro alegórico do tigre, símbolo da escola, exibia feições humanas e lembrava a concepção estética dos bonecos de Olinda, ao passo que a bateria vinha vestida de arlequim. A ala dos pobres vestidos de nobres, por sua vez, empreendia uma síntese da lógica carnavalesca de inversão da ordem e simultaneísmo dos contrários.

A Caprichosos de Pilares também trouxe como tema de 2005 o carnaval, com o enredo “Celebração na Passarela do Samba”. Foi uma homenagem aos 20 anos da Liesa, em que vários enredos marcantes de carnavais passados foram lembrados pelas escolas. O carro alegórico “Apoteose é o samba”, uma réplica da arquibancada do sambódromo, demonstra o desejo de fazer do público o protagonista da festa, rendendo um tributo a ele. Esta alegoria também trazia pessoas realizando uma coreografia, o que confirma o sucesso da fórmula lançada ano passado. A réplica do Viaduto São Sebastião, localizado nas proximidades do Sambódromo, também exibia os

espectadores que, todos os anos, sem ingresso para ocuparem lugares dentro do recinto de desfile, ali se empoleiram para assistir ao espetáculo de longe, na mais popular das arquibancadas. Até mesmo esta ala se apresentou com alguns movimentos coreografados (Veja Rio, 09/02/2005).

O que se pode constatar com os fatos aqui comentados é que, assim como o elemento carnalizante se infiltra no teatro, tendo como exemplo a peça *Auto da Compadecida*, o teatro sempre faz o caminho inverso, seja por meio das “celebrações” de coroamento do asno, seja por ações dirigidas no desfile das escolas de samba.

CONCLUSÃO

No decorrer deste trabalho, foi observado o papel do riso e o processo pelo qual a estruturação do cômico resultou na comédia, desde a Antigüidade até a atualidade. O jogo que o riso estabelece permite as críticas mais atroz, sem que se perca a alegria porque, como sua função é a de sinalizar as doenças sociais, ele não se compromete com a resolução do problema, mas com o apontamento das questões em si. O riso interfere na consciência, individual e coletivamente.

O teatro é outro espaço de interferência. O jogo teatral exige a participação do receptor, seja por meio da observação atenta, seja por meio de algumas falas dirigidas ao público ou mesmo pelos aplausos esperados ao final do espetáculo. Talvez por este caráter extremamente interativo, o teatro é palco de um jogo mais dinâmico e ligeiro que qualquer outra manifestação artística possa desencadear. Como em todo jogo, sempre há um elemento que inicia a partida.

No contexto da peça *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, o *trickster* começa a jogar com as personagens. Por meio dele foi possível deflagrar o jogo cômico da peça, com o propósito de render ao sertanejo do nordeste brasileiro um tributo, reconhecendo seu valor e sua esperteza e realizando a crítica à estrutura social de desigualdade e injustiças.

A relação entre o *trickster* e o riso se dá por meio de seu próprio comportamento atrapalhado: ainda que tenha alguns propósitos velhacos e egoístas, ele sempre segue seu caminho na hilaridade, fazendo graça de tudo e de todos, principalmente daqueles que constituem a representação do poder. Apesar de seu caráter duvidoso, o *trickster* não chega a ser um vilão, posto que não tem objetivos

sórdidos, e suas malandragens estão sempre remetendo ao riso. Assim, mesmo fazendo graça e brincando com Manuel, João Grilo é digno da absolvição.

Como a catarse da comédia se dá por meio do riso, o *trickster* será o seu condutor. João Grilo, acompanhado ou não de seu amigo Chicó, é o responsável por provocar as ações que desencadeiam tal catarse, na maioria das vezes alcançada pelos ataques aos problemas de um determinado grupo pela piada. A piada, que persegue os pontos mais frágeis da sociedade, tem na política sua vítima preferida.

A relação do *trickster* com o elemento político é sempre de enfrentamento, pois ele nunca é covarde com assuntos polêmicos. Nas histórias que envolvem esse arquétipo, ele apresenta grande capacidade de negociação e de subversão, como se verifica no mito de Hermes, na história dos winnebago ou mesmo no *Auto da Compadecida*. Basta lembrar das brincadeiras com a cor da pele de Manuel e com o cheiro e as feições do Encourado, e a propriedade com que barganha um lugar no Purgatório para seus companheiros, obtendo a simpatia de Manuel e da Compadecida e êxito em sua empreitada.

Se a comédia se afasta da realidade pelo elemento fantástico, representado na peça pela passagem do *trickster* pelo mundo dos mortos, em contrapartida, o elemento político sempre faz com que a trama volte à realidade, haja vista toda a *mise-en-scène* política da mesma cena. De um lado, há a passagem mágica da personagem para o mundo da fantasia; de outro, o retorno à realidade por meio do elemento político, na cena. Assim, mesmo num mundo fantástico, João Grilo volta ao real quando tem de lidar com os trâmites da legalidade no julgamento, onde o juiz é também o governante dos céus, e o Promotor é antagonista não só do réu, mas também do governante, o que os obriga a formalidades diplomáticas. Nesse caso, o *trickster* é um mediador, que

denuncia as falcatruas praticadas na terra, onde também aprontava das suas, porém sem se constituir como um perverso (e vilão) por isso.

É interessante perceber que o *Auto da Compadecida* está dividido em dois núcleos: o das transações comerciais e o da família. O primeiro envolve João Grilo, Chicó e seus patrões, estendendo-se ao negócio lucrativo em que se transformou a igreja e à função de Severino. O núcleo familiar é justamente a Sagrada Família, Manuel e sua divina Mãe, com quem o *trickster* João Grilo negocia. Percebe-se aí a mistura entre os dois núcleos, sinalizando que, no Brasil, o público e o privado, representados respectivamente pelos negócios e pela vida íntima familiar, interpenetram-se, gerando uma confusão que é genialmente expressa nas artimanhas e trapalhadas do *trickster*.

O elo entre os núcleos mencionados – os espaços público e privado – cria um canal que facilita a intervenção da capilarização de ações corruptas. A corrupção se manifesta através da proliferação de padrinhos e apadrinhados que vivem de troca de favores. Nesse sentido, o carnaval serve como um espelho que reflete este comportamento ambíguo em sua própria estrutura, pois é financiado por bicheiros (verdadeiros tutores das escolas de samba). A mais organizada instituição brasileira nasce ilegal, para se engajar na legalidade.

A presença do *trickster* na carnavalização do teatro é clara: por meio das piadas e malandragens, ele inverte e transgride a ordem do texto e/ou da cena, realizando, assim, seu jogo. Sua participação no carnaval tradicional, das ruas, também é conhecida, pois ele é o centro do carnaval. Dele partem os achincalhes e provocações para a liberação máxima e a inversão da ordem. Mas o *trickster* pode ser identificado, como se viu, no reverso, ou seja, no carnaval institucionalizado, regrado e aparentemente “certinho”.

O simples fato de o maior espetáculo do mundo partir de uma condição de contravenção para a máxima organização e oficialização já dá a pista. O truque do *trickster* é se revestir da oficialidade dos desfiles e das organizações das escolas e grêmios recreativos para encobrir seu caráter verdadeiro, que sempre será o de contravenção, transgressão, subversão, chiste, galhofa, palhaçada, riso. Dessa forma, aquela competição séria, que leva os participantes a investir econômica e esteticamente, a gerir um gênero ficcional da mais alta complexidade mimética e à convulsão de emoções, no fim, é o revestimento, a cobertura oficial que revela sua real condição: a pura estética brasileira, que está na arte popular (os desfiles das escolas de samba) e na arte acadêmica (o teatro).

Pode-se considerar que tanto o *Auto da Compadecida* quanto o carnaval constituem expoentes estéticos da arte brasileira, por traduzirem a alma de um povo inteligente e versátil. Tal afirmativa pode parecer ufanista, mas apenas reflete as investidas de tais manifestações artísticas no sentido de valorizar e cantar as qualidades de seu povo e a riqueza de sua cultura. Tanto no enfoque do “amarelo” mais esperto do mundo – o Grilo de Ariano Suassuna – quanto no enfoque dos próprios feitos carnavalescos na passarela do samba, pode-se identificar a valorização da cultura nacional. A contribuição de se estudar o *trickster* e sua inserção nas obras é exatamente perceber que a harmonia estética não depende da linearidade. Ao contrário, a diversidade e a divergência constituem o veículo principal da arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBERTI, Verena. *O riso e o risível na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar/FGV, 1999.
- ARAÚJO, Hiram. *Carnaval, seis milênios de história*. Rio de Janeiro: Editora Gryphus, 2000.
- ARISTÓFANES. Trad. e introd. de Junito de Souza Brandão. *As rãs*. Rio de Janeiro: s/l.p., s/d.
- ARISTÓTELES; HORÁCIO & LONGINO. *A poética clássica*. Trad. Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1997.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Trad. Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Editora Hucitec Annablume, 2002.
- BENJAMIN, Walter. A tarefa do tradutor. *Cadernos do mestrado*, 1: 8-32, s.d.
- BERGSON, Henri. O riso: ensaio sobre a significação da comicidade. Trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Trad. Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- BOAL, Augusto. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. Petrópolis: Vozes, 1986. v. I.
- BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. Trad. Leila Souza Mendes. São Leopoldo: Editora Unisnos, 2003.

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 1995.
- CHEVALIER, J. & GEERBRANT, A. Trad. Vera da Costa e Silva e Raul de Sá Barbosa, Ângela Melin, Lúcia Melin. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- DERRIDA, Jacques. *A farmácia de Platão*. Trad. Rogério Costa. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- DUARTE, Adriane da Silva. *O dono da voz e a voz do dono: a parábase na comédia de Aristófanes*. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP/Fapesp, 2000.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- ISER, Wolfgang. “O jogo do texto”. In: LIMA, Luiz Costa (org., trad. e sel.). *A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. Pp. 105-118.
- JANKO, Richard. *Aristotle on comedy. Towards a reconstruction on Poetics II*. Londres: Duckworth, 1984.
- JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976
- JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Trad. Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. Petrópolis: Vozes, 2000.
- LAGES, Susana Kampff. *Walter Benjamin: tradução e melancolia*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. Trad. Chaim Samuel Katz e Eginardo Pires. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1957.
- LYDAY, Leon F. “The *Barcas* and the *Compadecida*: autos past and present”. *Luso-Brazilian Review*, Madison [University of Wisconsin], 1974.

- MINOIS, George. *História do riso e do escárnio*. Trad. Maria Elena O. Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- NEVES, L. F. B. “A ideologia da seriedade e o paradoxo do coringa”. *Revista de Cultura Vozes*, 1(68), p. 35-40, 1964.
- NUÑEZ, Carlinda F. P. “A comédia greco-latina – de Aristófanes e Menandro a Plauto e Terêncio”. In: SCHÜLER, D. & GOETTEMES, M. *Mito ontem e hoje*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1990.
- O TEATRO ATRAVÉS DA HISTÓRIA. Carlinda F. P. Nuñez *et. al.* Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil/Entourage Produções Artísticas, 1994. p.39.
- PASTOUREAU, Michel. *O pano do diabo: uma história das listras e dos tecidos listrados*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1947.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. Trad. Maria Lúcia Pereira, J Guinsburg, Rachel Araújo de Baptista Fuser, Eudynir Fraga e Nanci Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PIERI, Paolo Francesco. *Dicionário junguiano*. São Paulo: Paulus Editora, 2002.
- QUEIROZ, Renato Silva. *Um mito bem brasileiro – estudo antropológico sobre o saci*. São Paulo: Polis, 1987.
- RADIN, Paul. *The trickster: a study in American Indian mythology*. London: Routledge and Kegan Paul, 1956.
- RODRIGUES, Maria L. Pereira. Cordel: artesanato de linguagem. *Unipli*, 1(1): 57-62, 2001.
- ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- SANTOS, Idelette Muzart Fonseca dos. *Em demanda da poética popular: Ariano Suassuna e o Movimento Armorial*. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

SCHILLER, Friederich. *A educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

SUASSUNA, Ariano. *Auto da Compadecida*. Rio de Janeiro: Agir, 2002.

VASSALO, Lygia. *O sertão medieval: origens européias do teatro de Ariano Suassuna*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1993.

VICENTE, G. *Farsa de Inês Pereira; Auto da Barca do inferno; Auto da Alma*. São Paulo: Martin Claret, 2003.

WEBSTER'S. *Ninth New Collegiate Dictionary*. Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster Inc, 1989.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a "literatura" medieval*. Trad. Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

ANDRADE, Ana Tereza de. *Do teatro medieval à cena contemporâneo: o jogo do trickster no Auto da Compadecida de Ariano Suassuna*. Dissertação de Mestrado em Literatura Brasileira apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ. Rio de Janeiro: 1º Semestre de 2005. 153 p.

RESUMO

A dissertação estuda o *Auto da Compadecida*, a partir da articulação de dois elementos fundamentais – o *trickster* e o carnaval, em sua confluência com as referências medievais presentes na obra de Ariano Suassuna. As estratégias de que se vale o dramaturgo para conjugar a estrutura clássica da comédia, a tradição popular nordestina e uma estética refinada revelam a adoção do jogo como critério organizativo da mimesis dramática. O *trickster* é analisado em sua amplitude tipológica e surpreendido como instrumento deflagrador de comicidade. A partir dos jogos que esta figura realiza no decorrer da trama, é possível verificar a permeabilidade (lúdica) entre as estruturas carnavalescas e dramáticas, todas colocadas em interação, seja através da carnavalização teatral, em Ariano Suassuna, seja na teatralização do carnaval que hoje se vê nos desfiles de escolas de samba – artimanhas levadas a cabo, em ambos os casos, pelas virtudes performáticas do *trickster*.

ANDRADE, Ana Tereza de. *Do teatro medieval à cena contemporâneo: o jogo do trickster no Auto da Compadecida de Ariano Suassuna*. Dissertação de Mestrado em Literatura Brasileira apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ. Rio de Janeiro: 1º Semestre de 2005. 153 p.

ABSTRACT

This dissertation seeks to examine the work *Auto da Compadecida*, by Ariano Suassuna, basing itself on the relationship between two key elements in the play: the trickster archetype and carnival. For this purpose, it takes into account the medieval references in Suassuna's work. The strategies through which the playwright combines the classical structure of comedy, the popular tradition in the Brazilian Northeast, and a refined aesthetics reveal a choice for the game as organizer criterion for dramatic *mimesis*. The typological dimension of the *trickster* and its trade of surprising are analysed as elements which trigger the comic situation. From the games played by the *trickster* in the plot, the reciprocal playful appropriations of components of dramatic and carnival structures become noticeable as they interact either by the theatrical carnivalization in the play, or the theatricalization of carnival as in the samba schools' parades – tricks which are made possible by the *trickster*'s virtues of performance.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)