

O jogo especular do duplo

Latuf Isaías Mucci - proflatuf@saquarema.com.br

RECORTE - REVISTA DE LINGUAGEM, CULTURA E DISCURSO
ANO 3 - NUMERO 4 - JANEIRO A JUNHO 2006

ABSTRACT – Doublé symbolic form of representation, mythology and literature show examples, paradigmas, icons of double, configuring an inexhaustible repertoire, which tends, in the history of the cultures, towards an amplification, in a process of signification always open.

Couple, allons voir l'ombre que tu devins .

(Mallarmé)

Lord que eu fui de Escócias doutra vida.

(Mário de Sá-Carneiro)

Sou cena viva onde passam vários atores representando várias peças.

(Bernardo Soares. Aliás, Fernando Pessoa)

Sou trezentos, sou trezentos e cinqüenta.

(Mário de Andrade)

No jogo, apenas ganha a regra. Deus obedece a suas próprias regras, mas é, segundo Einstein, sutil, jamais trapaceiro. Satã falseia o jogo. Só Deus pode ser levado a sério: as criaturas humanas são suas marionetes (Platão). Fundador da estética moderna, Kant postula, na *Crítica do juízo*, ser a arte jogo, porque “atividade desinteressada” ou “uma finalidade sem fim”. Semi-deus, o ser humano só é, conforme Schiller, ele mesmo quando joga, exercitando seu “impulso para o jogo”, origem, por exemplo, das artes plásticas. Don Juan trapaceia. Madame Bovary enreda-se no jogo. Mas *un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (Mallarmé). Os jogos literários estruturam uma civilização. O herói picaresco finge o jogo do pateta. No romance de formação, aprendem-se as regras: o herói luta por seu território e o jogo implica uma estratégia. Eu era rei, e sou louco (*Lear*). Eu me acreditava rainha, eu era peão (*Fedra, Ana Karenina*). Os milagres falseiam o jogo ou realizam-no (Bernanos), pois, lúdica, a graça é tão gratuita quanto necessária. No clássico *Homo ludens*, de 1938, Johan Huizinga (1872-1945) promove uma leitura da cultura através da categoria do jogo, em suas dimensões de disciplina, divertimento e reflexão. O instinto do jogo promove as realizações humanas todas: a política, a filosofia, a ciência, a arte... Pondo de lado, portanto, o conceito de jogo como algo inútil, idiota, irresponsável, o historiador holandês argumenta, fortemente, que a atividade lúdica faz parte da natureza humana, assim como da natureza animal, dado que, na natureza e na cultura, tudo é jogo. Atribui-se, por conseguinte, “extremo relevo aos fatores estruturais comuns à arte e ao jogo: múltiplos arranjos dos mesmos elementos, composições simétricas, irrupção do acaso no interior de uma ordem prefixada, espaço e tempo imaginários e, portanto, suspensão do espaço e do tempo ‘reais’, lógica imanente ao processo expressivo, fusão de brincadeira e seriedade, paixão...” (BOSI, 1989, p.16) Daí, ter Huizinga, com seu estudo, ampliado o longo elenco das características humanas – *homo faber, homo sapiens, homo socialis, homo politicus, homo loquens, homo symbolicus, homo oeconomicus, homo significans, homo oeroticus, homo sexualis, homo pictor, homo ludens...*

No jogo babélico das línguas, convém notar, como o faz Roland Barthes, a partir do psicanalista inglês D.W. Winnicott, a sutileza da língua de Shakespeare, que distingue entre “o *game* (jogo estritamente regulamentado) e o *play* (jogo que se desenvolve livremente).” (BARTHES, 1982, p. 159).

Equivalente ao latino *ludus*, o termo “jogo” designa as mais antigas peças do teatro ocidental, englobando tanto jogos litúrgicos quanto peças profanas. Essas peças comungam da mesma definição, na medida em que são diálogos. A oralidade e o gosto da *performance* que caracterizaram, na Idade Média, a produção cultural verbal, suscitarão a encenação das manifestações religiosas, primeira versão sacra do jogo. Na Europa cristã, o ritmo do ano marcou-se pelas festas litúrgicas – Natal e Páscoa, ocasiões em que o ofício era teatralizado. Já, no século XIII, com o surgimento das cidades, aparece um teatro urbano, cujas grandes manifestações eram organizadas pelas confrarias, comunidades assistenciais, que misturavam clérigos e leigos. Na Renascença, os jogos firmaram-se, sobretudo com o carnaval e as festas dos reis. Em todas as épocas, as obras, designadas com o nome de “jogo”, diversificam-se quanto ao tema, mas implicam, sempre, relações entre forma teatral e tramas ideológicas e

estéticas.

Para além da característica lúdica de toda cultura, outro traço marca-se, profundamente, no espectro da civilização, oriental e ocidental, onde se reduplica, o tempo todo, a história do duplo, constitutiva do ser humano, à busca de si, à busca de si no outro, espelho de uma identidade, talvez fugaz, quem sabe inapreensível, certamente misteriosa. Seria Marte o outro da Terra, ou seria a Lua, com sua dupla face, o outro do nosso planeta? Será verdade que todo microcosmos espelha o macrocosmos? Tampouco a mitologia oriental deixa de contemplar o duplo, pois que, por exemplo, cada deus, na tradição védica, é duplo: ele e sua energia inseparável, sua companhia. Ser de perfeição, Deus é masculino e feminino, ou é o masculino no feminino e vice-versa.

Outro dia, em minha sala de aula de pós-graduação, um mestrando confessou a todos que até hoje não sabe quem ele é, porque sabe não ser aquele que vê ao espelho. Brinquei com ele, dizendo que talvez se tenha transformado, sem sabê-lo, num vampiro, ser fantástico que não possui a referência do espelho e bebe o sangue alheio para transformar o outro num semelhante. Se, no auge de sua dourada adolescência, o poeta francês Arthur Rimbaud pôde, infringindo a gramática e a poética, exclamar “*je est un autre*”, evidencia-se que a questão central é o outro, a existência do outro (quem é o outro?), dramaticamente agravada pelo fato de o outro ser um outro eu. Portanto, a máxima helênica – “Conhece-te a ti mesmo” – transfigurou-se em “conhece-te no outro que é tu mesmo”.

Dupla forma simbólica de representação, a mitologia e a literatura exibem exemplos, paradigmas, ícones do duplo, configurando um repertório inesgotável, que só tende, com a história das culturas, a ampliar-se, num processo de significação sempre em aberto. Forma arquetípica, a mitologia grega apresenta exemplos fulcrais de narrativas de duplo: a história de Anfitrião, o discurso sobre o andrógino e o mito de Narciso. Primeira história sobre duas pessoas exatamente iguais, o mito de Anfitrião narra-o Hesíodo. Alcmena, esposa de Anfitrião, rei de Tirinte, foi escolhida por Zeus para lhe dar um filho, que se tornasse, um dia, protetor poderoso dos imortais e dos humanos. Mas como ela era fidelíssima a seu marido, Zeus, para a possuir, aproveitou uma ocasião em que Anfitrião estava ausente e, tomando o seu aspecto, apresentou-se-lhe como se fosse o próprio Anfitrião. Alcmena não suspeitou de coisa alguma e procriaram um filho. Quando, horas depois, o esposo chegou, admirou-se do acolhimento pouco ardente da mulher, que, por sua vez, não compreendia como ele se tinha esquecido das provas de amor que lhe deram pouco antes. Alcmena deu à luz gêmeos: Hércules, filho de Zeus, e Íficles, filho de Anfitrião. Mais tarde, o adivinho Tirésias esclareceu o mistério do jogo do duplo, de que nasceram dois irmãos mui parecidos. O outro mito de duplo, na mitologia grega, cristaliza-se em *Um banquete*, de Platão, quando, nas discussões em torno do amor, é a vez de Aristófanes tecer o elogio do amor:

Outrora, realmente, nossa constituição não era a mesma de hoje, mas diferente. Em primeiro lugar, os sexos da espécie humana eram três, não dois como hoje, masculino e feminino; havia ainda um terceiro, que participava de ambos aqueles; existia, naquele tempo, um que era o andrógino; participava, assim, no aspecto como no nome, de ambos os sexos, macho e fêmea (...). A razão de serem então os sexos em número de três e assim formados é que o masculino era primitivamente um rebento do Sol; o feminino, um da Terra e o comum-de-dois, um da Lua, porquanto também a Lua é comum-de-dois (...). Eram, por conseguinte, dotados duma força e duma robustez formidáveis, inflados dum orgulho imenso; atreveram-se contra os deuses e também a eles se aplica o que diz Homero de Efiltes e Oto, o terem empreendido a escalada do céu para medir-se com os deuses (PLATÃO, s.d., p. 59).

Essa insolente ambição dos andróginos de enfrentarem os deuses, da mesma ordem das transgressões de Prometeu (o inventor do fogo) e do mito bíblico da Torre de Babel, foi hábil e exemplarmente punida por Zeus, o deus dos deuses:

Acho que descobri um jeito de existir a Humanidade, mas deixar de insubordinações: enfraquecê-la. Por ora – disse – vou cortar cada um deles em dois (...). Dito isso, fendeu os homens em dois (...). Ora, fendido o físico em

dois, cada metade sentia saudade da outra e juntavam-se(...) (PLATÃO, s.d., p. 60).

Desde então, em virtude da *nêmesis* olímpica, uma multidão incontável de metades anda pelo mundo, à procura da sua outra parte, fragmentos de um uno incompleto, carente de sua unidade e de um fechamento. A divisão em dois refere-se a uma outrora original e irreal unidade e gera o desconforto, o incômodo de buscar a outra metade, o duplo do uno, a forma original dos seres inteiros. Fatalmente será o amor, numa das versões platônicas, o ímã que atrai a parte perdida do elo, a outra face de um rosto uno, o reverso de um poema partilhado.

Explorado, contemplado, revisitado, o complexo de Narciso trama o jogo do duplo, tanto na mitologia original quanto na literatura, que cristaliza e revitaliza os mitos; Narciso alça-se, soberanamente, como o emblema total daquela arquetípica busca de si, da busca de si no outro, da busca do outro em si. Quantos espelhos literários ainda hão de refletir em suas linhas e entrelinhas o rosto, sublime e crepuscular, do jovem, cumpridor à risca do presságio do Oráculo de Delfos, que não declara nem esconde, apenas sinaliza? Quantos textos têm cantado e cantarão em prosa e verso a história do belo que se descobre e mergulha no espelho, dândi das águas cristalinas? Quantas obras literárias hão de girar à volta do mito da beleza, jamais fenecida, mas metamorfoseada, sempre, em flor à beira das águas intemporais?

No campo exuberante da literatura e da teoria da literatura, o duplo reina como tema quase absoluto, em todo caso reiterado, em todas as eras literárias. No fundo, no fundo, o que é a literatura, senão a representação de algo, o espelho de um real, a construção simbólica da realidade, o outro do real, a mimesis da mimesis da mimesis, tal qual a rosa infundável de Gertrud Stein?? O que é o signo – lingüístico, literário e não-verbal –, senão algo vicário, a marca de uma ausência, a presença de um objeto, o duplo de uma coisa? Tanto a semiologia quanto a semiótica definem-se como “ciência dos signos”, embora haja diferenciações – dualidades – de concepção do signo em Saussure, lingüista suíço, fundador da semiologia, e Peirce, lógico-matemático norte-americano, inaugurador da semiótica. Contrariamente ao aspecto triádico da semiótica peirceana, ocorre, na vertente saussureana da semiologia, fundada na lingüística (o outro dessa semiologia), um lúcido dualismo, patente no signo, composto de significante e significado e nas categorias duais: diacronia e sincronia; denotação e conotação; paradigma e sintagma; conteúdo e expressão; língua e linguagem; univocidade e pluralidade; metonímia e metáfora; monologia e dialogia; sistema e sintagma; paradigma e sintagma; código e sistema. Podem, portanto, Ducrot e Todorov considerar que “a relação de significação é em certo sentido contrária à identidade a si; o signo é, simultaneamente, marca e falta: originalmente duplo” (DUCROT e TODOROV, 1988, p. 102). Questões metodológicas básicas da teoria da literatura, como a mimesis, a representação, o simulacro, o intertexto, a paráfrase, a paródia, a estilização, a citação, o plágio guardam íntima analogia com a questão do duplo, especular e espetacular (MUCCI, 1994). Questão fulcral da moderna teoria da literatura, a intertextualidade, postulada, na esteira do formalista russo Bakhtine, por Julia Kristeva, concebe-se “*comme mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte. A la place de la notion d'intersubjectivité s'installe celle d'intertextualité, et le langage poétique se lit, au moins, comme double*” (KRISTEVA 1969, p. 146). Portanto, estabelece-se, pelo intertexto, o jogo especular dos textos, em que o texto literário tem a natureza de palimpsesto, sobre o qual se sobrepõem camadas de textos, configurando a *mise en abyme*. Pondera Vítor Manuel de Aguiar e Silva que esta função dual desempenhada pela intertextualidade, nuns casos fortalecendo e convalidando a homeostase do sistema literário, noutros casos contribuindo para a sua alteração e até a sua subversão, só aparentemente é contraditória, pois que representa uma manifestação específica da lógica profunda e da dinâmica de todos os sistemas semióticos culturais (AGUIAR E SILVA, 1983, p. 633).

Arte em tensão, a literatura ostenta um caráter de duplo, até porque seu signo verbal inscreve-se, *de iure et de facto*, no campo da conotação, que é o sentido outro do sentido canônico, dicionarizado, estabelecido; porque dotado de extrema ambigüidade, o texto literário sobrevive a leituras atemporais. Em literatura, o sentido não é único, mas duplo, resultando de uma dupla estratégia. Figuras de linguagem podem ser consideradas como outras tantas facetas do duplo: a inversão, o quiasmo, a redundância, a repetição, a recorrência, enfim, formas que o signo estrutura para indiciar-se no outro, reduplicação de si, numa espiral textual. As quatro nucleares figuras de linguagem – a metáfora, a metonímia, a sinédoque, a ironia – têm, no jogo do duplo, o seu fundamento. Perde-se na noite dos tempos (e, aqui, lanço mão de um clichê, clichê que é reduplicação do já dito; para libertar a energia no clichê é necessário o

encontro de um outro clichê, considera Marshall McLuhan) o uso da alegoria, figura maior da retórica, confundindo-se com o uso das figuras míticas e dos mitos, na medida em que cada qual conhece o outro à sua imagem e semelhança. Conforme Foucault, "(...) a essência da retórica está na alegoria (FOUCAULT, 1988, p. 22-23). Pela alegoria, representa-se, por algo de concreto, uma abstração, como ensina Massaud Moisés:

Etimologicamente, a alegoria consiste num discurso que faz entender outro, numa linguagem que oculta outra. (...) Podemos considerar alegoria toda concretização, por meio de imagens, figuras e pessoas, de idéias, qualidades ou entidades abstratas. O aspecto material funcionaria como disfarce, dissimulação, ou revestimento, do aspecto moral, ideal ou ficcional (MOISÉS, 1985, p. 15).

Assim, miticamente, o Amor é figurado por Eros ou Cupido e sua mãe por Afrodite ou Vênus, e o instinto bélico ou guerreiro por Ares ou Marte; também, eticamente, forças instintivas ou naturais, o Bem e o Mal, as Virtudes e os Vícios são alegorizados, num jogo de máscaras, onde o discurso literário remete a outro discurso, latente, subliminar, subreptício. Ao fim e ao cabo, todo texto configura-se como uma alegoria da própria literatura, por sua vez alegoria do real, numa *mise-en-abyme* ou jogo de espelhos, em que o sujeito corre o risco de marear-se ou afogar-se. Mais que oferecer apoio ao sujeito, enredado em suas malhas fascinantes, a literatura propicia uma maior deriva, feliz deriva (*oh felix culpa*), tantos os espelhos, tantos os reflexos do outro, tantas as reverberações no outro. *Je est un autre*, eis o eco (som duplo) que todo texto produz. Se narrar é narrar-se, a narrativa – forma fecunda da literatura – articula, muitíssimas vezes, o jogo do duplo, como no caso em que o narrador se dirige a si mesmo como a um duplo, estratégia usada por escritores, como Michel Butor, em *Modification*, e Georges Perec, em *Un homme qui dort*.

Ciência fundada na mitologia grega (Édipo, Narciso...), a psicanálise freudiana revelou que a personalidade tem um duplo: o consciente e o inconsciente; segundo Gadamer, "reconhecer o próprio no estranho e torná-lo familiar é o movimento fundamental do espírito, cujo ser não é senão retorno a si próprio desde o ser outro" (GADAMER, H.-G., 1988, p. 43)..

Duplos, ou não, da literatura, as outras artes encontram, igualmente, na alegoria um recurso rico para a representação; ficando apenas no campo das artes plásticas, citem-se o exemplo da representação romana, através de figuras femininas, em Pompéia, das estações do ano (na música de Vivaldi, as quatro estações alegorizam-se em obra suprema; em "O trenzinho do caipira", de Villa-Lobos, a onomatopéia provoca, numa construção alegórica, o imaginário do fruidor; o "Trem de Alagoas", de Ascenso Ferreira, mimetiza a saga nordestina num tratamento alegórico, exuberante e celebratório; o filme *Adaptation*, de Spike Jonze, promove, em 2003, uma hilariante alegoria do próprio cinema através do jogo cinematográfico do duplo, em que se misturam 'realidade' e ficção, incluindo-se a trapaça do roteirista fracassado e seu irmão gêmeo), bem como, no museu Madame Tussaud, que existe em Londres, Amsterdã, Hong Kong e Las Vegas, em que a multidão de celebridades, imortalizada em estátuas de cera, desde a estátua de Voltaire, na Revolução Francesa, testemunha uma ânsia infinita de duplicidade e fama.

É longo e inesgotável o repertório do duplo na literatura, de que faz prova o recente livro de José Saramago, *O homem duplicado*, em que Tertuliano Máximo Afonso, professor de história, passando por uma crise de depressão, resolve alugar uma fita de vídeo, onde descobre um ator secundário, que é seu duplo. Esse romance do escritor premiado pelo Nobel continua a tessitura do tapete mágico do duplo, onde figuram escritores célebres, como Plauto (autor teatral nascido na Úmbria, em 259/251 a.C.), Camões, Molière, Cervantes, Stevenson, Girardoux, Hakcs, Oscar Wilde (MUCCI, 1994), Jorge-Luis Borges (senhor cego dos labirintos e dos espelhos: *Borges y yo*, *El outro*, *Un doble de Mahoma*, *La Biblioteca de Babel*, *Fragmentos de un evangelio apócrifo...*), Ignácio Loyola Brandão (*O anônimo célebre*). Inventor da forma do soneto, Petrarca cunhou um verso: "*L'amante nella cosa amata si trasforma*", verso esse duplicado, plagiado, parafraseado, entre outros autores ilustres, por Shakespeare, Camões e Barthes, que exclama: "*L'amour fait de moi l'ombre de l'aimé*". Será o amor um jogo de sombras, em que a fobia da separação, a dialética do duplo torna-se diálogo com o outro, que é a encarnação do outro no sujeito? Ao verso iniciático de Rimbaud (duplicado, reduplicado neste ensaio, duplo de outros textos, próprios e alheios) – "*Je est un autre*" – erige-se o contraponto: "*L'autre qui suis moi*", um enunciado igualmente transgressor da sintaxe e da poética. Das alturas de sua sabedoria filosófica, Shopenhauer poderá postular:

“ O mundo é minha representação”. E o cristão aspira à imitação de Cristo, aspiração sintetizada no axioma do apóstolo Paulo: “Já não sou eu quem vive, é Cristo quem vive em mim”.

No mosaico da narrativa do duplo, incrusta-se *A confissão de Lúcio*, de 1914 (SÁ-CARNEIRO, s.d.) do português Mário de Sá-Carneiro, que nasceu a 19 de maio de 1890, em Lisboa, na Rua da Conceição, 93, 3.º, e que se suicidou, depois de escrever várias cartas a seu amicíssimo Fernando Pessoa, em que anunciava seu intento suicida, no dia 26 de abril de 1915, em Paris, no Hotel Nice, de maneira teatral, vestido de *smoking*, diante de José Araújo, o amigo que convidara para assistir ao espetáculo de sua morte. Narciso, que não se metamorfoseou em flor e que se achava feio, uma “esfinge gorda”, Sá-Carneiro deixou, no entanto, uma obra ímpar, em que o jogo do duplo espelha uma forma, jamais esgotada. Poema em prosa (o texto põe em jogo o verso e o reverso, encena a prosa e a poesia, dupla forma textual), *A confissão de Lúcio* apresenta os fatos “objetivamente”, como se fora possível, na ficção, alguma objetividade, ostentando o narrador-protagonista a impassividade de um estóico. Nenhuma objetividade existe, quando a narrativa se desenvolve na primeira pessoa, operação em que o sujeito que narra se coloca inteiro, representando um papel: o narrador é o outro daquele que escreve, ficcionaliza, “outra-se” (Fernando Pessoa). Signo sob o signo de Narciso, Sá-Carneiro encarna Pessoa, o artista das 1001 faces e disfarces; terá ele, o juveníssimo Mário, se matado para que pudesse expandir-se seu outro eu – Fernando Pessoa -, em pessoas?

Definitivamente, o jogo especular do duplo decanta um espectro de mistérios, que nossas vãs mitologia e literatura jamais poderão desvendar. Resta-nos, sempre, o gozo de haver contemplado um momento perene da beleza, urdida pela arte: “ *A thing of beauty is a joy for ever* ” (John Keats).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR E SILVA, Vítor Manuel de. *Teoria da literatura*. 7.ed. Coimbra: Almedina, 1983.
BARTHES, Roland. *L'obvie et l'obtus: essais critiques III*. Paris: Seuil, 1982.
BOSI, Alfredo. *Reflexões sobre a arte*. 3.ed. São Paulo: Ática, 1989.
DUCROT, Oswald. e TODOROV, Tzvetan. *Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1988.
FOUCAULT, Michel. *Ceci n'est pas une pipe*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.
GADAMER, Hans. *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme, 1988.
HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : o jogo como elemento da cultura*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.
KRISTEVA, Julia. *Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil, 1969.
MUCCI, Latuf Isaias. *Ruina & simulacro decadentista*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.
PLATÃO. *Diálogos*. São Paulo: Cultrix, s.d.
SÁ-CARNEIRO, Mário de. *A confissão de Lúcio*. Porto: Anagrama, s.d.

Latuf Isaias Mucci

Pós-doutor em Letras Clássicas e Vernáculas (USP). Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte (UFF).

proflatuf@saquarema.com.br

proflatuf@uol.com.br