

O ARQUÉTIPO DO MAGO NA LITERATURA BRASILEIRA CONTEMPORÂNEA: OS CASOS DE JOSÉ J. VEIGA E PÉRICLES PRADE

Daniel Rodas Ramalho (PPGLI-UEPB/CAPES)

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o motivo do mago na literatura brasileira contemporânea, partindo do conceito de arquétipo proposto por Jung e tendo como corpus dois personagens extraídos das obras *Sombras de Reis Barbudos* (2017) de José J. Veiga e *O Monge Astheros* (1985) de Péricles Prade. Com o auxílio das considerações teóricas, observou-se o modo como esse arquétipo se comporta nas referidas obras, comparando suas semelhanças e diferenças e demonstrando a maleabilidade da figura do mago na literatura, além da função que ocupa nas narrativas analisadas.

PALAVRAS-CHAVE: Fantástico, Arquétipo, Mago, Péricles Prade, José J. Veiga.

ABSTRACT

This article aims to analyze the motif of the magician in contemporary Brazilian literature, starting from the concept of archetype proposed by Jung and having as corpus two characters extracted from the works *Sombras de Reis Barbudos* (2017) by José J. Veiga and *O Monge Astheros* (1985) by Péricles Prade. With the help of theoretical considerations, the way in which this archetype behaves in the referred works was observed, comparing their similarities and differences and demonstrating the malleability of the figure of the magician in literature, in addition to the role it occupies in the analyzed narratives.

KEYWORDS: Fantastic, Archetype, Magician, Péricles Prade, José J. Veiga.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa pretende analisar o motivo do mago na literatura brasileira contemporânea, comparando duas obras do gênero fantástico publicadas no país após 1950, e observando a forma como esse tema se comporta em ambas as obras. O corpus desse estudo compreende o romance *Sombras de Reis Barbudos* (2017), de Jose J. Veiga, mais especificamente o capítulo “Pausa para um Mágico”, e o conto “O Monge Astheros”, de Péricles Prades, extraído da coletânea *Os Milagres do Cão Jerônimo* (1985).

Tendo em vista o referido corpus, o presente trabalho propõe-se a responder à seguinte pergunta: de que forma o tema do mago surge na literatura brasileira contemporânea – especificamente no gênero “fantástico” – e quais suas possibilidades de maleabilidade narrativa?

Para tanto, partiremos da hipótese de que a figura do mago – entendido desde já como arquétipo, a partir da terminologia de Jung (2008) – é maleável, apresentando-se de diferentes formas conforme as intenções do autor na narrativa, assumindo moldes e posturas que fogem ao conceito original, mas que mantêm a sua essência conceitual.

Como objetivo geral, pretendemos observar, descrever e comparar o motivo do mago nos dois textos, demonstrando semelhanças e diferenças em seus aspectos narrativos. Sendo assim, partiremos do conceito de arquétipo proposto por Jung e das considerações teóricas apresentadas nos trabalhos de Dantas (2002), Gomes (2015), e Spalding (1985), que tratam das obras dos autores constituintes do corpus, mas não se debruçam sobre o tema em questão de forma específica. A seguir, investigaremos como o arquétipo do mago é construído dentro dos textos analisados, assumindo aspectos que vão desde a figuração dentro de uma alegoria política – é o caso do “Grande Uzk” em José J. Veiga – à de “portador do Caos” apocalíptico – como em “Monge Astheros”, conto de Péricles Prade.

Diante da escassez de estudos que visem o aspecto específico focado neste artigo, entende-se que o presente estudo é justificável, pois pretende oferecer uma melhor compreensão do motivo do mago na literatura brasileira contemporânea, além de contribuir para novas pesquisas que evidenciem suas diversas nuances e simbolismos narrativos.

O ARQUÉTIPO DO MAGO

O motivo do mago é um dos conceitos simbólicos mais recorrentes nas diversas culturas ao redor do globo. Devido à sua presença em diferentes épocas e espaços geográficos, esse conceito tende a modificar-se de acordo com o contexto, embora possua certas características gerais que permitem reconhecê-lo com relativa facilidade. O *Dicionário de Símbolos* (1991) de Jean Chevalier define o conceito de mago da seguinte forma:

Mago, O – Por um estranho paradoxo, é um saltimbanco, um prestidigitador, o criador de um mundo ilusório por seus gestos e por sua palavra [...] Como aquele que abre e anima o espetáculo, não será o mago, na verdade, senão um ilusionista que se burla de nós? Ou será que ele esconde, por debaixo de seus cabelos brancos cujas pontas são cachos dourados, como se ele estivesse fora do tempo, a profunda sabedoria do Mago e o conhecimento dos segredos essenciais? (CHEVALIER, 1991, p. 582)

É notável que o dicionário defina a figura do mago de maneira ambígua: este pode ser tanto um saltimbanco, falsário e ilusionista, como alguém que detém conhecimentos ocultos, que guarda os mistérios da vida. Essa ambiguidade é uma característica importante do conceito que deve ser levada em consideração.

O mago também pode ser definido, de forma mais genérica, como “todo aquele que pratica magia, que se define como uma ciência sagrada ou arte real” (CUMINO, 2015, p. 23). Na Bíblia, esta personagem surge pelo menos de duas formas distintas: como o sábio vindo do Oriente, a exemplo dos Três Reis Magos (Mateus, 2:1-12), ou como um charlatão que ambiciona o poder divino e tenta obtê-lo por meios escusos, como no caso de Simão, o Mago (Atos, 8:9-25).

Os magos (do original persa: *magi*) surgem ainda como líderes religiosos no Zoroastrismo e no Judaísmo. Na literatura ocidental, as primeiras menções a esse conceito aparecem em textos clássicos da Grécia Antiga, como os mitos de Circe e Medéia, onde os magos, no caso mulheres, adquirem características pejorativas, algo que se propagará ao longo do milênio seguinte com a Inquisição (OGDEN, et al, 2004, p. 103-106).

Dada à sua presença universal e multifacetada em culturas tão distintas, é possível, dentro de uma perspectiva junguiana, definir o motivo do mago como um *arquétipo*. O arquétipo é, de modo geral, uma tendência de origem inconsciente à repetição de certas

variações de um motivo, tendência essa que se constrói a partir da inserção dos indivíduos em certos ambientes culturais¹. Como afirma o próprio Jung:

O arquétipo é uma tendência para formar estas mesmas representações de um motivo —representações que podem ter inúmeras variações de detalhes — sem perder a sua configuração original. (JUNG, 2008, p. 67).

Os arquétipos são, portanto, modelos maleáveis, que assumem variantes diversas sem perder sua essência conceitual original. É o que ocorre com as personagens do Grande Uzk em *Sombras de Reis Barbudos* (2017) e do Monge Astheros no conto homônimo de Péricles Prade, pois ambas, apesar de não se intitularem como “magos”², exercem essa função arquetípica em suas respectivas narrativas, além de apresentarem caracterizações opostas e ambíguas, conforme evidenciaremos a seguir.

O MAGO COMO VÁLVULA DE ESCAPE PARA A OPRESSÃO: O GRANDE UZK

A obra de Jose. J. Veiga é de difícil classificação. Por possuir influências que vão do realismo mágico ao surrealismo, é comum que seja situada entre essas duas vertentes ou, em termos gerais, seja definida como *fantástico*. Alguns autores, como Dantas (2002), consideram essa classificação como desgastada, afirmando que, embora possua características surreais e fantásticas, com certa influência do realismo mágico, a obra de Veiga não se prende totalmente a nenhum desses conceitos; sendo assim, preferem classificar a obra do autor goiano no terreno do *insólito*.

Dentre as obras de Veiga, o romance *Sombras de Reis Barbudos* (2017) é um dos que mais exemplificam essa miscelânea de influências. O enredo, narrado em primeira pessoa através de um narrador autodiegético, se passa na pequena cidade de Taitara, onde uma

¹ É importante reforçar que o arquétipo, conforme Jung (2008), é uma representação simbólica culturalmente construída. Com isso, os aspectos atribuídos a um determinado arquétipo resultam das experiências culturais coletivas, adquirindo diversas “roupagens” a depender da cultura na qual se inserem. Literariamente, tais caracterizações se tornam ainda mais nuançadas, variando de narrativa para narrativa, mas mantendo uma “essência conceitual” relativamente estável, que permite distinguir um arquétipo de outro.

² Fazemos aqui uma breve distinção entre as figuras do “mago” e do “mágico”. Ainda que a conceituação de Chevalier (2018) una, de certa forma, as duas figuras – e os próprios textos analisados, como o de José J. Veiga, deem margem para tal concepção – é interessante para a presente investigação entender o mago como uma categoria arquetípica “superior” ao mágico, no sentido em que o mágico – no sinônimo de prestidigitador – é aquele que pratica a “mágica” circense, mas não necessariamente é um praticante de magia. Sendo assim, o “mágico” pode ser entendido como uma subcategoria dentro do arquétipo do mago, que de certa forma funde o aspecto artístico com o mágico, gerando um efeito de ambiguidade largamente explorado nos textos analisados.

Companhia cujas atividades nunca são determinadas se instala no lugar e dá início a um regime de opressão e autoritarismo extremo, que vai desde a construção de muros impedindo a passagem dos transeuntes até proibições ridículas, como olhar para cima ou “tapar o sol com a peneira” (VEIGA, 2017).

É pelos olhos de um menino, o narrador-protagonista sobrinho do fundador da Companhia, que acompanhamos a crescente transformação da cidade em um ambiente hostil e opressor, onde o absurdo se insere no cotidiano das pessoas de forma naturalizada, passando a fazer parte da realidade coletiva. Há uma gradação do insólito na narrativa, que se inicia com o estranhamento infantil, passando pelo inusitado, o absurdo, o sobrenatural e, finalmente, o surreal. (DANTAS, 2002, p. 154).

É nesse ambiente opressivo e insólito que surge o arquétipo do mago. O Grande Uzk, personagem que aparece desde o início sob uma aura de mistério, é inserido aos poucos na narrativa, como uma ideia que se espalha pelo inconsciente – e emerge ao consciente³ – da população de Taitara. Aqui, o mago não surge inicialmente como um bruxo ou feiticeiro, mas como um mágico de circo cujos prodígios desafiam a lógica, reforçando ainda mais a construção do insólito dentro da obra. Nesse momento do enredo, a pequena cidade tinha acabado de se livrar de uma infestação de urubus, que de início eram tidos como praga, mas logo se tornaram animais de estimação, queridos por todos no lugar. A partida dos urubus provocou um sentimento de profunda tristeza nos moradores de Taitara, de modo que “os dias se emendavam iguais, de tão iguais se confundiam e pareciam um só” (VEIGA, 2017, p. 64).

O Grande Uzk surge na narrativa como uma ruptura do tédio coletivo. Primeiro, aparecem cartazes anunciando sua vinda iminente à cidade. Em seguida, surgem comentários entre a população sobre os “prodígios” realizados pelo mágico em outros lugares:

Por essa propaganda falada ficamos sabendo que o Grande Uzk vinha do Oriente (bom começo; o bom mágico precisa vir de longe), que suas mágicas mais pareciam milagres (ele fazia na hora tudo o que o público pedisse – transformava pedra em pássaro, areia em água, estrume em ouro, e vice-versa se alguém quisesse); e que além das mágicas que fazia no palco ele sabia outras que só podiam ser vistas de perto, como uma na mesa de bilhar, tão incrível que metia medo. (VEIGA, 2017, p. 65).

³ Na compreensão de Jung (2008), os arquétipos são, essencialmente, imagens simbólicas originárias do inconsciente. Entretanto, tais imagens “emergem” para a consciência através dos sonhos ou – não raro – das obras de arte. No caso do romance de Veiga, parece-nos que a imagem de Uzk faz um movimento algo semelhante: ela “emerge” das profundezas de um “inconsciente coletivo” – conceito de Jung (2008) – para uma “consciência coletiva”, como um motivo ou ideia que, conforme se “conscientiza”, adquire (ou transparece) maiores nuances e complexidades.

No trecho transcrito, há, pelo menos, três informações relevantes para nossa análise. A primeira é o fato de que o Grande Uzk provinha “do Oriente”. A ideia de um mágico vindo do Oriente serve para reforçar a aura de mistério construída em torno da personagem desde o início. Uma das características do arquétipo do mago é sua ligação com lugares “longínquos”, detentores de saberes profundos e obscuros. A ideia do sábio vindo do Oriente remonta à Bíblia e ao ocultismo existente nas antigas religiões da Ásia e do Oriente Médio, onde a prática da magia se fazia presente (OGDEN, 2004, p. 109), assim como a um certo “exotismo” orientalista. A segunda informação consiste na descrição das mágicas realizadas pelo Grande Uzk, prodígios que claramente rompem com a lógica comum nos espetáculos de ilusionismo e evidenciam o caráter absurdo de seus feitos. O terceiro fato, que reforça a tese arquetípica, é a possível alusão à alquimia, quando se afirma a capacidade do mágico de transmutar objetos simples em objetos complexos (pedra em pássaro, areia em água, estrume em ouro), de onde se supõe o possível motivo da vinda do mágico à cidade: transformar, ao menos temporariamente, a realidade dos moradores de Taitara, oprimidos pelos desmandos da Companhia. Dessa forma, “O mágico exerce assim função semelhante ao navio construído na Tribo; ao mundo insólito imposto pela Companhia, ao insólito institucionalizado, surge a possibilidade de outro, de reação e compensamento” (DANTAS, 2002, p. 157).

Após o boato inicial de que a Companhia proibiria sua vinda, o Grande Uzk chega à cidade, gerando grande alvoroço. O protagonista decide ir ver de perto o homem descrito por todos como um grandioso mágico, mas a fisionomia simples do Grande Uzk o decepciona:

Que decepção! Onde estava o homem alto, moço, de olhos chamejantes? Os cartazes não revelavam altura, mas com aqueles olhos tinha que ser uma pessoa alta, pelo menos pensei. [...] A voz também não correspondia à de um homem que olha o mundo com olhos de brasa e faz as coisas obedecerem a sua vontade. [...] Era como a gente preparar os olhos para ver um dinossauro e ver uma lagartixa. (VEIGA, 2017, p. 69).

Logo, porém, a decepção desaparece. Os prodígios realizados pelo Grande Uzk perante os olhos encantados e atônitos dos moradores de Taitara produzem em todos a certeza de que estão diante de um grande homem, de um sábio excepcional cujos poderes parecem estar além da compreensão, inclusive além das proibições da Companhia.

É difícil explicar, mas no momento em que a cortina se abriu senti qualquer coisa diferente no ar, assim um arrepio vindo não sei de dentro ou de fora de mim, uma mudança na qualidade dos sons, como se meus ouvidos tivessem acabado de passar por uma limpeza sensacional, e sei que todo mundo sentiu a

mesma coisa. [...] era novamente o Grande Uzk dos cartazes. (VEIGA, 2017, p. 71)

A presença do mágico na cidade não apenas deixa o protagonista admirado, como também faz surgir em sua cabeça sentimentos de rebeldia:

Estávamos esquecendo o diabo. Até que seria bom ter a proteção dele para fazer todas aquelas mágicas, e outras que conviessem. Num instante eu acabava com os muros todos e punha a Companhia nos eixos. Não valia a pena? (VEIGA, 2017, p. 73)

Chevalier (1991, p. 420), em sua definição para o conceito de *feiticeiro*, sinônimo de mago, afirma que o mesmo é um símbolo das “energias criadoras instintivas não disciplinadas”, que podem gerar oposição dos interesses do meio social em que está inserido. Portanto, é natural que a vinda do mago desperte desejos de ruptura e inconformismo contra o poder dominante.

A chegada do Grande Uzk a Taitara e seus consequentes prodígios constitui um dos momentos em que surge a ambiguidade dentro da narrativa, característica que, conforme mostramos, é própria do arquétipo do mago. Essa ambiguidade é perceptível na transcrição a seguir:

Pois esse homem que nos distraiu tanto, a ponto de desviar inteiramente nossa atenção das dificuldades com a Companhia, está ameaçado de nunca ter vindo aqui. Parece até que a lembrança dele, e de suas mágicas incríveis, se queimou no incêndio do teatro. [...]. Eu mesmo já não sei a quanto tempo o Grande Uzk esteve aqui. Tentei esclarecer a dúvida consultando outras pessoas, e só ouvi respostas desencontradas. Uns falam em semanas, outros em meses, outros juram que nunca. [...]. Será que estou enganado? Será que o Grande Uzk não fez mágicas aqui? É verdade que muitas mágicas que eu dizia em casa que ele tinha feito eram mágicas que eu inventava por que desejava eu mesmo fazer se tivesse esse poder; e agora já não estou conseguindo separar umas das outras. Se continuarem me contestando e confundindo, eu também vou terminar convencido de que não vimos mágico nenhum. (VEIGA, 2017, p. 77)

Aqui, a ambiguidade é evidente na manutenção da dúvida: a personagem não sabe dizer quando o mágico veio, nem se veio, e chega a duvidar de sua existência. O mesmo ocorre com todos os habitantes da cidade, que não conseguem se lembrar da vinda do Grande Uzk, e muitos afirmam que tal homem nunca esteve na cidade. Essa é uma das muitas questões da obra que seguem sem explicação até o final. Veiga constrói sua narrativa sem se deter em explicações, mantendo aguçada a atenção do leitor, e, por fim, termina a história de forma abrupta, num ápice do surreal. O mago, devido a suas características misteriosas, serve como instrumento eficaz para a inserção de elementos insólitos na narrativa. Já a ambiguidade, que ocorre em boa parte da obra, é reforçada ainda

pela possibilidade de que o narrador-protagonista, o garoto Lucas, estaria modificando ou exagerando os fatos com sua imaginação infantil (DANTAS, 2002, p. 164).

O alento vivido pelos moradores de Taitara com a chegada do Grande Uzk desaparece tão logo o mágico vai embora. Logo a rotina da cidade retorna ao mesmo estágio de opressão vivenciado anteriormente. A breve presença do mágico, entretanto, pode ser interpretada como uma “válvula de escape” para a situação em que se encontra a cidade. Envoltos em mistérios, o arquétipo do mago representa em Veiga a fuga da realidade através da arte, o desejo de livre-expressão, o sentimento de singela rebeldia contra o sistema.

Seguindo uma linha também de ruptura – só que não mais de um sistema político, mas sim da própria realidade cósmica, em um sentido “apocalíptico” – o arquétipo do mago assume ainda uma outra nuance, presente no conto de Péricles Prade: aspecto de “portador do Caos” e do apocalipse, o qual discutiremos a seguir.

O MAGO COMO PORTADOR DO CAOS APOCALÍPTICO: O MONGE ASTHEROS

A obra de Péricles Prade ocupa um lugar único na literatura brasileira contemporânea. Seus contos mesclam imagens absurdas e significados simbólicos para gerar um tipo de narrativa onde a ordem lógico-racional é rompida completamente, aproximando-se muito mais do Surrealismo do que propriamente do fantástico⁴. Se em *Sombras de Reis Barbudos* (2017) temos um início de hesitação que aos poucos evolui para o absurdo, nos contos de Prade essa lógica desaparece: o absurdo permeia a narrativa do início ao fim. Conforme Gomes (2015), o que temos são enredos surreais protagonizados por personagens claramente arquetípicos, como o herói, a prostituta, o rei, a cantora, o poeta, o velho e, claro, *o mago*.

No conto “O Monge Astheros”, da obra *Os Milagres do Cão Jerônimo* (1985), o arquétipo do mago surge sob a roupagem de um monge, cuja chegada a uma pequena aldeia de um lugar indefinido acaba por gerar uma cadeia de eventos insólitos, resultando

⁴ As questões terminológicas não são, de fato, o foco do presente estudo. Ainda que existam discussões acerca dos possíveis “encaixes” das obras de Prade e Veiga no fantástico ou em categorias adjacentes, preferimos entender ambas como parte de um “*continuum* fantástico” que iria do realismo mágico ao surreal, indicando uma ideia de “categoria suspensa”. Entretanto, independente de tais terminologias, acreditamos que os textos analisados se situam numa estética que foge à “lógica cotidiana” e, sem arriscar maiores definições, podem ser, por hora, chamadas de “literatura fantástica”.

num desfecho trágico. A personagem do monge, nesse contexto, assume a roupagem de um “velho sábio”, arquétipo que Jung compara diretamente ao mago:

O mago é sinônimo do velho sábio, que remonta diretamente à figura do xamã na sociedade primitiva. Como a alma, ele é um daimon imortal que penetra com a luz do sentido a obscuridade caótica da vida. (JUNG, 2000, p. 46).

Com o desenrolar da narrativa, a personagem adquire características opostas à personagem de Veiga, tornando-se uma espécie de ser “diabólico”, portador do caos e arauto do Juízo Final (GOMES, 2015)⁵. Esse processo evidencia a já citada ambiguidade do arquétipo do mago, que ora aparece como ser de luz, ora como servidor do Mal (OGDEN, 2004, p. 111). Essa ambiguidade começa a ser construída logo no início da narrativa, quando a chegada do circo do Monge Astheros é anunciada por um palhaço, figura tipicamente carnavalesca, que aparece no conto como o porta-voz do sobrenatural:

Puxando pequeno e estranho carro que se insinuava pelas ruas como delicada cascavel, um palhaço, contradizendo sua própria figura de otimismo e alegria, gritava o nome de uma peça cuja encenação no pitoresco circo da aldeia sugeria algo de original e cativante. [...]. Percorreu todos os lugares, agora resfolegante, falando mais baixo, quase inaudível, anunciando ao nome da peça o do seu supremo criador: o monge Astheros. Bastou a presença de homem tão poderoso para que o clima se modificasse na aldeia. Tudo de certa forma se tornou úmido e as flores, tão fartas nos jardins e nos bosques, cresceram mais exuberantes, apontando luminosos traços em suas folhas, cegando os que as olhassem mais demoradamente. Um misterioso e palpável presentimento envolvia as mães, que andavam receosas, tímidas e hesitantes. (PRADE, 1985, p. 53-54).

O uso dos adjetivos “supremo” e “poderoso” denota o caráter semidivino atribuído ao Monge Astheros. A simples presença da personagem na aldeia é suficiente para desencadear mudanças no clima do lugar, além de deixar as mães “receosas”. Mas qual o motivo desse receio? Se considerarmos o papel desempenhado culturalmente às mães, também numa perspectiva simbólica (CHEVALIER, 1991, p. 580), é normal que as mesmas se encontrem receosas diante de tais mudanças repentinas, certamente por temerem que “algo ruim” ocorra com seus filhos. Esse raciocínio reforça uma das interpretações possíveis para o final do conto, especificada mais à frente. Para Spalding (1985), a caracterização “divinizada” e distante de Astheros aponta ainda para uma figura que não possui características de personagem viva, mas existe apenas como um conceito,

⁵ Note-se a discrepância entre o conceito de “velho sábio” apresentado por Jung (2008) e a ideia de um “diabolismo” apontada por Gomes (2015) na personagem de Prade. A coexistência de “luz” e “trevas”, sobretudo no Monge Astheros, parece ser uma característica essencial para a compreensão do arquétipo do mago.

um nome. O mago surge então como um ser de aspecto divino, superior aos humanos e detentor de conhecimentos ocultos.⁶

Apesar do alvoroço causado com a chegada do monge à aldeia, a primeira apresentação de Astheros é um fracasso: ninguém aparece no circo.⁷

Como explicar a ausência absoluta do povo? Dizem que Astheros, muito embora ninguém aparecesse, encenou com indescritível perfeição, causando profundo impacto aos que, rodeando o circo insignificante, ouviam suas precisas e contagiantes palavras. (PRADE, 1985, p. 54).

Há aqui um destaque ao “poder das palavras”, à linguagem, que constitui a habilidade pela qual o monge impressiona os habitantes da aldeia. Essa escolha do autor por optar pela linguagem como o “dom” de sua personagem remete à magia, onde as palavras ocupam função primordial para a realização dos rituais (OGDEN, 2004, p. 42). Gomes (2015) ainda destaca a ideia do interdito, pois a população da cidade, embora admire Astheros, não comparece à apresentação, talvez por não se sentir digna, ou por se encontrar temerosa de se aproximar do seu “enviado”.

Com o decorrer da narrativa, o monge torna-se cada vez mais poderoso e influente, embora sua relação com o povo da aldeia seja ambígua: Astheros ora é visto como um conselheiro, um sábio a ser obedecido, ora se torna motivo de riso, de escárnio por parte de seus próprios admiradores. Pressionado, após muitos anos, a realizar um novo espetáculo, dessa vez com a presença confirmada de toda a população, Astheros consente, mas sob a condição de fazer um último discurso “superior ao de Cristo na montanha”⁸:

⁶ Tal inferência pode ser reforçada pelo próprio nome da personagem: *Astheros*. Sem correspondência direta, parece-nos que o nome Astheros surge da conjunção de dois outros nomes próprios: *Astaroth*, um demônio da hierarquia diabólica judaico-cristã; e *Eros*, o deus do amor e da sexualidade (CHEVALIER, 2018). Novamente, temos no nome do mago um reforço de sua ambivalência: uma figura mítica abertamente “má”, portadora de conhecimentos “ocultos” e sombrios, em conjunção com outra figura “boa”, relacionada ao amor e à sexualidade. A alusão à sexualidade, entretanto – e sobretudo, em junção ao aspecto “mau” da personagem – pode apontar ainda para uma possível perversão sexual, conforme implícito no final do conto.

⁷ Note-se que, à semelhança do que ocorre no romance de Veiga, há um contraste entre a “primeira impressão” causada pela personagem e seus desdobramentos posteriores. Em Veiga (2017), o protagonista Lucas se decepciona com a aparência “comum” do Grande Uzk, mas posteriormente se impressiona com seus feitos. Já no conto de Prade, a “decepção” poderia ser por parte do próprio mago, diante da ausência do público, mas o mesmo decide dar continuidade ao espetáculo. Diante desses dois pontos, parece-nos que a lógica Decepção-Surpresa-Ruptura (“Decepção” na chegada; “Surpresa” diante dos feitos e “Ruptura” com um final abrupto/enigmático) se faz presente nas duas narrativas, indicando um possível diálogo com a própria experiência “performática” vinculada à figura nos dois textos: tanto Uzk quanto Astheros estão se “apresentando” para o público, de modo que a lógica trina que apresentamos parece remeter à organização estrutural de um espetáculo que busca cativar, surpreender e, posteriormente, “romper” com a expectativa do público – ou mesmo do leitor. Com isso, temos aqui um mago que “funde” o aspecto “ritual” – de magia – ao aspecto performático/teatral, no qual se entrevê uma nuance distinta de sua figura: a dimensão coletiva, o mago que só é “mago” quando presenciado/apreciado por um público.

⁸ Note-se a constante relação que o texto estabelece entre a figura de Astheros e a religião, em especial a religião cristã. Conforme inferimos anteriormente, seu nome deriva da junção entre uma figura “diabólica” (dentro da demonologia cristã) e de um deus mítico pagão, um “contraponto” à divindade cristã. Com isso,

Por três horas seguidas Astheros falou, citando trechos de um evangelho desconhecido e a todos envolvendo com a interpretação de conceitos até então jamais formulados. Ao terminar suspirou profundamente. (PRADE, 1985, p. 55).

Mais uma vez o poder da linguagem é utilizado para “enfeitiçar” a todos, levando os habitantes do lugar a satisfazerem os desejos do mago. Na cena seguinte, durante a encenação do espetáculo, Astheros apresenta sua “verdadeira” face: o portador do caos apocalíptico:

– Antes da missa rezarei a missa do Juízo Final, mas necessito de sete coroinhas de sete anos. Um movimento com os dedos foi o suficiente para que os meninos se aproximassem. Vestiu-os, atendendo a um ritual, olhando sempre para baixo. Depois, com dignidade comovente, proferiu palavras ininteligíveis. Fixou os fiéis, olhar penetrante, determinando que retirassem as roupas. A multidão nua lançou, por entre as grades, um variado colorido de fazendas. – Agora vamos comungar a emoção do suicídio pelo punhal. (PRADE, 1985, p. 57).

É nesse momento que, orientados pelo monge, todos os habitantes da aldeia cometem suicídio coletivo. Todos, com exceção do monge Astheros, dos sete coroinhas e do próprio narrador, que finaliza sua narrativa com uma conclusão enigmática:

Eu, porém, a muito tinha descoberto o segredo. Somente a curiosidade fez com que nada dissesse aos amigos e parentes. Queria ver até onde chegaria o monge. Na cerimônia do Juízo Final imitei os gestos, receoso de ser surpreendido. Estirado por entre o amontoado de mortos vi de relance, sobre o altar, as sete crianças serem acariciadas. (PRADE, 1985, p. 58).

Neste trecho final, a ambiguidade do monge é reforçada ao máximo, sem que ao leitor seja oferecida qualquer resposta. Podemos inferir, dadas às pistas presentes no enredo, que Astheros não passa de um impostor, de um religioso fanático com objetivos maléficos, que ilude a população para alcançar seu objetivo: satisfazer seus desejos pedófilos com as crianças da aldeia. Essa tese explicaria o já mencionado receio das mães diante da vinda do monge, renunciando o mal que ocorreria a seus filhos. Outra interpretação possível é a conclusão oposta: Astheros era de fato um mago, um sábio, um homem de poderes excepcionais que veio à Terra com a missão de se fazer cumprir o Juízo

Astheros pode ser interpretado como uma contraposição ao Cristianismo, uma espécie de “Anti-Cristo” – ou mesmo representar um aspecto “pouco ortodoxo”, distinto da religião cristã institucionalizada (a Igreja), indicando uma possível ruptura da população da aldeia com a religiosidade tradicional. Outra hipótese é que, se considerarmos que Astheros é um “monge” – ou seja, um membro da Igreja – o mesmo talvez represente a relação ambígua da população local com a religião, numa constante tensão entre o temor, o amor e o escárnio – podendo-se estender essa compreensão à própria relação que o coletivo (a aldeia) estabelecerá com a figura de Deus. Com isso, Astheros seria uma espécie de “Deus invertido” – tanto no possível sentido “diabólico”, quanto no sentido de representar as ambiguidades e ambivalências do divino em sua complexa relação com o ser humano.

Final. As respostas para essas questões, obviamente, não ficam claras no texto, tampouco elas interessam especificamente a esta investigação.

O que nos interessa é o fato de que o arquétipo do mago surge nesse conto como um portador do caos, um personagem ambíguo sem caracterização exata, inserido num contexto repleto de simbologia, com destaque para os números (três, doze, sete, etc.) e o uso de “palavras ininteligíveis”⁹, cujo objetivo é proporcionar à narrativa um viés de mistério e absurdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse estudo, concluímos que o motivo do mago, considerado numa perspectiva junguiana, é um arquétipo maleável, modificando-se de acordo com as necessidades impostas pelo contexto da narrativa. O mago surge tanto como um portador da esperança, como no caso do Grande Uzk, como quanto um portador do apocalipse, como no caso do Monge Astheros. A depender das intenções do autor – e das correspondências culturais que o arquétipo oferece – suas possibilidades narrativas tornam-se imprevisíveis, podendo ocupar as mais diversas funções dentro do enredo.

Sendo assim, as duas personagens analisadas são representações simbólicas de conceitos arquetípicos que adquirem características próprias dentro de suas narrativas. O primeiro, o mágico Grande Uzk, carrega em si toda a força dos instintos incontroláveis, do desejo de rebeldia e ruptura contra o sistema opressor, enquanto o monge Astheros, em função oposta – ou, de certa forma, complementar – representa a destruição e o fanatismo¹⁰. Apesar de exercerem funções opostas, ambos são magos arquétipos, pois praticam a magia e aparentam possuir conhecimentos que estão além da compreensão dos humanos. Nos dois casos, as personagens ainda reforçam a inserção de elementos fantásticos dentro das narrativas.

Sendo assim, concluímos ainda que o arquétipo do mago constitui um excelente modelo para a construção – e compreensão – do gênero fantástico na Literatura Brasileira

⁹ As alusões aos números e às “palavras ininteligíveis” reforçam a tese inferida anteriormente de que Astheros representa um “deus invertido”: os números três, doze e sete, referenciados no conto, são largamente presentes na Bíblia, quase sempre ligados ao divino e à transcendência (CHEVALIER, 2018). Já as “palavras ininteligíveis” podem aludir ao fenômeno da glossolalia – a fala extática de línguas estrangeiras ou “angélicas” – presente no Livro do Apocalipse e em diversas tradições ritualísticas cristãs (SANTIDRIÁN, 1996).

¹⁰ Podemos entender Astheros quase como uma versão “radicalizada” de Uzk: enquanto um representa a rebeldia num sentido de combate ao status quo, Astheros opera sob o signo da destruição, da completa ruptura “cósmica”. Com isso, temos aqui novamente a ambivalência da figura do mago enquanto arquétipo da ruptura/subversão parcial ou total da realidade.

Contemporânea, em especial graças à sua ambiguidade, maleabilidade e caráter universal, favorecendo a construção de narrativas que visem forçar o leitor a tentar compreender o que se mostra “incompreensível”.

REFERÊNCIAS

CHEVALIER, Jean. **Dicionário de símbolos**. 4. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.

CUMINO, Alexandre. O que é sacerdócio. In: CUMINO, Alexandre. **O sacerdote de umbanda**. São Paulo: Madras, 2015. p. 21-25.

DANTAS, Gregório Foganholi. **O insólito na ficção de José J. Veiga**. 2001. Dissertação (Mestrado em Teoria e História Literária) – Instituto de Estudos da Linguagem – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002. Disponível em: <https://bv.fapesp.br/pt/publicacao/74678/o-insolito-na-ficcao-de-jose-j-veiga/> Acesso em 12 de abril de 2023.

GOMES, Álvaro Cardoso. Apólogos de um mitômano. **Revista Científica Internacional**. v. 10. n. 2. abr./jun. 2015. Disponível em: <http://www.interscienceplace.org/isp/index.php/isp/article/view/347/321> Acesso em 18 de Maio de 2018.

JUNG, Carl. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

JUNG, Carl. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2008.

OGDEN, Daniel; et. al. **Bruxaria e magia na Europa**. São Paulo: Madras, 2004.

PRADE, Péricles. **Os milagres do cão Jerônimo**. 4. ed. São Paulo: Global,

SANTIDRIÁN, Pedro. R. **Dicionário básico das religiões**. Aparecida: Editora Santuário, 1996.

SPALDING, Tassilo Orpheu. Identificação dos Arquétipos. In: PRADE, Péricles. **Os milagres do cão Jerônimo**. 4. ed. São Paulo: Global, 1985. p. 15-25.

VEIGA, José J. **Sombras de reis barbudos**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.