

O riso literário na obra de Adriana Falcão

Literary laughter in the work of Adriana Falcão

Concísia Lopes Santos*
ccslsantos@yahoo.com.br
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

RESUMO: A obra da escritora brasileira contemporânea Adriana Falcão é fortemente permeada por diversos recursos literários que levam ao riso, como os exageros, as ironias, as piadas, a comédia, as quebras de expectativa e de estereótipos, o humor, o jogo de palavras, os jogos de linguagem, as personagens risíveis etc. Isso nos leva a afirmar que a autora se utiliza do riso literário, aqui entendido como aquele produzido a partir de uma escrita literária, proveniente da subjetividade da escritora. Para compreender como isso ocorre, procuramos pensar dois desses elementos a partir do romance *Luna Clara e Apolo Onze* (2002), a saber: o risível das palavras e o risível das personagens. Para isso, utilizaremos Henri Bergson (1991) como referencial teórico para pensar o riso e esses elementos. Trata-se de um estudo exploratório, buscando mostrar como se constitui o riso na obra em análise; qualitativo, com resultados valorativos; bibliográfico e comparativo.

PALAVRAS-CHAVE: Adriana Falcão. *Luna Clara e Apolo Onze*. Riso.

ABSTRACT: The work of contemporary Brazilian writer Adriana Falcão is strongly permeated by several literary resources that lead to laughter, such as exaggerations, ironies, jokes, comedy, breaks of expectations and stereotypes, humor, the play on words, language games, laughable characters, etc. This leads us to affirm that the author uses literary laughter, here understood as that produced from a literary writing, derived from the subjectivity of the writer. To understand how this occurs, we tried to think of two of these elements from the novel *Luna Clara and Apolo Onze* (2002), namely: the laughability of the words and the laughability of the characters. For this, we will use Henri Bergson (1991) as a theoretical framework to think about laughter and these elements. It is an exploratory study, seeking to show how laughter is constituted in the work under analysis; qualitative, with evaluative results; bibliographic and comparative.

KEYWORDS: Adriana Falcão. *Luna Clara and Apolo Onze*. Laughter.

* Possui graduação em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas (2006), Especialização em Língua Portuguesa - Leitura, produção de texto e gramática (2008) e Especialização em Literatura Afro-brasileira (2015), Mestrado e Doutorado em Estudos da Linguagem - Literatura Comparada (2010/2019) – todos pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Atualmente é professora adjunta na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte da área de Teoria da Literatura no Departamento de Letras Estrangeiras do Campus Avançado de Pau dos Ferros. Desenvolve pesquisa e extensão na área de literatura, especialmente em Literatura Brasileira Contemporânea, Literaturas Africanas de Angola e Moçambique e Literatura Infantojuvenil Brasileira e Africana de Língua Portuguesa.

Introdução

Começamos por afirmar que a escritura de Adriana Falcão é fortemente permeada por diversos recursos literários que levam ao riso, como os exageros, as ironias, as piadas, a comédia, as quebras de expectativa e de estereótipos, o humor, o jogo de palavras, os jogos de linguagem etc. Isso nos leva a afirmar que a autora se utiliza do riso literário, aqui entendido como aquele produzido a partir de uma escrita literária, proveniente da subjetividade da escritora.

Várias são as premissas que orientam o pensamento sobre o riso na contemporaneidade. Segundo a historiadora brasileira Verena Alberti, no seu livro *O riso e o risível na história do pensamento* (1999), o pensar o riso foi sempre uma tomada de posição ou de posicionamento do objeto de estudo num intermédio entre a razão e a não-razão. Isso porque o riso é, para uns, algo racional e difere o homem dos animais, ao mesmo tempo em que é, para outros, próprio da “loucura” e, portanto, não é comum a Deus.

O riso começou a ser pensado já na Antiguidade Clássica. Nesse período, o riso começou a ser definido como uma espécie de paixão da alma, ideia que se estendeu pelas teorias sobre o assunto até o século XVIII, aproximadamente. São quatro as perspectivas para a explicação do riso no pensamento Clássico, segundo Alberti (1999): a ética, a poética, a retórica e a fisiológica.

Para Platão, a compreensão da questão que envolve o riso e o risível passa pela comédia. O risível seria, portanto, um vício que se opunha de forma direta à recomendação feita pelo oráculo de Delfos: “conhece-te a ti mesmo”. Desse modo, torna-se risível aquele que não se conhece profundamente e que, portanto, é vítima de ilusão, seja do ponto de vista da fortuna, do corpo ou das qualidades da alma. Aliado a este estaria outro, aquele que ri. Este sofreria do mal da inveja, que estaria misturada ao riso, ao prazer e à dor.

Aristóteles, na sua *Poética* (1991) não define, porém, o que fundamenta o riso, diz apenas que o cômico é um efeito pouco importante, incapaz de produzir terror ou piedade; não sendo, portanto, capaz de levar ao *pathos* trágico. O cômico, na *Poética*, não estaria ligado às questões das paixões, mas à questão da *poièsis*. Ele não é o objeto do riso, mas da *mimesis* que o gênero comédia consegue realizar.

Em algumas passagens de sua *Retórica*, Aristóteles fala sobre o riso e o risível. Para ele, as coisas risíveis estariam nos homens, nos discursos e nos atos. O riso

está relacionado ao jogo, à festa e ao repouso. O agradável é tudo aquilo que produz prazer, o qual corresponde ao que é natural ou habitual, feito sem coerção ou necessidade e que é inato, sem sofrimento. O riso e o risível estariam propícios à calma e à amizade e pode ser um recurso estilístico utilizado pelo retórico em seus discursos. Como no tempo da narrativa literária, ou mesmo de uma gargalhada, nos transportemos por lapso e cheguemos aos estudos sobre o riso dos anos finais do século XIX.

Henri Bergson – filósofo francês – no seu clássico *O riso: ensaio sobre a significação do cômico* (1991) – clássico estudo de 1899 sobre o riso – como fizeram vários estudiosos do tema, também reconhece a dificuldade de uma definição para o riso, uma vez que ele escapa sempre das especulações sobre seu significado. Para ele, o riso é algo humano, próprio de sua natureza. Assim, o homem não deveria ser entendido apenas como o único animal que ri, mas também como aquele que faz rir.

Para Bergson, o riso é, em geral, acompanhado pela insensibilidade, tendo a indiferença como meio natural, pois certamente não se ri daquilo que suscita piedade ou afeição. O riso é uma inteligência. Ele exige uma anestesia momentânea do coração, dirigindo-se à inteligência pura. Necessita de um eco, do riso de um grupo. Para Bergson (1991, p. 15-16), “numa sociedade de inteligências puras provavelmente deixaríamos de chorar, mas talvez continuássemos a rir”. É preciso que o riso mantenha contato com outras inteligências para que se possa saborear o cômico, o qual não ocorre se nos sentimos isolados.

[...] o riso subentende um acordo prévio implícito, uma cumplicidade quase, diria eu, com outros que, reais ou imaginários, também riem. [...] Para compreendermos o riso, temos de o repor no seu meio natural, que é a sociedade; temos sobretudo de determinar a sua utilidade de função, a sua função social. [...] O riso deve dar resposta a certas exigências da vida em comum. O riso deve ter uma significação social (BERGSON, 1991, p. 16-17).

O riso é entendido por Bergson como uma manifestação negativa que surge para corrigir o cômico. “Cômico e riso, para ele, são, respectivamente, um desvio negativo e sua sanção funcional que restabelece a ordem da vida e da sociedade” (ALBERTI, 1999, p. 184). Esse argumento defendido por ele reafirma o que se dizia há mais de um século antes de sua escritura nas discussões que tratavam do riso e

de sua aplicação. Poder-se-ia compreender o riso, então, como algo propriamente humano e, por isso, social.

De modo esquemático, pode-se dizer que, para as teorias clássicas, o riso e a gravidade coincidem com a verdade, de modo que o não-sério (o espaço do riso) é o não-verdadeiro. Na abordagem moderna, o sério e a gravidade não coincidem mais com a verdade; o riso continua a ser o não-sério, mas isso, agora, é positivo, porque significa que ele pode ir além do sério e atingir uma realidade “mais real” que a do pensado. O não-sério passa a ser mais “verdadeiro” que o sério, fazendo com que a significação do riso se torne mais fundamental (ALBERTI, 1999, p. 197).

Há risível, por exemplo, nas personagens e em suas ações, na linguagem, na ilustração de um texto literário. Esses elementos compõem o que chamaremos aqui de riso literário na escritura de Adriana Falcão. Por risível será compreendido, aqui, aquilo ou aquele “que provoca riso; ridículo; cômico; que é motivo de riso”.

Considerando-se que risível se diz do objeto do riso, aquilo de que se ri e que esse risível pode ser encontrado nas expressões da língua, nos procedimentos usados pelo escritor, nas personagens criadas para a obra, nas coisas, nas palavras, nos diferentes gêneros literários, procura-se, neste estudo, identificar e analisar dois dos elementos que se caracterizam como risíveis nas obras da autora: o risível das palavras e o risível das personagens no romance *Luna Clara e Apolo Onze* (2002), de Adriana Falcão.

1 Risíveis das palavras

Como afirma Johan Huizinga - professor e historiador holandês – em seu *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (2007), a linguagem, assim como outras atividades humanas, é inteiramente marcada pelo jogo; foi ela o primeiro instrumento forjado pelo homem a fim de poder comunicar-se.

É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza (HUIZINGA, 2007, p. 07).

Segundo o filósofo francês Gilles Deleuze, em *Lógica do sentido* (2011, p. 187), “são os acontecimentos que tornam a linguagem possível. Mas tornar possível não significa fazer começar. Começamos sempre na ordem da palavra, mas não na da linguagem, em que tudo deve ser dado simultaneamente, em um golpe único”.

O acontecimento pertence à linguagem e a habita de tal maneira que não existe fora daquilo que o exprime, mas sem confundir-se com ela, dando-lhe fundamento e condição, uma vez que possui um atributo especial, dialético, noemático, incorporal. “Tornar a linguagem possível significa isto: fazer com que os sons não se confundam com as qualidades sonoras das coisas, com o burburinho dos corpos, com suas ações e paixões” (DELEUZE, 2011, p. 187). A linguagem torna-se, então, “a manifestação de um sujeito que se exprime” (DELEUZE, 2011, p. 187).

A linguagem cria as palavras para dar nomes às coisas, para que exista a comunicação. Esta, por sua vez, permite ao escritor criar novos sentidos e novas maneiras de empregar essas palavras, de explicá-las, como faz Adriana Falcão.

Devido grande parte dos efeitos risíveis na construção do riso literário em Adriana Falcão ser produzida pela maneira como ela utiliza as palavras, dar-se-á destaque aqui ao risível criado pela linguagem e ao risível que a linguagem cria.

O risível criado pela linguagem é aquele que pode ser transposto de uma língua para outra (apesar da possibilidade de se perder parte do seu sentido quando passa de uma cultura a outra). Vários recursos do riso literário podem ser utilizados na construção desse risível. O texto cria, junto com a imaginação do leitor, o riso.

O risível que a linguagem cria é aquele que se compreende devido à estrutura da frase ou às palavras escolhidas pelo autor do texto, conforme os efeitos de sentido que deseja criar. Trata-se da produção particular do autor que, apoiado em suas subjetividades procura criar o novo a partir do que tem disponível em sua língua. A palavra ou a frase risível, nesse caso, possui um risível independente.

A frase feita é um desses risíveis que a linguagem cria. Em determinadas situações de uma narrativa é possível encontrar uma frase risível por si mesma, comumente conhecida como frase feita.

[...] para que uma frase isolada seja cômica por si própria, uma vez desligada de quem a profere, não basta que seja uma frase feita, é necessário ainda que traga consigo um sinal fazendo-nos reconhecer, sem hesitação possível, que foi proferida de modo automático. E isso só pode acontecer quando a frase contém um absurdo manifesto, ou um erro grosseiro, ou sobretudo uma contradição nos termos. Daí a

seguinte regra geral: Obter-se-á um dito cômico inserindo uma ideia absurda no molde de uma frase consagrada (BERGSON, 1991, p. 74).

Bergson considera que uma frase feita só pode acontecer quando contém um absurdo ou um erro grosseiro ou mesmo uma contradição dos termos. Acrescentemos a essa regra que a frase feita pode se tornar risível também pela criatividade no modo de proferi-la e, especialmente, de modificá-la, não sendo, pois, regida apenas pelo automatismo da fala da pessoa ou personagem.

Adriana Falcão, no *Luna Clara e Apolo Onze*, traz algumas frases feitas circulantes na língua portuguesa, mas revestindo-as de uma nova maneira de dizer, como o fazem os falantes da língua, uma vez que esta é também viva.

Um bom exemplo é a jaculatória – oração breve ou invocante, comum entre os católicos, no começo ou no final de suas preces – usada, geralmente, em momentos de emergência pelas personagens do romance. Um exemplo comum de jaculatória é aquele que roga à Nossa Senhora. A santa é especificada por vários nomes, como Nossa Senhora do Bom Parto (usada na hora de um parto), Nossa Senhora do Perpétuo Socorro (num pedido de ajuda), Nossa Senhora Desatadora dos Nós (para resolver um problema de difícil solução), Nossa Senhora da Boa Morte (numa oração pelos agonizantes) – há mais de cem nomes dedicados à Nossa Senhora pela igreja católica. Os adolescentes também criam suas santas, como a Nossa Senhora da Bicicletinha, Nossa Senhora das Grifes, para quem apelam através de jaculatórias em situações de dificuldade.

No romance, Adriana Falcão também inova, ampliando (e muito) a lista de nomes dados à Santa. Para cada santa que cria há uma jaculatória diferente, de agradecimento, de pedido ou mesmo de comentário do narrador:

“Obrigada minha Nossa Senhora Do Falta Bem Pouquinho’, Aventura corria e pulava apressada, só faltava um pedaço, uma ponte e outro pedaço para rever Doravante” (FALCÃO, 2002, p. 43). “Quando achou um monte de capim-santo atrás da cabana, pensou: ‘Obrigado minha *Nossa Senhora da Comida Gostosa Para Quem Tem Muita Fome!*’” (FALCÃO, 2002, p. 64). “Minha *Nossa Senhora das Palavras*, como é que se define o que Doravante, Luna Clara e Equinócio sentiam?” (FALCÃO, 2002, p. 272).

Observando-se esses, entre outros tantos trechos que podem ser retirados do romance, é possível reconhecer que as jaculatórias criadas pela autora são risíveis

pela quebra do comum nos nomes das santas invocadas, não pelo automatismo dessa invocação. A expressão já canonizada é reinventada pelas falas das personagens de acordo com as situações por elas vividas na narrativa.

Em cada uma dessas situações as orações fervorosas o leitor é levado ao riso, especialmente pelo inusitado dos nomes dados à Virgem, que saem do lugar-comum. Para Bergson, utilizar-se de palavras ou séries de palavras repetindo-as num novo tom ou meio, invertê-las ou misturar seus significados é cômico porque trata a vida mecanicamente. Consideramos o inverso: essas palavras tornam-se risíveis quando utilizadas de maneira criativa, inusitada, saindo do seu uso comum, cotidiano, chegando mesmo ao insólito. Isso só é possível quando seu autor ou autora se expressa subjetivamente, deixando a mecanicidade das ações. O inusitado não vem da mecânica, mas da inovação criativa de seu locutor.

Outro exemplo do risível que a linguagem cria é o trocadilho, no qual duas ideias diferentes e de sentidos independentes conseguem justapor-se ou sobrepor-se ao jogar com os sons das palavras.

Neste caso é de fato a mesma frase que parece mostrar-nos dois sentidos independentes, mas trata-se apenas de uma aparência, e na realidade há duas frases diferentes, compostas de palavras diferentes, que fingimos confundir a favor da circunstância de elas soarem do mesmo modo ao ouvido (BERGSON, 1991, p. 79).

No romance *Luna Clara e Apolo Onze*, Adriana Falcão brinca com a língua portuguesa utilizando-se da semelhança de sons de palavras diferentes e da diferença de sentidos de palavras iguais.

A velha só exigia exigências difícilimas.
Naquele dia, por exemplo, Imprevisto e Poracaso estavam em cima da figueira colhendo figas para a patroa.
Era meio impossível, raciocinavam.
Figueiras não dão figas.
Dão?
Não.
Dão figos.
Então.
Estavam com um problema enorme (FALCÃO, 2002, p. 59-60).

Observe-se o trocadilho criado com as palavras figo e figa. A semelhança entre as duas palavras permite a brincadeira com a língua e o aumento da dificuldade para os dois atrapalhados.

Uma conversa também permite um novo trocadilho:

No dia 23 de janeiro daquele ano, quando Luna Clara completou três meses, Apolo Onze comemorou seu primeiro aniversário.

[...]

Aventura completava vinte anos naquele dia.

- Que coincidência! Estão cantando parabéns pra você, Aventura.

- É claro que não é pra mim, Odisseia.

- Eu não disse que era pra você. Disse que estão cantando “parabéns pra você”, só isso.

- Você, no caso, deve ser aquele menino que nasceu em Desatino do Sul no ano passado – Divina concluiu (FALCÃO, 2002, p. 117).

O trocadilho nessa conversa está na expressão “parabéns pra você”. No seu primeiro aparecimento, a fala de Odisseia dá a entender que o canto é para sua irmã Aventura, mas ao explicar, no segundo aparecimento, o destaque dado pelas aspas ao nome da canção desfaz a afirmação feita inicialmente. É por meio do trabalho com as regras da língua – pontuação – que se cria o risível na conversa. O nome da tradicional canção de aniversário usada em uma ou outra frase dá a ela um caráter risível e isso possibilita a brincadeira e é capaz de levar ao riso.

Não foi difícil para Aventura convencer o resto da família a ficar em Desatino do Norte.

Divina e Odisseia acharam ótimo. Se ficasse ali não estavam tão longe assim dos seus quase namorados. Quem sabe, por acaso, eles não fugiriam da patroa ainda e chegariam lá de imprevisto qualquer dia? (FALCÃO, 2002, p. 113).

Nesse outro trecho o trocadilho acontece considerando-se os nomes dos dois pretendentes às mãos de Odisseia da Paixão e Divina Comédia da Paixão – Imprevisto e Poracaso – e seus respectivos usos na construção de frases da língua portuguesa – por acaso (expressão adverbial de modo) e imprevisto (adjetivo que caracteriza aquilo que não está previsto). Ao usar esses termos fazendo alusão aos nomes das personagens, o risível se instala no período.

“Desatino do Sul parou para a festa que começou no dia em que Apolo Onze nasceu e depois não parou mais” (FALCÃO, 2002, p. 20). Nesse exemplo a brincadeira surge a partir do verbo “parou”, criando homônimos perfeitos. No primeiro

aparecimento, “parou” significa “cessar, deixar de fazer algo, interromper”; já no segundo, “parou” quer dizer que não teve mais fim, não acabou jamais. Ao se dar conta dessa brincadeira o leitor vai ao riso.

“Leuconíquio não ia ter cara de voltar para Desatino do Norte e dar de cara com os dois” (FALCÃO, 2002, p. 209). Nesse outro trecho o mesmo jogo acontece. A palavra “cara” permite a criação de homônimos perfeitos: mantém-se o som e a escrita, mas o sentido é modificado. “Não ter cara” significa não ter coragem de fazer algo; “dar de cara” quer dizer esbarrar, encontrar alguém. O trocadilho novamente é criado pelas possibilidades que a língua portuguesa permite.

2 Risíveis das personagens

Considera-se, pois, que “as atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na medida exata em que esse corpo nos faz pensar numa simples mecânica” (BERGSON, 1991, p. 29), desde que o leitor/expectador compartilhe da mesma imagem criada pelo autor. Essa mecânica é capaz de gerar variados efeitos risíveis e divertidos quando está presente nas ações praticadas por uma personagem numa história, por exemplo. Isso se compreendemos a pessoa ou personagem como um ser vivo que, enquanto tal costuma apresentar movimentos diferentes sucessivamente, sem repetições tão marcantes.

Costuma-se esperar que a atitude de uma pessoa mude sempre, sem repetições de gestos. Assim também se espera das personagens em uma narrativa. As ações dessa personagem devem ser animadas como ela, como a vida, em constante mudança. Mas, de repente, essa personagem começa a repetir sempre o mesmo movimento, de cabeça, por exemplo. Essa repetição, percebida pelo leitor, passa a ser entendida como um mecanismo de funcionamento automático e, quando retornar no momento em que se espera pelo observador, o levará ao riso.

Nesse momento os papéis parecem se inverter ou mesmo se fundir. O observador/leitor, que avaliava a repetição mecânica da pessoa ou personagem que observava, se distrai. Nesse momento, o mecânico também se instala nele, uma vez que se condiciona a esperar pela repetição do sujeito/personagem observado, praticando ações também repetidas. O riso perde, então, seu caráter corretivo, pois a repetição e rigidez passam também a fazer parte daquele que ri. O sujeito que ri, torna-se também risível.

Adriana Falcão, em suas histórias, brinca com atitudes, gestos e comportamentos de suas personagens, aproximando-as o máximo possível de pessoas com as quais convivemos. O comportamento humano é tratado por ela de forma engraçada, mas aproximando-se do ser humano. Ao fazer essa aproximação, ela desencadeia a discussão do familiar e do estranho, ou do estranho familiar.

A personagem cômica é com frequência uma personagem com a qual começamos por simpatizar materialmente. Quero eu dizer que nos pomos por um instante muito breve no seu lugar, que adotamos os seus gestos, as suas palavras, os seus atos, e que nos divertimos com o que nela há de risível, a convidamos, em imaginação, a divertir-se conosco [...] (BERGSON, 1991, p. 122).

É possível a simpatia com uma personagem risível por vermos nela algo que nos diverte, que nos causa simpatia, pois podemos nos imaginar em seu lugar, ou convivendo com ela no dia a dia. Não é incomum, por exemplo, que passemos a repetir seu bordão, quando ela o possui, em nossas falas, com o fim de tornarmo-nos também engraçados. Podemos trazer essa personagem para nossa imaginação e para nossa vida. Enquanto leitores, criamos, às vezes, uma figura amiga.

A arte do cômico não consiste apenas em criar personagens com atitudes mecanizadas ou em compor ditos de espírito. O mais difícil é torná-los aceitáveis. E só são aceitos quando nos parece que resulta de um estado de alma ou que se encaixa em alguma circunstância, quando compreendemos sua coerência: “Ora a fantasia cômica é deveras uma energia viva, planta singular que vigorosamente nasceu nas zonas pedregosas do solo social, enquanto espera que a cultura lhe permita rivalizar com os mais refinados produtos da arte” (BERGSON, 1991, p. 48). Para isso, o autor que se utiliza do cômico elabora diferentes artifícios, o meio do caminho entre a natureza e a arte, para compor sua subjetividade, sua mitologia particular e conseguir produzir o riso através deles.

Em vários de seus livros, especialmente no que se coloca em análise, Adriana Falcão cria personagens risíveis, como o distraído, o ironista, o gozador, o chistoso, o fantoche, além de tipos menos exemplares, como o mal-humorado, o embusteiro, por exemplo.

Em *Luna Clara e Apolo Onze*, é na personagem de Seu Erudito que encontramos o distraído.

A distração pode ser entendida como uma rigidez mecânica que uma pessoa ou uma personagem extrai do mais profundo do seu ser através de atitudes naturais, cujas diferentes ocasiões permitem que se renove e se manifeste sempre no exterior. “Por consciente que possa estar do que diz ou do que faz, se for cômica será porque existe um aspecto de sua pessoa que ela ignora, um lado pelo qual escapa a si própria: e é só por isso que nos faz rir” (BERGSON, 1991, p. 95).

Naquele tempo, Seu Erudito, avô de Luna Clara, vivia pelo mundo com suas três filhas, colecionando histórias.

Valia tudo: mitos, novelas, lendas, fábulas, romances reais ou não, ou em prosa ou em verso, era indiferente.

Já tinha colecionado até ali 8.451 histórias de amor, 7. 198 de aventura, 27 de terror, 3.012 comédias e 1.890 tragédias.

Contando com as 25.000 histórias que ele já sabia antes, sua coleção totalizava 45.578 histórias variadas.

Desde que ficou sozinho com aquelas três meninas para criar, Seu Erudito pegou essa segunda mania: andar, andar, andar, andar. (A primeira mania era botar nome de livros nas filhas.) Parecia até que ele tinha um bicho andador dentro dele. Não conseguia ficar parado sempre só numa cidade.

- Gosto muito de quatro coisas na vida – ele dizia. – Das minhas três filhas, das minhas quarenta e cinco mil quinhentas e setenta e oito histórias, de romãs e das minhas andanças.

Ninguém nunca entendeu muito bem aquela conta (FALCÃO, 2002, p. 33).

Seu Erudito é uma personagem sempre ocupada com suas histórias, herdadas de seu avô Arcaico, o Antigo. Ele vive pensando no que já leu, já viveu, já escutou, enfim, no que já passou, adaptando-se ao passado, distraíndo-se com ele, vivendo o momento presente como paralelo à sua realidade daquele momento atual.

Sua distração é acentuada pelo comentário do narrador sobre as quatro coisas de que ele mais gosta na vida: “- Gosto muito de quatro coisas na vida – ele dizia. – Das minhas três filhas, das minhas quarenta e cinco mil quinhentas e setenta e oito histórias, de romãs e das minhas andanças”. A distração de Seu Erudito é tão grande que ele não percebe que seus cálculos não coincidem com os elementos enumerados, nem que esses elementos não compõem um conjunto convencional. Seu Erudito, como a personagem borgiana, também enlouquece as taxionomias.

O narrador, ao destacar a erudição de Seu Erudito parece exercer uma crítica irônica a esse papel ligado às chamadas culturas de elite reacionárias, detentoras de pretensos saberes, comentários de leituras reprodutoras, a fim de estabelecer uma função de autoridade soberana, equivalente à do Arconte no plano do Arquivo.

Em outro momento da narrativa Seu Erudito continua fazendo uma das coisas que mais gostava de fazer: andar.

Seu Erudito é que não se conformava com a falta de Pilhério. Nem com aquela vida parada.

O bicho andador que morava dentro dele era realmente muito agoniado.

O jeito era andar em círculos.

Odisseia, divina e Aventura faziam novenas para Pilhério voltar, arrumavam o curral, nove dias, lavavam roupa, mais nove, faziam café, geleia, almoço, gelatina, falavam conversas de moças, haja novena, e a barriga de Aventura crescia.

No começo ainda deu para disfarçar, mas logo as duas irmãs, que não eram bestas nem nada, começaram a desconfiar que iam ser tias.

Um dia Seu Erudito, que não pensava em outra coisa a não ser em Pilhério, olhou para Aventura e perguntou:

- Você comeu uma melancia?

la ser avô! Nem acreditava (FALCÃO, 2002, p. 87-88).

Seu Erudito andando em círculos não causaria riso pelo simples fato de assim permanecer andando ao redor de um mesmo ponto. Ri-se pelo fato de ele fazer isso involuntariamente, graças ao “bicho andador” que mora dentro dele. Aliada a isso, vem a preocupação com seu amigo, o papagaio Pilhério. Este é a pilhéria que falta a Seu Erudito, um homem cheio de conhecimentos, muitos deles muito sérios.

Durante o tempo em que estavam presos no Vale da Perdição, no Meio do Mundo, sem ter com atravessar o rio para o lado de Destino do Norte, durante a construção da nova ponte por Imprevisto e Poracaso, Seu Erudito não se dá conta dos fatos mais óbvios, especialmente devido à sua distração:

Novena disso, novena daquilo, novena daquilo outro e a ponte não ficava pronta nunca.

A razão disso é que a gentileza de Imprevisto e Poracaso foi desvirando amizade e foi virando interesse, que virou exagero, que virou paixão mesmo.

Eles então resolveram desconstruir à noite o que tinham construído de dia, só para Divina e Odisseia não irem mais embora.

Estava ótimo daquele jeito.

Na hora do jantar, todos em volta da fogueira, pão quentinho, geleia, sopa, suco de figo, gelatina, conversa jogada fora, aqueles dois nunca foram tão felizes.

E, convenhamos, perder a felicidade não é nada agradável.

Haja vista a perda de Pilhério que abalou tanto pai e filhas.

E novena disso, novena daquilo, novena daquilo outro, e a ponte não ficava pronta mesmo.

Até que Seu Erudito começou a achar aquilo meio estranho.

- Tudo que vocês fazem de dia, desfazem à noite!

Atribuía o fato a outro personagem, amigo seu, que adorava pregar peças nos outros. Depois se conformava e continuava a andar em círculos, enquanto Imprevisto e Poracaso recomeçavam a construir tudo de novo.

Todo dia (FALCÃO, 2002, p. 88-89).

Note-se que Seu Erudito desvia toda a sua atenção da obra da ponte para a ausência do seu papagaio amigo Pilhério. Mesmo ao se deparar com uma ação óbvia de enganação por parte de Imprevisto e Poracaso, ele não percebe a estratégia dos dois apaixonados atrapalhados. Ao contrário, atribui o fato a uma personagem do folclore brasileiro: o Saci.

É interessante notar o jogo proposto pelo narrador: “[...] Seu Erudito, que não pensava em outra coisa a não ser em Pilhério”. O jogo de sentido criado pelas expressões “pensar” X “não pensar” reforça a distração que sai do Seu Erudito e chaga ao próprio narrador. Essa preocupação não o deixa perceber que sua filha está grávida e que sua barriga cresce continuamente, dia a dia, até chegar ao ponto máximo de perguntar-lhe se havia comido uma melancia.

“Num defeito, ou até mesmo numa qualidade, o cômico é algo por meio do qual a personagem se revela sem o saber, o gesto involuntário, a palavra inconsciente. Toda distração é cômica. E quanto mais profunda for a distração, mais elevada será a comédia” (BERGSON, 1991, p. 95).

Não é apenas a sua pergunta à filha que nos faz rir, mas o que há de involuntário, de distraído na própria pergunta. Assim como o riso não se reduz ao fato de ele andar em círculos, mas a falta de agilidade do corpo, o hábito de estar sempre andando, quando poderia estar ajudando na reconstrução da ponte que os levaria ao destino esperado, por exemplo. O corpo continua realizando o mesmo movimento já acostumado quando a situação pedia que se fizesse algo diferente de andar, isso porque “quando a alma, a graça e a força mais racionais se distraem, a matéria, a natureza e a rigidez aparecem, desencadeando o efeito cômico” (ALBERTI, 1999, p. 187).

A distração parece afetar também o narrador do romance: “Naquele tempo, Luna Clara ainda não existia, e seu futuro avô, sua futura mãe e suas futuras tias andavam pelo mundo guiados por uma bússola que apontava sempre para o Norte” (FALCÃO, 2002, p. 34).

Note-se o que diz o narrador: a família tinha uma “bússola que apontava sempre para o Norte”. Essa afirmativa torna-se cômica pela obviedade da informação,

uma vez que toda bússola aponta para o Norte. Pode, no entanto, gerar dúvida: será que há bússolas que apontam para outra direção? As ciências exatas afirmam que não¹.

Outro exemplo do risível nas pessoas e nas personagens está em seu automatismo profissional. Quando a pessoa passa a preocupar-se com sua forma de agir e com a aplicação das regras de sua profissão, desenvolve um automatismo profissional, comparando-se ao aos hábitos que costuma impingir ao corpo e à alma.

Na literatura, especialmente nas comédias, não faltam exemplos de personagens que levam ao ridículo uma profissão. Pensemos, por exemplo, no padre ou no bispo do *Auto da Compadecida* de Ariano Suassuna, que só pensam em arrecadar dinheiro para a paróquia e a diocese; no médico Diaforius, em *O doente imaginário*, de Molière.

Esse automatismo chega, por vezes, a criar um ridículo profissional reforçado pelo ridículo físico. Bergson (1991, p. 43) chama a atenção ainda para a fala da personagem cômica: “Habitualmente, é no ritmo da fala que reside a singularidade física destinada a completar o ridículo profissional. E, nos casos em que o autor não indica um defeito deste gênero, é raro que o leitor não procure instintivamente introduzi-lo por sua conta”.

Adriana Falcão, no romance *Luna Clara e Apolo Onze*, apresenta ao leitor uma personagem cômica pelo seu automatismo profissional. Trata-se de Leuconíquio.

A única pessoa que lhe deu atenção foi um inventor meio maluco que vendia suas invenções numa carroça velha e feia, que servia de loja, casa e escritório.

Se não inventasse tantas inutilidades, talvez ele ganhasse dinheiro. Mas quem ia querer um espremedor de pedras, uma bicicleta para se andar de costas, um livro sem nenhuma letra, uma música sem nenhuma nota e outras bobagens do tipo?

[...]

Tirou do bolso um cartão de linho com letras douradas e entregou para Doravante.

Leuconíquio Lucrécio de Luxor

Inventor e Importante

- MuitoprazermeunomeéDoravante.

Leuconíquio então se pôs a contar a sua vida num palavreado cheio de proparoxítonas e aumentativos. Era descendente da Baronesa de Luxor, uma mulher magnífica, milionária e célebre que, no passado,

¹ Para a Física, a bússola é um instrumento de orientação baseado em propriedades magnéticas dos materiais ferromagnéticos e do campo magnético da Terra; sua agulha, magnetizada, orienta-se sempre em direção próxima à direção norte magnética da Terra, correspondente ao seu ponto Norte geográfico.

foi a única proprietária da região de Desatino, da Córsega, da Bélgica, dos córregos, dos pássaros, das pérolas e de tudo que era lindíssimo. Relatou que nasceu num castelo monumental, morou em muitas mansões, comeu faisões, usou fraque e cartola, esbanjou moedas de ouro, até que seu pai perdeu tudo na guerra.

[...]

Só não contou que, até ir vender quinquilharias em sua carroça, viveu de vender rifa, bilhete de loteria, terreno que não existia, horóscopo inventado na hora, conselho que não prestava, promessa, corrente, aviso falso e informação errada.

Em vez disso, deu pormenores de sua árvore genealógica e suas tão nobres origens (FALCÃO, 2002, p. 65-66).

Logo no início da descrição da personagem, o narrador o chama de “inventor meio maluco”. Isso já permite ao leitor começar a imaginar a nova figura que entra no enredo. Sua suposta maluquice é reforçada pela listagem dos produtos que já havia inventado. Mas seu automatismo profissional começa a ser reconhecido quando tira do bolso seu cartão de visitas e o entrega a Doravante. Essa atitude é muito comum para os vendedores, prestadores de serviços, profissionais liberais ou autônomos.

Leuconíquio desce do alto de sua aristocracia – “era descendente da Baronesa de Luxor” – para a superfície do trabalho comum, plebeu. Sua fala – “num palavreado cheio de proparoxítonas e aumentativos” – pode ser ligado também às práticas elitistas e beletristas da língua, linguagem e literatura, que muitas vezes se torna apenas pernóstica.

Com o desenrolar do enredo, Pilhério, o papagaio de Seu Erudito, também chega a Desatino do Norte.

A primeira pessoa que ele encontrou na cidade foi um maluco que vendia inutilidades numa carroça. O camarada ficou bastante interessado naquele papagaio tão apapagaiado e se apresentou com uma reverência.

Leuconíquio Lucrecio de Luxor
Inventor e Importante

(FALCÃO, 2002, p. 83).

Nove meses mais tarde, quando Aventura chega a Desatino do Norte, sai pelas ruas desesperada para encontrar Doravante, chega o momento de Luna Clara nascer:

Na falta de médico ou parteira, o homem da carroça, que estava logo ali no quarteirão da frente, veio ser auxiliar de nascimento.

[...]

Aventura pegou o bebê no colo, agradeceu a ajuda, e ele entregou o seu cartão de linho e letras douradas com sua reverência de tataraneto de baronesa.

Leuconíquio Lucrécio de Luxor
Inventor e Importante
(FALCÃO, 2002, p. 99-101).

Pode-se observar nos dois últimos trechos retirados do romance a repetição automática de Leuconíquio: entregar seu cartão de linho com letras douradas a toda e qualquer pessoa (ou papagaio) que encontra, como uma mulher que acaba de dar à luz no meio da rua, sem considerar a situação que vivenciam. É assim que se torna uma personagem risível, pela mecanicidade de suas ações e pelo absurdo delas, especialmente por sugerir a mecânica de acontecimentos especificamente humanos.

O risível na personagem Leuconíquio está principalmente nos seus gestos. Deve-se entender gestos, aqui, como “movimento do corpo, principalmente dos braços, da cabeça e dos olhos, que acompanha a fala, para exprimir ideias e sentimentos; gesticulação; modo de se apresentar; maneira de se manifestar; ação, atitude, procedimento”. O gesto, como diz, Bergson, (1991, p. 93), “é uma parte isolada da pessoa que se exprime, às escondidas ou pelo menos à margem da personalidade total”, como se fosse algo inconsciente, automático.

O seu movimento repetitivo de entregar seu cartão a quem encontra, seguindo-se de sua auto apresentação é, já, um gesto risível. Esses gestos manifestam o estado interior da personagem: “Qualquer profissão especial dá aos que nela se encontram certos hábitos de espírito e certas particularidades de caráter graças aos quais os seus membros se parecem uns com os outros, e graças aos quais se distinguem também das outras pessoas” (BERGSON, 1991, p. 112).

Para reforçar sua profissão e importância, devidamente impressas no cartão – “Inventor e Importante” – Leuconíquio sempre passa a detalhar sua vida e sua árvore genealógica “num palavreado cheio de proparoxítonas e aumentativos”. O narrador, ao contar esses detalhes cria no leitor a imagem de uma figura de fala e gestos grandiloquentes, os quais combinariam com sua personalidade.

A última parte do trecho literário supracitado ajuda o leitor a finalizar a figura que cria do Leuconíquio: era um mero mascate, com manias de grandeza e importância que, para chegar onde se encontrava naquele momento, já havia, inclusive, enganado pessoas. Ao imaginá-lo assim, o leitor ri da figura que cria, pois

aproxima o moral e o corpo da personagem no romance, os quais parecem pertencer a seres diferentes ocupando um mesmo espaço.

Esse automatismo profissional vem associado à vaidade, especialmente àquela que uma profissão “exige”, a chamada vaidade profissional:

A vaidade tenderá de resto a tornar-se aqui *solenidade* na medida em que a profissão exercida contiver uma dose maior de charlatanismo. Porque é um fato digno de nota que quanto mais contestável for uma arte, mais os que se lhe consagram tenderão a crer-se investidos de um sacerdócio e a exigir dos outros que se inclinem diante dos seus mistérios. As profissões úteis são manifestamente feitas para o público; mas as de utilidade mais duvidosa só podem justificar sua existência supondo que o público é feito para elas: pois bem, tal é a ilusão que encontramos no fundo da solenidade (BERGSON, 1991, p. 113, grifo do autor).

O mesmo acontece com Leuconíquio. Ao entregar seu cartão e apresentar-se com tanta solenidade, parece esconder por trás desses gestos sua real profissão: charlatão. Ele age com as pessoas com tamanha solenidade para levá-las a acreditar que precisam muito dos serviços que presta, afinal é “Inventos e Importante”. O narrador, no entanto, não deixa o leitor com o mesmo olhar ingênuo dos compradores desatentos, elencando as imposturas que Leuconíquio praticou.

Outra característica risível que se percebe nessa personagem é sua deformação profissional: “a personagem cômica inserir-se-á tão estritamente no quadro rígido da sua função que ficará sem espaço para se mover, e sobretudo sem espaço para se comover, como os outros homens” (BERGSON, 1991, p. 113). Isso pode ser verificado em vários momentos distintos do romance, entre os quais escolhemos dois:

Estava na hora de inventar uma novidade para vender.
- Invento o que pra tirar dinheiro desse povo? – ele perguntou para o assessor de invenções.
Quando seu parceiro descobriu que estava sendo explorado e ajudando a explorar os outros, fechou o bico e não deu mais nem uma ideia.
E Leuconíquio teve que pensar sozinho (FALCÃO, 2002, p. 72).

Leuconíquio já está tão acostumado a explorar as pessoas que age como se isso fosse natural, como se lê no primeiro trecho. Ele vive de enganar as pessoas, por isso precisa sempre de novas ideias. Seu assessor, ao perceber essa atitude, se nega,

então, a fazer o mesmo. Então Leuconíquio precisa pensar sozinho, precisa descobrir como vendar se ninguém mais precisava de artigos de chuva. Chega à conclusão de que Doravante precisa ir embora, levando com ele a chuva e isso o faz agir sem o menor escrúpulo para enganar o único amigo que tinha:

Doravante nunca ia esquecer aquele dia.

23 de outubro.

Ele e Equinócio passaram o dia procurando Aventura pela cidade, como faziam diariamente. No final da tarde, foi visitar Leuconíquio na carroça e encontrou o amigo bastante mal-humorado.

- Aconteceu alguma coisa?

- Quase não dormi essa noite. Entre quatro e cinco da manhã mais ou menos, acordei com alguém dizendo regras de acentuação sem parar nem um minuto. Parecia até um papagaio!

- Será que era Pilhério?

- Foi exatamente o que eu pensei. Por isso fui lá fora ver se era.

- Era ele?

- Isso eu não sei, pois, fosse quem fosse, já havia passado.

- Passado para onde?

- Lá pros lados do Norte. Mas olha só o que eu encontrei bem no meio da rua.

Então Leuconíquio mostrou para Doravante uma pena turquesa com um bilhete amarrado (FALCÃO, 2002, p. 73-74).

É assim que Doravante e Equinócio vão embora de Desatino do Norte à procura de Aventura, levando com eles a chuva, o que seria muito bom para os negócios de Leuconíquio, que não sente nenhum remorso ao enganar desse modo o único amigo que tinha. Para Bergson:

Expressar honestamente uma ideia desonesta, pegar numa situação escabrosa, ou num ofício inferior, ou num comportamento vil, e descrevê-los em termos de estrita *respectability*, é em geral algo de cômico. [...] Por vezes bastará uma palavra, contanto que essa palavra nos deixe entrever um sistema completo de transposição aceite em certo meio, e que nos revele, de algum modo, uma organização moral da imoralidade (BERGSON, 1991, p. 82, grifo do autor).

Ao afirmar que “entre quatro e cinco da manhã mais ou menos” acordou “com alguém dizendo regras de acentuação sem parar nem um minuto”, finalizando com a afirmação “Parecia até um papagaio!”, Leuconíquio torna clara sua ideia desonesta de afastar Doravante para voltar a ganhar dinheiro, realça um caráter vil, mas que faz parecer de grande respeito e valor. Ele é capaz de fazer parecer seguir uma obrigação

moral – ajudar o amigo a procura sua amada esposa – quando na verdade revela um plano imoral.

Outro momento que expressa essa deformação profissional é quando resolve criar uma nova mentira para dar início a um novo negócio, o qual poderia lhe dar grandes lucros:

Fora o dinheiro que ganhariam com a venda dos lotes, somaram o valor dos ingressos e mais a consumação. Abririam um bufê, uma firma de decoração, uma fábrica de balões, autocontratariam seus próprios serviços e, como não sabiam tocar, em vez de contratar uma banda, botariam um disco tocando que saía muito mais barato. Lucro na certa.

[...]

- Agora eu vou acabar com aquela festa de lá.

- Como é que você vai fazer?

- O motivo da festa é Apolo Onze, certo?

- Certo.

- Então é só raciocinar. O motivo do final da festa precisa ser maior do que o motivo da sua existência, Noctâmbulo!

- Sim. E aí?

- Aí Apolo Onze vai morrer.

- Você vai matar Apolo Onze?

- Todo mundo vai morrer um dia, ora. Você pode guardar o meu papagaio enquanto eu vou ali resolver esse probleminha? (FALCÃO, 2002, p. 242-243).

Leuconíquio possui vários vícios que o tornam risível. O narrador, no romance, leva o leitor a conhecer bem esses vícios, de tal modo que ele próprio passa a manipular os fios desse fantoche e a divertir-se com isso. O leitor cria a imagem da personagem, seu modo de agir e de falar, seus automatismos inerentes e ri-se do que imagina e constrói.

O riso, nesse momento, poderia ser entendido como uma reprovação das ações da personagem, ao mesmo tempo poderia também ser entendido como a visualização do absurdo, pois se avalia o absurdo de suas ações. Não só a figura corporal de Leuconíquio e suas ações são pensadas, mas também seu moral.

“Só o que é automaticamente consumado é essencialmente risível”, diz Bergson (1991, p. 95). É por isso, também, que Leuconíquio é risível. Sem apresentar esse sincero apego às riquezas materiais, sem as atitudes repetitivas convertidas em gestos naturais, sem essa sincera crença de que é um “Inventor e Importante”, é provável que ele fosse odiado pelos atos que pratica durante a narrativa. Mas é o

contrário que se dá. Tudo isso leva o leitor ao riso quando este se dá conta da ridiculez (ridículo + rigidez) da personagem.

Considerações finais

A função social do caráter corretivo do riso, proposto por Bergson, perde-se aqui enquanto teoria que explique o que leva ao riso nessas situações. Poderia se compreender, pois, que quando o leitor está envolvido naquilo que leva a rir, o riso deixa de ser corretivo e passa a ser um prazer que invade o leitor/expectador, que se vê fundido àquilo que lhe proporciona esse prazer de rir, ou mesmo gargalhar. O leitor, através de sua relação com o texto que lê, seria capaz de criar sua própria fruição.

O riso que nasce a partir de um texto literário deve ser compreendido como um dos efeitos que o escritor utiliza em sua obra. Apesar de este autor não dever esperar que esse efeito seja alcançado, uma vez que para que haja o riso faz-se necessária a participação, o envolvimento, a fusão do leitor àquilo que o faz rir. O prazer que esse riso pode causar no leitor já compõe parte do jogo que o autor propõe em seu texto, apesar de esse riso não ser garantido.

O riso de prazer pode se concretizar ou não, uma vez que depende da subjetividade do leitor. Este poderá, ou não, compartilhar da subjetividade do escritor. Isso porque, como afirma Guattari, em seu *Caosmose* (2012), cada indivíduo cria seu sistema de modelização de subjetividade particular, a partir do qual se posiciona.

Não se procurou aqui extrair todos os efeitos risíveis possíveis gerados pelos teóricos a partir dessa forma mecânica de produção do riso, nem nas obras em estudo, isso seria impossível. O que se fez foi tentar mostrar como atitudes, gestos e movimentos de repetição sensório-motora inseridos nas personagens são risíveis, capazes de levar o leitor ao riso, desde que esse consiga compartilhar da imagem sugerida e de sua própria imaginação, pois só aí o risível se realiza, bem como o trabalho realizado pelo autor com a linguagem. O espaço para a fruição do leitor foi criado, só depende de ele aproveitar-se disso e entrar no jogo proposto pelo autor.

Referências

ALBERTI, Verena. *O riso e o risível: na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. FGV, 1999.

BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Tradução Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. Tradução Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2011.

FALCÃO, Adriana. *Luna Clara e Apolo Onze*. Ilustrações de José Carlos Lollo. São Paulo: Moderna, 2002.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Recebido em 06/03/2021

Aceito em 02/06/2021

Publicado em 17/06/2021