

a imagem simbólica da sua escrita-vida é a da tela branca sem limites, apenas marcada pela inscrição que, no seu centro, diz ambigualmente: solitário? solidário? É entre estes dois pólos, no ambíguo espaço, vazio ou prenhe de significação, do branco, que se situa a poesia de **Realidade Branca**. Estes limites do branco permitiriam apresentar, numa forma desideologizada, a poesia ao círculo dos seus leitores. Sem moldura.

João Barrento

O LUDISMO CRÍTICO DO ROMANCE «O DELFIM» DE JOSÉ CARDOSO PIRES

O elemento lúdico está na origem de qualquer narrativa que se determine desde o princípio por «divertimento e curiosidade». Tal como ocorre com as narrativas policiais na sua generalidade, também em **O Delfim**¹ a curiosidade configura-se como o móbil duma história, desencadeada a partir doutra (relato do Velho):

«A curiosidade, a terrível curiosidade que leva o ouvinte de lendas e de milagres a aflorar os lugares proibidos, pedía-me que fosse ver a casa sobre a lagoa. Depois duma narrativa tão feroz e tão complicada como a do vendedor de lotaria, nada mais natural do que aproximar-me do cenário da tragédia, contemplar de perto a pousada solitária» (p. 77).

Note-se que o Velho, anunciante dum enigma, está também ligado ao lúdico: é o vendedor de sortes e terminações. Mas o jogo é para este uma forma de sobrevivência. E neste sentido dá-se aqui uma ruptura em relação ao lúdico propriamente dito. O Velho é sobretudo o censor violento: outra ruptura em relação ao lúdico, na medida em que adquire uma conotação ética muito acentuada. Isso não impede que o velho cauteleiro encarne na sua figura uma determinada margem de jogo. Melhor dizendo: o Velho transforma-se no desencadeador dum jogo, constituído pela própria narrativa, realizada sob o signo do «divertimento e curiosidade». A este elemento lúdico (acto da escrita) associam-se outros, correlacionados na teia dum romance que em muitos aspectos se liga à narrativa policial.

Entretanto, dá-se aqui um afastamento em relação à narrativa policial estereotipada (voltada para o consumo de massa), destinada a tornar-se «tranquilizante do cidadão bem instalado», conforme a advertência dirigida a Tomás Manuel pelo personagem-escritor. Ocorre que o personagem-escritor não apenas conta histórias: desmistifica ironicamente a tranquilidade do «autor instalado», a princípio configurado como uma espécie de Capitão Nemo, de Júlio Verne, seguro no meio da tempestade. Em resultado, dá-se mesmo uma correspondência entre o personagem degradado pelo trabalho, representado por Domingos, e o personagem-escritor. A simetria entre estes pode ser encontrada no momento em que Domingos surge «vergado» sobre a folha de papel, na sua difícil «aprendizagem dos estropiados»:

¹ 5.ª edição, Lisboa, Moraes Editores, 1972.

«Mas para lá do caderno e dos signos abreviados que ele contém, eu vejo o resto — um homem que escreve. Distingo-o perfeitamente, vergado, como eu, sobre uma folha de papel, mas mais lento (se é possível) ou lento por razões diferentes, e também de aparó em riste. Sei que está cobrindo números com aplicação; e rectas, e curvas, e sinais vários — exercícios de calligrafia. Com a mesma mão pousa a caneta para pegar no cigarro, com a mesma descansa o cigarro no cinzeiro para tomar a caneta; e essa mão é a esquerda. Domingos, o mestiço, faz a aprendizagem dos estroplados» (pp. 279-280).

Observe-se a correlação estabelecida (no plano do trabalho), e com ela a transgressão da postura evasivista inicialmente anunciada, através do «divertimento e curiosidade» evocados na abertura da obra, no momento em que também se determinam um tempo e um espaço condicionantes do processo da escrita. À roda dum quarto de pensão de caçadores, um escritor debate-se com os fantasmas da insónia. O «lado crítico» contrapõe-se à gratuidade da narrativa. A própria caçada, que implicaria uma actividade lúdica, não se oferece como forma de evasão para o mesmo cidadão confiante nas instituições sociais, tranquilamente a «matar o tempo». A caça transforma-se em problema, e metaforicamente pode ser interpretada como caça ao relato (no processo da escrita), ou caça aos fantasmas dum tempo passado, teimando anacronicamente em subsistir. E nesta caçada movimentam-se todos os representantes dum corpo social, cada um à sua maneira.

Na perseguição efectuada pelo personagem-escritor, objectivando um enfoque mais rigoroso dos personagens e planos espacio-temporais, o leitor será também convidado a mover-se com o escritor: «Continuemos, como naquela manhã, a seguir marido e mulher atravessando o largo» (p. 26).

O exemplo, tomado ao acaso, não é uma raridade. O leitor participa do deslocamento no espaço, no momento em que se pretende descobrir as pistas reveladoras dum enigma aliciante. Também neste sentido se pode evocar a narrativa policial, que comumente utiliza este recurso para captar a atenção do leitor. Desta forma, o leitor participante acaba enredado pela narrativa, tal como o personagem-escritor foi enredado pela narrativa do velho cauteleiro.

Noutro plano, referente às relações sociais, movimentam-se outros caçadores «reais», desencadeando o salto qualitativo no plano histórico, num universo à margem da literatura. Para estes caçadores, o espaço define-se por uma específica visão de mundo e por um tipo determinado de actuação:

«Lagoa, para a gente daqui, quer dizer coração, refúgio da abundância. Odre. Ilha. Ilha de água cercada de terra por todos os lados e por espingardas de lei.

Mas ilha, odre, coroa de fumos ou constelação de aves, é a partir dela que uma comunidade de camponeses-operários² mede o universo; não a partir da fábrica onde trabalha, nem da horta que cultiva nas horas livres» (pp. 129-130).

Desta forma a caça é metaforizada, remetendo para a existência da luta de classes, e para o resultado duma luta que culmina com a colectivização da lagoa pelos Noventa e Oito. Assim, tanto a caça no plano da enunciação como a caça do universo extraliterário de referência se não determinam como actividades essencialmente lúdicas. Cabe lembrar aqui o filósofo Huizinga, através desta sua afirmação: «O que torna séria uma acção é o seu conteúdo moral. Quando o combate possui valor ético ele deixa de ser jogo» (*Homo Ludens*, S. Paulo, Ed. Pers-

² Encontra-se aqui um asterisco, correspondente a uma nota de rodapé, simulando o rigor objectivo do documentário, que ironicamente acaba por autodestruir-se.

pectivas, 1971). Segundo Huizinga, o jogo no sentido estrito é executado num tempo e espaço bem delimitados, por elementos conhecedores das regras do jogo, e este não se determina por interesses imediatos. É uma actividade livre que desperta o prazer. Todas estas características devem surgir simultaneamente na actividade lúdica.

Retomando novamente o romance **O Delfim**, descobre-se uma modalidade especial de jogo, particularmente o executado pelo personagem-escritor, que actua com o seu «lado crítico», não obstante a afirmação inicial, relativa ao «divertimento e curiosidade». Da mesma forma, o Velho-dum-só-Dente jamais seria um jogador na acepção exacta da palavra, na medida em que se configura como o censor violento — veja-se a propósito o acto demoníaco da mutilação dos cães e o seu valor simbólico relacionado com a preservação de determinados valores sociais fortemente arraigados na consciência colectiva.

Na perspectiva do personagem-escritor, o jogo entre o tradicional e o moderno aparece nitidamente à consciência, e escrever é jogar com a realidade, sem que isto elimine a consciência crítica. Para os personagens, o lúdico pode manifestar-se na prática, sem atingir a consciência, definindo-se como forma de alienação da realidade. Observe-se Maria das Mercês:

«De quando em quando, Maria das Mercês tira uma fumaça da longa boquiha, torna a pou-sá-la no cinzeiro e, diante do televisor, recomeça a manobra dos dedos e da lã. Maquinalmente, como as beatas quando desfilam um rosário. O tricot, afirma ela, descontraí ('a pessoa deixa de pensar') mas, aqui para nós, qual a diferença entre o rosário e as agulhas?, pergunto, olhando-a de relance. Mimetismo lúdico, Professor. Tricot para os pobres, ave-marias para o nosso eterno descanso — dois movimentos que descontraem a alma e a angústia» (pp. 73-74).

Saliente-se a partir do exemplo anterior:

a) O lúdico não se apresenta como actividade isolada, mas inclui uma série de elementos correlacionados: o fumo, a televisão (muda), o tricot (relacionado com o rosário). Noutros pontos deve-se lembrar ainda o infalível alcoolismo. Portanto, o lúdico exige aqui toda uma ambiência bem definida, e no centro coloca-se a alienação. As mãos estão alienadas no trabalho, o jogo perde a inocência de que fala Huizinga. Revela-se inconscientemente através do gesto lúdico, um modo específico de actuação dalgum modo comprometido com uma ideologia de classe.

b) O lúdico revela-se em termos de consciência para o personagem-escritor. Ele é o intérprete do gesto gratuito; autodefine-se ironicamente como «Professor», antecipando a resposta do leitor, a propósito da diferença entre o rosário e as agulhas.

Esta consciência penetra no processo de enunciação, e a escrita torna-se um jogo até certo ponto semelhante ao dos redactores dos jornais censurados, sendo neste sentido uma forma de revelar a realidade sem deixar-se prender pela fúria irracional dum sistema opressivo, do qual resulta um televisor mudo e os jornais que «sujam as mãos». Lendo o jornal, o personagem-escritor coloca-se na posição do leitor crítico, que atinge as engrenagens do complexo mecanismo que envolve a sua produção:

«Estendo-me na cama a ler o jornal. Em poucos minutos está visto e deixa-me os dedos sujos de tinta, comprometidos por uma negra baça de chumbo. É o suor, penso; o amargo e penoso suor de umas folhinhas que nasceram de apreensivos redactores e passaram por cadeias sucessivas de repartições, tesouras, adiamentos, sustos, até serem esprimidas nas pesadas rotativas» (p. 149).

Este processo de produção, ligado ao jornal, deve ser correlacionado com o processo da produção do personagem-escritor, e compreende-se aqui a degradação do trabalho, que se configura como um jogo complicado destinado a revelar a realidade, sem se deixar «pegar» pelos inevitáveis censores, responsáveis pela máquina de triturar palavras³.

Não é necessário adiantar muito mais nestas considerações a propósito do ludismo crítico em *O Delfim*, para alcançar o cerne do problema: dá-se na obra uma transgressão da actividade lúdica propriamente dita, na acepção que lhe é dada pelo filósofo Johan Huizinga. O jogo surge logo à partida comprometido pela sua dimensão moral, tanto na perspectiva do personagem-escritor como na actuação dos demais personagens. Para o personagem-escritor a evasão é substituída por uma constante inquietude, contrariamente aos desígnios do «cidadão bem instalado». O tempo da insónia do «senhor escritor» é o tempo duma caçada, e neste jogo perigoso participam todos os personagens, inclusivamente os leitores.

No caso de personagens como o Engenheiro, o Velho cauteleiro, a Dona da Pensão, o Regedor, o Padre Novo, é necessário delimitar as diferentes áreas de jogo, e as diversas modalidades de execução, segundo específicas concepções do mundo. Apenas desta forma se compreende o jogo transfigurado pela realização estética, incapaz de deixar-se conduzir pela arbitrariedade total do gesto e da palavra.

Lisboa, 22/12/76.

Virgínia Maria Gonçalves

³ Veja-se a propósito a «câmara de torturar palavras», no *Dinossauro Excelentíssimo* de José Cardoso Pires, e a trajectória programada para o tratamento censório do fascismo.