



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Letras

Nina Barbieri Pacheco

A Linguagem em Plauto, Camões e Abelaíra: uma análise das falas de personagens e da estrutura dramática

Rio de Janeiro
2008

Nina Barbieri Pacheco

A Linguagem em Plauto, Camões e Abelaira: uma análise das falas de personagens e da estrutura dramática

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Literatura Portuguesa.

Orientador: Prof. Dr. Iremar Maciel de Brito

Rio de Janeiro
2008

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

P721 Pacheco, Nina Barbieri.
A linguagem em Plauto, Camões e Abelaíra: uma análise das falas de personagens e da estrutura dramática / Nina Barbieri Pacheco. – 2008.
84 f.

Orientador: Iremar Maciel de Brito.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

1. Plauto. Amphitruo – Teses. 2. Camões, Luís de, 1524?-1580. O Auto dos Anfitriões – Teses. 3. Abelaíra, Augusto, 1926- . Anfitrião Outra vez – Teses. I. Brito, Iremar Maciel de. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 82-2

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação

Assinatura

Data

Nina Barbieri Pacheco

A Linguagem em Plauto, Camões e Abelaira: uma análise das falas de personagens e da estrutura dramática

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Literatura Portuguesa.

Aprovado em 27 de março de 2008

Banca examinadora:

Prof. Dr. Iremar Maciel de Brito (Orientador)
Instituto de Letras da UERJ

Prof^ª. Dr^ª. Marina Machado Rodrigues
Instituto de Letras da UERJ

Prof. Dr. Victor Mello de Andrade
Faculdade de História da UFF

Rio de Janeiro
2008

DEDICATÓRIA

A

meu pai, que é a minha biblioteca.

Meu espírito, minhas referências, minha tradição:
os discursos que dialogam em mim têm nele sua raiz.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus antes de qualquer coisa.
Agradeço ao Iremar pela paciência e incentivo em todos os momentos.
Agradeço também aos outros professores de Literatura Portuguesa da UERJ pelas excelentes aulas, que muito me auxiliaram no estudo de autores com os quais eu tinha pouca intimidade. Em particular, aos professores Marcus Alexandre Motta e Sérgio Nazar David pela
inspiração e atenção.
Agradeço ao Daniel, que me ajudou de todas as maneiras possíveis para que eu tivesse a tranquilidade necessária para estudar. Além do carinho e do amor que me dá, que faz com que tudo na nossa vida seja
mais fácil e mais bonito.

Ah, tudo é símbolo e analogia!

Fernando Pessoa

RESUMO

PACHECO, Nina Barbieri. *A Linguagem em Plauto, Camões e Abelaira*: uma análise das falas de personagens e da estrutura dramática. 2008. f. Dissertação (Mestrado em Literatura Portuguesa) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

Este trabalho desenvolve uma reflexão sobre as relações entre linguagem, jogo e cultura revelados por três textos dramáticos: o *Amphitruo*, de Plauto; *O Auto dos Enfatriões*, de Camões e *Anfitrião Outra Vez*, de Augusto Abelaira. Serão analisados os diálogos entre personagens e a estrutura dramática em cada obra, levando também em consideração o contexto histórico-literário em que foi desenvolvida cada qual.

Palavras-chaves: linguagem. teatro. Camões. Plauto. Abelaira.

RESUMEN

Este trabajo desarrolla una reflexión sobre lenguaje, juego y cultura revelados por tres textos dramáticos: el *Amphitruo*, de Plauto; *O Auto dos Enfatriões*, de Camões e *Anfitrião Outra Vez*, de Augusto Abelaira. Serán analizados los diálogos entre los personajes y la estructura dramática en cada obra, llevando en consideración el contexto histórico-literario en que fue desarrollada cada cual.

Palabras claves: lenguaje. teatro. Camões. Plauto. Abelaira.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 A LINGUAGEM EM PLAUTO.....	19
1.1 O Jogo na Cultura Romana.....	21
1.2 A Estrutura Dramática em Plauto: a Brincadeira.....	23
1.3 As Personagens no <i>Amphitruo</i>	28
2 A LINGUAGEM EM CAMÕES.....	39
2.1 O Teatro Renascentista Português.....	49
2.1.1 <u>A Retórica na Idade Média e no Renascimento</u>	42
2.2 A Estrutura Dramática em Camões: o Jogo Retórico.....	45
2.3 As Personagens no <i>Enfatriões</i>	48
3 A LINGUAGEM EM ABELAIRA.....	61
3.1 A Literatura Contemporânea.....	63
3.2 A Estrutura Dramática em Abelaira: a Desconstrução.....	66
3.3 As Personagens no <i>Anfitrião Outra Vez</i>	70
4 CONCLUSÃO.....	79
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	83

INTRODUÇÃO

Este trabalho consiste em uma apreciação da linguagem, sob a ótica do lúdico, em três obras dramáticas, leituras do mesmo mito romano do nascimento de Hércules: o *Amphitruo*, de Plauto; o *Auto dos Anfitriões* ou *Enfatriões*, de Camões; e *Anfitrião Outra Vez*, de Augusto Abelaira.

A relação, concretizada pelo drama (linguagem e jogo), da cultura de um povo com a língua ocorre quando o diálogo é travado. A própria possibilidade de encenação, que todo texto teatral encerra, já traz intrínseca esta relação linguagem/cultura, visto que cada sociedade adapta a peça a ser encenada de acordo com a cultura em que está inserida. Mas, além disso, o diálogo, base do drama, já possui a característica de revelar a interação que acontece entre cultura e linguagem.

O jogo que flui em qualquer conversa já modifica a linguagem, visto que ela é pontuada por coisas como intenção de comunicar e obter respostas do ouvinte. Seja este um diálogo cultural, da obra com o meio em que ela está inserida, entre público e ator, ou um diálogo interno entre personagens. A tensão do embate entre discursos traz à tona diversas questões, num jogo ao mesmo tempo claro e complexo de linguagem. Como o jogo sempre se desenrola no presente, o teatro é o veículo ideal para que ele ocorra. O palco é o ambiente natural para o lúdico. E, mesmo que não seja encenada, a peça teatral tem como base a ação, a presentificação dos acontecimentos representados.

Um escritor do povo, ligado a sua cultura, dramaturgo de sucesso; ou um cânone único, ofuscado pela grandiosidade de sua própria obra, embora não teatral, que consegue unir estéticas distintas; ou ainda um escritor entre muitos outros que repensa toda a sua tradição literária, numa época de comunicação supervalorizada e ao mesmo tempo muito esvaziada: todos estes escritores, cada qual ligado de determinado modo ao seu tempo e à sua sociedade irão nos ajudar a perceber estas relações entre linguagem, jogo e drama. Os teatros de Plauto, Camões e de Abelaira, aqui analisados, apresentam visões de mundo muito diferentes, estéticas idem, mas um mesmo tema: um mito antigo, muito representado ao longo do tempo e do espaço.

O mito narra as artimanhas de Júpiter para seduzir Alcmena, a fiel esposa do chefe tebano Anfitrião. Ele e Mercúrio se disfarçam respectivamente de Anfitrião e de Sósia, escravo do primeiro. Depois de uma confusão com os duplos e de Alcmena ser acusada pelo marido de mentira e infidelidade, o deus desfaz o mal-entendido. Ele revela sua identidade, e ilumina a casa com o nascimento dos gêmeos: um filho de Anfitrião e um seu, o semideus Hércules.

Grandes dramaturgos tiveram suas versões, entre eles: Molière; Kleist; António José da Silva, o Judeu; Guilherme de Figueiredo, etc. Suas representações têm, em sua maioria, Plauto como base. Alguns elementos serão modificados em cada autor, que imprimirá na obra suas idiossincrasias e os reflexos de seu tempo.

Analisaremos, deste modo, as semelhanças e diferenças em Plauto, Camões e Abelaira, com o intuito de compreender o desenvolvimento da linguagem dramática nos três escritores. Enfocaremos também as relações destas peças com o jogo, visto que, para nós aspectos da linguagem utilizada em cada obra desenvolvem-se a partir da compreensão lúdica de cada autor.

Assim, a retórica e a manipulação da linguagem, imagem e instituições que Camões e Abelaira operam respectivamente, ganham espaço no nosso estudo. Compreendemos que a evolução do jogo teatral de Plauto diferencia-se no Portugal do XVI e do século XX. A palavra é muito importante para Camões, bem como as características dos portugueses. E a união entre a métrica ideal, a beleza lírica e os elementos retóricos, se mostrará eficaz para expressar isto no *Auto*. Em Abelaira o jogo mais interessante de lançar mão é a exploração do próprio jogo. Ele desconstrói o que outros “anfitriões” tentaram construir ao longo do tempo: como o humor, a temática amorosa, o diálogo com a religião pagã, e em especial a intenção de superar o modelo que o mito oferece.

Enfim, o jogo é o meio pelo qual a linguagem dramática irá expressar visões de mundo, de humor, literatura, e até de amor, muito distintas. Como dissemos, jogo que pode ir de brincadeiras circenses, jogos de palco (como danças ou cenas interativas com o público), até jogos que dialogam com o público ao parodiar o cotidiano do mesmo, ridicularizar seus hábitos e crenças, etc.

Deste modo, a linguagem será analisada em dois âmbitos básicos: no discurso das personagens de cada peça, e no diálogo que cada obra mantém com sua tradição e seu

tempo, levando em conta as características lúdicas nessas manifestações. A linguagem interna e externa, então, serão discutidas, bem como o jogo desenvolvido em casa versão do “anfitrião” aqui abordada. Assim, observaremos a estrutura dos discursos em Plauto, Camões e Abelaíra revelados pela linguagem teatral.

Estamos atentos nesta pesquisa ao social – na estética de três épocas diferentes com culturas muito próprias – e ao individual, simultaneamente. Nossa leitura das peças é feita, sobretudo, à luz do pensamento bakhtiniano, de que o discurso individual está sempre em viva relação com as vozes sociais. Por isso a dialogização interna da palavra vai ser observada por nós ao lado dos discursos da sociedade de cada autor.

A semiótica media a realidade que o teatro vai representar para o público, através de jogos e recursos lingüísticos. Esses símbolos – seja em falas de personagens ou em ideologias e religião – são revelados pela linguagem dramática de forma mais clara, onde as vozes são mais bem circunscritas. Verificando o estilo dos três escritores poderemos perceber as vozes que fazem das suas peças obras singulares, nascidas de uma mesma fonte.

Abordaremos a linguagem de Plauto e a consonância desta com o mundo romano. A cultura romana da época do Império, e o lúdico que ela emana, com toda a sua grandiosidade e pompa vão influenciar as comédias plautinas fortemente. Através de exemplos de falas e diálogos entre personagens, veremos como Plauto construía uma plasticidade cênica a serviço do riso. Seu teatro concentrava-se na comicidade e procurava atingi-la através do visual. O movimento desenrolava-se diante do público e toda esta ação era intercalada com mais movimento e cores, só que desatrelados do enredo, com o fim único de entreter.

A atenção da platéia romana era de fato facilmente dispersada e Plauto utilizava os recursos lúdicos que podia para apresentar toda a sua comédia com sucesso. Muitas destas manifestações não podem ser ilustradas, justamente por serem de cunho visual e porque fogem ao enredo. Podemos verificar, contudo, lingüisticamente, como as cenas entre Sósia e Mercúrio são dinâmicas e, ao mesmo tempo, longas. Mesmo as de Júpiter e Alcmena, apontam sempre para a ação, com diálogos rápidos e ferinos, de modo que nada caia na atonia e o público seja embalado pela constante ação e riso.

Observaremos ainda como a linguagem servia também ao jogo que ele fazia com o público, para que o mesmo se comportasse no teatro e a peça agradasse a todos. As brincadeiras de Mercúrio com a identidade de Sósia e as frases de duplo sentido mostram como o humor construído por Plauto é eficaz, e ao mesmo tempo popular. As palavras latinas selecionadas por nós enfatizam as características do jogo e apontam para as escolhas do autor no *Amphitruo*.

Em seguida veremos onde Camões se encontrava esteticamente quando escreveu seu teatro, de modo que podemos ver como ele foi perspicaz ao unir duas tendências que se opunham. Muitos definem o português apenas como renascentista, mas sua obra e seu teatro, sobretudo, apresentam forte influência medieval e vicentina. E hoje impera a noção de que ele é maneirista, apresentando traços muito particulares, em especial n' *Os Lusíadas*, nos quais o desconcerto é típico deste movimento.

O Maneirismo é duplo, como é duplo o estilo de Camões verificado no *Enfatiões*. Ele alia a emoção e a razão, inclusive na sua concepção de amor, o qual define já na lírica pelo paradoxo. O trabalho que faz nas redondilhas – a medida velha típica da Idade Média, mas que chega ainda ao Renascimento – onde exprime o amor em formas variadas, mas também o jogo, apresenta um nível de construção e organização formal que prenuncia o conceptismo e o cultismo barrocos.

Percebemos, deste modo, que Camões apenas soube utilizar todos os recursos das diferentes estéticas que pairavam a sua volta para que pudesse traduzir sua visão de mundo, numa literatura tanto portuguesa como mundial. O ganho de aliar tudo o que a nossa língua e literatura podiam oferecer é justamente das próprias, que se enriquecem e fortalecem.

O discurso das personagens, que analisaremos, carrega uma estrutura retórica que demonstra o cuidado de Camões com o texto teatral que desenvolveu. Desenvolveremos mais este aspecto em detrimento, por exemplo, do lírico, que se apresenta neste e nos outros dramas camonianos. O tema do amor ganha relevo como é comum nas obras de Camões e as personagens destacam-se pelo seu humanismo em relação às personagens plautinas.

Veremos tudo isto, mas nosso enfoque é no modo como Camões dialoga com todas as tendências disponíveis e como as personagens exacerbam estas questões através de seus diálogos retoricamente construídos, numa inteligente alargamento do jogo de duplos plautino. Também ressaltamos, por conseqüência, a beleza que sempre acompanhou a

literatura camonianiana e que não deixa de ser um caminho para penetrar no lúdico do seu público português.

E em *Abelaira* realizaremos uma análise das falas de personagens, que demonstram as preocupações contemporâneas com a tradição literária e com os caminhos que o mundo vem tomando na era da informação e da imagem. A situação de *quiproquó* é ampliada pelo uso de dialogadores, aparelhos que tornam os duplos em triplos ou quádruplos. É uma saída diferente da de *Camões* que duplica as personagens em grupos de senhores e servos, onde as questões de confusão e amor se intercalam. *Abelaira* duplicará cada personagem em particular, pois à medida que a capacidade em falar por si só já determina um outro ser, uma personagem em posse de um ou mais dialogadores se multiplica instantaneamente.

Aqui já vemos o caminho que o lúdico toma em *Abelaira*, visto que já a questão central dos duplos é desconstruída por este artifício dos dialogadores. Ao invés de mágica prodigiosa de deuses com o fim de sedução, o aparelho é mais uma tecnologia com o fim financeiro.

A questão da tecnologia na comunicação, que estende esta, mas ao mesmo tempo a esvazia, é o foco desta telecomédia. O dialogismo, assim, também é esgarçado e a intertextualidade é explicitada pela personagem de *Mercúrio* a todo o momento. A conversa, a troca de discursos, a comunicação em diferentes graus é, pois, abordada. Em meio ao caos que o mundo se torna com esta “poluição sonora” torna-se propícia também a discussão de outras questões. O amor, a identidade e a religião são as principais delas. A sua banalização e esvaziamento no mundo atual tornam-se discussões centrais da peça. A indiferença pós-moderna está marcada nesta obra, onde esses importantes tópicos são, assim, amplamente desconstruídos. E este é o jogo que *Abelaira* opera.

Assim, pretendemos descobrir como o texto teatral expõe a linguagem e o jogo. À parte o tema central do mito, matriz dos três textos, e dos temas que cada qual enfatizará, seja a questão de identidade, do amor, ou da comunicação, questões às vezes mais fundamentais surgem. O diálogo para nós é o elemento que impulsiona o aparecimento destas questões. O drama pode, e vai, ultrapassar – nos três casos – a simplicidade e a limitação dos outros gêneros. Inclusive os adotando também, visto que o diálogo permite uma manifestação plural da linguagem.

As oposições entre as personagens que surgem na obra dramática revelam os discursos e as funções das mesmas na peça. A tensão que este gênero explicita, na forma de diálogos, faz transparecer a interação dos discursos das personagens e do mundo que cerca aquela obra, aquele tempo. E a similitude do tema permitirá que esses autores sejam percebidos mais claramente em suas especificidades.

Mostraremos as nuances de jogo e da linguagem em cada peça, utilizando o discurso das personagens mais singulares e também o contexto em que elas estão inseridas. O diálogo que as personagens travam revelam não só seus discursos e características, mas também suas funções na peça e a visão de mundo do autor.

O caráter de difusão da linguagem coloquial e os recursos plásticos de Plauto são coisas muito interessantes de verificar. Afastam-se do que era comum na época, e trazem um caldo novo que se espelha na própria cultura do Império Romano.

Camões traz uma veia retórica, até comum em outros escritores da época, mas não tão comum no próprio Camões, em especial pelo fato de estar em gênero dramático, mesclado a uma medida velha, a um tema novo, a outros gêneros, e a uma infinidade de características a princípio contraditórias.

Em Abelaira, temos discussões de toda uma nova era, da tecnologia da informação, dos meios de comunicação. Temos a ironia que ele destila num texto refinadamente metalingüístico, visto que fala da relação do mundo de hoje com o passado, inclusive literário. E a indiferença, a falta de pensamento e de sentido, e o caos lingüístico são descritos através de cenas caóticas e personagens descrentes.

É importante também notar que as três obras escolhidas são bem instigantes por motivos diferentes. A escolha delas para o nosso estudo, já o dissemos, é basicamente a similitude do tema, que torna possível vermos bem a diferença no desenvolvimento do jogo e da linguagem, bem como as semelhanças que se mantiveram ao longo do tempo. Mas também são três obras particularmente interessantes pela sua singularidade.

Plauto era o mais famoso dramaturgo romano na sua época, e ainda o é. Esta comédia foi uma das mais imitadas no concernente ao teatro da Antigüidade greco-romana. Além disso, é interessante academicamente por ser uma fonte de latim vulgar, graças à fala do escravo Sósia. E o *Amphitruo* possui a curiosidade de trazer o termo *tragi-comoedia* em seu prólogo, além da questão da identidade abordada pelo largo jogo do *quiproquó*.

Plauto foi uma figura importante e continuou sendo através dos tempos, graças a sua habilidade como homem de teatro. Compreendeu que para agradar seu público deveria aproximar sua obra do mesmo. Por tudo isto, a aproximação que fazemos no *Amphitruo*, do latim do vulgar com a cultura do jogo no Império Romano, parece-nos muito apropriada para compreender a abrangência de relações que essa peça trava.

Por fim, essa linguagem lúdica que ele emprega com mestria é essencial para nossos apontamentos sobre o diálogo, a língua e a cultura, inclusive em Camões e Abelaira. Plauto é, dos três, o que trará esta relação de modo mais claro e abrangente. O latim vulgar, o gênero dramático no qual era um “especialista” (ao contrário dos outros dois autores, que pouco se aventuraram no teatro), a cultura romana e o jogo em si são toda a base do *Amphitruo* e do teatro plautino de forma geral.

Por ser muito copiada essa peça é também uma obra muito estudada, ao contrário do que ocorre com o *Auto dos Enfatriões*, de Camões, que apenas nos últimos anos vem recebendo mais atenção dos estudiosos. Algumas leituras foram feitas, e a maioria dos estudos diz respeito ao problema editorial do teatro camoniano. Também encontramos abordagens sobre a comicidade e sobre a relação com os outros “anfitriões” da literatura. Nossa abordagem considera todos estes pontos, mas não se detém em nenhum deles, visto que nosso objetivo é salientar a relação entre linguagem, teatro, jogo e trazer estas discussões à tona através do confronto entre as peças de Plauto, Camões e Abelaira.

Vanda Anastácio reeditou as três peças camonianas em 2005 em uma edição com comentários acerca não só do estilo literário das mesmas, com notas e sugestões de linhas possíveis de leitura, mas também uma explicação pormenorizada da seleção dos testemunhos e do critério de organização da edição. Isto devido ao fato de que o teatro de Camões foi todo publicado *post mortem*, deixando dúvidas quanto à data em que foram escritas as peças e, até mesmo, dúvidas de autoria. O fato é que o teatro camoniano foi esquecido pelos estudiosos, e conseqüentemente pelos leitores, por muito tempo, só voltando à luz nos últimos anos.

Acreditamos que esta pode ser mais uma contribuição, com uma apreciação que compara outros “anfitriões”, mas no concernente a linguagem e ao jogo no *Auto*, bem-desenvolvidos através da influência da Retórica. Para nós é importante ressaltar a

importância da palavra para Camões, mesmo em seu teatro, e a ligação da mesma com a pátria.

A língua solidificou-se com Camões, e a importância dela e das características do povo português aparecem sempre. Ele foi muito imitado, é o maior cânone literário português, e o jogo que produz nesta peça ilustra o porquê disso. O cuidado e atenção dada a ela e à pátria na sua literatura são constantes, como veremos na diversidade de características que Camões incorpora. Ele alia todos os ingredientes que considera importantes que transitam em Portugal na sua época. Num mundo equilibrado ou desconcertado, na épica ou no drama, o mundo de Camões é sempre claramente português, amoroso e humano. E a língua é segura, fluida, bela.

A apreciação sobre a versão de Abelaira para o mito de Anfitrião é importante para fechar a nossa reflexão sobre o percurso do jogo e da linguagem, sobretudo o diálogo, presente tanto na própria estrutura do teatro, como também nas conversas dos autores com a estética de seu tempo e de sua sociedade.

Em Abelaira, vemos a tendência da contemporaneidade em assumir o fazer literário, as suas tradições e a fragilidade do mundo atual. O jogo e a linguagem tornam-se o objeto mesmo. A ironia embebe a “telenovela”, que usa a linguagem e o jogo para refletir sobre ambos.

Como base teórica temos a semiologia para nos apoiar no estudo das falas das personagens e na apreciação dos discursos externos (filosóficos, culturais, históricos) que se relacionam com as obras. Os sentidos que transbordam na pluralidade de vozes e os discursos que possui o teatro nos guiarão para a estilística de Plauto, Camões e Abelaira.

Assim, o jogo de duplos que ocorre em todas as peças fica mais evidente através da análise dos símbolos que identificamos nos diálogos de cada uma. Auxiliar-nos-á, para tal, sobretudo o pensamento de Bakhtin. Abordaremos o jogo com o apoio da leitura de *Homo Ludens*, de Johan Huizinga; Perelman, sobre retórica e Emil Staiger, sobre o gênero dramático. Alguns outros autores, como A. J. Greimas e Pierre Grimal, serão utilizados por nós como apoio teórico para análise da fala das personagens e questões de teatro.

1 - A LINGUAGEM EM PLAUTO

Plauto entendeu que o teatro era a manifestação mais espontânea da língua, em forma de jogo, e que deveria explorar esta característica própria do drama para alcançar o riso. Trabalhou para que a Arte fosse realizada pela linguagem dramática do jeito mais natural possível. A linguagem coloquial falada pelo povo e as brincadeiras mais comuns eram associadas nas suas peças imitadas da comédia grega. Assim, seu teatro nos mostra, sobretudo, o jogo na sua forma mais simples e eficaz.

Temos o circense, a linguagem corporal e a música servindo ao cômico. O teatro de Plauto é, também, uma das poucas fontes de latim vulgar – ou *sermo uulgaris*, uma espécie de latim coloquial, em contraposição *ao sermo urbanus* – que existe. O discurso de suas personagens pretendia sempre se aproximar do público, afeito não ao polido, mas ao divertido apenas. O latim utilizado por ele, deste modo, foi um veículo inteligente de comunicação entre a arte e o povo.

Esta cultura romana do espetáculo aprecia o teatro plástico de Plauto, onde a representação do presente é ação e riso constante. E é a sua peça, o *Amphitruo*, que praticamente dará origem a uma série de outras sobre o mito de Anfitrião, duas das quais aqui analisaremos.

Separamos duplas de personagens nos quais nossa análise se deterá melhor, pois acreditamos que podem exemplificar bem as diferenças entre as três obras. O Mercúrio cópia de Sósia e o próprio escravo formam a dupla que, para nós, mostra o caráter cômico e popular da melhor maneira. E em Plauto isto é tão bem trabalhado que muitos dos autores dos outros “anfitriões” (inclusive Camões) traduziram trechos inteiros do diálogo entre ambos, sem quase nenhuma mudança. Além disso, o sucesso desta abordagem do escravo e do deus-escravo é importante de verificar.

O jogo cômico e o popular induzem ao riso do público romano. E isto se dá, sobretudo, pela presença da figura do escravo covarde e galhofeiro, que Plauto tão bem utilizara em suas obras. A confusão de identidade e até a perda da identidade de Sósia são causadas por ironias e ameaças que Mercúrio faz ao escravo. Além da ação e da tensão de

brigas causadas pelo deus por brincadeira. Plauto, por isso estica as cenas desta dupla, mesmo com o risco de comprometer a coesão da obra.

Analisamos algumas falas de Mercúrio e Sósia e verificamos o largo uso das palavras de duplo sentido, que coincidem muitas vezes com sua tradução em português e possuindo deste modo um significado igualmente ambíguo. O jogo do *qüiproquó* ganha nesta peça grande dimensão. Um jogo simples e eficiente muito apropriado ao tema de confusão de identidades. E um jogo que se tornará comum ao longo do tempo na comédia, vigorando ainda nos dias de hoje.

Acrescentamos ainda observações no concernente a atenção dada por Plauto aos deuses. Embora muitas vezes, sobretudo no prólogo, ela venha de maneira jocosa, ainda assim a insistência em noticiar a presença dos deuses na peça demonstra que eles tinham algum valor para os romanos. Ao contrário do que ocorreria nos outros “anfitriões” de outras nacionalidades e épocas, o *Amphitruo* foi encenado na época e no lugar onde o mito era crença vigente. E, mesmo que enfraquecida a fé de alguns cidadãos, as intervenções de Mercúrio e Anfitrião (ao finalizar a peça), que pedem audiência e palmas em honra a Júpiter, confirmam a influência e a importância dos deuses nesta nação orgulhosa de sua grandiosidade e piedade (de *pietas*, honra para com a família e em especial com os deuses).

Plauto teve esta visão de agradar com teatro popular e de estabelecer um diálogo forte com seu povo, seja no uso do latim vulgar, nas características das personagens, nos diálogos, ou na própria comunicação como o público. Levou, pois, a noção de *captatio benevolentia* ao seu limite.

As três obras analisadas, então, demonstram que a linguagem e o jogo recebem grande atenção dos três autores, mas estes desenvolvem ambos de maneira distinta. Veremos, então, como o jogo transforma-se de acordo com a linguagem do autor e com a sociedade na qual se manifesta, começando pela peça de Plauto.

1.1 - O JOGO NA CULTURA ROMANA

A cultura romana da Antigüidade é famosa pela imagem dos gladiadores, muito

explorada pelo cinema mundial nas últimas décadas. Entre estudiosos da história antiga e latinistas, por sua vez, é conhecida a importância e a frequência dos Jogos, ou *Ludi* para o povo romano. Os *Ludi* eram diversos (quatro fixos), e cujo nascimento teve provavelmente influência da cultura etrusca. Esses jogos públicos eram marca fundamental da cultura romana. Temos religião, música, festejos enormes, tudo reunido nas comemorações dos jogos, que foram imortalizados por Horácio no hino composto por ele por ocasião, justamente, da celebração dos *Ludi Saeculares*, do ano 17 a.C., o *Carmen Saeculare*.

De origem religiosa, os Jogos consistiam em celebrações como: jogos cênicos, apresentações circenses, teatrais, musicais, e todo o tipo de espetáculo, que ocorriam dentro ou fora dos *Ludi* (Ciribelli, 1995). Em algumas épocas as celebrações eram mais frequentes e efusivas do que em outras, devido ao diferente privilégio dado a elas por cada imperador (alguns ficaram conhecidos por seu gosto pelos jogos de gladiadores, ou corrida de bigas, por exemplo). Muitas vezes o período de guerras também influenciava o estímulo às celebrações. Mas o fato é que o povo romano gostava de diversão e, longe ser um costume passageiro, o espetáculo se arraigou no espírito romano. Ele transcendeu os *Ludi* e tornou-se marca desta cultura tão rica.

É certo que este espírito fica mais evidente no povo inculto, que com sua espontaneidade rejeita algo mais sofisticado que requeira maior ato pensante e busca somente o prazer imediato do divertimento. Mas os nobres e os imperadores também se deleitavam com os festejos. Os jogos tornaram-se um reflexo do sentimento coletivo de grandiosidade romana.

Através da história de Roma, da sua literatura, e da sua religião, temos as informações fundamentais para construir a imagem do que foi a cultura romana da Antigüidade. Podemos dizer que o jogo faz parte das mais diversas culturas, e até mesmo é anterior a elas, como defende Johan Huizinga em *Homo Ludens*. Mas o que nos salta aos olhos na cultura romana é que o jogo se diluiu e se espalhou de tal forma que fez parte da vida de cada cidadão inevitavelmente.

O povo grego também tinha o costume de realizar jogos e competições no esporte e no teatro. Mas o romano tem a alegria do espetáculo, a alma contagiada por todos os tipos de jogos que tragam prazer. Seus deuses pagãos mereciam festas, o imperador merecia

festas, as colheitas, funerais, tudo era motivo de celebração. E o espírito era sempre de excessos e balbúrdia entre a plebe, às vezes chegando ao vandalismo.

O belicismo também condizia muito com este espírito romano do jogo. A impetuosidade, a conquista, a vitória, a euforia: o romano tinha o terreno para o desenvolvimento do jogo. O coletivo permitia a união, a alegria, a sede de vitória. Permitia que o lúdico trespassasse as batalhas. As guerras e as lutas de gladiadores acabaram se tornando símbolo desta cultura.

Podemos distinguir, ainda, ingredientes lúdicos no culto aos deuses, nas guerras, nas festas dos romanos. O lúdico é inerente a toda sociedade, embora possa ser manifestado em diferentes graus e de diferentes maneiras em cada uma delas. Temos ingredientes lúdicos espalhados nas coisas pequenas e aparentes como os jogos infantis; mais sofisticadas no âmbito da religião; e permeando sutilmente o espaço social, atingindo as manifestações culturais mais variadas da sociedade.

Huizinga define jogo da seguinte forma:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida “cotidiana”. (Huizinga, 2004, p.33).

No latim clássico a palavra *ludus* difere da palavra *iocus* (na Idade Média o uso das duas é indiscriminado). A primeira refere-se mais à brincadeira não-verbal – por meio da ação e não das palavras – e, por isso, engloba quase todo o terreno do lúdico; já a segunda, tem um sentido mais restrito de brincadeiras verbais como piadas, enigmas, etc. Acerca da palavra latina *ludus* o mesmo Huizinga nos diz:

Embora *ludere* possa ser usado para designar o salto dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da “ilusão” e da “simulação”. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. (Huizinga, 2004, p. 39).

O espírito romano sempre esteve ligado à força, à praticidade, à expansão, à coragem e à conquista (daí sua identificação com a guerra). Tudo em Roma era grandioso: a política, a arquitetura. Mas toda esta energia podia também ser direcionada para o

cotidiano do povo romano, especialmente no que concerne a uma faceta do *ludus*: a competição. É nesta característica do lúdico que o romano mais investirá.

Mas a competição está ligada ao prazer. E a característica básica do jogo de ser brincadeira também é muito importante para os romanos. Toda celebração, ainda que tenha caráter religioso, é realizada com muitos e longos festejos em Roma. A música e a dança também estão presentes. O prazer é inerente ao jogo e à cultura romana.

Quando o Estado incentiva o entretenimento, o povo vai ao delírio em espetáculos cada vez mais inovadores e dramáticos. As festas duravam dias, os animais eram exóticos e numerosos, as corridas e lutas sanguinárias, o teatro repleto de gargalhadas e aplausos. Roma alimentou a sede do povo de participar da energia expansiva dos soldados romanos. O povo mergulhava de fato num espírito de euforia.

1.2 - A ESTRUTURA DRAMÁTICA EM PLAUTO: A BRINCADEIRA

Na Roma do século II temos as comédias *palliata*, derivadas do teatro grego e da comédia nova, a *Néa*. A comédia média e a nova são comédias de tema cotidiano familiar, que retratam aventuras, costumes e o amor na vida das pessoas de Atenas. O contexto era de dominação e questionamento na época em que a comédia nova surgiu na Grécia. Os gregos se voltaram para a família, e o teatro era agora um meio de diversão. Essa comédia reaparece em Roma com algumas diferenças estruturais, mas com o mesmo objetivo de entretenimento.

A *Néa* já apresenta a personagem do escravo, que Plauto tomará como personagem central de sua obra. As máscaras crescem em número e importância, retratando tipos (de caráter e classes sociais) bastante caricaturais. Menandro, ao lado de Filémon e Difilo, foi o maior representante desta comédia. Mas, como nos mostra Grimal, a *Néa* foi além destes dramaturgos e sua propagação foi fundamental para a cultura romana da época de Plauto:

Outros, para além deles, asseguraram a sobrevivência do gênero até meados do século III a.C., mais ou menos, como Poseidippos, que freqüentemente serviu de modelo a Plauto (...) Os dois mundos, o grego e o romano, vão então ao encontro um do outro, e a comédia

foi um dos principais intermediários entre as duas culturas que, dentro em pouco, se vão fundir uma na outra. (Grimal, p. 77)

Os maiores representantes da *palliata* foram Plauto e Terêncio. Este não teve muito sucesso junto ao público, embora tenha hoje o valor de seus textos reconhecido por estudiosos. Plauto, ao contrário, foi adorado por seus contemporâneos, como sabemos por meio de historiadores e pelos prólogos de suas próprias peças (Ciribelli, 1995).

Apesar de ser basicamente herança grega, a comédia latina se distancia e diferencia em alguns aspectos. Ela se particulariza e adquire importância cultural, sobretudo graças às adaptações de Plauto. O teatro latino era feito para divertir, fazia parte da cultura romana do lazer e do espetáculo. O valor dado à música já indicava essa força do lúdico no teatro romano que se formava:

Pelo contrário, na comédia, visto que o coro não tinha mais do que um papel acessório nas peças que os primeiros cômicos latinos tomaram como modelo, as da comédia nova, e que, por outro lado, as monódias ou diálogos líricos eram nelas pouco numerosas, foi aí que a tradição dos jogos cênicos romanos exerceu a sua influência mais forte. Enquanto que a comédia nova grega tendia a reduzir-se a um diálogo falado entre personagens o mais próximo possível da realidade, a comédia romana desenvolve de um modo considerável as cantica. (Grimal, p. 83)

Deste modo, o teatro em Roma se diferenciava do teatro grego especialmente por este caráter lúdico. Aíto Ceolin Montagner faz esta análise de ambos os teatros:

Assim é concebido o teatro na cultura grega: imitação, representação da vida, da realidade, para julgamento dos seus espectadores.

Tal atitude de representação não é válida para o teatro latino. Este não representa, antes apresenta algo sobre o palco para o prazer e o esquecimento do público espectador. Trata-se de um público que observa os movimentos das personagens e ouve suas palavras não em busca de uma verdade, mas em virtude da música, do ritmo, da dança. Canto, sentidos e sons organizam-se em função do prazer de jogar com as palavras. É o lúdico que prevalece. (Montagner, 2004)

Além de o teatro fazer parte do lúdico – como algo que é ilusório, ficção em um espaço reservado para tal, com rituais de comportamento, etc – ele pode conter alguns ingredientes internos, na sua forma ou conteúdo, que ampliem a ludicidade da encenação. Acreditamos ser este o caso de Plauto.

Grimal indica, especificamente, o afastamento do teatro plautino em relação aos modelos gregos, apontando novamente a música como elemento diferencial básico. Mas o

que ele observa é que, como também notou Ceolin, esta ênfase no ritmo ocorria em detrimento da realidade da representação. Deste modo, Plauto importava-se tanto com o entretenimento que descuidava propositalmente da coerência e da verdade:

(...) para prolongar as cenas que se prestam a danças e a declamações líricas, Plauto não hesita em transformar a intriga, em suprimir determinadas cenas, que serviam de ligação, em alterar a ordem das entradas e das saídas, de modo que a coerência nem sempre é perfeita. (Grimal, p. 108)

Plauto trouxe o lúdico para o drama e fez das suas comédias sucessos, aliando a plasticidade da encenação com o caráter um tanto ferino dos textos. Utilizou recursos como xingamentos, pancadaria e, é claro, seus prólogos, inteligentes na *captatio benevolentiae*. A balbúrdia no teatro era coisa recorrente, e acontecia muito em encenações de peças de Terêncio, por exemplo, devido à insatisfação do público. Temos mais evidências de mal-comportamento nos prólogos plautinos, onde observamos a preocupação em “acalmar” a platéia, chamar sua atenção, garantir o entendimento e a aceitação, enfim. E, de fato, parece que Plauto era bem-sucedido, obtendo os risos e os aplausos da platéia. Muitas peças foram atribuídas a ele, pois seu nome era garantia de sucesso.

A maioria dos estudiosos explica esta popularidade que Plauto teve em vida através dos ingredientes romanos que ele inseriu. Não se contentando em representar à moda da *Néa*, Plauto adapta este modelo de drama aos costumes romanos. Coloca em cena personagens e situações originais e tipicamente romanas, até no que concerne aos deuses (com ênfase nos deuses Lares, preferidos entre os romanos, neste período). Seus personagens eram de origem popular, sendo o de maior destaque, em toda a sua obra, o escravo.

Além disso, Plauto com o objetivo de aumentar a comicidade de suas peças acrescentou elementos circenses tais como: dança, malabarismos e música. O ambiente lúdico que o teatro circunscribe ampliava-se à medida que alguns tipos de brincadeiras (relacionadas ao ritmo) e jogos (como o jogo entre autor, ator e público nos prólogos) eram inseridos.

Os recursos cômicos que seu teatro alia retratam bem o espírito lúdico romano. O espetáculo estava todo presente nas comédias de Plauto. Vale transcrevermos este longo trecho do livro de Pierre Grimal, com o qual ele encerra o capítulo sobre o nascimento do

teatro em Roma. A grandiosidade do Império é, para o autor, já refletida no drama romano que cresce, através justamente das características lúdicas que o mesmo apresenta:

Dos jogos cênicos anteriores a si, o teatro romano conservou um outro carácter, que nunca desapareceu, a riqueza e a abundância dos acessórios e a sumptuosidade da encenação (...) O teatro romano convergia assim para outros espetáculos, igualmente ao gosto dos Romanos, as grandes encenações do circo e, mais tarde, do anfiteatro. Estes espetáculos podem provocar a ironia de todos os que consideram os Romanos muito afastados da pureza grega. Há, sem dúvida alguma desmesura nesta forma de teatro, que se dirige tanto à vista como ao espírito. Mas isso não pode fazer esquecer que os Romanos, vários testemunhos o provam, eram também sensíveis às belezas do texto, ao ritmo das palavras e ao canto da música. A riqueza da encenação, que se explica historicamente, como dissemos, pelas condições em que se organizavam os jogos – “presentes” dos novos magistrados ao povo que os tinha eleito – satisfazia, também, nos Romanos, o sentimento do poderio que lhes inspirava a extensão do Império. Eram o “povo rei”, e nada era para este demasiado belo. Orgulho se quiser, mas não estupidez! (Grimal, p. 86/87)

Como vimos acima, o teatro latino preferia o lúdico, em detrimento da tendência realista do teatro grego. A catarse em massa, manifestada no riso efusivo da platéia, como nos relatam alguns historiadores, também tornava o *ludus* romano tangível, já que sabemos que o divertimento é característica essencial ao jogo. Mas do que qualquer outro dramaturgo romano, Plauto fez uso do gosto pelo espetáculo que o povo romano nutria, para obter um belo efeito com suas peças: a conquista do riso da platéia. Infelizmente, estas provas da originalidade plautina eram verificáveis, sobretudo, na encenação de suas peças.

Os contemporâneos de Plauto, na altura da sua morte, lamentaram o desaparecimento daquele que eles consideravam um incomparável virtuoso da rítmica. O que mais agradava os contemporâneos era, sem dúvida, aquilo que só muito dificilmente podemos apreender. E faltará sempre a música! (Grimal, p. 108)

Desta forma, o que é mais importante para nós nesta análise do *Amphitruo* é verificar como esta peça revela pela linguagem o jogo e a sociedade romana. Mas a língua é o essencial de um povo. Em seu teatro encontramos muitas expressões de cunho popular, visto que a personagem mais freqüente e de maior destaque em suas comédias é o escravo, como já dissemos. Nas palavras de Serafim da Silva Neto: “A verdade é que os primeiros exemplos seguros e expressivos da oposição entre a linguagem coloquial e a língua escrita literária só se encontram em Plauto e Terêncio”. Serafim ainda diz sobre Plauto: “era o intérprete da plebe, era o escritor que fazia gargalhar a arraia-miúda, falando-lhes na linguagem corrente” (Neto, 1977, p. 174). Sobre o latim vulgar, Amós Coêlho da Silva explica:

O latim vulgar era a língua falada inicialmente pela classe social desfavorecida, isto é, os plebeus e depois pela classe média no fim do Império Romano na România, um conjunto de dominação militar dos romanos, ou seja, o Império Romano. (...) Do latim vulgar temos uma concepção a partir de inscrições, como os *graffiti* (escritos a carvão nas paredes de Pompéia), ou ainda das comédias de Plauto, do *Satyricon* de Petronio, da narrativa *Peregrinatio Aetheriae* (ou *Egeriae ad loca sancta*, Viagem de Egéria pelas terras santas, do *Apendix Probi*, além de depoimentos dos múltiplos gramáticos romanos. (Silva, 2004)

Deste modo, temos em Plauto características que mostram as mudanças da língua que o registro coloquial impulsiona, e que, no caso do latim, determinou muitos traços das línguas românicas. O gênero masculino começa a absorver o gênero neutro; a quarta e a terceira declinações passam para a segunda declinação; há o largo emprego da preposição; no mesmo sentido, o uso do comparativo na forma analítica é mais usado, e assim por diante.

O importante é notarmos que as características do latim vulgar facilitam a compreensão e adesão do público, que se identifica. Essa modalidade da língua atende ao objetivo de aproximação com o público. A linguagem popular é mais clara, simples e direta, o que torna a platéia plautina mais atenta e inclinada ao divertimento.

A linguagem para Plauto é um dos instrumentos do seu jogo. Um artifício para que sua obra agrade seu público. Como obtivesse constante sucesso, ele acrescentava cada vez mais ingredientes populares, visuais ou lingüísticos. E muito se diz de Plauto e seu teatro, quando se passa da literatura ao estudo do latim vulgar.

Veremos que Camões apoiou-se na língua literária, escrita, que eterniza a si mesma e a seu povo e que a cultura da obra camoniana é, pois, de construção. Em Plauto, temos uma importante fonte de latim vulgar, e ironicamente, esta modalidade de linguagem dita o próprio estilo da obra do dramaturgo romano.

Assim, se em Camões há a solidificação do próprio português pela literatura (aliando tanto a linguagem erudita quanto a popular), em Plauto há a propagação do Latim ao longo do tempo, pela forma coloquial que Plauto nos deixa em seus textos escritos. Ele garante não a construção mais a perpetuação de um tipo de linguagem que possui caráter sincrônico, e por isso tende a se perder quando a língua deixa de ser falada por uma nação.

Além disso, como vimos neste capítulo, Plauto acaba por guardar junto com o latim vulgar de suas personagens um pouco deste lúdico romano que sua sociedade respirava. No *Amphitruo*, as cenas entre o escravo Sósia e sua cópia (o deus Mercúrio

disfarçado em Sósia) prometiam maior empatia popular visto que colocava dois escravos em embate. Assim, ele esticava cenas bem-sucedidas e acentuava o vocabulário chulo. Plauto entendia o que agradava o povo romano: o espetáculo.

Deste modo, promovia com seu *Amphitruo* o jogo plástico do popular, com todos os recursos que o teatro oferece ao dramaturgo e todas as possibilidades que Plauto soube acrescentar para explorar o drama. O lúdico plautino é o lúdico em uma de suas formas mais claras e básicas, é o jogo que tem consciência de sê-lo e cujo objetivo direto é o divertimento.

Seu talento plástico aliava ingredientes aristofânicos (como a utilização de palavras de baixo calão e de menções à pancadaria em cena); a musicalidade já comentada (havia as partes cantadas com acompanhamento musical, *cantica*, e as recitadas, *diverbia*); uma linguagem inovadora (neologismos, arcaísmos e estrangeirismos eram muito utilizados por Plauto); a utilização do latim vulgar e, ainda, recursos que tornassem suas peças mais populares de modo que se aproximassem do público.

1.3 - AS PERSONAGENS NO AMPHITRUO

O *Amphitruo* foi talvez a peça de Plauto que rendeu mais frutos para a posteridade – ainda que outras como a *Aulularia*, adaptada por Ariano Suassuna no seu *O Santo e a Porca*, também tenham servido de influência a diversos autores – com adaptações de Molière, Camões, Abelaira, e até do brasileiro Guilherme de Figueiredo, para citar apenas alguns. É uma peça única em Plauto por tratar de um tema mitológico – o nascimento de Hércules – e ainda por ter em seu seio a questão da identidade, desenvolvida a partir do equívoco dos duplos.

O prólogo também é fundamental em Plauto, e principalmente no *Amphitruo*, devido ao termo que ele introduz na definição que faz da peça e que ficará famosa: tragicomédia. Muitos consideram que foi Plauto, neste momento, quem cunhou o termo.

O narrador do prólogo é Mercúrio, deus filho de Júpiter e um dos personagens da trama. Ele dialoga diretamente com o público utilizando um discurso atrevido e

provocador. Apresenta a peça primeiramente como tragédia e brincando com sua condição de deus, conclui que é mais adequado nomeá-la como tragicomédia (“*tragi-comoedia*”), pois tem a representação de deuses e escravos ao mesmo tempo:

*Faciam, ut commista sit tragico-comoedia.
Nam me perpetuo facere, ut sit comoedia,
Reges quo veniant et di, non par arbitror.
Quid igitur? Quoniam heic servos quoque parteis habet,
Faciam, sit, proinde ut dixi, tragi-comoedia.*¹ (Plaute, s/d, p. 6)

Depois o narrador-deus diz que tem um pedido ao público – que consiste mais numa ameaça –, a ser feito em nome de Júpiter àqueles que são pagos para aplaudir e que cometem outras trapaças do gênero. Após esse tom de seriedade, seu discurso reassume o jogo de antes, falando de como Júpiter se importa com comédias já que atua nelas, numa tentativa de valorizar seu próprio teatro.

O prólogo inteiro serviria para exemplificarmos tudo isso. Seu propósito, sua construção, serve à *captatio benevolentiae*, que nada mais é que trazer o público para o universo do lúdico, antes que o jogo comece a ser encenado. Inclusive, no meio da peça o mesmo procedimento se repete, na voz do próprio Mercúrio, que reitera o argumento da peça, de modo a renovar as atenções.

Assim, Plauto usa a presença das figuras de deuses na peça para controlar sua mal-educada platéia em alguns momentos, desde o prólogo. Mas, ao mesmo tempo, respeita o divino, já que está é a religião em vigor na Roma de sua época.

Deste modo, voltando ao prólogo, Mercúrio pede calma e atenção ao seu público. De maneira incisiva, mas brincalhona (fala como um personagem, e neste caso, um deus), ensina ao público as regras do espaço dramático, para que todos façam parte do jogo, sem dispersões. Chama, então, a atenção do público para que este compreenda o assunto (*argumentum*) da comédia. Narra o conteúdo básico da mesma, e explica quem está em cena, o porquê das vestes que usam, já que ela começará *in media res*, etc. E o narrador termina o prólogo se identificando finalmente como Mercúrio e, apelando mais uma vez para a condição dos deuses, chama o povo a assistir: “*Erit operae pretium heic*

¹ As citações em Latim do *Amphitruo* serão todas retiradas da edição francesa PLAUTE. *Théâtre*. Paris: Librairie Garnier Frères, s/d. E as traduções são da edição em Português de Agostinho da Silva.

Tradução: O que vou fazer é que seja uma peça mista, uma tragicomédia, porque não me parece adequado que tenha um tom contínuo de comédia em peça que aparecem reis e deuses. E então, como também entra nela um escravo, farei que seja, como já disse, uma tragicomédia.

spectantibus / Jovis et Mercurium facere histrioniam.” (Plaute, p.12)²

O tema da peça é a confusão de identidades que acontece quando a personagem Anfitrião, chefe tebano que dá nome à obra, parte para uma guerra contra os teléboas e deixa grávida em casa sua mulher, Alcmena. Júpiter se encanta por ela e, disfarçado de Anfitrião, passa a noite com a humana e a engravida. Enquanto isso, Mercúrio disfarça-se de Sósia, escravo de Anfitrião, e atrasa a entrada do verdadeiro Sósia e de seu senhor na casa. Depois Alcmena, que é acusada pelo marido de traição, é inocentada por Júpiter. Ele desfaz o mal entendido e Alcmena dá à luz a dois meninos (Hércules, filho de um do deus e outro de Anfitrião).

O embate entre Sósia e Mercúrio é o centro do primeiro ato, explorado para construir comicidade. Plauto monta a idéia do escravo mentiroso e esperto (personagem bem característica dele) cujas ironias e atrevimento garantem o riso da platéia. O autor também abusa da característica de ser “mulherengo” que costuma ser atribuída ao pai dos deuses, colocando na voz de Mercúrio várias tiradas cômicas a este respeito. Júpiter traz algumas reflexões, embora a peça não se atenha muito a isso.

Ao final, vemos a encenação do mito do nascimento de Hércules quando Júpiter, para proteger Alcmena, desfaz o mal-entendido. Anfitrião perdoa a esposa e ainda se diz lisonjeado de ter dividido sua mulher com o pai dos deuses, como uma propriedade: “*Pol, me haud poenitet, / Scilicet boni dimidium mihi dividere cum Jove.*” (p. 158)³ O deus ilumina a casa de Anfitrião com o parto de sua amante. Ela dá à luz ao filho do marido e de Júpiter, que se tornará o célebre Hércules.

Como comentamos acima, Mercúrio protagoniza as melhores e maiores cenas cômicas da peça, ao lado de Sósia e vestido como ele. As situações de *quiproquó* são enfatizadas pela sua personagem, que busca, na verdade, todas as situações cômicas, ao resolver divertir-se às custas de Sósia. Ele instiga a crise de identidade, assusta e bate no escravo. E não podemos esquecer que é ele que dá a Júpiter a idéia dessa artimanha dos duplos para que seu pai conquiste a mortal que deseja. Tem a função, confessada por ele

² Tradução: E quanto a vós, acho que valerá a pena ver como Júpiter e Mercúrio fazem de comediantes.

³ Por Pólux, realmente não me importo de ter feito sociedade com Júpiter.

mesmo, de cuidar dos amores do pai, e ainda abre a peça no famoso prólogo supracitado. É astuto, dirige-se ao público com desenvoltura e diverte-se com todo o jogo.

Esta peça trata do mito do nascimento do semideus Hércules e, apesar de Plauto dar grande importância às cenas do escravo e de comicidade, ele tem respeito aos deuses. Ora, um dos principais personagens é Júpiter, o pai dos deuses, um deus cujas vontades e desejos geram a situação do duplo que traz comicidade, mas é só o deus Mercúrio que de fato, traz o cômico, e mesmo assim, quando está travestido de Sósia.

Destacamos aqui, algumas palavras-chaves, com as quais Mercúrio limita o ambiente do jogo. Trata-se de palavras que marcam o caráter metalingüístico do prólogo, pois definem o que vem a seguir. Além dessas, temos palavras como: “pedir”, “revelar” e “prestar atenção”. Palavras estas que remetem a observância das regras.

Selecionamos os seguintes trechos: “*Nunc, quam rem oratum huc veni, primum proloquar; / Post, hujus argumentum eloquar tragoediae.* (p. 6)⁴

Proloquar: proloquor, -eris, -cutus e quutus sum, qui. De *pro* + *loquor*:

pro – Segundo Saraiva, como partícula componente indica, entre outras coisas: ação de fazer público, de manifestar; anterioridade.

loquor – falar, dizer, contar, narrar.

proloqui, então, quer dizer, entre outras coisas: predizer, anunciar por antecipação, expor o que pensa, levantar a voz, explicar-se, proferir, contar.

Veni oratur: vim pedir.

Post eloquar argumentum: depois revelarei o argumento.

Eloquar: eloquor, -eris, -cutus e quutus sum, -qui. De *e (ex)* + *loquor*.

E e *ex* – Segundo Saraiva, como partículas inseparáveis podem indicar: a ação de tirar para fora; ação de elevar, levantar; dar mais força a certas expressões.

Eloqui, portanto, quer dizer: indicar; exprimir-se; revelar, etc.

Assim, vemos que Plauto, numa mesma frase, usa palavras diferentes – com algumas nuances que as distanciam uma da outra – para dispor, com clareza, os passos, que o jogo seguirá. Abaixo temos outro exemplo, em que enfatizamos a preocupação de Plauto com a delimitação do espaço/tempo da peça. Ele dará uma série de informações e proibições para quem não respeitar as regras prescritas, fundamentais em qualquer

⁴ Primeiro vou dizer aquilo que vos vim pedir; depois vou revelar o argumento desta tragédia.

atividade lúdica. A frase que ilustra isso muito bem é a que abre as explicações que Mercúrio proferirá, e da qual destacamos a “chamada de atenção”, dada pelo Deus: “*Nunc animum advortite / Dum hujus argumentum eloquar comoediae.* (p. 8)⁵

Advortite: adverto, -is, -erti, -ersum, -ere = prestai atenção.

Selecionamos, também, trechos que mostram a face talvez mais óbvia do lúdico: a brincadeira. A alegria do jogo seja ele, competição esportiva, jogo infantil ou um poema lúdico, é o que nos vem à mente sempre que falamos em jogo. Plauto, como tentamos demonstrar aqui, faz uso do *ludus romani* em todos os aspectos sócio-culturais. Queremos demonstrá-lo por imagens, análise das personagens e situações, mas em especial através da palavra que Plauto escolhe para compor seus diálogos lúdicos.

E aqui temos um exemplo bem explícito do que estamos falando na cena central da peça. O longo e recheado de confusão encontro do duplo de Sósia (o escravo e Mercúrio). Nesta cena temos, inclusive, a idéia de brincadeira explicitada pelo deus: “*Mercurius: Timet homo, deludam ego illum.*”⁶

Deludam: deludo, -is, -usi, -usum, -ere.

De de e ludere: enganar, lograr, iludir, zombar, escarnecer; acabar de combater (no circo).

Gostaríamos de ressaltar o valor de *ludus, -i*. Substantivo que vem de *ludere*, verbo que é a base do utilizado no exemplo acima e no abaixo. Segundo Saraiva, esta palavra, se usada no plural, poderia referir-se aos jogos públicos; ao teatro (o edifício, inclusive), e às representações teatrais. Mas *ludus*, no singular, era usado para denominar: jogo, passatempo, divertimento, gosto, exercício corporal; brinquedo, gracejo, graça, jovialidade; zombaria, escárnio, riso, mofa; escolas de música e de gladiadores; e, até, prazeres sensuais. Assim, como vemos, sua significação era ampla, e, ao mesmo tempo, carregada sempre da mesma raiz: o que leva, ou as sensações que provocam o jogo e o divertimento.

Em seguida destacamos um trecho em que Sósia arrebatada, logo no início da peça, a atenção do público pela sua descrição plástica da guerra. Plauto usa verbos que a evocam logo: adjetivos que demonstram a grandiosidade da guerra, e substantivos que ajudam a

⁵ Agora prestai atenção enquanto eu revelo o argumento da comédia.

⁶ Mercúrio: O homem está com medo; vou brincar com ele.

compor a imagem da mesma. Tudo isso seduz o povo romano, pois são elementos de espetáculo, de “romanidade”, de “ludicidade”, enfim:

*“Sósia: Postquam id actum’st, tubae utrimque canunt, contra
Consonat terra; clamorem utrimque ecferunt.
Imperator utrimque hinc et illinc Jovi
Vota suscipere, hortari exercitum.
Pro se quisque id quod quisque potest et valet,
Edit, ferro ferit; tela fragunt; boat
Coelum fremitu virum; ex spiritu atque anhelitu
Nebula constat; cadunt volneris vi et virium.
(...)
Vicimus vi ferocis
(...)
cum clamore involant inpetu alacri,
foedant et proterunt hostium copias jure injustas.”*⁷ (p. 18; 20)

Tubae canunt: soam as trombetas.

Canunt: *cano*, *-is*, *-cecini*, *-cantum*, *canere*. Significa, neste contexto: ressoar, retinir, retumbar.

Tubae: *tuba*, *-ae*: Substantivo feminino plural. Pode significar o instrumento (tuba ou trombeta: de música ou de combate) ou o barulho que ele provoca.

Temos, então uma imagem forte que evoca o som da guerra, no imaginário do público romano: o soar das trombetas.

Mas o foco de Plauto nesta peça é o jogo de palavras. Como as personagens se dobram, ele dobra também o sentido das palavras, levando a inúmeras situações de *qui pro quo*, de ironia e comicidade.

E é Sósia, o personagem do escravo, o mais comum personagem plautino, que detém, como já pudemos perceber, o núcleo cômico da obra. É um escravo covarde e resmungão, embora não chegue a rebelar-se com o fato propriamente de ser um escravo. Reclama sua sorte, mas, ao mesmo tempo resigna-se. Em certo trecho Mercúrio questiona suas queixas. Em outro utiliza a condição de escravo para trazer o cômico com o jogo de palavras.

Também no jogo central da peça, a confusão dos duplos, temos falas que retratam

⁷ Sósia: Depois de feito isto, soam as trombetas de um e de outro lado e em resposta a terra ecoa; levanta-se um clamor de ambos os lados e de ambos os lados faz o general seus votos para Júpiter e exorta o seu exército. Então cada um mostra aquilo que pode seu valor, e fere com o ferro, passam os dardos, reboa o céu com o clamor dos homens; forma-se uma nuvem com o seu fôlego, o seu bafo; caem prostrados pela violência das feridas e dos encontros (...) Vencemos pela nossa coragem terrível (...) com grande clamor, com violento ímpeto, voam pela direita e derrotam, destroem com toda a justiça as injustas tropas inimigas. (Plauto, 1969, 40-41)

a conseqüente crise de identidade causada: “*Sósia: (...) Ubi ego perii? Ubi inmutatus sum? Ubi ego formam peridi? / Na egomet me illeic reliqui, si forte oblitus fui? (p. 46)*⁸

Ou a brincadeira, na boca de Sósia, quando diz que se ele pariu um duplo e Anfitrião também, a taça da batalha também pode fazê-lo: “*Sósia: (...) Tu peperisti Amphitruonem; ego alium peperii Sosiam: / Nunc si pateram patera peperit, omneis congemnavimus. (p. 90)*⁹

Abaixo, alguns exemplos de palavras tomadas, ironicamente, em duplo sentido. No primeiro, temos o termo *quintus*, que pode, em latim, significar duas coisas distintas – o numeral e um substantivo próprio – informação da qual Sósia se aproveita para fazer ironia: “*Sósia: Ne ego heic nomen meum conmutem, et Quintus fiam e / Quatuor viros sopori se dedisse hic autumat; / Metuo ne numeram augeam illum.*¹⁰

Quintus: quintus, -a, -um. Adjetivo de *quinque* = quinto, numeral ordinal.

Quintus: quintus, -i. = Substantivo masculino, no nominativo singular: Quinto, nome romano.

E ainda temos o verbo *edere*, que Mercúrio utiliza para dizer que vai bater no escravo, mas que, em Latim, pode significar “comer”, num sentido figurado, que também ocorre em Português. E Sósia, mais uma vez, desenvolve este duplo sentido da palavra, num jogo irônico que se repete diversas vezes, em especial nesta cena:

Mercurius: quisquis homo huc profecto venerit, pugnoscet.

Sósia: apage, non placet me hoc noctis esse; coenavi modo;

*Proin tu istam coenam largire, si sapias, esurientibus. (p. 24)*¹¹

Abaixo novamente o verbo é usado em sentido figurado, e Sósia o toma ironicamente no sentido usual. Mercúrio diz que vai bater para ver se ele dorme, no sentido de “apagar”, desmaiar. E ele diz que isso seria um favor, porque faz tempo que ele não dorme. Percebemos o duplo sentido entre os dois usos do verbo através da resposta de Sósia, que apresenta como antítese de “dormir” a palavra “acordado” (em vigília, alerta).

⁸ Sósia: (...) Onde é que eu morri? Quando é que eu me transformei? Onde é que eu perdi a minha cara? Será que eu me deixei aqui por esquecimento?

⁹ Sósia: (...) Tu pariste um Anfitrião e eu pari outro Sósia! E agora se a taça pariu outra taça, ficamos todos a dobrar.

¹⁰ Sósia: Do que estou com medo é de passar a ser Quinto. Ele gaba-se de ter feito adormecer quatro homens! Estou com muito receio de aumentar o número!

¹¹ Mercúrio: Quem vier, seja quem for, há de comer-me os socos!

Sósia: O quê? Agora assim de noite? Não! Acabei de cear, o melhor é tu ires oferecer essa ceia a quem esteja com fome.

*Mercurius: Quid si ego illum tractim tangam ut dormiat?
Sósia: Servaveris;
Nam continuas hás treis nocteis pervigilavi. (p. 26)*¹²

Dormiat: dormio, -is, -ivi, ou -ii, -itum, ire: dormir. E, em sentido figurado, como dissemos, quer dizer estar morto, ou cair desacordado.

Pervigilavi: pervigilo, -as, -avi, -atum, -are: velar; passar a noite em vigília.

Ainda temos uma ironia no “tocar um bocadinho”, num sentido eufêmico. Pois ele está se referindo a uma surra:

Tractim tangam: tocar um bocadinho.

Também temos algumas marcas da sociedade romana da época de Plauto. Na primeira cena, por exemplo, vemos a concepção de escravidão. Sósia reclama, mas aceita sua condição. E Mercúrio questiona o fato de Sósia ainda incomodar-se em servir, visto que sempre foi escravo.

*Sosia: (...) Ergo in servitute expetunt multa iniqua;
habendum et ferendum hoc onu'st cum labore.*¹³ (p. 14)

*Mercurius: satius est me queri illo modo servitutum;
hodie qui fuerim líber,
Eum nunc potivit pater*

*Servitutis;
Hic qui verna natus est, queritur.
Sum vero verna verbero.*¹⁴ (p. 16)

Anfitrião é uma personagem central, por estar no triângulo amoroso ao lado de Júpiter e Alcmena, além de ser uma das personagens duplicadas. É uma personagem, contudo, sem tanto teor cômico se comparado a Sósia e Mercúrio. E por isso seu papel na peça de Plauto é mais funcional. Talvez suas falas de maior expressão sejam na cena em que interpela e ofende a esposa e a cena na qual enfrenta seu duplo, Júpiter. Mas a mais eloqüente de todas e que mais nos chama a atenção é a fala que finaliza a peça, onde Anfitrião dirige-se ao público – do mesmo modo como Mercúrio iniciou a peça no prólogo. Ele cita o deus e pede em seu nome os aplausos da platéia, num caráter metalingüístico, que

¹² Mercúrio: E se lhe tocar um bocadinho, a ver se ele dorme?

Sósia: Isso que era favor! Há três noites seguidas que estou acordado.

¹³ Sósia: (...) É por isso que quem serve tem que esperar muita injustiça; mas é uma carga que se tem de suportar e de agüentar, qualquer que seja o trabalho que dê.

¹⁴ Mercúrio: O mais acertado era ser eu a queixar-me deste modo da servidão sempre fui livre, exceto hoje. Mas a ele já o pai o fez escravo; nasceu servindo, e ainda se queixa. Mas realmente só sou escravo de nome.

leva os espectadores a fechar o jogo de acordo com as regras: aplaudindo a peça, ao final do espetáculo: “*Nunc, spectatores, Jovis summi causa clare plaudite.*” (p.158)¹⁵

Alcmena é uma “matrona romana”, uma esposa fiel e, o mais importante, *pia*¹⁶: nunca esquece de fazer os sacrifícios que a religião pede, pois esta está acima de qualquer coisa, como deve ser. Toda a confusão dos duplos de que trata a peça ratifica a *virtus* de Alcmena, visto que Júpiter sabe que ela, ao contrário da maioria das mortais, não trairia o marido, nem mesmo com um deus. Deste modo, para possuí-la somente disfarçando-se de Anfitrião.

*Alcumena: Non ego illam mi dotem duco esse, quae dos dicitur;
Sed pudicitiam, et pudorem, et sedatum, cupidinem,
Deum metum, parentum amorem, et cognatum
concordiam:
tibi morigera, atque ut munifica sim bonis, prosim probis.*¹⁷ (p. 98)

Já falamos sobre a tensão no jogo teatral como peça fundamental, bem como a alegria o é, em qualquer jogo, segundo Huizinga. Aqui trazemos um exemplo para ilustrar. Anfitrião está perto de descobrir tudo o que aconteceu, quando Brómia está lhe narrando o parto de Alcmena e tudo que sucedeu depois na casa. Inquieto, ele narra sua surpresa, medo e ansiedade e depois grita a Brómia que continue sua narração: “*Amphitruo: Mira memoras! Nimis formidolosum facinus praedicas. / Nam mihi horror membra misero percepit dictis tuis. / Quid fit deinde? Porro loquere.*” (p. 156)¹⁸

Na fala em que Brómia narra a Anfitrião o parto de Alcmena, temos a gradação de palavras do estrondo causado por Júpiter. As palavras do mesmo campo semântico de “ruído” (e da mesma declinação latina: a quarta) se seguem, com termos cada vez mais fortes, até chegar ao clímax em que a casa arde e brilha:

*Bromia: (...) Strepitus, crepitus, sonitus, tonitrus:
Ut súbito, ut propere, ut valide tonuit!
(...)
ardere censui aedeis, ita tum*

¹⁵ E agora, espectadores, é aplaudir com toda a força em honra do Supremo Júpiter!

¹⁶ honesta, devota, que cumpre seus deveres de esposa e cidadã romana.

¹⁷ Alcmena: Eu acho que meu dote não foi aquilo a que se chama dote. Foi a honestidade, foi o pudor, foi a paixão refreada, o respeito pelos deuses, o amor dos pais, as boas relações com os parentes. Foi o ter-te sido obediente, e generosa para os bons, e prestável às pessoas honestas.

Anfitrião: Tu contas coisas incríveis. O que tu dizes é realmente extraordinário. Só de te ouvir tremo de medo. E depois, que aconteceu? Continua, anda!

confulgebant. (p.150)¹⁹

Strepitus: strepitus, -us (de *strepere*) = estrepido, ruído, etc.

Crepitus: crepitus, -us (de *crepare*) = estrepido, ruído, estalo, etc.

Sonitus: sonitus, -us (de *sonare*) = som, ruído, estrondo, etc.

Tonitrus: tonitrus, -us (ou *tonitruum, -i*) = estalido de trovão, trovões.

Ardere: ardeo, -es, -arsis, -arsum, -ere = arder, brilhar, reluzir, cintilar.

Confulgebant = confulgeo, -es, -si, -gere = lançar raios de luz para todos os lados, resplandecer.

Ainda explorando as palavras, e as imagens, temos um exemplo dos efeitos fônicos que Plauto cria, em latim. Sobre a noite, prolongada a pedido de Júpiter, Mercúrio fala:

*Mercurius: Perge, nox, ut obcepisti; gere patri morem meo.
Optume optumo optumam operani das; datam polchre
Locas. (p. 22)*²⁰

É claro, aí o efeito que a aliteração causa, pela repetição de palavras com a mesma raiz. Percebemos como a noite foi, de fato, prolongada. Ao mesmo tempo, temos neste trecho, a comicidade, provocada pela mesma aliteração e pelo jogo de palavras inteligente, que Plauto realiza:

Optume: advérbio arcaico (do superlativo de *bene*) = otimamente, muito bem.

Optumo: adjetivo arcaico de *optimes, -a, -um* (do superlativo de *bene*) = ótimo, muito bom, o melhor.

Aqui temos o jogo de palavras: *optumes* também é um epíteto usado para designar Júpiter e outras divindades, segundo Saraiva. Como Mercúrio está elogiando a Noite, que fez um belo trabalho para Júpiter, temos o duplo sentido: fazes bem a uma ótima pessoa, ou fazes bem a Júpiter.

Optumam: adjetivo arcaico de *optimes, -a, -um* (do superlativo de *bene*) = ótimo, muito bom, o melhor.

Por fim, podemos inserir aqui uma fala de Anfitrião, que além de trazer o duplo

¹⁹ Brómia: (...) Houve logo um barulho, um ruído, um estampido, um estrondo...! Que depressa, em que instante e com que força não trovejou! (...) Parecia que toda a casa estava a arder, tal era o brilho!

²⁰ Mercúrio: Vamos, noite, continua como começaste, faz a vontade a meu Pai; fazes otimamente uma ótima coisa a uma ótima pessoa. Vais ver como ganhas!

sentido da exclamação “por Júpiter” – já que o deus está sendo invocado e também é, sem Anfitrião o saber, o real causador de tudo – traz o resumo da peça, onde Anfitrião quase perde o ser ele: “*Pro summe Júpiter! Ubi hodie / Mihi formam adimis. (p. 140)*²¹

Plauto contava, sabemos, com outros artificios plásticos, quando suas peças eram encenadas: como a música, a dança e o mimo. Mas através de seu texto, de uma análise das palavras que o autor escolheu, podemos demonstrar já a presença do *ludus*, do jogo, e a sua importância para o teatro, para o público romano e seu espírito.

Vimos que Plauto entendeu e desenvolveu esse espírito romano do jogo, os *Ludi Romani*, que ultrapassam os jogos e embebem de ludicidade a cultura como um todo. O uso largo do *quiproquó*, especialmente nesta peça, *Amphitruo*, mostra o gosto de Plauto e do público pelas brincadeiras.

Verbos compostos pelo verbo *ludere*, ratificam o caráter de jogo também. E as palavras utilizadas evocam imagens de guerra, luz e efeitos grandiosos, traduzindo, por fim, o espetáculo romano, que Plauto propicia a seu público. Não nos esqueçamos, além disso, de mostrar a preocupação com as regras do jogo teatral, que Plauto demonstra no seu prólogo, pela boca do deus Mercúrio.

²¹ Anfitrião: Pelo supremo Júpiter! Tu hoje queres tirar-me o ser eu?

2 - A LINGUAGEM EM CAMÕES

Camões, após Plauto, exacerba as oposições, definindo grupos de personagens que refletem os mesmos temas, mas de modo diferente. Os diálogos se seguem, intercalando essas personagens, que se diferenciam na estrutura de cada discurso. Os deuses são acessórios para este público cristão, mas importantes na integração de diferentes visões estéticas que Camões une. A linguagem mesmo é o principal. Todos os recursos lingüísticos são utilizados para montar uma complexa estrutura de jogo de duplos. E a beleza lírica é mais aparente do que o riso.

Em Camões, o destaque que demos é para o casal Almena e Júpiter-Anfitrião. Em meio a um debate acerca do amor e da identidade que ocorre na peça como um todo, é o discurso dos dois que emitirá maior beleza e engenho argumentativo. E estes são os traços mais importantes, para nós, da versão camoniana do mito. Almena representa a virtude e a saudade, e Júpiter o próprio homem apaixonado. Homem, que por ser na verdade um deus, carrega uma humanidade “duplicada”, diríamos. No texto plautino, Júpiter atrai-se por Almena e quer possuí-la apenas, enquanto em Camões ele torna-se seu escravo graças ao amor. Camões diminui, pois, o divino e engrandece o humano. E é pelo discurso que o faz.

Camões vai utilizar o jogo em função da linguagem, ao contrário do que fez Plauto. O jogo de palavras, de cenas intercaladas com grupos de personagens diferentes, o jogo lírico, etc, estará assessorando as possibilidades lingüísticas de Camões. Nesta peça ele parece testar todas as opções que possui, estilística, gramatical e ludicamente. Aliando métrica medieval, influências vicentinas, com a estética renascentista, e ainda imprimindo um caráter maneirista, Camões aproveita tudo o que julga necessário para construir uma obra dramática rica. O jogo transfigura-se em retórica basicamente e o amor também parece servir a língua.

Assim como o latim vulgar importava para o jogo do espetáculo de Plauto. O português em Camões esgarça o jogo estrutural da obra dramática mostrando que a língua abriga todas as diferenças, conseguindo manter-se uma. Este é o Portugal para o poeta, que não se deixa reduzir a estilos, gêneros, ou quaisquer definições.

2.1 – O TEATRO RENASCENTISTA PORTUGUÊS

Um movimento intelectual, em meados do século XV, irradiou da Itália para toda a Europa: era o Humanismo. Um movimento novo que, afastando-se dos ideais até então vigentes da Idade Média, propunha uma mudança na visão de mundo teocêntrica que a Igreja mantinha, para uma antropocêntrica, mais adequada à nova época que iniciava com o Absolutismo, a crise feudal, a ascensão da burguesia, as descobertas da expansão marítima e a Reforma protestante. O que se buscava no chamado Renascimento era uma concepção universal do homem, através da valorização da cultura da Antigüidade Clássica.

Literatura, Filosofia e Arte de gregos e romanos foram resgatadas, muito auxiliadas pela impressão de obras até então restritas a poucas pessoas – basicamente as detinha a própria Igreja que, se não as divulgou, ao menos manteve intactas –, e que agora ajudavam a compor um novo mundo, uma estética diferente da que existia até então. As transformações políticas e econômicas do período propiciaram essa renovação cultural renascentista, voltada agora para o racionalismo, o paganismo, para a expressão humanista nas Artes e Letras, entre outros campos do saber.

As formas harmoniosas, a ordem geométrica, cores e luzes, a perfeição de forma e o movimento da figura humana, (beneficiados pelos avanços na Anatomia e na Ciência): tudo isso fazia parte da nova cultura. Técnicas não só artísticas, mas também literárias eram agora trabalhadas pelos artistas renascentistas.

O teatro renascentista, assim como os demais campos da Arte, apoiava-se sobre os clássicos e seus preceitos, como a estrutura aristotélica, a rigidez da métrica, os temas mitológicos, etc. O maior expoente do gênero dramático do chamado Renascimento Literário foi, sem dúvida, William Shakespeare, dramaturgo inglês.

Em Portugal o teatro assume algumas especificidades. Devemos ter em conta o contexto histórico, muito particular devido às navegações:

Não percamos de vista, sobremaneira, que as descobertas de outras terras ligadas ao processo de expansão marítima irão conferir ao classicismo lusitano certo exotismo mergulhado em profundo caráter nacional. Será, como poucos países europeus o fizeram, a experiência italiana nutrida de realidade própria, afastando-se, neste aspecto, a comédia

clássica portuguesa de seus modelos (Barros, 2004, p.28).

Além disso, muito deste caráter próprio que o teatro português possui se deve graças à marca profunda deixada por Gil Vicente, considerado por muitos como o fundador do teatro português e cujas características não desapareceram com a mudança estética promovida pelo renascimento. Ao contrário disso, o teatro de Gil Vicente constitui, segundo José Pereira Tavares, uma das duas correntes que coexistiam nesta época no teatro português. Essa corrente teria como marca os “elementos tradicionais, nacionais e populares” e ainda abarcaria forte influência do teatro castelhano. A outra, representada por Sá de Miranda (que escreveu suas peças renascentistas após rica viagem à Itália, berço desta nova estética), em contraponto às influências de Gil Vicente, seria moldada basicamente mirando-se no teatro romano de Plauto e Terêncio, ao gosto dessa nova estética.

Ora, Camões, gênio que era, não pode ser inserido em uma nem em outra corrente. Ao estudarmos sua vasta obra, especialmente sua epopéia, verificamos que ela não aponta apenas para o Renascimento. Embora apresente traços renascentistas exaltando uma pátria ideal de luz, ordem e perfeição, trazendo os homens das navegações, exhibe também a existência de um mundo fracassado, triste, desconsertado, que escapa em momentos onde a glória é apenas nostálgica.

Vê-se, n’*Os Lusíadas* rasgos melancólicos, torções que mostram que Camões não poderia ser enquadrado como renascentista. Na lírica encontramos a mesma dualidade. A tensão que se sente em muitos versos aponta que classificá-lo como maneirista seria mais apropriado. Sua poesia não possui só a racionalidade renascentista, mas também a emoção.

Assim, duas correntes circulavam por Portugal, perpassando um teatro português que começava a perder uma força, como a do teatro vicentino, que garantisse permanência para posteridade. Camões não se deixou limitar por nenhuma e aliou os melhores ingredientes de ambas adicionando, ainda, suas idiossincrasias. Em seu teatro, o que veremos é a união desses traços vicentinos, de tradição popular e medieval, unidos a um tema e estrutura renascentistas, uma lírica refinada e à veia amorosa e melancólica, que tanto caracterizou as demais obras camonianas (Barros, 2004, p. 40-42).

Lembramos, também, que no XVI começava a se destacar a cultura letrada, graças ao racionalismo do Renascimento. Mas a cultura cortesã de espetáculos e ênfase na

oralidade tinha no teatro a sua preservação. Assim, era natural que Camões, sem o fascínio e a preocupação com a nova estética (que Sá de Miranda apresentava, por exemplo), inserisse em seu teatro características medievais ao gosto cortesão.

Mas a parte seu estilo maneirista o valor de Camões está no próprio uso da língua. Se ele a exercita na epopéia, na lírica e no drama, e se possui traços díspares, é necessário que se perceba que a própria língua é o importante. Ela que deve ser bela e eterna, se a glória da pátria e do amor nem sempre é apresentada por Camões. É a linguagem explorada em sua pluralidade que diz a complexidade de ser português.

2.1.1 - A RETÓRICA NA IDADE MÉDIA E NO RENASCIMENTO

Melius est reprehendant nos grammatici quam non intelligant populi.

[É melhor que nos repreendam os gramáticos, do que não nos entendam os povos]²²

(Santo Agostinho)

A retórica surgiu por volta do século V a.C. e desde este surgimento já luta para se manter como forma de pensamento, visto que a filosofia sempre lhe atacou e apropriou-se de seus recursos. Górgias foi um dos primeiros grandes retóricos e procurou defender a retórica da dialética socrática e da filosofia platônica, que constantemente aliavam-se contra esta disciplina, apesar de possuírem caráter muito parecido, especialmente visto que eram três disciplinas muito novas e pouco delimitadas teoricamente ainda.

Com Aristóteles, a retórica, ou a Arte do Bem Dizer, recebe uma trégua e uma sistematização. A *Arte Retórica*, do filósofo grego, é um tratado muito atual e fundamental para qualquer estudo sobre a retórica, ainda nos nossos dias. É baseado nele que, mais tarde, Cícero ocupa-se de dar a ela uma sistematização em língua latina, o que ajuda na propagação de seu estudo pela Europa.

²² Tradução nossa.

Autores medievais de todas as épocas (seja em crônicas, como as de Fernão Lopes; em documentos religiosos, como o *Códex Calistinus*; ou em outros escritos diversos) utilizarão largamente os recursos e preceitos retóricos destes dois grandes mestres. Quintiliano também desenvolveu um tratado de retórica, o *Institutiones Oratoriae*, a partir da obra ciceroniana.

Os autores cristãos da Idade Média, sem escrever com fins a elaborar discursos e tratados retóricos, mas querendo alcançar os povos, comovendo-os e convertendo-os, acabam por realizar grandes discursos de oratória. No caso de Santo Agostinho, sem admiti-lo, nos legou um tratado retórico de grande valor, além de inúmeros exemplos, com seus discursos construídos em estilo retórico medieval, pelos quais pretendia ensinar a virtude e o Bem das escrituras, através de pregações verdadeiras e agradáveis. O grande diferencial da retórica medieval como um todo, da antiga pagã, é o providencialismo, que vemos em quase todas as obras da época, além da subordinação da forma à verdade (das escrituras), e da eloquência à fé.

A Idade Média foi muito fecunda no campo da retórica, embora tenha introduzido mudanças profundas nesta disciplina ao longo dos anos. A aproximação com a poética foi uma dessas mudanças. Aproximação esta que ocorreria através do gênero epidíctico de Aristóteles (o temperado, para Santo Agostinho). Segundo Perelman (1997:54) é isso que traz o desprestígio que a retórica terá séculos mais tarde. Para ele o quase desaparecimento da retórica (em meados do século XVIII, com o Romantismo) explica-se devido ao desmembramento dos gêneros retóricos – deliberativo, judiciário e epidíctico – absorvidos pela filosofia, a dialética e a poética, respectivamente. Processo iniciado pela incorporação do epidíctico pela prosa literária. A retórica teria sido tratada de forma reducionista, como uma:

[...] arte de expressão de pensamento, de pura forma. É contra essa concepção que deu origem à degenerescência da retórica, à sua esterilidade, ao seu verbalismo e ao desprezo que ela acabou por inspirar que devemos insurgir-nos. Recusamos separar, no discurso, a forma do fundo, estudar as estruturas e as figuras de estilo independentemente da meta que devem cumprir na argumentação. (Perelman, 1996: 161).

O discurso epidíctico é aquele que pretende agradar, que se preocupa com o belo, então não pretende a adesão de um auditório a determinada idéia, nem visa incitar a ação, como os dois outros gêneros. Este discurso trata de idéias as quais o auditório não se opõe

(lembrando que ele nasce com os discursos funerários, elogios e censuras), de modo que só levanta a disposição do auditório. No discurso epidíctico os ouvintes tinham o papel apenas de espectadores:

Um orador solitário (...) apresentava um discurso ao qual ninguém se opunha, sobre matérias que não pareciam duvidosas e das quais não se via nenhuma consequência prática. Que se tratasse de um elogio fúnebre ou de um elogio de uma cidade diante de seus habitantes, de um tema desprovido de atualidade, tal como a exaltação de uma virtude ou de uma divindade, os ouvintes nele só representavam, segundo os teóricos, o papel de espectadores. (Perelman, 1996: 53).

Daí sua aproximação com a poética e, em especial, com o teatro. Os oradores cristãos já usavam muito o teatro como propagação de idéias e pedagogicamente. São eles também que inserem o uso da linguagem popular nos discursos retóricos. Santo Agostinho – que como outros oradores medievais, sobretudo cristãos, se dirige mais à emoção do ouvinte do que à razão – apresenta e justifica o uso do latim vulgar em seus sermões e nos diz ainda sobre a necessidade de clareza dos discursos: “Com efeito, de que serve a pureza da linguagem, se a inteligência do auditório não acompanha?” (Agostinho, 1991: 230).

Camões vai usar a linguagem popular em favor da argumentação, em alguns momentos, como veremos mais à frente, apesar de estar se dirigindo a um público provavelmente culto no *Auto dos Enfatiões*.

De todo modo, a retórica é ensinada na Idade Média, em escolas episcopais, desde o século XII. E depois é incluída na grade universitária através do *trivium*, que reunia três disciplinas: gramática, dialética e retórica (enquanto o *quadrivium* era formado pela aritmética, música, astronomia e geometria). Entretanto a retórica vai aos poucos perdendo seu lugar no ensino – na grade universitária, no século XV o *trivium* acaba por se reduzir à gramática e à lógica em Portugal.

Este quadro desperta esforços culturais entre os Príncipes de Avis, mas que não resulta de imediato em mudanças efetivas na cadeira de retórica nas universidades portuguesas (Castro, 1973:14). É apenas em 1540 que se tem “a notícia da inclusão efetiva da Retórica nos *curricula* universitários” (1973:16).

E ainda assim, segundo Castro, através de sua análise de documentos da época, a retórica continuava sem espaço na grade universitária e apenas com as mudanças que o renascimento trouxe para Portugal ela conseguiu recuperar força:

O movimento humanístico que se afirma, com pujança crescente, ao longo do segundo quartel do século XVI, vai consagrar à Retórica uma atenção mais solícita e tornar premente a sua inclusão no plano de estudos oficial, de modo a obter um lugar independente e basilar. Superando a orgânica medieval, que lhe atribuía uma importância relativamente modesta no quadro de disciplinas do *trivium*, a pedagogia renovada vai situá-la no centro das Humanidades e confiar-lhe um papel fundamental: sem deixar de lhe imprimir um cunho literário, o Humanismo faz da retórica, ligando-a estreitamente à invenção dialética, a base de um método novo de filosofar que, desejoso de abandonar a especulação abstracta, procura aproximar-se da realidade humana através da comunicação, para tratar problemas atuais de índole moral, política, religiosa ou mesmo filosófica. (Castro, 1973:17-18).

Em 1548, Dom João III funda o Colégio das Artes incluindo a retórica no currículo, sistematizando o ensino humanístico em Portugal e mandando trazer de faculdades europeias mestres de grande prestígio internacional. O amor pelas letras gregas e latinas e pela poética era agora incitado pelo estudo da retórica, que se transformava numa teoria da prosa. (1973: 32).

À medida que, no século XVI, a retórica ganha espaço nas universidades e afasta-se da filosofia moral, aproxima-se, por outro lado, da dialética e da poética e passa a servir como arma contra a escolástica. E, embora saibamos que foi em Aristóteles que Cícero baseou muito de seus estudos oratórios, ele é supervalorizado no humanismo português em detrimento do primeiro. São os livros de Cícero e Quintiliano que serão adotados em todos os cursos de retórica a partir de fins do século XV em Portugal.

2.2 - A ESTRUTURA DRAMÁTICA EM CAMÕES: O JOGO RETÓRICO

Para qualquer estudioso ou interessado em Literatura Portuguesa – ou ainda, em Literatura, somente – é clara a magnitude de Camões. Sua obra lírica é paradigma e alvo de estudos que, parece, não se esgotarão nunca. *Os Lusíadas* foi uma epopéia bem sucedida esteticamente (a estrutura do épico raramente viria a ocorrer novamente, com tal sucesso, em tentativas posteriores), já que transcendeu a obra e a concepção de público leitor, para figurar de forma absolutamente marcante na alma dos portugueses. A sua obra lírica é de uma beleza singular e incontestável. O teatro camoniano, como vimos, não teve semelhante reconhecimento, mas, embora tardiamente, vem sendo redescoberto e aos poucos estudado,

como merece.

Ninguém, deste modo, duvida do engenho deste autor e do brilhantismo de suas obras, contudo é importante verificar o papel que Camões também teve no âmbito da nossa língua. É óbvio que como cânone literário ele viria a contribuir para a manutenção da língua e dos gêneros a que se dedicou, mas a própria história do Português sofreu um desvio – ou uma aceleração – graças a Camões.

A primeira gramática de língua portuguesa data de 1.536. Foi escrita por Fernão de Oliveira e conferiu o *status* de língua de fato ao Português. Antes disso ele não tinha o rigor necessário para que se mantivesse estável e uno durante todos os séculos que estariam por vir. Contudo, a nova fase da língua, que estava paulatinamente deixando para trás a condição de protolíngua, não é mérito apenas de Fernão de Oliveira ou de João de Barros (que pouco depois também escreveria uma gramática), mas igualmente de Camões.

A gramática é fundamental para esta transição em qualquer língua, sobretudo no âmbito histórico, mas suas regras talvez não atuem com tanta eficácia no falante e/ou escritor quanto um belo e bem escrito poema. A literatura, que teve em Camões a maior expressão talvez em língua portuguesa, contribui para a unidade e amadurecimento da língua.

Camões utilizou os instrumentos da língua e, manipulando-os, teceu uma linguagem que, sem tantas modificações, é empregada ainda hoje. Sua estilística, sua estrutura métrica, sua coerência entre intenção, conteúdo e forma, moldaram o Português com uma clareza que, quiçá, viria com o tempo. Devemos louvar Camões pela sua importância na história da literatura, mas também na história da língua. Em livro sobre o assunto, nos diz Cruz Malpique:

A língua portuguesa foi fixada (até onde podemos empregar este termo rígido) em Camões. Foi este que lapidou o bruto diamante que a língua nacional fora, nos séculos anteriores. Ele quem lhe deu flexibilidade, elegância, maturidade, harmonia, guias de autêntico trânsito para a posteridade. (Malpique, 1981, p.27)

A mestria com que Camões utilizava/construía nossa língua é o alvo mesmo desta análise. Entretanto, aqui, no espaço circunscrito de uma de suas peças, o *Auto dos Enfatriões*, de maneira que verifiquemos sua linguagem no gênero dramático, bem como sua adequação da temática amorosa a uma peça originalmente cômica. Deste modo poderemos entender melhor o lúdico em Camões.

A relação, enfim, entre a língua e a nação, no jogo dramático, tendo como ponto comparativo o original de Plauto, lembrando a relação deste com a língua latina (atentando para o uso do latim vulgar) e o Império Romano. E ainda, a relação com o contemporâneo Augusto Abelaira, que também apresenta uma versão de Anfitrião, mas num Portugal diferente do de Camões onde o jogo e a linguagem tomaram outros rumos.

O *Auto dos Enfatriões* distancia-se, pois, do *Amphitruo*, de Plauto, sobretudo pela mestria da língua – contrastando com o latim vulgar e expressões de baixo calão ao gosto de Plauto e de seu público –, pela estrutura argumentativa e elementos de persuasão, e pelas características portuguesas que substituem as romanas. Preocupado com a língua portuguesa, e diríamos mais do que isso, com o sentimento de ser português, acreditamos que Camões a explorou, não só gramatical e literária, mas também retoricamente.

Camões não somente imita a peça de Plauto, mas a utiliza como base de criação da língua e da nacionalidade portuguesa, mesmo que não o tenha feito intencionalmente. Clara Rocha aponta que “o auto está semeado de devaneios líricos (...) funcionando talvez como indícios de uma ‘lírica ternura’ do ‘inconsciente coletivo’ português” (Camões, 1981, p. 21).

O gênero dramático, como já dissemos, é o ideal para fazermos esta análise visto que numa estrutura de diálogo a retórica desenvolve-se com toda a sua plenitude. A língua, de modo geral, para nós, desenvolve-se melhor através da estrutura dialógica, pois todos os seus lados podem ter espaço aqui. Assim, encontramos neste auto, elementos e figuras argumentativas na construção das falas de personagens, além de um estilo retórico na relação da obra com o público.

O teatro camoniano revela o ambiente cortesão que ele freqüentava, bem como a aura portuguesa de melancolia e a própria veia lírica amorosa do poeta. Outros ingredientes mostram como Camões soube aproveitar todos os recursos que conhecia para escrever ao seu gosto, sem aderir a nenhuma linha de fato, nem a de influência medieval, nem a nova renascentista. Ele utiliza os recursos que conhece e aprecia, a seu modo, adequando-se a seu estilo e intenções, de modo a construir uma pequena obra dramática de três peças, onde não foge a sua assinatura de poeta português e de grande conhecedor de nossa língua.

Como o *Auto dos Enfatriões* tem base romana, é uma peça ainda mais reveladora, pois apresenta, além das influências vicentinas encontradas nesta e nas demais peças de Camões, a inspiração propriamente renascentista de forma clara.

Encontramos o bilingüismo utilizado funcionalmente com inteligência, e encontramos ainda uma estrutura retórica igualmente usada com uma função, ambos os recursos vistos na análise das falas das personagens que faremos mais abaixo.

Elementos cristãos misturados aos pagãos da antiguidade clássica, métrica popular, alusões eruditas. Enfim, um caldo que torna difícil classificar esta obra de qualquer modo, sem que se caia em quaisquer inadequações. Uma obra de escritor singular e universal, que não permite ser reduzido em uma escola e um gênero somente.

Cada discurso de personagem em Camões parece fundamental para a peça. Ele leva ao extremo, de maneira muito sutil, o jogo de duplos. A partir do enredo romano, ele usa a língua para definir as personagens. Toda personagem teatral já é pelo menos duas, visto que a função que ela representa na peça transfigura-se também em uma personagem. E Camões vai exacerbar isto através da língua, através da métrica, da construção discursiva, e dos diálogos, enfim. No prefácio de uma edição deste auto, diz Clara Rocha:

Por último, repare-se na presença de jogos dialéticos, que alguns críticos têm evidenciado na lírica (por exemplo, a contraposição de dois ideais de amor) e na épica (a antinomia homem concreto/ ideal humano). Aqui, a dialética camoniana manifesta-se pela fusão dramático-lírico, e ao nível do dramático pela fusão trágico/ cômico (na situação e nas personagens). Por exemplo, Anfitrião surge-nos primeiro como herói (tese), depois é envolvido numa situação de ridículo (antítese), e reassume a dignidade e a glória no final do auto (síntese) (Camões, 1081, p.15-16).

Deste modo, abordaremos, agora, a influência da retórica no teatro camoniano. Buscaremos vestígios da arte retórica ao longo da peça, em especial, nos discursos de Almena e Júpiter.

2.3 - AS PERSONAGENS NO ENFATRIÕES

Camões escreveu três peças de teatro, *O Auto dos Enfatriões*, *El-rei Seleuco* e *Filodemo*. Não se sabe ao certo em que datas exatamente ela as produziu, mas foi

provavelmente entre 1540 e 1550. Portanto, nos últimos anos que Camões passou em Coimbra, sendo todas publicadas *post mortem*.

Nas universidades da época era comum, como exercício, a adaptação e encenação de peças de Plauto e Terêncio, e toda espécie de jogos lógicos e galanteria de corte eram comuns. Vamos encontrar, pois, nas peças camonianas, vestígios desses jogos retóricos, jogos amorosos e de palavra.

O *Auto dos Anfatriões* trata do amor de Júpiter por Almena, mulher de Anfítrio (chefe tebano que está na guerra). Gira em torno da confusão de identidades, que ocorre devido ao disfarce que Júpiter e Mercúrio tomam, para que o pai dos deuses seduza a mulher de Anfítrio. Júpiter se transfigura em Anfítrio e Mercúrio em Sósia, seu moço. Júpiter, então, passa a noite com a humana e a engravida. Enquanto isso, Mercúrio disfarçado atrasa a entrada do verdadeiro Sósia e de seu senhor na casa. A comédia acaba depois que Almena, que é acusada pelo marido de traição, é inocentada por Júpiter – que desfaz o mal entendido revelando o disfarce e anunciando a gravidez de Almena.

Inspirado no *Amphitruo*, ele mantém muitos trechos de Plauto (como o de Sósia e Mercúrio, e o fato da peça começar *in media res* – embora com perspectivas diferentes – com Anfítrio na guerra), mas também faz diversas modificações a começar pelo prólogo, o qual suprime. O português confere uma aura amorosa que a comédia plautina não tinha.

Na peça de Camões, Júpiter é um deus que desce a condição apaixonada do humano, e não o onipotente e cruel pai dos deuses que quer apenas satisfazer seu desejo, seus caprichos. Essa personagem camoniana destaca-se da de *Amphitruo* grandemente devido a isto. Júpiter não só perde sua sensação de poder, do maior dos deuses, por causa do amor, como também se coloca na condição de servo da mulher que ama.

Camões escreve provavelmente (não temos como saber de fato) para um público de estudantes, que sendo culto, compreende as alusões eruditas feitas na peça e se diverte com a galantaria cortesã. Deste modo, podemos entender melhor a inserção de trechos na obra que, se retirados, não causam nenhum problema para a compreensão do todo, ou seja, eles figuram ali aparentemente sem motivo. Eles estão lá na verdade para adequar-se ao seu público, peça fundamental no gênero dramático. Camões, deste modo, compreendeu que influência clássica não significava deixar de lado sua assinatura, seu tempo e sua sociedade.

Esses trechos, que não apareciam em Plauto, também estão de acordo com o teatro

da época, que mescla elementos vicentinos e renascentistas. No teatro tradicional era comum a inserção dessas cenas que não condiziam com o enredo da obra. O próprio autor latino fazia uso de componentes que fugiam ao todo central da peça, embora fossem de um caráter muito distinto. Pretendendo uma aproximação ao gosto do espectador, impressionava-o com espetáculos de caráter circense: malabarismos, danças, mímicas, etc.

Assim, também Camões tentou adaptar a peça aos costumes de seu povo e época. Os diálogos protagonizados por Feliseu são o melhor exemplo – os joguinhos de sedução com Brómia, e o diálogo com Calisto –, que reflete bem o humor galante da corte, e onde encontramos também uma das faces da temática amorosa que, sob várias formas, percorre todo o auto.

Temos ainda a mudança na diminuição do espaço que Plauto conferia ao mito do nascimento de Hércules, aqui reduzido a um final rápido, onde Júpiter encerra a peça desfazendo o mal-entendido e anunciando o nascimento de seu filho (e não mais dos gêmeos). Além da humanização de Júpiter, que já citamos, outro fator de “enfraquecimento do mito” é a inserção de elementos cristãos em detrimento da religião pagã romana. Fala-se em diabo, em mouro (de forma negativa, estando implicitamente oposto a cristão) e em Jó, elementos cristãos que provam que Camões está totalmente despreocupado com a mitologia romana e sua veracidade. Isto por um lado enfraquece a verossimilhança da temática e, por outro, aproxima a obra da realidade do espectador.

Mas o que Camões usou como diferencial na sua versão de Anfitrião para tornar esta obra particular, com o tom português que distancia consideravelmente a obra do original de Plauto, foram justamente os recursos da própria língua portuguesa. Em especial recursos que conferissem a duplicidade de alguma forma, numa estrutura elaborada que voltasse sempre para a questão chave do mito: justamente os duplos de Anfitrião e Sósia.

Então, a técnica da persuasão, como já foi denominada Retórica, pairou sobre a Idade Média e Renascimento com uma importância que não vemos mais em nossos dias. Tendo escrito no XVI, Camões estudou alguns dos grandes mestres da Retórica, como Cícero, e conviveu com as emanções medievais dramáticas e retóricas, bem como com as novas tendências humanistas que começavam a se estabelecer em Portugal. O estudo da retórica ganha importância desde o século XII, com inúmeros discursos de grandes oradores, se firmando nas universidades portuguesas, porém, com o Renascimento.

Encontramos neste auto, a retórica em dois níveis. Na obra como um todo se tomarmos o tema e a estrutura principais e o público do teatro como o auditório. Nesse caso, vamos ver que em Plauto o tema central era a confusão dos duplos, e em Camões era o amor, que Camões nos apresentam duplicada. Através da linguagem ele amplia a noção plautina, vai além do *quiproquó* criado pela situação e leva o duplo para o plano das palavras e idéias. Deste modo, temos o amor melancólico e sincero no âmbito das personagens “nobres” da peça: Júpiter, Almena e Anfatrião; e o amor galante, cômico e vulgar, representado nas relações dos criados.

Por isso o recurso mais utilizado por Camões é o encadeamento (repetição de fonemas, palavras, expressões ou versos inteiros), a *commutatio* (repetição de uma frase com mudança gramatical), o paralelismo de idéias (repetição da mesma idéia em diferentes frases), *interpretatio* (explicitação de um membro de uma frase por outro, mas por presença, não pro clareza), e a sinonímia ou metábole (repetição de uma mesma idéia que, como uma correção, vai assentando melhor a cada mudança, proporcionando a presença). A repetição, uma figura argumentativa de presença, nas palavras de Perelman: torna “presente na consciência o objeto do discurso” (1996, p. 198).

Assim, de um modo geral, a repetição é o recurso fundamental usado por Camões para criar a atmosfera do duplo em toda a peça, além de servir como recurso argumentativo na fala de personagens, como Júpiter e Almena.

O segundo âmbito retórico que temos é o interno, que aparece na construção das falas das personagens, que analisamos adiante. Discursos eloqüentes, muito bem estruturados, enfatizam a divisão entre os dois grupos de personagens, que citamos em relação ao tipo de amor manifestado.

Os criados não têm falas tão complexas (com exceção de Brómia) como dos “patrões” e um dos moços, que em Plauto era a personagem principal, aqui ganha um destaque lingüístico: é a única personagem que fala só em castelhano, enquanto as demais falam português.

Vemos, assim que o ponto central é sempre a linguagem, ou ainda, a língua, que em Camões não está desassociada do “ser português”. Lembrando que nesta época era comum que se escrevesse em castelhano, ou mesmo latim, temos em Camões o uso do castelhano, mas como um recurso para destacar a personagem “inferior”, de Sósia, que

ainda por cima fala um mal castelhano. Os elementos portugueses, por sua vez, não deixam de estar presentes em vários momentos a começar pelo exórdio da peça.

Esta preocupação de Camões com os elementos e características portuguesas não deixa de ser também (além de sua marca como escritor) um importante instrumento retórico de *captatio benevolentiae*. Portanto, as figuras retóricas de que ele mais se utilizará, além das de presença, serão as de comunhão, cuja função Perelman explica:

[...] são aquelas em que, mediante procedimentos literários, o orador empenha-se em criar ou confirmar a comunhão com o auditório. Amiúde essa comunhão é obtida a mercê de referências a uma cultura, a uma tradição, a um passado comuns. (Perelman, 1996, p. 201).

O exórdio é o começo do discurso que apresenta o que vem a seguir. Na peça de Plauto temos um prólogo em que ele apresenta o argumento da peça, faz considerações sobre o seu gênero (tragicomédia) e ainda pede a atenção da platéia, por meio de Mercúrio, personagem-deus da peça. O prólogo, além de ser largamente usado em obras dramáticas da antiguidade (sobretudo de Plauto, que tinha prólogos geniais, como este do *Amphitruo*) também aparecia em diversas obras medievais de toda sorte. Camões opta pela supressão do prólogo.

Poderíamos tomar como exemplo de exórdio a primeira fala do alto camoniano. Uma fala de mulher que abre a peça com melancólico solilóquio bem português, que pretende arrebatá-lo o espectador. Seria uma espécie de compensação do prólogo plautino, que Camões suprimiu e que servia como exórdio perfeitamente, na maior parte das obras teatrais e como *captatio benevolentiae*. Essa função de conseguir a atenção do público ainda se dá, mas através da aproximação com o povo português que Almena representa.

O tom da peça e o tema já ficam claros logo aqui. O sofrimento do amor é apresentado e, mais do que isso, a saudade – portuguesa por excelência – fecha esta estrofe, aberta pela interjeição (que abaixo assinalamos²³). Uma estrofe forte e apaixonada.

Acto primeiro – scena I
Entra Almena, saudosa do marido, que é na guerra, e diz

Almena: **Ah!** senhor Anfatrião,
Onde está todo meu bem!
Pois meus olhos vos não vêm,
Falarei co'o coração,

²³ Em todas citações da peça de Camões neste trabalho o grifo é nosso.

Que dentro n'alma vos tem.
Ausentes duas vontades,
 Qual corre mores **perigos**,
 Qual sofre mais crueldades:
 Se **vós** entre os **enemigos**,
 Se eu entre as saudades?

Essa primeira fala também anuncia a estrutura que Camões escreverá toda a obra: a repetição, por meio de diferentes figuras retóricas que apontam sempre para a duplicidade. Temos, assim, no sexto verso (após a introdução que ela faz de sua fala, em que diz que falará com o coração, mas constrói um argumento racional), o início da argumentação simetricamente construída. Coloca o fato, a assertiva, com a elipse do gerúndio, talvez para suavizar justamente este tom lógico. Deste modo, teríamos algo como: (Estando) ausentes duas vontades, pergunto o seguinte.

Aí Camões insere o elemento fundamental da peça. A duplicidade. Por extenso temos o numeral “duas”. E o resto dos versos consistirá no questionamento dividido em duas partes. Camões trabalhará o duplo à exaustão, esgarçando a duplicidade das personagens de Plauto, em uma duplicidade de estrutura cênica, textual, de palavras, de idéias, de amor. O questionamento é, então, dividido em duas partes de dois versos cada, em que um se refere a Almena e outro a Anfatrião, vocábulos semelhantes, mas não iguais, visto que um pertence mais ao campo semântico da guerra e outro do amor. Assim, a Almena equivaleriam os verso 7 e 9, e a Anfatrião 8 e 10.

Estes versos a estão intercalados de maneira que a pergunta que Almena faz, vai ela mesma levando a uma resposta. Esta distribuição simétrica dos versos já demonstra a equivalência da dor de ambos, reforçada pelo encadeamento de palavras (*qual, se, entre*) de fonemas e também do paralelismo de idéias, onde “correr mores perigos” e “sofrer mais crueldades” estão em campos semânticos muito próximos, o que aproxima através da lógica estrutural *entre os enemigos* de *entre as saudades*. Deste modo, nossa razão é levada a colocar em equivalência os vocábulos que restam: *eu* e *vós*. A pergunta converte-se em uma pergunta retórica, que contém em si a resposta: Almena e Anfatrião sofrem na mesma proporção.

Em seguida, na mesma fala, Almena enfatiza, como numa conclusão, esta idéia de que ela também está em guerra. Mais uma vez, colocando um verso para ela e um para

Anfitrião, trazendo a sensação do duplo (sublinhamos os referidos versos abaixo).

Que a Ventura, que vos traz
Tão longe de vossa terra,
Tantos desconcertos faz,
Que se vos levou à guerra,
Não me quis deixar em paz.

E, por fim, a idéia aqui expressa mais uma vez – percebemos como Camões abusa do paralelismo -, aqui pela boca de Feliseu, numa alusão a fala de Almena, que deste modo, a prolonga.

Feliseu: Essas novas levarei
A Almena, que torne em si,
Porque ela tem maior guerra
Cos temores de perde-lo,
Que ele co rei dessa terra.

Temos, ainda no começo da primeira cena, a criada Brómia falando a Almena sobre a tristeza e a saudade da patroa. É interessante notar o modo que Brómia encontra para aconselhar a patroa. Ela inicia sugerindo, com o uso do subjuntivo e termina com um imperativo, numa construção eufêmica bem interessante.

Primeiro ela inicia sua argumentação com um dito popular, para validar o que se dirá em seguida, de maneira que o ouvinte já tenha concordado, visto que um ditado é do senso comum. Esta é uma forma retórica bastante difundida e que Camões usa largamente nesta peça. Segundo Perelman, “Por ser percebido como ilustração de uma norma, o provérbio poderá servir de ponto de partida para os raciocínios, contanto, claro, que essa norma seja admitida pelo auditório”. (p. 189).

Nesta fala Camões ainda usa o dito em duas variantes, em mais um exemplo de paralelismo de idéias, através da sinonímia: “que nunca se viu prazer / senão quando não se espera” e “que o prazer sempre salteia / quem dele mais desconfia”.

A idéia com que Brómia pretende persuadir Almena é a que está entre essas duas formas de provérbio: “e portanto não devia / de ter triste a fantasia”, que aqui vem de forma sutil com o subjuntivo. Em seguida Brómia tenta anima-la com um agradável presentimento, para só então dizer em uma frase, “curta e grossa” o que quer dizer de fato: “não receba alteração”. Para concluir com um provérbio, que não deixa possibilidade de

contestação: que a verdadeira afeição / na longa ausência se prova.

Brómia: **Que nunca se viu prazer,
Senão quando não se espera.**
E portanto não devia
De ter triste a fantasia;
Porque Vossa Mercê creia,
Que o prazer sempre salteia
Quem dele mais desconfia.
Eu tenho no coração,
Do senhor Anfatrião
Venha hoje algũa nova.
Não receba alteração,
Que a verdadeira afeição
Na longa ausência se prova.

Aqui temos uma fala muito importante, onde Camões se fastia de plauto de modo brusco, mostrando desprezo pelo mito. Mas se ele enfraquece o mito e a verossimilhança da fábula, por outro lado, presentifica a obra para um público cristão, e não pagão como o plautino. Encontramos, inclusive, ao longo da peça, elementos cristãos, como referências a Jó, aos mouros e ao diabo.

A fala começa com a desconstrução da imagem do grande deus Júpiter, o pai e o mais importantes dos deuses romanos. O início da fala apresenta interjeições e palavras do campo semântico que aponta a grandiloquência. Aqui fala do destino, mas o que importa para nós é a superlativação que paulatinamente vai mingando até ele se tornar em mero criado. Primeiro diz que o seu “ser divino” se perde por “cousa humana”, em seguida ele desce a condição de humano – deixando a inútil essência nos céus – e, por fim, se coloca como criado “sirvo eu como senhora”.

Júpiter: Oh! grande e alto destino!
Oh! potência tão profana!
Que a seta de um minino
Faça que meu ser divino
Se perca por cousa humana!
Que me aproveitam Céus
Onde minha essência mora
Com tanto poder, se agora,
A quem me adora por Deus,
Sirvo eu como senhora?

Enquanto Júpiter de um lado, no plano dos deuses, em que sofre por amor como um humano, temos o seu duplo materializado em Almena e Anfatrião, que, sendo humanos,

se queixam de sê-lo e de sofrer por amor. Em mais um exemplo de paralelismo, vemos Almena e Anfitrião em diferentes momentos da peça apresentando as mesmas idéias. Destacamos na fala de ambos esse desabafo de possuir a condição de humano e da idéia complementar de que não se tem o ter somente a felicidade, porque a tristeza sempre há de atingir a todos.

Almena: **Que fado, que nascimento**
De gente humana nascida,
 Que, de escasso e avarento,
Nunca consentiu na vida
Perfeito contentamento!

Anfitrião: Quis-nos **nossa natureza**
 Com tal condição fazer,
 Que já temos por certeza
Não haver grande prazer,
Sem mistura de tristeza.
Este decreto espantoso,
 Que instituiu nossa sorte,
 He tal e tão rigoroso,
Que ninguém antes da morte
Se pode chamar ditoso.
 Com esta justa balança
O fado grande, profundo,
 Nos refreia a esperança,
Porque ninguém neste mundo
Busque bem aventuraça

Destacamos aqui um exemplo de outra construção bem elaborada por Camões, onde Júpiter – disfarçado de Anfitrião – tem o intuito de persuadir Almena a perdoá-lo.

Júpiter: Que se com caso tão vário
Folguei de vos agastar,
Foi por amor acrescentar;
Porque às vezes um contrário
Faz seu contrário avivar.

Daqui vem que a leve mágoa
Firmeza, afeições aumenta,
 Como bem se vê na frágoa,
Onde o fogo se acrescenta,
Borrifando-o com pouca água.

Se um mal grande se alevanta
Num coração que maltrata,
A afeição desbarata;
Porque onde a água é tanta,
O fogo de amor se mata

Júpiter usa uma argumentação dialética. Inicia apenas se justificando de modo galante para atenuar a raiva de Almena. E já coloca nesta justificativa o princípio do argumento que é aumentar o amor.

Júpiter pretende no início de sua fala mostrar a Almena às suas boas intenções, de modo a valorizá-lo e, ao mesmo tempo, diminuir a importância do ocorrido.

Importa igualmente inserir na narração tudo quanto pode ser agradável aos juizes. 6. Quem se defende deve narrar os fatos com brevidade, os pontos que podem ser contestados são os seguintes: dir-se-á que o fato não se deu, ou que não é pernicioso, ou que não é injusto, ou que não é tanto como o adversário pretende. (ARISTÓTELES, s/d, p. 211).

O ponto de partida da sua tese é um adágio “às vezes um contrário / faz seu contrário avivar”. Em seguida coloca uma imagem que corresponde ao argumento, comum na retórica, o uso de imagens para fazer analogia. Para isso usa toda a estrofe. Na seguinte coloca a antítese “se um mal grande se alevanta / num coração que maltrata / a afeição desbarata” e sua imagem correspondente, como fez com a tese. A síntese provavelmente viria em seguida, mas ao invés disso, vendo que não consegue dissuadi-la, Júpiter chora. E Camões opta pelo plástico (cena de um deus chorando) ao invés do lingüístico, escolha rara na peça. Mas que não escapa ao processo retórico, pois este, especialmente em se tratando de teatro, não se atém apenas á linguagem falada e escrita, como nos diz Aristóteles, onde ele, inclusive dá o exemplo de Homero, que descreve uma personagem que chora, através da imagem dela levando às mãos ao rosto:

Na narrativa conceder-se-á ainda um lugar ao patético (...) Todos esses meios são persuasivos, porque, sendo conhecidos, transformam-se, para os ouvintes, em sinais do que eles ainda não conhecem (...) Com efeito, quando se começa a chorar, levam-se as mãos aos olhos. Enfim, apresentai-vos desde o início com tal caráter, a fim de que os juizes vos vejam a uma luz favorável; procedei da maneira contrária com o adversário; somente opera assim, sem vos descobrires. É fácil chegar a isso; para nos convenceremos, basta reparar no que se passa em presença dos que nos trazem uma notícia. Embora não sabendo de coisa alguma da mensagem deles, formamos todavia uma certa idéia da mesma. Assim, pois, é mister distribuir a narração por muitos lugares; às vezes até convirá não a colocar princípio. (ARISTÓTELES, s/d, p.212).

Temos abaixo alguns exemplos de falas pertencentes às personagens que Camões inseriu na peça apenas para aproximar a peça romana do seu público português. Feliseu e Calisto, portanto, são personagens que não influem no enredo, podendo ser extraídos da peça sem prejuízo de sentido. Suas cenas e falas apresentam características específicas da galanteria cortesã, com seus jogos amorosos, motes e voltas e imagens vulgares. Temos,

inclusive uma alusão a Petrarca, onde Calisto compara Feliseu àquele. Esta alusão traz, com a identificação, a afetividade, e aumento do prestígio do orador, uma comicidade clara para o público camoniano. Abaixo seguem alguns exemplos da vulgaridade com que Feliseu trata Brómia, através das imagens de animais:

Feliseu: (...)
 Dou-lhe trela às travessuras,
 Porque destas coçaduras
 Se fazem chagas grandes.

Feliseu **Lançar-lhe a capa nos cornos.**
 (...)
 Má trama venha por ti,
 Dona feiticeira má!
 Porque não me olhas direito,
Cadela, que assi me corta.

Nesta cena Júpiter pretende informar Almena de que vai embora, mas, sabendo que ela não gostará da notícia, constrói toda uma argumentação eufêmica, de modo que ela receba bem a notícia. É um discurso em que a intenção é de persuasão clara. Os dois primeiros versos são um recurso retórico muito comum que consiste em desacreditar o ouvinte caso ele discorde do orador, assim, ao mesmo tempo em que ele aumenta o crédito sobre ele mesmo, diminui o “adversário” indiretamente. Se ela não concordar com ele não será pessoa “discreta”. Ela é, pois, impelida a concordar desde o início.

Júpiter: Toda pessoa discreta
 Terá, Senhora, assentado,
 Que um bem muito desejado
 Se há-de alcançar por **dieta**,
 Pera ser sempre estimado

E quem alcançado tem
 Tamanho contentamento,
 Por conservá-lo convém
 Que tome por **mantimento**
 A **fome** de tanto bem.
 Por isso hei-de tomar
 Este tempo tão ditoso
 Pera frota visitar;
 E depois, quando tornar,
 Tornarei mais desejoso
 Que pois tão bom cativo
 Me tem presa a liberdade,
 Eu lhe prometo, em verdade,

Que torne ainda primeiro,
Que mo peça a saudade.

A seguir, outros exemplos do uso de imagens e provérbios sobre o amor na fala de personagens. Em seguida da fala de Mercúrio e Sósia que, mesclados em uma estrofe, mostram como o castelhano caracteriza esta última personagem.

Mercúrio: (...)

Que pera quem muito quer,

Sempre a afeição é manhosa.

Júpiter: Quem arde em tamanho fogo

Tira-lhe a virtude a cor

De sutil e sabedor;

E quem fora está do jogo enxerga o lanço melhor.

(...)

Ponha-se logo em efeito,

Que não sofre dilação

Quem o fogo tem no peito;

Calisto: Onde amor lançar o selo,

Nenhã cousa o desterra.

Porque inda que o pensamento

Vos fique, Senhor, em calma,

Por morte ou apartamento,

Sempre vos lá ficam na alma

As pègadas do tormento.

Mercúrio: (...)

E contudo, se passar,

A fala quero mudar

Na sua, de tal feição,

Que couces e porfiar,

Lhe façam hoje assentar

Que sou Sósia, e ele não.

‘No veo passar ninguno,

en quien yo me pueda hartar.

Sósia: A quien oigo aqui hablar?

Mande Dios no sea alguno

Que me quiera aporrear.

Como peroração (*peroratio*) temos algo breve em Camões. Júpiter recapitula o ocorrido em poucas palavras: “tamanhas estranhezas”, “obras de admiração”. Camões não escapa ao procedimento de toda a obra, em que parte de um dito popular “às vezes grandes tristezas / parem grandes alegrias” e, então, se apresenta para acabar com as confusões

causadas por ele e Mercúrio. Explica, pois, o que houve para tantos enganos vivenciados por todos e anuncia o nascimento de Hércules (apenas seu filho aparece, o filho de Anfitrião não está presente no auto camoniano).

Júpiter: Anfitrião, que em teus dias

Vês tamanhas estranhezas,
 Não te espantem fantasias,
 Que às vezes grandes tristezas
 Parem grandes alegrias.

Júpiter sam manifesto
 Nas obras de admiração,
 Que por mi causadas são.
 Quis-me vestir em teu gesto,
 Por honrar tua geração.

Tua mulher parirá
 Um filho de mim gerado,
 Que Hércules se chamará,
 O mais valente e esforçado,
 Que no mundo se achará.
 Com este, teus sucessores
 Se honrarão de ser teus;
 E dar-lhe-ão os escritores,
 Por doze trabalhos seus,
 Doze milhões de louvores.

E dessa ilustre fadiga
 Colherás mui rico fruto.
 Enfim, a rezão me obriga
 Que tão pouco dele diga,
 Porque o tempo dirá muito.

Vimos que alguns elementos retóricos serviram para Camões construir seu auto. A retórica foi uma arte que se propagou com força na Idade Média e no Renascimento. Vinda desde a Antiguidade Clássica, com sistematizações e exemplos diversos de discurso em três gêneros, misturou-se com a Poética, contribuindo com sua combinação entre estética e persuasão para esta. Infelizmente, quase desapareceu em meados do século XVIII para ser agora reformulada por alguns autores a partir de Chaim Perelman, sobretudo.

Visto a importância que a retórica teve entre os intelectuais humanistas e também entre autores da Idade Média, Camões não poderia ficar imune a essas influências. Muito da peça plautina ele manteve, sobretudo as cenas entre Mercúrio e Sósia, cuja comicidade é eficiente. Mas inseriu seus ingredientes portugueses e a estrutura desta arte retórica.

Deste modo, a Retórica serviu a Poética de maneira precisa. Aqui, numa obra dramática em que os recursos de persuasão são de grande ajuda na construção das personagens e diálogos. O que vemos nesta peça é a língua manifestada em seus mais diversos limites pelo grande Camões.

Em sua convergência com o que é português ele não podia deixar de explorar outros recursos da língua, além dos que a gramática e a literatura ofereciam. Vale-se, pois, da retórica e cria sua versão da famosa e imitada peça de Plauto, inserindo características portuguesas em personagens como Almena e Júpiter, que apresentaram o amor e a melancolia portuguesa, um manejo das palavras, seja lírica ou retoricamente, além de um profundo humanismo, mesmo no deus.

A beleza de Camões está também em seu teatro, em diálogos cheios de lógica mas também da temática amorosa. A bem-cuidada construção de duplos, servindo especialmente a este tema, torna a especificidade deste anfitrião camoniano a beleza da linguagem.

3 - A LINGUAGEM EM ABELAIRA

Em Abelaira há a convergência das questões da brincadeira e da linguagem, numa obra bem atual e contemporânea. Assume-se a falta de fé, a rasa comunicação, e a frieza das relações. Em épocas de excesso de imagens e palavras e de supervalorização do dinheiro, a linguagem torna-se instrumento de um jogo do poder. Deuses tornam-se homens, pela sobrevivência e pelo amor...

E esta peça trará o jogo, como a contemporaneidade tem feito, de volta com toda a força. A brincadeira e a linguagem serão realizadas através do tema da comunicação abordado durante todo o tempo nas conversas criadas pelas próprias personagens com os dialogadores.

Eles brincam uns com os outros e a estrutura daquele mundo de falas multiplicadas e da própria telenovela, constituída de diálogos, levam o espectador a refletir através da ironia destas conversas dissimuladas. A peça traz, assim, a intertextualidade com a religião, a política, e com a tradição literária, de forma explícita.

Abelaira tem consciência do mundo caótico e plural em que vivemos, e percebe ainda que, para exprimi-lo, estas múltiplas possibilidades devem ser reproduzidas numa narrativa que também contenha diversas faces. Assim ocorre neste autor a intertextualidade, comum também nos romances contemporâneos. Ele mescla citações aos clássicos, simultaneamente às menções ao que está presente em Portugal no momento.

Abelaira trará em seus livros menções a autores portugueses como Fernando Pessoa e Camões. Ele apresenta ao leitor, deste modo, suas leituras, suas influências e até suas críticas particulares. Não nega a sua bagagem, antes a oferece ao diálogo que pode haver com suas personagens e sua própria criação.

O *dialogismo* é um conceito importante em Mikhail Bakhtin, visto que implica o movimento da linguagem e a manutenção do social. Através dos discursos atravessados que Abelaira evidencia, uma visão de mundo pode ser construída já que a interação entre mais de uma voz produz novas vozes e o pensamento do coletivo torna-se processo natural.

Há, assim, a consciência da relação com o passado histórico e religioso, do caos e da linguagem no nosso mundo pós-moderno. Os deuses do mito são absolutamente

inverossímeis, apesar de personagens principais, aumentando assim a ironia da peça. Ironia esta já anunciada pelo título *Anfitrião Outra Vez*, numa alusão ao grande número de peças que tiveram o mito como base ao longo da literatura ocidental.

Por fim, em Abelaira optamos pelas personagens mais lúcidas que, se não são realmente uma dupla teatral (que protagoniza a maioria dos diálogos, como ocorre nas duplas que escolhemos em Camões e Plauto), representam, por outro lado, os deuses mais conscientes e humanos.

Numa peça onde a comunicação é, justamente, “falida” os diálogos são realizados pelos dialogadores e, por isso, artificiais e vazios. Mercúrio, o inventor do aparelho, compreende este mundo caótico em que está e, sabendo-se um deus sem espaço nesta sociedade, humaniza-se. Juno (personagem nova na encenação deste mito, comparando com as versões camoniana e plautina), por sua vez, é a deusa que realmente se apaixona por um humano. E ela não é ciumenta e cruel (lembramos que no *Amphitruo*, de Plauto, duas cobras são enviadas por Juno para matar Hércules, recém-nascido), mas uma mulher insegura, que pede conselhos ao próprio Cupido ao se apaixonar pelo humano Anfitrião.

Veremos assim, como a análise da estrutura dramática em *Anfitrião Outra Vez*, traz as questões da brincadeira e da linguagem, que já analisamos em Plauto e Camões. O jogo de desconstrução – da mudança de um modelo clássico para uma outra visão de questões fundamentais para a literatura – que o escritor realiza aqui nesta telenovela é revelado pelas falas de personagem, pelo enredo muito modificado em relação aos anteriores, e até pelas rubricas cênicas.

O diálogo na obra, muito ao gosto de Abelaira e da contemporaneidade, com outros campos do saber e com autores da tradição literária portuguesa e mundial, também servirá à nossa análise para demonstrar como a linguagem ocorre neste autor e como o todo diálogo auxilia a explorar quaisquer questões que se coloque.

3.1 - A LITERATURA CONTEMPORÂNEA

“Contar é viver outra vez, mas pode ser também viver sem ter vivido”

(Augusto Abelaira).

O jogo que a linguagem traça pela interseção dos discursos que a literatura hoje assume lembra já o jogo teatral que, através da encenação e dos diálogos, apresenta a duplicidade de todos os discursos (um personagem teatral é no mínimo dois, o ator e a personagem que ele encarna).

A linguagem pós-moderna pode ser vista, pois, como dramática, num jogo de linguagem onde temos a construção do sujeito, do mundo, enfim, resultante desta nova forma de ver e lidar com a tradição. Uma obra dramática pós-moderna, então, naturalmente irá apresentar as características dialógicas que já analisamos de forma mais proeminente.

O que há é o que fazem dele todos os discursos que cada autor e cada leitor carregam consigo. E esta literatura atual irá evidenciar isto em suas próprias obras. A alusão a outros textos (seja através de citações, paródias, ou outras alusões), cuja problematização ou inclusão discreta num texto são freqüentes nos romances atuais, nos mostra este diálogo dos escritores e da arte contemporânea com a tradição e esta relação direta com as construções de sentidos, seres e coisas a que alude a literatura contemporânea.

Abelaira realiza essa literatura dita pós-moderna, ou contemporânea, que é diferente, sem ser opor ao passado, aproveitando, criticando e dialogando com escritores, obras, ciências, instituições e tudo o mais em que se mesclam diferentes discursos, enriquecendo o vazio deste homem de hoje. Manipulando a tradição que elegeu para si, lendo-a a sua maneira. E, ainda, deixando que o leitor o leia também a seu modo, na medida em que não fecha um discurso que conduza a leitura da obra.

Consoante à indiferença pós-moderna, o jogo de palavras não importa, no sentido de ter uma finalidade implícita. Como a utilidade que possuía de obter o riso ou a agudeza da construção, em Plauto e Camões respectivamente. Vozes são proferidas para mostrar, à maneira cética, o argumento *in utramque partem*, de modo que a atenção não é mais dada às idéias em si, mas ao fato de existir a possibilidade de múltiplos pensamentos, igualmente verossímeis. A indiferença e o caos podem, pois, acabar levando a mais reflexões por parte do leitor.

A literatura contemporânea, como ocorre com os discursos céticos, argumenta por

metáforas. Ela entende que a linguagem – o diálogo, como bem compreendeu Bakhtin – é o único meio de escrever e viver. Num mundo onde a comunicação é ao mesmo tempo frágil e abundante apenas a metáfora, pelos contornos que faz na língua, poderá ser útil ao escritor. Não temos mais somente a representação do mundo, mas a literatura, através da passagem, do processo, constrói suas realidades, sua memória, seu presente:

A arte é, portanto, uma prática de experimentação que participa da transformação do mundo.

Fica mais explícito que a arte não se reduz ao objeto que resulta de sua prática, mas ela é essa prática como um todo: prática estética que abraça a vida como potência de criação em diferentes meios onde ela opera (Rolnik, 2002, p.109).

A literatura contemporânea também tem a característica de conquistar o leitor/ouvinte e, mais do que isso: despertá-lo. O estilo caótico de Abelaira, seu ritmo, traz o *pathos* dramático para sua obra:

A ação do *pathos*, ao contrário, não é tão discreta. Pressupõe sempre uma resistência – choque brusco ou a simples apatia – que tenta romper com ímpeto. Particularidades estilísticas explicam-se, assim, a partir dessa nova situação. O *pathos* não se derrama em nosso íntimo; tem muitas vezes que nos ser gravado à força. O contexto da frase não se dilui oniricamente como na obra lírica, mas toda a força da fala concentra-se nas palavras soltas(...) ²⁴

Assim, a linguagem dos autores atuais tenta, de uma forma, ora gaguejante ora verborrágica, e quase sempre caótica, dizer algo através do contorno: lacunas, elipses, frases inacabadas, encenações e jogos. A Literatura assume a sua despretenção sem, porém, ignorar os discursos que a alimentam: o atual e o da tradição. Ela é um processo. O finito da linguagem fragmentada, inacabada, tortuosa, traz o infinito: “As finitas combinações de palavras.”²⁵ Diante de uma infinidade de possibilidades há que se construir, para preencher o vazio ontológico que cerca cada personagem.

E a explosão de sentidos que caracteriza a literatura dilata-se com a multiplicidade teatral. Pois o espectador da linguagem teatral, como o cético, tem a chance de conhecer a verdade, se esta se apresenta a ele, depois de suspenso o juízo. Ele vislumbra a criação do poeta, que constrói a linguagem e a vida à medida que se anula para ser outrem, à medida que acolhe generosamente toda a humanidade (Levinás, 1988). Uma espécie de “revelação

²⁴ Staiger, 1972, p.122.

²⁵ Abelaira, 1996, p. 241.

catártica” dada pela literatura contemporânea que concede ao leitor-espectador esta experiência estética.

Assim, a tradição também está presente nas obras contemporâneas, já que os artistas de hoje não a negam. Acolhem os discursos que conversam com eles e a partir daí criam sua arte – a tradição e a atualidade – de modo que não são alienados deste mundo desordenado em que vivemos, nem conseguiriam sê-lo, nem o pretendem. Apenas dizem; de modo que o exercício da linguagem torne-se o cerne da obra à primeira vista e em última instância. Suely Rolnik sobre a arte de Lygia Clark:

O espectador, aqui, convocado em seu corpo vibrátil, capta as sensações provocadas pela estranha experiência com aqueles objetos, e se ele realiza sua decifração, tende a tornar-se outro, diferente de si mesmo. O que lhe está sendo dado a viver é uma experiência estética, que nada tem de psicológica: sua subjetividade está em obra, assim como também o está sua relação com o mundo. (Rolnik, 2002, p. 110).

A impossibilidade da comunicação no mundo contemporânea faz a conversa ser construída artificialmente como um jogo. E essa artificialidade é assumida. O diálogo é, pois, conceito fundamental, visto que através dele percebemos os diferentes discursos, trava-se a encenação, exercita-se a linguagem.

O jogo também volta no teatro contemporâneo com mais força, porque o período do teatro com fim ideológico passou e os autores atuais pretendem apenas jogar com o público. Por isso temos hoje muitas peças interativas, por exemplo, onde o fim lúdico é também o meio e a própria peça é um grande e claro jogo.

È interessante verificar também a capacidade de movimento que o largo uso do lúdico traz, visto que o espectador está mais envolvido com a obra e é, assim, mais levado a criar junto ao autor e aos atores.

A tendência híbrida da arte contemporânea, sempre existiu no teatro, que é texto, encenação, plasticidade, música, escrita e som. A *multiestética*, portanto – a pluralidade e a mistura das artes, que traz uma dificuldade enorme para os teóricos do teatro – abriga em seu seio diversas questões que a pós-modernidade vem discutindo abundantemente.

3.2 - A ESTRUTURA DRAMÁTICA EM ABELAIRA: A DESCONSTRUÇÃO

Quando tratamos de uma peça que foi imitada ao longo do tempo por diversos autores, nos perguntamos o que cada qual inovou na sua versão. E sempre percebemos que a linguagem utilizada nunca é a mesma, pois a forma como é contado, neste caso, o mito de Anfitrião é que é diferente.

Abelaira, sendo um autor português do século XX vai transpor para a sua versão as características e os questionamentos de seu mundo. A estética agora é muito diferente da que existia no século XVI, quando a versão de Camões foi escrita. Embora ambas sejam de autores portugueses, além de outras versões como a de Antônio José da Silva (nascido no Rio de Janeiro, mas que realizou sua obra toda em Portugal, para onde se mudou com apenas 7 anos), o *Anfitrião Ou Júpiter e Alcmena* de 1736, o tempo interfere consistentemente em qualquer estética.

A linguagem que Abelaira usa, portanto, além de demonstrar o caos de nosso mundo, aborda a multiplicação, indo além do tema plautino e debruçando-se sobre a própria linguagem. Torna-os discursos individuais duplos ou múltiplos, através de um aparelho, chamado dialogador, que fala pelas pessoas.

Assim, o lúdico nesta peça ganha mais espaço, lembrando ainda que esta já é uma característica do teatro pós-moderno. O jogo entre os atores e entre estes e a linguagem é o objeto de nossa análise semiológica, na qual vemos ainda o porquê da presença de certos discursos que aparecem na peça e sua interação com o conjunto da obra.

Anfitrião Outra Vez traduz a noção da *translinguagem* – conceito bakhtiniano – onde, indo além da metalinguagem, está em evidência a comunicação, em suas relações dialógicas entre os enunciados. Ou seja, ao refletir sobre uma palavra a empregar, um discurso a fazer ou uma resposta que deve ao seu interlocutor, a personagem reflete também sobre a conversação que realiza. Ela carrega sua fala de sentido, emoção e juízo de valor; insere as palavras em relações, que pressupõem destinatários, outras vozes, enfim. Suas reflexões dizem respeito, mais do que a própria palavra, à comunicação, seja ela externa ou não.

O romance contemporâneo apresenta já a pluralidade de vozes, que Bakhtin chamou *romance polifônico*, e que abre ainda mais o universo de possibilidades da

Literatura. Vemos que em muitos destes romances ou não há apenas uma personagem principal, ou o narrador não traz consigo um fio-condutor da obra, ou, ainda, é um múltiplo narrador – como ocorre em *Bolor*, o mais conhecido romance de Abelaira.

Assim sendo, os sentidos tornam-se mais abertos, as vozes aparecem como equípolentes, e o pensamento segue em movimento, como ocorre na dúvida cética: sem pretender esgotar uma questão, o juízo é suspenso e o pensamento segue sem achar, em um exercício contínuo.

Talvez apenas por meio de argumentos céticos as contradições inerentes a qualquer concepção consciente de mundo se revelem e, em conseqüência, possam momentaneamente ser superadas, sem que resolvam as aporias ou deneguem os enigmas (Krause, 2005, p. 101).

Abelaira nesta telenovela alia a polifonia e o teatro, numa obra complexa que com uma comicidade cínica reflete o nosso mundo. A comunicação torna-se o próprio tema da peça, mas ao mesmo tempo em que é discutida, é ridicularizada. Bem como as outras questões que surgem o são. E é justamente este misto de abordagem direta do tema e indiferença que darão um teor crítico agradável, aliando a atenção à linguagem, dada por Camões, e a dada às brincadeiras, por Plauto.

Porque no que diz respeito à transmissão de uma visão de mundo, o próprio drama já realiza essa função. Na verdade, o que vimos em Plauto e Camões, no concernente à relação com suas culturas, está apenas mais claro na obra de Abelaira, devido ao “vigor” da sua abordagem. Emil Staiger, acerca do gênero dramático, nos diz:

Totalmente diverso é o que se dá com o espírito dramático. Este não se preocupa absolutamente com novidades. (...) A tão citada “idéia” da obra dramática não se limita absolutamente a uma questão lançada entre tantas outras. Encabeça uma fila em movimento. A própria pergunta “por que razão” que orienta o autor dramático, põe, por exemplo, por fraqueza contentar-se com uma ou outra resposta. Mas lançada com vigor conduz incansavelmente para diante e só descansa quando chega a um último sentido de existência. E esse sentido último, essa última causa é aquele mundo que já antes, como uma organização incompreendida, determinava o desejo, conhecimento, sentimento e ação, e agora, finalmente cristaliza-se em uma clara “visão de mundo” (Staiger, 1972, p. 141).

A obra dramática diz respeito ao futuro, está naquela iminência de mudar o *status quo*. É um movimento que sempre aponta para diante. O mundo era já conhecido, mas não compreendido.

Através da ação, pois, o espectador vivencia junto com as personagens algo que ele entende como ficcional, mas que por essa travessia, por essa experiência, construirá uma nova visão de mundo. Do mesmo modo que ele conhecia *a priori*. É o movimento que caracteriza o drama. Um movimento que conduz, qualquer que seja o enredo, à vida, não só dos personagens, mas também do leitor/espectador.

Devemos ressaltar que Abelaira nomeia esta obra de telenovela e aponta, em suas rubricas, para diversos elementos televisivos. Sua ênfase será na cultura contemporânea, no seu esvaziamento de sentido e de superabundância da linguagem: imagem e, sobretudo, palavra.

Vemos que ao imitar uma obra de mais de dois mil anos atrás – obra esta, imitada à exaustão, mas criando sempre peças distintas umas das outras – o autor ainda consegue criar algo novo, através justamente da linguagem.

A exploração da linguagem é tal que ela chega a se tornar a temática da peça, tomando o espaço do mito de Hércules, que é suprimido. O fio-condutor é a busca das personagens de Juno e Júpiter pelo amor, mas as relações todas passam pela comunicação caótica e vazia, que permeia toda a peça e amplia as situações de quiproquó, antes causadas só pelos duplos.

Temos, pois, um enorme caos, formado pelos humanos, pelos deuses, seus duplos e, ainda, pelos dialogadores: objeto que sintetiza a nova comunicação deste mundo fragmentado.

O primeiro romance de Abelaira foi a *Cidade das Flores*, de 1959. Depois, escreveu outros romances – gênero no qual se destacou –, contos e peças de teatro, entre elas o *Anfitrião Outra Vez*, de 1980. Ele nasceu em Ançã, Cantanhede, em 18 de março de 1926. Estudou na Faculdade de Letras de Lisboa, onde se licenciou em Ciências Histórico-Filosóficas. Foi professor, jornalista, diretor de programas da RTP e diretor das revistas *Vida Mundial* e *Seara Nova*. Além disso, foi presidente da Associação Portuguesa de Escritores (e também presidente da Assembléia Geral, dessa mesma associação). Abelaira morreu no ano de 2003, em Lisboa.

Abelaira faz parte da geração de 50, década em que começou a escrever, do neo-realismo português. Mas suas críticas a esta geração, ou autocríticas, o afastaram um pouco

dessa escola. Com uma linguagem irônica e uma complexa montagem de diálogos, como vemos na peça aqui abordada, Abelaira traduz o caos do nosso mundo contemporâneo.

Anfitrião Outra Vez é outra releitura da peça *Amphitruo*, de Plauto. Na versão de Abelaira o que vamos ter é uma confusão ainda maior do que na comédia romana, visto que a presença de duplos é ampliada. Isto se dá, principalmente, à medida que ele insere Juno na obra, não como personagem figurativa, mas como outra personagem funcional no jogo dos duplos.

Nesta peça Juno será o duplo de Alcmena, e possuirá o mesmo intento de Júpiter: conquistar um mortal, fazendo-se passar pelo seu cônjuge. Às personagens de Júpiter, Mercúrio, Anfitrião, Sósia, Brómia e Alcmena, o autor acrescenta Juno, Cupido, o Mensageiro e Josefina (amante de Anfitrião), além de uma série de “figurantes”.

Assim, a peça do português vai tratar do esforço de Júpiter – um deus num mundo estranho, de dialogadores e de pessoas que não acreditam em deuses – em conquistar a mortal Alcmena, mulher de Anfitrião, empresário de sucesso do ramo de dialogadores. Mercúrio é sócio deste e vai ajudar Júpiter a conseguir seu intento. Juno, por sua vez, irada com as traições de Júpiter, quer se vingar fazendo Anfitrião se apaixonar por ela, e, para isso, transfigura-se em Alcmena. Mas Cupido, que a ajuda, flecha a deusa para que ela também se apaixone de verdade por Anfitrião. Depois de muita confusão com os duplos, e seus dialogadores, os dois pares terminam felizes: Júpiter e Alcmena, e Juno e Anfitrião.

Trabalharemos a duplicidade na peça: dentro do gênero dramático, dentro da cultura pós-moderna, e dentro da própria obra analisada. Neste último item, podemos contar com o modelo actancial de A. J. Greimas, para entendermos como se dá a duplicidade criada por Abelaira, no concernente às personagens. Visto que Abelaira também introduz personagens – como fez Camões – mas não com o intuito de duplicar em grupos de acordo com a classe social e capacidade discursiva, mas como indivíduos que querem atingir o objeto de seus desejos.

Partimos de unidades significantes, tais como: a figura e atitude política do grande empresário, do homem moderno bem-sucedido, da esposa certinha e insatisfeita, da amante, etc, e encontramos um gênero de signos, os personagens actantes.

Analisando os mesmos, vemos que as funções na peça convergem para o mesmo fim que a linguagem dada pelo autor a esta obra: o excesso de linguagem, o cruzamento de

discursos, personagens e relações afetivas num grande jogo de quiproquó. As personagens querem manipular umas as outras, criando uma grande confusão.

Entendemos que Abelaira desconstrói certas questões, bem como a estrutura do drama e da leitura do mito de anfitrião. Como ocorre na noção com que Derrida impregna nesta palavra, há uma decomposição de elementos erigidos tradicionalmente, de maneira que surjam novas possibilidades de leitura.

Mas estamos tratando de uma comédia e não de conceitos amarrados em uma escrita filosófica. Assim, o termo “desconstrução” que ora utilizamos indica que Abelaira parodia o mito de “anfitrião”, as relações amorosas e brinca até mesmo com as grandes instituições religiosas e políticas.

Brinca, deste modo, num enorme e irônico jogo que alude ao descompasso que questões fundamentais para a humanidade se transformaram graças à sede de poder. Roma, Portugal, o Cristianismo, a História, a Filosofia, a Literatura, o Amor, as relações dialógicas, enfim, de cada indivíduo com o mundo se mostram, aqui, absurdamente ocas. Nada mais é sério ou sólido, como talvez tenha sido na época de Camões. Na verdade, na voz de Mercúrio, tudo sempre fora vazio...

Essa é a desconstrução de Abelaira que, como na concepção de Derrida, traz o vazio de sentidos pré-estabelecidos, para um lugar onde quaisquer outros sentidos se impõem. Como o caos e o poder, impostos pelos dialogadores neste mundo ficcional de pluralidade e excessos.

3.3 – AS PERSONAGENS NO ANFITRIÃO OUTRA VEZ

Como dissemos anteriormente, a análise das personagens e da linguagem refere-se ao jogo dos duplos que estrutura toda a peça. Relembramos aqui como Johan Huizinga define o jogo:

É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância.

A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e distensão. (Huizinga, 2004, p.147)

A peça de Abelaira nos remete de imediato ao lúdico. O próprio autor nos diz na primeira rubrica que se trata de uma fantasia.²⁶ Nos apresenta inicialmente este retrato e depois, através de uma relação de acontecimentos e personagens estranhas, apresenta situações de quiproquó e intervenções do autor que dialogam tanto com o mundo real, nossas ideologias, nossa filosofia, nossa História, como com a brincadeira e o mítico.

O jogo do duplo se dá de duas maneiras no micro-texto – pois no macro-texto temos a duplicidade causada em relação ao espectador, que também está inserido num mundo de comunicação caótica, refém de um império financeiro de comunicação e que não acredita em deuses (ao menos nos deuses romanos). Ao mesmo tempo, um espectador que estranha o que vê na peça, igualando o mesmo a Júpiter – que como o pai dos deuses deveria saber de tudo o que se passa melhor do que ninguém – , como vemos na apresentação da obra:

Rua pessoas que conversam, como é natural. O que já será menos natural é a forma como conversam: indirectamente, servindo-se de dialogadores (aparelhos de aspecto semelhante às calculadoras de bolso ou a gravadores) que cada um empunha, previamente pressionando as teclas. Quem fala não são as pessoas, mas os dialogadores, que perguntam e respondem. Transição para um supermercado cheio de gente, homens e mulheres empunhando sempre seus dialogadores. Júpiter, vestido de acordo com a moda dos nossos dias, não se distinguindo portanto dos vulgares mortais, salvo num ponto: não usa dialogador. Não compreende o que vê, tal como, verossimilmente, os espectadores desta fantasia. (Abelaira, 1980, p. 7)

Este clima de fantasia é reforçado em outras rubricas do autor, uma mais claramente metalingüística do que as demais, que alude ao fato de o autor designar a obra dramática de telenovela, pois faz a sua nota falando em intervalos comerciais (que não existem, obviamente no teatro):

Intervalo
Aproveitar o tempo de publicidade televisiva, para meter, misturado com os anúncios reais:
‘Para o IBH dialogador
não há segredos,
tem as palavras na ponta dos dedos.
Desenho ou fotografia com uns dedos carregando nas teclas de um dialogador. (Abelaira, 1980, p. 47)

²⁶ Ver citação mais abaixo.

A primeira maneira do jogo se realizar no micro-texto é pela linguagem, através do dialogador, que duplica cada personagem (com exceção de Júpiter, que se recusa a usar um dialogador). A multiplicação de falas (algumas personagens possuem mais de um dialogador) cria também a multiplicação de indivíduos, com discursos, modos de pensar, atitudes e vontades diferentes. A capacidade da fala de cada pessoa é adicionada a uma capacidade também poderosa de falar pelo dialogador, sobre qualquer coisa com qualquer pessoa. E a isto se alia o fato de que as falas podem ocorrer, e ocorrem em inúmeros momentos da peça, ao mesmo tempo.

A duplicação é fato explícito quando temos, por exemplo, uma personagem como a de Alcmena, que em determinado momento fala com o marido no telefone pelo dialogador enquanto, simultaneamente, dá ordens à empregada pessoalmente.

Interrogado por Brómia se mentia Sósia, com o espaço muito diminuído por Abelaira na peça (em relação ao escravo de Plauto), representa com esta fala a justificativa do uso do dialogador. Ao mesmo tempo, contudo, em que sabe que esta é uma falsa crença dos consumidores, pois eles usam o aparelho muito mais pelo mesmo motivo de Sósia nesta cena, para se furtarem de preocupar-se com as conversas: “Liguemos os dialogadores, sim? Os dialogadores falam sempre a verdade” (Abelaira, 1980, p. 65).

Afinal, como explica Mercúrio:

Mercúrio: Compreendes, conversar é difícil, extremamente difícil... Implica cultura, brilho, facilidade de palavra, paciência, atenção... Nem todas as pessoas têm essas qualidades, mas a vida obriga-as a conversar mesmo quando nada precisam dizer. (Abelaira, 1980, p. 9)

Mercúrio explica, em outro momento, justamente esta falta na importância do que é dito pelos dialogadores a Júpiter. Neste diálogo vemos, mais uma vez como a brincadeira e a fantasia misturam-se ao enredo. Mercúrio faz, ainda, uma alusão, neste e em outros momentos, à religião católica, e ironiza a educação, o capitalismo, etc:

Mercúrio: Com o analfabetismo, é a mesma coisa. Restabeleceu a comunicação num mundo em que se dizia difícil a comunicação. Mais: acabou com a solidão. Erradicada completamente a solidão, se excetuarmos algumas raras bolsas em certas ilhas da Oceania. Mas preparamos já um plano de auxílio a essas ilhas e vamos exportar para lá alguns dialogadores antiquados. E já acrescento: o número de divórcios diminuiu, o dialogador contribui para a estabilidade da família. Os casais passam hoje os serões na conversa...

Júpiter: Mas percebem o que dizem

Mercúrio: O que importa é suprimir o silêncio e não que se perceba o que se diz. Alguém sabe porque é que a raiz quadrada de 53828 é 232? Mas sabemos extraí-la... Eis o que importa.

Júpiter: Não receiam o excesso de palavras?

Mercúrio: A sociedade de consumo provocou um grande gasto de palavras. Tão grande que os métodos artesanais já não bastam. Daí a necessidade de as produzir industrialmente. E as palavras são as coisas. As palavras são o mundo, que aliás começou por ser palavra. No princípio era o verbo. (Abelaira, 1980, p. 12)

A segunda maneira em que o jogo do duplo se dá é através das próprias personagens, que com o mesmo objetivo, transfiguram-se em outra pessoa. Para analisarmos este efeito causado pelas personagens, recorremos a A. J. Greimas e seu modelo actancial, porque à estrutura já complexa do teatro soma-se a complicação inserida propositalmente por Abelaira, para ilustrar sua concepção caótica do mundo.

Optamos por duplicar num quadro este modelo, ao invés de encaixar os dois sujeitos principais – que desejam –, de modo confuso. Greimas dá o exemplo de arquiatuantes, personagens que acumulam mais de uma função na obra, mas nós trataremos da duplicação das funções, ou melhor, do acúmulo de personagens nas seis funções que ele elabora²⁷.

O autor, nos fala sobre o modelo actancial mítico que tem um valor operacional pela sua simplicidade. Deste modo, mais do que uma relação teleológica, Greimas vê neste modelo uma relação de “procura”, ligada ao desejo do sujeito, como ele mesmo coloca:

Sua simplicidade está no fato de que ele é um todo inteiramente fundado sobre o objeto do desejo do sujeito e situado, como objeto de comunicação, entre o destinatador e o destinatário, sendo o desejo do sujeito, por seu lado, modulado em projeções do adjuvante e do oponente (Greimas, 1976, p. 235/236)

E faz o seguinte lembrete, para que levemos em conta as “forças” do “caráter energético de todos os atuantes”:

Não se pode esquecer, de fato, que o modelo atuacional é em primeiro lugar a extrapolação da estrutura sintática. O atuante é não somente a denominação de um conteúdo axiológico, mas também uma base classemática, que o institui como uma possibilidade de processo: é de seu estatuto modal que lhe vem seu caráter de força de inércia, que o opõe à função, definida como um dinamismo descrito. (Greimas, 1976, p. 242-245)

²⁷ Ver a esse respeito: GREIMAS, A.J. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1976.

Sujeito	Júpiter	Juno
Objeto	O amor de Alcmena	O amor de Anfitrião
Destinador	Cupido e artifício do duplo	Cupido e artifício do duplo
Destinatário	Júpiter e Alcmena	Juno e Anfitrião
Oponente	Anfitrião	Júpiter
Adjuvante	Mercúrio e mensageiro	Cupido

Assim, temos dois sujeitos que representam e desenvolvem em torno de si e do seu objeto o modelo de actantes, cada qual com a categoria destinador-destinatário e oponente-adjuvante. Júpiter e Juno duplicam o próprio jogo do duplo, em Plauto formado por Júpiter e Mercúrio, à medida que não só se disfarçam em mortais, mas também o fazem pelo mesmo motivo. Ambos desejam um mortal, Júpiter quer conquistar Alcmena – seu objeto – e Juno, Anfitrião – marino de Alcmena e objeto da deusa.

Aqui nesta fala de Mercúrio temos o exemplo do adjuvante do primeiro sujeito, onde Júpiter é convencido a se disfarçar. Mercúrio coloca para ele que o importante é possuir o objeto, é vencer, e obter a alegria (o amor, no caso).

Insere, pois, além da importância do poder, características de uma competição, de um jogo. Da mesma maneira que é justamente através de um jogo de ilusão, de duplos, que o sujeito obterá o que pretende. Esta fala também é rica, porque aponta para o vazio dos indivíduos e para a desvalorização do amor:

Mercúrio: Erro, Júpiter, uma vaidade absurda, o que importa é o êxito. E, de resto, ninguém amará ninguém se não soubermos fingir o que não somos. Porque somos todos vazios, ninguém tem qualquer interesse, e só a imaginação poderá transformar-nos, dar a cada um o que não tem. Mente, inventa que és o que não és, torna-te interessante... O amor virá depois. (Abelaira, 1980, p. 56)

E, do mesmo modo, temos o adjuvante de Juno, Cupido, a aconselhá-la:

Cupido: Deverias saber que só os fins interessam, não interessam os meios. E se é necessário enganares Anfitrião para conquistar Anfitrião, então engana Anfitrião, deita-te com Júpiter. Supondo-te Alcmena, Júpiter deixará de te amar, amará Alcmena. Que serás tu. (Abelaira, 1980, p. 45)

O oponente de Júpiter é Anfitrião e Juno, embora ele se atenha mais a esta última, como vemos nos momentos em que ele pede notícias do mensageiro que vigia a deusa, ou nas tiragens de Mercúrio sobre a esposa traída.

Júpiter: (desinteressado) Juno não suspeita que vim à Terra?

Mensageiro: Não... Ainda pedi ao Cupido umas asas emprestadas, mas ele...

Gesto de Júpiter, o Mensageiro afasta-se.

Mercúrio: Os velhos ciúmes de Juno, hem?

Júpiter: Aí tens, Mercúrio. Às vezes penso que Juno deveria ser menos séria, ter de vez em quando suas aventuras. Seria mais compreensiva.

Mercúrio: Ou ainda menos. (Abelaira, 1980, p. 25)

Juno, por sua vez, tem como oponentes o marido e Alcmena, mas preocupa-se mais com o primeiro:

Juno: Anfitrião já não ama Alcmena, não poderia portanto amar-me se eu me transformasse em Alcmena. E além disso... Se Júpiter sabe? Aconselha-me Cupido. Porque procedeste assim? (Abelaira, 1980, p.45)

O jogo dos duplos, em nossa análise, é o destinador de ambos os sujeitos, pois é através deste artifício que conseguirão seu intento. Cupido também pode ser visto como destinador, já que é devido a sua flechada que o desejo se instala no coração dos deuses.

E os destinatários são os dois casais formados: Júpiter e Alcmena e Juno e Anfitrião:

(...) Então Juno (Juno ex machina) desce dos ares, sempre disfarçada de Alcmena, num guindaste. Com um gesto põe os guardas em fuga e quebra as algemas de Anfitrião. Caem nos braços um do outro.

Surgem também Júpiter, disfarçado de Anfitrião e Alcmena, mas os dois pares não se vêem.

Ouve-se uma valsa (a de Ravel? A do cavaleiro da Rosa?) e os dois pares começam a dançar). (Abelaira, 1980, p. 80)

A peça dialoga com inúmeros discursos da cultura contemporânea (alusão a greves, por exemplo, e ao sistema capitalista de um modo geral), inclusive, com a própria questão da criação dramática: cita duas vezes a própria peça como fantasia. Os principais diálogos são com a História, com a Religião e com a Filosofia.

O capitalismo aparece com toda sua força, seu poder, seus problemas na peça. Abre-se o caminho para a reflexão sobre o poder financeiro que se obtém através dos meios de comunicação, com a figura de Mercúrio. A construção desta personagem, mais do que a de Anfitrião ou Júpiter, representa todo o mundo contemporâneo nas suas características. É

um deus que se esquece de sê-lo, mergulhando profundamente no humano, à medida que faz sociedade com um dono do meio de comunicação mais inovador e próspero do mundo. O mercado de dialogadores dá a ele e a Anfitrião sucesso financeiro, e conseqüente poder, e não pára de crescer mais e mais – podendo ser comparado à história de Bill Gates e sua Microsoft.

Enfim, Mercúrio salva-se de morrer pela mão dos homens (porque as pessoas desta época, segundo ele mesmo, matariam os deuses) fingindo-se de homem, mas ao invés de parar por aí, ele insere-se no cotidiano humano dos negócios, da comunicação e da ambição. Não se contenta em criar um negócio, mas explora-o ao máximo, conhecendo as fraquezas humanas e a fragilidade da comunicação contemporânea. Ajuda a criar um império e, com ele, o mundo tal qual se apresenta na peça – e tal qual se apresenta para nós hoje, visto que as comparações são inevitáveis –, caótico e fragmentado.

Quando os duplos de Anfitrião se enfrentam, Abelaira expõe a questão da identidade, ou o vazio do indivíduo que já é produto do mundo capitalista. Júpiter diz a Anfitrião que como ele não tem mais dinheiro, não é mais ele mesmo, porque “ser é poder”: “Júpiter: Vês? Tu próprio tens de concordar. Perdeste tudo, já não és quem supões ser. Perdida a riqueza, agora és outro, morreste... E Anfitrião sou eu. Deixa-me passar...” (Abelaira, 1980, p. 77).

Em relação à História temos inúmeras alusões, sempre comparando os fatos passados ao longo do tempo pela humanidade com a realidade atual da obra. Sempre, também, aludindo a Roma, numa ironia implícita à peça de Plauto. Mas destacamos a passagem em que Mercúrio fala diretamente sobre a História:

Mercúrio: Não exatamente... Compreendes, deus fora, dia santo na loja. O Império Romano limitou-se a mudar de gerência, ficou tudo igual. Mas os livros falar-te-hão de muitos acontecimentos, muitas coisas que teriam acontecido. Foi criada uma nova profissão, a dos historiadores, sabes? Aos historiadores compete inventar um passado diferente, um passado cheio de movimento, dramático, permitindo aos homens a ilusão de que a vida é uma aventura. Chegaram ao ponto de inventar que não se vestiram sempre como hoje, que nem sempre houve aviões, agricultura, metalurgia, computadores... (Abelaira, 1980, p. 14/15)

Sobre o caos da linguagem no mundo contemporâneo, nos fala Júpiter:

Júpiter: Um mundo em que por um lado há mais palavras do que coisas e pelo outro mais coisas do que palavras. A confusão afinal, porque tudo quer dizer o que não quer e nada quer dizer o que quer (...). (Abelaira, 1980, p. 37)

Sobre a religião temos a alusão a Jesus Cristo, num diálogo que a própria presença dos deuses romanos incita todo o tempo. Aliás, quem questiona durante toda a peça a existência dos deuses são eles mesmos, visto que a nenhum mortal cabe pensar, nesses dias, sobre essas coisas. Mercúrio, que custa a reconhecer Júpiter quando o faz, diz:

Mercúrio: Júpiter! – (preocupado) – se te reconhecem, matam-te, os deuses foram proibidos de existir, pelo menos depois do século XIX. Condenados à morte. Passaram de moda e eu próprio pensei que tivesses morrido nalguma revolução. Já não te vejo há... (Abelaira, 1980, p. 13).

Inúmeros outros exemplos ocorrem ao longo da peça. Temos algumas menções claras e explícitas e outras mais sutis, não só relacionados à Religião, História e ao Capitalismo, mas também à Filosofia, a escritores, personalidades, a situações normais de nosso mundo e de nossa sociedade abordadas na peça com alguma estranheza.

Enfim, temos um enorme número de discursos que se encontram, dialogam, passam, simplesmente aparecem, chocam, e criam um enorme caos, além de todo o que as personagens e situações já trazem. A intenção de Abelaira é chamar o espectador/ leitor a refletir sobre a linguagem e sobre o mundo em que vivemos, com sua bagunça de correntes de pensamento, de poderio de instituições, de sua comunicação intensa e vazia, de sua fragmentação...

O jogo dos duplos provavelmente daria conta deste objetivo. A linguagem se duplica através dos dialogadores e o jogo de personagens também, através da inserção de Juno na obra e de seus desejos – consonantes aos de Júpiter. Mas a riqueza dos discursos que o autor insere na peça, traz não só maior reflexão, mas muito mais comicidade também. O excesso neste caso é bastante feliz porque expõe pela sua própria presença esta idéia.

Procuramos fazer uma leitura transversal, abordando a obra pelos signos que ela nos mostra, pelos discursos que evoca e com os quais dialoga. Tentamos demonstrar brevemente como o jogo do duplo conduz toda a peça de Abelaira.

Sintonizado com o mundo contemporâneo ele faz suas crítica através da boca de Mercúrio e Júpiter, sobretudo, mas também representa este mundo, mesclado ao mundo romano dos deuses. O jogo que já acontece no drama, que já é duplo – visto que cada personagem é simultaneamente um indivíduo e uma função – amplia-se nesta obra e

manifesta-se tanto através da estrutura formada pelas personagens como pela própria linguagem e criação da peça, concretizada pelos dialogadores.

Temos a tensão do jogo, a competição, a alegria e entusiasmo, e o mais importante talvez: a brincadeira. A “fantasia”, como o autor denomina sua “comédia sem sentido”, é o que chama a atenção do leitor/espectador da peça.

A excessiva linguagem nesta obra reflete os excessos das instituições, da comunicação, das relações, numa visão de mundo que já não constrói, como os bem-dispostos duplos de Camões fazem, mas antes desconstrói os modelos vigentes de questões universais e, mais do que isso, muito atuais. A estética pós-moderna, contemporânea de um mundo globalizado, já não reflete Portugal, mas a sociedade como um todo, inclusive com o seu passado mais sólido.

A explosão desordenada e a interseção de discursos causam também a indiferença e a abordagem irônica é conseqüente disso. Não fosse o cinismo de Abelaira, o seu “anfitrião” teria uma proximidade maior com a peça romana, que também valorizava demais o jogo. Mas esse é um jogo de excessos, de imagens e palavras, de metalinguagem e inverossimilhança e não de brincadeiras teatrais.

Finalmente, talvez possamos dizer que o movimento aqui não é mais nem renovação e efemeridade e nem de construção e união, mas de uma explosão verborrágica, que apenas expande os sentidos em muitas possibilidades de leitura.

4 - CONCLUSÃO

Vimos os aspectos de cada autor e época e como os fatores externos, históricos, religiosos e ideológicos, se processaram diferentemente. O deus de Plauto é utilitário e apenas quer satisfazer seu desejo do modo mais prático, que resultará no nascimento de Hércules. Enquanto o de Camões é ilustrativo como um deus, uma peça para que a comédia funcione. Pois seu feitio é muito mais de um humano apaixonado e há durante a peça alusões ao Cristianismo. Já em Abelaira vimos a carnavalização total do divino, os deuses são inúteis, uma idéia antiquada. Não há a figura do pai dos deuses, do todo-poderoso, porque Júpiter não conhece mais e não compreende o mundo atual. É uma anarquia inclusive no plano dos duplos e no afetivo.

Do mesmo modo, prático é o meio pelo qual Plauto cumpre seu objetivo de fazer seu público rir. Camões constrói uma visão de mundo, unindo estéticas diferentes que estão à sua disposição. E Abelaira lança as questões de hoje, de literatura, religião, história e sociedade e as satiriza num grande jogo.

A questão dos duplos é muito importante nas três peças, visto que através deste artifício dos deuses em se transfigurarem em outrem que cumprirá o objetivo no plano afetivo (mesmo que o nascimento de Hércules não ocorra em todos eles, a relação com a mortal se dá). Inclusive, o mito de Anfitrião foi um marco na história da questão dos duplos na literatura. Plauto explora bem, com marcante fala de Sósia a questão da identidade que em Abelaira, por exemplo, se converte em uma questão de poder.

Nossa análise se concentrou na fala de personagens, pois entendemos que o diálogo é inerente à vida, à literatura e traz naturalmente o coletivo. Isso é importante em nosso estudo visto que comparamos sociedades distintas, cada qual com sua visão lúdica. No teatro é mais fácil percebermos as vozes que discursam, a comunicação com o público, as rubricas do autor:

O traço característico primordial do drama como gênero literário é que sua linguagem radica no diálogo, enquanto que a lírica e a narrativa derivam do monólogo.²⁸

²⁸ Veltruski, Jiri. O texto dramático como componente do teatro. In: Guinsburg, J et alii. *Semiologia do Teatro*, 1978, p. 164/165.

Os discursos das personagens e a interação com os demais trazem à tona as características que são singulares em cada versão do “anfitrião”. Cada um deles carrega questões próprias, que percebemos nos seus traços, sua interação com o enredo e no seu embate dialógico com os demais.

No entanto, é isto precisamente o que distingue o diálogo dramático do diálogo de tipo comum. A mera presença dos atores representando todos sinais assinala a coexistência de vários contextos.²⁹

O diálogo é importante para que as questões venham à tona. E abordamos as diferentes maneiras de dialogar, seja com a conversa entre personagens e público, entre personagens e leitor, seja nos intertextos.

Verificamos como se dá o diálogo nas três peças: o diálogo entre elas mesmas, como releituras do mesmo mito; com a sociedade e o tempo de cada qual; o diálogo com suas tradições; o diálogo entre as personagens. Lidamos com autores que de uma maneira ou de outra abordaram a linguagem e o jogo. Como o tema pedia a duplicação de personagens, foi a partir do quiproquó criado por esses duplos que o enredo se desenvolveu.

Vimos como o jogo transforma-se de acordo com o tempo e com a sociedade na qual se desenvolve. A cultura é crucial numa análise da linguagem lúdica e aqui temos culturas muito diferentes. Os autores desenvolvem a linguagem de maneira distinta, focalizando as questões de sua época e imprimindo suas características próprias no drama.

A comicidade foi mais importante para Plauto, que jogou com as palavras em prol deste fim. Para Camões a linguagem foi um jogo de construção, e ele a testou de diversas maneiras. Construiu discursos, diálogos, grupos, para também desenvolver o duplo, em todos os âmbitos que poderia, mostrando a força da língua e sua mestria de poeta. Abelaira, em consonância com seu tempo, com sua lúcida abordagem inseriu um caos e uma indiferença. Um vazio que teve o brilhantismo de sê-lo simplesmente. Apresentou o lúdico e o que veio antes dele. Falou do homem e da pátria: de Roma e do amor.

O jogo aparece em cada autor de maneira diferente, de acordo com os estilos dos mesmos e com as estéticas dominantes em suas épocas: como brincadeira e entretenimento; como leitura de uma sociedade cortesã, num jogo retórico interno; ou em ironia e

²⁹ Idem, p. 165.

indiferença televisivas do mundo atual. Traduzindo, pois, cada escritor a seu modo o social, o amoroso, o religioso, o ideológico e o que é propriamente literário.

Entretenimento, beleza, reflexão. A estética da Antiguidade, do século XVI e da Modernidade estão aqui representadas por três obras de teatro, que segundo nossa leitura apontam, ao final, para a linguagem. Afinal o que importa não é o que é dito, mas como é dito.

Após dezenas de representações do “anfitrião” e da apreciação feita por nós destes três, vemos que a linguagem é que as diferencia. É ela quem levanta as questões que surgem ao redor do enredo e se desdobra em diferentes representações. A visão de mundo de cada autor é, pois, desvelada pelo jogo teatral onde a linguagem e o próprio lúdico são desenvolvidos de maneira particular por Plauto, Camões e Abelaíra.

O drama é um bom revelador para questões ideológicas, religiosas, literárias e até idiossincráticas, visto que a tensão e o diálogo entre as personagens tornam a pluralidade de vozes mais evidente.

Assim, peças que apresentam as especificidades que acima procuramos demonstrar nos levam a conclusão de que na Arte é necessário o confronto de falas, vozes que traduzirão uma maneira lúdica de manifestar lingüisticamente a visão de mundo que o autor pretende trazer a público.

As perspectivas que pretendemos ter apontado neste trabalho dizem respeito à reflexão do diálogo entre a literatura contemporânea e sua tradição; aos diferentes aspectos da Arte, resumidas por três palavras-chaves, representativas das três obras vistas aqui: entretenimento, beleza e reflexão; e à relação entre as vozes numa obra dramática ou não.

O entretenimento é estudado na contemporaneidade com relação ao teatro e, especialmente, a televisão. E a reflexão sobre o hoje, e além dele sobre a tradição literária, é também uma preocupação atual.

Resta estudar a beleza que Camões só inspirava pela apreciação de sua poesia. Mas que também pode estar presente na elaborada construção retórica do seu auto, nos rasgos lírios dentro de uma comédia, ou no próprio fato da leitura referir-se a um outro texto e apresentar como dissonância maior justamente o amor.

Quando comparamos obras de temas semelhantes o que nos salta aos olhos é o que o autor traz de novo e interessante. E Camões traz além de um deus apaixonado e as várias

faces do amor, um esforço constante em apresentar este amor utilizando a largueza da sua língua pátria, num encontro de estilos, artificios formais que convergem sempre para o que é português. Eis a sua beleza.

Além de tudo isso continuar analisando obras que parecem inesgotáveis, visto que se relacionam com questões as mais fundamentais. E a linguagem dramática, numa semiologia difícil de estabelecer, dado à característica plural e efêmera do teatro, também necessita de atenção acadêmica para que se alumie essa sua complexidade de signos.

Novos estudos podem florescer com o nosso impulso. O teatro de Camões já vem recebendo mais atenção nos últimos anos, depois de permanecer durante muitos anos no esquecimento. Mas esperamos que nossa análise possa encorajar outras pesquisas acerca de temas não abordados aqui e especialmente acerca do lúdico nos autores portugueses.

Plauto é muito estudado devido, inclusive, à influência que teve na imitação de outras peças como a *Aulularia*, por exemplo, que influenciou *O Santo e a Porca*, do brasileiro Ariano Suassuna. Mas podem sempre surgir perspectivas novas de abordagem. Analisamos sob a luz da semiótica, observando as palavras latinas que traduzem o enfoque do autor, o diálogo com a platéia e com a cultura romana. E muito ainda pode ser visto a este respeito.

E a caoticidade da comunicação e dos valores na contemporaneidade, já são alvos de muitas discussões também, mas muito tem para se debater acerca deste autor. O importante é que este modesto estudo possa trazer algum benefício para posteriores estudos da linguagem, do lúdico e suas relações com a cultura no drama. O drama que apresenta de modo tão claro o vivo movimento da Arte. E que transparece, ainda, nos seus diálogos, as relações que ocorrem entre o indivíduo, o coletivo e a língua: unidos pelo jogo.

5 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABELAIRA, Augusto. *Anfitrião Outra Vez*. s/l: Moraes editores, 1980.
- ABELAIRA, Augusto. *Outrora Agora*. Lisboa: Editorial Presença, 1996.
- ABELAIRA, Augusto. *Bolor*. Rio de Janeiro: Lacerda, 1999.
- AGOSTINHO, (Santo). *A Doutrina Cristã. Manual de exegese e formação cristã*. São Paulo: Paulinas, 1991.
- ARÊAS, Vilma. *Iniciação à Comédia*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1990.
- ANDRADE, João Pedro de. *Reflexões sobre o teatro português*. Lisboa: Acontecimento-estudo e edições, 2004.
- AMORIM, Cláudia. A expressão da subjetividade em Camões e Montaigne. In: *O Marrare*. Rio de Janeiro: Instituto de letras / UERJ, ano 4, n. 5, setembro de 2004.
- ARISTÓTELES. *Arte retórica e arte poética*. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d.
- ARISTÓTELES, Horácio e Longino. *A Poética Clássica*. Trad. Jaime Bruna. São Paulo: Editora Cultrix, 1997.
- BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Campinas: Hucitec, 1995.
- _____. *Questões de Literatura e estética*. São Paulo: Hucitec, 1990.
- BARROS, Luiz Fernando de Moraes. *Amores de uma bem-maridada: O Auto dos Enfatriões entre o lírico e o cômico*. Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Letras, 2004.
- BECHARA, Evanildo. *Moderna Gramática Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2001.
- BENJAMIN, Walter. O narrador. In: *Obras escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. vol.1. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. *Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BERARDINELLI, Cleonice (org.) *Antologia do Teatro de Gil Vicente*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BERSON, Henry. *O Riso*. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.
- BRAGA, Teófilo. *História do teatro português: a comédia clássica e as tragicomédias – séculos XVI e XVII*. Porto: Imprensa portuguesa editora, 1870.
- BRANDÃO, Junito. *Teatro grego: tragédia e comédia*. Petrópolis: Vozes, 2002.

BRITO, Iremar Maciel de. *O Anfitrião Viajante do Tempo*. Niterói: UFF, Centro de estudos gerais, doutorado em Letras, 1999.

_____. *A recriação do mito de anfitrião no teatro barroco português de Antônio José da Silva*. In: *O Marrare*. Rio de Janeiro: Instituto de Letras / UERJ, n. 7, 2006. (disponível na página: <http://www.omarrare.uerj.br/index.html>).

CAMÕES, Luís de. *Auto dos Anfitriões de Camões*. Prefácio e notas Clara Rocha. Lisboa: Seara Nova, 1981.

_____. *Obras Completas. Vol.III – autos e cartas*. Prefácio e notas Hernani Cidade. Lisboa: Sá da Costa, 1972.

_____. *Teatro Completo*. Prefácio e notas Vanda Anastácio. Porto: Caixotim, 2005.

_____. *Teatro*. Org. José Pereira Tavares. Porto: livraria Chardron de Lello & Irmãos, s/d

CARVALHO, Amorim de. *Tratado de Versificação Portuguesa* Lisboa: Edições 70, 1974.

CARVALHO, Joaquim Barradas de. *O renascimento português*. Lisboa: Imprensa Nacional casa da Moeda, 1980.

CASTRO, Aníbal Pinto de. *Retórica e Teorização Literária em Portugal. Do humanismo ao neoclassicismo*. Coimbra, 1973.

CIRIBELLI, Marilda Corrêa. *O Teatro Romano e as Comédias de Plauto*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1995.

CICERO, Marco Túlio. *Do Orador e textos vários*. Trad. Fernando Couto. Porto: Res Editora, s.d.

DERRIDA, J. *Escritura e a Diferença*. São Paulo: Perspectiva: 1979.

_____. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. *Margens da Filosofia*. Campinas: Papyrus, 1995.

DIAS, Aida, et alii. *História da Literatura Portuguesa. Vol. II – Renascimento e Maneirismo*. Lisboa: publicações Alfa, 2001.

FARIA, Ernesto. *Gramática Superior da Língua Latina*. Rio de Janeiro: Acadêmica, 1958.

_____. *Fonética Histórica do Latim*. Acadêmica. Rio de Janeiro, 1955.

FIGUEIREDO, Guilherme. *Um Deus dormiu lá em casa. Peça em três atos*. Rio de Janeiro: Serviço nacional de Teatro, 1973.

- FONTES, Maria Helena Sansão. Camões: do ideal épico cruzadístico às líricas esquivações do amor. In: *O Marrare*. Rio de Janeiro: Instituto de letras / UERJ, ano 4, n. 5, setembro de 2004.
- GREIMAS, A.J. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1976.
- _____. *Questões de Literatura e estética*. São Paulo: Hucitec, 1990.
- GRIMAL, Pierre. *O Teatro Antigo*. São Paulo: Martins Fontes, s/d.
- GUINSBURG, J., NETTO, J., Teixeira Coelho, CARDOSO, Reni Chaves. (orgs.) *Semiologia do teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.
- HÖLDERLIN. *Reflexões*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1994.
- HUE, Sheila Moura (org.). *Antologia de Poesia Portuguesa, século XVI: Camões entre seus contemporâneos*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2004.
- HUIZINGA, Johane. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.
- KRAUSE, Gustavo Bernardo. Ficção e ceticismo. In: *Literatura e ceticismo*. São Paulo: Annablume, 2005.
- LAPA, M. Rodrigues. *Estilística da Língua Portuguesa*. Lisboa: Seara Nova, 1945.
- LE GOFF, Jacques. *O imaginário medieval*. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.
- _____. *Os intelectuais na idade média*. Lisboa: Gradiva, 1983.
- LÉVINAS, Emmanuel. *Totalidade e infinito*. Lisboa: Edições 70, 1988.
- _____. *O humanismo do outro homem*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- LINS, Ronaldo Lima. *A indiferença pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.
- LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.
- MAGALHÃES, José de Oliveira. *Carmen Saeculare, de Horácio – Hino oficial dos Ludi Saeculares de 17 a.C., mais conhecido e difundido poema do munumentum aere perennius*. In: revista Principia n° VII.
- MALEVAL, Maria do Amparo Tavares. *Maravilhas de São Tiago. Narrativas do Liber Sancti Jacobi (Codex Calistinus)*. Niterói: EdUFF, 2005.
- MALPIQUE, Cruz. *Camões – a Língua Portuguesa e a Gramática*. Braga: Guimarães, 1981.
- MOISÉS. Massaud. *A Literatura Portuguesa*. São Paulo: Cultrix, 1967.
- MONGELLI, Lênis Márcia (org.). *Trivium & Quadrivium. As Artes Liberais na Idade Média*. Cotia (SP): Íbis, 1999.

- MONTAGNER, Airto Ceolin. *Jogos Cênicos em Roma*. VIII Congresso Nacional de Linguística e Filologia. Cadernos do CNLF, Série VIII, n. o. 08, 2004.
- NETO, Serafim da Silva. *História do Latim Vulgar*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1977.
- PLATÃO. *Fedro*. Trad. Pinharanda Gomes. Lisboa: Guimarães, 1981.
- _____. *Diálogos*. Trad. Leonel Vallandro. 3 vols. São Paulo: Ediouro, s.d.
- PLAUTE. *Théâtre*. Paris: Librairie Garnier Frères, s/d
- PLAUTO & TERÊNCIO. *A Comédia Latina*. Tradução e notas Agostinho da Silva. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1969.
- PERELMAN, Chaïm, OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. *Tratado da Argumentação. A nova retórica*. Trad. Maria Ermantina G. G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- PERELMAN, Chaïm. *Retóricas*. Trad. Maria Ermantina G. G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- PESSOA, Fernando. *Fausto: tragédia subjetiva*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.
- POPKIN, Richard. *História do ceticismo de Erasmo a Spinoza*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2000.
- QUINTILIANO, Marco Fabio. *Instituicoes Oratorias*. Trad. Jeronimo Soares Barboza. Paris: Livraria Portuguesa de J. P. Aillaud, 1836.
- REBELLO, L. Francisco. *Variações sobre o teatro de Camões*. Lisboa: Editorial Caminho, 1980.
- ROLNIK, Suely. *Subjetividade em obra. Lygia Clark, artista contemporânea*. Revista do Departamento de História e Programa de Estudos Pós Graduated Em História da Puc Sp, São Paulo, v. 25, n. Dezembro, p. 43-54, 2002.
- RODRIGUES, Marina Machado. A Direção do Olhar: “Pode um desejo intenso”, Ode VI de Luís de Camões. In: *O Marrare*. Rio de Janeiro: Instituto de Letras / UERJ, n. 7, 2006. (disponível na página: <http://www.omarrare.uerj.br/index.html>).
- ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- SARAIVA, A. J. e LOPES Oscar. *História da Literatura Portuguesa*. Porto: Porto Editora, 1955.
- SARAIVA, F.R. Dos Santos. *Novíssimo Dicionário Latino-Português*. Rio de Janeiro/Belo

Horizonte: Livraria Garnier, 1993.

STAIGER, Émil. Estilo dramático: a tensão. *In: Conceitos Fundamentais da Poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.

SILVA, Amós Coelho da. *Fundamentos Clássicos da Língua Portuguesa*. VIII Congresso Nacional de. Lingüística e Filologia. Cadernos do CNLF, Série VIII, n. o. 08, 2004.

SILVA, Antônio José da. *Anfitrião ou Júpiter e Alcmena*. Lisboa: Inquérito, 1986.

VERNANT, Pierre. *Mito e Pensamento entre os Gregos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.