

# NÃO ESQUECER

DO NOT FORGET

Márcio Araújo de Melo

UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS/BRASIL

## Resumo

Este artigo discute a memória em um momento específico de *Cem anos de Solidão* de Gabriel Garcia Marques. Momento esse que narra a peste da insônia e seus desdobramentos, sobretudo o esquecimento. Ele discute três modos de preservar a memória. O primeiro é a partir do decalque em que os moradores de Macondo vão etiquetando os objetos e animais com seus nomes, funções e sentimentos, numa tentativa de preservar seus usos práticos. O segundo é o da leitura das cartas de baralho, em que Pilar Ternera lê, de modo vago, o passado. Têm-se modos de inventar uma memória. O último é o “dicionário giratório”, uma máquina que traria os conhecimentos elementares para que os cidadãos de Macondo pudessem, brevemente, acessar.

**Palavras-Chave:** *Cem anos de solidão*; memória; esquecimento

## Resumen

Este artículo discute la memoria en un momento específico de *Cien años de soledad* de Gabriel García Marques. Momento ese en que se narra la peste del insomnio y sus desdoblamiento, sobre todo el olvido. Él discute tres modos de preservar la memoria. El primero es a partir de las etiquetas que los moradores de Macondo van etiquetando los objetos y animales con sus nombres, funciones y sentimientos, en un intento de preservar sus usos prácticos. El segundo es el de la lectura de las cartas de baraja, en que Pilar Ternera lee, de modo vago, el pasado. Se tienen modos de inventar una memoria. El último es el “diccionario giratorio”, una máquina que traería los conocimientos elementales para que los ciudadanos de Macondo pudieran, brevemente, acceder.

**Palabras clave:** Cien años de soledad; memoria; olvido

## Abstract

This article discusses memory at a specific moment of *One Hundred Years of Solitude* by Gabriel Garcia Marques. Moment that tells the plague of insomnia and its unfolding, above all the forgetfulness. It discusses three modes to preserve memory. The first is from the decal in that the residents of Macondo go labeling objects and animals with their names, functions and

feelings, in an attempt to preserve their practical uses. The second is the reading of the playing cards, in that Pilar Ternera reads, vaguely, the past. It has been modes of inventing a memory. The latter is the “rotary dictionary,” a machine that would bring elemental knowledge so that the citizens of Macondo could, briefly, to access.

**Keywords:** One hundred years of solitude; memory; forgetfulness

## Iniciar

Esse artigo não tem a preocupação de teorizar a memória, ainda que toque em algumas questões relativas a essa possibilidade, sobretudo se pensada a partir da construção de sua invenção. Ele procura discutir sobre um momento específico de *Cem anos de solidão*, de Gabriel Garcia Marques: “a peste da insônia”. Falar sobre uma obra tão lida e admirada é, de primeira mão, um desafio. Anuncia-se de imediato que li esse romance apenas uma vez, o que efetivamente me faz um péssimo leitor, um leitor desatento que comete os esquecimentos de leitura. Assumo que folheando minha edição de *Cem anos de solidão* não encontrei nem um rabisco, um sublinhado, uma anotação, um marcador de página perdido. Algo que proclamasse um protocolo de leitura. Seria como se nunca tivesse tocado nele, como se ele fosse um dos vários livros que há na biblioteca: “aqueles que compramos e deixamos para ler depois”. O que me motivou a escrever sobre essa “doença da insônia” foi exatamente, seu desdobramento: a luta contra o esquecimento. É da memória de minha leitura, bem como de meus esquecimentos que se compõe esse artigo sobre a narrativa de Garcia Marques.

## Decalcar

Início contando isso porque é da experiência de esquecimento e de leitura, de rabiscos, anotações e de marcadores de página e de decalques que quero falar. Melhor dizendo, quero falar de um momento específico que compõe poucas páginas do romance de Gabriel Garcia Marques, podendo passar quase despercebido em uma leitura desatenta. Esse momento está no segundo capítulo. Ele narra sobre uma peste que acometeu Macondo, na qual ninguém na cidade poderia dormir. Foi denominada de a peste da insônia. Apesar de a doença ser praticamente contida (não se espalhando, dada à proibição de que todo estrangeiro tinha que se submeter: não comer ou beber no povoado) e do fato de a população viver razoavelmente com ela (o fato de a ausência de sono não causar cansaço), há um desdobramento da doença que ameaça todos: o esquecimento. A índia Visitación, que conhecia a peste, “explicou a eles que o mais terrível da enfermidade da insônia não era a impossibilidade de dormir, pois o corpo não sentia cansaço algum, mas sua inexorável evolução rumo a uma manifestação mais crítica: o esquecimento” (GARCIA MARQUES, 2009, p.85).

De uma doença sobre a outra, “Rebeca [que] era tão rebelde e tão forte, apesar de seu raquitismo”, será a primeira a manifestá-la. “Certa noite, na época em que Rebeca curou-se

do vício de comer terra e foi levada para dormir no quarto das outras crianças”, Visitación “viu Rebeca na cadeirinha de balanço, chupando o dedo e com olhos alumbrados como um gato na escuridão, Visitación reconheceu naqueles olhos o sintoma da doença” (GARCIA MARQUES, 2009, p.85). Como se vê, os sintomas ocorrem em uma personagem que vive sempre no entremeio da força e da fragilidade, livre de comer terra, ela apresentará olhos de insônia, em seguida. A peste – que poderia ser vislumbrada em possibilidade de melhor aproveitamento do tempo – acaba por se revelar, como no desdobrar das doenças de Rebeca (uma doença sobre a outra), em algo terrível, constituindo-se em uma ameaça maior.

Foi Aureliano quem concebeu a fórmula que haveria de defendê-los durante vários meses das evasões da memória. Descobriu-a por acaso. Insone experiente, por ter sido um dos primeiros, havia aprendido à perfeição a arte da ourivesaria. Um dia estava buscando a pequena bigorna que utilizava para laminar os metais, e não lembrou o nome dela. Seu pai disse a ele: ‘bigorna’. Aureliano escreveu o nome num papel que grudou com goma arábica na base da bigorninha: *bigorna*. Assim, teve a certeza de não esquecê-lo no futuro (GARCIA MARQUES, 2009, p.88).

A peste da insônia não provoca cansaço no corpo, mas o esquecimento. Esse esquecimento vai atingir algo extremamente importante para Aureliano, uma das ferramentas de seu trabalho: a “bigorna”. Pode-se dizer, então, que esse esquecimento estaria ameaçando aquilo que é prático, vital e cotidiano. A receita parece simples para resolver o problema: um decalque anunciando o nome do objeto. Um nome instituído e escrito do objeto salvaria os moradores de Macondo do esquecimento das coisas. Todas as coisas passam a ser nomeadas: “com tinta marcou cada coisa com seu nome: *mesa, cadeira, relógio, porta, parede, cama, caçarola*. [José Arcádio] foi até o curral e marcou os animais e as plantas: *vaca, bode, porco, galinha, aipim, inhame, banana*” (GARCIA MARQUES, 2009, p. 89).

A ação de nomear as coisas em si, ainda que pelo mesmo nome delas, produz uma espécie de apropriação dos objetos por José Arcádio. Aquele nome dado e registrado se tornaria não o nome em si, fundado e modificado em uma diacronia pelo coletivo. Ele seria “outro nome” da mesma coisa, ainda que fosse um dos nomes anterior, que o nomeador escolheu para decalcar o objeto. A existência desse registro de Arcádio solidifica o nome, impedindo, pelo menos em hipótese, de alterações possíveis. Ou seja, ele constrói outra forma de abstrair e nomear os objetos, mesmo que o nome etiquetado seja um dos nomes instituídos historicamente.

Esse decalcar as coisas faz com que elas tenham um só nome, de um só nomeador, no caso José Arcádio, a partir da invenção de Aureliano. Arcádio, como um novo Adão, passa a atribuir aos objetos seu nome, o nome já dado, porém deslocará para si a ação nomeadora, ação essa que foi histórica, coletiva e complexa. Das várias possibilidades de escolhas, os objetos passam, a partir desse instante, a possuir único referencial e enunciador. Fossilizados no decalque, eles são reduzidos a um sentido único. Das inúmeras possibilidades dizer sobre o objeto, um signo passa a imperar pelo decalque. A escrita – restrita ao espaço e ao emprego da

nomeação – funciona como capacidade de memorizar o que a coisa é, mesmo que parte dela.

A peste do esquecimento ameaça algo maior que o nome das coisas, aquilo para o qual elas foram feitas, suas utilidades, tanto que – na disposição para lutar contra o esquecimento – José Arcádio anota no letreiro que está pendurado na vaca: “*Esta é a vaca, e deve ser ordenhada todas as manhãs para que produza leite, e o leite deve ser fervido para ser misturado com o café e fazer café com leite*”(GARCIA MARQUES, 2009, p. 89). Como na nomeação dos objetos, a utilidade das coisas passa a ser a instituída e rotulada nela, ainda que essa utilidade já tenha sido instituída num dado momento. Agora o nomeador funda o uso prático das coisas, centrando-as em um espaço restrito ao gosto e ao uso específico. A vaca é reduzida a ordenha, produtora de leite que deve ser, necessariamente, misturado com o café. Todas as outras possibilidades de uso da vaca, do leite e do café são excluídas e, em hipótese, correm o risco de serem esquecidas.

Essa imensa enciclopédia de informações comporia a tessitura da existência das pessoas, de seus objetos e de seus usos. O que salvaria a existência das coisas e suas funções não seria sua essência em si (coisa e utilidade), mas a escrita e a leitura, que determinariam o que elas são e para o que servem. A advertência do narrador parece apontar para essa situação: “E assim continuaram vivendo numa realidade escorregadia, momentaneamente capturada pelas palavras, mas que fugiria sem remédio quando fosse esquecido o valor da letra escrita” (GARCIA MARQUES, 2009, p. 89).

Pode-se dizer que em *Cem anos de solidão* – de modo contrário ao que foi anunciado por Sócrates, em *Fédon* –, a escrita é a garantia da memória, estando ela em favor de sua manutenção, pelo menos enquanto houver “o valor da letra escrita”. Dito assim, ela funcionaria como a última trincheira contra o esquecimento. No artifício de decalcar os objetos e dar seus usos, catalogando-os em série para assegurar a memória, a escrita produz a existências das coisas e lhe atribui função. Operação impositiva de um nomeador dono da capacidade de nomear e, por isso mesmo, capaz de dizer o que são e para que servem os objetos do mundo.

É possível, pelo menos, apontar dois momentos sobre essa narrativa. O primeiro diz respeito à memória coletiva, a troca de experiência que é transmitida. Pois se Aureliano não lembra o nome do objeto que está a sua frente, cabe a seu pai, José Arcádio, lhe auxiliar. Ele anuncia o nome bigorna. Como fundador e detentor da memória de Macondo, José Arcádio não pode correr o risco de perder a memória, a história e cultura do lugar. Ela se faz por decalques, mas antes pela troca de informações orais e por experiências. Essa transmissão está na base do processo da memória, como se vê ela é o dispositivo que obriga a escrita e, por outro lado, advém dela. Não esquecer “o valor da letra” é fundamental para ambas.

O segundo momento é a respeito desse valor da leitura e da escrita que transpõe na ordem do tempo históricos conhecimentos e saberes acerca do mundo e do humano. A técnica da leitura e da escrita cria uma possível e infinita rede de dizer sobre tais coisas. Citando o

romance: “Na entrada do caminho do pantanal tinha sido colocado um anúncio que dizia *Macondo*, e outro maior na rua central que dizia *Deus existe* (GARCIA MARQUES, 2009, p. 89). Em todas as casas tinham sido escritas palavras para memorizar os objetos e os sentimentos”. O esquecimento da palavra, do valor da letra, conforme diz o narrador, é o fim (sem remédio) do conhecer e, por extensão, do existir do que há como representação da coisa, de seu uso e sentimento. A palavra (escrita e depois lida) é a resistência contra o esquecimento e, finalmente, a coisa em si representada. Sem a palavra não há o sentimento nomeado, não há Deus, não há Macondo, e, por extensão, não haveria *Cem anos de solidão*, nem literatura.

### **Embaralhar**

Pode-se dizer que a oralidade e a escrita são modos complementares de manter a memória. Exercendo a função de antídotos diante do esquecimento, constituindo-se como formas de criar a história e de preservar a natureza humana. Dada a dificuldade de manter o sistema de decalques, porque necessita de uma enorme vigilância, os moradores de Macondo constroem outras possibilidades de lutar contra o esquecimento. Ligados ao mundo da invenção, passam a construir modos menos precisos para preservar a memória, produzindo uma realidade inventada capaz de preencher as possíveis lacunas do esquecimento. Assim, o existir para a lembrança, que poderá assegurar a memória, fica muito além do decalque e da experiência dos mais velhos. Esse não sucumbir ao esquecimento requer articulações mais refinadas, pelo menos do ponto de vista da criação.

O sistema exigia tamanha vigilância e tanta fortaleza moral que muitos sucumbiram ao feitiço de uma realidade imaginária, inventada por eles mesmos, que acabou sendo menos prática, porém mais reconfortante. Ternera foi quem mais contribuiu para popularizar essa mistificação, quando concebeu o artifício de ler o passado nas cartas do baralho, da mesma forma que antes lia o futuro. Através desse recurso os insones começaram a viver num mundo construído pelas alternativas incertas das cartas, onde o pai era lembrado apenas como se fosse o homem moreno que havia chegado em princípio de abril. (GARCIA MARQUES, 2009, p. 89)

De imediato é interessante pensar como o narrador apresenta a “realidade imaginária” –a qual os moradores de Macondo utilizam como forma preservar a memória –, ela seria um modo de aceitar o feitiço, de construir invenções “menos práticas, porém mais reconfortante”. Essa invenção perde em relação à praticidade, como possibilidade de uso das ferramentas e seres para o trabalho, visto que a produção e catalogação de objetos e suas utilidades parecem ser mais eficazes. A realidade imaginária, então, não garante essa *veracidade*. Porém ela abre possibilidade para algo que estava longe de uma expectativa metódica, porque reconforta aqueles que a produzem ou que a escutam.

Criar uma realidade imaginária é fraquejar diante da catalogação, é como estar enfeitado por algo que não se deveria existir, no entanto ela é mais reconfortável. Ela

desarticula a nomeação e a função das coisas, talvez nessa nova formatação a bigorna e a vaca, por exemplos, se constituam de nomes e funções não atribuídas anteriormente, muito menos manteriam a continuidade desse nome e de sua utilidade. Esse processo é mistificado, porque produz aberturas, espaços que estão possíveis de preenchimento. A memória estaria não fossilizada no tripé: nome, uso e sentimento, mas na invenção do passado.

Ternera é capaz de ler o passado através das cartas de baralho, de construir uma memória vaga, mas sobretudo, reconfortante. Ao abrir espaço para uma compreensão que está longe da praticidade, porém recoberta de possibilidades, essa personagem se torna metáfora da leitura literária e do leitor subjetivo. Preencher espaços vazios da memória – não por colagem que determina o nome e a função do objeto, que elimina suas possíveis transformações históricas –, mas por preenchimentos daquilo que lhe está além, transbordando o uso imediato. Não há, nos modos de ler e de construir leitura de Ternera, algo como “A vaca é para ser ordenhada todo dia e o leite misturado com o café”. Não há determinação, mas o contrário. Sua leitura é imprecisa, não se sabe data, não se sabe nome, não há detalhe da fisionomia do pai, ele seria “o homem moreno que havia chegado em princípio de abril”.

A narrativa imaginária se populariza porque “os insones começaram a viver num mundo construído pelas alternativas incertas das cartas”. A leitura dessas cartas põe em jogo, pelo menos, dois lances. O primeiro é Ternera como interprete e narradora do passado. Ela constrói – a partir dos indícios que as cartas apresentam em seu ir e vir no ato de embaralhar – uma história. Digamos em outras palavras: uma história que vai sendo enredada a cada carta descoberta e interpretada. Nesse ponto ela dialoga com “O castelo dos destinos cruzados” de Italo Calvino (1991).

*Presos* em um castelo em que todos perderam a capacidade de falar, as personagens vão narrando suas histórias a partir de uma sequência de cartas do tarô, que vão postando sobre a mesa. Numa construção em que os signos se materializam nas imagens das cartas e por elas vão se tecendo em narrativas. Logo nas primeiras páginas do texto de Calvino, há os protocolos de leitura, indicando aos leitores (o leitor-personagem e o leitor que lê a narrativa de Calvino) o modo de ler:

Começamos a espalhar as cartas sobre a mesa, descobertas, como para aprender a reconhecê-las e dar-lhes o devido valor nos jogos, ou o verdadeiro significado na leitura do destino. Contudo, não parecia que qualquer um de nós tivéssemos vontade de iniciar uma partida, e menos ainda de se pôr a interrogar o futuro, dado que os nossos futuros pareciam indefinidos, suspensos numa viagem que não havia terminado nem estava para terminar. Era algo diverso que víamos naquele tarô, algo que não nos deixava já agora afastar os olhos das telas daquele mosaico. (CALVINO, 1991, p. 13-14)

Como em *Cem anos de solidão*, não há possibilidade de ler o futuro, as narrativas desses baralhos inventam o passado, abrindo-se a cada novo lance a uma combinação de memórias possíveis. O baralho, o embaralhar e o dar as cartas são, por assim dizer, modos de

apresentar e reconfigurar a narrativa pela voz do narrador. Tanto Ternera quanto o anfitrião do castelo produzem, a partir desses acontecimentos que solidificam nas imagens, sentidos que serão criados pela sequência e arquitetura das cartas sobre a mesa, dando a esses observadores a possibilidade de agirem sobre a narrativa e sobre o passado. O postar das cartas acaba inventando uma memória aceita, “o verdadeiro significado na leitura do destino”, como anunciado na narrativa de Calvino.

Nesse ponto se pode dizer que se está no segundo lance do jogo narrativo, em que a voz do interpretante passa a ser escutada. Como num espelhamento, ele (leitor que observa a carta) produzirá a história, criando a memória vista no desdobrar das articulações do baralho. Tem-se, então, aquele que lê inventando seu passado com os fragmentos de narrativas, ou, para usar uma expressão do romance de Garcia Marques, aquele que monta uma “realidade imaginária”. Está-se efetivamente no campo do leitor literário, no lugar do participante que produz as ações do narrar.

Na narrativa de Calvino essa presença também é importante. O diálogo entre narrador e o observador das cartas do tarô se compõe sobre a voz do segundo, que procura decifrar a partir da sequência apresentada para ele. A narrativa existe porque esse interpretante a constitui ao inventar modos de ela existir.

Apresentando-se a nós sob a figura do *Cavaleiro de Copas* – um jovem rosado e louro que ostenta um manto radiante de bordados em formas de sóis, e apresenta com a mão estendida uma oferenda à maneira dos Reis Magos –, o nosso comensal queria provavelmente informar-nos sua condição de abastança, sua inclinação ao luxo e a prodigalidade, mas igualmente – por montar-se a cavalo – um certo espírito de aventura, embora movido – assim julguei observando todos aqueles bordados que iam até a gualdrapa do corcel – mais pelo desejo de ostentação que por uma verdadeira vocação cavalheiresca. (CALVINO, 1991, p. 17)

A subjetividade da leitura é reproduzida pela experiência do leitor, no ato da própria leitura, que é marcado por oscilações e dúvidas, como se nota em: “queria provavelmente informar-nos” e “assim julguei observando”. Há nessas falas clareza que o ato da leitura é mais que interpretativo, ele é uma ação do sujeito sobre o texto em um processo de condução e de escolha de sentidos, ainda que muitas vezes inconsciente. A partir de suas observações da carta de tarô, ele compõe um modo de dizer e narrar sobre aquele que a coloca sobre a mesa. Esse modo de ler se aproxima da ação do leitor sobre o texto vista por Gérard Langlade (2013, p.25) como uma experiência do sujeito que constrói singularidade sobre a obra.

Assim, por mais presentes e ativos que sejam, em toda experiência de leitura literária, os distúrbios, as emoções, os devaneios, as associações de ideias ou mesmo vinculações espontâneas, que têm suas raízes na personalidade profunda, nas recordações literárias ou lembranças de momentos vividos do indivíduo que lê.

Narrador e leitor estão correlacionados por esse texto-carta, embaralhado e rearticulado por todos os movimentos interpretativos. Ele produz uma memória, gerando um imaginário

que oscila, que rasura as certezas, impondo novas possibilidades de existirdesses sujeitos. São sujeitos que sobrevivem das “incertezas das cartas”, na construção de narrativas que são articuladas para além do decalque dos objetos e de suas funções.

## Inventar

Essa elaboração de um passado é reconfortante, porque possibilita a configuração de outras margens que estão para além da verdade, da nomeação, da função das coisas e dos sentimentos. Na disposição das cartas Ternera e no modo de compreensão do leitor/observador, o objeto bigorna, a fruta banana, a cidade Macondo, ou, mesmo, “Deus existe”, oscilam, perdendo seu uso prático e sua absoluta verdade. Poder-se-ia arriscar que há o nascimento da literatura. Ou, por outro detalhamento, nascem o texto literário, o autor, o narrador e o leitor, bem como os modos que cada um se correlaciona à literatura.

Pode-se dizer que o conhecimento, como antídoto contra o esquecimento e como forma de recuperar aquilo que se perdeu na memória, é produto de catálogos, informações, usos e práticas (algo próximo a uma enciclopédia informativa ou ao *google*), todavia advém de outra fonte: da realidade imaginária. A memória, que está conectada ao existir do sujeito, não estaria ligada apenas a um saber fixo, duro, mas também a formas imaginativas e as invenções. Lembrar e esquecer estão na ordem das criações, quer de catálogos, quer de narrativas.

Desconfiado do uso das cartas para construir uma realidade imaginária e com ela manter a memória, José Arcádio procura criar a máquina da memória.

O artefato se baseava na possibilidade de repassar, todas as manhãs e do princípio até o final, a totalidade dos conhecimentos adquiridos ao longo da vida. Imaginava-o como um dicionário giratório que um indivíduo situado no eixo pudesse operar através de uma manivela, de maneira tal que em poucas horas passassem diante de seus olhos as noções mais necessárias para viver. Havia conseguido escrever cerca de catorze mil fichas quando apareceu pelo caminho do pantanal um ancião estrambótico com a sineta triste dos que conseguiam dormir. (GARCIA MARQUES, 2009, p. 90)

A máquina da memória parece ser um desdobramento do processo de catalogação. Ao invés de decalcar todas as coisas, com seu nome, funções e sentimento, Arcádio constrói uma espécie de “dicionário giratório”. Algo semelhante, na função e na grandeza do trabalho, daquilo que Jorge Luís Borges criou em sua narrativa: *O Aleph*. “Um Aleph é um dos pontos do espaço que contém todos os pontos”; um *objeto* síntese do mundo que precisa ser retocado a todo momento. Algo que conteria todas as coisas idênticas as do mundo, que por isso precisa ser refeito a todo momento.

O Aleph? – repeti. – Sim, o lugar onde estão, sem se confundirem, todos os lugares do orbe, vistos de todos os ângulos. A ninguém revelei minha descoberta, mas voltei. O menino não podia compreender que lhe fosse concedido esse privilégio para que

o homem burilasse o poema! Zunino e Zungri não me despojarão, não e mil vezes não. De código na mão, o doutor Zunni provará que é inalienável o meu Aleph. Procurei raciocinar. (BORGES, 2002, p. 104)

O Aleph seria uma espécie de micromundo idêntico ao mundo real, que *ad infinitum* precisa ser reconstituído. Tal objeto daria acesso a memória de “todos os lugares do orbe”, algo que possibilitaria visualizar “de todos os ângulos” o mundo em síntese. O artefato de Arcádio – menos pretencioso do que o aleph de Borges – proporcionaria ao seu leitor, em poucas horas, passar “diante de seus olhos as noções mais necessárias para viver”. Mas da mesma forma que ele, precisaria ser reescrito, ainda que com menos intensidade. A medida que a complexidade do esquecimento e das coisas em si amplia essa enciclopédia mecânica precisa ser alterada.

A luta contra o esquecimento é a construção de um *monumento* que produz saber sintetizado. O dicionário giratório é frutodessa síntese que diz como se deve ler e, por extensão, conduzir a vida. A cultura girando para o leitor, que lhe informa noções básicas para viver. Ao amanhecer se pode consultar a totalidade de conhecimentos acumulados. Da mesma forma que o decalque e as cartas embaralhadas, esse artefato obriga ao leitor fazer escolhas, optar pelo movimento giratório. São escolhas que parte de um produtor e reconstrutor do artefato que diz o que são as noções básicas para a vida, bem como de seu usuário que movimenta as oscilações da manivela.

Esse dicionário rotativo seria útil aos acometidos pela doença do esquecimento, na mesma proporção que se utiliza o vídeo no filme “Como se fosse a primeira vez”, direção de Peter Segal, de 2004. Nele Lucy Whitmore – que sofreu um acidente que lhe deixou como a seqüela do esquecimento – assisti a um vídeo, logo quando acorda, para que rapidamente todas as coisas, que ela não registrou na memória, possam retornar ou passar a existir. Os elementos básicos para viver um casamento que não se lembra ou ser mãe de filho que não existe em sua memória podem existir a partir de um artifício visual que precisa ser sempre atualizado. Há um operador que articula, dia após dia, a memória do sujeito. A atualização da memória é possível a partir das escolhas de um sujeito que opta por dizer quais são os conhecimentos que o outro deve adquirir. O esquecimento funciona, nesse ponto, como necessário à memória.

A questão central para a máquina do tempo de Arcádio, o alephborgiano e o vídeo Henry Roth (o marido de Lucy) é a mesma: sempre há a necessidade de haver reconfiguração, pois o mundo vai se transformando. A necessidade de atualização é a luta cotidiana contra o esquecimento.

## **Finalizar**

Dicionário, enciclopédia, vídeo, pintura, literatura, internet, arquivos de dados, todas as formas de registros individual e coletivo são uma tentativa humana de lutar contra

o esquecimento. Das formas mais básicas para as formas mais complexas, passando pelas formas mais simples às mais sofisticadas e, por fim, pelas formas mais exatas das coisas e suas funções às formas mais inventadas da realidade, são os modos de construir uma memória humana. O esforço de registrar, nas suas inúmeras possibilidades as coisas, suas funções, os sentimentos e as histórias do passado, é uma eterna luta para que a doença do esquecimento não nos acometa. E, por outro lado, esse esforço é também para que o sujeito não caia no esquecimento da história. Em *Cem anos de solidão* a solução para a doença da insônia e, conseqüentemente para o esquecimento, vem da farmacologia cigana. Melquiades

Abriu a maleta entulhada de objetos indecifráveis e do meio deles tirou uma maletinha com muitos frascos. Deu de beber a José Arcádio Buendía uma substância de cor suave, e fez-se a luz em sua memória. Seus olhos se umedeceram de pranto antes de ver-se a si mesmo num sala absurda onde os objetos estavam etiquetados, e antes de se envergonhar das solenes bobagens escritas nas paredes, e antes até de reconhecer o recém-chegado num deslumbrante esplendor de alegria. (GARCIA MARQUES, 2009, p. 90)

Se não há medicamento que nos garanta uma eterna memória, também não há necessidade de que etiquetemos todas as coisas com seus nomes e funções, numa eterna paranoia do fim da memória. A luta contra o esquecimento – gloriosa e inglória ao mesmo tempo – é construída de muitas faces. É dela e com ela que passamos a vida tentando lembrar e esquecer as coisas, suas funções, sentimentos e narrativas.

Como possibilidade de concluir este artigo, traz-se um trecho do começo de *Cem anos de Solidão*, que marca o nascimento da aldeia Macondo. Logo na primeira página o vilarejo é descrito e com ele o início da necessidade de dar nome as coisas.

Macondo era então uma aldeia de vinte casas de pau a pique e telhados de sapé construídas na beira de um rio de águas diáfanas que se precipitavam por um leito de pedras polidas, brancas e enormes como ovos pré-históricos. O mundo era tão recente que muitas coisas careciam de nomes, e para mencioná-las era preciso apontar o dedo. (GARCIA MARQUES, 2009, p. 43)

A imagem *paradisiaca* descrita coloca Macondo no nascimento mundo. A natureza que se abre em beleza e as coisas precisam ser nomeadas por referencial e indicação. As coisas existem por si, como materiais, mas não tinham nomes. Dar-lhes nomes é iniciar o processo de abstração e memória. A apropriação das coisas pela nomeação é dominar essa natureza, que se mantém por uma memória e cultura. O esquecimento é a doença que ameaça esse estabelecimento de dominação, o existir

## REFERÊNCIAS

BORGES, Jorge Luis. *O aleph*. Tradução de David Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

CALVINO, Italo. *O castelo dos destinos cruzados*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das letras, 1991.

*COMO SE FOSSE A PRIMEIRA VEZ*. Direção de Peter Segal. Estados Unidos, 2004.

GARCIA MÁRQUEZ, Gabriel. *Cem anos de solidão*. Tradução de Eric Nepomuceno. Rio de Janeiro: 2009.

LANGLADE, Gérard. “O sujeito leiro, autor da singularidade da obra”. In: ROUXEL, Annie, LANGLADE, Gérard, REZENDE, Neide Luzia de (orgs.). *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. São Pulo: Alameda, 2013.

PLATÃO. *Fedron*. Tradução de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.