

O IMAGINÁRIO SIMBÓLICO EM *BANZO* DE RICARDO GUILHERME DICKE: DO REGIONAL AO UNIVERSAL

Daniele Cristina da Silva¹

RESUMO: Este artigo tem por objetivo analisar o imaginário simbólico presente no conto *Banzo* (2003), do escritor contemporâneo mato-grossense Ricardo Guilherme Dick, a fim de constatar os aspectos regionais presentes na narrativa e pertencentes aos arquétipos do inconsciente coletivo. A análise está pautada na discussão teórica de Gilberto Durand sobre o imaginário e em textos de estudiosos que discutem a teoria durandiana, como Strôngoli, Mello, Badia e Miguel. O protagonista do conto *Banzo*, um homem que carrega a culpa por ter matado inúmeros crocodilos, através de um processo de zoomorfismo, passa a viver como um crocodilo e a lutar pela preservação da sua espécie matando os caçadores de crocodilos. O sentimento de remorso por destruir a fauna, manifestado através do estado de melancolia e solidão, intensifica-se conforme o personagem vivencia a travessia da qual não lhe é permitido retornar. Através da análise de cada um desses elementos e de outros que se encontram na narrativa, proporemos uma leitura do conto a partir de elementos regionais construídos sobre arquétipos universais, temas que preocupam os homens desde os tempos mais remotos, o que atribui a essa narrativa mato-grossense o caráter de universalidade literária.

Palavras-chave: literatura; conto; mitocrítica.

The symbolic imaginary in *Banzo*, by Ricardo Guilherme Dicke: from regional to universal

ABSTRACT: This article aims to analyze the symbolic imaginary in the short story *Banzo* (2003), by the contemporary writer Ricardo Guilherme Dicke from Mato Grosso, in order to verify the regional aspects presented in the narrative and belonging to the archetypes of the collective unconscious. The analysis is guided by the theoretical discussion of Gilbert Durand on the imaginary and texts which discuss Durand's theory, such as Strongoli, Mello, Badia and Miguel. The protagonist of the short story *Banzo*, a man who carries the blame for killing countless crocodiles, through a zoomorphism process, he goes to live as a crocodile and fight for the preservation of their species by killing the crocodiles hunters. The feeling of remorse

¹ Mestre em Estudos de Linguagem pela UFMT; Professora Titular do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Campus Juina. IFMT, MT, Brasil. daniele.silva@jna.ifmt.edu.br

for destroying wildlife, manifested through a state of melancholy and loneliness intensifies as the character experiences the passage of which is not allowed to return. Through analysis of each of these elements and others that are in the narrative, we propose a reading of the short story from regional elements built on universal archetypes, themes that preoccupy men since ancient times, which assigns this narrative written in Mato Grosso the feature of literary universality.

Keywords: literature; short story; myth criticism.

Introdução

A produção literária de Ricardo Guilherme Dicke, escritor mato-grossense, revela uma profunda reflexão sobre os principais questionamentos que afligem a alma humana desde nossos ancestrais mais longínquos. Nesse processo de reflexão sobre existência humana, a narrativa é construída tendo como base elementos míticos. Através dos esquemas e arquétipos, Dicke elabora universos discursivos que extrapolam o sertão mato-grossense e ganham facetas universais. Para compreendermos um pouco desse universo construído por Dicke, selecionamos como objeto de análise o conto *Banzo* (2003), por considerarmos a grande quantidade de elementos simbólicos presentes no texto, assim como as inúmeras atualizações de mitos e dos arquétipos do inconsciente coletivo. *Banzo* é um conto construído por elementos locais, mas que expande para o universal através dessas atualizações. Portanto, o valor semântico da narrativa é trasladado ao mundo adquirindo valor universal.

Os principais elementos estetizados por Dicke são o espaço e o homem, o primeiro remete ao sertão e à floresta mato-grossense, o segundo diz respeito ao jagunço, homem de índole irredutível e matador. A partir desses elementos é construído um universo ficcional rico em imagens regionais, como animais nativos e entidades folclóricas, inserido em um clima que oscila entre o real e o sobrenatural.

A seguir buscaremos uma análise do conjunto de procedimentos estéticos que permite o trânsito entre local e universal, desvendando a arquitetura da trama narrativa de *Banzo* no que concerne aos arquétipos universais das angústias e aflições humanas.

O universo mítico de *Banzo* e a mitocrítica

Em *Banzo* temos a história de um caçador de jacaré, Belarmino Rossel, que se arrepende de ter matado muitos animais e passa a defendê-los de outros caçadores que os matam com a finalidade de obter lucro da venda do couro desses animais. Belarmino Rossel familiariza-se tanto com esses animais que deseja ser um deles. O conto inicia-se com a voz do protagonista expressando seu desejo de tornar-se um bicho, especificamente, um jacaré ou crocodilo, e com a informação sobre outros homens que haviam se transformado animais: *“Quereria ser um bicho. Sei de um que virou inseto. Sei de outro que virou onça. E mais outro (esse muito antigo) que era metade homem e metade touro”* (DICKE, 2003, p.128).

O protagonista demonstra muita ânsia por alcançar a metamorfose. Apesar de a narrativa apresentar-se como um discurso direcionado a um possível interlocutor, percebe-se que a preocupação do personagem é justificar a si mesmo que a sonhada transformação é possível e a intertextualidade em relação aos personagens que Belarmino menciona reforça essa justificativa. O primeiro trata-se de Gregor Samsa, personagem de *A Metamorfose* (1915) do escritor Franz Kafka, o caixeiro-viajante que deixou de ter vida própria para sustentar a sua família e pagar as dívidas adquiridas outrora pelo pai. Em uma manhã, Gregor acorda metamorfoseado em um inseto. O segundo trata-se do personagem de João Guimarães Rosa, o caçador de onça que se transforma em uma no conto *Meu tio Iauraretê*. E, por último, refere-se ao centauro, personagem da mitologia grega que tem o torso e a cabeça humanos e corpo de cavalo.

A vontade de metamorfosear-se em crocodilo era tanta que Belarmino Rossel passa a sentir em seu próprio corpo a metamorfose *“[...] sinto meu corpo encompridar-se sem fim, minhas longas mandíbulas rangerem-se: sou o rei dos crocodilos [...]”* (DICKE, 2003, p. 128). O leitor, do início ao fim da narrativa, é conduzido, pela voz de Belarmino Rossel, a compartilhar todas as angústias, medos e inseguranças em relação ao provir experimentado pelo personagem.

A seguir, para compreendermos as imagens simbólicas e os arquétipos presentes no inconsciente coletivo retomados por Dicke em *Banzo*, recorreremos aos conceitos de Gilbert Durand e de teóricos que discutem os princípios básicos da teoria durandiana. A Imaginação, segundo Strôngoli (1994, p. 263), é chamada de *“senhora de erros e falsidades”*, pois permite a transformação de algumas imagens do presente, possibilitando aos seres humanos suavizar

os problemas cotidianos, esquecendo alguns fatos e enfeitando outros. A estudiosa apresenta a seguinte definição:

A imaginação é, portanto, responsável pelo equilíbrio psíquico, sociológico e biológico do indivíduo, pois permite entender e explicar o mundo através da escolha e combinação de determinadas imagens. Por esta razão, os homens precisam criar os mitos (STRÔNGOLI, 1994, p. 263).

Em relação à imagem, seguindo os conceitos de Durand, Strôngoli explica que ela equivale a um significante, no caso da narrativa, linguístico, o qual está associado a sua significação. A relação entre significante e significado remete a um sentido, mas não a um objeto sensível na mente, pois a palavra aponta para uma ausência, ou seja, para algo que na realidade não se encontra presente. A imagem é, para Durand, um símbolo e seus estudos não se detém no significante, mas, sim, na análise de sua significação. O imaginário está relacionado ao trajeto antropológico, o qual é motivado pelos imperativos bio-psíquico-pulsionais do indivíduo, além das influências do meio social. Portanto, a noção durandiana de imagem está relacionada à de estrutura e de estruturalismo figurativo e a noção de estrutura, por sua vez,

é um espaço mental, um campo, ou uma forma oca que será preenchida pela figuração de imagens/símbolos segundo o trajeto do imaginário de cada indivíduo (STRÔNGOLI, 1994, p. 266).

O impulso motivador para este trajeto, tanto os imperativos bio-psíquico-pulsionais e as intimações do meio social, é direcionado pela força de dois polos que se apresentam como a potencialização de duas grandes constelações simbólicas, denominadas por Durand de regime noturno e regime diurno. Essas forças são criadas como tentativas para responderem às grandes questões da humanidade, como o destino, a passagem do tempo, as relações humanas, o medo da morte, etc. As narrativas místicas carregam as tentativas de respostas para essas perguntas. Em relação às estruturas do regime diurno, segundo Strôngoli,

a imagem que melhor as ilustra é a dominante postural do **homo erectus**, isto é, a do Pai e do Monarca, e suas matérias mais privilegiadas são as luminosas e visuais. Estas imagens refletem a busca da pureza, da luz, da lógica e ascensão heróica, e privilegiam como significantes a espada, o cetro, a águia e todas aquelas que indicam brilhantismo, poder, conhecimento, elevação e raciocínio analítico (STRÔNGOLI, 1994, p. 267).

Essas estruturas são chamadas heróicas, assim como a visão de universo que representam. Elas são encontradas em indivíduos que enfrentam as problemáticas humanas com todas as armas, tanto as de raciocínio quanto as de domínio de emoções e de instrumentos.

Para amenizar o desgaste provocado pela tensão do polo diurno, o homem precisa de processos de eufemização ou desdramatização, daí a presença do regime noturno que contrapõe ao diurno. As imagens que melhor ilustram este polo são a do abrigo e alimentador, a do recolhimento na intimidade, e suas matérias mais privilegiadas são as da profundidade (água ou terra) e as do ritmo (sexualidade) (STRÔNGOLI, 1994, p. 269). De maneira geral, a imagem, segundo concepção durandiana, apresenta-se na bipartição: regime diurno e o regime noturno. No primeiro há a representação da ação do herói, a luta, já no segundo não há ação.

O imaginário simbólico, para Durand (1992) é constituído por Schèmes, arquétipos e símbolos. O primeiro refere-se a modelos, esqueletos do imaginário, o segundo trata-se da junção entre imaginário e racional, são modelos universais, e, por fim, os símbolos são as ilustrações concretas de um Schème ou arquétipo.

Assim como o inconsciente, o símbolo apresenta uma estrutura arquetipal. Durand, levando em consideração as noções de Jung, acredita que o arquétipo é uma forma dinâmica, uma estrutura que organiza as imagens, mas sempre ultrapassa as concretudes individuais, biográficas, regionais e sociais da formação das imagens (DURAND, 1982, p. 60 *apud* MELLO, 1994, p. 165).

O símbolo durandiano tem uma face concreta e outra que aponta para vários sentidos possíveis. Ou seja, existe uma gama de sentidos ocultos e uma face aparente, mas vários sentidos evocam algo ausente que se dispersa no universo onírico, social cósmico ou poético.

As dimensões arquetipais estruturam-se em arquétipos genotípicos, que são os Schèmes, constituindo um capital genético, e em arquétipos fenotípicos, que envolvem modelos de aprendizagem, são as imagens simbólicas, os próprios mitos. Por isso, Durand afirma que as estruturas antropológicas do imaginário são protocolos normativos das representações imaginárias, bem definidos e relativamente estáveis, agrupadas em torno de

õschèmesõ originais, arquétipos, e símbolos no âmago de õsistemas míticosõ (DURAND, 1969, p. 65 *apud* BADIA, 1994, p. 23).

Durand considera o imaginário a base de todas as formulações do homem em relação à angústia da passagem do tempo e da certeza da morte. Dessa forma, afirma que õo imaginário constitui o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer representação humanaõ (DURAND, 2001, p. 41) e engloba o conjunto de imagens produzidas pelos homens. Estas, por sua vez, convergem para uma mesma estrutura arquetipal formando as õconstelações simbólicasõ, conjunto de imagens semelhantes, em domínios diferentes de pensamento, que apresentam variações temáticas. Os arquétipos constituem o ponto de junção entre o imaginário e os processos racionais, denominados por Durand õesquemasõ. Conforme Miguel (2005, p. 96), tais esquemas são os elementos constituintes do mito literário.

O imaginário simbólico em Banzo: do local ao universal

O mítico está intensamente presente no conto *Banzo* e pode ser observado a partir de elementos e personagens que compõem o cenário da narrativa, como, por exemplo, Orejona, a deusa das águas, Oannes, o peixe-deus, a Figueira-Mãe, além da própria simbologia do Crocodilo. Segundo Miguel,

Dick está entre os ficcionistas contemporâneos que valorizam, recriam e adaptam as temáticas do passado longínquo, dando-lhes novas formas na literatura atual. Como autor dos tempos atuais, representa, com profunda acuidade, os mistérios e as verdades plurais e definitivas que atormentam o homem, estribando as suas narrativas nos relatos míticos, fazendo-as erigir-se sobre elementos estruturais cristalizados na história cultural (MIGUEL, 2009, p. 129).

Daí nos depararmos em *Banzo* com uma narrativa mítica que trata de temas universais e arraigados à vida humana desde os tempos mais longínquos. Um desses temas é o próprio mistério em relação à morte, momento no qual a solidão se faz presente. Ela ronda o mundo daqueles que estão em transição entre o mundo terreno e o espiritual. Belarmino permanece solitário ao longo de toda a narrativa, como se constata na passagem: õ[...] grutas e cavernas onde sopra o vento forte e inteiramente negro como a Solidão, onde sopra a Memória, musa e mãe dos mistériosõ (DICKE, 2003, pp. 135- 136).

Nesse momento de solidão, não havia outras pessoas que poderiam ajudar a Belarmino que se sentia sozinho. Sumiram-se todos por quê? (DICKE, 2003, p. 140). O lugar estava tão abandonado que pela estrada nenhum corpo passava, nem ia nem vinha das fazendas pantaneiras (DICKE, 2003, p. 141). Esse momento representa a própria morte de Belarmino, pois esta é uma experiência única, individual, vivenciada apenas por quem morre. Não há como compartilhar os sentimentos ou sensações desse momento com outro indivíduo. Como afirma o próprio narrador-personagem, A solidão se parece com a morte: região dos caminhos onde vagam os que já morreram e nos deixaram sós (DICKE, 2003, p. 139).

A descida também acompanha Belarmino Rossel. Ele desce, dentro do rio, como se existisse algo em um piso inferior àquele no qual se encontrava. O estado de transe em que estava lhe permite ter visões: aberto dali uma pequena cachoeira logo ali mais embaixo (DICKE, 2003, p. 141). A Cachoeira representa a queda, a descida. O valor semântico é intensificado quando se trata de uma cachoeira que se encontra ainda mais embaixo. A morte também é representada pela descida, por isso, Belarmino descia degraus. Cinquenta metros de profundidade, cinquenta metros de degraus de barro, escorregadios. Profundo (DICKE, 2003, p. 142).

Outra visão tida por Belarmino ocorre quando se encontra na cachoeira. Após descer a escadaria a pique, vê as tribos dos desaparecidos, sábios índios habitantes antigos dali, dizimados nos tempos obscuros neste lugar (DICKE, 2003, p. 142). Esta visão do personagem remete à ideia de antepassados, representa o próprio esquema do ciclo, neste caso, referindo-se à vida, o retorno daqueles que já viveram naquele local.

O personagem narrador faz amor com Orejona. O resultado é um ovo que Orejona põe. Será nosso filho, o novo rei do mar dos Xaraiés (DICKE, 2003, p. 132), diz Belarmino. O ovo é símbolo da virilidade, da paternidade, é positivamente valorizado. Representa também o desejo de perpetuação da espécie. Por isso, o Ancestral, figura fortemente presente na narrativa, representa essa possibilidade de existência ou perpetuação e remete a símbolos da morte, como relata o próprio Belarmino [...] com sua voz de tumba, oca e roufenha: _Venho de onde ninguém vem a não ser eu mesmo... (DICKE, 2003, p. 133). O Ancestral, pai das coisas, vai bufando nas cabeceiras dos rios esquecidos no fundo das florestas do Pantanal, onde dormem as gerações dos bichos (DICKE, 2003, p. 133). Representando a

permanecia da espécie, uma vez que o ancestral vai parindo ancestral (DICK, 2003, p. 134). Ele é comparado ao Alfa e ao Ômega, ou seja, ao princípio e ao fim, visto que permite que as gerações permaneçam unidas através de seus descendentes.

Em o *Banzo*, o lugar de segurança que Belarmino encontra é a água, ele sentou-se dentro das águas, mergulhou no rio. O rio é um símbolo da intimidade e a água representa a vida. Em *Banzo* as Almas que já morreram e que viraram poeira vagueiam por entre os pântanos e brejos (DICKE, 2003, p. 134). Os pântanos e brejos são lugares propícios para vagarem as almas, pois suas características contribuem para um clima de ambiente assombrado por ser frio, úmido, quieto e lento. Representando também um lugar de aconchego e descanso.

A estrutura superficial em *Banzo* é apresentada pelo caçador de jacaré que se transforma em jacaré, mas, em uma estrutura mais profunda, observando o significado do símbolo jacaré/crocodilo, verificamos que este representa, simultaneamente, o bem e o mal, pois ao mesmo tempo em que é o símbolo de fecundidade, ele devora e destrói, saindo de súbito da água e dos caniços [...] ele é o símbolo da morte (DICKE, 2003, p. 139). Segundo a própria narrativa, os defuntos eram, por vezes, representados no Egito sob forma de crocodilo [...] ele é o senhor dos mistérios da vida e da morte (DICKE, 2003, pp. 139-140).

Miguel (2005, p. 92), ao analisar a mitopoética em *Madona dos Páramos* (1982), romance de autoria de Ricardo Guilherme Dicke, observa que a estrutura da narrativa apoia-se nas situações binárias referentes ao plano físico ou espiritual. De maneira geral, são oposições, sendo uma negativa, que confirma a realidade da outra, a positiva. Essas relações estão presentes também em *Banzo*, como dia e noite, céu e inferno. O bem e o mal, representados pelos símbolos do céu e do inferno, são retratados em imagens como a de Orejona que deixou o coronel Fawcett encantado, vivendo maravilhosamente no fundo das águas (DICKE, 2003, p. 131). O inferno é o lugar direcionado àqueles caçadores de jacarés em busca de couros, estes acabam dormindo para sempre na barriga dos peixes e dos crocodilos, e as almas deles estão para sempre prisioneiras duma espécie de Inferno, que os deuses e os protetores das florestas e das águas lhes prepararam (DICKE, 2003, p. 131).

Depois de arrepender-se por ter matado muitos jacarés, Belarmino passou a proteger esses animais. Dizia ele:

Tenho ódio dos caçadores de jacarés que vem aqui sacrilegiar o meu paraíso. Outro dia, chegou um catrumano caçador de jacarés, dei-lhe um tiro na cabeça, foi miolo pra todo quanto foi lado. Ficou lá, os jacarés banqueteadando-se. Eu comendo a massa cinzenta, para assenhorar de sua inteligência e de sua força (DICKE, 2003, p. 130).

Mas, de repente algo faz com que Belarmino mude de ideia e pare de comer os miolos do caçador morto: ã lembrei-me da velha amiga dos homens: a fome, eu não ia comer miolos de inimigos mortos. Lembrei-me do mel que toda floresta guarda juntamente com os sagrados nomes de Deus, ocultos sob as ramagens (DICKE, 2003, p. 145). Troca o cérebro humano pelo mel, símbolo do retorno, da intimidade e aconchego, segundo a teoria durandiana.

Antes de matar o caçador, Belarmino narra que fora atingido por uma bala, logo após apanhar sete pedras debaixo da cachoeira. Apanhara as pedras porque ã Diziam que tira cubu, que dá sorte, que limpa o astral. E, como em um passe de mágica, as pedras o salvaram, pois ã Na fuzilaria sentiu-se atingido por um balaço, mas tocando nas pedras em seu bolso, a dor se fora (DICKE, 2003, p. 143). Mais tarde sente de novo que ã o sangue todo se lhe esvai de repente pela abertura do balaço fantasma (DICKE, 2003, p. 144). Nesse momento, já sente dúvidas se realmente havia sido atingido por um balaço ou se era alucinação.

Belarmino Rossel atinge um estado no qual passa a questionar-se sobre coisas incompreensíveis aos homens: ã Os nomes às coisas, quem os dá além de Deus? A nomenclatura divina qual será, os nomes de Deus? Serão poucos ou muitos, [...] com certeza impronunciáveis... (DICKE, 2003, p. 146), ã Os nomes, que eram os nomes? (DICKE, 2003, p. 147), ã E fui pronunciando as palavras impronunciáveis (DICKE, 2003, p. 148). Provavelmente, essas palavras eram impronunciáveis aos homens, seres humanos vivos; talvez Belarmino já não estivesse mais nessa condição, uma vez que consegue pronunciá-las. Parece caminhar a um novo estado da alma, ã Sentiu a tepidez da água como a animá-lo longinquamente. Assim era a morte? (DICKE, 1999, p. 141). Apesar de não demonstrar consciência de que estava morto, Belarmino tem certa percepção de que essa perda da noção de tempo era a própria experiência da morte. Quando desce a escadaria, para ir ao encontro da cachoeira, também perde a noção do tempo. Se pergunta: ã Durou meia hora aquela descida? [...] Ou uma hora? (DICKE, 2003, p. 142). A reatualização mítica destitui do personagem a noção de tempo cronológico e o insere num tempo mítico.

Conforme o tempo passa, Belarmino vai perdendo a nitidez dos acontecimentos. As trevas reaparecem quando se aproxima da cachoeira: “Estava no buraco da cachoeira. Tudo vagamente em negror profuso [...] Era noite” (DICKE, 2003, p. 142). Na verdade, o personagem tenta identificar ou justificar o porquê da escuridão, relacionando a escuridão ao período noturno, pois assimila as imagens que vê àquilo que lhe é comum. Mas, a estrutura profunda do significado noturno nesse momento da narrativa não é a dualidade dia e noite; trata-se de símbolos e são ilustrações dos arquétipos vida e morte.

O narrador lembra que todos costumam esquecer-se da morte “[...] enquanto a chuva da Morte, Deus da chuva e da Morte, de que todos olvidaram [...]” (DICKE, 2003, p. 135). A partida para o lado desconhecido é representada, em *Banzo*, pelo símbolo da canoa que é um arquétipo da passagem para o lado desconhecido, ou seja, a morte. A passagem se dá em uma canoa. Primeiro “Orejona ao pé dele deitada numa canoa” (DICKE, 2003, p. 146). Logo depois Belarmino se entrega à passagem da vida para a morte: “Deitou-se na canoa ao lado de Orejona [...] E eu ia resvalando para uma espécie de sono, maior que a imensidade” (DICKE, 2003, p. 148). A morte é vista como uma passagem, voltando-se para o regime noturno, pois “Sonha: de manhã subirei o abismo e sentirei a doce paz dos corações apaziguados que conheceram o abismo e o transpuseram” (DICKE, 2003, p. 144). Na sequência, Belarmino encontra com “a Serpente Pai das Serpentes” (DICKE, 2003, p. 145), símbolo este que remete ao mito da fundação, o retorno às origens.

O processo de partida, que exigia de Belarmino o desapego às coisas terrenas, aconteceu lentamente, ele “Caminhou pelos restos do domingo” (DICKE, 2003, p. 140), como uma alma que vagava sem encontrar seu lugar. Foi necessário que se desfizesse até mesmo da garrafa de rum de que bebia a todo o momento um gole “(...) e joga a garrafa fora, parece que sua bebedeira acabou ao receber o primeiro jato de água da cachoeira na cabeça [...]” (DICKE, 2003, p. 145). A garrafa de rum representa o último símbolo terreno que levava consigo.

O Clima nublado, úmido e noturno do conto corrobora para a situação fúnebre vivenciada pelo personagem. Segundo a teoria durandiana, o ambiente sem luz representa o “chêmes” da descida e do engolimento, indicando um estado de inferioridade. Na literatura, a retomada dos temas e dos esquemas míticos, segundo Miguel

[...] combina episódios, personagens e situações, trabalhando as imagens simbólicas, os pares opostos e a repetição. Nesses procedimentos ficcionais passam a coexistir no espaço literário elementos das mitologias de origem pagã e cristã, numa forma de representar o embate do ser ante o material e o espiritual, entre o terreno e o celestial, entre a vida e a morte (MIGUEL, 2005, p. 96).

Personagens antigos são identificados na narrativa contemporânea e diversidades mitológicas atualizam e asseguram o tratamento universal da temática do conto. Dentre essas imagens mitológicas podemos destacar as entidades egípcias como o faraó Kéfren, as pirâmides Gizeh, Mikerinos, os Xaraiés, tribo indígena que existiu na região de Cáceres, Mato Grosso, a cidade sagrada de Tiahuanaco, hoje importante sítio arqueológico situado na Bolívia. Além, é claro, da personagem Orejona, a deusa das águas, esposa de Oannes, o deus-peixe, de quem Belarmino diz ter recebido favores divinos de ir às õGalerias mágicas. Palácios sob as águas, no fundo dos poços redemoinhantes. Só quem morre pode visitá-los. Mas eu já fui lá. Favores divinos de Orejona e Oannesö (DICK, 2003, p. 130). Essa passagem reforça que Belarmino estava morto desde o início da narrativa, apesar de não admitir. Ele não aceita a morte, assim como a maioria dos seres humanos que fazem o possível para fugir dela.

Outro símbolo fortemente presente nas narrativas de Dicke é o da Figueira-Mãe, imagem que aparece em *Madona dos Páramos*. Trata-se de um lugar que os personagens fugitivos saem em busca e crêem encontrá-lo no meio do sertão. Em *Banzo*, o personagem encontra-se neste local, ou seja, no paraíso:

Aqui também é Figueira-Mãe, refúgio e cidade de asilo dos homens bons que não aguentaram a Civilização atual, os que não matam com ódio, só por matar e não fazem queimadas. Vem gozar a contemplação e a presença dos deuses da água (DICKE, 2003, p. 131).

Temos aqui mais um indício de que Belarmino já está morto, uma vez que se encontra no paraíso, revelado pelo símbolo da Figueira-Mãe. Como observa Miguel (2005, p. 116) a palavra mãe resgata a ideia de abrigo protetor e alimentador, assim como a do recolhimento na intimidade, portanto, encontrar este lugar é encontrar o paraíso e retornar ao aconchego materno.

Ao entrar no rio, Belarmino banha-se na cachoeira como uma forma de purificação de seus pecados. Como observa Bachelard (1998, p. 139) õA água se oferece pois como um

símbolo natural para a pureza. Através da água é que Belarmino é levado para o céu, pois ela o purifica de seus pecados terrenos.

Considerações

A leitura do conto *Banzo* de Ricardo Guilherme Dicke, sob a perspectiva teórica do imaginário de Gilbert Durand, tem suas possibilidades ampliadas. Isso acontece porque a literatura é uma forma de manifestação artística que possibilita a transmissão de conhecimentos universais, que são, em sua grande maioria, questionamentos feitos em qualquer lugar do mundo e em qualquer período histórico. São eles: o destino, a passagem do tempo, as relações humanas, a morte. Considerando o campo mítico, pode-se perceber que as narrativas mitológicas, por mais remotas que sejam, remetem a essas questões. E, por esse motivo, os arquétipos, os *öschèmes* e os símbolos ganham imensa relevância, conforme o pensamento durandiano. Constatamos a presença desses questionamentos humanos ao longo da narrativa.

Banzo apresenta a história de um caçador de jacaré que se sente transformado em um animal, e, para enfrentar a passagem da vida para a morte, busca em imagens que surgem à sua memória a tentativa de permanência no mundo físico. Mas, Belarmino percebe que a passagem é inevitável e entrega-se à viagem na canoa juntamente com Orejona, deixando, inevitavelmente, o mundo terreno. Outro ponto relevante é que a passagem, ou melhor, a morte é algo que acontece individualmente, nada, nem ninguém poderia evitar ou mudar os destinos desse personagem. A passagem da vida para morte é em Dicke um rito imprescindível, segundo a mitologia cristã, para que o homem garanta o direito à vida eterna.

Desde o início da leitura de *Banzo*, o leitor é arrastado para o mundo mítico. Um mundo repleto de dúvidas, por isso, a narrativa é preenchida por diversos pontos de interrogação, já que não há certezas quanto à experiência na morte. Os questionamentos refletem a própria insegurança do homem diante desse evento, sua fragilidade, sua pequenez perante eventos que fogem do seu controle.

O conto está sustentado por uma estrutura construída através do entrelaçamento de elementos reais e imaginários. A experiência de Belarmino representa a preocupação de todos os homens, ou seja, a passagem da vida para a morte. Uma trajetória repleta de elementos

reais e imaginários, construídos pelos próprios homens. Através de uma leitura, recorrendo-se à teoria de Durand, pode-se constatar a presença de mitos e arquétipos presentes no espaço, no tempo mítico e no próprio personagem. A diversidade de mitos retoma a história do homem em comunidade desde primórdios da humanidade. Portanto, o tempo e o espaço regional inserem-se em uma realidade universal na temática que abarca o ser humano, o medo e a angústia diante da morte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BADIA, Denis Domeneghetti. Estruturas do imaginário e universos míticos. In: *Revista de Educação Pública*. Cuiabá, v. 3. n. 4, pp. 20-38, jul.-dez. 1994.

DICKE, Ricardo Guilherme. Banzo. In: CARRACEDO, Maria Teresa Carrión (Org.). *Fragmentos da alma mato-grossense*. Cuiabá: Entrelinhas, 2003. pp. 128-148.

_____. *Madona dos paramos*. Rio de Janeiro: Antares: Brasília, 1982.

DURAND, Gilberto. **O imaginário**: ensaios acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 2001.

_____. O universo simbólico. In: _____. *Campos do imaginário*. Lisboa: Instituto Piaget, 1996. pp. 73-89.

KAFKA, Franz. *A metamorfose*. Tradução de Modesto Carone. Brasília: Editora Brasiliense, 1996.

MELLO, Gláucia Baratto R. de. A função e a imaginação simbólica em Lévi-Strauss e em Gilbert Durand. In: *Revista de Educação Pública*. Cuiabá, v. 3. n. 4, pp. 158-170, jul.-dez. 1994.

MIGUEL, Gilvone Furtado. Mitopoética em Madona dos Páramos: Entre o local e o universal. In: LEITE, Mário César Silva (Org.). *Mapas da Mina*: estudos de literatura em Mato Grosso. Cuiabá: Cathedral Publicações, 2005. pp. 89-122.

MIGUEL, Giovone Furtado. Mito e Ficção: A Imagem do Paraíso nos Romances de Ricardo Guilherme Dick. In: MACHADO, Madalena; MAQUÊA, Vera (Org.). *Dos labirintos e das águas*: entre Barros e Dickes. Cáceres: Editora Unemat, 2009. pp. 127-151.

ROSA, João Guimarães. Meu tio o Iauaretê. In: _____. *Ficção completa*. 2 v. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994. p. 825-852.

STRÔNGOLI, Maria Tereza de Queiroz Guimarães. Desvendando as imagens, a imaginação e o imaginário na narrativa. *Revista de Educação Pública*. Cuiabá, v. 3, n. 4, pp. 258-276, jul.-dez. 1994.

Recebido em 20 de março de 2013.

Aceito em 19 de junho de 2013.