

"ANTIPERIPLEIA": um jogo de enganos

O conto, objeto desse ensaio, "Antiperipléia" de Tutaméia<sup>(1)</sup> pode ser lido, ao lado do banal e do corriqueiro de sua história, como flutuação e percurso de significantes como o amor, a beleza, a morte, a justiça. O constante movimento desses significantes e a incertitude dos significados escapam sempre à necessidade que se tem de imobilizá-los, dar-lhes um sentido fixo, único e imutável, tendo-se ao contrário, que seguir-lhes o rastro, a breve ancoragem, o provisório sentido.

O primeiro dos quatro prefácios de Tutaméia, "Aletria e Hermenêutica", coloca de forma às vezes mimética com o tema a questão da dimensão do humor, como uma categoria paradoxal, que provocando o riso, eleva-se ao filosófico e ao sublime. O humor é uma forma de interrogar o incompreensível, de tornar visível o abstrato, de trazer à tona, de forma concreta, irrespondíveis perguntas e perplexidades humanas, evidenciando e concretizando o espanto que nem sempre se expressa diante do inexplicável, justamente porque nem sempre é possível explicar o sentimento de absurdo e angústia do vazio que se tem diante de coisas aparentemente banais.

Isso se faz, entretanto, de forma deslocada, através do humor, descentrando-se o eixo de uma roda que procura perpetuamente fazer coincidir significantes e significados, sem sucesso.

## O conto como anedota

"Antiperipléia" é humorística, anedótica, na medida em que é jogo de enganos, trapaça e trapalhada, situação grotesca e de não-senso, que coloca o absurdo desejo, a incessante busca de um cego D. Juan, vaidoso e amante da beleza física, visível e admirável. Ele é o cego que mira o que não vê e admira o que não há e daí tira o seu deleite estético.

"Antiperipléia" é anedota de abstração como aquela do primeiro prefácio, a do "leite que a vaca não prometeu", efeito sem causa, admiração sem objeto, pois o que está em questão não existe: a beleza de Sá Justa, pivô de um crime que não se sabe se houve, é móvel inexistente. No conto, o que faz girar o conflito é uma ficção criada pela mulher e pelo guia do cego.

Segundo Deleuze<sup>(2)</sup>, o paradoxo, a instância paradoxal, lugar do sentido, opõe-se aos dois aspectos da Doxa, o bom-senso e o senso-comum, que vão sempre numa direção só, expressam a existência de uma só ordem. O paradoxo é também potência do inconsciente, opondo-se ao plano da razão, do consciente, da lógica aristotélica.

No conto, paradoxal é a inexistente beleza física, ambígua e absurda, que circula como um belo corpo de mulher no corpo do texto. O que dramatiza a história e é condição de jogo não existe, mas produz e funciona como se existisse. O que vai preencher os vazios e fazer mover a máquina do desejo das personagens é pura fantasia, ficção criada por um guia mentiroso e que, no entanto, funciona como se existisse e com a mesma

eficácia. Esse valor absurdo, porque inexistente e que assim mesmo circula, é o elemento paradoxal, que provoca o riso por seu grotesco, mas coloca questões abstratas como é a do vazio, das carências nunca preenchidas, nunca resolvidas, mas produtoras desse constante movimento que é a vida humana. Assim os paradoxos, engendrados de uma outra lógica, são como o chiste e "não é o chiste rasa coisa ordinária; tanto seja porque escanha os planos da lógica, propondo-nos realidade superior e dimensões para mágicos novos sistemas de pensamento"(3). E como afirma Deleuze: "Não diremos também que os paradoxos dão uma falsa imagem do pensamento, inverossímil e inutilmente complicada. Seria preciso ser muito 'simples' para acreditar que o pensamento é um ato simples, claro para si mesmo, que não põe em jogo todas as potências do inconsciente e do não-senso no inconsciente"(4).

"Antiperipléia" é conto anedótico, humorístico, pelo efeito paradoxal dos aforismos e suas inversões. Os aforismos remetem para o bom-senso, o saber de uma comunidade, que procura legitimar e justificar suas certezas e eliminar suas incertezas. No conto, o que há é jogo de provérbios e não é o provérbio ou sua inversão que cria um efeito paradoxal, mas o jogo dos dois, o conflito de duas afirmações opostas tidas como verdadeiras. A presença de alguns provérbios presentifica a ausência do que lhes corresponde:

- 1) - Cego suplica de ver mais do que quem vê.
- 2) - O cego esconde mais que qualquer um, qualquer logro.
- 3) - Cego não é que morre?
- 4) - Só sendo cego quem não deve ver?
- 5) - O pior cego é o que quer ver.

A esse último corresponde de forma, inversa, "o pior cego é o que não quer ver" e cria-se o jogo de ambigüidades, que não se esgota, porém, no puro efeito lúdico gratuito. Para Costa Lima, o provérbio em Guimarães Rosa é o "conector por excelência. Nomeador do universal por meio de uma formulação entretanto concreta, referida ao particularizado, o provérbio funciona como o elo que reúne o contingente, o destino individual, e o território das perguntas irrespondíveis"(5).

Costa Lima distingue, como formas condensadas de narrativa comunitária, o provérbio do enigma: o provérbio é uma resposta que oculta sua pergunta e o enigma é uma pergunta que exige resposta. Em "Antiperipléia", há provérbios e um enigma que exige resposta: quem matou o cego? A resposta, entretanto, vai-se deslocando de hipótese em hipótese, sem que coincida o crime com seu autor, o criminoso com sua vítima. Assim, tudo desliza e escorrega e as respostas não aportam em suas perguntas, nem as perguntas em suas respostas.

### O jogo de enganos

O lúdico referido no prefácio como elemento humorístico, pode ser também jogo de engano e trapaça, como no conto, que, desde o seu título "Antiperipléia" remete a uma viagem às avessas, relato/périplo que se inicia com seu final. O guia da narrativa é um mau narrador que puxa o fio do narrado ao contrário, da mesma forma que guiou mal o cego:

"Tudo, para mim, é viagem de volta"  
"Divulgo: que as coisas começam deveras é  
por detrás, do que há, recurso".  
"A gente na rua, puxando cego, concerne que  
nem se avançar navegando—ao contrário de todos".

Num outro sentido, esse engano é erro de julgamento, impossibilidade de conhecer o real, o bom-senso sempre sendo posto em questão. A partir da escolha dos nomes próprios das personagens há também falsa pista, engodo.

Seô Tomé, o cego, ao contrário de São Tomé, o apóstolo que quer ver para crer, não vê e crê na falsa beleza de Sã Justa. Mesmo tocando-a, engana-se, incapaz de ver com o tato, como São Tomé que, tocando as chagas de Cristo vê, no sentido espiritual. Sã Justa, a mulher, é injusta com o marido, com o cego e com o guia, pois a todos engana e a todos enreda, jogando com dados falsos e enganosos. Prudencinhano é guia imprudente, porque se deixa envolver por uma situação perigosa para si mesmo, para a mulher, o marido e o cego.

Engano é também erro de julgamento, falta de capacidade de revelar a verdade, falsa pista na procura do crime. Como num conto policial, tudo aparentemente gira em torno da existência ou não de um crime. A morte do cego pode ser, entretanto, puro acaso. Ou não. Como nos contos policiais, há vários suspeitos, mas, ao contrário desses, a nenhuma conclusão se chega. O mistério persiste, pois decifrar o verdadeiro e o falso, o real e o imaginário é tarefa sempre inconclusa. Prudencinhano, anão, aparente solução da comunidade para resolver o mistério, é solução anã, deformada, contraditória, ele próprio também supondo suspeitos, em encruzilhada sem saída, intrincada confusão.

## O jogo do esconde esconde

Na narrativa, há um objeto escondido, desejado, flu- tuante e camuflado, que constitui os sujeitos, percorrendo-os, caracterizando-os conforme a sua posse ou não, estabelecendo uma trajetória, como a carta roubada de um conto do mesmo nome de E.Allan Poe (6), analisada por Lacan (7), referida por Deleuze (8) no seu estudo sobre a existência de séries na es- trutura. Como em "A carta roubada", aqui também há uma cena primitiva e sua repetição na enunciação do guia, narrador pri- vilegiado, presente como tal nas duas instâncias. É ele o cria- dor da ficção, objeto estético, simulacro do real, o corpo-cópia de Sã Justa que desliza no seu discurso.

Podemos estabelecer, como Deleuze, duas séries nessa his- tória e ver como os termos de cada série estão assimétricos e em constante flutuação:

<u>1a. série</u>		<u>2a. série</u>
a comunidade		o cego
a mulher		o guia
o marido		
elementos da cidade:	<u>elemento paradoxal</u>	elementos de
Imobilidade	a mulher,	fora da cidade:
	enquanto signo e coisa justa e injusta, feia e bela. Funciona como espelho das duas sê- ries, fazendo refletir uma na outra. Paradoxo: afirmação de dois sen- tidos ao mesmo tempo.	constante imobilidade

A mulher e seus atributos circulam entre as personagens e esse círculo é seu percurso sem destino fixo: a mulher para o guia, para o cego, para o marido, para a própria mulher. Sua aparência ou seu valor de signo varia para cada sujeito, enquanto

propiciadora de bens vários e múltiplos. Sã Justa tem um dado encoberto que não deve ser revelado, como a Rainha da "Carta Roubada". Seu poder reside na imobilidade desse dado: a coincidência entre a representação de sua beleza e o desejo do cego. O guia também esconde esse dado enganoso e seu poder reside aí, como o Ministro de Poe. O guia esconde uma face do dado e a substitui por outra em seu discurso: a representação, a ficção. O marido nada parece ver, como o Rei. O cego nada vê, como o marido, mas, como a Polícia, é aquele que pressupõe, que quer ver: "O pior cego é aquele que quer ver".

Os atributos da mulher estão à vista de todos, mas como a carta, é também a cegueira de todos, que permitem que eles circulem, sem que ninguém descubra sua potência dentro do jogo. Esse dado encoberto e descoberto ao mesmo tempo é um significante que remete para múltiplos significados, significante flutuante que é.

Para a mulher, é instrumento de amor, a partir do uso que ela faz dele; para o guia é poder, dinheiro e possibilidade de viver vicariamente o amor. Para o marido, é lucro material, o dinheiro da sacola do cego; para o cego, concretização da beleza e do amor.

A mulher, como a carta, é signo e coisa: disjunção básica, sempre supondo uma relação de falta e excesso, permanente de-sequilíbrio.

### O percurso da justiça

Assim é Sã Justa, a justa, a Justiça, que circula entre todos os elementos dessa antiperipléia enganosa. Entretanto, se-

gundo o Dicionário de Filosofia de Abbagnano<sup>(9)</sup>, justiça é "a ordem das relações humanas ou a conduta de quem se adapta a esta ordem", podendo-se distinguir dois principais significados nesse conceito:

1º) aquele pelo qual a Justiça é a conformidade da conduta a uma norma;

2º) aquele pelo qual a Justiça constitui a eficiência de uma norma, (ou de um sistema de normas) entendendo-se por eficiência de uma norma uma certa medida em sua capacidade de tornar possíveis as relações entre os homens.

No primeiro significado, o conceito é empregado para julgar o comportamento humano ou a pessoa humana (e esta última com base em seu comportamento). No segundo significado, é empregado para julgar as normas que regulam o próprio comportamento.

O dicionário mostra também como a problemática histórica dos dois conceitos é complicada e confusa. Aristóteles, por exemplo, afirma quanto ao primeiro significado:

sendo que o transgressor da lei é injusto enquanto que quem se conforma à lei é justo, é evidente que tudo aquilo que é conforme a lei é de qualquer forma justo: de fato as coisas estabelecidas pelo poder legislativo são conformes à lei e dizemos que cada uma delas é justa. Nesse sentido, a Justiça é, segundo Aristóteles, a virtude inteira e perfeita.

E, segundo ele, há duas formas de justiça particular: a Distributiva e a Corretiva ou Comutativa.

A Justiça Distributiva é a que preside a divisão dos recursos e bens comuns, enquanto tal divisão deve ser feita segundo a distribuição efetuada conforme a produção de cada um.

Ora, em "Antiperipléia", houve várias transgressões, desde o adultério ao roubo, ninguém, pois, podendo ser considerado justo. São Justa, em torno de quem todos giram e é espelho de todos, em vez de virtude, inteira e perfeita, é quem primeiro subverte e transgredir a ética da comunidade, sendo portanto antítese da justiça.

Se a Justiça deve distribuir os bens, no conto, isso não se dá, pois a distribuição se faz de forma escusa e fraudulenta e acaba sendo causa de crime. A justiça, aqui, nascendo de um pacto entre Sã Justa e o guia é aliança de trapaceiros, jogo de mentiras e seu constante deslocamento marca a impossibilidade de uma "justiça justa". Impossível é centrar e definir uma justiça que flutua, sempre se movendo, descentrada, móvel. Assim é Sã Justa que não coincide e não se ajusta com ninguém, nem com o marido, nem com o guia, nem com o cego, não se confirmando, então, como uma "justiça justa". A justiça, no texto, está no lugar de uma ausência, de um logro, causando a morte e logo coincidindo com ela. Há uma constante dissimetria entre a Justiça, que está na ordem do significado, do instituído social e sua função distributiva ou corretiva, que é fazer justiça. Esse desequilíbrio, causado pelo deslocamento da Justiça, torna-se visível no jogo das carências, que funda e faz mover a narrativa.

### O jogo das carências

Valores desejados	guia	cego
autonomia	+	-
amor	-	+
auto-estima	-	+
percepção visual	+	-
consciência crítica	-	+

	mulher	cego
amor	-	+
beleza	-	+

	mulher	guia
sedução	-	+
dinheiro	+	-

	marido	guia
dinheiro	-	+

Por esse quadro, vê-se que carências e bens, faltas e excessos alternam-se continuamente, no movimento permanente de um jogo que não pode parar, para não se imobilizarem e se revelarem os vazios básicos, as faltas essenciais, a ausência, a morte. Uma personagem complementa a outra; se perde de um lado, ganha de outro; se é receptora de um dom, é doadora de outro e a máquina das trocas simbólicas não pode parar.

O jogo das carências, se deixa a descoberto o lugar do vazio, revela o jogo dos dados enganosos e a estrutura dos sujeitos que se definem pela posse ou não de atributos que circulem entre eles. Qualidades e atributos, entretanto, não se imobilizam num sujeito só e assim também os próprios sujeitos se dividem e se dissociam a partir de um atributo real ou fictício. A mulher e o guia percorrem todas as relações do jogo das carências, de modo implícito ou explícito, como objeto desejado e elemento mediador. A mulher, a justiça, a beleza e o amor concretizados em São Justa, mediados por um guia bêbado movem

a fantasia de cada personagem, daí resultando um perpétuo movimento com momentos de uma plenitude entretanto fictícia. O jogo não se soluciona, não se chega a uma vitória, perdedores e ganhadores permanecem em contínua alternância e, se param, é para que a morte se revele.

Através de um outro jogo, o de ver/não-ver, mantém-se a mesma alternância, o mesmo movimento de falta e excesso:

ver  $\left\{ \begin{array}{l} \text{percepção visual} \\ \text{percepção intelectual} \end{array} \right.$

guia  $\left\{ \begin{array}{l} + \\ - \end{array} \right.$

cego  $\left\{ \begin{array}{l} - \\ + \end{array} \right.$

mulher  $\left\{ \begin{array}{l} + \\ + \end{array} \right.$

marido  $\left\{ \begin{array}{l} + \\ - \end{array} \right.$

povo  $\left\{ \begin{array}{l} - \\ - \end{array} \right.$

A própria narrativa também não se conclui, ela acaba se revelando como puro engano, pois quem a narra é um guia mentiroso e enredreiro, que não é cego mas vê e prevê mal. "Bebo. Tomo, até me apagar, vejo outras coisas". Fica assim a descoberto a impossibilidade de se estabelecer uma fronteira entre realidade e ficção. O leitor talvez seja também trapaceado, como as personagens do conto e como o Seo Desconhecido com quem coincide, pois ouve/lê a mesma história que ele, sendo dela destinatário. E dessa história não se sabe nada afinal, ela mesma podendo ser pura ficção do guia/narrador mentiroso, da mesma categoria do "nada privativo" do prefácio:

"Você está vendo esse bicho aí? Pois ele não existe!..."

#### NOTAS

1. GUIMARÃES ROSA, J. Antiperiplêia. In:—Tutaméia. R.J., José Olympio, 1967.
2. DELEUZE, G. Sobre o paradoxo. In:—Lógica do sentido. S.P., Perspectiva, 1974.
3. GUIMARÃES ROSA, J. Prefácio: aletria e hermenêutica. In:—Tutaméia, op. cit., p. 3.
4. DELEUZE, G. op. cit, p. 77.
5. Sobre aforismos na obra rosiana, COSTA LIMA, L. mito e provérbio em Guimarães Rosa. In:—A metamorfose do silêncio. R. J., Eldorado, 1974, p. 56.
6. POE E. A. A carta roubada. In:—Histórias extraordinárias. S.P., Abril Cultural, 1978.
7. LACAN, J. Le seminaire sur La lettre volée. In:—Écrits I. Seuil, 1966.

8. DELEUZE, G. Sobre a colocação em séries . In: —. Lógica do sentido, op. cit.
9. ABBAGNANO, N. Dicionário de filosofia. S. P., Mestre Jou, 1970, p. 565.