

FINGIMENTO E ASTÚCIA: O FEITIÇO DO JOGO EM *DEL AMOR Y OTROS DEMONIOS* DE GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ

Cinthia Belonia¹

A astúcia, *dolos*, as vantagens, *kérde*, e a habilidade de apreender a ocasião, *kairós*, dão ao mais fraco os meios de triunfar sobre o mais forte, ao menor de ganhar do maior.

Marcel Détienne e Jean-Pierre Vernant,
Métis: as astúcias da inteligência

RESUMO: O presente trabalho aborda o jogo e a astúcia no comportamento da personagem Sierva María de Todos los Ángeles, acusada pela Igreja de possessão demoníaca. Ela joga com os demais personagens do romance fingindo estar mesmo possessa, ora para sobreviver no convento de Santa Clara, onde fora enclausurada, ora para chamar a atenção do pai. O comportamento semelhante ao dos negros que a personagem apresenta é confundido pela Igreja com possessão, pois Sierva María falava as línguas dos escravos de sua casa, conhecia suas músicas e suas danças e se entendia melhor entre eles que com seus pais. Para atrasar as sessões de exorcismo ao máximo, a personagem precisa usar da astúcia e jogar com seus antagonistas.

Palavras-chave: Astúcia, Jogo, Possessão, Negro, Gabriel García Márquez.

ABSTRACT: This paper addresses the trickery and astuteness on the behaviour of the character Sierva María de Todos los Ángeles, accused of demonic possession by church. She plays with the other characters of the novel, pretending she is truly possessed, sometimes she pretends it in order to survive in Santa Clara's convent, where she was cloistered, sometimes she does that to call attention of her father. Her behaviour, similar to black's behaviour, is misunderstood as demonic possession by church, because Sierva María spoke the language of her house's slaves, she knew their

¹ Universidade Federal Fluminense. Contato: cinthiabelonia@gmail.com.

songs and dances, and she got along better with them than with her parents. In order to delay the exorcism sessions, as much as possible, the character needs to use her astuteness and fool her antagonists.

Keywords: Astuteness, Game, Possession, Black, Gabriel García Márquez.

Sierva María de Todos los Ángeles, personagem central do romance *Del amor y otros demonios* (1994) do escritor colombiano Gabriel García Márquez, fora criada na senzala junto dos escravos de sua casa após nascer e ser negligenciada pelos pais. Devido a essa criação a menina branca e nobre cresce dentro da cultura dos negros passando a se comportar e a falar como eles, na língua deles. Após ser mordida por um cachorro com o vírus da raiva e apresentar sintomas da doença, a menina, com apenas 12 anos de idade, é acusada pela Igreja de ser vítima de possessão demoníaca. A cultura do negro, a religiosidade, as línguas, as danças e a culinária, manifestas no comportamento de Sierva María, apesar de sua cor branca e de sua origem social (pertencente à classe aristocrática), eram demonologizadas pela Igreja Católica. Do diagnóstico do médico Abrenuncio, encarregado de examinar a menina, consta que ela não contrairá a raiva devido ao tempo já passado após o ataque do cão. Entretanto, o bispo da cidade convence seu pai, o marquês de Casalduero, a interná-la no Convento de Santa Clara, ignorando as explicações científicas dadas pelo médico.

Para Guilherme Tédio, no texto *Del amor y otros demonios o las erosiones del discurso inquisitorial* (2005), o demônio está presente no romance não só na interpretação que os brancos têm dos negros, mas também entre os agentes da autoridade: a abadessa, o bispo, o marquês e sua esposa. A abadessa, segundo Cayetano Delaura (padre bibliotecário encarregado de cuidar do exorcismo da menina), estava possuída por demônios de rancor e intolerância. O narrador diz que o bispo estava corroído por uma asma maligna que fazia desconfiar de sua fé. O marquês de Casalduero, pai de Sierva María, sente que está apodrecendo. E o mesmo é dito de sua esposa, que expelia flatulências letais. O narrador exercita em sua narrativa uma linguagem rica de referências ao demônio a partir de animais tomados pela tradição como diabólicos, tais como: galo, bode, porco, iguana, aranha e serpente.

Para o bispo Don Toribio de Cáceres y Virtudes, tudo o que não era católico era demonologizado. Mesmo sabendo que Sierva María estava com o tornozelo mordido por um cachorro, ele afirma que a raiva humana é uma das astúcias do

“inimigo”, restando, assim, somente a salvação de sua alma, para mostrar que os católicos são mais poderosos que o demônio. Palencia-Roth chama a atenção para o discurso do narrador, que aponta os equívocos cometidos pelo Santo Ofício que sacrificava em fogueiras muitos inocentes por serem contrários aos princípios católicos. Muitas mulheres negras, por exemplo, foram condenadas por bruxaria. A acusação de Sierva María de possessão a associa com a cultura negra. Em seguida, Palencia-Roth faz uma interpretação dos possíveis “outros demônios” referenciados no título do romance:

La verdad que porta este discurso novelesco es, entonces, la de que los verdaderos demonios, contra los cuales pelean los simpatizantes de la inquisición, son los mismos inquisidores con sus juicios dogmáticos, autoritarios, a la ligera y con sus procedimientos de verdugos cuando hacen exorcismos. Por otra parte, el narrador expresa que el obispo es el demonio a los ojos de Sierva María. [...] Por consecuente, los lectores y lectoras podemos deducir que los demonios a que hace referencia el título de la obra son los miembros de la Iglesia católica en su tarea de inquisidores.²

Palencia-Roth afirma que, na Cartagena colonial do século XVIII, a possessão representada na personagem de Sierva María, se desenvolvia dentro das normas do Santo Ofício, que se estabeleceu em Cartagena em 1610, permanecendo até o início do século XIX. O Santo Ofício era um Conselho de controle social, perfeita metáfora da escravidão que saturava a vida dos cartageneses na época colonial. Para Guilherme Tedio, tal Conselho ajudou também a manter na América o comércio negreiro que favorecia os senhores de escravos.

A causa da demonologização do negro é fruto do racismo que eles sofriam por parte dos espanhóis e crioulos. Segundo Maarten Steenmeijer em *Racismo utópico* em *Del amor y otros demonios*, a etnia e a cultura africana no romance de García Márquez têm vários papéis:

Un examen somero muestra que los negros tienen el rol típico de esclavos, es decir, de seres que la comunidad dominante considera como infrahumanos y que la historia oficial niega. Son, igualmente, una presencia inquietante o incluso una amenaza para la elite criolla, por tener otros rituales, otros idiomas, otros códigos y, demás, por irradiar la vitalidad de la mala hierba.³

² PALENCIA-ROTH. *Del amor y otros demonios*: tragedia inquisitorial, beatificación africana, s/p.

³ STEENMEIJER. *El dolor fantasma de Gabriel García Márquez*, s/p.

Para ele, foram o fanatismo e a intolerância os culpados pela morte prematura de Sierva María de Todos los Ángeles.

Palencia-Roth observa que a natural e sensual maneira de ser da cultura africana serve como contraponto à repressiva e fria cultura branca, espanhola e católica, que interpreta como manias do demônio muitas paixões normais ao ser humano. Mesmo sendo descendente de europeus e mestiços, Sierva María possui a espiritualidade africana. Nela se mesclam simbolicamente o sangue das três culturas mais importantes da Colômbia, mas a base de sua salvação, de sua beatificação simbólica e estética é principalmente africana. Segundo Palencia-Roth, García Márquez reconhece e celebra o fato de que dentro de todo colombiano do Caribe, atrás da máscara espanhola e católica, bate o coração de um ser africano. Entretanto, para Steenmeijer, celebrar não é o termo mais adequado, visto que os negros têm voz apenas no romance, pois o discurso é dominado por um narrador que simpatiza com eles, mas não vive com eles: “se o romance ‘celebra’ uma cultura, é a cultura de origem europeia, por mais que o autor a deteste fora de suas ficções”⁴.

O comportamento de Sierva María, definido pelos católicos na obra como possessão, também pode ser definido pelos leitores como jogo, uma vez que, como se sabe, segundo a lógica científica, a personagem não está possuída pelo demônio. No entanto, seu comportamento não é normal, e, também não se pode dizer que Sierva María é uma menina ingênua. O narrador diz que o modo de ser da personagem era tão sigiloso, que ela mais parecia uma pessoa invisível. Assustada com essa condição, sua mãe coloca um sino em seu pulso para que sempre a ouvisse quando estivesse se aproximando, mas a menina era tão astuciosa que colocava o sino no gato.

Mãe e filha não se entendiam. Não era culpa de uma nem de outra, mas o desentendimento se devia à natureza de ambas. Bernarda Cabrera vivia em pânico desde que percebeu na filha uma certa condição fantasmal:

Temblaba sólo de pensar en el instante en que miraba hacia atrás y se encontraba con los ojos inescrutables de la criatura lánguida de los tules vaporosos y la cabellera silvestre que ya le daba a las corvas. “¡Niña!”, le gritaba, “¡te prohíbo que me mires así!”. Cuando más concentrada estaba en sus negocios sentía en la nuca el aliento sibilante de serpente en acecho, y daba un salto de pavor. / “¡Niña!”, le gritaba. “¡Haz ruido antes de entrar!” / Ella le aumentaba el susto con una retahíla en lengua yoruba.⁵

⁴ STEENMEIJER. *El dolor fantasma de Gabriel García Márquez*, s/p.

⁵ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, p. 56.

Ao que parece, Sierva María queria mesmo estar perto da mãe. Seu jeito de se aproximar era realmente assustador, e por mais que se tratasse de uma criança, não podemos afirmar que ela não tinha noção de que assustava. Sua mãe já havia deixado isso claro, colocando um sino em seu pulso. Mesmo assim, a menina continuava a se comportar do mesmo jeito:

De noche era peor, porque Bernarda despertaba de golpe con la sensación de que alguien la había tocado, y era que la niña estaba a los pies de la cama mirándola dormir. Fue inútil el intento de la esquila en el puño, porque el sigilo de Sierva María le impedía que sonara. “Lo único que esa criatura tiene de blanca es el color”, decía la madre. Tan cierto era, que la niña alternaba su nombre con otro nombre africano que se había inventado: María Mandinga.⁶

Repetindo, se Sierva María procurava estar sempre perto da mãe, ainda que a assustasse, era porque essa era a única forma de chamar sua atenção. Ao leitor cabe a interrogação: Se ela fosse amorosa, a mãe também não a trataria mal? O que incomodava Bernarda Cabrera não era a presença fantasmal de sua filha, mas a sua existência.

Na obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, Johan Huizinga escreve sobre o jogo e suas características. À luz de suas reflexões podemos reinterpretar o comportamento definido como estranho de Sierva María. O filósofo observa que há um divertimento no jogo e, ao que parece, Sierva María se diverte quando se faz de possessa, pois sabia que as pessoas acreditavam que ela estava endemoniada. Por ter sido negligenciada pelos pais ao nascer e passando a receber um pouco de carinho e atenção do pai somente após ser atacada por um cachorro raivoso, a menina se finge de doente em sua presença, mesmo quando não tem moléstia alguma, nos induzindo a acreditar que faz isso somente para continuar recebendo seus carinhos.

Sierva María, que se identificava com o universo dos negros e vivia com eles, procurava se fantasiar como forma de se assemelhar ainda mais com os escravos da casa: “Estava ajudando a degolar coelhos, com o rosto pintado de negro, descalça e com o turbante colorido das escravas”⁷. Esse tipo de “máscara” que ela usa para se camuflar na senzala é uma das características do jogo para enganar o outro e se enganar, como forma de se iludir com a fantasia criada.

⁶ Idem.

⁷ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, p. 24.

Quando a personagem já estava enclausurada no Convento de Santa Clara e acusada de possessa, ela se finge de endemoniada para assustar as Irmãs Clarissas. Quanto mais assustadas elas ficavam, mais a menina se divertia. Para as Clarissas, a possessão de Sierva María também era um divertimento: “Uma menina endemoniada dentro do convento tinha a fascinação de uma aventura inovadora”⁸. Isso não fascinava apenas as Clarissas, mas também os visitantes do Convento como aconteceu com o vice-rei de Espanha em visita ao Convento de Santa Clara. Ele quis saber sobre as presas do local, mas a Abadessa disse a ele não haver interesse algum em apresentar-lhe às presas, pois só havia duas e uma delas estava possuída pelo demônio, entretanto, “bastou dizê-lo para despertar seu interesse”⁹. O filósofo Huizinga escreve sobre os laços que unem beleza e jogo. Como Sierva María atraía mais que assustava, as Clarissas viam nela um atrativo dentro do Convento de Santa Clara. Huizinga escreve também que o jogo é uma atividade voluntária. Não se obedece a ordens para jogar, isso se faz quando se quer, sendo possível adiar e suspender o jogo a qualquer momento. Sierva María inicia seu fingimento quando tem público, no caso as clarissas e seu pai. Quando não tem mais ninguém para assistir a seu jogo, ela encerra seu “espetáculo”, voltando ao estado de silêncio. Quem brinca e joga e tem consciência disso, é mais que um simples ser racional, pois o jogo é irracional. Sierva María é uma criança esperta, ela sabe que joga e conhece as consequências de seu jogo. Segundo Huizinga, não há loucura no jogo, portanto, não podemos dizer que Sierva María apresentava um comportamento semelhante à loucura.

Uma das características do jogo é acreditar nele para que seja real. A criança, quando brinca, se insere nesse universo do jogo. Sierva María, quando finge, parece acreditar em seu fingimento, como nos mostra o narrador na cena onde ela é pintada em um retrato:

A la hora nona el retrato estaba terminado. El pintor lo escudriñó a distancia, le dio dos o tres pinceladas finales, y antes de firmarlos le pidió a Sierva María que lo viera. Era idéntica, parada en una nube, y en médio de una corte de demonios sumisos. Ella lo contempló sin prisa y se reconoció en el esplendor de sus años. Por fin dijo: / “Es como un espejo”. / “¿Hasta por los demonios?”, preguntó el pintor. / “Así son”, dijo ella.¹⁰

⁸ *Ibidem*, p. 84.

⁹ *Ibidem*, p. 113.

¹⁰ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, p. 123.

Em momento algum ela se defende dizendo, ou demonstrando, que não está possessa, ou, até mesmo, assumindo sua farsa. É como se assim ela se sentisse poderosa. Quando Delaura pergunta a ela o porquê de estar no Convento, ela responde que está ali por ter o diabo em seu corpo. Ela teria dito isso por ingenuidade ou por deleite?

Outra característica do jogo é o lugar que ocupa e sua duração. O jogo tem um espaço para acontecer e só dura nesse espaço. O espaço de Sierva María é definido pelo público, pois ela só joga quando há pessoas por perto. O público é o seu palco, pois, quando sozinha, ela prefere o silêncio. Huizinga escreve que: “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito”¹¹. Quais são as regras de Sierva María? Teria ela alguma regra? O filósofo chama o momento de jogo de *feitiço*, pois os jogadores, durante o jogo, estão enfeitiçados, e Sierva María, durante seu fingimento, também aparenta estar enfeitiçada. As leis e costumes da vida quotidiana perdem validade no universo do jogo e a personagem parece não se importar em ser considerada uma possessa e nas consequências que isso acarreta.

Um dos aspectos fundamentais para a função de jogo é a representação de alguma coisa. No caso de Sierva Maria, temos a representação de uma possessão. Representar é mostrar algo, podendo ser apenas uma exibição, mas que cause admiração, ou que tenha essa intenção:

A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo.¹²

Sobre esse aspecto podemos retomar o *divertimento*, pois é possível dizer que Sierva María se diverte nesse jogo, transportada de prazer. Quando Martina Laborde, a outra presa do convento, foge pela passagem usada por Delaura, Sierva María diz às Irmãs Clarissas e à Abadessa que foram os demônios que a levaram de lá:

“Eres cómplice y serás castigada”. / La niña levantó la mano libre con una determinación que paralizó a la abadesa en su sitio. / “Los vi

¹¹ HUIZINGA. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, p. 14.

¹² *Ibidem*, p. 17.

salir”, dijo. / La abadesa quedó atónita. / “¿No estaba sola?”/ “Eran seis”, dijo Sierva María. / No parecía posible, y menos aún que salieran por la terraza, cuya única vía de escape era el pátio fortificado. “Tenían alas de murciélago”, dijo Sierva María aleteando con los brazos. “Las abrieron en la terraza, y se la llevaron volando, volando, hasta el outro lado del mar”. El capitán de la patrulla se santiguó espantado y cayó de rodillas. / “Ave María Purísima”, dijo. / “Sin pecado original concebida”, dijeron a coro.¹³

Sierva María não parece temer as consequências de se fazer passar por endemoniada, por isso finge que conhece os demônios e os vê. No entanto, isso nos mostra que há certa ingenuidade em seu comportamento, pois durante as sessões de exorcismo, ela sofre. Há, como outra característica do jogo, a “sua separação espacial em relação à vida cotidiana”¹⁴, e Sierva María parece representar a possessão para se defender. Primeiro, por saber que as Irmãs Clarissas a consideravam possessa e não havia nada que mudasse essa certeza, segundo, por saber que era esse o espetáculo que as Clarissas esperavam ver. Entretanto, durante as sessões de exorcismo, ela não continua com a representação, pelo contrário, sai de cena a menina esperta para entrar a menina amedrontada. Não podemos dizer, diante disso, que ela é totalmente maliciosa e, muito menos, totalmente ingênua. Sobre isso Huizinga escreve que:

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à “vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.¹⁵

A consciência de se saber jogando é outro traço fundamental do jogo. Em todas as religiões primitivas podemos encontrar um elemento do “faz de conta”. Tanto o feiticeiro quanto o enfeitado têm consciência de sua ilusão. Em *Del amor y otros demonios*, Martina Laborde, sabe que a menina mente, no entanto, isso não a impede de se iludir e se surpreender com o que ouve:

Martina le contó quién era, y por qué estaba allí para el resto de sus días, a pesar de que había perdido la voz de tanto proclamar su inocencia. Cuando le preguntó a Sierva María las razones de su encierro, ella pudo decirle apenas lo que sabía por su exorcista:

¹³ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, pp. 164-5.

¹⁴ HUIZINGA. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, p. 23.

¹⁵ *Ibidem*, p. 24.

“Tengo adentro un diablo”. Martina la dejó en paz, pensando que mentía, o que le habían mentido, sin saber que ella era una de las pocas blancas a quienes les había dicho la verdad.¹⁶

Há um acontecimento interessante nessa passagem, pois ambas confiam uma na outra, mesmo sem saber dessa reciprocidade. O narrador nos mostra que, durante o encontro das duas, era como se a cela estivesse dominada pelo espírito de Dominga de Adviento, a única pessoa em quem Sierva María confiara até então. Huizinga escreve ainda que:

Apesar desta consciência parcial do caráter fictício das coisas na magia e nos fenômenos sobrenaturais em geral, os mesmos observadores insistem que daí não se deve concluir que todo o sistema de crenças e práticas seja apenas uma fraude inventada por um grupo de “incrédulos”, tendo em vista dominar os “crédulos”.¹⁷

No romance *Del amor y otros demonios* o padre Delaura se deixa seduzir pelo misterioso jogo de máscaras que caracteriza o comportamento de Sierva María. Huizinga escreve sobre esse mistério que envolve a quem participa do jogo de sedução:

O homem moderno tem uma aguda sensibilidade para tudo quanto é longínquo e estranho. Nada o ajuda melhor a compreender as sociedades primitivas do que seu gosto pelas máscaras e disfarces. [...] Mesmo para o adulto civilizado de hoje, a máscara conserva algo de seu poder misterioso, inclusive quando a ela não está ligada emoção religiosa alguma.¹⁸

Precisando da legitimação de seu discurso para manter o domínio da Igreja Católica, o bispo Don Toribio de Cáceres y Virtudes necessitava de sucesso no exorcismo de Sierva María: “‘Com toda razão, disse o bispo. ‘O caso da menina, com sucesso, pode ser o impulso que nos falta’”¹⁹. Sendo assim, nenhuma explicação médica poderia desmentir sua opinião.

Em *Métis – As astúcias da inteligência*, do historiador e antropólogo francês Jean-Pierre Vernant e do historiador belga Marcel Détienne, a astúcia é apresentada como *métis*:

¹⁶ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, pp. 100-01.

¹⁷ HUIZINGA. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, p. 28.

¹⁸ *Ibidem*, p. 30.

¹⁹ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, p. 90.

A *métis* é uma forma de pensamento, um modo de conhecer; ela implica um conjunto complexo, mas muito coerente, de atitudes mentais, de comportamentos de intelectuais que combinam o faro, a sagacidade, a previsão, a sutileza de espírito, o fingimento, o desembaraço, a atenção vigilante, o senso de oportunidade, habilidades diversas, uma experiência longamente adquirida; ela se aplica a realidades fugazes, móveis, desconcertantes e ambíguas, que não se prestam nem à medida precisa, nem ao cálculo exato, nem ao raciocínio rigoroso.²⁰

Como já havíamos dito anteriormente, Sierva María possuía um comportamento no Convento que indicava o fingimento como proteção. Não só ela, mas sua mãe, Bernarda Cabrera, também era muito astuciosa. No caso da mãe, a astúcia estava presente na forma como lidava com a venda da farinha, com a qual contrabandeava escravos. Ambas não conseguem manter a astúcia por muito tempo. Sierva María perde para os maus tratos do exorcismo e Bernarda Cabrera perde para o cacau fermentado. O comportamento de Sierva María, astucioso entre as paredes do Convento, nos parece uma tática de sobrevivência. Ela precisava assustar para sobreviver. Se ela chegasse ao Convento vulnerável, teria sido presa fácil, além de vir a morrer de tristeza e/ou solidão. Quando ainda vivia na casa de seus pais, sua astúcia era justificada como forma de se aproximar da mãe e ser notada por ela.

Sierva María era tratada no Convento como uma possessa, e como nenhuma explicação era suficiente para provar à abadessa de que não havia possessão, a menina passa a se comportar nesse espaço como uma endemoniada de fato. Assim ela se protegia, pois as Clarissas do Convento, mesmo curiosas, tinham medo dela:

Em toda situação de confronto ou de competição – estejamos nós nas garras de um homem, um animal ou uma força natural – o sucesso pode ser obtido por duas vias. Ou por uma superioridade de “força” no domínio onde a luta se desenrola, o mais forte vencendo; ou pela utilização de procedimentos de uma outra ordem, cujo efeito é precisamente falsear os resultados da prova a fazer triunfar aquele que, com certeza, era considerado derrotado (inferior).²¹

Era, realmente, muito necessário que a personagem usasse de astúcia para sobreviver no Convento de Santa Clara. Afinal, ela era apenas uma criança contra todo o poder eclesiástico de sua cidade. O exercício da astúcia assim se define em Détienne e Vernant:

²⁰ DÉTIENNE e VERNANT. *Métis: as astúcias da inteligência*, p. 11.

²¹ DÉTIENNE e VERNANT. *Métis: as astúcias da inteligência*, p. 19.

Por certos aspectos, a *métis* orienta-se para o lado da astúcia desleal, da mentira pérfida, da traição, armas desprezíveis das mulheres e dos covardes. Mas, por outros, ela aparece mais preciosa que a força; ela é de certa forma a arma absoluta, a única que tem poder de assegurar, em toda circunstância e quaisquer que sejam as condições da luta, a vitória e a dominação do outro.²²

Sierva María finge, engana, trapaceia com todos no Convento para poder se defender dos maus tratos que sofre por ser considerada possessa:

A *métis* é uma potência de astúcia e de engano. Ela age por disfarce. Para ludibriar sua vítima, ela toma emprestada uma forma que mascara, em lugar de revelar seu ser verdadeiro. Nela a aparência e a realidade desdobradas opõem-se como duas formas contrárias, produzindo um efeito de ilusão, *apáte*, que induz o adversário ao erro e deixa-o, em face de sua derrota, tão ofuscado quanto diante dos sortilégios de um mágico.²³

Só restava a Sierva María, portanto, se fazer de possessa para assustar a todos e, quem sabe, ganhar tempo: “A astúcia, *dolos*, as vantagens, *kérde*, e a habilidade de apreender a ocasião, *kairós*, dão ao mais fraco os meios de triunfar sobre o mais forte, ao menor de ganhar do maior”²⁴. Sierva María era silenciosa, assustava a mãe antes mesmo da raiva. Ela aprendera com Dominga de Adviento a passar entre os cristãos sem ser vista nem sentida:

Lo atormentaba la culpa de haberla abandonado a su suerte en el patio de los esclavos. A eso atribuía sus silencios, que podían durar meses; las explosiones de violencia irracional, la astucia con que se burlaba de la madre colgándoles a los gatos el cencerro que ella le ponía en el puño. La mayor dificultad para conocerla era su vicio de mentir por placer. / “Como los negros”, dijo Delaura. / “Los negros nos mienten a nosotros, pero no entre ellos”, dijo el marqués.²⁵

A passagem citada se dá em uma conversa entre o pai de Sierva María e o padre Delaura, onde podemos ver que a astúcia da personagem podia ser notada por algumas pessoas de sua convivência. Détienne e Vernant escrevem sobre a necessidade de ser silencioso e estar sempre à escuta para ser invisível. Dessa forma, Sierva María podia passar entre os cristãos sem ser vista nem sentida, como um ser imaterial. As

²² Ibidem, pp. 10-20.

²³ Ibidem, p. 29.

²⁴ Ibidem, p. 31.

²⁵ MÁRQUEZ. *Del amor y otros demonios*, p. 128.

armas para se conquistar isso, segundo os dois historiadores, são a astúcia, o engano e o ataque de surpresa.

Bibliografia:

DÉTIENNE, Marcel, VERNANT, Jean-Pierre. *Métis: as astúcias da inteligência*. Tradução de Filomena Hirata. São Paulo: Odysseus Editora, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva / Editora da USP, 1971.

MÁRQUEZ, Gabriel García. *Del amor y otros demonios*. 11 ed. Buenos Aires: De bolsillo, 2007.

PALENCIA-ROTH, Michael. *Del amor y otros demonios: tragedia inquisitorial, beatificación africana*. In: *Apuntes sobre literatura colombiana*, comp. Carmenza Kline. Bogotá: Ceiba Editores, 1997. Disponível em

http://javeriana.edu.co/narrativa_colombiana/contenido/bibliograf/kline/intro.htm

Consultado em 22/04/2013

TEDIO, Guillermo. *Del amor y otros demonios o las erosiones del discurso inquisitorial*. In: *Espéculo*. Revista de estudios literarios. Universidade Complutense de Madrid, 2005. Disponível em <http://www.ucm.es/info/especulo/numero29/delamor.html>

Consultado em 22/04/2013

STEENMEIJER, Maarten. El dolor fantasma de Gabriel García Márquez. In: *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*. Birmingham 1995. Tomo VII, Estudios Hispanoamericanos II, ed. Patricia Odber de Baubeta. Birmingham: Department of Spanish Studies, University of Birmingham, 281-286, 1998.