

AS PEÇAS DO JOGO: UMA LEITURA DO CONTO ÕA GUERRA DOS ORIXÁSÖ, DE LUÍZA LOBO

Erick da Silva Bernardes (UERJ)

RESUMO

Este artigo é uma reflexão sobre o conto ÕA guerra dos orixásö, de Luiza Lobo, que integra o livro **Estranha aparição**. Nele, veremos como a autora se utiliza de alguns mecanismos desconstrutores, dentre os quais, o humor e a ironia. Em um segundo momento, veremos de que modo a autora dialoga criticamente com seu texto ficcional a partir de sua obra crítica, especialmente em **Crítica sem juízo**. Deste modo, propomos ler sua literatura como um híbrido, na fronteira entre forma literária e crítica cultural.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura. Humor. Ironia. Desconstrução.

Também o jogador é prisioneiro (a máxima é de Omar) de um tabuleiro de negras noites e de brancos dias.

Jorge Luís Borges

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo geral analisar o conto ÕA guerra dos orixásö, de Luiza Leite Lobo. Esse conto ficcionaliza o embate cultural entre a mitologia grega e as crenças afro-brasileiras, que se dá por meio de um jogo de xadrez, com que Xangô deparou, ao acaso, no meio da floresta.

Para o leitor ainda não familiarizado com análise de narrativas, destacaremos três aspectos relevantes em nossa leitura. Em primeiro lugar, analisaremos a forma pela qual a autora desafia os padrões arraigados na tradição literária, o que a leva a uma pesquisa de linguagem, de viés desconstrutor, que se tece pela crítica cultural e pelo humor. Isso posto, julgamos necessário discutir criticamente um segundo problema, o da construção das personagens e sua função no conto. ÕA guerra dos orixásö é uma reflexão crítico-ficcional sobre certas formas de preconceitos linguísticos, sociais e raciais, o que leva os leitores-críticos a concentrarem sua leitura no viés socioantropológico, demandado pela narrativa de Lobo, o que estabelece um terceiro momento da reflexão. Faremos, em seguida, uma exposição mais detalhada de cada um desses três momentos.

Quanto ao primeiro momento, lemos o conto como um caleidoscópio cultural, e através de uma metáfora recorrente: o jogo de xadrez, tomado como base para contrastes ideológicos que permeiam a literatura pós-moderna. O conto ficcionaliza a acirrada luta entre entidades intergrupais e de culturas distintas. De um lado, os deuses

gregos (Zeus, Hera, Hércules); de outro, os africanos (Exu, Iemanjá, Xangô). Em meio a essas lutas, verificamos um elemento essencial à narrativa, que é a personificação, ou seja, uma prosopopéia: a figura de Hermes (ou Mercúrio) como personagem capital do conto. Assim, a escritora estabelece uma analogia entre personagens que simbolizam a perspectiva plurilinguística do discurso literário. Há na narrativa uma espécie de òvirada de mesaõ, em que os personagens supostamente subalternos (os deuses africanos) se mostram conscientes dos preconceitos linguísticos, raciais, sociais a que foram relegados pela cultura ocidentalizada que privilegia os deuses gregos como produto de cultura e que, conseqüentemente, os marginaliza. Neste sentido, mostram que a reflexão crítico-cultural não pode abrigar tais proselitismos. Com isso, os deuses africanos mostrarão que seus argumentos são tão mais lógicos do que os dos verdadeiros pais da lógica (os gregos). Os deuses afro-brasileiros vencem a õguerraõ por meio da palavra, pelo discurso, evitando a batalha, valendo-se, em vez de uma lógica dominante, dos poderes da sensibilidade.

O segundo momento destacado nos leva a estabelecer uma fundamentação teórica sobre algumas marcas da narrativa clássica, tais como linearidade do discurso e o significado inequívoco de verdade absoluta na engrenagem retórica ocidental, igualmente salientando peculiaridades estéticas, com relação aos aspectos formais da composição textual, universalmente aceito como sinônimo de arquitetura artística.

Finalmente, relacionaremos as questões acerca do cânone clássico com o conto analisado, considerando as diferenças entre personagens culturalmente distintos, mas ao mesmo tempo tão semelhantes em diversos aspectos. Deste modo, discutiremos o embate entre a lógica e os sentidos em prol de um espaço ficcional com elementos mistos, representados como um mesmo painel, de coloração tropical. A ficção discute um tema aparentemente superado, mas que sempre retorna: o embate entre os sentidos do universal em relação ao que se chama de local.

Deste modo, através da representação de antagonismos metafóricos, lemos o texto de Luiza Lobo como uma reflexão ficcional que desafia pressupostos estabelecidos pela metafísica, em favor da pluralidade de sentidos dada pelo jogo da linguagem literária, que inclui questões polêmicas, de cunho racial, sexual e político. Sem comprometer a fruição do seu objeto artístico, Lobo desconstrói insistentes dicotomias, que nos rondam, por vezes, silenciosamente.

1 6 O LÚDICO E SUAS FORMAS

Ao utilizar o jogo de tabuleiro como representação simbólica do lúdico, Luíza Lobo metaforiza, no õbrinquedoõ, o plano rígido e definido do raciocínio metafísico, lógico e linear. Sua narrativa infere uma problemática maior na suposta guerra entre deuses e entidades. O xadrez é representado por uma grande quadratura, desdobrando-se em pequenos quadrados, os quais, no conto, são metaforizados pelas tensões étnicas, filosóficas e literárias. Tais questões conformarão a tábula na qual o jogo maniqueísta deveria acontecer. Configura-se então a tentativa de:

[...] afirmar õverdades eternasõ e confundir a õidealidadeõ da presença, fundada nos fenômenos, com um sujeito absoluto e idealizado (que) pertencem aos restos da teologia cristã no seio da problemática filosófica, que há muito não foram radicalmente expurgados (HEIDEGGER, *apud* OLIVEIRA, 2010, p. 76).

Posto em xeque no confronto entre uma cultura hegemônica e outra, dita subalterna ó africana ou afro-brasileira ó, metamorfoseia-se, na narrativa, o pensamento

judaico-cristão, visto como rastro, traço da tradição greco-romana. Essa tradição se desdobra através dos mitos gregos, como se sabe, hierarquizados: Cronos, Zeus, Hera etc. De modo análogo, observa-se uma escala de poderes nas peças enxadristas, dada pelo preto no branco, pensado e calculado racionalmente, na relação metafísica entre bem e mal:

Temos de deslocar a rainha, o rei, os cavalos, os peões, e os movimentos têm de ser pensados, calculados, racionalmente, até se empurrar o rei e a rainha para uma armadilha ó essa situação sem saída se chama de *échec et mat*, isto é, vencido e abatido, mas que o vulgo sói chamar de õxeque-mateö (LOBO, 2000, p. 140).

Quem não se enquadra no plano dessa cultura dominante arrisca-se a ser suprimido e aniquilado pelo jogo. Ao manejar suas estratégias de defesa, o oprimido jogador, ao utilizar as peças negras, se vale de algumas táticas, dentre elas, os artifícios da comunicação. O patriarca dos deuses gregos se irrita e desconversa, por não conseguir compreender a fala do outro: õnão sei de nada do que o companheiro está falando: basta acompanhar intelectualmente o movimento do rei e da rainha [...]ö (LOBO, 2000, p. 141), ao que o oponente arremata: õÉ o caso, mas temos problemas linguísticos e culturais de comunicaçãoö (LOBO, 2000, p. 143).

O problema da linguagem enquanto ato comum é abordado com humor e ironia por Lobo, em um texto teórico (LOBO, 2007), na qual mostra que o humor se estabelece pelo jogo com os significantes, sendo um efeito deslizante sobre a palavra, incluindo trocadilhos e quebra da lógica discursiva. Já a ironia, afirma, õinverte a verdade afirmada socialmenteö (LOBO, 2007, p. 114).

Lobo conjuga duplos artifícios desconstrutivos, que podemos exemplificar em várias passagens do conto, especialmente nos diálogos. Atentemos para a seguinte passagem: Teseu diz aos Orixás que matara o Minotauro, em Creta, e lhes explica essa figura mitológica, meio homem e meio touro, fruto do relacionamento proibido de Pasífae e Minos II. Uma das entidades afro-brasileiras questiona: õTem certeza ? ó vociferou Oxalá. ó Olhe, já viajei pelo mundo todo e nunca ouvi falar dessa tal gruta de Creta. Nem do monstro. Isso deve ser história muito antigaö (LOBO, 2000, p. 139). Com isso, ironiza e desconstrói o estatuto hegemônico da literatura grega, mostrando que naquela cultura, também se verifica, no mito, uma antilógica da biologia, expressa na figura híbrida do homem-touro. Tal antilógica, quando levada aos valores culturais das religiões afro-brasileiras, entretanto, é sinônimo de primitivismo e credice. A ironia no conto, como vimos, provoca tais paradoxos interpretativos, invertendo verdades afirmadas, que serão questionadas em seus princípios de validade.

Outra peculiaridade do humor, notadamente de âmbito linguístico, pode ser vista na seguinte passagem, quando uma das entidades africanas interroga: õó Qual é a sua origem, sua linha de vibração? ó perguntou-lhe Xangô, o grande orixá, deus do trovãoö:

O estranho inquiriu com a questão. Não compreendia bem a língua e nem o sentido das palavras do santo negro.

- É iniciado?

- Pergunta se sou homossexual?

- Qual é o seu orixá, afinal?

- Não sei do que me falam (LOBO, 2000, p. 138).

A ironia capta ruídos da ordem da dupla articulação linguística. Irônico também é o fato de os seres da narrativa tentarem a comunicação em uma espécie de õlíngua

geralõ, entretanto sem se compreenderem. Os elementos grafados são de conhecimento do leitor, mas enquanto convenções sociais e linguísticas, não. Mario Martelotta (2010) nos concede significativa informação acerca impasse linguístico: õEsse tipo de organização que caracteriza todas as línguas de todas as partes do mundo tem uma razão de ser: é aquele que melhor se adapta às necessidades comunicativas humanasõ (2010, p. 40). Ou seja, as necessidades comunicativas alegorizadas pelos deuses e orixás não eram as mesmas, logo, não havia como concordarem em contexto, que no caso se equivalem ao conjunto de conhecimentos relacionados, quer sejam pelo código convencional, que é a língua, quer sejam por outros fatores, como a geografia, os costumes e a religiosidade.

No mundo fictício narrativo de que tratamos, uma outra forma de linguagem faz com que se estabeleça algum tipo de entendimento mútuo. Pode-se dizer que esse outro veículo significativo é a literatura. Martelotta discorre cabalmente sobre o aspecto interacional do discurso, enquanto para nós importa o fictício como reconhecimento entre os diferentes contextos:

Não é difícil compreender que, para que se dê a comunicação, remetente e destinatário têm de utilizar e conhecer razoavelmente o mesmo código. Um japonês que não fale português e um brasileiro que não conheça japonês certamente terão muitas dificuldades de se comunicar; a solução para seu problema seria buscar outro código para se comunicarem entre si: gestos, outra língua mais conhecida como o inglês, etc. (2010, p. 33).

O meio de transmissão da mensagem (o discurso) viabilizará a informação comum de reconhecimento entre os diferentes deuses e entidades, permitindo, portanto, a conexão psicológica entre personagens de contextos diferentes. Só a literatura, a esse respeito, assume-se regional e universal ao mesmo tempo. Podemos sentir esta característica do discurso literário em obras como as de Guimarães Rosa ou de Dostoievski, por meio de personagens reconhecidamente estreitos àqueles que mergulham em suas narrativas de uníssona universalidade, sobretudo no compartilhamento de linguagens poéticas, equivalendo-se a falar o mesmo idioma na Babel tragicômica dos códigos convencionados que determinam as línguas.

Algumas expressões e vocábulos que contribuíram para estabelecer os problemas de comunicação entre as personagens no conto de Lobo remetem à matriz africana, e são adaptadas à linguagem e à terra que os acolheu, no caso o Brasil. Esta cultura se aclimatou, adaptando-se, tanto à cultura dos índios quanto à do colonizador europeu. Amalgamou-se uma poética, para todos os efeitos, de diferenças e semelhanças, metamorfoseando-se em arte brasileira, em contextos díspares ó europeu, indígena e africano ó, õprocurando uma definição de africanidade ligada a um conceito autônomo próprio do Brasil, separado de uma noção generalista de identidade absoluta com a Áfricaõ (LOBO, 2007, p. 323).

Um dos aspectos primordiais do conto é a discussão ideológica. Podemos dizer que, ao desconstruir o discurso canônico e o conceito de belo, a cultura do subalterno se mostra emancipadora e combativa, quando aponta as contradições do discurso dominante, o qual defende os pressupostos de uma cultura supostamente mais clássica: õNão vejo o que há de errado nisso. É o que se chama de classicismo! A Idade de Ouro! ó falou Zeus, zombeteiroõ (LOBO, 2000, p. 146). O tom jocoso de quem é autoconfiante se desarticula na fala de Ossanha:

ó Classicismo? Isso é deísmo! É sociedade de classes, e até de castas! Vocês vivem numa sociedade fechada e corporativa. Não plantam, não protegem as pessoas, não leem a sorte delas, não a aconselham, não baixam em seus destinos, quando estão necessitadas... falou Ossanha pela primeira vez. (LOBO, 2000, p. 146).

Todavia, hoje há uma tendência a se desconsiderar a noção de identidade, sinal de uma crise da ideia de sujeito, nação, nacionalidade e cultura. O espaço mais apropriado para isso é, nas palavras de Lobo (2000) ãali onde todos os caminhos se cruzam, é o local ideal para issoö. A cultura letrada europeia nos legou, pela escrita, elementos de seu passado cultural, em que se destaca o épico; já a ãmãe- Áfricaö nos deixou de herança um épico oralizado, daí entendermos que é ãna ruína do passado épico que se insinuam os melhores sinais da literatura contemporâneaö (LOBO, 2000, p. 146).

2 ó AS FACES DO MENSAGEIRO

A partir de agora, concentramos nossa atenção em um personagem especial: Hermes. Dele, cabe uma releitura, que recupera sua função e sentido primordiais, o de representar, sendo Hermes um mensageiro dos deuses, uma certa cultura, por sua vez ficcionalizada no conto de Lobo.

Ao esmiuçar essa divindade de caráter comunicativo, distendemos e ampliamos os sentidos comumente a ele atribuídos. Atentemos para a mobilidade do mito. O mito viabiliza as correspondências e o trânsito da palavra lançada. Hermes era, entre outras coisas, um deus habilidoso e esquivo, sua ocupação consistia em servir de veículo disseminativo das Letras. Chamado pelos romanos de Mercúrio, deveria obedecer a Júpiter (Zeus), além de prestar seus serviços a Plutão, rei do submundo que imperava no reino dos mortos. Hermes era o enviado dos deuses e pelo Olimpo transitava, informando o que em outros planos acontecia. E vice-versa. Essa simbologia de correspondente entre dimensões era assumida por Hermes que ãtrazia asas no chapéu e nas sandálias. Na mão, levava uma haste com duas serpentes, chamada caduceuö (BULFINCH, 2006, p. 18). O caduceu é muitas vezes relacionado à medicina ó por analogia com a haste de Esculápio, representante das habilidades médicas, ou pelo fato de estampar as flâmulas (representação do reino dos mortos) que os soldados encarregados de recolher os corpos resultados de guerra sustentavam.

Apolo presenteou Hermes com o caduceu. Este atirou a haste em duas serpentes, que se enrolaram no objeto como sinal amistoso. Assim se configurou o símbolo do comércio, mas, como já mencionado anteriormente, também conhecido como signo da medicina. Duas cobras iguais subentenderiam os dois lados de um mesmo princípio ativo: aquilo que envenena ou condena também cura ou salva. Antídoto ou veneno dependeriam da dose ou modo de aplicação, *principio primevo* também da Farmácia.

Com a dinâmica do antídoto e veneno, escritura *versus* oralidade, muitos estudiosos das Letras encaram o discurso pelo mesmo fundamento simbólico, ãjá que a língua, metafísica por definição, produz a escritura e esta contra aquela se volta para desconstruí-laö (OLIVEIRA, 2010, p. 21). Esse fundamento ó a oralidade, contra o grafado ó é um dos eventos mais marcantes do conto ãA guerra dos orixásö, constituindo-se em um dos motores da nossa análise. Então, como vemos no texto analisado, Mercúrio (Hermes) é ãinvocadoö ou convocado pelos conterrâneos a comparecer na disputa que serve de motivo à rusga:

Olhe aí, Hércules, acho que temos de chamar Hermes. Esse aí se diz mensageiro. Hermes é que é o único mensageiro de todos os tempos; ele, sim conduz as almas até o Hades, o reino dos mortos.

Hermes chegou célere, voando pela força de suas *talarías*, ou sandálias aladas, seu *petarius*, ou capacete de asas, e o caduceu, a vara mágica com serpentes entrelaçadas no alto (LOBO, 2000, p. 142).

Vincular o herói mensageiro ao âmbito literário, como representante das letras, nos ajuda a compreender certas características que denotam, por exemplo, o discurso lírico: a liberdade de dizer sem assumir autoria marcada. Curioso é o fato de o mito em questão ter inventado a lira e não fazer uso do objeto sonoro, criando, contudo, oportunidade para que Apolo (Febo) o faça. Hermes o presenteia e viabiliza o uso do instrumento, mas não se permite autor de canto algum. Vejamos a citação que corrobora o dito:

Atribuía-se a Mercúrio a invenção da lira. Certo dia, encontrando um casco de tartaruga, fez orifícios nas extremidades opostas do mesmo, introduziu fios de linho através desses orifícios, e o instrumento estava completo. As cordas eram nove, em honra das musas (BULFINCH, 2006, p. 19).

Infere-se, portanto, mais uma vez o papel paradoxal do portador do caduceu, de artífice colaborador da palavra cantada, ou melhor, da própria poesia lírica recitada. Zeus quer que Hermes dê lições aos adversários (ó Hermes ó interpelou-o Zeus ó, dê uma lição de norma culta nessa gente dos terreirosö) (LOBO, 2000, p. 142), pois entende que só a letra cultivada pela *doxa* tem valor, mas sobretudo se utiliza ambigualmente do termo õliçãoö, soando menos como aprendizado e mais como agressão.

Em outra passagem, vemos como os efeitos do uso da ironia são plenos de significação: õMinha função é mais de leva-e-traz, não é, camaradas? Talvez pudéssemos chamar Prometeu, para uma mãozinha mais humana aíö (LOBO, 2000, p. 143). A õmãozinha mais humanaö consiste em uma estratégia irônica de desvio da responsabilidade, a que o discurso ficcional em sentido figurado estaria propenso. Entretanto, como se vê, o deus criador da lira transfere a obrigação de impor sua cultura para Prometeu que, por sua vez, também é um personagem cheio de atributos, dentre os quais o pedagógico, o de ensinar a fazer o fogo; o de ensinar a manipulação das plantas medicinais e dos mistérios da Farmácia, bem como da agricultura, representada no cultivo da terra. Além disso, é ele também o responsável pelo adestramento no domínio dos cavalos. Tais atributos são vistos na passagem: õAntes daquela facécia do fogo, ele já lhes ensinara também o uso das plantas medicinais, o cultivo da terra e a domesticação dos cavalosö (LOBO, 2000, p. 143).

Mas notemos que, além de ensinar, Prometeu semeia e adentra. De qualquer forma, já fica implícita a humanidade do õpedagogoö clássico, que insere elementos culturais na terra inculta e é punido por isso.

No conto, Hermes não cumpre sua tarefa, a ação política para a qual fora requisitado e mesmo assim não é punido, ao contrário de Prometeu. Hermes reúne as partes interessadas e as chama para o jogo, conforme se observa no trecho õ[...] vocês não iam jogar uma partida de xadrez fatal?ö (LOBO, 2000, p. 143). Podemos considerar tal convocação tanto dirigida aos personagens com os quais o mensageiro dos deuses dialoga, como uma provocação expressa ao leitor, narratário convidado pelo deus da lira

a entrar no jogo da literatura, promovendo uma interação sem a qual o texto poético não existiria.

Falemos agora do mensageiro africano, Exu. Este expõe seus dotes discursivos, ou melhor, manifesta a expressão do seu poderio feiticeiro, como se vê na sequência: ãEu aqui sou o mensageiro de todas as forças das trevas e das profundezas dos cemitérios, e faço qualquer sortilégio contra vocês e seu tal de xadrez ó disse Exuõ (LOBO, 2000, p. 142). Ele coloca no mesmo patamar de sentidos as palavras, o encantamento e a mensagem: ãEu quero saber é se conseguem fazer uma boa mandinga (encantamento), se defender de uma pajelança (influência mágica) de umbanda, quimbanda, macumba, umbanda traçadaõ (LOBO, 2000, p. 142). Pelo termo (en) cantamento sugere-se algo subjetivo, baseado no ato de crer e transformar, revelado pelo verbo proferido. Não poderíamos traduzir tais paradigmas, crer para transformar (ãdeixar-seõ acreditar, a doação crível do leitor para que ele mergulhe na história ficcional como algo realmente verossimilhante) ou transformar para crer (imitar a realidade para fazer acreditar aquele que lê, o pacto verossímil entre escritor-leitor, ou seja, transformar a realidade apreendida para configuração do imaginário), por meio da palavra, como ficção e obra literária?

A capacidade de Exu transfigurar a realidade se faz pelo ato invocatório (subjetivamente, no caso pela linguagem, pela palavra cantada ou pela reza ó com que se chega aos deuses ó e pela letra ó com que se pode transfigurar a própria realidade, como na ficção por exemplo), mágico, em sua mandinga, além da habilidade com que Hermes se mantém alheio entre as duas vertentes ideológicas (tradição clássica *versus* novo híbrido, no caso a literatura contemporânea, em sua recusa dos padrões de verdade logocêntricos).

Tanto o ente (no caso, o personagem) africano quanto o mito grego utilizam artifícios similares (talvez os mesmos) em seus discursos, em deslizamentos e desvios, fazendo com que tais artifícios sejam operadores da desconstrução, não se sujeitando ao poder do discurso dominante.

3 ó INVERTENDO O JOGO

Ao tratar da questão do conhecimento, no conto percebe-se que, apesar da cultura hegemônica, o confronto entre os deuses mostra que nem sempre a norma cultural é sinônimo de equilíbrio e apaziguamento das tensões. Os próprios orixás reconhecem ironicamente suas inferioridade frente à dominante cultura: õõ Nosso povo não é lá muito de leitura, altezaõ (LOBO, 2000, p. 143). Apesar disso, entendem que a conveniência, prática conformadora da cultura (dita) primitiva, lhes atribui conhecimento, perspicácia e entendimento da natureza, e isso os configura como sujeitos muito mais abertos à alteridade.

O imaginário literário flerta sempre com as ambiguidades inerentes à matéria ficcional. E como a literatura não está apartada de seu tempo e de seu lugar, certas questões refletem no texto literário e são percebidas de diferentes formas, a depender de cada época histórica e de cada sujeito que as questiona. Por exemplo, para os gregos Vênus é o sêmen incubado numa ostra, enquanto para os judaico-cristãos, Eva é alegorizada como advinda da costela de Adão. Em ambos os casos, a leitura que se faz da figura feminina acaba por a relegar a segundo plano.

Cabe ressaltar, porém, que o discurso literário é, sobretudo, assexuado, pois o signo não tem sexo. A arte pós-moderna põe em xeque essa dicotomização entre sexos. Assim, ao contrapor-se ao machismo arraigado da cultura hegemônica ocidental, o continente-mãe de todos os orixás insere elementos femininos nesse contexto

falocêntrico. No conto, essa inserção de traços relacionados a um perfil mais feminino transparece na descrição da vestimenta das entidades, mostrando um Exu òmachista e guerreiro, mas paradoxalmente revestido numa saia quadriculada, nas cores branca e vermelha, enfeitado com colar de miçangas, também de igual colorido.

A afirmação do masculino nos rituais de Exu se configura pela primazia da neutralidade e do equilíbrio, por meio das substâncias brancas (o cuspe, o álcool e o sumo de palmeira), que ratificam o poder masculino, sem nunca suplantam o poder feminino representado pela òveiculadora força genitora (LOBO, 2000, p. 137).

A partir de elementos pertencentes aos fortes valores sensoriais, como cheiros, gostos e sexualidade, que fazem parte, evidentemente, do conjunto de referências identitárias de toda e qualquer cultura, a narrativa tecerá uma história com forte apelo sensorial, contextualizada pelo espaço selvático da floresta, principalmente na referência ao sentido do cheiro, uma vez que, dos sentidos referidos, são os aromas os mais primitivos afetadores humanos. Quando se interrompe o ato de cheirar, finda também a respiração.

Há também a referência gastronômica, com a grande variedade alimentícia de que os povos africanos dispõem: ò[...] comida gostosa: inhame, acarajé com muito dendê, mesa posta com muita cor e arte (LOBO, 2000, p. 141). Invoca-se a sensualidade latente que caracteriza os rituais. São muito mais atraentes os hábitos afro-brasileiros, dado o seu riquíssimo acervo de sabores, ritmos e aromas que compõem a miscigenada cultura brasileira, confrontada com a pobre dieta de ambrosia, figura metonímica do contexto cultural ocidental.

Desse modo, a analogia das sensações e seus prazeres serve para ilustrar a suplantação do mundo preestabelecido do périplo clássico (sem sabor). Fica clara, todavia a falácia assumida pelos gregos, por meio de um Zeus afeito às delícias, confessando:

Meu negócio é prazer, esbórnia, luxúria, mulheres bonitas, muita ambrosia, vinho, carneiro assado, cultos a Dionísio e suas procissões debochadas, escapar da perseguição de Hera, que vive com ciúmes doentios de mim. Enfim, viver, aproveitar tudo o que nos proporciona nossa existência privilegiada de deuses no Olimpo, o nosso céu (LOBO, 2000, p. 147).

Trilhamos aqui pelo viés dos gostos, conforme as relações entre sabor/saber (Roland Barthes). O autor de òAula retoma o sentido etimológico dos dois vocábulos ao propor ò[...] um pouco de saber, um pouco de sabedoria, e o máximo de sabor possível (BARTHES, 2007, p. 45). Pela etimologia da palavra sabor, é lídimo remontar à origem do vocábulo *sapientia*, significando, sincronicamente, saber, mas que também fora sabor. Por analogia, o prazer que reveste as sensações (gostos, cheiros e sexualidade), em òA guerra dos orixás, desempenha, ao mesmo tempo, vontade e potência de conhecimento do novo. Como consequência de um passado edificado, Lobo mescla mito, religião e cultura em uma caótica e prolífera confusão de sentidos, metáfora que òconcretiza a grande contradição do homem moderno, que é realizar o sonho do passado comunitário, tornado impossível no subjetivismo isolado do presente (LOBO, 2007, p. 135).

Enfim, desconstrói-se pela palavra aquilo que a própria palavra ergueu, como ilustra a fala de Exu Rompe-Mato : òó É o que dá a cultura desconstrucionista, que vocês mesmos lançaram, faz tanto tempo! Vocês não podem acreditar nem em si mesmos, de tão intelectuais que são! (LOBO, 2000, p. 147). Não acreditar no próprio

discurso é aniquilar a si mesmo, ou seja, caminhar na contramão do conhecimento de si, com todos os problemas que essa ideia do sujeito e da subjetividade acarreta.

A obra de Luiza Lobo tece relações entre o imaginário clássico instituído e o discurso pós-estruturalista, por meio de uma combinatória, em que sua prosa õrompe, assim, com o critério aristotélico da verossimilhança e introduz o imaginário, que se estabelece no jogo entre autor-leitor-narrador-texto, independentemente do referencialõ (LOBO, 2007, p. 131). O que acontece, então, é a desconstrução da dominante clássica canônica para dar lugar a uma literatura que, a partir de novos elementos, lança outro olhar ao mundo, falando de outro lugar e de outra posição.

Vale considerar que a verdadeira guerra do conto se dá entre poderes, na busca de prestígio e reconhecimento. Por detrás deste panorâmico sobrevoo de hábitos e costumes gastronômicos e religiosos e de seus õcomponentesõ ancestrais, na trama (representado pelo tabuleiro õopanifãõ de oferendas), compreendem-se mensagens simbólicas que sugerem diálogo com os pressupostos pós-estruturalistas, por sua vez, descrentes do poder dos clássicos: õõ Xeque-mate! Você mesmo se condenou, irmãozinho. Não acredita em você mesmo!õ (LOBO, 2000, p. 147). O jogo imita a vida ou imita a arte ? Quem imita o quê? O fato de o local estar quase sempre em desacordo com os moldes universais não significa, necessariamente, haver total recusa estética do diferente. Há, sim, um aproveitamento das diferenças, ainda que parcial, até onde for conveniente para a dominante cultural da pós-modernidade.

Em face dos padrões cristalizados e do confronto ideológico representado pelo jogo de xadrez, dá-se o fenômeno da desconfiança. Daí, surgem mais e mais questionamentos do papel da cultura periférica e sua importância na cena literária de hoje, o que traz à tona questões antes impensáveis, já que o sujeito da diferença era um sujeito sem voz.

Sendo assim, encerraremos esta breve reflexão asseverando que o texto literário contemporâneo se aproveita dessas mais variadas máscaras para propor um constante diálogo com o mundo, do passado e de hoje, revitalizando-se, a cada vez, quando, além de ser um expediente de entretenimento do leitor, se mostra também como possibilidade de releitura do mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 2007.

BORGES, Jorge Luis. **O fazedor**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

LOBO, Luiza. **Estranha aparição**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

_____. **Crítica sem juízo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2007.

MARTELOTTA, Mário Eduardo (Org.). **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2010.

OLIVEIRA, Paulo César Silva de. **Poética da distensão**. Manaus: Edições Muiraquitã, 2010.

**PIECES OF A GAME: NOTES ON THE SHORT STORY ÕA GUERRA DOS
ORIXÁSÖ, BY LUÍZA LOBO**

ABSTRACT

This paper is a reflection on the ÕA guerra dos orixásö, a short-story by Luiza Lobo, published in the collection *Estranha aparição*. By using some deconstructive mechanisms like humor and irony, and analyzing some of the aspects discussed theoretically in *Crítica sem juízo*, also by Luiza Lobo, we will understand her literature as a piece of writing that reveals the mixed aspects of the Brazilian culture, especially considering some linguistic problems as well as religious issues and folkloric aspects that are integrated in her fictional discourse.

KEYWORDS: Literature; Humor. Irony. Deconstruction.