

CHARLES NODIER: MITO E FOLCLORE

*Ana Luiza Silva CAMARANI**

Pelo emprego assíduo de metáforas e de comparações, pela repetição bastante visível de estruturas, pelo retorno das mesmas frases e das mesmas palavras, e pelos símbolos recorrentes neles contidos - os contos de Nodier se estrutuaram como narrativas poéticas. Na verdade, como diz Jean-Yves Tadié, a narração toma a força do poema graças ao símbolo. Segundo este autor, quando as cenas, os personagens, as páginas rimam entre si, a atenção do leitor é retida pela própria forma da mensagem, pela materialidade do texto; mas não há perda do sentido, ao contrário, há um encantamento de nossos sentidos e de nosso espírito: a narração poética torna acesíveis os mitos ao prazer de nossos sentidos. Os relatos míticos antigos chegaram até nós como narrações poéticas; e eis que, na seqüência da história literária, as narrações poéticas são, também, narrações míticas. Não apenas porque res

* Departamento de Letras Modernas - Faculdade de Ciências e Letras - UNESP - 14800 - Araraquara-SP

suscitam os mitos gregos - explica Tadié -, mas porque as narrações poéticas querem explicar o sentido do mundo pelos sistemas de símbolos. Assim, o movimento da narrativa poética - e dos contos de Nodier - é o de uma busca; a estrutura é freqüentemente circular; o tempo, imóvel; o espaço, valorizado, maniqueísta; então, a leitura dos símbolos confirma que essa busca, esse tempo, esse espaço são os de um paraíso perdido, que a narrativa vai recuperar. (6, p. 143-167)

Pierre Albouy propõe o termo de "mito literário", o qual é constituído por uma narração que o autor trata e modifica com grande liberdade, e pelas novas significações que podem ser acrescentadas. De acordo com esse autor, o mito é freqüentemente tomado emprestado de uma tradição, seja a Fábula greco-latina ou as narrações da Bíblia, sejam as mitologias escandinavas ou germânicas ou as lendas medievais. Mas, diz ele, a criação mítica propriamente dita, que consiste em dar sentidos novos a mitos antigos, só começa com o Romantismo, que acusa a mitologia pagã de diminuir a natureza e que proclama a vitória do maravilhoso cristão. (1, p. 9, 14, 70)

De fato, até o final do século XVIII, a mitologia clássica, imitada e evidenciada desde o

Renascimento, impera. André Chénier - considerado, na França, como o gênio do paganismo - é um grande exemplo disso. Sua religião é a beleza: beleza das formas, dos sons, dos versos, das idéias e dos sentimentos harmoniosos. Achando que a mitologia se tornara um ornamento artificial, pois cada vez menos as fontes originais eram pesquisadas, Chénier decide renovar a doutrina clássica da imitação, voltando-se diretamente para a Grécia.

Entretanto, tanto o século XIX como o Romantismo se iniciam por uma revolução mitológica. Já em 1802, com sua obra *Le génie du christianisme*, Chateaubriand encerra um longo debate - a querela dos antigos e dos modernos, iniciada em 1687 - com o êxito do maravilhoso cristão. Também para Vigny, Lamartine e Hugo, a Bíblia iria ser a fonte viva da mais alta poesia.

De sua parte, Nodier encoraja seus colegas a romper os elos dos clichês clássicos, desses

"beaux mythes qui ne disaient pas la
moindre chose à l'esprit et au coeur,
mais qui flattaient l'oreille de sons
épurés à la douce euphonie des Héliènes. (3, p. 781)

a substituir os ídolos antigos pelo cristianismo, pelas tradições populares e pela literatura da Idade Média. O escritor se volta, então, em direção ao passado, às lembranças do povo, procurando a "poesia no sentido ingênuo e original da palavra", e mostrando que "para reencontrar os fracos vestígios dessa poesia, é preciso folhear os velhos livros que foram escritos por homens simples, ou sentar-se, em algum vilarejo isolado, no canto da lareira das pessoas humildes. É lá que se encontram as tocantes e magníficas tradições" (3, p. 781). Assim, em vez de tomar a mitologia aos antigos, Nodier recomenda, pois, que a inspiração seja procurada no folclore medieval, o qual fornece aos poetas todo um mundo povoadado de duendes e de fantasmas, que comporia uma verdadeira "mitologia das superstições".

Vendo no fantástico a oportunidade de desenvolver esse legado popular, Nodier se apega a esse gênero que vinha, há muito tempo, inventando ou embelezando histórias da época em que as nações eram jovens, povoando os castelos em ruínas com visões misteriosas, evocando nas torres a figura das fadas protetoras. Essas idéias são exprimidas por Nodier em um ensaio chamado "Du fantastique en littérature", datado de 1830. Nes

sa mesma época, mais precisamente de 1830 a 1833, há uma grande repercussão do gênero fantástico na França, sobretudo através das traduções dos contos de Hoffmann:

"L'extraordinaire fortune de ce mot (fantastique) coïncide avec la vogue en France du genre auquel Hoffmann doit sa gloire, le conte" (2, p. 66)

Conclui-se então que, nesse período, houve tanto a concretização literária do "fantástico" quanto a da forma utilizada para expressá-lo, isto é, do "conto".

Nada melhor que a forma narrativa do conto para exprimir essa mitologia popular que é o folclore - narrativa aliás que "tem sido estudada de maneira sistemática desde meados do século XIX, pela chamada escola folclorista" (5, p. 10). E o interesse pelo folclore - esse movimento de retorno à alma do povo - constitui, na verdade, um dos antecedentes do Romantismo em vários países, principalmente na Alemanha e na Inglaterra.

É sob a influência do romantismo alemão que Nodier passa a dar uma grande importância às manifestações do sonho e da loucura, através das quais tentará resolver a ambivalência de seu mundo imaginário, a oscilação entre a realidade e a

imaginação, entre a decadência de tudo que é finito no espaço e no tempo e a persistência da felicidade do sonho e da loucura, que dura enquando a imaginação permanece viva. O autor tenta, então, encontrar uma passagem que possa unir a prisão do real e a liberdade do sonho, que possa conduzir à unidade perdida.

Considerando que o símbolo dá origem ao mito, o qual o desenvolve sob a forma de narrativa, reportar-nos-emos aos símbolos encontrados na obra do autor: a imagem do círculo que fecha e que liberta; a luz e a sombra que procuram se confundir superando seu antagonismo, como também acontece com a água e o fogo; a flor que seguindo a música se transforma em estrela. Em Nodier, os símbolos refletem uma ambivalência e a tentativa do autor de resolvê-la: essa busca - a imagem mítica da peregrinação - conduz aos mitos da ressurreição e do amor eterno, ou seja, do paraíso perdido.

Os contos de Nodier apresentam sempre viagens ou simplesmente passeios, em geral caminhadas solitárias na noite. Em "Une heure ou la vision", o narrador passeia, à noite, nos jardins de Chaillot, procurando apaziguar sua imaginação; de repente, quando o sino do vilarejo ba

te uma hora da madrugada, ele percebe que não se que mais o caminho familiar e que enveredou por uma estrada desconhecida. Vê-se, então, mergulha do em um universo fora do comum, em um cenário de ruínas e de sombras, onde se defronta com um jovem estranho e desvairado, de olhos fitos no céu, procurando por uma estrela. Na verdade, o jovem viaja em sua loucura, enquanto espera a hora da viagem em direção a sua estrela - o símbolo da mulher amada, que depois de morta aparece sob a forma de fantasma. Ora, a loucura, como o sonho, permite à alma conquistar sua independência, uma vez que ela não se sente mais presa a um corpo, na terra. Vítima de uma paixão impossível, o louco desse conto procura, na loucura, um meio de suportar a dor até o momento de sua última viagem.

O sonho, a loucura e a morte se revelam como os diferentes aspectos de uma mesma nostalgia: a loucura é um sonho que se prolonga na vigília e o sonho é o simulacro da morte. O sonho tem o mesmo poder de liberação da loucura, pois ele explode o quadro do existente e do possível determinado pela vigília: a noção de impossível desaparece. As viagens oníricas descritas por Nodier se revelam ambíguas: de um lado, é o in

ferno do pesadelo; de outro, a visão do paraíso.

O conto "Smarra ou les démons de la nuit" é a narração de um pesadelo e se constitui como uma descida aos infernos. Depois de uma longa viagem, o herói, Lorenzo, descansa junto de sua mulher, na segurança de sua casa; de fato, ele continua a viajar, perdido no labirinto de seu pesadelo, em direção ao passado do mundo. Torna-se Lucius, um jovem que viaja na Grécia antiga e procura chegar a seu palácio, em Larissa. A estrutura de "Smarra" parece tão fragmentada quanto a constituição bizarra e inconsciente do sonho, onde o tempo e o espaço se alternam bruscamente. Na verdade, o conto apresenta uma estrutura bastante rigorosa, estabelecida pelo emprego da técnica da narrativa em abismo. Num primeiro plano, o da ação terrestre, Lorenzo adormece tranqüilamente; o segundo plano passa-se já no mundo do sonho, onde Lucius, o duplo mítico de Lorenzo, emerge dos tempos antigos: a solidão da noite, o cansaço, o passo cadenciado de seu cavalo, fazem com que ele mergulhe num sono profundo. Lucius sonha por sua vez e, no seu pesadelo, encontra um outro duplo: seu amigo Polémon que caminha incessantemente, prisioneiro de Smarra, o demônio do pesadelo. O terceiro plano mostra

um combate entre as trevas e a luz, ou seja, entre os espíritos do mal e os do bem; Lucius e Polémon conseguem chegar ao palácio e encontrar a paz, aliviados pela música da escrava Myrthé. O quarto plano se refere ao relato que Polémon faz de suas aventuras (ou sobretudo de seus sonhos) e de sua paixão funesta pela feiticeira Méroé, a rainha dos terrores noturnos. Há, então, uma volta ao terceiro plano: Lucius, vítima de seu pesadelo, vê-se acusado da morte de Myrthé e de Polémon e conduzido à guilhotina, onde tem sua cabeça cortada. A partir desse momento, os planos se confundem - Lorenzo está próximo do despertar ou, em outras palavras, do retorno de sua viagem aos infernos -; Lucius volta a seu palácio e encontra o espectro de Polémon, e Myrthé transformada em feiticeira. Lorenzo desperta então - é o retorno ao primeiro plano - e reencontra o amor tranquilizador de sua mulher que, assim como o sol nascente, expulsa os demônios e as feiticeiras. Assossegado, o herói adormece novamente, e talvez a viagem continue, para fazê-lo, mais uma vez, penetrar no reino dos mortos e voltar em seguida aos limites terrestres, depois de haver deambulado pelas imensidões do sonho.

Da mesma maneira que o pesadelo, o sonho de amor proporciona essa liberação da alma e, em Nodier, aparece permeado de inquietações e de presságios. Em "Trilby ou le lutin d'Argail", Jeannie - a heroína, e seu marido Dougal viajam para o mosteiro de Balva, na tentativa de resolver seus problemas depois da partida do duende Trilby, que levava sorte e alegria a seu lar. Mas, enquanto que a viagem de Dougal tem uma finalidade definida, a de Jeannie, que aliás é intermitente, se realiza no plano do sonho. O sonho de amor conduz à liberdade sem limites, até o momento em que a realidade intervém e, com ela, a impossibilidade de sua realização. Todavia, "personne ne trompe sa destinée" (3, p. 144), e a jovem escolhe acompanhar, na morte, seu amante de sonho.

A espera da morte constitui a razão de ser de vários personagens de Nodier, justamente por causa da impossibilidade de conservar a felicidade terrestre que se revela, sempre, fugaz. A esperança de felicidade ultrapassa em grandeza todas as tristezas e alegrias que se possam ter na terra: tendo vencido as trevas, o que se oferece aos olhos do peregrino, é uma explosão de luz. A viagem que o autor esboça em "Une heure ou la

vision", a qual se desenvolve pouco a pouco em seus outros contos, desabrocha em "Lydie ou la résurrection", que representa a última etapa. Lydie, louca desde a morte de seu marido em um incêndio, passa a sonhar, todas as noites, que ele vem buscá-la, transformado em anjo, para levá-la a sua morada celeste. Assim, amparada por George, ela voa em direção ao céu. Chegando ao paraíso dos ressuscitados, depois de passarem por vários sóis, eles encontram a serenidade da idade de ouro: uma natureza pacífica e harmoniosa,

"où se mêlaient les bruits les plus gracieux de la terre"

como

"le soupir éternel du lac, faiblement agité" (3, p. 864-865);

a mata, as flores, os frutos, os pássaros, as montanhas, isto é, toda a natureza terrestre e conhecida está lá, envolta, entretanto, em

"parfums que nos organes mortels ne peuvent rêver" (3, p. 815);

o horizonte é ilimitado, mas suscetível de se aproximar, de se fechar para oferecer sua sombra e abrigar o casal feliz. Ao mesmo tempo que tudo lembra a terra no paraíso dos eleitos, as oposições parecem aí se resolver: a água e a sombra são completamente benéficas, o infinito encontra o finito, a flor e a música atingem sua perfeição e transformam-se na estrela eterna.

O mito da ressurreição implica pois, para Nodier, uma viagem temerária através dos horrores do pesadelo e das beatitudes do céu, para chegar à unidade perdida, mas possível de ser reencontrada.

Assim, os personagens que animam o universo imaginário do autor, divididos entre a necessidade de viver na terra e a nostalgia do paraíso, tentam manter um diálogo entre o tempo e a eternidade - a narração de viagens parece ser o meio para conseguir esse intento: paralelamente às viagens terrestres, os heróis e as heroínas dos contos de Nodier realizam suas peregrinações na loucura e no sonho, à procura do amor e da eternidade.

Apesar de rejeitar o mito antigo, ou ao menos substituí-lo por mitos populares e pelos do

cristianismo, Nodier acaba por recuperá-los, ba seando sua criação na tradição antiga. O próprio autor afirma, em seu prefácio a "Smarra", que "la descente d'Ulysse aux enfers est un rêve" (3, p. 39), o que já aproxima seu conto da via gem mítica empreendida pelo herói grego. Além disso, nesse mesmo conto, Nodier faz referências ao livro de Apuleio, cujas histórias funcionam como a mola propulsora do pesadelo do herói. Ora, uma parte do *Asno de Ouro* relata a história de Psyché, a jovem que teve que ir aos infernos para poder obter o perdão e o amor eterno de Eros - como Jeannie, em "Trilby". O livro de Apuleio se refere ainda à deusa Isis, que vai re cuperar a forma humana do herói metamorfoseado em asno; Isis é a deusa que detém o segredo da vida, da morte e da ressurreição: ela efetua uma viagem aos infernos à procura de Osiris, seu ir mão e marido, que ela ressuscita com seu sopro - é a mulher redentora dos contos de Nodier. E, como Orfeu, que parte em busca de Eurídice, sua mulher eterna, os outros heróis de Nodier se en gajam também na mesma viagem e na mesma busca.

Na verdade, Nodier conserva o mito antigo - a narração da viagem, da peregrinação, da busca do amor eterno e da felicidade perdida - e intro

duz novos personagens, saídos da tradição popular ou religiosa: duendes, fantasmas, feiticeiras, demônios, anjos. Octávio Paz diz que "cada poeta inventa a sua própria mitologia e cada uma dessas mitologias é uma mescla de crenças dispersas, de mitos desenterrados e obsessões pessoais" (4, p. 67-68). Nodier, apoiando-se na tradição, cria um mito próprio: as viagens empreendidas por seus personagens ligam o instante fugidio à eternidade, a vigília ao sonho; a lucidez à loucura, a morte à ressurreição - recuperando, pela linguagem, o paraíso perdido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALBOUY, P. *Mythes et mythologies dans la littérature française*. Paris: Armand Colin, 1969.
2. CASTEX, P.-G. *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. Paris: Corti, 1962.
3. NODIER, Ch. *Contes*. Paris: Garnier, 1961.
4. PAZ, O. *Os filhos do barro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
5. PROPP, V. *Morfologia do conto*. Lisboa: Vega, 1983.
6. TADIÉ, J.-Y. *Le récit poétique*. Paris: PUF, 1978.