

Rafael Muniz Sens

**A PRESENÇA DE AURIDÉA:
UMA LEITURA DA PERSONAGEM DO NECROLÓGIO DE VICTOR GIUDICE**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharelado em Letras Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa.

Orientadora: Profa. Dra. Tereza Virginia de Almeida

Florianópolis

2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Sens, Rafael

A presença de Auridéa : Uma leitura da personagem do
Necrológio de Victor Giudice / Rafael Sens ; orientadora,
Tereza Virginia de Almeida - Florianópolis, SC, 2016.
60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão. Graduação em Letras Portugêses.

Inclui referências

1. Letras Portugêses. 2. Literatura Brasileira. 3.
Literatura Fantástica. 4. Literatura Maravilhosa. 5.
Victor Giudice. I. Virginia de Almeida, Tereza. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Letras
Portugêses. III. Título.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Tereza Virginia de Almeida, pela luz.

Às amigadas de curso, Anna, Débora, Larissa e Kleber, pela paciência.

À minha família, pelo imensurável.

Um pouco mais adiante, encontrou a Morte, que também lhe disse: “Quero ser madrinha de batismo do seu filho” (...) O homem respondeu: “Isso me agrada, você não faz distinção, leva tanto os ricos quanto os pobres”.

Madrinha Morte, conto popular

RESUMO

Em 1972, o escritor carioca Victor Giudice lança seu livro de estreia, a coletânea de contos *Necrológio*, em que se encontra *A peregrinação da Velha Auridéa*. Sendo uma réplica dos contos populares, transportados para o Brasil da década de 70, a história apresenta a personagem secundária, que dá título ao conto, como uma mulher poderosa que distribui moedas mágicas. Neste trabalho, analiso de que forma Auridéa é apresentada no texto e por que pode ela ser uma importante ponte para se compreender a coletânea *Necrológio* em sua totalidade. Para tanto, faço uma leitura da personagem, partindo para uma compreensão mais abrangente do enredo em si e, ao fim, procuro entender de que maneira este funciona dentro do livro de treze contos. Neste percurso, passo por assuntos como a literatura maravilhosa, o realismo mágico, o conto popular, o absurdo, a religião e a crítica social, além de formulações acerca do personagem literário, como também do narrador.

Palavras-chave: Literatura; Brasileira; Maravilhosa; Fantástica; Necrológio.

ABSTRACT

In 1972, the Rio de Janeiro born writer Victor Giudice releases his first book, a short stories compilation called *Necrológio*, in which the story “The pilgrimage of Old Auridea” can be found. Being it a copy of folk tales, transported to Brazil’s 70s, the story presents a secondary character, who entitles the text, as a powerful woman that distributes magic coins. In this paper, I analyze in what ways is Auridéa presented inside the story and why is she such an important piece to comprehend the book *Necrológio* as a whole. For that, I read the character through the plot trying to understand how it works in its book made of thirteen short stories. In this journey, I’ll reflect about fantasy literature, magic realism, the folk tale, the absurd, the fantastic literature, religion, social critics and formulations about the literary character, as much as the narrator.

Palavras-chave: Literature; Brazilian; Fantasy; Fantastic; *Necrológio*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: A partida	10
CAPÍTULO I: Auridéa.....	20
CAPÍTULO II: A moeda	32
CAPÍTULO III: A peregrinação.....	42
CONCLUSÃO: A chegada.....	52
REFERÊNCIAS	54
ANEXO: Conto <i>A peregrinação da Velha Auridéa</i>	56

A PARTIDA

O escritor Victor Giudice nasceu no dia 14 de fevereiro de 1934, em Niterói, mudando-se para o bairro São Cristóvão, no Rio de Janeiro, quando criança. Sua mãe e seu pai eram de origem humilde. Por mais que não pertencesse a uma elite econômica, Giudice ainda assim foi criado dentro de um espaço favorável à cultura erudita. Na infância, frequentava recitais de piano e óperas, assim como o Teatro Municipal do Rio com o pai, que faleceu quando Victor Giudice tinha apenas 16 anos; ao longo da vida, demonstrou intenso interesse por música e chegou tocar e compor, principalmente no piano.

Não só seu apreço pela música também era grande, como também pelo cinema e pelas artes visuais. Esse hibridismo cultural de sua formação acaba por emergir amorficamente em sua produção literária, que causalmente se tornou o campo onde Victor Giudice pôde se sobressair. Obrigado a manter uma carreira como funcionário público no Banco do Brasil por mais de vinte anos para seu sustento econômico, Giudice tomou suas expedições e descobertas no âmbito das artes como uma caminhada paralela, à jornada de trabalho, característica biográfica tal que será marcante em sua obra. Seu pai e sua mãe, também presentes em sua obra ficcional, eram artesãos. A mãe era bordadeira, e o pai, chapeleiro.

Quando se formou em Letras pela UERJ, em 1975, depois de cursar parcialmente Direito e Ciências Estatísticas, Giudice já havia publicado sua primeira coletânea de contos, *Necrológio*, e textos ficcionais avulsos anteriores. Sua primeira publicação foi o miniconto *O Banquete*, em 1969. Seu segundo texto publicado foi *In Perpetuum*, um conto que, posteriormente, é incluído na coletânea *Necrológio*, lançada em 1972. Sete anos depois, Victor Giudice dá ao mundo sua segunda reunião de contos, a obra *Os banheiros*, publicada em 1979. Em 1985, ele lança seu primeiro romance, *Bolero*, e, em 1989, mais uma coletânea de pequenas histórias, nomeada *Salvador janta no Lamas*. Após cinco anos, em 1994, o escritor lança a obra *Museu Darbot e outros mistérios*, uma coletânea de contos que vem a ser vencedora do Prêmio Jabuti no ano seguinte. O último livro publicado completo e em vida acaba por ser seu segundo e final romance, *O sétimo punhal*, lançado em 1995. Victor Giudice veio a falecer em 1997. Além de escritor e funcionário público, ele foi também crítico de arte, músico e professor universitário. Ao mesmo passo em que lançava sua obra ficcional, ele também produziu sonetos e trabalhou com teatro escrevendo, por exemplo, as peças *Ária de serviço* e *O baile das sete máscaras*.

Por mais que o prestígio e sua obra literária junto à crítica pareça ter vindo somente com o recebimento do Prêmio Jabuti em 1995, Victor Giudice já havia sido muito bem avaliado com seu lançamento no mundo literário com *Necrológio*. O teor experimental e o caráter demonstrativo de um alto controle do seu próprio fazer ficcional e textual fizeram com que seus contos iniciais fossem aceitos positivamente pelas críticas em torno de sua publicação. O sucesso crítico do livro foi de tamanho suficiente para propiciar que, ainda na década de 70, contos como *O arquivo*, *Os pontos de*

Harmonisópolis, Carta a Estocolmo, A peregrinação da Velha Auridéa e Falecimento, morte e vida de F., todos contidos na coletânea de estreia, fossem publicados também no exterior. O primeiro destes, *O arquivo*, chega a ser altamente traduzido e publicado em diferentes países, além de incluído em várias coletâneas de contos brasileiros.

A imprensa foi favorável à literatura de Victor Giudice principalmente em relação ao livro *Necrológio*. Uma escritora que se dedicou a publicar críticas elogiosas a Giudice e à sua obra foi Nelly Novaes Coelho¹. Ela reflete sobre a escrita de *Necrológio* através do caráter “transgressor” de um “realismo ao avesso”, magistrado com a lucidez particular do autor através de uma visão crítica afiada adjunta da fantasia grotesca do cotidiano. Novaes Coelho, entretanto, demonstra ver claramente que o livro se constrói através de uma compreensão que se faz complexa e erudita. A obra apresenta experimentalismos que não são facilmente digeríveis por um grande público, o que ela pensa ser uma das razões de a obra não ter alcançado a comunidade enorme de leitores que deveria ter recebido.

Necrológio está entre as escrituras transgressoras que testemunham este nosso tempo em mutação e que, pela ambiguidade das experiências testemunhadas, precisa da cooperação de um “leitor atento” que possa decifrá-las em sua significação maior. Para o “leitor distraído”, talvez essa escritura não diga nada. (COELHO, 2013, p. 932)

Os índices de ruptura e transgressão presentes no livro, como aponta Nelly Novaes Coelho, obrigam o leitor a realizar uma leitura dinâmica, profunda, da obra, que fugiria da leitura simples e tradicional. O primeiro ato transgressor já residiria na capa do livro, onde se encontra um tratamento visual meticuloso feito pelo próprio autor, além de exibir as primeiras sentenças do conto *O Arquivo*, que abre a obra; ou seja, Victor Giudice deixa claro, para o leitor atento, que seu livro já começa antes de ser aberto. Essa ferramenta carrega um sentido forte se considerarmos o objeto do livro como parte intrínseca de sua exterioridade. Ou seja, a obra literária, mesmo se utilizando de um código específico a favor de seu próprio universo ficcional, também precisará fazer uso de um mundo antecedente e exterior a ela. Ao longo de *Necrológio*, Giudice retoma mitos, dizeres e ideias do imaginário popular do cidadão brasileiro e, principalmente, do humano moderno. Além de ostentar o início do conto inaugural da coletânea, que continua na primeira folha interna, a capa também exhibe um trabalho estético carregado de significado, como bem nota Novaes Coelho.

A capa [...] utiliza uma técnica de clara sugestão cinematográfica: a antecipação do filme, antes dos letreiros de abertura. Apresentando uma estrutura tipográfica nitidamente determinada pela problemática existencial/ficcional que alimenta a obra, a capa de *Necrológio* joga com a transgressão às convenções tipográficas que regem a feitura geral das capas e com a *sátira tragicômica* que é a tônica das narrativas. (idem, p. 926)

¹ Ensaísta, pesquisadora, crítica literária e professora da Universidade de São Paulo, Nelly Novaes Coelho publicou notas e artigos acerca da produção de Victor Giudice já na época de lançamento de *Necrológio* em jornal e livro, assim como também trocou correspondência com o escritor. Em seus textos, embasa a literatura de Giudice nos âmbitos do insólito e da “transgressão”.

Outra transgressão no livro é a própria característica considerada “às avessas” por Nelly Novaes Coelho. Ao romper com o cotidiano convencional através de uma mistura embaçada entre o real e o imaginário, o livro obriga o leitor a realizar uma leitura diferenciada do texto. Essa, todavia, seria uma ruptura feita no nível do discurso, subtextualmente, enquanto outros tipos de transgressão ainda se fazem visíveis no próprio texto. Em diversos contos, Giudice exprime marcações fonéticas formadas a partir da produção oral imaginada para o texto que, tradicionalmente, se apresentaria distanciada da noção não-escrita, realizada com a voz. Em um dos contos, *Oz Gueijos*, o escritor quebra a ordem linear da narração ao romper as estruturas linguísticas da narrativa, além de, como já exemplifica a estilização do título, aproximar a linguagem escrita da sua realização oral proposta. No caso deste conto, essa transformação se faz grudada a uma carga crítica, pois representa personagens que pretendem ser pessoas da alta sociedade e, para isso, conversam sempre nasalizando fonemas das palavras, copiando entonações melodramáticas e sotaques europeus.

Além de brincar facilmente com a fonologia, Giudice também trabalha com a materialidade da palavra em diversos momentos que são marcados em quase todos os treze contos reunidos. A ordem não-linear de pensamento e de fala e realizações simultâneas de diferentes personagens e narradores são constantemente marcadas por quebras de linhas e parênteses convencionais, que expressariam um discurso paralelo ao que vinha sendo realizado tradicionalmente na sociedade. Outra forma com que ele realiza o mesmo movimento é a presença de sentenças contidas em caixa alta ou construídas por palavras compostas todas intercaladas entre letras de caixa baixa e alta, que podem expressar um sentimento de espanto, hesitação, ou simplesmente ruptura à narrativa linear anterior, fazendo com que o leitor tenha que, necessariamente, decifrar o código contido ali à sua própria maneira. A estreia de Giudice é, sem dúvida, uma rica fonte de reflexão sobre a ruptura textual ao apresentar diversas realizações, como, além das já citadas, marcações visuais que remetem ao som de caixas registradoras ou realizações rítmicas e vocais. O hibridismo da obra, feito em múltiplas camadas, não nos deixa esquecer da potencialidade virtual e mutável que um livro, de maneira geral, voluntariamente possui.

Sendo um alvo rico para a crítica literária por sua erudição, não é à toa que *Necrológio* eleva Victor Giudice a incessantes comparações com grandes escritores latino-americanos que trabalhavam com questões adjacentes a ele, como Julio Cortázar e Jorge Luís Borges, a quem Giudice publicamente demonstrava apreço. Entretanto, as publicações posteriores do brasileiro parecem desfazer parte da nuvem criada em cima de seu nome, devido ao significativo movimento que o escritor elabora em sua própria literatura do fazer erudito para uma escrita cada vez mais popular e compreensível por camadas maiores, mais variadas e de diferentes exigências. Particularmente, não acho que *Necrológio* seja um livro de caráter indecifrável para diversas camadas sociais, e comentários a defender meu ponto de vista serão elaborados ao longo deste trabalho, mas é inegável que a obra seja mais complexa.

A questão é que, ao meu ver, Victor Giudice procura explorar outras complexidades não tão eruditas em suas produções literárias futuras, ou porque já se sentia contemplado pela plausível realização de seu lançamento, ou pois simplesmente preferiu renegar o almejo ao sucesso dentro da alta crítica em troca da difusão de sua literatura a camadas mais amplas. Há, sem dúvidas, traços presentes em seus primeiros contos que permanecem ao longo de sua obra completa, configurando características de seu fazer literário como um escritor. Todavia, sua alta preocupação estética e artística em construir um objeto erudito parecem se diluir e diminuir, tornando, de certa forma, os textos posteriores ao *Necrológio* mais acessíveis a um público mais amplo.

Em contrapartida, não é por determinadas rupturas serem executadas exclusivamente em seu livro inaugural que o restante de sua obra completa torna-se rasa ou insípida. *O Museu Darbot*, um de seus contos mais ilustres e presente na edição ganhadora do Prêmio Jabuti, causa uma profunda reflexão sobre diversas questões acerca da sociedade e da arte, mas, ao mesmo tempo, é um texto que se constrói sob duas camadas claras através das quais é possível tirar proveito de ambas as maneiras. Neste caso, tanto o “leitor distraído” quanto o “leitor atento”, elencados por Novaes Coelho, poderiam aproveitar a literatura de Giudice, seja pela repercussão no leitor advinda de complexas considerações teóricas ou de uma absorção mais despreziosa.

Muitos temas abordados em *Necrológio* voltam e ecoam em seus livros posteriores. Eles elaboram, assim, uma gama de assuntos caros a Victor Giudice como escritor, e constroem sua particularidade literária. Dentro das infinitas teses ressoadas nos textos de Giudice, estão: a crítica social, o absurdo do mundo maquinal e pós-moderno, a arbitrariedade do sistema e das convenções que o regem, a relação íntima entre a vida e a morte, ou entre as visões de um mundo real e fantástico, e considerações sobre construções sociais, como a noção de tempo e de funções sociais. Outra característica que atribui consistência à obra de Giudice como um todo é a presença de prelúdios e personagens que são apresentados em mais de uma história. É o caso de seu primeiro romance *Bolero*, que contém personagens já criados em *Necrológio* e desenvolve um enredo já elucidado em *Os banheiros*.

No caso de *Bolero* em relação a *Necrológio*, percebe-se a manutenção de traços textuais característicos da escrita do autor: a quebra súbita de linhas e as marcações significativas através da realização dos parênteses, por exemplo. Porém, como já havia acontecido em *Os banheiros*, lançamento intermediário entre as publicações da primeira coletânea de contos e do primeiro romance, *Bolero* não apresenta mais diversas transgressões textuais elogiadas pela crítica em *Necrológio*; mas, por vezes, apresenta outras. O romance, que continua carinhosamente flertando com o limiar entre a realidade e a fantasia, namora a poesia concreta, a prosa poética e o texto teatral, hibridamente. Portanto, ele não deixa de apresentar rupturas semelhantes às apresentadas em seu primeiro livro. Não resta dúvida, porém, de que sua coletânea inicial é um caso mais explícito de determinadas inovações artísticas.

O Victor Giudice que se apresenta tematicamente em *Necrológio* continua ecoando em suas produções restantes, mas é no primeiro livro que ele leva determinadas relações ao ápice. A mais marcante delas é a que se encontra evocada já no título: a relação com a morte. Mesmo que ela retorne ao longo de sua obra, como dentro das coletâneas como *Os banheiros* e *Salvador janta no Lamas*, é em cada um dos treze contos do livro de estreia que o perecimento da vida humana se apresenta de maneira indireta ou, muitas vezes, literal. Essa conexão é feita de maneira absurda em grande parte dos contos, a fim de criar um sentimento fantástico sobre não somente o fim da vida, mas também sobre o decorrer dela. Os personagens do necrológio de Giudice exibem uma relação indiferente e banal perante a morte presente ainda em vida, representada pela submissão aos diversos sistemas fatais aos quais nos rendemos. Com isso, cria-se uma aproximação que, paradoxalmente, também afasta do leitor com os personagens. O afastamento é feito através da ferramenta hiperbólica do “realismo ao avesso”, já teorizado por Nelly Novaes Coelho, enquanto a característica associadora nasce da sinceridade dos relatos, altamente relacionáveis e contemporâneos. É uma relação inumana se pensar no indivíduo vítima do sistema capitalista de *O arquivo*, que se transforma em um arquivo de escritório ao final de sua vida de trabalho sendo promovido a receber cada vez menos por seu salário, mas, ao mesmo tempo, não deixa de ser este um acontecimento recorrente no mundo humano; eventos assim são os de que nos esquecemos diariamente, e temos o “azar” de nos recordar quando entramos em contato com obras como as de Victor Giudice. Neste sentido, o gosto amargo não parte da experiência de leitura, mas da realidade daquilo que o texto representa sagazmente.

Necrológio é uma obra, em seu todo, fantástica, ao questionar sempre a dominação esmagadora da realidade científica e socialmente elegida. Para entender essa característica, retomo formulações clássicas de Tzvetan Todorov sobre o assunto. Especificamente na obra literária, que forma um sistema próprio, o fantástico ocorre através da incerteza perante um acontecimento “que não pode ser explicado perante as leis deste mesmo mundo familiar” (TODOROV, 2010, idem, p. 30) que nos cerca. A hesitação do leitor, primeira condição do fantástico, segundo Todorov, é o principal traço trabalhado por Giudice no livro, sendo que a relação dos personagens com o inexplicável raramente foge do conformismo cínico ou total ignorância. Ou seja, o fantástico se constitui quando somos apresentados de supetão a um evento que não respeita as leis da física, da ciência e de outras doutrinas que exercem força sobre nós. É preciso ter-se claro que essa formulação somente é mantida ao tempo em que dura a hesitação incerta. *Quando* e *se* a nuvem vacilante da dúvida é desfeita, somos escoados para o campo do *estranho* ou do *maravilhoso*, segundo definições de Todorov (2010). Deixando a complexidade e contradições do teórico de lado neste momento, podemos considerar o maravilhoso, então, como uma afirmação do fantástico causada ao se trazer o evento sobrenatural para a naturalidade possível dentro do campo literário, o espanto não exatamente se realiza. Como se percebe, estas duas definições podem muito bem se convergir e, em *Necrológio*, ambas estão presentes, misturando-se.

Assim como se misturam de forma carnavalesca e experimental diferentes ferramentas do maravilhoso, do estranho e do fantástico, precisa ficar claro que eles não são necessariamente antagônicos e podem funcionar de uma maneira semelhante dentro de um universo ficcional. Eles são todos aliados contra o realismo canônico, que trabalha, via de regra, de maneira oposta a estes outros mecanismos. Não que a relação a ser feita deva ser de oposição, mas é através dessas três formas que se pode refletir sobre os parâmetros do real eleito tradicionalmente.

O conto do real, isto é, *realista*, é o pólo opositivo fundamental do estranho, do maravilhoso e do fantástico, ou seja, dos contos que lidam com o desvio de realidade. [...] É justamente a relação com o realismo que permite estabelecer e aprofundar a diferença entre o fantástico e estranho e entre eles o maravilhoso. [...] Diante do *realista* como narração do real nos limites e no âmbito do paradigma da realidade, o *estranho* é a narração de uma supressão não redutível do real e de uma laceração do paradigma e o *maravilhoso* poderia ser a narração da supressão paradigmática natural/sobrenatural. (LUGNANI apud CESERANI, 2006, p. 57)

Podemos dizer que os contos de *Necrológio* que apresentam o fantástico de maneira mais visível são *O Arquivo*, com a súbita transformação de “joão” em um objeto inanimado, ou *Carta a Estocolmo*, com a hesitante construção do conto e o final de sobrenaturalismo questionável. O fantástico-maravilhoso, ou seja, um intermédio entre os dois conceitos, onde a hesitação se movimenta e namora a naturalização dentro do próprio enredo, se faz em contos como *Grão Medalha*, com o surgimento vacilante da doença indefinível do personagem, que se materializa em sintomas e eventos não comuns à medicina que levam o homem à morte, ou *A válvula*, desenvolvendo a história de um personagem que remove cirurgicamente um pequenino rei de dentro de sua barriga, literalmente, mas que antes apresenta a hesitação do fato e sua fonte duvidosa. Enquanto isso, o maravilhoso, de maneira geral, pode ser exemplificado por contos como *Salvatouros*, de cunho épico e permeado de acontecimentos fantasiosos, ou *A peregrinação da Velha Auridéa*, o conto de fadas de Giudice, que contém objetos mágico que aumentam e diminuem de tamanho, bruxas e lendas.

O maravilhoso em *Necrológio* é facilmente destacável e parece trabalhar junto com a desestabilização criada por Giudice sobre as relações concretas da vida humana. Para Nelly Novaes Coelho, o grotesco existente nos contos desestrutura a hierarquia construída entre a vida e a morte. Na introdução da primeira tradução ao inglês de *A peregrinação da Velha Auridéa*, publicada na revista *Review* de Nova York², Elizabeth Lowe diz que o maravilhoso se faz na obra de Victor Giudice ao primorosamente alterar as percepções de lugar-comum do leitor. Nevinha Pinheiro considera o absurdo fantástico de *O Arquivo* como uma das principais ferramentas utilizadas para

² *A peregrinação da Velha Auridéa* foi traduzido e publicado na revista *Review* em 1977, com uma breve introdução da tradutora e acompanhando também o conto *Falecimento, vida e morte de F.*, ambos traduzidos por Elizabeth Lowe.

simbolizar a desumanização do ser e o “desesperado grito de alarme” permeado pelo miniconto³. O fantástico como evidência da desumanização é também notado em *Carta a Estocolmo* por Karen Stolley em um ensaio onde compara o conto de Giudice com *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* de Jorge Luís Borges⁴. Outro crítico que captou certeira a capacidade transgressora da fantasia em *Necrológio* foi Duílio Gomes, que resume esta questão em uma afirmação certeira publicada em seu elogio ao livro para o Suplemento Literário do Minas Gerais: “No conto-título, o funcionário público se transforma num arquivo de metal. Realismo Mágico. A partir daí tudo é válido”.

O absurdo sobrenatural temático dos contos serve também para conectar o livro e contorná-lo em si mesmo, ou seja, fecha-o em um tema que une todas as partes constituintes dele. O limite da montagem de *Necrológio* com a ideia concretista do livro-objeto, partindo desde as formulações presentes na capa, aqui já elucidadas, faz-nos pensar no quanto cada conto da coletânea acaba por ser imprescindível de seu todo. O clima grotesco e mágico salpica cada uma das histórias que, em suas particularidades, demonstram o paradoxo de fazerem parte do contexto maior. Não somente a desumanização, a morte e o fantasioso são traços possivelmente conectores da obra como certas características explícitas exibem a forma com que Giudice torna seu livro inicial numa reunião de contos feita de maneira muito mais sólida do que uma simples coletânea seletiva de maneira quase aleatória.

O livro *Necrológio* é uma obra autoexplicativa que, ao mesmo tempo, não procura explicação nenhuma para o que ela constrói. Não é por apresentar determinadas características que seus contos *signifiquem algo*, mas por um conjunto de elementos que possam vir a despertar no leitor uma experiência única de leitura que se relacione com sua subjetividade e com sua parte no meio coletivo. Isso acontece porque o metafórico levado a ápices na literatura de Giudice contribui para que seja criada uma relação entre o livro e seu leitor, que simultaneamente se transpõe em conexões decodificadas em outros níveis, não tão abstratos, conscientemente ou não.

Em respeito à aura fantasiosa criada no livro, de acordo com os pressupostos da teoria principalmente impulsionada por Todorov, vê-se que o insólito é criado através de diferentes estratégias, permeando as delimitações teóricas entre a construção fantástica, maravilhosa e seus entrelugares. A diferença vacilante apresenta do primeiro lado (o fantástico) a hesitação, o discurso desconfiável; enquanto do segundo (o maravilhoso), a certeza de que a fantasia é e está na realidade ficcional, a clareza. Todavia, é certo que as diferentes formas de expressão apresentam um cerne em comum. A principal aproximação é o questionamento à realidade científica e as construções

³ Nevinha Pinheiro escreve uma coluna intitulada “O homem-objeto em necrológio” na *Tribuna da Bahia*, em 1973, resenhando o livro recém-lançado *Necrológio* e focando no conto *O Arquivo* como enredo principal da coletânea.

⁴ O texto em questão, intitulado “El cuento fantástico: Un estudio comparativo de *Carta a Estocolmo* de Victor Giudice y, *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* de Jorge Luís Borges”, de Karen Stolley, assim como o material jornalístico que inclui os trabalhos de Nevinha Pinheiro e Duílio Gomes também mencionados, foi encontrado no arquivo pessoal do próprio escritor Víctor Giudice, que foi disponibilizado pela Prof^a. Dr^a. Tereza Virginia de Almeida para o desenvolvimento deste trabalho.

tradicionais do romance, da sociedade e do discurso. Portanto, considerando-se estas semelhanças, é possível que se estude o *Necrológio* como um todo partindo de um ponto de vista específico, sem ter que incessantemente apontar as diferenças. A título de uma tentativa de maior precisão e em respeito a preferências pessoais minhas, decidi focar em um dos contos da coletânea como ponto de referência pensando em abranger o livro e as questões que podem ser levantadas com seu apoio.

A motriz solidificadora das questões que me assombraram durante minha formação no curso de Letras e na vida, formulando minha vontade de desenvolver este trabalho, me aconteceu numa quarta-feira à noite, voltando para a casa. Na frente do meu edifício, no escuro, encontrei uma coleção pequena de objetos abandonados que me pareceram pertencer a uma pessoa moradora de rua. Dentro da variedade destes objetos, havia uma coberta, um prato e quatro livros. A biblioteca breve e ambulante era contida de uma Bíblia Sagrada, um exemplar do romance *Senzala*, do escritor espírita Salvador Gentile, e duas pequenas coleções impressas de lendas urbanas e causos maravilhosos recolhidos na região da Grande Florianópolis.

O que me chama atenção é a característica de integração da fantasia na cultura e na representação artística a ponto de se dar de maneiras comuns a alcançar o imaginário de leitores e receptores de diferentes nichos socioeconômicos ou intelectuais. Os exemplos de lendas e contos populares, assim como a Bíblia Sagrada e o romance *Senzala*, são formulados através do maravilhoso e envolvem seus receptores através de um afastamento identificativo semelhante ao movimento que acaba sendo construído na leitura do livro de Victor Giudice. Um dos contos do *Necrológio* que melhor exemplificaria essa relação e reflexão é *A peregrinação de Velha Auridéa*, que, por isso, será o eixo de pontos levantados ao longo do percurso que faremos nesse trabalho.

No conto em questão, epigrafado pelo versículo 2, capítulo 6, do Evangelho de Mateus da Bíblia, conhecemos o personagem Bartholomeu, um andarilho cansado sentado na escadaria de Sé, em São Paulo, estendendo o “chapéu à caridade pública”. De repente, ele recebe em resposta a seus pedidos uma pequena moeda de cobre, a “esmola encantada de Auridéa”, e, por isso, precisa essencialmente iniciar a peregrinação em treze igrejas da Velha Auridéa, ao passo que, a cada quantidade mínima de distância percorrida, a moeda passa a aumentar de tamanho, até seu primeiro encontro com a entidade mística propulsora de sua jornada, quando a moeda some. O espanto inicial do personagem perante a *marabilia* (o acontecimento maravilhoso) e a sua integração simultânea a outras normas do realismo tradicional, naturalizando o sobrenatural, engloba o conto em uma categoria mais específica do contexto, principalmente, hispano-americano do século XX que é esmiuçado por, entre outros teóricos, Irleamar Chiampi.

O fenômeno descrito por Chiampi dá nome ao livro lançado por ela em 1980, *O realismo maravilhoso*. Para ela, além da distinção entre fantástico e maravilhoso, existe neste contexto específico mais um componente dessa relação que deixa de ser dual e passa a ser triádica, dividindo-se entre *fantástico*, *maravilhoso* e *realismo maravilhoso/mágico*. O último deles, como sugere o

nome, não deixa de ser superficialmente muito semelhante ao segundo e a respeitar termos do primeiro, assim como o segundo também o é com o primeiro, e assim como o primeiro não deixa de o ser com o terceiro. Ou seja, um perpassa o outro.

É certo também que o fantástico e o realismo maravilhoso compartilham muitos traços, como a problematização da racionalidade, a crítica implícita à leitura romanesca tradicional, o jogo verbal para obter a credibilidade do leitor e, razão de frequentes confusões da crítica literária, compartilham mesmos motivos servidos pela tradição narrativa e cultural: aparições, demônios, metamorfoses, desarranjos da causalidade, do espaço e do tempo, etc. (CHIAMPI, 2012, p. 52)

Entretanto, é claro que a definição de realismo maravilhoso não deixa de ter suas particularidades que explicariam, pelo menos no campo de sua teorização, a necessidade da diferenciação desta forma de criação literária com a do maravilhoso *puro*, ou “feérico”. Para Chiampi, o conto maravilhoso por excelência não causa emoções específicas no leitor, não existindo “o impossível, nem o escândalo da razão” (ibidem, p. 60), ou seja, tudo estaria apto a acontecer.

O realismo maravilhoso, ao contrário, não foge aos *realia* pela indeterminação espaço-temporal [...]; tampouco explicita ou questiona a causalidade para eliminá-la. À diferença do maravilhoso, ela é *reestabelecida* e à diferença do fantástico, ela é *não-conflitiva*, mas à diferença do realismo não é explícita, mas *difusa*. [...] A questão consiste em apresentar o real, a norma, o “verossímil romanesco”, para facultar ao discurso a sua legibilidade *como sobrenatural*. (ibidem, p. 60-61)

Ao nos basearmos nestas construções, é possível ver o realismo mágico como uma unidade cultural, uma base teórica fértil para questões que vêm a ser levantadas no livro *Necrológio*. Ou seja, podemos perceber como o real-maravilhoso do conto de Auridéa se torna uma ferramenta potente de desestruturação das formulações sólidas e tradicionais. Abre-se, então, espaço para questionamentos que são elucidados de maneira mais conivente a partir do momento em que se estabelece, através dos mecanismos de criação da magia ficcional, como que as normas realistas e conservadoras não possuem mais o monopólio de poder em relação a outros pontos de vista periféricos, “não-realistas”.

O realismo mágico – aquele reino maravilhoso das transformações físicas e verbais, em que tudo merece crédito – envolve jogos de palavras e de nomes, trocadilhos e um estilhamento inventivo da imagística e das convenções literárias tradicionais, bem como das normas culturais vigentes. Ele implica também no uso de imagens do inconsciente para interpretar a realidade oculta por trás do verniz do decoro e da amenidade. (GUEDES, 1999, p. 243)

No presente trabalho, percorrerei de maneira mais elaborada os pontos ilustrados nesta introdução. Por isso, dividi meu estudo sobre o *Necrológio* e o conto principal de minha análise, *A peregrinação da Velha Auridéa*, em três partes. No primeiro capítulo, trago a personagem Auridéa como um ponto temático da reflexão, sendo ela uma entidade que percorre o livro todo, chegando a aparecer como figuração em outros contos. No segundo capítulo, analiso o conto em si,

relacionando-o às teorias já elucidadas e suas funções, através do enredo, contexto e construção do texto. No último momento de nossa peregrinação, reflito sobre como a personagem Auridéa e seu conto podem proporcionar efeitos específicos em outros contos do livro de Giudice, e de que forma meus vínculos temáticos podem ser, de alguma maneira, produtores de sentidos e sensações em *Necrológio*, como um todo, e para além dele.

1. AURIDÉA

“E, inclinando a cabeça, entregou o espírito” (João, 19:30) é a passagem que marca a morte de Jesus Cristo crucificado na Bíblia Sagrada, o texto mais dissecado, reinterpretado e explorado da História ocidental, chegando à modernidade através da ressurreição literária de um número de escritores que beira a infinidade. Um dos marcos culturais mais remetidos nos estudos do Realismo Mágico na literatura, a Bíblia apresenta este tipo de formulação sintática como a da sentença icônica da morte de Cristo ao longo de seu texto recorrentemente. O conto *A peregrinação da Velha Auridéa* inicia-se meticulosamente com uma remissão bíblica, após ser introduzido por uma passagem do Evangelho de Mateus como prefácio, com o seguinte parágrafo:

E, como tudo se apresentasse claro e os joelhos não tivessem a mesma energia de outrora, nem a mesma fé nas ladeiras, Bartholomeu sentou-se no primeiro degrau da escadaria da Sé e estendeu o chapéu à caridade pública. (GIUDICE, 1972, p. 29)

O enredo do terceiro e curto conto de Giudice em seu livro de estreia, *Necrológio*, inicia-se com a apresentação do homem Bartholomeu, que pede por esmolas àqueles que passam pela Sé, sentado em frente à igreja da praça, que é acessada somente graças a uma grande escadaria. Depois de não ter muito sucesso com a generosidade da massa de pedestres, uma mulher de sapatos brancos joga-lhe uma moeda que é, na verdade, encantada. A moeda aumenta de tamanho na frente dos olhos de Bartholomeu, que se assusta e causa uma cena pública, acabando por conhecer Sideral Fumaça, um bruxo, chamado por algum homem da multidão de pessoas da Sé. Aconselhado por Sideral, Bartholomeu inicia uma peregrinação por treze igrejas em busca da Velha Auridéa. É somente então que ele descobre ter sido ela a mulher que lhe jogara a esmola momentos antes.

Após os estudos de Erich Auerbach sobre a parataxe dos textos bíblicos em relação à *Odisseia* de Homero, torna-se fundamental associar o conto de Victor Giudice com a tecedura linguística da Bíblia e analisar como ambos os textos se constroem, principal e inicialmente na apresentação de seus personagens. Em *A peregrinação da Velha Auridéa* eles são, por ordem de aparição no texto: Bartholomeu, Auridéa, transeuntes da praça da Sé e Sideral Fumaça. Assim como os bíblicos, os personagens do conto de Giudice são apresentados da mesma forma particular que é analisada por Auerbach em sua reflexão. Eles são todos interpolados por introduções sem muitos detalhes e dadas de supetão. Bartholomeu simplesmente encontra-se “em cena” no início, Sideral Fumaça é invocado por um homem na rua e Auridéa somente é identificada posteriormente através da fala de Sideral. A maneira com a qual o conto e seus personagens são construídos compactua com características elencadas por Auerbach ao analisar uma passagem da Bíblia no capítulo *A Cicatriz de Ulisses*, o que demonstra que a remissão ao contexto cultural religioso se dá no conto não somente através da temática da peregrinação religiosa, mas também de seu próprio estilo.

Aqui seria impensável descrever um apetrecho que é utilizado, uma paisagem pela qual se passa, os servos ou o burro que acompanham a comitiva, e até mesmo, a ocasião em que foram adquiridos, sua origem, o

material de que são feitos; seu aspecto ou utilidade nunca poderiam ser descritos com admiração; eles nem suportam um adjetivo; [...] o que mais eles são, foram ou serão permanece no escuro. (AUERBACH, 2013, p. 7)

Como vamos nos deter a frente com mais afinco nos personagens de Giudice, é preciso, entretanto, lembrar que tanto os textos da Bíblia quanto da Odisseia fizeram ou fazem parte de um imaginário mítico e lendário. Mesmo que as distinções elaboradas por Auerbach sejam de grande pertinência, ambas as obras se enraizaram em específicas culturas e construíram em volta de si suas próprias mitologias agregadas à sociedade. Graças a esses motivos, a construção narrativa e a elaboração de personagens e ambientes em textos que se transformam em mitos diferenciar-se-á dos contos populares. Nestes contos, os personagens raramente se aprofundarão para “além dos tipos mais esqueléticos [...], ao passo que os mitos produzem deuses e heróis cultuados que têm alguma permanência [...] que os distingue” (FRYE, 1973, p. 34). Os arquétipos-esqueleto dos contos populares, assim como Frye também exemplifica alguns, seriam basicamente os malandros, os magos habilidosos, heróis⁵ engenhosos ou estúpidos, entre outros, que fazem os mesmos papéis de conto a conto, tendo pelo menos parte de seu comportamento já muito previsível. É através destas características dentre outras, inclusive, que foi possível a Vladimir Propp elaborar um projeto comparativo e estrutural de classificação destes contos populares e domésticos em tipos dentro de seu “manual” *Morfologia do Conto Maravilhoso*, que ele dedica boa parte a classificar personagens.

A diferença entre o conto popular e o mito, entretanto, vai além da estrutura. A construção de ambos pode ser, por vezes, muito semelhante. Porém, as dimensões cultural, social e histórica o especifica de maneira clara. Os contos populares, diferentemente dos mitológicos, não constroem em volta de si uma mitologia, mas variam sobre os mesmo temas e motivos. A termos dos personagens, seria talvez possível dizer que os heróis dos mitos são lembrados pelo que são e tudo que é agregado a suas características, incluindo suas vitórias, derrotas e provações, enquanto os heróis dos contos populares são mantidos no tempo de maneira mais própria somente por causa dos causos pelos quais passam. A história de um conto popular é mais importante do que o *nome* de seu protagonista, como um Ulisses homérico.

A distinção entre mito e conto popular é, assim, decisiva para o crítico, porque toda a dimensão histórica da literatura está estreitamente ligada a ela. Os contos populares têm uma existência literária nômade, viajando através do mundo e transpondo facilmente todas as barreiras de linguagem e costumes. (FRYE, 1973, p. 35)

Contemporaneamente, existe, de fato, uma valorização do personagem protagonista dos contos populares devido à incorporação incessante destes dentro da indústria fonográfica. Transformada em um produto, a Branca de Neve tornou-se um personagem advindo deste tipo de

⁵ Os heróis ou heroínas populares se diferem drasticamente dos heróis cultuados dos mitos. No sentido dos contos, ele ou ela fará parte, na massiva maioria das vezes, do protagonismo do enredo e servirá quase sempre para um mesmo propósito, sendo frequentemente uma vítima: “um filho mais novo, uma enteada, uma criança abandonada, um pobre pastor, um trabalhador rural com pagamentos miseráveis, um criado oprimido, um aprendiz de feiticeiro ou um Pequeno Polegar” (DARNTON, 1996, p. 64).

cultura popular que contém hoje suas características específicas, desde que tem sido dissecada incontáveis vezes por infinitas reinterpretações artísticas e midiáticas e transmutada em um personagem popular, numa quase heroína mitológica. Todavia, é claro que esse caminho diz respeito a um movimento diferente daquele teorizado por escritores como Frye, Propp ou Auerbach. A única razão d'A Branca de Neve ter sobrevivido com tamanha popularidade, adjunta de suas características físicas e seu nome próprio, foi o fato de que ela acabou sendo incorporada por um campo que se aproveitou de um tipo de manifestação cultural popular para elaborar seu próprio sistema de cultura, interessado em outros valores, ou seja, ela se tornou um tipo de produto. O importante a se dizer, enfim, é que antes do desenvolvimento de tecnologias como o cinema, que foram capazes de reproduzir visualmente o que antigamente permanecia somente na imaginação popular, era impossível pensar em personagens tão marcantes e singulares advindos dos contos orais, pois suas peripécias eram o que interessava, o que ensinava e divertia, ou aumentava o medo. Até mesmo Branca de Neve, que não chega a ser uma entidade mitológica, mas certamente tem “conquistado seu público”, raramente é dissociada de sua história, sendo conhecida somente por ela, e não pelas suas características, nem pelas decisões tomadas ao longo de sua vida fictícia.

A questão é que *A peregrinação da Velha Auridéa*, sendo baseada na cultura dos contos populares, apresenta tais traços. Seus personagens representam os mesmos estereótipos e sua lição é uma permuta de temas e valores sociais manchados, é verdade, pelos mitos e mitologias próprios da cultura em questão; no caso brasileiro, a mitologia judaico-cristã. Os nomes com os quais os personagens se apresentam, porém, não precisam deixar de apresentar um pensamento literário. Uma estratégia muito utilizada por Victor Giudice em sua produção total e já presente em *Necrológio* é o cuidado meticuloso com muitos dos nomes de seus personagens. Do conto em questão, Bartholomeu não deve ser batizado com um nome bíblico de forma gratuita, enquanto Auridéa remete ao radical latino de “ouro”, realizando-se mais um exemplo dentro dos muitos jogos de palavra feitos por Giudice em sua coletânea de contos. Debi Mediocriz em *In Perpetuum*, por exemplo, é uma mulher que vive uma vida medíocre dentro de um sistema monótono, assim como Auridéa apresenta-se como este ser passageiro que atira moedas de cobre e ouro.

Diferentemente de Bartholomeu, Auridéa é formulada no conto através de uma nuvem inicialmente fragmentada. Ela não possui nenhuma fala, aparece no enredo antes de ser nomeada ou identificada em uma breve passagem onde o que recebe detalhamento são seus sapatos claros que se arrastam no chão. Auridéa surge, entretanto, logo ao início do conto, dando a Bartholomeu a tarefa da peregrinação, e depois só volta a aparecer ao fim da história, ajudando a concluí-la; mas ela não é exatamente com quem o conto termina ou começa, mesmo dando-lhe o título. Portanto, ela é, de certa forma, uma personagem secundária que sobrepassa o próprio conto, pois surge e some sem explicação ou conclusão e volta a ser mencionada posteriormente no próprio livro *Necrológio*, ressoando em outros contos, como Salvatouros e Pôquer, além de ser introduzida antes do conto através do próprio título.

É por causa de tais características que poderemos iniciar as considerações de Auridéa como uma sólida ponte temática para compreendermos o que significa o Realismo Mágico e a Literatura Maravilhosa em *Necrológio* e como ele é feito numa obra que namora, na maioria de seus outros contos, o âmbito vacilante do fantástico. A característica principal do livro que o enquadra no âmbito do real-maravilhoso americano é sua formação como uma unidade cultural, ou seja, uma “unidade semântica inserida num sistema-discurso de convenções da cultura hispano-americana” (CHIAMPI, 2012, p. 93). Este realismo mágico explorado por Irleamar Chiampi nas manifestações literárias da América hispânica parte de delimitações feitas principalmente por Todorov e estudos adjacentes acerca do fantástico e do maravilhoso. A diferença, para ele, é de que o primeiro é regido por uma vacilação sobre o irreal com o real, enquanto na forma pura do segundo fazer literário, a hesitação não se explica de maneira alguma, pois o insólito é aceito por si só, sem justificação. O real-mágico, por sua vez, aproxima-se a estes preceitos, porém ultimamente se difere de ambos, como já comentado na introdução deste trabalho. Ao tentar esquematizar os termos, Chiampi elabora diferentes tabelas e sistemas gráficos a fim de ilustrar sua teoria, mas foquemos nas classificações simplificadas abaixo.

Tipos de discurso	Relações estruturais
Maravilhoso	Disjunção
Fantástico	Conjunção
Real Maravilhoso	Não Disjunção

A disjunção criada sobre o maravilhoso seria a da prevalência do sobrenatural *sobre* o natural, ao passo que a conjunção do discurso fantástico seria formulada graças à conjuntura do sobrenatural *com* o natural. A diferença sutil do discurso realista maravilhoso seria de que a barreira não chega nem mesmo a ser erguida, as ideias não estão separadas para podermos competir ou misturar, pois são uma coisa só. Há, ainda, uma teorização em Chiampi sobre a semântica de termos como o sobrenatural, o não-sobrenatural, o natural e o não-natural. Todavia, detenhamo-nos no fato que mais interessa no momento, que é de que no Realismo Maravilhoso, o natural e o não-natural são, na realidade, a mesma coisa, pois não se diferenciam. Principalmente em sua manifestação hispânico-americana, o real-maravilhoso preocupa-se em trabalhar constantemente com uma realidade social, cotidiana, ao mesmo nível em que não a desvencilha de uma realidade “folclórica”, que não deixa de partir da cultura desta própria sociedade.

Esta não-disjunção do real-maravilhoso é o que o joga para o campo de uma unidade cultural, pois para entendê-lo torna-se necessária a compreensão de fatores anteriores, atecedentes à narrativa. Este aspecto, que é mais evidenciado no realismo maravilhoso, pode ser claramente melhor compreendido através do conto *A peregrinação da Velha Auridéa* e de sua personagem-título, pois o conto retoma uma noção conjunta e popular das lendas e da religião. Num país de raízes cristã-católicas como o Brasil, o contexto das peregrinações, dos pedidos divinos e dos

milagres é comum ao indivíduo que entra em contato com o assunto, criando um real-maravilhoso que “visa tocar a sensibilidade do leitor como ser da coletividade, como membro de uma (desejável) comunidade sem valores unitários e hierarquizados” (CHIAMPI, 2012, p. 69).

Para fortalecer o contexto total do conto, temos, também, o prelúdio eludido no prefácio recortado do capítulo 6 do Evangelho de Mateus: “Quando pois dás a esmola, não faças tocar a trombeta diante de ti, como praticam os hipócritas nas sinagogas e nas ruas, para serem honrados dos homens. Em verdade vos digo, que eles há muito já receberam a sua recompensa”. Neste capítulo bíblico, três práticas são as temáticas principais: a esmola, a oração e o jejum. Todas elas fazem já parte de uma crença cristã popular e comum na sociedade brasileira, e logo protagonizam também o conto. A esmola piamente altruísta se materializa na ação de Auridéa, pois é oferecida a Bartholomeu, mesmo que demande uma jornada a fim da troca ser equiparada. A oração se faz presente textualmente e de maneira repetida ao longo do conto por interpolações originadas da subjetividade e dos pensamentos de Bartholomeu, que reza e pede graças ao decorrer de sua peregrinação diária. Por fim, o jejum é, na verdade, o que primeiro se manifesta no enredo, onde se deixa claro que o protagonista passava fome antes de receber a visita de Auridéa, fazendo-se, então, remissão direta à crença cristã do sacrifício do jejum para o recebimento das graças de Deus e dos santos.

Não somente é feita uma remissão a um contexto religioso como também a um social, que era também uma forte característica dos contos populares orais. Nos contos camponeses, como decorre Robert Darnton, a fome era uma temática que se repetia continuamente sem exaustão, e recorrer a toda e qualquer maneira para saciá-la jamais era vista como algo ridículo, o que explica a facilidade com que os personagens aceitam a veracidade dos causos insólitos ou as propostas absurdas de realização sobrenatural de desejos. Além disso, exatamente como acontece no conto de Giudice, quando apresentados à possibilidade mágica de satisfazer uma vontade, os heróis camponeses quase sempre optam pela comida mais simples, pelo *plat du jour*, o sólido passadio camponês (DARNTON, 1996, p. 33). Para o herói Bartholomeu, de *Necrológio*, este prato é o pão com café. Enquanto isso, a presença de Auridéa se caracteriza pela personificação da esmola e da oração, sendo a fonte única de resolução do problema principal do conto, a fome. Por esse motivo, ela se constrói dentro de um estereótipo das feiticeiras da cultura oral, contendedoras da possibilidade de realizar desejo e de um caráter nem sempre moral ou claro. Estas mesmas figuras, é claro, muitas vezes se confundiram e mesclaram com a ideia das santas cristãs e seus feitiços foram, então, chamados de milagres. A imagem embaçada de Auridéa entre as entidades da bruxa e da santa se manifesta na sua capacidade produtora de veneração e de temor. Sua pessoa pode não ser totalmente conhecida, assim como não a conhecia Bartholomeu no início do conto, mas a capacidade de seu poder milagroso é compreendida unanimemente embasada numa lei de forças antecedente até mesmo da magia ou da religião.

Quem não desejaria ter o poder da bruxa - ou de uma fada, ou de uma feiticeira - e usá-lo para satisfazer todos os seus desejos, conseguir todas as coisas boas que deseja e punir os inimigos? *E quem não teme tais poderes se outra pessoa os possui e pode usá-los contra a gente?* (BETTELHEIM, Bruno, 2002, p. 103, grifo meu)

De mãos dadas com esta convenção externa à ficção, ainda não se deve esquecer da necessidade de um acordo dentro do campo literário para que a ligação se estabeleça. Em *A peregrinação*, o principal acontecimento mágico são as transformações das moedas mágicas de Auridéa. Alguns outros fatos fantásticos perpassam o conto, como o surgimento e desaparecimento repentinos e silenciosos de Auridéa, sobre os quais pouco se explica, ou a capacidade de compreensão universal de Sideral Fumaça que é denominado como “bruxo” e sabe sobre detalhes da peregrinação a ser realizada por Bartholomeu sem antes ter tido contato com o homem. Entretanto, acerca das modificações maravilhosas das moedas de Auridéa, não ficam questões, nem se questionam os próprios olhos. Bartholomeu é tomado inicialmente por um susto ao perceber que a moeda aumenta de tamanho, mas o leitor não tem dúvida de que a esmola *em verdade* está crescendo. Isso acontece graças ao código específico com o qual o conto é construído, configurado pelo narrador.

O ponto de vista a ser construído é extraído graças à voz narrativa que possui características particulares de texto em texto. Neste conto, o narrador não se preocupa com a elaboração erudita, tecendo sua história através de uma coloquialidade aproximadora, dando aspecto de casualidade e familiaridade à sua narração. É também significativa a naturalidade com que o narrador descreve o caso insólito da mudança de tamanho das moedas de Auridéa, aplicando uma veracidade descomprometida a estes tipos de acontecimento, auxiliando o leitor a ter a mesma reação. O narrador de *A peregrinação*, ainda, não participa ativamente do enredo, sendo apenas um observador dos eventos que conta através da 3ª pessoa. Todavia, a narração é construída com específica proximidade, fabricando a sensação de estar ele presente na própria ambientação do conto, mas sendo também capaz de compreender emoções do personagem principal.

Como um bruxo que vai dosando poções que se misturam num mágico caldeirão, o escritor recorre aos artifícios oferecidos por um código a fim de engendrar suas criaturas. Quer elas sejam tiradas de sua vivência real ou imaginária, dos sonhos, dos pesadelos ou das mesquinhas do cotidiano, a materialidade desses seres só pode ser atingida através de um jogo de linguagem que torne tangível a sua presença e sensíveis os seus movimentos. (BRAIT, 2006, p. 52)

Este funcionamento do narrador, da narração e da linguagem é o que torna possível aceitarmos “inclusive o que é inverossímil em face das concepções correntes” (CANDIDO, 1976, p. 77). A personagem Auridéa e os outros participantes de sua peregrinação são todos apresentados por um narrador que crê evidentemente no que conta e não se preocupa com um leitor que não acreditaria em seu relato, pois o repassa de forma segura a fim de contá-lo a um receptor que convencionalmente acredite nos acontecimentos tanto quanto ele. A certeza do narrador é muito

presente no livro *Necrológio*, mas a dúvida escassa criada também no leitor é particular de somente alguns contos como *A peregrinação da Velha Auridéa*, o que o torna um representante do maravilhoso. Não são deixadas questões a se levantar sobre os poderes mágicos de Auridéa nem sobre o papel fundamental de Bartholomeu em cumprir sua função como peregrinador.

Ao que nos parece, o narrador de *A peregrinação* não “sabe mais” do que seu leitor, pois ele apenas repassa uma história na qual acredita, retornando ambas as entidades de narrador e leitor à noção de uma comunidade não hierárquica que procura ser construída na literatura da tendência real-maravilhosa da América Latina. Nessa relação, Auridéa, ao ser desenvolvida como uma personagem fragmentária, é criada de forma nítida. São exatamente as lacunas que a tornam mais “real”, porque a falta de explicação induz uma noção de que o narrador acredita tão piamente no que conta que considera seu leitor como alguém que tomará sua palavra como verdade. Assim como nos textos bíblicos, a personagem Auridéa tem um propósito que é desenvolvido em sua história, mas sua origem, suas consequências ou seus motivos não são esclarecidos devido ao estabelecimento entre o narrador e o leitor de que o “resto” é uma convenção que não demanda de explicações. Auridéa, portanto, só pode representar tematicamente um real mágico por causa de seu narrador que, como falaremos mais adiante, em relação ao livro *Necrológio* por completo, não é um “mentiroso”; ele acredita *apaixonadamente* no que conta, como descreve Erich Auerbach o narrador bíblico (2013, p. 11). Ao analisar o realismo mágico de *Grande Sertão: Veredas*, por exemplo, Antônio Candido anota uma técnica parecida e a caracteriza.

O leitor aceita *normalmente* o pacto [de Riobaldo] com o diabo, porque *Grande Sertão: Veredas* é um livro de realismo mágico, lançando antenas para um supermundo metafísico, de maneira a tornar possível o pacto, e verossímil a conduta do protagonista. Sobretudo graças à técnica do autor, que trabalha todo enredo no sentido duma invasão iminente do insólito, [...] o importante é que, mesmo que não tenha ocorrido, o material vai sendo organizado de modo ominoso, que torna naturais as coisas espantosas. (CANDIDO, 1976, p. 77)

O engajamento do leitor em relação aos acontecimentos naturais dentro da ficção é ainda, sem dúvida, muito importante. O escritor e seu narrador do realismo mágico fazem o possível para tornar sua realidade literária verossímil, o que propicia que o leitor adentre facilmente na dança, mas não é por menos que Alejo Carpentier compara a alteração inesperada da realidade no real-maravilhoso com o milagre, notando que esta literatura rege a fé de seus receptores, pois “os que não creem em santos não podem curar-se com milagres” (CARPENTIER, 1971, p. 77). Mais uma vez, este movimento teorizado se materializa na figura de Auridéa, que concebe milagres por onde passa, constantemente deixando andarilhos sujeitos a suas peregrinações, enquanto estes creem na concepção milagrosa fortemente a ponto de conseguirem atravessar as provações que têm de enfrentar.

O trabalho do narrador, de maneira geral, é arar a terra e preparar o solo que será semeado pelo leitor. Isso significa que o autor deve facilitar o rumo a ser seguido por quem entra em contato

com seu texto, mas deixar em aberto as opções que podem ser tomadas e que serão decididas, na maioria das vezes, de maneira inconsciente que converse com a subjetividade do leitor ao mesmo tempo em que trabalhe com o universo interior da ficção. Principalmente para que o maravilhoso aconteça, espera-se sempre que este que lê seja o leitor-modelo de Umberto Eco, que será parte intrínseca na fabricação do efeito de encantamento proposto.

O leitor-modelo de uma história não é o leitor empírico. [...] Esse tipo de espectador (ou de leitor, no caso de um livro) é [...] uma espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar. Um texto que começa com "Era uma vez" envia um sinal que lhe permite de imediato selecionar seu próprio leitor-modelo, o que deve ser uma criança ou pelo menos uma pessoa disposta a aceitar algo que extrapola o sensato e o razoável. (ECO, 1994, p. 14-15)

Na peregrinação catártica de Bartholomeu, somos apresentados ao sofrimento do personagem em relação à moeda que aumenta absurdamente de tamanho e lhe causa dor por ter de carregá-la nas costas, mas é desde o início, logo após o anúncio de Sideral Fumaça, que o homem segue seu destino e não demonstra hesitação quanto seu propósito. A fé, não necessariamente religiosa, de Bartholomeu, também como a do leitor, é, portanto, essencial para que a peregrinação aconteça e seja bem sucedida, mas não deixa de ser necessário que antes sejam oferecidos os termos de Auridéa, tanto quanto do narrador, para que o código possa ser decifrado em determinado caminho. O controle do contador da história neste tipo de literatura é fundamental e somente com suas indicações explícitas dentro do próprio texto ele se diferenciara de qualquer outra alegoria, já que, caso contrário, o objeto literário comum teria por característica intrínseca a possibilidade de ser interpretado e reinterpretado de maneira infinita (TODOROV, 2010, p. 81).

O controle narrativo e a não desestabilização do leitor são características constituintes do realismo mágico advindas da literatura maravilhosa e, por isso, afetam seus personagens, que também não se desatinam perante os acontecimentos sobrenaturais nem relativizam a origem do acontecimento insólito (CHIAMPI, 2012, p. 61). Bartholomeu, em *A peregrinação*, é um personagem que inicialmente não apresenta nenhuma capacidade insólita e fica assustado ao se deparar pela primeira vez com a magia da moeda encantada. A surpresa expressa pelo homem, entretanto, se equipara a de um bebê que se diverte ao assistir a um adulto que tampa e destampa o próprio rosto: a criança não compreende o acontecido, mas não se aprofunda a ponto de questionar a origem da mudança de estado do rosto do outro. Perante o breve susto, ele apreende o acontecimento com total crença. Para que o maravilhoso aconteça, é necessário certa fé de todas as partes. O personagem precisa agir antes de dimensionar todas as probabilidades, pois a consciência o tornaria covarde e o impediria de tomar partido em projetos grandiosos (DACANAL, 1970, p. 25). Sideral Fumaça, então, explica os detalhes da peregrinação de Auridéa, que envolve características mágicas, com total naturalidade, enquanto os transeuntes que assistem ao "causo" estão mais interessados em saber que decisões serão tomadas em vez de procurar explicações acerca do sobrenatural. As crianças riem dos tropeços de Bartholomeu e as pessoas deboçam e vão ao descobrir que a

moeda é de cobre. Porém, não há comentário geral acerca dos eventos insólitos descritos ou da afirmação de Sideral sobre a esmola ser encantada.

Uma elipse factual que marca a naturalidade com a qual o insólito é tratado no conto é a confusa “morte” de Auridéa nas proximidades do fim do conto. Chegando perto do encerramento de sua peregrinação, é-nos revelado pelo narrador que Bartholomeu carrega consigo uma faca “de depenar andorinhas”. Logo que ele se encontra com a velha e após identificar-se, Auridéa não responde, mas estira-se no chão após sentir uma lâmina que “lhe rasgava o coração, difícil, entre os ossos secos” (GIUDICE, 1972, p. 34). Este acontecimento beira o *estranho*, modalidade em que um “causo” insólito mais logicamente se explica por uma resposta “natural”, ou seja, neste caso, a conexão fácil seria a de que Bartholomeu esfaqueia Auridéa, mesmo que sem motivos aparentes. Todavia, neste ponto do conto, o leitor já se encontra familiarizado pela natureza mágica dos acontecimentos e, com isso, a não ligação direta entre causa e efeito do evento passa despercebida e é até mesmo tranquilamente aceita. É *sugerido* que Bartholomeu usa a faca que carregava para ferir Auridéa, mas não confirmado, o que não chega a comprometer o funcionamento e decorrer do enredo. A sugestão é uma característica forte na narrativa do narrador de *Necrológio*, da mesma maneira que ele o faz em contos como *Sinephyrza*, *Carta a Estocolmo* ou *Salvatouros*, por exemplo. Em contraponto, os eventos desconexos sugeridos em *A peregrinação da Velha Auridéa* possuem carga semântica particular porque este conto em questão não se preocupa com a hesitação ou com as hipóteses de “mentira” narrativa, como é feito em *Carta a Estocolmo*⁶, que beira o fantástico. Isto acontece porque o que é de maior urgência para o Realismo Maravilhoso são os efeitos de encantamento no leitor e a produção frutífera que pode advir deles, e não uma corrente lógica e detalhada entre fatos acarretados.

Finalmente, voltamos à ideia inicial de unidade cultural ao tomarmos conta de que as aberturas e as elipses servem para criar um espaço que assuma a capacidade do leitor de interpretar por si o enredo, dadas as instruções pelo narrador. O receptor do texto, por sua vez, compreende o que lhe é dado porque o que lhe falta pode ser explicado dentro de um conhecimento coletivo, retomado através de um saber cultural. Esta noção cíclica, que é explorada com mais afinco no realismo mágico, também fica evidenciada no conto, diferenciando-o sutilmente de um maravilhoso feérico (puro). Nos contos populares, representantes comuns do maravilhoso em seu extremo, são comuns problemáticas apresentadas, desenvolvidas e resolvidas dentro dos próprios contos, deixando-se uma lição de moral ou uma noção de maravilha, deleite ou completude. A

⁶ Segundo Karen Stolley, a estrutura deste conto tem uma ação linearmente ascendente até um final que surpreende. Ela caracteriza também no texto o tom satírico, humorista e irônico, junto de uma mescla de frases e parágrafos curtos e diretos com linhas cheias de palavras científicas e complexas, enquadrando-se no que Todorov descreve como “científico maravilhoso”, que propulsionará a ficção científica posteriormente, ou seja, algo sobrenatural explicado por leis científicas, mas que não são ainda conhecidas.

“peregrinação” dos contos populares, repleta de causos mágicos, terminará sempre em um final feliz, ensinamento ou desgraça total. A missão que é apresentada a Bartholomeu em *A peregrinação da Velha Auridéa* é, de fato, completada assim que a velha some da narrativa e a moeda encantada volta a ser uma esmola comum com a qual o homem compra um café e um pão com manteiga, porém o narrador de Giudice não se contenta com tal encerramento.

Após alimentar-se com o café e com o pão, que era o que, no início, Bartholomeu desejava, o narrador nos devolve à situação nascente do enredo com um parágrafo que possui uma construção sintática paralela ao primeiro parágrafo do conto: “E, como tudo retornasse ao antes e o inverno tivesse afugentado as aves do peito macio, Bartholomeu sentou-se no primeiro degrau da escadaria da Sé e estendeu o chapéu à caridade pública” (GIUDICE, 1972, p. 34), acompanhado da interdição “(em nome do pão frio da fome que eu sinto / amém)” (ibidem) que também acompanha o parágrafo inicial de maneira idêntica. Assim como é evocado nos dizeres “como tudo retornasse ao antes”, Bartholomeu volta a se encontrar com Auridéa, que desta vez lhe oferece uma moeda de ouro, mas some rápida e misteriosamente de novo. Auridéa, que havia sido morta ou, pelo menos, ferida, volta para cumprir seu papel cíclico mais uma vez, sem apresentar qualquer resquício dos acontecimentos passados e disposta a cumprir sua função com fidelidade ao seu papel no funcionamento da ordem interna do universo ficcional maravilhoso.

A personagem de Auridéa, portanto, encaixa-se como ponto temático para diversos níveis de análise que procurei elaborar ao longo deste capítulo. Ao mesmo tempo em que podemos utilizar-nos desta personagem para refletirmos sobre questões complexas da teoria literária, é claro que Auridéa se apresenta também através de uma construção de diferentes camadas. Se de um lado podemos analisá-la de forma alegórica a se conectar com propriedades características da literatura maravilhosa, a personagem não deixa de ser próxima a um público que pode nunca ter tido acesso a tais reflexões e, mesmo assim, ser capaz de compreendê-la de maneira clara e tão profunda quanto. Esta volatilidade que Victor Giudice desenvolve ao longo de sua obra literária e já apresenta em seu livro de estreia se faz em Auridéa por ela representar uma figura muito comum na cultura popular, que é a da feiticeira propiciadora de milagres e arrebatadora de multidões de fiéis. Essa imagem, já retratada nos contos populares da Idade Média e antes dos mesmos através das santas, feiticeiras ou videntes, é constante no Realismo Maravilhoso por ser um solo frutífero para a emissão de uma mensagem mais simplesmente transmitida a um grande público, como já reflete Irlemar Chiampi:

No realismo maravilhoso, o objetivo de problematizar os códigos sóciocognitivos do leitor, sem instalar o paradoxo [razão/sem razão], manifesta-se nas referências frequentes à religiosidade, enquanto modalidade cultural capaz de responder à sua aspiração de verdade suprarracional. (CHIAMPI, 2012, p. 63)

Como explorado, o conto *A peregrinação da Velha Auridéa* e sua personagem sacra arrastam-se confortavelmente para o âmbito do realismo mágico, mas o conto, de maneira geral, namora de maneira mais própria com os moldes dos contos populares do maravilhoso feérico. Essa

digressão, entretanto, se torna frutífera devido o cunho crítico perante o social da coletânea de contos, sendo que, dentro de um todo, um conto como *A peregrinação* não consegue emanar somente uma lição de moral que é trazida no início de seu enredo. Tal afirmação é segura porque Victor Giudice não somente demonstrou conhecimento sobre a tendência do Realismo Maravilhoso latino-americano como também o explorou mais propriamente em outras de suas produções, a citar o conto *Salvatouros*, que encerra a coletânea *Necrológio*. O conto de Auridéa, por sua vez, além de trabalhar com a lição final, colabora com as críticas sociais e reflexões que serão elaboradas no livro como um todo.

2. A MOEDA

Antes de compreendermos melhor o funcionamento do conto *A peregrinação da Velha Auridéa* em uma maneira mais ampla a partir da personagem Auridéa, precisamos falar sobre certos pontos que embasam esta questão. O primeiro deles é de como interpretaremos o papel da personagem e as características que surgem ao decorrer do conto de forma alegórica. Segundo João Adolfo Hansen, a arte se elabora alegoricamente, seja na construção dela ou em sua interpretação, sendo a alegoria, de modo geral, uma maneira existente e possível de novas e diversas interpretações e expressões que podem trazer um *Além* à luz ao serem aplicadas a diferentes objetos. Dessa maneira, esta relação se faz através de uma soma ampla, levando-se em conta que ela seria uma “mágica” aglutinante de elementos de um cálculo preciso em que são trazidas a campo todas as possibilidades entre os sentidos das partes de um todo e deste todo em si (HANSEN, 1986, p. 75).

A alegoria, um termo que parte da representação de um *particular* para um *todo*, é dividida em duas vertentes “simetricamente inversas” para Hansen. Estas duas formas complementares são a alegoria construtiva, ou retórica, e a alegoria interpretativa, ou hermenêutica. A primeira, que ele chama de “alegoria dos poetas”, é um modo de falar, como expressão; enquanto a segunda, chamada de “alegoria dos teólogos”, é uma maneira de entender, como interpretação. O que nos é importante delimitar aqui diz respeito ao modo com que estas diferentes abordagens podem resultar em diferentes reflexões. Ao analisarmos *A peregrinação da Velha Auridéa* como uma alegoria retórica, temos uma fala alegórica que trabalha através de uma semântica de palavras, ao passo que, quando vemos o conto como uma alegoria hermenêutica, estamos interpretando uma alegoria que se esforça em revelar realidades, ou “verdades”, aquém das palavras, mas nomeadas por elas. Isso se faz ainda mais evidente quando consideramos o fato de que o conto é elaborado sobre uma base cultural religiosa fortificada na Bíblia, que se disseminou universalmente como uma alegoria interpretativa. Ao retomar, ainda, que a importância do autor de um texto será objeto de análise de uma reflexão alegórica, vale a pena deixar claro que “a alegoria é um procedimento intencional do autor do discurso; sua interpretação, ato do receptor, também está prevista por regras que estabelecem sua maior ou menor certeza, de acordo com a circunstância do discurso” (HANSEN, 1986, p. 2).

A ficção literária, por tanto, é campo fértil para este tipo de elaboração, considerando-se que, ao recebermos um texto de literatura, estamos trabalhando com uma relação ambivalente de interpretar uma encenação que é “faz-de-contas”, mas, ao mesmo tempo, verdade total dentro de seu universo. “Ler é ora decifrar um palimpsesto, ora projetar uma significação, ora revelar algo oculto, ora contestar algo dado, ora imaginar algo possível” (ISER, 2013, p. 299). Ou seja, a ficção será sempre aceito por ser fundamentado em um código anterior a ele e já conhecido pelo receptor do texto. Além disso, o ato da leitura não se forma nem apenas como uma descrição nem como uma interpretação pura, pois é sempre antecedido pela relação entre o objeto e o que sujeito que o lê

(LINK, 2012, p. 19). É somente por isso que a alegoria pode funcionar dentro da literatura, pois funciona como que se tomasse uma verdade estabelecida, modificasse esta à sua maneira dentro de seu próprio espaço e, depois, a devolvesse regurgitada. Por esse motivo, a relação contratual entre as entidades literárias torna-se mais uma vez essencial, caso contrário, essa relação torna-se desconexa.

À medida que o texto literário, em função dos sinais estabilizados pelo contrato entre autor e leitor, se evidencia como discurso encenado, o mundo do texto é colocado sob o signo do como se, e o receptor sabe que se trata de pôr-entre-parênteses a atitude natural em relação ao que lhe é oferecido. Mas isso não significa esquecer ou transcender a atitude natural [...]; ao invés, esta atitude figura como pano de fundo virtualizado. (ISER, 2013, p. 301)

É acerca dessa construção que Hansen recorta os estudos de Walter Benjamin sobre a poesia de Baudelaire, vendo-o como um autor de poesia alegórica, ou “alegorizante”, tematizando sobre a destruição do orgânico, a extinção das aparências e as relações sociais entre os dominantes e os dominados. Assim também o fazem Oswald de Andrade no poema “pau-brasil”, anotado por Roberto Schwartz em “A carroça, o bonde e o poeta modernista” (1989), ou Gabriel García Marquez, anotado por Ramón Xirau, em sua “alegoria trágica sobre a condição humana” (1972, p. 194) que é a obra *Cem anos de solidão*. Este último exemplo, entretanto, é o que mais se aproxima da maneira com que o conto de Victor Giudice funciona, pois ele também se utiliza do maravilhoso como uma das características-base para seu efeito “alegorizante”. O elemento feérico não é necessário para a alegoria, assim como a ideia do alegórico não é inerente da literatura maravilhosa, mas ambos cooperam amplamente para produzir no leitor, ou no receptor da arte, o efeito plural desejado na interpretação da alegoria através de um distanciamento identificador. Utiliza-se o sobrenatural em suas propriedades para perceber a possibilidade de sinonímia entre os conceitos de irreal e real. Esta ferramenta, que pode ser estabelecida na arte “realista” através de outros mecanismos, funciona em textos como *Cem anos* e “A peregrinação” porque a repercussão do fantasioso somente se dá no leitor, e não no universo interno da ficção.

Do ponto de vista da recepção dentro da história, [...] é interessante notar que o maravilhoso não provoca nenhuma reação particular nos personagens. O leitor sabe que está entrando no irracional e que nada vai ser justificado na medida em que tudo dado é adquirido neste universo como algo claro. Os personagens não são indevidamente surpreendidos com fatos que cercam esta nova ordem. Eles tacitamente aceitam as novas regras estabelecidas. Uma consistência genuína se instala entre o personagem e o novo mundo em que opera. (MEUDAL, 2005, p. 8, tradução minha)

Isto significa que decodificar o maravilhoso oferecido dentro do texto é de responsabilidade de seu leitor. Se, no romance de García Marquez, é facilmente delimitável a um receptor latino-americano que a história de Macondo, a região criada pelo autor, é, na verdade, um representação alegórica de todo e qualquer país da América Latina, o conto peregrino de Giudice também se constrói sendo um alegoria da cidade emergente do século XX, através de sua região demarcada pela dúzia de igrejas imaginadas e escolhidas a dedo por Auridéa. Ainda a termos

comparativos, a terra de Macondo é profundamente influenciada por toda uma cultura mitológica anterior à ficção e recriada por ela, centralizada pela figura feminina da personagem Úrsula, funcionando nas engrenagens do romance como a “mulher-fundação”, como denomina Ramón Xirau (1972, p. 194). Auridéa, por sua vez, também é o ponto fundamental para o conto *A peregrinação*, que é fundamentado na mitologia cristã.

A personagem de Auridéa representa a chave desencadeadora de todos os acontecimentos do conto e é quem traz à mistura o objeto que será causador dos percalços envolvendo o protagonista. Este item é a moeda encantada, que nos é apresentada antes mesmo de conhecermos Auridéa propriamente, definindo-a antes de sua aparição. A mulher aparece na narrativa de maneira distante, escondida por detrás da descrição de seus sapatos e de seu modo de andar. O que a fará permanecer, depois de ter dobrado a esquina, é a moeda. A esmola dada a Bartholomeu é oferecida em um ato comum, ensaiado, impessoal, e a benfeitora realiza seu papel distante de cumprir a boa ação, fazer o sinal da cruz e ir embora. Até então, o retrato do “falso dia” que sobe vagarosamente replica um cotidiano realista erguido por características anestésicas do pedinte na rua e dos transeuntes apressados. Entretanto, o conto já começa a ser envolto ali por uma gradual expectativa, exemplificada, principalmente, pelos parágrafos anteriores ao ato da esmola, que anunciam “o chapéu, vazio”, mas logo apresentam a promessa da inversão com a premonição “por pouco tempo”.

Certamente, a riqueza encantada é uma parte constante dos contos populares. Os personagens dos mundos das bruxas e magos frequentemente se deparam com moedas douradas que desaparecem perante demonstrações de mesquinhez ou riquezas que resultam em grande desgraça assim que o herói falhe em provações de seu caráter. Mas o mundo de Auridéa e Bartholomeu, mesmo que na tentativa de replicar traços daquele universo antigo, apresenta propriedades de um sistema antes inimaginável, o capitalismo. A importância do valor monetário se concentra hoje na aquisição possível de objetos e num poder produzido não através do viés do simples acúmulo opulento, mas reprodutor da ideia de soberania humana sobre a técnica. A sociedade do século XX e XXI já não necessita do trabalho braçal para tudo, como ainda o era na Idade Média. A possibilidade, dada graças à tecnologia, de adquirir itens que substituam o esforço humano realiza uma transição das necessidades primordiais das pessoas que são partes ativas deste sistema. Se antes o obrigatório se resumiria no comer, dormir e procriar, agora passamos a nos preocupar muito mais com atos como beber, olhar, ler, fumar, comprar. Somos mais sedentos por atividades culturais do que por funções viscerais (BAUDRILLARD, 1973, p. 53).

A nossa vontade atual pelo poder advindo do dinheiro vai além do que a força atribuída à ostentação, que antes foi temática frequente dos contos populares. Para irmos um pouco mais longe geograficamente, podemos pensar até mesmo contos do *Livro das mil e uma noites*, como a *História de Abdullah, o mendigo cego*, que narra a vida de um homem ganancioso que fica cego por ambicionar a riqueza alheia. A relação que temos com a moeda parte da necessidade de compra e obtenção de objetos que repliquem atividades que já não fazemos há muito. Estes itens também

precisam suprir outros de nossos desejos além do que antes fora tido como fundamental. Não há mais a obrigatoriedade de se trabalhar incessantemente para a simples sobrevivência, o que abre tempo e espaço para que exploremos o campo cultural das vontades abstratas.

Ao lado de tudo isso, não podemos permanecer na ingenuidade de não afirmar que o sistema capitalista, entretanto, é extremamente paradoxal. Sem nem precisarmos decorrer sobre as diferentes formas de escravidão literal que foram proporcionadas pelo regime do capital, é evidente que a submissão ideológica ao dinheiro também é vazia. Precisamos de um poder virtual para a obtenção de objetos esvaziados e para a supressão de necessidades que antigamente soariam absurdas, mas hoje são universalmente essenciais. Isto faz com que o dinheiro, a aquisição e o arrebatamento do desejo de adquirir sejam relacionados numa função que nunca toca seu eixo principal. Precisamos sempre nos preencher de mais vazios.

A função social do dinheiro é, portanto, absurda. Victor Giudice se apoia não somente na maleabilidade da ficção literária como também no âmbito da literatura maravilhosa para tratar desta função paradoxal de forma alegórica através do encanto da esmola de Auridéa no conto *A peregrinação*. Mesmo que o desejo principal do personagem Bartholomeu ainda seja a vontade visceral de matar a fome, sendo que ele ambienta-se à margem do sistema capitalista, o valor real da moeda permanece intocável. O bruxo Sideral Fumaça, depois de se encontrar com o pedinte, mostra o objeto recebido à plateia que se aglomerava para assistir ao caso publicamente. A reação é de escárnio perante a identificação da moeda, por ela ser de cobre. Esta propriedade a desvaloriza imediatamente, ao não possuir o valor estabelecido que tem, por exemplo, o ouro.

Ao receber informações do desconhecido “bruxo desmoralizado”, Bartholomeu decide cegamente seguir rumo e realizar a peregrinação. O feito decorre da fé cega do homem que, por não ter nada a perder e, por isso, representar o típico herói dos contos populares, não hesita em cumprir seu papel e encarar qualquer provação que lhe espere. O sofrimento, neste caso, passa a ser grande. A moeda aumenta de tamanho violentamente de acordo com o espaço geográfico percorrido, causando desconforto e sangramento, mas seu valor se torna cada vez mais simbólico e menos útil. Em primeiro lugar, porque muito dificilmente se conseguiria vender uma moeda de cobre de tamanho exorbitante, nem trocá-la por produtos reais, o que a transforma em um objeto de valor obsoleto. Depois, porque seria também impossível usar a moeda em uma compra comum, já que seu tamanho a tornaria inaceitável. Assim que Bartholomeu completa toda a peregrinação sobrenatural e se encontra com Velha Auridéa, concluindo a profecia mágica, a moeda finalmente se torna “moeda outra vez”, capaz de lhe propiciar um ralo alimento na viagem de volta à escadaria da Sé.

Foi necessário que a moeda de cobre de Auridéa se desfigurasse completamente e se transformasse em “fatia do mundo” para voltar a ser atribuída a um valor próprio para troca e compra. Esta jornada procura demonstrar a superfície instável que é base de um sistema onde a moeda um dia pode valer isso, e outro dia pode valer aquilo. Esta linha tortuosa é realizada de forma

panorâmica com o deslocamento das unidades de medida do dinheiro ambientado neste conto popular adaptado aos anos 70. As únicas características de valor atribuídas às esmolas de Auridéa são as mesmas de outrora, dos contos domésticos: cobre e ouro. Não é possível decifrar a relação monetária das moedas no sistema econômico brasileiro do século XX, mas, francamente, isto pouco importa, porque a simbologia continua manifestada, principalmente com a realização inversa do ouro no encerramento do enredo.

Ao final do conto, Bartholomeu se depara com uma moeda dourada, também oferecida por Auridéa. Antes de saber da procedência, a reação do homem perante o reconhecimento da esmola é drasticamente diferente à recebida anteriormente. Assim que ele descobre o ouro, Bartholomeu grita em êxtase, reagindo de forma inversamente proporcional à indiferença que ele demonstra em relação ao cobre. A primeira moeda só ganha valor e mérito quando se revela como parte de um plano maior, a peregrinação da Velha Auridéa, enquanto a esmola dourada fala por si só, devido a seu material. O ouro, ao contrário do cobre, possui um preço alto estabelecido, mas o narrador do conto volta a desestabilizar qualquer verdade tida como universal e, no enredo, a moeda de ouro começa a encolher. Com isso, Giudice procura refletir acerca da construção parcial do valor monetário, que tem se disfarçado de uma unidade sólida através da crença do ser capitalista e sua devoção ao Dinheiro. Alegoricamente, o conto *A peregrinação da Velha Auridéa* dá conta de tratar do misterioso e nebuloso fenômeno econômico que é a inflação, questão que foi frequente pauta dos anos 70 e se tornou uma das principais na boca do povo brasileiro, principalmente, na década de 80, e continua até os dias de hoje. Resume-se, aqui, a fragilidade com a qual o sistema econômico do capital tem se estabelecido.

O ilógico do mundo capitalista e moderno é uma constante na vida e na morte retratadas em *Necrológio*. No livro, ele é trabalhado de maneira sensível, modificando realidades. Em termos de classe, a coletânea explora estereótipos a fim de abordar as formas classificatórias que embasam a sociedade brasileira. Em contos como *Oz Gueijos*, conhecemos personagens que são reflexos da alta sociedade, mas na maioria das outras histórias, as pessoas retratadas são vazios repetidos da classe média e operária. Essa massiva faixa da população, ironicamente, demonstra um mesmo funcionamento que aquela descrita por Robert Darnton, lendo as histórias dos camponeses dos contos populares da Idade Média europeia: “a vida na aldeia era uma luta pela sobrevivência, e sobrevivência significava manter-se acima da linha que separava os pobres dos indigentes” (p. 43, 1996).

O personagem Bartholomeu, todavia, vive abaixo da faixa econômica mediana, existindo na marginalidade. Submetido por um sistema que o exclui, ele é obrigado a encará-lo na figura personalizada de Auridéa, que representa o seu inverso. Junto das elipses factuais do conto, que constroem a sensação compartilhada de conhecimento comum entre narrador e leitor, talvez possa ser por isso que o encontro entre ambos os personagens tome a proporção catastrófica que só é elucidada pelo narrador ao tempo do ato imediato. A jornada de Bartholomeu é descrita como árdua

e sua posição perante ela é de um desejo intenso de conclusão. O herói do conto popular terá sempre esta vontade crente, mas o mundo de *Necrológio* e o tempo em que está inserido nos permite pensar que o protagonista de *A peregrinação* não apenas procura completar a caminhada por tê-la recebido, como também por uma posição violenta contra o sistema que a “oferece” a ele, procurando uma resolução catártica de reconforto.

Depois de atravessar a madrugada locomovendo-se com o peso do mundo nas costas, Bartholomeu, “quase cadáver”, utiliza a “faca de depenar andorinhas” para rasgar o coração de Auridéa. O instrumento representa, no conto, a *extravagância* da carne, da opulência que faltava ao protagonista, figurada nas “andorinhas de peito macio”. Por isso, o surgimento aparentemente mágico da faca, ocultada da narração até então, significa somente uma artimanha com a qual o andarilho realizará sua vingança contra o *outro*. O “diferente” que Velha Auridéa personifica é, portanto, a superioridade econômica, que consegue socialmente estabelecer seu lugar de poder no ato do próprio oferecimento da esmola. Todavia, ela pode representar também outra entidade construída culturalmente e, por tal motivo, de fronteiras pouco delimitáveis: o feminino dentro da oposição de gênero.

A divisão entre os sexos parece estar "na ordem das coisas", como se diz por vezes para falar do que é normal, natural, a ponto de ser inevitável: ela está presente, ao mesmo tempo, em estado objetivo nas coisas (na casa, por exemplo, cujas partes são todas "sexuadas"), em todo o mundo social e, em estado incorporado, nos corpos e nos *habitus* dos agentes, funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação. (BOURDIEU, 2002, p. 17)

Auridéa, em sua limitada descrição, se impõe como o contrário de tudo que Bartholomeu representa. Além de ser mulher, é superior econômica, social e moralmente, por fazer parte do lado da moeda que oferece a esmola, e por apresentar propriedades sobrenaturais. O ódio e adoração, neste caso, acabam por ser sentimentos que andam de mãos dadas. O negativo é produto do fato de que ela representa tudo o que o andarilho gostaria de ser ou não sabe o que é ser. A emoção positiva, por outro lado, surge através da premissa de que Auridéa se encontra na posição em que está, principalmente no lugar de feiticeira e intercessora poderosa, porque, provavelmente, existem ou existiram motivos a coloca-la em tal espaço. A superioridade da velha, por sua vez, é resultado de duas possibilidades. A primeira delas é a variante divina, considerando que seus poderes milagrosos e mágicos foram-lhe dados devido à sua capacidade como divindade e à vontade de Deus. A segunda delas é a afirmação de um sistema que a colocou nesta específica posição por certa “aleatoriedade” dentro das engrenagens dessas relações sistemáticas. Nestes casos, sua superioridade econômica e mágica se confundem. Não somente ela possui habilidades sobrenaturais como também se situa num lugar suficientemente confortável para distribuir o que Bartholomeu desejaria ter minimamente: dinheiro.

O poder mágico na cultura popular sempre foi uma forma de se retratar o Outro transgressivo, que inverteria qualquer norma da sociedade (OGDEN et al, 2004, p. 187). Por isso, a

potência sobrenatural nos contos populares que representaria algo positivo é frequentemente associada ao masculino, que seria merecedor de tal conhecimento além do humano. Enquanto isso, quando a magia é associada à mulher, as possibilidades, na maioria dos casos, era escassa. Ou a personagem feminina contendedora de tais poderes refletia um estereótipo de pureza submetido a regras estabelecidas pelo masculino, ou apresentava uma ameaça à masculinidade, sendo um ser com intenções dúbias. “O desprezo é frequentemente duplicado por uma verdadeira hostilidade em relação a um ser considerado como enganador, irrecuperável e maléfico” (DELUMEAU, 2002, p. 344). Neste âmbito, é certamente simbólica a maneira em que Giudice inclui no conto um bruxo nomeado Sideral Fumaça que, mesmo “desmoralizado”, é quem aconselha e indiretamente apadrinha da jornada de Bartholomeu.

A esta altura, uma dúvida extremamente possível reside acerca destas afirmações. No conto *A peregrinação*, a narração propriamente não nos indica o caráter de Auridéa, nem sequer nos possibilita o questionamento. Todavia, é exatamente em pinceladas sutis que acredito estar a potencialidade da literatura de Victor Giudice. No ato do assassinato de Auridéa ao fim do conto, não lhe é oferecida oportunidade para que demonstre seu “verdadeiro” caráter, como eventualmente o faria o conto popular por excelência. O acontecimento violento é resultado de um ódio intrínseco que, por si só, não faz sentido, e, por isso, torna-se ponto central de *Necrológio*, que trata certamente do ilógico da lógica mundial. Tudo o que se ouve da vítima do ataque de Bartholomeu é um “grunhido comprido e fino”, que replica, aliás, o imaginário da bruxa odiosa dos contos orais, associada frequentemente a vozes e sons estridentes e desconfortáveis. O narrador necrológico de Giudice procura nos detalhes da civilização o absurdo. É por tal motivo que ele avança para trás no tempo e procura retomar uma cultura que demonstrou profundamente um ódio disfarçado à mulher. Obviamente, falando-se em contos populares, existiram muitas protagonistas femininas, fadas-madrinhas, mães zelosas e meninas corajosas, porém Jean Delumeau nota muito bem a sutileza desta questão.

Sendo [...] a forma feminina mais plástica que a silhueta masculina, é utilizada preferencialmente para personificar abstrações: a Castidade, a Verdade, a Caridade, a Natureza, a Majestade, a Religião, a Sabedoria, a Força [...]. Promoção da mulher? Parcialmente, sem dúvida, mas apenas parcialmente. Pois a maior parte dessas alegorias [...] [são] seres que não realizam a totalidade de sua vocação feminina e são colocadas acima ou ao menos fora de seu sexo. (DELUMEAU, 2002, p. 345)

A diferença da Idade Média para os anos 70 é que a primeira época ainda se fortalecia por tal mentalidade, criada em uma verdade absoluta que, então, confirmava a superioridade masculina. Já no mundo moderno, certa totalidade é destituída, mas as relações de poder entre os sexos permanecem, reconfigurando uma situação que é ainda mais absurda. A aversão ao feminino ainda não se forma de maneira irracional, pois continuaria seguindo uma lógica, mesmo que esta seja prepotente e estapafúrdia, porém a transformação da sociedade dá espaço para que essa tensão seja explorada de diferentes meios. A saída da mulher do âmbito doméstico e privado, principalmente,

produz uma onda reversa e resistente ao lugar social feminino, que terá que ser “retirado” do que antes era exclusivamente masculino. Este choque se intensifica em uma sociedade em que o sexo é cada vez mais recalcado e precisa ser explorado de maneiras alternativas, como se pode ver, por exemplo, na problemática da “tecnização” dos objetos cotidianos, que hoje funcionam de maneira inversa à necessidade corporal e manual da época marcada e retratada pelos contos populares.

Toda uma simbólica fálica se desdobra no gesto e no esforço através dos esquemas de penetração, de resistência, de modelagem, de atrito etc. De todos os gestos rítmicos, a rítmica sexual é o modelo, e toda a *praxis* tecnológica é por ela sobredeterminada [...]. Objetos e utensílios tradicionais, por mobilizarem o corpo inteiro no esforço e na realização, retêm alguma coisa do investimento libidinal profundo da troca sexual (como em um outro plano a dança e os ritos). Ora, tudo isso é desencorajado, desmobilizado, pelo objeto técnico. Tudo que fora sublimado (simbolicamente investido, pois) no gestual de trabalhado acha-se hoje recalcado. (BAUDRILLARD, 1973, p. 61)

Além de personificar o feminino, Auridéa também representa outra ameaça à figura de Bartholomeu, que é a superioridade na classe econômica. Enquanto ele representa uma camada periférica ao sistema capitalista, por viver na indigência, as classes sociais restantes são retratadas de maneira quase teatral nos arredores da trama principal. Auridéa simboliza o poderio monetário. Ela é inflexível, um ponto intocável no horizonte da esquina da praça da Sé, enquanto o protagonista é seu oposto. O intermediário entre estes extremos aparece de maneira figurativa através dos transeuntes da praça, que se aglomeram para assistir à histeria cômica de Bartholomeu e às palavras desmoralizadas de Sideral Fumaça. Eles atuam da mesma forma com que a classe média brasileira tem aprendido nos últimos anos: indiferentes e imóveis, eles riem de toda e qualquer situação. Nos detalhes de poucas linhas, o narrador de Giudice cria uma alegoria da sociedade ocidental moderna, principalmente a brasileira, que vê com o paradoxal como espetáculo.

Para o protagonista, entretanto, a oposição imposta por Auridéa não pode ser tratada apaticamente. O que resume sua relação com o *outro* é o medo. Não lhe falta coragem, é evidente, mas o temor, acarretado da gana, é o que o move durante sua fastidiosa peregrinação. Por não ser uma característica necessariamente negativa, é através do medo que Bartholomeu encontra forças subumanas para carregar o peso exagerado da moeda e se encontrar com Auridéa. Na rota percorrida, é narrada a adrenalina sentida por ele, que só se dará conta do temor que sente depois do enfrentamento contra quem lhe causava medo. Enquanto caminha pelas igrejas da peregrinação, Bartholomeu é descrito perdendo o fôlego, sangrando e caindo por terra, mas não sentindo dor. Entretanto, após assassinar seu inimigo, Auridéa, e vê-la como somente um corpo jogado no chão, o protagonista é caracterizado por estar tremendo, finalmente atingindo a catarse preenchida pelo seu sentimento temeroso acumulado, liberando-o corporalmente. Este tipo de descarregamento advém do medo subjetivo, como aponta Jean Delumeau.

Ao mesmo tempo manifestação externa e experiência interior, a emoção do medo libera, portanto, uma energia desusada e a difunde por todo o

organismo. Essa descarga é em si uma reação utilitária de legítima defesa, mas que o indivíduo, sobretudo sob o efeito das agressões repetidas de nossa época, nem sempre emprega com discernimento. (DELUMEAU, 2002, p. 23)

O ponto culminante de todas estas relações entre Bartholomeu e Auridéa é a moeda. O ato da esmola dificilmente nascerá de uma ação realmente altruísta. Mesmo que de maneira não percebida pelo o indivíduo, aquele que oferece uma esmola usa-a para criar um status de superioridade a si mesmo em relação ao receptor, colocando-se no lugar de generoso e potente. Assim como diz Antonio Morás, recortando um estudo de M. Mauss sobre sociedades primitivas, os códigos ligados à esmola frequentemente se ligarão às ideias de dom e contra-dom, ou seja, “o gesto de dar algo a um pobre pressupõe uma retribuição que se daria por obra divina” (MORÁS, 2001, p. 144). Além disso, ele continua por comentar que “é desnecessário dizer que aqueles que ofereciam dádivas ou presentes para os que possuíam uma condição social inferior esperavam lealdade e gratidão em troca da dádiva oferecida” (ibidem, p. 145).

Talvez seja esta a motivação maior para a agressividade do protagonista contra Auridéa, acarretando as problemáticas que acabamos de discutir, já que, além de ter colocado Bartholomeu em uma posição inferior ao dar-lhe parte de seu dinheiro, ela o faz passar por provações e sofrimento ao encantar magicamente o cobre, destituindo a única face positiva que seria criada através desta conexão, que seria a utilização comum da moeda. O herói genérico dos contos de fadas aceitaria fielmente os percalços causados pelo sobrenatural, advindo, provavelmente, da vontade de Deus, é claro, assim como Bartholomeu parece fazê-lo ao iniciar a peregrinação. Entretanto, o livro *Necrológio* procura tratar de um realismo *à avessas*, e não poderia deixar de parodiar, em *A peregrinação da Velha Auridéa*, o gênero da cultura popular que claramente inspira o próprio conto. O personagem de Victor Giudice não devolve o ato bondoso com devoção, nem com ódio “justificado”, mas com um ato violento intuitivo.

Sendo assim, a personagem Auridéa se encontra presente em um imaginário popular tanto como a padroeira cristã, como a feiticeira dúbia, ambas representantes de um poderio feminino e, por isso, ameaça ao masculino. Além disso, ela também reflete as classes socioeconômicas superiores que procuram concentrar a riqueza geral em seu poder. O remorso de Bartholomeu é criado pela premissa de que, com tamanha habilidade sobrenatural, Auridéa tenha escolhida causar-lhe dor e sofrimento, e não bonança e alegria. Isto poderia tratar tanto de um sistema capitalista inflexível, quanto das leis de Deus. Da primeira forma, o conto e personagem poderiam ser considerados como a alegoria do lado decadente de uma sociedade regida por regras cruéis e concentração de poder. Uma leitura mais “religiosa” de *A peregrinação*, entretanto, poderia nos contar sobre a vontade onipresente de uma divindade que se comunica aos homens através de linhas tortuosas, cabendo ao espectador de tais maravilhas desvendar seus verdadeiros significados. A visão elaborada por Victor Giudice com o restante de *Necrológio* pende para a sugestão da primeira interpretação alegórica, porém o narrador não deixa de pôr em cheque ambas as leituras, a fim de elaborar uma obra que

oferece ao leitor um espaço para questionar toda e qualquer formulação que constitua a sociedade em que ele vive.

3. A PEREGRINAÇÃO

O espaço em que se passa o livro *Necrológio* é, em grandes partes, “imaginário”. Ao explorar esta afirmação, duas obviedades se apresentam. A primeira delas poderia a refutar como verdade, pois diria a respeito do livro não somente descrever ambientações comuns ao brasileiro carioca ou ao sujeito ocidental, como também citar diretamente localizações geográficas existentes na exterioridade do texto, que aparecem nas ruas de conto como *Curriculum Mortis* ou até na praça da Sé de *A peregrinação da Velha Auridéa*, mesmo que antagonizados, por exemplo, pela cidade distópica de *Pontos de Harmonisópolis*. A segunda resposta à afirmação poderia tê-la como obsoleta, já que toda e qualquer recriação de um espaço geográfico dentro de uma ficção literária, mesmo que destrinchado aos moldes do realismo descritivista e embasado profundamente em um espaço real, sempre regeria uma invenção imaginativa e subjetiva, nem que somente de ponto de vista da narração.

Entretanto, precisamos perceber que a criação de um mundo necrológico dentro do livro é não só existente, mas também intencional. A partir do primeiro conto, *O arquivo*, iniciado na capa por uma situação banal da sociedade capitalista, somos desestabilizados de nosso lugar-comum logo que nos deparamos com um homem que se transfigura em um objeto de metal e somos deslocados, já ali, a um espaço ficcional regido por regras naturais que talvez não sejam expectadas pelo seu leitor. Isso porque ele seria pertencente a um espaço com outro tipo de funcionamento, estabelecido por mecanismos idênticos, em partes, e regras disparadamente diferentes, em outras. No segundo conto, *Synephryza*, introdutor de personagens contendedores de nomes esdrúxulos, somos imersos num âmbito desestabilizador de hierarquias sociais e de gênero através da exploração do mórbido, do absurdo e estranho.

Em *A peregrinação da Velha Auridéa*, entretanto, o leitor depara-se com um deslocamento total que perdurará ao longo de muitos outros contos restantes. Além de ser o primeiro dos três contos a apresentar o acontecimento maravilhoso, ou totalmente “irreal”, destituído da dúvida narrativa, também é neste enredo que somos jogados à primeira ambientação totalmente imaginária. O conto inicia-se em uma das mais populares regiões de São Paulo, a praça da Sé, descrita de maneira tão conhecida e comum quanto. Através desta abertura, desta descrição banal e identificável, da coloquialidade do texto e da simplicidade das primeiras características, o leitor pode facilmente se colocar no ambiente proposto pelo narrador, mas dentro do intervalo rápido das poucas páginas que duram o conto, mais uma vez sofremos tropeços.

O encontro com o maravilhoso em *A peregrinação* coincide com a apresentação de uma corrida geográfica que partirá de um lugar tão comum, a igreja da praça da Sé e sua escadaria, para mais outras oito igrejas fictícias. São elas: Cruz Ensanguentada, Nosso Senhor das Aflições Credoras, Mártir Dolorosa da Lágrima Perdida, Virgem Santíssima do Outeiro Imaculado, Mãe Amantíssima do Mistério Revelado, Sete Milagres dos Cravos de Cristo, Nossa Senhora do

Sagrado Desespero e Virgem Sagrado do Sangue Vertido. Devemos marcar, ainda, a igreja da Sé como a quinta paróquia pertencente à peregrinação da Velha Auridéa, iniciada em outras quatro igrejas não nomeadas. Segundo a descrição do personagem Sideral Fumaça, que narra ao protagonista as características da peregrinação das treze igrejas e graças a afirmação de Bartholomeu de que a moeda mágica, que aumentaria a cada igreja ultrapassada, já havia modificado de tamanho quatro vezes, podemos reunir o número total de treze localidades.

A primeira informação significativa que salta à descrição da jornada tomada por Bartholomeu em relação ao livro em que o conto está contido é ela ser constituída de treze igrejas, um reforço do número 13, que volta à tona no número total de contos de *Necrológio*. Os nomes fictícios das igrejas, a exemplo das oito nomeadas, são identificáveis por serem permutas possíveis de termos que são comumente utilizados na nomeação de igrejas e imagens cristãs, por serem palavras que remetem a ideias centrais da religião: a santidade, a castidade, o caso milagroso, a penitência adjunta da dor ou do sacrifício. Estas mesmas características são praticamente sinônimos dos temas centrais do conto, que anteriormente já estabeleci por serem a esmola, o jejum e a oração. As igrejas de Auridéa não existem fora de seu universo fictício, mas convencem o leitor através de um mecanismo de verossimilhança com a realidade, pois remetem a nomes que são extremamente possíveis e são refutados somente perante pesquisa.

Esta capacidade de “enganar” o leitor é uma ferramenta potente que firma ainda mais a desestabilização de regras, que Victor Giudice propõe em *Necrológio* e ao longo de suas produções literárias. Em um de seus contos muito aclamados, “O Museu Darbot”, é este mesmo mecanismo que o escritor usa para questionar instituições sociais, artísticas e literárias, criando dúvidas sobre o próprio fazer ficcional. De maneira mais assídua, ele detalha uma biografia elaborada de Jean-Baptiste Darbot, sagazmente guiando o leitor por um labirinto de espelhos, construído em cima de um domínio rígido da linguagem. Assim, é criado o questionamento da veracidade dos fatos presentes no conto. Este mecanismo de escrita dá maior solidez para as críticas e reflexões que serão expostas em uma história que apresentar tal ferramenta em sua construção, por retirar o leitor de sua zona de conforto, e é isso que o narrador de *A peregrinação da Velha Auridéa* procura evocar na descrição das localidades que Bartholomeu precisará visitar.

No âmbito do conto popular, entretanto, esta credibilidade histórica na narrativa ficcional ainda possui uma terceira margem. Na cultura oral destes contos, a retomada temporal de um passado através das sentenças no estilo de “Era uma vez” era totalmente aceita pelos ouvintes, mas não é exatamente possível delimitar o quão crível era este passado, pois para a época, acreditar em uma bruxa que se transforma em animais de maneira intrinsecamente real ou somente alegórica ainda se confundia. Hoje em dia existe uma separação clara, e o tipo de crença total nesses textos é o que Frye chama de “aberração curiosa”, como acreditar piamente que os causos maravilhosos da bíblia literalmente aconteceram, ao exemplo dado pelo autor, de Jonas ser engolido por um enorme peixe (1973, p. 110). Entretanto, não é essa realidade que entra necessariamente no jogo, já que no

mundo literário o possível independe deste exterior, mas a inclusão destas informações ajudará a construir um texto em que cada detalhe possa ser questionável, mesmo que apenas dentro do universo ficcional.

Antes de sermos empurrados para um mundo de igrejas fictícias, de jornadas heroicas, moedas encantadas e feiticeiras concedentes de milagres, somos localizados em um pequeno espaço físico que não foge à realidade: o primeiro degrau da escadaria da Sé. Este local, ponto de partida do conto, é remetido repetidamente no enredo com a frase “Bartholomeu sentou-se no primeiro degrau da escadaria da Sé e estendeu o chapéu à caridade pública”, prosseguida, todas as vezes, pela mesma oração “(em nome do pão do frio da fome que sinto amém)”. A cena simples do andarilho sentado à escadaria da igreja da Sé é singelamente descrita pelo narrador de Giudice, localizando seu leitor num mundo real quase tátil, para a verdade da pobreza de São Paulo, mas rapidamente pulula para a desestabilização. Bartholomeu torna-se peça-chave de uma quase profecia, anunciada pela figura profética de Sideral Fumaça, e adentra uma caminhada maravilhosa, ambientada em qualquer lugar (ou lugar nenhum) e, ao mesmo tempo, em lugar nenhum. A realidade é cruel, mas o narrador de *Necrológio* não procura exatamente fugir dela. O ligeiro escape do real, repetido incessantemente ao longo dos contos do livro de diversas maneiras, só acontece para que, ao final de cada história, o leitor seja devolvido de supetão à realidade de que não pode, em verdade, escapar.

Em termos formais, podemos considerar que o conto se “reinicia” três vezes: os três momentos onde a frase citada no parágrafo anterior, de Bartholomeu na escadaria, se repete. A primeira delas é ao final do primeiro parágrafo, que é curto, como os demais. Ao final da primeira página de enredo, que é a duração total da primeira parte do conto, o personagem observa a igreja e seus arredores, notando uma particularidade: a neblina. Num jogo de palavras, o narrador nos conta a visão de Bartholomeu, que enxerga a igreja, “a neblina na praça” e “a praça na neblina”. A fumaça, a imagem embaçada do ar rarefeito e preenchido de umidade, é muitas vezes o mecanismo previsor do acontecimento insólito nas literaturas fantástica e maravilhosa. Frequentemente, após se encontrar com a neblina, que significa a impossibilidade de enxergar os horizontes normalmente reconhecidos pela circunferência da visão, o personagem se depara com uma revelação, ou com algo que resultará em um fato fantasioso. Contemporaneamente, por vivermos em uma sociedade que deu e dá o seu máximo para enxotar a presença do sobrenatural no cotidiano, a falta de visão, que simboliza a falta de controle total humano, é tida negativamente como possibilidade insólita. Cristaliza-se uma ideia de que aquilo que não compreendemos, não vemos ou não podemos tocar não nos compete.

A ligação irracional das imagens, a sombra, a visão embaçada ou indecifrável como efeito criador de um sentimento fantástico ou fantasioso é característica de autores exemplificados por Guy de Maupassant, Jean Lorrain, Lewis Carroll ou Guimarães Rosa. Em *Evangelho segundo Jesus Cristo*, de José Saramago, é notável a passagem em que Jesus adentra a neblina em alto mar para se encontrar com Deus e o Diabo. O capítulo é medular dentro do romance, se não o fragmento mais importante ou esclarecedor dele, e se passa deslocado de toda a ambientação em que acontece o

restante da história. Os personagens bíblicos recriados por Saramago percorrem sempre espaços muito bem delimitados e fundamentados em uma realidade histórica, mas para que o personagem principal viva o “clímax insólito” do romance, que é encontrar as entidades divinas personificadas, é preciso que ele seja desviado a um espaço físico inexistente, e que, por isso, pode ser esse um lugar qualquer, ao passo que também é lugar nenhum. A obra de Saramago, que se utiliza da paródia e do sarcasmo para retratar assuntos culturais e religiosos fundamentais para a formação do mundo ocidental, vistos através da sociedade portuguesa, ainda traz, na cena em meio ao nevoeiro, a imagem do mito de São Sebastião, de maneira alegórica. Importante marco para a cultura portuguesa e também a brasileira, Sebastião de Portugal foi rei em meados do século XVI. Sendo um símbolo do cristianismo, ele se tornou um mito perdurante após sofrer um desaparecimento misterioso, e figurou a lenda do rei que voltaria em meio à neblina para salvar o povo de suas horas mais sombrias.

Um deslocamento semelhante acontece com Bartholomeu. Após a passagem “Olhou a igreja, a neblina na praça, a praça na neblina” (GIUDICE, 1972, p. 29), o narrador nos conta outra informação através da interpolação “(a neblina levou a praça)” (ibidem), que continua na sentença posterior “Levou as árvores, os postes, as pessoas que não passavam, as luzes das casas mortas” (ibidem). Através destes ditos, o conto começa a se ambientar em um local menos identificável, mas é exatamente no próximo parágrafo que somos obrigados a voltar ao início, pois é quando a passagem da escadaria se repete pela segunda vez. Depois desta repetição e de uma breve descrição do dia que amanhece, Bartholomeu se encontra com a moeda encantada de Auridéa pela primeira vez e, com isso, inicia sua jornada.

Este encontro se dá de forma “mágica”. Ali, ainda não se realiza nenhum acontecimento maravilhoso, mas o surgimento repentino da moeda, logo depois das preces perante o chapéu vazio, repercute a realização de uma vontade imaginativa de Bartholomeu, a de suprimir sua fome. O acontecimento pode ser uma realização do que Sartre descreve como “um encantamento destinado a fazer aparecer o objeto no qual pensamos, a coisa que desejamos, de modo que dela possamos tomar posse” (1996, p. 165). Após receber as instruções acerca da peregrinação da boca de Sideral Fumaça, provavelmente ainda em arredores da Sé, ele será totalmente apartado ao local das oito igrejas imaginárias que percorrerá enquanto sente a moeda mágica aumentar de peso em suas costas.

O andarilho, enfim, adentra a noite, perpassa o campo maravilhoso replicado dos contos domésticos populares e, depois, conclui a peregrinação, encontrando a Velha Auridéa. Posteriormente ao encontro, recebe sua recompensa, com a qual compra alimento. Neste momento, o conto se reinicia pela terceira e última vez. Além de se repetir a descrição idêntica de Bartholomeu na escadaria, o parágrafo que a contém também se inicia de maneira igual ao parágrafo que abre o conto, com a mesma introdução “E, como tudo...”, e uma semelhança na construção das frases. Nesta última fase, de retorno ao estado inicial “real” do conto, a neblina é sistematicamente afastada, como diz o parágrafo “As luvas apressadas espantavam a neblina da praça”. O conto realiza neste

ponto, portanto, um ciclo completo, preenchido pelo maravilhoso. A moeda encantada e a promessa de possível abonação advinda dos resultados da peregrinação se resolvem na compra de um simples café com pão e manteiga. Novamente, Bartholomeu encontra-se refém da caridade pública e da realidade.

O espaço do conto não é e nem se torna, entretanto, totalmente imaginário. Mesmo ao passo em que Bartholomeu percorre as igrejas fictícias, tem-se a ideia de que elas muito provavelmente pertencem ao São Paulo, nos arredores possíveis da praça da Sé. Cabe aqui fazer um contraponto com a cidade presente no conto *Pontos de Harmonisópolis*. Na história, somos apresentados a uma região regida por regras tão “absurdas” e de características tão imaginativas que se acaba construindo uma cidade impossível de ser localizada no planeta Terra. Conhecemo-lo no conto através da chegada de um passageiro de avião, que descobrirá gradativamente os funcionamentos da sociedade de Harmonisópolis, quase como os relatos da cidade utópica de Thomas Morus em *A Utopia*.

Uma diferença semelhante é notada por José Dacanal em um estudo comparativo entre *Grande Sertão: Veredas*, de Guimarães Rosa, e *O coronel e o lobisomem*, de José Cândido de Carvalho. Para ambos, a característica do “abandono do real-naturalismo é a característica essencial” (DACANAL, 1970, p. 30), porém, o mundo de Riobaldo, personagem de Guimarães Rosa, é mais fluido, mais construído e complexo por afastar-se mais de uma descrição realista ao trabalhar arduamente para criar um espaço único para si, tornando impossível um estudo sociológico do romance a fim de localizar geográfico-historicamente a região. Enquanto isso, o mundo do Coronel Ponciano é mais natural e, mesmo que apresente o mítico e o maravilhoso, descreve uma região capaz de ser uma representação de um espaço existente.

Ninguém, de são juízo, qualificaria “Grande Sertão: Veredas” como romance regionalista. Mas foi assim que Raquel de Queiroz se referiu a “O coronel e o lobisomem”. Com certa razão. Esta é a grande diferença entre as duas obras, refletida, aliás, na própria linguagem. A que “conta” o mundo de Riobaldo é mais construída. A de Ponciano mais natural, se bem que ambas tenham em comum o aproximar-se do “mundo original das coisas”, do *significado*, descascando-o das camadas de artificialidade adquiridas pelo *significante* através do uso e do tempo. (ibidem, p. 31)

Por isso, como ainda decorre Dacanal, a introdução do maravilhoso no mundo coronelístico de José Cândido de Carvalho é mais “radical”, pois a oposição entre o real e o irreal é elaborada de forma mais brusca. No sertão de Guimarães Rosa, por outro lado, esta é feita de maneira amaciada ao fundamentar-se numa concepção da História que é mítico-sacral. Trazendo esta comparação para nosso *corpus*, considerados os devidos ajustes, o mundo da Velha Auridéa corresponderia ao universo do Coronel Ponciano, enquanto Harmonisópolis se deteria no campo do sertão de Riobaldo.

Em relação à construção em ciclo de *A peregrinação da Velha Auridéa*, assim que Bartholomeu termina sua jornada maravilhosa e consegue se alimentar, o protagonista e o leitor voltam à estaca inicial, a mesma ambientação, a mesma escadaria. O movimento realizado é de um empurrão não hesitante. Entramos violentamente no mundo de moedas encantadas e igrejas acionadoras de magia e, depois, somos puxados para fora de lá. Porém, o conto ainda não termina. O ciclo consegue se completar com sucesso dentro do enredo, mas imediatamente se inicia outra vez. Distraído, Bartholomeu estende o chapéu à caridade na escadaria da Sé, quando recebe outra moeda de Auridéa, desta vez dourada, e corre ao encontro de Sideral Fumaça a fim de anunciar o acontecido, recomeçando a mesma cadeia de eventos que será interrompido pelo “Amém” que encerra a história.

A repetição é definidora neste conto e se realiza de diversas maneiras. A primeira delas é o que já estabeleci como os três “reinícios” da história dentro do enredo. Outros mecanismos repetidos são as orações interpoladas à narração, muitas vezes repetindo a mesma intercessão “(em nome do pão do frio da fome que sinto / amém)” (GIUDICE, 1977, p. 29), ou apenas partículas dela, como “(em nome do pão do fr)” (ibidem, p. 30), que replica uma oralidade inacabada. Este pedido, que possui uma origem provável, mas ao todo incerta, no personagem Bartholomeu, acompanha outros ditos grafados em caixa alta ou mista, como “(MáRTIr dOLOrOSA dA LÁGRIMa PeRDIDA)” (ibidem, p. 33), principalmente ao longo da peregrinação das igrejas de Auridéa. Estes constroem um suspense ao passo em que as provações, a moeda e a dor do protagonista aumentam. O ponto principal a se repetir, porém, é o enredo, que se finaliza e recomeça novamente em seu encerramento provisório. Esta é uma característica que faz com que o conto retome mais uma vez a cultura da oralidade popular que lhe serviu de base, sendo que para esta, a repetição da narrativa era sempre algo essencial, como já afirmava Walter Benjamin, acerca do contador de histórias orais, que era o narrador por excelência, de que “contar histórias sempre foi a arte de conta-las de novo” (2012, p. 205).

A complexa combinação dos processos de reciclagem e transfiguração dá espaço para percepções confusas. O fato de que a literatura maravilhosa continua a reciclar histórias que foram contadas por inúmeras gerações a faz parecer repetitiva e não original como também irreal – mas é a implicação do “enraizado” que dá à literatura de fantasia suas qualidades e utilidades únicas, cultural e psicologicamente. (STABLEFORD, 2005, p. xxxviii, tradução minha)

A função das interpolações do narrador de *Necrológio* é de difícil delimitação. Sempre envoltas pelos parênteses e frequentemente separadas em um parágrafo próprio, estas frases, que comumente parecem desconexas, perduram por todos os contos da obra e, por mais que expressem ideias semelhantes ao longo da coletânea, formando a autenticidade do autor, também expressam nuances diferentes para cada história. A utilização mais constante para estas formulações é a de replicar um fluxo rápido de pensamento ou fala, interior ou exterior, de um personagem, provavelmente protagonista. Mas elas também expressam uma quebra na narrativa tradicional e

certa intencionalidade do narrador, pois quem precisa lê-las é o receptor. Em *A peregrinação da Velha Auridéa*, há uma inserção do leitor no universo do conto, um movimento que faz com que a história se torne compartilhada entre o personagem que vive e aquele que o lê, pois ambos são obrigados a repetir as orações. É como se o leitor também intercedesse pelo protagonista para que seja bem sucedido em sua peregrinação, e se envolvesse, mesmo que afastadamente, no caso da narrativa. “Quem escuta uma história está em companhia do narrador; mesmo quem a lê compartilha dessa companhia” (BENJAMIN, 2012, p. 213).

Se *A peregrinação* continua, em partes, após seu encerramento, ela também se inicia anteriormente ao seu começo. Assim como o conto termina através da interpolação “(amém)”, grafada com a falta de ponto final, ele se abre com a conjunção “E”, retomando um passado não dito, ecoando numa continuidade. Em relação ao funcionamento interno do próprio conto, estes limites esfacelados servem para atribuir ao narrador uma autoridade necessária para a elaboração do maravilhoso que adentrará em meados do enredo.

O maravilhoso é caracterizado por uma narrativa minimamente funcional, em que o narrador é onisciente e tem total autoridade. É uma forma que encoraja a participação do leitor, representando eventos que já são conhecidos de um passado distante, contidos e afixados por uma perspectiva temporal longa que carrega a implicação de que estes efeitos já deixaram de perturbar há muito tempo. (JACKSON, 1981, p. 33, tradução minha)

Da mesma forma que a personagem Auridéa é antecedida de sua aparição propriamente dita no enredo, o conto trabalha como parte de um todo completo, que é a coletânea formada por treze histórias nomeada *Necrológio*. A concepção de uma reunião de contos já presume, é claro, uma união entre as partes reunidas, porém a confecção minuciosa de Victor Giudice em relação a seu livro de estreia demonstra uma preocupação especial em trazer esta perspectiva à tona. Em termos de uma obra que se edifica em cima do insólito titubeante, torna-se importante a linearidade proposta pelo autor a título de um efeito específico. A desestabilização proposta por cada um dos contos iniciais é essencial para que se abra caminho e se torne certo estranhamento nas histórias seguintes mais digerível, a fim de que outros sentidos possam aflorar no ato da leitura e outros tipos de estranho possam emergir à superfície. O papel de *A peregrinação da Velha Auridéa* é engolir o leitor-modelo⁷ em uma realidade maravilhosa, predestinada pelo conto *O arquivo*, e devolvê-lo ao restante do livro, como a narrativa oral que mergulha a coisa na vida de seu narrador somente para posteriormente extraí-la dele, como diz Benjamin (2012, p. 205).

O maravilhoso e os ecos da cultura oral são essenciais para o livro, porque neste contexto encontrávamos uma relação mais natural com a finitude humana. A sociedade ainda não havia aprendido a rechaçar a fatalidade para fora de seu cotidiano, como a contemporaneidade o faz, pois ela ainda era inerentemente presente no dia a dia das pessoas. A humanidade atual e moribunda

⁷ Em referência ao termo de Umberto Eco já citado no capítulo I, “Auridéa”.

desenvolveu sua própria mitologia acerca da morte motivada a vê-la como algo necessariamente negativo. Através do egocentrismo do ser e da solidão do indivíduo, não somos mais capazes de nos incluir dentro de uma comunidade que representaria o organismo vivo da qual faríamos parte, portanto, nossa vida individual ganha um patamar elevado. Associado a isto, somos também rodeados pelo avanço das tecnologias, que tornam possíveis o prolongamento da vitalidade, além da oportunidade de se apresentar em lugares múltiplos de maneira instantânea. O que hoje é, portanto, tido como a vitória do cientificismo e da soberania humana sobre o mítico e o sobrenatural é, na verdade, uma reformulação covarde de como devermos lidar com nossos próprios medos, agora que chegamos tão longe, mas ainda nos sentimos no mesmo lugar.

O homem contemporâneo racionalizou os mitos, mas não pôde destruí-los. Muitas das nossas verdades científicas, assim como a maior parte das nossas concepções morais, políticas e filosóficas, são apenas novas expressões de tendências que antes encarnaram em formas míticas. A linguagem racional do nosso tempo apenas encobre os antigos mitos. A utopia, e principalmente as modernas utopias políticas, expressam com violência concentrada, apesar dos esquemas racionais que as mascaram, esta tendência que leva toda sociedade a imaginar uma idade de ouro da qual o grupo social foi arrancado e à qual os homens voltarão. (ECO, 1984, p. 190)

Por ser um assunto delicado e fortemente anestesiado pela sociedade moderna, precisamos trabalhar através de mecanismos como a ironia, o sarcasmo, a alegoria, a paródia e a inversão de papel para abordá-lo de maneira mais eficiente, caso contrário, teremos pouca coragem de prestar atenção. É isso que tenta fazer Victor Giudice ao criar um elogio à morte em *Necrológio*. Entretanto, o escritor não procura simplesmente soar fúnebre ao tomar tal decisão em sua obra de estreia. Muito pelo contrário, o que é expresso é uma celebração da vida, vista *através* da morte, já que, caso nos tenhamos esquecido, ele nos lembra da dependência de ambas. Ao extrair o humor e entretenimento das situações mais sombrias e absurdas, o escritor exemplifica, por meio de sua própria escrita, como é possível extrair algo positivo dentro *e apesar de* tempos tenebrosos. “O homem moderno tem a pretensão de pensar acordado” (ibidem, p. 191), por isso, quando nos deparamos com assuntos delicados à nossa humanidade frágil, precisamos criar façanhas para que nossa atenção não esteja totalmente focada no que nos deprime, caso contrário, nos tornamos imóveis diante do que não temos controle.

A morte é, portanto, de maneira temática, assunto principal e perdurante do livro. Ela aparece muitas vezes de maneira literal, mas também metaforicamente, como na metamorfose de João em *O arquivo* ou na deterioração diária de Debi Mediocriz em *In Perpetuum*. Quando aparece propriamente, a morte é frequentemente retratada de forma picaresca, bizarra, grotesca e suja, como na decadência do banquete de *Oz Gueijos*, no tumor sobrenatural do protagonista de *Grão Medalha* ou nas manchas insólitas e ilegíveis de *Carta a Estocolmo*. A degeneração corporal não é exatamente narrada de forma melodramática ao longo dos contos, mas ele somente atinge um relato totalmente apático em *A peregrinação da Velha Auridéa*, com o assassinato repentino da personagem.

Chegamos, portanto, à etapa final de nossa peregrinação, de compreender qual o tema central da trajetória da personagem Auridéa que a torna tão importante para destrinchar o funcionamento total de *Necrológio*. Falo, propriamente, de sua morte. De todos os personagens do livro que se deparam com o fenômeno, ela é a única que sai ilesa, por reaparecer normal ao final do enredo de *A peregrinação*. É claro que o âmbito maravilhoso no qual o conto é baseado abre espaço para que este acontecimento seja extremamente possível e, até mesmo, banal. Todavia, a “ressureição” de Auridéa demonstra como são duradouros os preceitos que ela representa no conto, que já discutimos aqui, e que serão postos sob o holofote ao longo do restante do livro. A Velha Auridéa é o fantasma que assombra as almas de *Necrológio*, relembrando-as da finitude humana e dos intocáveis preceitos da sociedade humana, assim como sua moeda encantada que esmagaria um homem, mas também poderia escorrer pelos dedos.

Ela ressoa toda uma mitologia dos feiticeiros comparados às entidades dos mortos errantes. A crença de um ser humano com uma vida cotidiana, mas, ao mesmo tempo, com habilidades sobrenaturais que tornaria possível realizar procissões “em espírito”, ligando-se ao mundo como uma alma passageira (GINZBERG, 1988, p. 86). Além de o conto *A peregrinação da Velha Auridéa* se abrir para o remanescente da coletânea, por se repetir em um final que não se encerra totalmente, a personagem também continua sua jornada até chegar no conto épico *Salvatouros*, ecoando na personagem de mesma capacidade sobrenatural e caráter dúbio, a fada malvada Mafalda. Na história final, a fada de “mil cento e quarenta e oito e tantos” anos de idade auxilia o protagonista em uma viagem ao futuro, montados em sua vassoura mágica. Na histeria visual proporcionada pelo narrador, onde os fatos narrados são paralelamente interpolados por linhas de vogais vocalizadas, representando uma leitura simultânea da viagem ao futuro, conhecemos um resumo necrológico da história da humanidade, sendo este o grande final que até então falta para conectar a coletânea de contos.

Dentro do mundo que Victor Giudice nos apresenta através da viagem de *Salvatouros*, conhecemos rapidamente imagens como a de um campo de lírios se consumindo numa labareda azul, um casal de jovens devorando o defunto de um velho, um rapaz escrevendo um livro de poesias e o livro sendo proibido, um banqueiro dando moedas falsas aos flagelados de uma inundação, um ateu convertido ao cristianismo fazendo milagres numa praça. Em meio a tudo isso, Mafalda nos leva até sua própria morte, ao lado de Auridéa, na imagem temporal recortada: “a fada Mafalda sendo queimada ao lado de duas bruxas de pano enquanto a velha Auridéa faz um pelo sinal”. Passado no século XII, *Salvatouros* é um prelúdio conclusivo de *Necrológio*, já pressentido pela presença de Auridéa em *A peregrinação*. O conto final é a narração de uma guerra épica destituída de sua visão grandiosa por apresentar o ridículo e a paródia como características principais e constituidoras do enredo, transformando o encerramento da coletânea em uma grande risada.

Auridéa é uma imagem repetida que deixa rastros na literatura obituária de Victor Giudice. Já em *Necrológio*, ela se exhibe como parte da linhagem dos Auri, a descendência perdurante no

universo literário do escritor. Em *Pôquer*, conhecemos parte da família com Auriflor, filha de Auriflória, neta de Auridéa e bisneta de “Auricétera e tal”. A personagem retorna no primeiro romance do escritor, o fantástico e melancólico *Bolero*, junto de Auritio, Auripai e Auriavô. Esta mesma família é sugestivamente pressentida em *Salvatouros*, com o anúncio das variantes de nome do protagonista, como Salvatouros II (ou Salvatauri), profetizando o mesmo radical da dinastia decadente da qual Auridéa faria parte.

Por esses motivos, é essencial que tomemos consciência da importância da personagem de Auridéa, de como ela permanece no fundo de *Necrológio* e segue inspirando parte da obra de Victor Giudice. Ela permanece no imaginário lendário da anciã que mereceu sua velhice, como intercessora originária de luz e se tornando referência. Ao abraçar a realidade árida retratada pela coletânea necrológica de contos com a alegoria maravilhosa, Auridéa se torna fundamental. Com ela, podemos perceber de que maneira se constrói a ficção literária de Giudice, e compreender a profundidade de sua escrita, capaz de ser decomposta em diversas camadas.

CONCLUSÃO

Neste trabalho, elaborei uma análise alegórico-interpretativa da personagem Auridéa, construída por Victor Giudice em sua coletânea de contos *Necrológio* e apresentada em seu conto “A peregrinação da Velha Auridéa”. Através deste percurso, pude compreender mais profundamente os mecanismos de construção das narrativas e personagens do escritor, além de interliga-los a tópicos envoltos pela literatura de Giudice, como a crítica social e a reflexão acerca do fazer artístico. Ao estudar Auridéa não somente como um ponto temático de meu trabalho, mas também como uma linha fundamental para a arquitetura do universo ficcional de *Necrológio*, pude tratar de assuntos como a literatura maravilhosa e fantástica, a retomada dos contos de cultura popular, e religião e os preceitos da sociedade, a unidade cultural do maravilhoso, as relações de poder interligadas ao gênero e ao capital, a construção do ambiente na ficção e a desestabilização da tradição.

No capítulo introdutório, procurei apresentar, de maneira sucinta, a vida e obra de Victor Giudice. Posteriormente, elaborei relação do real-maravilhoso, o fantástico e o estranho, situando-os na literatura do escritor. Falei sobre maneiras de refletir acerca deste tema, mas deixei uma elaboração mais profunda para momentos posteriores do trabalho. Ainda neste capítulo, chamei atenção para o caráter transgressor da obra de Giudice. Recortei visões próprias e comentários da crítica contemporânea ao autor. Em “Auridéa”, o capítulo seguinte, portanto, parti para uma análise própria da personagem, que foi enfoque ao longo de todo meu texto. Tratei inicialmente da evocação à cultura cristã presente no imaginário popular e da retomada da personagem e do conto à oralidade popular. Aqui, discuti a presença do insólito na literatura e no cotidiano, além de apresentar Auridéa através da imagem da padroeira cristã e da feiticeira dos contos populares. Comecei a discussão acerca das entidades do leitor, do narrador e a intenção narrativa.

Avante, no segundo capítulo, “A moeda”, foquei-me em conectar a personagem de meu estudo com o conto *A peregrinação da Velha Auridéa*. Através do conceito de alegoria e da função do narrador, tomei este espaço para interpretar o conto como uma crítica aos absurdos do mundo contemporâneo, ao sistema capitalista, ao machismo e relações de gênero, e à tensão entre a crença no sobrenatural e a vertente racional atual. Grande parte destes questionamentos surgiram e foram embasados no fragmento do conto *A peregrinação* que envolve a morte de Auridéa. Sobre ele, procurei entender quais os significados possíveis da construção repentina do assassinato. Ainda neste capítulo, tratei adjacientemente de Bartholomeu e Sideral Fumaça, também presentes no conto, mas, como vimos, parti sempre da perspectiva da personagem feminina como ponto principal.

Finalmente, no capítulo três, “A peregrinação”, expandi a interpretação alegórica do conto para uma compreensão mais abrangente do livro *Necrológio* em sua totalidade. Para isso, discuti sobre o ambiente das igrejas de Auridéa e refleti sobre o mundo ficcional e necrológico construído por Victor Giudice na obra. Neste capítulo, retomei assuntos como o narrador, o conto popular, a religião, o maravilhoso, a oralidade e transgressões artísticas do texto. A fim de sistematizar o

enredo que estudei ao longo do trabalho, ainda dividi-o em três “reinícios”, apontando as razões textuais e significativas para tal decisão. Elenquei a obra *Necrológio* como um elogio à morte e posicionei-me favorável à visão de Giudice. Tratei, por último, de decorrer sobre as passagens em que a personagem Auridéa reaparece na literatura do escritor, analisando-a como uma imagem que ressoa e se repete. Em meados deste mesmo capítulo, ainda, estudei sobre a neblina e a opacidade da visão. Este assunto, por sua vez, pretendo continuar a analisar em uma pesquisa de mestrado, em que abarcarei temas subjacentes, porém mais amplos, do contexto contemporâneo, através de outros objetos literários.

REFERÊNCIAS

- AUERBACH, Erich. *Mimesis*. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BETTELHIEM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 2006.
- BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- CANDIDO, Antônio. A personagem do romance. In: CANDIDO et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- CARPENTIER, Alejo. Do real maravilhoso americano. In: _____. *Literatura e consciência política na América Latina*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1971.
- CHIAMPI, Irleamar. *O realismo maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 2012 [1980].
- CESERANI, Remo. *O fantástico*. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.
- COELHO, Nelly Novaes. Necrológio: um realismo ao avesso. In: _____. *Escritores brasileiros do século XX*. São Paulo: Letra Selvagem, 2013.
- DACANAL, José Hildebrando. *Realismo mágico*. Porto Alegre: Editora Movimento, 1970.
- DARNTON, Robert. Histórias que os camponeses contam: o significado de Mamãe Ganso. In: _____. *O grande massacre de gatos, e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1996.
- DELUMEAU, Jean. *História do medo no Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- ECO, Umberto. *O labirinto da solidão e post-scriptum*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FRYE, Northrop. *O caminho crítico: um ensaio sobre o contexto social da crítica literária*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- GINZBERG, Carlo. *Os andarilhos do bem: feitiçaria e cultos agrários no século XVI e XVII*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- GIUDICE, Victor. *Necrológio (contos)*. Rio de Janeiro: O Cruzeiro, 1972.
- GIUDICE, Victor. The pilgrimage of old Auridéa. Tradução: Elizabeth Lowe. *Review*, v. 11, n. 20, p. 39-48, 1977.
- GUEDES, Peona Viana. Elementos parodísticos, grotescos e carnavalescos em “Nights at the circus”, de Angela Carter. In: JOBIM, José Luís (org.). *Literatura e identidades*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.
- HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Atual, 1986.
- ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

- JACKSON, Rosemary. *Fantasy: the literature of subversion*. Londres: Methuen, 1981.
- LINK, Daniel. *Como se lê e outras intervenções críticas*. Chapecó: Argos, 2012.
- MEUDAL, Anne-Marie. *Le merveilleux littéraire au cinéma: Alice au pays des merveilles*. 2005. 77 f. Monografia – Universidade de Maine, França. 2005.
- MORÁS, Antonio. *Os entes sobrenaturais na Idade Média: imaginário, representações e ordenamento social*. São Paulo: Annablume, 2001.
- OGDEN, Daniel et al. *Bruxaria e magia na Europa: Grécia Antiga e Roma*. São Paulo: Madras, 2004.
- PINHEIRO, Nevinha. O homem-objeto em Necrológio. *Tribuna da Bahia*, Salvador, 23 set. 1973.
- SARTRE, Jean-Paul. *O imaginário: psicologia fenomenológica da imaginação*. São Paulo: Ática, 1996.
- SCHWARZ, Roberto. A carroça, o bonde e o poeta modernista. In: _____. *Que horas são?*. São Paulo: Editora Schwarcz, 1989.
- STABLEFORD, Brian. *Historical dictionary of fantasy literature*. Toronto: Oxford, 2005.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- XIRAU, Ramón. Crise do realismo. In: MORENO, César (org.). *América Latina em sua literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

ANEXO

Conto *A peregrinação da Velha Auridéa*

A PEREGRINAÇÃO DA VELHA AURIDÉA

*“Quando pois dás a esmola,
não faças tocar a trombeta
diante de ti, como praticam
os hipócritas nas sinagogas e
nas ruas, para serem honra-
dos dos homens. Em verdade
vos digo, que eles há muito
já receberam a sua recom-
pensa.”*

(Mateus, Evangelho, 6.2)

E, como tudo se apresentasse claro e os joelhos não tivessem a mesma energia de outrora, nem a mesma fé nas ladeiras, Bartholomeu sentou-se no primeiro degrau da escadaria da Sé e estendeu o chapéu à caridade pública.

(em nome do pão do frio da fome que eu sinto amém)

Na véspera, houve andorinha frita com farofa de tanajura, mas o inverno chegou à meia-noite arroxendo unhas do mundo, pedras de rua, asso-biando silêncios, afugentando aves de peito macio.

Bartholomeu fumou palha retorcida, o nariz no calor da brasa, até o dia voltar. Voltou: o sol era uma lua mais clara.

Olhou a igreja, a neblina na praça, a praça na neblina.

(a neblina levou a praça)

Levou as árvores, os postes, as pessoas que não passavam, as luzes das casas mortas.

E, como também levasse a vergonha, Bartholomeu sentou-se no primeiro degrau da escadaria da Sé e estendeu o chapéu à caridade pública.

(em nome do pão do frio da fome que eu sinto amém)

O falso dia subiu vagaroso, despertando sobre todos mofados, cachecóis, meias de lã, botas de camurça e luvas apressadas que espantavam a neblina.

A umidade esfriava o feltro obrigando Bartholomeu a trocá-lo de mão a cada instante para não congelar os dedos.

O chapéu, vazio.

Por pouco tempo. Alguém se aproximou fazendo o sinal da cruz: a fé e o pobre.

(em nome do pão do fr)

A moeda despencou no ar e Bartholomeu sentiu o choque no fundo ex-vazio.

A mulher arrastou os sapatos brancos na calçada, fez outro sinal da cruz, arrastou os sapatos brancos, fez outro sinal da, arrastou os sapatos, fez outro, arrastou, outro, arrastou, rastoutro, rastou, rastou.

Bartholomeu viu a velha sumir na última esquina, três quarteirões adiante, bem na metade de um sinal da cruz.

(moeda pesada)

A aba dobrou sob o peso repentino.

(engraçado)

Pensou em guardar a esmola no bolso, mas o chapéu inclinou mais um pouco.

Foi ver a moeda e as pupilas boiaram no susto: estava maior.

(cresceu)

O diâmetro igual a um palito de fósforo e cinco minutos depois, do tamanho de um cigarro.

Bartholomeu deixou a coragem no primeiro degrau da escadaria da Sé e ficou tremendo no meio da praça.

As crianças riam.

Bartholomeu mostrava o fenómeno, cujo peso aumentou ainda uma vez.

Os transeuntes tropeçavam no medo de Bartholomeu e no riso dos meninos. Um homem ordenou que um deles fosse chamar Sideral Fumaça.

Num instante, a praça da Sé fervia em apupos e palavrões roucos, enquanto os curiosos formavam um círculo amedrontado em redor de um velho de barbas amarelas e casacão vermelho: Sideral Fumaça, o bruxo desmoralizado à custa de sucessivas falhas em promessas de chuva.

Enfim, Sideral balançou a barba, provocando um silêncio debochado.

— Que está acontecendo?

E os olhos apertaram-se em direção à moeda estranha, já agora maior que um pires.

Pegou o dinheiro, examinou, cheirou, considerou o peso passando-o de mão a mão e concluiu:

— Cobre.

O povo repetiu às risotas:

— Cobre.

Fumaça rodopiou um braço ameaçador e encaidou Bartholomeu:

— Quem fez a caridade?

— Tinha sapatos brancos, arrastava os pés e fazia sinais da cruz.

O bruxo coçou a barba, devolveu a moeda e atirou vitórias à multidão:

— Auridéa. A esmola está encantada.
As vaias não conseguiram abalar Sideral Fumaça, a cara apontada às nuvens:
— Outra peregrinação da Velha Auridéa. É sempre assim. Começa na Sé e termina na Virgem Sagrada do Sangue Vertido. Até lá são treze igrejas. Quantas vezes o peso aumentou?

Bartholomeu não entendia:

— Umas quatro ou cinco.

Agora, eram as barbas amarelas que tremiam:
— Vai, filho. Vai pelo atalho do sul. Só deste modo chegarás ao Sangue Vertido antes dela. Auridéa é um relâmpago naqueles sapatos. Passará pela Cruz Ensagüentada, por Nosso Senhor das Aflições Credoras, pela Mártir Dolorosa da Lágrima Perdida, pela Virgem Santíssima do Outeiro Imaculado, pela Mãe Amantíssima do Mistério Revelado, pelos Sete Milagres dos Cravos de Christo e pela Nossa Senhora do Sagrado Desespero. Entretanto, não deverá cruzar o Sangue Vertido antes de ti. Em cada igreja que passar, a moeda aumentará de peso e de tamanho, até que não poderá mais te pertencer.

Calou-se, deu meia volta e abriu passagem entre gargalhadas e temores.

Bartholomeu não titubeou. Meteu a moeda num saco de aniagem e as pernas pelo atalho do sul.

Não havia andado cem metros e o cobre aumentou um quilo.

(MÃE MISERICORDIOSA DA CRUZ ENSANGÜENTADA)

Veio a noite espalhando geada nos caminhos. Bartholomeu ouviu o estômago gemer e avistou as luzes desfeitas da cidade.

O peso dobrou.

(NOSSO SENHOR DAS AFLIÇÕES CREDO-RAS)

Arrastava o fardo pela terra e tinha vontade de se jogar no mato orvalhado à espera da morte, mas foi despertado por tremendo solavanco.

(MÁRTIR DOLOROSA DA LÁGRIMA PERDIDA)

A aniagem repuxava. A moedinha de Auridéa era uma fatia do mundo.

(virGEM SANTÍSSIMA do outEIRO ImaCulado)

Bartholomeu sentia os pés úmidos de sangue, mas não houve dor. Caiu pela primeira vez.

(mãE amantÍssima do miStÉrio ReveLado)

Caiu segunda.

(sete milagres dos cravos de cHristo)

E caiu terceira.

(nossa senhora do sagrado desespero e do MEU PRÓPRIO)

Era a última igreja antes do Sangue Vertido.

No horizonte, o sol enluarado começava a resuscitar e, pelas bandas da escuridão, Bartholomeu adivinhou a torre negra da Matriz da Virgem Sagrada do Sangue Vertido.

Lá, a salvação.

Vieram forças desconhecidas.

(só mais uns metros)

Chegou. Quase cadáver. Mas chegou. Respirou fundo.

A moeda não havia sofrido nenhuma transformação desde Nossa Senhora do Sagrado Desespero, portanto, Auridéa estava perto.

E antes de tomar fôlego, percebeu um arrastar de sola cada vez mais próximo.

Ficou atento, a mão esquerda na ponta do saco, a direita no cabo da faca de depenar andorinhas.

Esperou que Auridéa chegasse junto dele e se apresentou:

— Sou o pobre da escadaria da Sé, a quem você deu de esmola uma moeda encantada.

Auridéa não respondeu. Apenas deixou escapar um grunhido comprido e fino, à medida que a lâmina lhe rasgava o coração, difícil, entre ossos secos.

Afinal, estirou-se nas pedras da calçada, os sapatos sujos de gotas ferruginosas. Os olhos ficaram abertos, perdidos entre rugas cinzentas.

Bartholomeu tremia, quando viu a moeda diminuir, diminuir, até ser moeda outra vez.

Enfiou-a no bolso e voltou.

Durante a viagem, gastou o dinheiro em café e pão com manteiga.

E, como tudo retornasse ao antes e o inverno tivesse afugentado as aves de peito macio, Bartholomeu sentou-se no primeiro degrau da escadaria da Sé e estendeu o chapéu à caridade pública.

(em nome do pão do frio da fome que eu sinto amém)

As luvas apressadas espantavam a neblina da praça.

Bartholomeu dormitava distraído e alguma coisa o acordou, ao bater no feltro enregelado.

Olhou. Era outra moeda. Amarela como as barbas do bruxo desmoralizado. Amarela e brilhante.

— OOOOOOOUUUURROO

O grito retiniu nos sinos da Sé.

Ia agradecer a piedade, no entanto viu uma velha se afastar fazendo sinais da cruz e arrastando sapatos brancos com manchinhas de ferrugem.

Nas mãos crispadas, Bartholomeu começou a sentir a moeda encolher.

Apertou nos dedos o que ia sobrando do ouro, (em nome do pão do frio da fome que eu sinto) le-

vantou-se e foi chamar Sideral Fumaça. (amém)