

Antônio José da Silva

***Nas Guerras de Alecrim e da Mangerona,* vencem a sátira e a ironia ***

Luiz Morando **

Resumo

Esta análise tem por finalidade focalizar a questão do jogo e sua relação com a sátira e a ironia na peça *Guerras do Alecrim e da Mangerona*, de Antônio José da Silva.

A ironia já foi matéria de estudo por parte de muitos teóricos que se interessaram em esclarecer seu conceito e sua aplicação seja na literatura, nas artes plásticas, na música ou na prática oral. Talvez devido à fluidez do assunto e conseqüente dificuldade de tratamento, desenvolveram-se diferentes perspectivas teóricas sobre a ironia: algumas se complementam e outras divergem em certos pontos – o que de certa maneira dificulta o esclarecimento desejado.

Como a sátira é necessária ao bom funcionamento da ironia, é minha intenção fazer uma introdução teórica baseada na linha de pensamento da pesquisadora Linda Hutcheon, já que a teoria esboçada por ela é, entre as que tive oportunidade de conhecer, a que apresenta maior unidade, facilidade de compreensão e simplicidade. Em seguida à introdução teórica, tentarei fazer uma aproximação entre sátira e ironia, em função do tema do presente trabalho. Posteriormente, analisarei a peça teatral *Guerras do Alecrim e da Mangerona*,

* Trabalho final de pesquisa financiada pelo CNPq, em nível de Iniciação Científica, realizada de agosto/88 a julho/89.

** Mestrando em Literatura Brasileira. Faculdade de Letras da UFMG

de Antônio José da Silva, tendo como suporte teórico a introdução apresentada nas duas partes anteriores. Por fim, relacionarei algumas conclusões decorrentes da análise.

I

A ironia é tratada por Linda Hutcheon como sendo uma figura de retórica que se manifesta em dois planos: um pragmático e outro semântico.

O uso do termo pragmático deve ser entendido aqui de acordo com a acepção dada pelo filósofo norte-americano Charles Peirce, segundo o qual a idéia que temos de um objeto é a soma das idéias de todos os efeitos imagináveis atribuídos por nós a esse objeto, originando um efeito prático qualquer. Sob esse ponto de vista, a ironia será utilizada de acordo com o efeito prático que se queira causar. Apresenta-se assim uma faceta "calculista" da ironia, na qual se percebe o uso dosado e concentrado das palavras ou mesmo dos gestos.

O plano semântico, por sua vez, é caracterizado, segundo Hutcheon, por uma inversão de sentido marcada pela diferença de significação entre o que se diz (o dito) e o que se quer dizer (o não-dito). Essa diferença causada pela inversão semântica provoca um contraste, uma oposição entre o efeito esperado e o efeito produzido, devido à diferença de significação citada acima. Assim, fica clara a estrutura tríplice da ironia – é necessário um locutor que produza um discurso irônico para um receptor, tendo em vista um alvo definido. Um exemplo muito simples é o de uma pessoa que precisa sair urgentemente de casa e ao abrir a porta vê forte chuva e exclama: "Que belo tempo!". Nesse contexto, locutor e receptor podem ou não ser a mesma pessoa (no caso do locutor exclamar para si mesmo ou para alguém que o acompanhe), mas o alvo é o tempo que impossibilita essa pessoa de sair. Em outro exemplo, um filho apresenta a caderneta de notas cheia de zeros ao pai e ouve a exclamação: "Meu filho é um gênio!". Neste caso, o locutor é o pai; o receptor, o filho e o alvo é o (não) aproveitamento do filho demonstrado pelas notas e não aceito pelo pai. Nos dois exemplos citados, a inversão semântica fica caracterizada pelo contraste entre as duas falas em relação às situações vividas. Aquilo que é dito não corresponde à realidade apresentada, visível, imediata, e sim a algo que subjaz ao dito, ao apresentado, à realidade aparente.

No caso específico da literatura, a ironia estará presente na construção, interpretação e avaliação do texto que se está lendo; esses dois últimos processos não estarão em um mesmo nível, deixando transparecer variáveis relativas a cada leitor, de acordo com as experiências ou com a maior ou menor capacidade que o leitor possua para decifrar o sentido irônico. Assim, o efeito irônico será maior ou menor conforme o desnível entre os dois processos operados pelo leitor. Dessa forma, para que os planos pragmático e semântico ajam de forma adequada ao contexto irônico é preciso que o ato de leitura seja dirigido para além do texto, para o que está subjacente ao que está escrito ou sendo representado. Isto é, esses dois planos surtirão efeito conjunto se a leitura encaminhar-se para além do significado primeiro das palavras.

É necessário observar ainda que a ironia possui um significante e dois significados: um literal, manifesto, patente e outro intencional, sugerido, latente. O

dito irônico se reveste assim de dois sentidos: um superficial, revelado a qualquer receptor e outro profundo, que resulta em seleção dos receptores capazes de compreendê-lo. A ironia não trabalha com a palavra colada em seu sentido: um dito irônico possui um outro sentido que não aquele original. Dependerá da capacidade do receptor a possibilidade desse dito irônico ser compreendido ou não. Em razão desse duplo significado, a ironia é essencialmente ambígua, ambivalente. Ela não pretende apresentar um sentido definitivo, mas sim manter o mal-entendido, a oscilação entre o dito e o não-dito. Geralmente, portanto, a ironia não compartilha de uma ideologia, uma vez que qualquer sentido está a serviço de uma ideologia.

Decorrente da coexistência de dois significados, temos a idéia da ironia como jogo. Se uma pessoa diz algo com a intenção de dizer outra coisa, logicamente ela estará disputando com outra a possibilidade de que esta a compreenda ou não, descubra ou não o outro sentido de seu dito. A esse nível de jogo de significados podem ser trabalhados os de idéias e os de palavras (trocadilhos); fundamentalmente, os de sentidos. Para tanto, a pessoa que fala deverá ter um domínio da retórica da língua que lhe permita produzir um dito irônico, o que caracteriza a ironia de 1º grau como sendo a ironia retórica – aquela em que os jogos de sentido são feitos a nível do discurso –, em oposição à ironia de 2º grau (literária), na qual se trabalha a obra de arte (qualquer que seja) como um arquetipo em construção, não apenas estrutural como também de significantes. Destaca-se a idéia de luta por uma posição superior: essa luta pelo poder caracteriza a ironia de 1º grau. Mas talvez a diferença fundamental entre esses dois tipos de ironia esteja no significado que cada tipo empresta à obra de arte: a ironia de 1º grau luta pela busca de sentido; a obra será o instrumento, o meio para atingir esse objetivo, muitas vezes alcançado através da crítica social – enquanto a ironia de 2º grau luta pelo esvaziamento do sentido, pela apresentação da obra de arte como algo artificial e construído como o próprio jogo o é, e pela demonstração de que tudo é representação.

II

Linda Hutcheon afirma que a ironia é essencial ao funcionamento da sátira. De seu conceito sobre sátira podemos destacar alguns elementos que caracterizam esse gênero. Hutcheon conceitua sátira como *"a forma literária que tem por finalidade corrigir certos vícios e inépcias do comportamento humano, ridicularizando-os."*¹

O primeiro elemento a ser destacado é o efeito moralizante da sátira; sua intenção é corretiva: ela pressupõe um erro e se dispõe a denunciá-lo. A forma pela qual essa correção surte mais efeito é pela avaliação negativa de elementos do contexto a ser corrigido. Assim, o ataque ao "vício" ou "inépcia" torna-se mais eficaz devido à radicalização ao que se quer corrigir no contexto. Radicaliza-se justamente para criticar.

Do efeito moralizante da sátira pode-se depreender que os valores do contexto apontado são bem definidos, não existindo mobilidade entre eles. O jogo de oposições maniqueístas entre o bem e o mal, a ingenuidade e a trapaça, o

amor e o ódio não deixa entrever a possibilidade de variação ou meio-termo; as fronteiras são bem delimitadas e não há como ultrapassá-las.

O segundo elemento nessa definição é a presença de vítimas, isto é, uma pessoa é ridicularizada por apresentar algum "vício" ou "inépcia" no comportamento. Esse elemento é inter-relacionado ao efeito moralizante, já que a vítima é submetida a um pré-conceito pela maioria.

O terceiro e último elemento que pode ser retirado daquela definição é a defesa dos valores da ideologia dominante. Uma vez que a sátira defende um determinado valor, estará compartilhando também de uma determinada ideologia.

Há ainda que assinalar a característica extratextual da sátira, isto é, sua relação dá-se com o contexto, com a realidade situada fora do texto (normalmente um contexto social ou moral), enquanto a ironia é intratextual, ela estará voltada para o próprio texto.

III

Indicada a base teórica de minha análise, torna-se necessária uma pequena nota biográfica a respeito do autor da peça a ser analisada.

Antônio José da Silva nasceu no Rio de Janeiro, em 1705. Descendente de judeus, aos oito anos é levado para Portugal junto com a mãe – esta acusada de judaísmo. Faz os primeiros estudos em Lisboa e posteriormente estuda cânones em Coimbra. Em 1726, o Santo Ofício interrompe seus estudos e prende-o, acusando-o de prática de judaísmo. É libertado meses mais tarde mediante abjuração pública de judaísmo. Casa-se pouco tempo depois de sua estréia no teatro (1729) com uma prima também judia, com quem tem uma filha. Perseguido pelo cunho irônico e crítico do conjunto de sua obra, é novamente preso em 1737, ano da primeira apresentação de *Guerras do Alecrim e da Mangerona*. Ao fim de dois anos de processo, em 1739, é condenado a morrer degolado e queimado em auto-de-fé. Sua mulher e sua filha refugiam-se na Holanda.

Guerras do Alecrim e da Mangerona, que aqui pretendo analisar, foi representada pela primeira vez em um teatro popular, para o povo e os burgueses de Lisboa. Em linhas gerais, o enredo pode ser assim resumido: D. Gilvaz e D. Fuas, dois fidalgos arruinados economicamente, tentam conquistar o amor de duas irmãs – respectivamente D. Clóris e D. Nise –, sobrinhas de um rico e avaro mineiro – D. Lancerote –, através das situações mais diversas preparadas seja pelo criado de D. Gilvaz – Semicúpio –, seja pela criada da casa de D. Lancerote – Fagundes –, aliada de D. Fuas. Além do empecilho financeiro – os dois fidalgos não podem se apresentar como pobres diante das duas irmãs –, existe um empecilho familiar: D. Tibúrcio, sobrinho de D. Lancerote, deverá escolher uma das duas irmãs como esposa, enquanto a outra será destinada a um convento. Paralela a essa trama amorosa, há a tentativa de conquista de Sevadilha – a criada das duas irmãs – por Semicúpio. As "guerras" referidas no título relacionam-se à disputa entre os dois ranchos: o do alecrim, erva aromática tomada como símbolo da boa sorte amorosa, ao qual pertence D. Clóris e o da mangerona, erva vista como portadora da felicidade, ao qual pertence D. Nise. Já Sevadilha tem uma flor para representar seu rancho: o mal-me-quer. No século XVIII era muito comum as mulheres se dividirem em grupos dentro da

sociedade e tomarem uma flor ou erva aromática como símbolo. Os ranchos serviam como pretexto para conhecer alguns homens ou namorar². No excerto abaixo, D. Lancerote explica a D. Tibúrcio porque permite a participação de suas sobrinhas nesses ranchos.

D. LANCEROTE: Sobrinho, não estranheis este excesso de minha sobrinha, porque haveis de saber que há nesta terra dous ranchos, um do alecrim, outro da mangerona; e fazem excessos por estas duas plantas que se matarão umas às outras.

D. TIBÚRCIO: E vossa mercê consente que minhas primas sigam essas parcialidades?

*D. LANCEROTE: Não vedes que é moda e, como não custa dinheiro, bem se pode permitir?*³

Na verdade, é dada uma certa liberdade às mulheres para não deixar transparecer que há um cerceamento mais rígido. O que ocorre é um abrandamento na vigilância, sugerindo um trânsito relativamente livre dentro da sociedade. Ainda outro excerto, este mais ao final – quando tudo está perto de ser resolvido e os pretendentes de D. Clóris e D. Nise são apanhados por D. Lancerote –, expõe a nu, de uma maneira irônica, o motivo de tanto interesse das mulheres pelos ranchos.

FAGUNDES: Eis aqui os alecrins e mangeronas. Cousas de ervas são para bestas. (II, VI, 149)

Nesta fala de Fagundes temos dois sentidos: um superficial, cuja decodificação pode ser feita a nível do significado primeiro das palavras: as ervas são para os animais, são os animais que gostam de ervas; e outro profundo, subjacente a esse nível, em que “os alecrins e mangeronas” são associados a D. Gilvaz e D. Fuas e as “bestas” são associadas às pessoas ingênuas que se deixam enganar pelas aparências, que não vêem nos ranchos um motivo de desconfiança em relação àquelas que lá participam ou de seu efetivo papel na sociedade.

Além do significado de “guerras” como disputa de ranchos, há também seu significado enquanto jogo, uma vez que no decorrer da peça, observa-se uma nítida divisão das personagens em grupos: um primeiro, formado pelos fidalgos e um segundo, constituído pelos serviçais (Semicúpio, Sevadilha e Fagundes). Dentro do primeiro grupo temos os fidalgos economicamente estáveis (D. Tibúrcio, D. Lancerote, D. Clóris e D. Nise) e aqueles que aparentam uma estabilidade financeira, mas que na verdade estão à procura de um bom dote, através de um casamento satisfatório (D. Gilvaz e D. Fuas). Tendo em vista essa divisão sócio-econômica, é possível ainda observar uma divisão de acordo com o modo pelo qual as personagens se utilizam do discurso retórico. O primeiro grupo utiliza esse discurso de uma maneira barroca, onde as palavras acumulam-se às palavras sem terem um sentido maior que o da própria acumulação. É o discurso do preciosismo, com o uso de palavras eruditas e construções literárias pouco usadas; um discurso semelhante ao da bolha de sabão que quan-

do estourada, mistura-se ao vazio circundante. Na citação a seguir, os próprios fidalgos arruinados reconhecem que se utilizam de um conjunto de palavras vazias e sem nexos ("palanfrórios") para conversarem com outras pessoas. O próprio D. Gilvaz reconhece que as palavras nutrem o desejo do outro (D. Clóris) por ele: será através do uso contínuo desse discurso e do discurso engenhoso de Semicúpio (o qual veremos mais adiante) que ele alcançará seu objetivo – o casamento com D. Clóris e a conseqüente estabilidade financeira.

D. FUAS: Quem serão, amigo D. Gilvaz, essas duas mulheres?

D. GILVAZ: Essa pergunta não tem resposta, pois bem vistas o cuidado com que vendaram o rosto, para ferir os corações como Cupido; mas, pelo bom tratamento e asseio, indicam ser gente abastada.

D. FUAS: Oxalá que assim fora, porque, em tal caso, admitindo os meus carinhos, poderei com a fortuna de esposo ser meeiro no cabedal.

D. GILVAZ: Ai, amigo D. Fuas, que direi eu, que ando pingando, pois já não morro de fome, por não ter sobre que cair morto?

D. FUAS: Elas foram aturdidas com palanfrórios.

D. GILVAZ: Já que do mais somos famintos, ao menos sejamos fartos de palavras. (I, I, 43)

Já o segundo grupo utiliza-se também de um discurso barroco, mas com um sentido escondido sob as palavras, insinuado sobretudo semanticamente nos jogos de retórica, no discurso enganoso de sedução do receptor e na elaboração pragmática de significantes de uma maneira inteligente e ambígua. Esse grupo será melhor tratado mais à frente, quando se falar da ironia de 2º grau.

Voltando à divisão sócio-econômica em grupos, observa-se, no primeiro grupo, uma disputa envolvendo uma intriga amorosa que esconde um interesse econômico (D. Gilvaz, D. Fuas e D. Tibúrcio) e no segundo grupo uma verdadeira relação amorosa (Semicúpio/Sevadilha). Emerge aqui uma função da sátira dentro da peça: as relações amorosas são despertadas por pessoas pertencentes a uma mesma classe social. Essa observação pode ser compreendida da seguinte maneira: o objeto do amor, no primeiro grupo, é aquele considerado como fator de prestígio social, é aquele que dará oportunidade ao parceiro de aumentar seu cabedal (no caso de D. Tibúrcio) ou de reaver o que perdera (D. Gilvaz e D. Fuas). Neste grupo, aos homens não interessa o sentimento de amor; a mulher é aquela que lhes possibilitará aumentar a renda econômica – através do aparente objeto de amor, será atingido o objeto do desejo. No segundo grupo, o objeto de amor é desejado em si mesmo, é um objetivo em si. Não há uma segunda intenção envolvida na relação amorosa. O Autor satiriza em volta desse tema: ele chama a atenção para esse "vício" em seu contexto social. O único interesse inter-classe é aquele despertado por Sevadilha a D. Tibúrcio, porém o interesse desta personagem vai muito além da conquista sexual de Sevadilha: ele cobiça para si tudo o que for da casa de seu tio, como é verificado no excerto abaixo:

D. TIBÚRCIO: Ah, Senhor tio, essa rapariga é cá da obrigação da casa?

D. LANCEROTE: É moça da almofada.

D. TIBÚRCIO: Não é mal estreada. E que olhos que tem! Benza-te Deus!

(...)

D. LANCEROTE: Eu cuido, sobrinho, que mais vos agrada a criada do que a noiva.

D. TIBÚRCIO: Tudo o que é desta casa me agrada muito.

(...)

D. TIBÚRCIO: Por certo que sim; e não só com ambas mas até com a criada; pois, como digo, desejo meter no coração tudo o que for desta casa. (I, II, 52-53)

Se há um jogo, quem são os jogadores e como se movimentam? A princípio, cada personagem é um jogador, cada personagem luta por um interesse pessoal. Assim, temos D. Gilvaz, D. Fuas e D. Tibúrcio que disputam um bom dote: D. Lancerote que luta pelo cabedal do sobrinho (há um determinado momento que ele cobra do sobrinho a escolha da noiva); Semicúpio e Fagundes interessados em uma recompensa ou pagamento pelos seus serviços prestados; D. Clóris, D. Nise e Sevadilha que lutam pela boa sorte amorosa. Mas dentre estes jogadores sobressai um pela sua desenvoltura, esperteza e engenhosidade: Semicúpio é a personagem que terá influência sobre todas as outras e a única que, ao final da peça, terá poder de decisão sobre as demais. Semicúpio será aquele que dominará e orientará a seqüência dramática; serão as situações criadas por sua imaginação que guiarão a ação das outras personagens e aproximarão D. Gilvaz e D. Fuas de D. Clóris e D. Nise. Verifica-se aqui o plano pragmático da peça: todas as personagens agem em benefício próprio, todas elas pensam em provocar um efeito que redundará em causa própria. Todas as personagens têm objetivos específicos a serem alcançados e lutam em função disso.

Há ainda como marcador da ironia de 1º grau a crítica social que é feita através da caracterização estereotipada das personagens: o velho rico e avarento; o burguês endinheirado e ridículo; os fidalgos arruinados à procura de dote; o criado feio e engenhoso; as mulheres casadoiras. Através desses estereótipos o Autor satiriza a sociedade em geral; ao mostrar as segundas intenções detrás dos atos das personagens o Autor satiriza o contexto social em que vive, a estrutura que sustenta essa sociedade e permite a existência dessas intenções.

Retomando a questão do discurso retórico barroco no segundo grupo da divisão sócio-econômica, pode-se observar que esse discurso é elaborado na tentativa de persuadir alguém, de convencer alguém de que algo é de seu próprio interesse. Ao utilizar-se de características barrocas, do precioso, do rebuscamento vocabular, o discurso desse grupo trabalha o duplo significado de alguns significantes. No primeiro grupo, o barroco funciona de forma mais elementar, com a consciência do acúmulo de palavras num discurso vazio; já o segundo grupo trabalha-o de modo a explorar mais de uma possibilidade para

um significante. Um exemplo seria o trocadilho abaixo, onde Semicúpio toma o duplo significado das palavras quinta (dia da semana e pequena extensão de terra) e renda (resultado financeiro de uma transação comercial e tecido de textura delicada).

SEMICÚPIO: Senhora, meu amo não necessita de ofícios para manter os seus estados, porque tem várias propriedades consigo muito boas; além disso tem uma quinta na semana, que fica entre a quarta e a sexta, tão grande que é necessário vinte e quatro horas para se correr toda.

D. CLORIS: Quanto fará toda, de renda?

SEMICÚPIO: Não se pode saber ao certo; sei que tem várias rendas em Flandres e outras em Peniche e estas bem grossas; também tem um foro de fidalgo e um juro de nobreza." (I, II, 61-62)

Através desses trocadilhos, Semicúpio tanto oculta quanto expressa a realidade dos fatos. Fica a cargo de D. Clóris aprofundar-se no que é dito para compreender o não-dito. Evidencia-se, no excerto acima a estrutura tríplice da ironia: neste diálogo com D. Clóris (receptor), Semicúpio (emissor) elabora um discurso ambíguo com um objetivo muito específico: convencê-la da situação financeira estável de seu patrão e reforçar a idéia do casamento entre os dois (alvo). Utiliza-se a retórica com a função de brincar com uma situação real, para atingir um objetivo pré-estabelecido. Neste caso, a ironia é verificada no duplo significado e na intenção pela qual a personagem toma esse duplo significado. Através desse jogo, o Autor desmascara uma realidade onde as personagens lutam por interesses próprios camuflados por um sentimento amoroso ou pelo interesse pelo patrão.

Semicúpio vai desempenhar um papel muito importante para o desenvolvimento da ironia dentro do texto, já que é esta personagem que faz mover o mecanismo que impulsiona a seqüência dramática da peça, orientando a ação de todas as outras personagens. De início, solicitada por D. Gilvaz, a esperteza de Semicúpio é surpreendente. É interessante notar aqui o papel que o criado vai desempenhar na peça a pedido do patrão: este confia naquele e o incumbe de preparar as situações que o aproximarão do objeto desejado.

D. GILVAZ: Semicúpio, não temo impossíveis, tendo da minha parte a tua indústria, que espero de ti apures toda a força de teu engenho para os combates dessa muralha. (I, I, 44)

Através de seis disfarces (vendedor de alecrim, um homem que alardeia fogo na casa de D. Lancerote, um carregador, uma mulher, um médico e um juiz), ele demonstra uma tal habilidade em enganar que sua "indústria" é reconhecida por várias personagens.

D. GILVAZ: Estou admirado de ver a traça de Semicúpio. (I, IV, 79)

D. GILVAZ: Incríveis são as tuas habilidades. (I, III, 67)

D. NISE: O criado vale um milhão. (II, III, 112)

D. GILVAZ: Homem, tu me tens atônito com as tuas indústrias. (II; IV, 151)

Apesar de reconhecido com uma retórica elogiosa, Semicúpio não é recompensado como D. Gilvaz sempre promete, sem falar nos seus salários atrasados, o que o faz arrepender-se após cada empreitada, mas não o impede de continuar elaborando suas hábeis situações.

SEMICÚPIO: Ah, Senhor D. Gilvaz, o meu arfete já se acha mui cansado com tanto vaivém, pois nem todo o artifício de minhas máquinas pode abrir brecha nessa diamantina bolsa, que tão cerrada se dificulta aos meus merecimentos. (I, I, 44-45)

Nos dois excertos que se seguem, comprova-se a diferença das personagens no uso da retórica e também o uso de trocadilhos por parte de Semicúpio como sinal de sua habilidade na elaboração de significados:

D. GILVAZ: Ainda não sei cabalmente aplaudir a tua indústria, ó insigne Semicúpio.

SEMICÚPIO: Nem aplaudir, nem agradecer, Senhor D. Gilvaz.

D. GILVAZ: As tuas idéias são tão impossíveis de aplaudir, como de agradecer; pois todo o prêmio é diminuto e todo o louvor limitado.

SEMICÚPIO: Visto isso, eu mesmo tenho a culpa de não ser premiado; porque, se eu não servira tão bem, estaria mais bem servido. Senhor meu, eu nunca fui amigo de palanfrórios. Mais, e menos palavras! Eu quero que me ajuste a minha conta. (II, I, 83)

Ao mesmo tempo que D. Gilvaz se esmera em utilizar um discurso elogioso impregnado de preciosismo, com a intenção de dissuadir o empregado de cobrar seus vencimentos, Semicúpio ataca ironicamente as pretensões do patrão de se esquivar a essa cobrança. Rebatendo o próprio D. Gilvaz, que diz ser "*farto de palavras*", Semicúpio diz nunca ter sido "*amigo de palanfrórios*".

D. GILVAZ: Uma e muitas vezes te considero, Semicúpio, prodigioso artifice de meu amor, pois com as tuas máquinas vás erigindo o retorcido tálamo, que há-de ser trono do mais dito-so himeneu.

SEMICÚPIO: Já disse a vossa merce que mais obras e menos palavras. Semicúpio, Senhor, já se acha mui cansado. Tomara que me aposentasse com meio soldo, que este ofício de alcoba é mui perigoso; que, suposto tenha asas para fugir, também as asas tem penas para sentir. (II, IV, 114)

Novamente contrapõem-se os discursos das duas personagens de grupos sócio-econômicos diferentes: o barroco vazio de D. Gilvaz e o barroquismo de duplo significado apresentado por Semicúpio (penas – no sentido de cada peça que reveste o corpo de uma ave e de padecimento, dor).

Se D. Gilvaz recorre a Semicúpio, D. Fuas recorre a Fagundes na tentativa de ver atingido seu interesse por D. Nise. Fagundes ajuda-o tendo em vista uma polpuda retribuição em dinheiro e até mesmo um possível usufruto da futura união, conforme é demonstrado no excerto a seguir:

FAGUNDES: Estes homens, tanto que são amantes, logo são músicos; e eu neste entendo terei boa melgueira; e mais eu, que sou abelha-mestra que hei-de chupar o mel da mangerona e do alecrim! (I, I, 48)

Nota-se no discurso de Fagundes a metáforização da personagem na abelha, ou seja, o animal que constrói a própria casa em função do produto do qual vive: Fagundes construirá uma trama em função de um futuro usufruto. É diferente de Semicúpio que faz tudo para ter seus vencimentos atrasados pagos; Fagundes pensa em um possível usufruto além da retribuição imediata em dinheiro.

Algo que ainda é interessante observar em Fagundes é que em meio a tanta retórica vazia, ela é quem, junto a Semicúpio, é capaz de persuadir através da palavra. Utilizando a metáfora do tinteiro, Fagundes se vale do poder que o registro escrito tem para ratificar, comprovar ou persuadir o outro, no caso, D. Nise, dos sentimentos de seu pretendente. A própria Fagundes compara seu poder de persuasão, realizado através da oralidade, com o poder de convencimento da palavra escrita.

D. FUAS: Recontou a D. Nise os extremos com que a idolatro?

FAGUNDES: Não me ficou nada no tinteiro! Meu Senhor, nessa matéria tenho tanta elegância, que sou outra Marca Túlia Cicerona. (I, IV, 70)

A referência a uma autoridade (aqui com o sentido de autor, aquele que escreve) – em Fagundes, o tinteiro que possibilita a palavra escrita e sua prevalência sobre a oral e a relação com a figura do historiador romano Marco Túlio Cícero – ocorre novamente ao final da peça com Semicúpio que se disfarça de juiz para decidir a sorte das personagens. Dos seis disfarces utilizados, o de juiz e o de médico são os que mais trabalham com a mordacidade e o duplo significado das palavras ou seja, a ironia. Ao utilizar expressões tipicamente doutras misturadas a um latim macarrônico, Semicúpio é a própria figura da ironia, pela instabilidade entre o que é e o que não é, entre a aparência e a realidade. É a própria oscilação entre dois extremos opostos (é curioso que no nome da personagem há uma partícula indicadora de metade, aquilo a que falta uma parte: semi –). Se por vezes é Fagundes quem tem a iniciativa (como no episódio da caixa ou no das visitas noturnas), cabe a Semicúpio a tarefa de desenrolar o fio do novelo e levar as outras personagens ao fim que cada uma quer: o enlace matrimonial, como também a fortuna. Mesmo porque Semicúpio

luta em interesse próprio nessas "guerras": afinal, ninguém com maior autoridade que um "juiz de fora daqui, com alçada na vara até o ar", para por fim às disputas/jogo e conseguir seu intento.

Percorre toda a peça o jogo do ser e do parecer com personagens que aparentam algo que não são para conseguirem aquilo que querem ter ou, mais especificamente, personagens que são algo mas aparentam aquilo que não são para conseguirem o que querem ter. É o uso de máscaras que permite o desenrolar desse jogo. O que é o uso da máscara senão a apresentação de dois significados: o real, o encoberto e o falso, o aparente? Se há esse duplo significado, há a presença da ironia alinhavando esse jogo. O mais interessante ainda é que essas máscaras são usadas apenas por Semicúpio e será mascarado que essa personagem levará a peça ao final. Após tomar o depoimento das personagens valendo-se da autoridade de seu disfarce de juiz, Semicúpio revela-se e confirma a sentença na sua própria identidade de criado. No momento em que ele sai de cena e chama todos para o proscênio é como se houvesse um desdobramento da peça enquanto representação. Se o texto teatral funciona como representação de uma ação como foi visto até aqui, Semicúpio é aquele que constrói a representação mesmo quando esta se transforma em crítica da ação representada. É como se Semicúpio fosse o diretor de cena: ele é quem dá o tom e faz as marcações das personagens, mesmo quando ausente de cena. Essa função faz-nos lembrar a presença do Autor na peça, mesmo porque a troca de papéis representados por Semicúpio é um sinal que indica sua presença por detrás daquilo que está sendo escrito ou representado. É como se, a cada momento que Semicúpio usasse um disfarce, o Autor nos chamasse a atenção para o fato de que aquilo que está sendo encenado ou lido é uma representação, algo desconectado da realidade, artificial – aqui se evidencia, portanto, a ironia de 2º grau na peça.

É especialmente nos momentos em que Semicúpio se disfarça de médico e juiz e no momento final da peça que a ironia de 2º grau é mais evidente: são os momentos (principalmente o final) em que temos consciência de que tudo o que se passa é representação, de que a obra de arte é construção: é a representação dentro da representação.

Apenas através do uso de máscaras, do jogo e da aparência, é que Semicúpio terá acesso ao primeiro grupo sócio-econômico – mas apenas quando disfarçado de médico ou de juiz. Talvez o Autor quisesse dizer com isso que as personagens ocupam um lugar pré-determinado e não depende delas a troca de lugares, o que acaba por definir o texto como sátira de Antônio José da Silva, onde a ordem social e os valores estão previamente estabelecidos e aceitos.

Enfim, resta observar o papel da poesia em geral na peça. Tanto as árias quanto os sonetos fazem parte do jogo da intriga amorosa que envolve os pretendentes. Estes aproveitam o canto ou o soneto para exprimir seus sentimentos (no caso, cantado em solo) ou utilizam-nos como forma de diálogo. Mais especificamente, as árias cantadas em solo exprimirão um sentimento em relação ao objeto de amor, quer esse sentimento seja verdadeiro ou falso. Mas há duas ou três árias cantadas em solo por Semicúpio ou Sevadiha nas quais há um tratamento diferente: elas são trabalhadas no sentido lúdico da palavra – há o mesmo jogo de significados que existe no discurso retórico do segundo grupo

sócio-econômico. Nas árias cantadas em duo ou em mais vozes, como aquela do episódio do roubo do capote de D. Lancerote, cantada por este e Sevadilha, há o componente da brincadeira, incluída na ária – o que nos leva a pensar em jogo: o ritmo dado à composição é o de uma música de roda, onde ao mesmo tempo que as personagens discutem, elas também brincam.

Pensando em termos de jogo, observa-se que a poesia na peça torna-se cada vez mais lúdica à medida que trabalha a articulação de significantes e de jogos de linguagem válidos pela forma com que se organizam, o que a aproxima da ironia de 2º grau. Os sonetos são os que mais caracterizam o lúdico poético na peça em relação a esse tipo de ironia: sua inovação discursiva é vista tanto na forma como é trabalhado o estrato fônico do verso (no excerto abaixo, a repetição de um som nasal com idéia de insistência e exagero: **tanto, tanto, tento**) quanto na própria exploração lúdica dos significantes **contraprima, contra-ponto, porponto**).

*D. TIBÚRCIO: Primas, que na guitarra da constância
tão iguais retinis no contraponto,
que não há contraprima nesse ponto,
nem nos porpontos noto dissonância. (I, II, 51)*

*D. GILVAZ: Tanto te quero, ó Clóri, tanto, tanto
e tenho neste tanto tanto tento
que em cuidar que te perco, me espavento,
e em cuidar que me deixas, me ataranto. (I, IV, 74)*

IV

O jogo é a mola-mestra da peça. Quando o Autor trabalha o jogo em função da sátira, observa-se que as personagens têm um objetivo pessoal específico e lutam por ele no decorrer da mesma. Nas caracterizações estereotipadas das personagens, na colocação do objeto de amor como meio de prestígio ou ascensão social entre as personagens do primeiro grupo sócio-econômico ou na preocupação pragmática com seus atos, percebe-se o tom de crítica social e o papel que a ironia de 1º grau ou retórica desempenha nessa crítica.

Em um outro plano, quando o Autor trabalha o jogo em função de si mesmo, com o objetivo de fazer arte, ele usa a ironia de 2º grau. A multiplicidade de papéis representados pelos criados ou as outras formas de demonstrar o caráter de encenação da obra já referidos, juntamente com o aproveitamento do significante sonoro e do jogo com a polissemia indicam a aura de obra literária do texto de Antônio José da Silva e apresentam a arte com o sentido de fabricação, construção, artefato, jogo. É este tipo de ironia que trabalha o texto como arte em construção, demonstrando que o texto é artífice porque construído peça por peça, porque engendrado por alguém que está de fora e nos chama a atenção para o fato de ser aquilo uma representação.

O Autor mostra assim a (co)existência dos dois tipos de ironia no texto e apresenta-o como sátira e como jogo talvez com o intuito de falar que nas guerras de alecrim contra mangerona, os vencedores são a ironia e a sátira.

NOTAS

- 1 O texto original é o seguinte: "La satire est la forme littéraire qui a pour but de corriger certains vices et inepties ou comportement humain en les ridiculisant." – HUTCHEON, Linda. Ironie, satire, parodie. Une approche pragmatique de l'ironie. *Poétique*, Paris. 46: 140-155, avr. 1981.
- 2 COELHO, Jacinto do Prado (dir.). *Dicionário de Literatura*. 3 ed. Porto, Figueirinhas, 1978, vol. 4, p. 1022-1023.
- 3 SILVA, António José da. *Guerras do Alecrim e da Mangerona*. Coleção Textos Literários. Apresentação crítica, notas, glossário e sugestões para análise literária de Maria de Lourdes A. Ferraz. Lisboa, Seara Nova, Editorial Comunicação, 1980. Ato II, Cena IV, p. 115. Todas as citações do texto serão dessa edição, indicando-se atos, cenas e páginas na ordem acima, entre parênteses.

BIBLIOGRAFIA

- 1 HUTCHEON, Linda Ironie et parodie – stratégie et structure. *Poétique*, Paris. 36: 467-477, nov. 1978.
- 2 HUTCHEON, Linda. Ironie, satire, parodie. Une approche pragmatique de l'ironie. *Poétique*, Paris. 46: 140-155, avr. 1981.
- 3 COELHO, Jacinto do Prado (dir.) *Dicionário de Literatura*. 3. ed. Porto, Figueirinhas, 1978, vol. 4.
- 4 SILVA, António José da. *Guerras do Alecrim e da Mangerona*. Coleção Textos Literários. Apresentação crítica, notas, glossário e sugestões para análise literária de Maria de Lourdes A. Ferraz. Lisboa, Seara Nova, Editorial Comunicação, 1980.
- 5 DIAZ-MIGOYO, Gonzalo. El funcionamiento de la ironía. In: -. MONEGAL, Emir Rodrigues. *Humor, ironia, parodia*. Caracas/Madrid, Fundamentos, 1980, p. 45-68.
- 6 WARNING, Rainer. Le discours ironique et son lecteur: l'exemple de Flaubert. In: DÄLLENBACH, L. et RICARDOU, J. (dir.). *Problèmes actuels de la lecture*. Paris, Ed. Clancier-Guénéaud, 1982, p. 123-138.
- 7 António José da Silva e as óperas de bonecos. – In: SARAIVA, António José e LOPES, Oscar. *História da literatura portuguesa*. 8. ed. Porto, Porto Editora Ltda, 1975.
- 8 O teatro. António José da Silva. In: MOISÉS, Massaud. *A literatura portuguesa*. 21. ed. São Paulo, Cultrix, 1985.
- 9 FERRAZ, Maria de Lourdes A. *A ironia romântica – estudo de um processo comunicativo*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1987.