

Coordenação de
Margarida Santos Alpalhão,
Carlos Clamote Carreto, Isabel de Barros Dias

O JOGO DO MUNDO



Ficha Técnica

© 2017, IELT - NOVA FCSH

IELT - Instituto de Estudos de Literatura e Tradição

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade NOVA de Lisboa

Título

O Jogo do Mundo

Coordenação

Margarida Santos Alpalhão,
Carlos Clamote Carreto e Isabel de Barros Dias

ISBN 978-989-99761-8-4

Comissão editorial

Pedro Sepúlveda (Coordenação)
Anabela Gonçalves
João Rafael Gomes
Luísa Medeiros
Sara Graça da Silva
Teresa Jorge Ferreira

Revisão

Pedro Sepúlveda
Sara Graça da Silva
Filomena Sousa

Paginação

Paulo A. M. Oliveira

Design da capa

Paulo A. M. Oliveira

Edição

Julho de 2017

O IELT é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia
no âmbito do projeto UID/ELT/00657/2013

Índice

JOGO, IMAGINÁRIO, FICÇÃO	1
«CARA OU COROA» - A VIDA COMO APOSTA EM PASCAL.....	11
O JOGO COMO CONTRA-IMAGEM DA VIDA.....	27
DO JOGO AO IMAGINÁRIO LÚDICO. REFLEXÕES FILOSÓFICO-EDUCACIONAIS.....	49
O JOGO DO MUNDO.....	73
FESTA E JOGO	81
JOGO E IDENTIDADE.....	91
JOGO, POSTULAÇÃO, ENCANTAMENTO	107
ROLETA RUSSA: O DESEJO E O JOGO – LEITURAS DE DOSTOIEVSKY.....	117
OS DANOS DO JOGO: PROBLEMAS DE INTERPRETAÇÃO LITERÁRIA NO LIBRO <i>DEL CORTEGIANO</i>	131
O JOGO NA LITERATURA DE MÁRIO-HENRIQUE LEIRIA.....	145
PERCEVAL, O GRANDE JOGADOR DO REINO DE LOGRES	169
A PERCEÇÃO DO OUTRO. O CONCEITO DA RECIPROCIDADE NA TEORIA DOS JOGOS	187
FERNANDO PESSOA: O JOGO LITERÁRIO DO BARÃO DE TEIVE	197
O JOGO E A CLÍNICA	213
PESSOA JOGAVA XADREZ?	217
O HUMOR COMO PECULIAR JOGO DE LINGUAGEM: MECÂNICA, DESREGRAMENTO E SUBVERSÃO	229
O POTENCIAL DE COMUNICAÇÃO DO DESPORTO	249
ŠĀH MĀT (شاه ماتام). O JOGO DE XADREZ NO AL-ANDALUS E O SEU REFLEXO NA LITERATURA MEDIEVAL.....	269
A RIQUEZA SEMÂNTICA DA PALAVRA JOGO.....	287
O JOGO, O IMAGINÁRIO E OS CHOQUES INTERCULTURAIS: DA IMPRENSA AOS JOGOS DE TABULEIRO DE ESTRATÉGIA.....	299
O JOGO GRACIOSO NAS ÓPERAS DE ALEXANDRE ANTÓNIO DE LIMA	321
SENTADO ESTAVA GAIFEIROS EM TABULEIRO REAL, OS DADOS TINHA NA MÃO E AS CARTAS PARA JOGAR: O MOTIVO DO JOGO NO ROMANCEIRO TRADICIONAL.....	343
O JOGO DUCHAMPIANO	359
GABRIELA LLANSOL, GIORGIO AGAMBEN, E O JOGO.....	373
MATHEMATICAL GAMES.....	399
«O SOLDADO», «BERNAL FRANCÊS» E «A APARIÇÃO»: A CONTAMINAÇÃO DE ROMANCES COMO «JUEGO DE LA CREACIÓN POÉTICA COLECTIVA».....	415
EL JUEGO AMOROSO EN LA NOVELA ROSA ESPAÑOLA FEMENINA DE LOS AÑOS CUARENTA.....	433
EL ARCANO «LA TORRE» EN LA POESÍA DE GUIDO GUINIZZELLI	455
APÉNDICE: TEXTOS	483

JOGO, IMAGINÁRIO, FICÇÃO

Na vida, ao contrário do xadrez, o jogo continua após o xeque-mate.
Isaac Asimov (*Viagem fantástica II: destino cérebro*)

Sendo o domínio do Imaginário um campo, simultaneamente, estável e de «movimento perpétuo» que se configura a partir da aparente dicotomia do texto e da imagem, campo esse onde vários conceitos fundamentais se vão materializando e entrelaçando, e tendo considerado o CEIL (Centro de Estudos sobre o Imaginário Literário), hoje EISI (Grupo de Estudos Interdisciplinares Sobre o Imaginário, do IELT - Instituto de Estudos de Literatura e Tradição), que a noção de jogo, nas suas múltiplas abordagens e perspectivas, carecia de novo olhar, decidiu reabrir a reflexão em torno deste tema.

A escolha do tema nada tem assim de fortuito no âmbito dos estudos sobre o Imaginário. Com efeito, o jogo implica a entrada num tempo fora do tempo, infinitamente reversível, como o símbolo, que desafia agonisticamente a própria morte. Implica também a entrada num espaço perfeitamente circunscrito cuja arquitetura e geometria dinâmicas desafiam as próprias leis da física (pelo menos as da física clássica). Como no Mito, elabora-se sob a forma de uma narrativa simbólica que exorciza o silêncio das origens, esconjura o caos destruidor e recria a Ordem e o Sentido. O jogo incorpora sempre uma visão do mundo. O jogo é uma imagem do mundo. Entrar no jogo implica a «imersão mimética nos universos ficcionais», expressão através da qual Jean-Marie Schaeffer (*Pourquoi la fiction?*¹) caracterizava a dimensão lúdico-cognitiva da literatura ou do conto, o que não significa que o jogo se confunda inteira-

mente com a ficção, o primeiro não existindo sem as regras (tão ou mais simbólicas do que o jogo em si) que ditam o contrato lúdico e circunscrevem claramente a sua práxis. Entre o jogo, como «estrutura dinâmica e polimorfa» (Jorge Crespo, Introdução a *O Espírito do Jogo*,²) e o imaginário enquanto sistema dinâmico de imagens através do qual modelizamos e reconfiguramos incessantemente a nossa relação com o Real, tecem-se, no entanto, subtis e complexas relações de isomorfismo. Seria, de resto, interessante observar até que ponto o processo de desvalorização ética e moral do jogo (com a conhecida viragem epistemológica e antropológica nos séculos XVII e XVIII impulsionada, nomeadamente, pela reflexão matemática em torno dos jogos de sorte ou de azar) não coincide parcialmente com a desvalorização cultural e metafísica da natureza e do estatuto da imagem e da ficção como mediações indispensáveis no acesso ao Real e ao Conhecimento. Através das considerações de Pascal, como das de Leibniz (que via no jogo um dos lugares onde mais livremente se expressa a inteligência humana), as reflexões de Kant (para quem o jogo é emblema da *coincidentia oppositorum* entre a liberdade e a regra, o desejo e a Lei) como as de Schiller (onde a essência do homem se confunde com a prática do jogo), de Heidegger (para quem o jogo surge como um modelo explicativo para a essência do ser e da transcendência) ou, mais recentemente, as de Huizinga, de Eugen Fink ou de Roger Callois, entre muitos outros, vemos o jogo emergir como modelo para pensar ou repensar a complexa dinâmica da vida, dos laços sociais, da comunicação com o Outro e com o Outro-Mundo do sagrado e do Cosmos; como manifestação tangível da ordem cultural e simbólica, património incontornável do *homo sapiens*; como vasto espaço relacional que permite igualmente um diálogo privilegiado entre os vários campos do conhecimento. Um

infinito «jogo dos possíveis», em suma, como dizia há já alguns anos François Jacob a propósito da bricolagem biológica que preside à evolução, na qual está em causa, aqui como na dinâmica do imaginário, uma incansável tentativa para reajustarmos, reequilibrarmos ou reinventarmos a nossa relação com o Outro e com o mundo que nos envolve.

Objeto de estudo da História, da Informática, da Linguística, da Matemática, da Psicanálise, da Sociologia, dos Estudos Literários ou da Antropologia, o jogo emerge, com efeito, como ponto de confluência e de diálogo privilegiado entre as Humanidades e as ciências ditas exatas, eternamente confrontadas com a matemática do acaso, seja ela a que rege o poema mallarmeano ou as infindas combinatórias moleculares que moldam as formas biológicas; eternamente reabilitado e suspeito, o jogo tem sido alvo, ao longo dos séculos, tanto de apaixonados elogios, quanto de veementes condenações. Situado nos limiares entre o pulsional e o racional, o desejo e a lei, o jogo fragmenta ou associa, permitindo pontos de vista gregários ou totalitários, convocando a subtileza de códigos ou a exuberância do espetáculo, funcionando, quer no rigor da regra, quer na facilidade da sugestão. Entre o «símbolo do mundo», como o apresenta Eugen Fink, e o mundo dos símbolos que as artes (iluminura, escultura, arquitetura, cinema, literatura, ...) nos vão legando do jogo, este constitui-se ainda como imagem multifacetada, polifónica, nem sempre exata, frequentemente variável, em termos cognitivos, culturais e pragmáticos.

Na verdade, se o jogo está inevitavelmente presente sempre que se pensa a relação dialética entre liberdade e constrangimento, desejo e imperativo da regra, significação e forma - a forma como significante primeiro que gera e abraça todas as significações - é cer-

tamente porque o jogo (como modelo e metáfora) traduz, na perfeição, a impossível totalização do conhecimento através da própria linguagem. Na sua crítica à noção de Mito em Claude Lévi--Strauss, Jacques Derrida (*L'Écriture et la Différence*) assimilava precisamente o campo da linguagem (enquanto estrutura e signo) ao jogo, espaço «de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini»³ onde cada presença é signo de uma ausência (e vice versa) – «Le jeu est toujours jeu d'absence et de présence»⁴ – e onde o excesso de sentido «La surabondance du signifiant, son caractère supplémentaire»,⁵ aparece como inerente à natureza finita do sistema. É precisamente porque o jogo reside na infinita alternância entre a presença e a ausência, num processo cujas possibilidades combinatórias nunca se esgotam, que o jogo nunca acaba, mesmo quando está sempre prestes a acabar. Recordemos a este respeito as últimas palavras de Aleksei Ivánovitch:

Ganhei e, passados vinte minutos, saí do casino com cento e setenta florins no bolso. É um facto! É o que o último florim pode significar! E o que teria acontecido se, naquele momento, eu tivesse desanimado?
Amanhã, amanhã acabará tudo!⁶

Foi sobre as várias imagens, percepções, abordagens e aplicações do jogo que se pretendeu desenvolver uma reflexão aprofundada. O livro que agora se edita representa o testemunho final, revisto e selecionado, do «Colóquio Multidisciplinar O JOGO», organizado pelo CEIL e coadjuvado pelo IELT, que decorreu de 24 a 26 de Outubro de 2013 na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

A primeira parte deste livro aborda os conceitos de jogo enquanto «posições teóricas sobre a vida e o seu sentido» e a busca de uma

«ordem universal», tal como é expresso, quer no contributo de Helder Godinho, quer no de Álvaro Almeida, por outras palavras, mas com idêntico objetivo. No caso de Helder Godinho, as reflexões desenvolvem-se em torno da função simbólica do jogo e da sua interação com o Ser Humano e com o Mundo que o rodeia, enquanto que o texto de Álvaro Almeida parte do pensamento de Pascal e do seu entendimento da vida como jogo para seguidamente desenvolver considerações sobre a(s) função(ões) do jogo, a sua relação com o tédio, com o ócio, com as regras e, sobretudo, com a procura de sentido(s) para a vida. Também no texto de Pedro Alves domina a reflexão sobre a compreensão da «dimensão lúdica», desde a análise semântica e etimológica de vocabulário, até à fenomenologia e simbólica do jogo, passando pela sua relação com o tempo, com as regras, com a realidade... Abordar o jogo como «festa» e como «encantamento» são as propostas, respetivamente, de Tito Cunha e Silvina Rodrigues Lopes. Tito Cunha debruça-se sobre dinâmicas de oposição e de aproximação entre o jogo e o teatro, a representação, a seriedade e, sobretudo, a festa, enquanto Silvina Rodrigues Lopes centra as suas reflexões no campo da linguagem, dos signos, da invenção, da ficção. O jogo como marca da criatividade humana e forma de interação do Homem com a Sociedade, num quadro simultaneamente de heterogeneidade e de unidade surge-nos nas páginas redigidas por Jorge Crespo. Finalmente, o jogo e o imaginário lúdico, nas suas dimensões de instrumentos educativos, vistos de acordo com duas perspetivas (hermenêutico-simbólica e filosófico-educacional) constituem o fio condutor do estudo desenvolvido por Alberto Araújo e Cláudia Ribeiro.

Na segunda parte deste volume encontram-se os contributos que, mais virados para o processo criativo e para diversos entendi-

mentos práticos do tema, abordam o jogo no âmbito da (re)criação intelectual e artística. Assim acontece com o texto de Nuno Júdice, que aborda a questão da criação literária na sua dimensão de jogo cerebral, centrando-se no «tabuleiro poético de Pessoa» para considerar alguns passos dos seus heterónimos principais como peças num jogo de xadrez. A análise da obra de Fernando Pessoa e o tema do jogo literário / identitário são igualmente abordados no contributo de Filipa Freitas, que escarpeliza as metamorfoses e interseções da poliédrica «personagem» Barão de Teive. João Albuquerque questiona o conceito de jogo e a sua articulação com o desejo no quadro das relações interpessoais e da condição existencial do Homem em *O Jogador* de Dostoievsky. Miguel Soler Gallo estuda os modelos de comportamento social e as regras do jogo amoroso tal como estas são veiculadas em novelas espanholas cor-de-rosa do tempo do franquismo. Marta Braga ocupa-se da versatilidade do jogo na obra do artista surrealista Mário-Henrique Leiria, desde os jogos poéticos e de linguagem, até ao recurso ao tema do jogo enquanto motivo literário. Cristiana Vasconcelos Rodrigues apresenta uma leitura de *O jogo da liberdade da alma*, de Maria Gabriela Llansol à luz do pensamento de Espinosa e de Giorgio Agamben.

Mas o jogo não se circunscreve a autores e obras mais recentes. A marcante e complexa presença do jogo no mundo arturiano, tal como este é veiculado pela literatura medieval, é analisado por Ana Margarida Chora. A Itália do «Duecento», entre o lirismo trovadoresco e a poética do *Dolce Stil Nuovo*, é o objeto de estudo de Maria Antonia Viñez, que aborda a presença e o significado do Tarot, com destaque para o arcano «A Torre», em imagens da lírica de Guido Guinizzelli. Jorge Almeida analisa o modo de jogo que Castiglione escolheu para apresentar a sua proposta de «perfeito cortesão»

renascentista. Avançando para o período Barroco, Isabel Pinto considera a figura peninsular do Gracioso e a presença desta personagem crítica e mordaz em três óperas de Alexandre António de Lima. Finalmente, a literatura tradicional é representada por dois contributos. Ana Sirgado estuda o jogo da (re)criação poética coletiva que marca os processos de variação e contaminação em alguns testemunhos do Romanceiro, enquanto Natália Albino Pires reflete sobre a dimensão metafórica e simbólica do motivo do jogo, no Romanceiro da tradição oral moderna portuguesa.

O livro integra ainda algumas abordagens bastante concretas do jogo, como acontece com a contribuição de Luís Gamito, que se debruça sobre o papel do jogo na terapia clínica, salientando as vantagens e potencialidades do recurso à realidade virtual (ciberterapia), e com o artigo de César Neto, que reflete sobre o papel que o jogo e a competição podem desempenhar em estratégias de Relações Públicas em organizações. Outros contributos cruzam áreas científicas e artísticas diferentes. É o caso de Diniz Cayolla Ribeiro, que parte de uma fotografia onde Marcel Duchamp joga xadrez com Eve Babitz para refletir, desde o ponto de vista da teoria psicanalítica, sobre o possível significado da posição das peças sobre o tabuleiro, remetendo para a articulação entre xadrez e arte. Pirooska Felkai revisita a história da teoria dos jogos, que compara com conceitos de várias áreas científicas, no quadro da evolução do Ser Humano e das suas estratégias relacionais. Jorge Nuno Silva traça-nos a história dos jogos matemáticos, sua evolução, suas regras e conceitos envolvidos. Natália Maria Lopes Nunes refere as origens históricas e lendárias do jogo de xadrez e apresenta uma visão panorâmica da sua presença e simbolismo(s) no Al-Andaluz e na literatura medieval cristã. Teresa Pereira, aborda as relações conflituosas entre as cultu-

ras inglesa e portuguesa, desde o *Ultimatum* (1890) à Implantação da República (1910), com base na análise dos «jogos estratégicos» que se desenrolaram na imprensa periódica portuguesa da época, em articulação com a análise de um jogo de tabuleiro. Maria José Palla parte do facto de, até ao séc. XV, o termo «jogo» designar, não só divertimento, mas também espetáculo para proceder a uma indagação sobre qual seria o referente do termo nos séculos anteriores ao aparecimento de Gil Vicente. Constantino Pereira Martins reflete sobre o humor e os mecanismos da comicidade enquanto jogos de linguagem, em articulação com o pensamento, o discurso e a compreensão.

A variedade de abordagens, testemunhada pelas contribuições aqui presentes, fica esboçada na enunciação acima, mas, mais que a diversidade, importa registar que por diferentes percursos e em graus variados, a generalidade dos textos aqui reunidos permitiu questionar o jogo no campo do Imaginário, contribuindo, deste modo, para redesenhar o conhecimento das constelações de imagens (plásticas, cognitivas ou oníricas, individuais ou coletivas) que permitem construir sentidos e, desse modo, porquanto atividade inerente à condição humana, contribuir para aumentar o conhecimento do Homem, bem como avançar na demanda do sentido da Vida. Com efeito, e em última análise, é da capacidade de nos (re)definirmos e de nos (re)conhecermos, e vice-versa, que aqui se trata. E porque, segundo Garcia de Orta, «o que a ciência hoje não explica, amanhã explicará», deseja-se que, no futuro, este conjunto de trabalhos permita perspetivar essa atividade, não apenas humana, que é o jogo, tão apreciada quanto repudiada, de modo melhorado pelos contributos novos que aqui se apresentam.

O ser humano (re)define-se também em confronto e, nessa

medida, as situações que a isso o conduzem deverão contribuir para a construção, ou modulação, da identidade que se encerra entre o início e o fim do percurso cronológico individual. Não obstante, parte desse percurso só é possível quando calcorreado em grupo, em família, ou numa comunidade, sendo nesse espaço, entre o individual e o coletivo, que maior nitidez se conseguirá para o reflexo que emana do eu e que vai até ao, e regressa do, outro. Aí se inscreverá a patologia ou a sanidade, a esconjura ou o divertimento que o jogo provoca e permite em cada Homem; aí se encontra o sulco por inscrever numa identidade, numa cultura e numa época, em suma, num espaço e num tempo, porque também é nesse par de coordenadas que nos construímos.

Recordando as implicações simbólicas e cósmicas inerentes a qualquer atividade lúdica, seja ela literária, agonística, puro divertimento ou comum intuito didático, enquanto processo de reordenação do mundo, o título dado a este conjunto de ensaios – O jogo do mundo – retoma o título da contribuição de Jorge Crespo, aludindo também à célebre obra de Julio Cortázar na tradução portuguesa de Alberto Simões⁷.

Resta-nos, por fim, agradecer a todos quantos, por qualquer meio, contribuíram para que esta reflexão e este livro pudessem acontecer.

Margarida Santos Alpalhão, Carlos Clamote Carreto, Isabel de Barros Dias

Notas:

- 1 Paris, Seuil, 1999: 32.
- 2 Lisboa, Edições Colibri/IELT, 2012: 19.
- 3 Derrida, J., *L'Écriture et la Différence*, Paris, Seuil, 1967: 143.
- 4 *Idem*: 426.
- 5 *Ibidem*.
- 6 Dostoiévski, F., *O Jogador*, trad. Nina Guerra e Filipe Guerra, Lisboa, Editorial Presença, 2001: 165.
- 7 *O jogo do mundo – Rayuela*, Lisboa, Cavalo de Ferro, 2008.

«CARA OU COROA» - A VIDA COMO APOSTA EM PASCAL¹

Álvaro Almeida | NOVA FCSH

Existem, como se sabe, vários tipos de jogos. Jogos de bola, jogos de cartas, jogos de mesa, jogos de tabuleiro, jogos de combate, jogos eróticos, jogos de dados e dardos, jogos electrónicos, etc., etc. Jogos em que se pode ganhar ou perder dinheiro (ainda que normalmente só se perca), jogos em que se pode adquirir ou desmerecer a estima dos seus semelhantes, jogos em que se conserva ou se perde a roupa, conforme os casos, jogos em que se ganha uma viagem a um qualquer lugar distante, etc., etc. A multiplicidade de jogos é quase inumerável, tal é a sua variedade. Pode acontecer, porém, que ao falarmos de «jogo» e de «jogos» não estejamos bem cientes daquilo a que nos estamos a referir. Pois o termo «jogo» pode apontar para uma realidade que só é percebida confusamente e de forma implícita, ainda que todos saibamos muito bem quando estamos a jogar ou não um jogo. É, aliás, evidente que assim é, dado que se nos perguntarem se estamos ou não a jogar um determinado jogo todos saberemos responder afirmativa ou negativamente, consoante o caso. A menos, claro, que haja um engano. Mas o que é um «jogo», afinal? Em termos simples e algo grosseiros, poder-se-ia dizer que um jogo é um sistema de regras orientado para um determinado fim ou propósito. Mas isso também o é o Código da Estrada. E, ainda assim, ninguém, no seu perfeito juízo e enquanto conduz pela cidade de Lisboa na hora de maior tráfego, diz tranquilamente para si mesmo que está a jogar um jogo, ainda que, note-se, pareça muitas vezes que os outros o estão a fazer. Analogamente, ninguém diz

da recruta militar – que obedece claramente a um sistema de regras – que se trata de um jogo, ainda que se possa, obviamente, levar a cabo jogos de natureza militar ou que se revestem de uma aparência militar. Um regulamento institucional, por definição, também é um conjunto ou sistema de regras orientado para um determinado fim ou propósito (neste caso, o comportamento), mas não é por isso que o entendemos automaticamente como um jogo.

Tudo indica, então, que será necessário acrescentar alguma coisa ao «jogo» para que seja efectivamente um jogo, e não apenas um sistema de regras orientado para um determinado fim. Se fizermos apelo ao ponto de vista que temos comumente sobre o «jogo» ou sobre um jogo, facilmente concordaremos que aquele tem qualquer coisa que ver com a passagem do tempo e com um propósito lúdico. Quer dizer, o jogo serve para entreter. Isso significa que a maneira como nós encaramos o «jogo» ou um jogo se encontra subordinada, por alguma razão, à nossa relação com o tempo. A nossa capacidade para inventarmos artifícios de manipulação do tempo tem no jogo o seu exemplo perfeito. Não é sem mais, aliás, que uma pessoa que se encontre mais ou menos aborrecida, ou em vias de se aborrecer, se compromete com um determinado jogo, quer seja como participante, quer seja como espectador. O jogo serve para eliminar a possibilidade do tédio. Esta é uma afirmação cujo conteúdo também parece mais ou menos evidente. Jogamos para não nos aborrecermos, para estarmos entretidos, mas também para desanuviar, para descontrair. No entanto, e isto é de senso-comum, a última coisa que acontece durante determinados jogos é desanuviarmos, que é o que se passa com determinados jogos de futebol. Em qualquer dos casos, se há coisa que não acontece, normalmente, é aborrecer-mo-nos com esses jogos, no sentido em que não ficamos, de forma

alguma, depostos no tédio. Muito pelo contrário, o jogo parece ser um compromisso claro para com a vida, uma forma de nos envolvermos com o tempo que impede que sejamos postos à sua margem, expulsos de todas as possibilidades – que é o que acontece no tédio. O jogo previne a possibilidade de que tudo seja neutro, de não haver qualquer coisa como um empenho para com a realidade, de ficarmos do lado de fora das possibilidades (de toda(s) a(s) possibilidade(s)). Há, contudo, um problema nesta breve análise da relação entre o jogo e o tédio, mas que não pode ser senão aflorado aqui, por motivos óbvios. É o seguinte. Pode suceder que o jogo apenas exista como reflexo do tédio. Há a possibilidade de a vida não ser mais do que uma forma de tédio profunda, permanentemente subjacente, e que nos conduz ao jogo porque não há mais nada para fazer.² O tempo pode ser um tal maciço de dissipação das horas, que todas as actividades que encetamos mais não são do que tentativas mais ou menos desajustadas de lidar com a passagem dos segundos, dos minutos, das horas, dos dias, das semanas, dos meses, dos anos, das décadas, dos séculos, dos milénios, etc., etc. Só assim se compreende que alguém entenda o jogo como um sistema de regras orientado para um determinado fim lúdico, no qual aquilo que está em causa é desanuviar, passar o tempo, e decida encetar um entusiasmante jogo de roleta-russa. O jogo, e no campo do jogo também a roleta-russa, é uma tentativa de dar um sentido à vida, à passagem do tempo, sentido esse que pode estar em falta de muitas e variadas maneiras. Aquilo que ele torna patente é que a vida só por si, seja lá isso o que for, não é suficiente; é necessário acrescentar motivações e valorações que se imponham ao tempo e o subtraiam à indiferença. Assim é que o jogo foi encarado pela reflexão filosófica, desde muito cedo, como uma possibilidade em

si mesma, como um sentido (um sistema de regras) fechado sobre si próprio – de facto, há pelo menos alguns jogos que valem por si, que não exigem que se vise nenhum fim exterior ao próprio jogo e em que o jogo é jogado pelo jogo. Será possível distinguir, por isso, um fim como que acessório ao jogo, e que se prende com a sua meta artificial, e um fim essencial, que terá que ver com a eliminação da possibilidade do tédio.

Mas há ainda um outro aspecto que importa ter em conta neste esboço preliminar do jogo. Mais uma vez, do ponto de vista natural e mesmo tendo em conta a diversidade dos jogos possíveis, não parece ser suficiente dizer que o «jogo» ou um jogo se trata simplesmente de um sistema de regras orientado para um determinado fim ou propósito lúdico, ainda que o fim ou propósito em causa seja somente o jogo enquanto tal e a eliminação da possibilidade do tédio. Isto porque existe em nós uma tensão de não-indiferença relativamente ao resultado do jogo, a ganhar ou perder. Não se joga apenas por jogar, ou pelo menos não é assim que o fazemos naturalmente. Joga-se para ganhar ou perder, mesmo que o sentido do ganho ou da perda seja dado pelo próprio jogo (i.e. pelo seu sistema de regras). Um jogo que se jogue apenas por jogar é, aliás, extremamente aborrecido, precisamente porque se perde de vista o seu sentido. Do ponto de vista natural, que é aquele em que nós estamos, não nos é de todo indiferente o que é que há a ganhar com o jogo e se ganhamos efectivamente, ou não. Alguém para quem seja indiferente ganhar ou perder dinheiro num jogo de lotaria, não joga. Ou se joga, esse lance é indiferente, vale tanto como não jogar. Do mesmo modo, nenhuma equipa de futebol que se preze joga pelo puro prazer de jogar, quer dizer, pelo puro prazer de participar e entreter (ou entreter-se). Um jogo no qual se pode perder tudo,

mas que seja indiferente para um determinado sujeito, não é um jogo. Se eu posso perder tudo o que tenho – dinheiro, casa, carro, mulher, reputação, estima, etc., –, mas todas essas coisas me são indiferentes (ou seja, tanto vale isso como o seu contrário), então o lance com que me comprometo no jogo não tem qualquer sentido. No jogo, não se é indiferente à vitória.

Platão já tinha chamado a atenção sobre o assunto ao descrever um dos fenómenos fundamentais de tensão que constitui o nosso ponto de vista – a *φιλονικία*.³ A *φιλονικία* corresponde, precisamente, a uma tensão constitutiva de não-indiferença relativamente à vitória e ao prazer que dela advém; trata-se de um desejo ou de uma compulsão obsessiva direccionada para a vitória e a rivalidade. O fenómeno é complexo e não pode ser aqui analisado em toda a sua profundidade, nem sequer de perto, mas importa dar a indicação de que aquilo de que ele dá conta é de uma peculiar prisão do sujeito a si mesmo. O que está em causa na radical tensão de não-indiferença relativamente à vitória é o próprio, ou seja, aquele que em cada momento e em cada caso se encontra empenhado num jogo e aspira à vitória. Quem ganha ou quem perde, mesmo quando se joga em equipa, é sempre o próprio sujeito. O jogo tem que ver comigo, com a minha situação, com o interesse que eu tenho no jogo. A minha situação no jogo nunca é a de um espectador desinteressado. Se eu estou a jogar, estou a jogar porque atribuo ao jogo um determinado significado, e se atribuo ao jogo um determinado significado é porque tenho um interesse fundamental por mim, por aquilo que eu sou. Além disso, a vitória é sempre uma vitória sobre alguém ou alguma coisa, pelo que o meu interesse na vitória é um interesse na maximização ou majoração da minha existência, daquilo que eu sou. O amor à vitória, o desejo de sair vencedor, é

o amor ou interesse do sujeito por si próprio. Não é por isso sem razão que se tende a levar a sério – e, por vezes, muito a sério – um determinado jogo, o que não deixa de ser peculiar, visto que aquele se trata de uma brincadeira. Quer dizer, o que o desejo ou compulsão de vitória torna patente é que um jogo nunca é apenas uma brincadeira enquanto tal, mas envolve sempre um âmbito de seriedade. Como será fácil de perceber, esse âmbito de seriedade não corresponderá ao mesmo âmbito de seriedade em que nos movemos quando exercemos uma determinada profissão, por exemplo, ou qualquer uma das outras tarefas da vida que se diz pertencer ao plano da quotidianidade. Mas, ainda assim, há um plano comum de seriedade, que decorre da seriedade com que um sujeito se encara a si mesmo, do interesse que cada um de nós tem por si. Sem esse interesse, um jogo seria completamente indiferente, estaria numa esfera de pura neutralidade, e o resultado seria absolutamente irrelevante. Não é assim que se passa connosco, no entanto. Porque nos levamos a sério, porque temos um interesse em nós mesmos, levamos a sério o desfecho de qualquer jogo. Uma derrota, nesse contexto, representa sempre uma minimização ou minoração de si, uma desvalorização do empreendimento vital que cada um de nós desde sempre é.

A juntar a isto, há ainda um outro aspecto do jogo que importa sublinhar. Ao apresentar a *scala scientiarum*, no livro I da *Metafísica* (981b, 14-26), Aristóteles dá conta de que as artes e actividades relacionadas com o prazer e os passatempos da vida só se desenvolvem num momento posterior às artes que se prendem com as necessidades da vida e com o trabalho. E no livro X da *Ética a Nicómaco* (1176b17-1177a11), o mesmo Aristóteles, ao analisar a natureza do prazer e da felicidade, defende que o «jogo» e a «brincadeira» (a

παιδιά) são uma forma de descanso, por oposição ao trabalho. O «jogo» não pertence, por isso, à esfera do trabalho, à esfera da supressão ou preenchimento das necessidades da vida, o que significa que se encontra excluído do plano da utilidade. Não que não tenha uma função específica, porque tem, mas o papel que desempenha não se encontra directamente relacionado com as tarefas próprias das ciências ou artes que se ocupam da vida quotidiana direccionada para a nossa sobrevivência. A esfera a que o «jogo» pertence é uma esfera de não-utilidade, precisamente porque é superveniente à base da escala das artes ou ciências relativas às necessidades da vida; é uma esfera que se forma como que por contraste, e que tende a servir um propósito específico – o descanso em relação ao trabalho. Jogamos e brincamos, assim, para suspender o plano de persecução das necessidades da vida, mas também para podermos regressar a esse mesmo plano. O trabalho contínuo seria desprovido de sentido, porque incomportável, pelo que se torna necessário desenvolver actividades que suspendam a esfera laboral. O «jogo» é vivido, neste contexto, como um meio para um fim, e não como um fim em si mesmo (ainda que haja também essa possibilidade). Nesse sentido, pode entender-se o «jogo» como «brincadeira», ou seja, como algo que não é sério, que não pertence à esfera mais imediata da vida humana. O que não impede que seja sério na medida em que, como se viu, há sempre um empenho subjectivo no que diz respeito ao significado que se atribui ao resultado do jogo. Estão aqui implicadas duas noções de «seriedade», ou dois desenvolvimentos diferentes de uma mesma noção. Por um lado, o «jogo» opõe-se ao âmbito de seriedade próprio das necessidades da vida, porquanto se trata de uma brincadeira e de um descanso, mas, por outro, está imerso num âmbito de seriedade que é aquele que é

criado a partir da tensão característica da *φιλονικία* ou não-indiferença relativamente à vitória.

Este conjunto de observações preliminares não esgota a totalidade das determinações que caracterizam o «jogo», e haveria ainda, certamente, mais aspectos a pôr em relevo. Mas será talvez suficiente para ficarmos com um esboço da complexidade da estrutura em que assenta a noção de «jogo». E será talvez suficiente também para tentarmos agora ganhar a pista sobre que significado poderá ter, no pensamento de Pascal, e sobretudo para nós, a compreensão da vida como jogo.

O fragmento 397 (*Le Guern*) de Pascal tornou-se notoriamente conhecido por ser aquele em que se apresenta a vida como aposta decisiva quanto ao sentido da vida. O que se procura aqui, agora, não é, de todo, fazer uma análise exaustiva de todo o fragmento e de todos os aspectos fundamentais para a sua compreensão, mas lançar alguma luz sobre que sentido poderá ter para nós – i.e. para a nossa existência, para o sentido dela – a compreensão da vida como jogo e aposta. A ter algum sentido aquilo que Pascal diz, esse sentido terá que ser perceptível e representar qualquer coisa para nós, caso contrário será sempre e apenas um enunciado vazio e insignificante que apenas confusamente se tem presente. Além disso, importa sublinhar desde já que, mais do que servir-se de uma metáfora para exprimir o que está fundamentalmente em causa na existência humana, Pascal denuncia a vida como jogo, como aposta. Não se trata, por isso, de fazer simplesmente uso de uma imagem para representar uma outra realidade, mas de um levantamento temático daquilo que a vida ou a existência é. Do mesmo modo, convém ter em atenção que, ao contrário do que se possa normalmente pensar, o ponto fundamental também não é determinar que tipo de pensa-

dor é Pascal, qual o seu contexto histórico, nem que tipo de solução ele parece apresentar para a aposta (se é que apresenta alguma). O que há de relevante nele é a tese, a descrição que faz da nossa existência e o significado que ela eventualmente possa ter para nós.

Num passo do fragmento, Pascal diz da nossa existência o seguinte:

Il se joue un jeu [...] où il arrivera croix ou pile. Que gagerez-vous? [...] Oui, [...] il faut parier. Cela n'est pas volontaire, vous êtes embarqué.⁴

Comecemos pela primeira afirmação – «joga-se um jogo». Tendo em conta aquilo que foi visto inicialmente e de forma muito rápida sobre as determinações que constituem o «jogo» (e que não serão todas), isto poderia querer dizer (e Pascal não seria o primeiro a dizê-lo) que toda a vida humana não passa de uma brincadeira, de uma multiplicidade organizada de encaminhamentos mundanos que nos mantém ocupados – entretidos –, mas que não tem qualquer sentido de fundo, quer dizer, que é vã. Poderia querer também dizer, por outro lado, que toda a vida humana se opõe de forma maciça ao trabalho, que todas as actividades encetadas durante o tempo da nossa existência se apresentam como um ininterrupto intervalo em relação ao trabalho. É isso, aliás, que parece passar-se já com a vida de algumas pessoas – uma oposição ininterrupta ao trabalho.

Se nos concentrarmos na compreensão do «jogo» como um sistema de regras, independentemente agora do seu propósito ou finalidade aparente, podemos conceber uma outra possibilidade de interpretação significativa do enunciado pascaliano. É que um sistema de regras, para todos os efeitos e se abstrairmos dos sistemas concretos e particulares que encontramos, é sempre uma ori-

entação, um enquadramento, um mapa, por assim dizer. O conjunto de regras pelo qual um jogo se rege impede que haja dissonância entre os diversos jogadores (no caso de haver mais do que um), define qual o caminho ou caminhos a seguir para cumprir o objectivo delineado, e oferece como que um sentido ao jogador individual, que passa a estar orientado numa determinada direcção. Ao dizer que na vida se joga um jogo, ou que a vida é um jogo já desde sempre jogado, Pascal deve querer dizer que o que está em causa na nossa vida é, em primeiríssimo lugar, uma questão de sentido, i.e., uma questão de orientação, de encaminhamento, de levantamento do mapa vital. Que a vida é um jogo deve querer dizer que, a cada momento e em cada caso, há já um sentido pressuposto, um conjunto de regras que dá valor a cada uma das acções humanas, mesmo que esse sentido seja o de que não há sentido nenhum. Noutros termos, e para tentar ser mais claro, o nosso interesse por nós e pela vida – e o interesse que nós temos por nós é o interesse que nós temos pela vida – determina já, desde sempre, que nos encaminhemos de uma certa forma na vida, que lhe atribuamos um determinado significado. O conjunto de teses implícitas que temos sobre a totalidade da existência – sobre o que ela é, o que está em causa nela de mais importante, e o que podemos e devemos fazer para lhe dar cumprimento – define aquilo a que nos podemos referir como metafísica natural ou, se isso parecer demasiado filosófico, ponto de vista natural. Com efeito, nós não habitamos um regime de não-neutralidade absoluta ou de indiferença relativamente à vida e ao que se passa connosco. Pelo contrário, nós temos sempre uma determinada perspectiva sobre o que está em jogo, passe a expressão, na nossa existência, sobre o que há a fazer e o que realmente é importante. A generalidade das pessoas sabe bem

quais os núcleos de interesse que fazem a sua vida, que estruturam a sua relação com o que há aí disponível no mundo. Há quem pense que o fundamental na vida é o trabalho, o amor, a família, o dinheiro, a diversão ou os animais de estimação. E consoante aquilo a que se atribui um maior peso⁵, a vida adquire esta ou aquela forma, esta ou aquela expressão, seja a forma da fama, a forma da carreira política ou a forma da bebida e da comida. A vida tem sempre uma determinada forma, um rosto, uma identidade, não é absolutamente anónima.

«Joga-se um jogo». O jogo que se joga é o jogo do interesse, da não-indiferença quanto ao si, é o jogo do sentido, entendido de modo restrito e na sua acepção mais forte. Trata-se, por isso, de um envolvimento ou empreendimento subjectivo para com um sistema de orientação, um sistema de regras, um sistema de ruas vitais – um mapa da existência. E esse jogo, como diz o autor, não é voluntário. O enunciado não diz «há um jogo» ou «existe um jogo», como se fosse uma possibilidade, entre outras, como se fosse possível jogar ou não jogar. Aquilo que o enunciado diz é: «joga-se um jogo», «vós estais embarcados». Está-se já, desde sempre, embarcado, comprometido, interessado com o sentido, com o que está em causa na vida, mesmo quando esse estar-já-a-bordo assume a forma da desorientação, do desencontro em relação à vida – quer dizer, quando se considera a vida como vã e sem sentido. Mesmo a vida vã e sem sentido permite ter já uma determinada orientação, isto é, traduz-se sempre num complexo de acções que dá conta da tese fundamental que temos sobre a vida, seja ela qual for.

O jogo da vida não se decide, por isso, numa alternativa entre jogar ou não jogar, mas numa disjunção exclusiva de cara ou coroa («croix ou pile»). Que se trata de uma disjunção exclusiva significa

que a verificação ou existência de uma das alternativas anula a verificação ou a existência da outra. A vida assume, assim, a forma de uma alternativa, de um ou/ou, para utilizarmos a expressão de Kierkegaard.⁶ A questão agora é, obviamente, a que é que correspondem os termos dessa alternativa. A decisão sobre se irá sair – se sai – cara ou coroa é a decisão sobre o próprio sentido. Não só o jogo é o jogo do sentido, como é sobre o próprio sentido – o jogo pertence ao plano do sentido e é relativo ao sentido. A disjunção pode, portanto, ser enunciada da seguinte maneira: ou há sentido ou não há sentido. O problema está em saber a que é que corresponde isso a que se chama sentido, qual o seu conteúdo. Não se justifica aqui tentar desformalizar a noção e tentar dar-lhe uma face visível. O enunciado, para já, é formal e é nesses termos que ele se nos coloca. No entanto, talvez seja útil fazer apelo a um texto de Wittgenstein, mais especificamente ao parágrafo 6.41 do *Tractatus*, onde se diz que “o sentido do mundo deve estar fora do mundo”⁷. Se bem percebemos, Wittgenstein deve estar a dizer que o mundo, enquanto sistema de sentido fechado e imanente, não tem sentido nenhum só por si; a existir tal coisa como o sentido, ele não poderá fazer parte da mesma ordem de coisas que têm lugar no mundo, sob pena de não passar de uma contingência. O mundo, enquanto mundo, é apenas mundo, não é sentido. Se o sentido do mundo estiver dentro do mundo, se for interno à própria estrutura de funcionamento do acontecimento «mundo», então não passará de um jogo, aqui entendido como uma brincadeira fechada sobre si mesma e cujas regras reenviam umas para as outras, mas não para algo que as justifique. É que o que há de peculiar nas regras dos jogos – e no mundo – é que aquelas podem ser alteradas para o seu contrário. A rainha de copas – ao contrário, talvez, do que pensaria a Rainha de

Copas de *Alice no País das Maravilhas* – pode passar perfeitamente a valer menos que o dois de copas.

A alternativa é, portanto, entre o sentido e a ausência dele, entre o sentido e o absurdo. Ou bem que há sentido, ou não há. E que não haja mais alternativas parece ser claro a partir daqui, porque não há qualquer coisa como sentido e meio, ou absurdo e meio. Se há sentido, há sentido. Se não há sentido, não há sentido. Sublinhe-se, mais uma vez, que a ausência de sentido, na sua acepção forte, não significa que não haja um sentido, numa acepção fraca. A decisão pelo não-sentido, pelo absurdo, traduz-se num determinado encaminhamento, numa determinada orientação, ainda que esse encaminhamento ou essa orientação tenha a forma de uma orientação desorientada ou completamente confusa. Um sujeito que aposte na ausência de sentido, no absurdo, estará tão encaminhado como um sujeito que aposte na existência de sentido, ainda que o encaminhamento de um e outro seja radicalmente heterogêneo. Ambos têm um mapa, por assim dizer, ainda que para um deles a vida esteja muito mais próxima de um jogo, em sentido absoluto, do que o outro. Para ambos os sujeitos, a vida é uma encruzilhada a resolver, tudo depende de como é que ela se resolve.

O último aspecto a ter em linha de conta nesta rápida batida pelo enunciado de Pascal é o da aposta. Por alguma razão se faz uso da linguagem própria dos jogos de aposta e não de uma outra linguagem qualquer. O que há em comum nos jogos de apostas é que há sempre um risco no momento em que se decide fazer a aposta. E o risco é maior do que se possa pensar, porque não se trata apenas do risco de perder, trata-se também do risco de ganhar. O risco não é simples, por assim dizer. O risco tem uma estrutura composta – implica tanto perder como ganhar. Acresce a isso que se aposta

sempre qualquer coisa, quer dizer, há sempre um penhor ou uma garantia que cobre a aposta ou o lance do jogador, daquele que faz a aposta propriamente dita. Como diz Pascal, num outro passo do mesmo fragmento 397:

Tout joueur hasarde avec certitude pour gagner avec incertitude, et néanmoins il hasarde certainement le fini pour gagner incertainement le fini, sans pécher contre la raison.⁸

Há um risco, portanto, que implica uma entrega certa de um qualquer bem finito – o dinheiro, o carro, a mulher, etc. – para tentar ganhar, com incerteza, outro bem finito. Ou se perde tudo, ou se ganha tudo. Em qualquer dos casos, a aposta é feita com certeza, quer dizer, ela é factualmente certa; e o que se procura é um ganho que é incerto, um bem que só incertamente se poderá ganhar. Mas que significado tem isto para nós no quadro da aposta vital?

O que se depreende do texto é que o nosso ponto de vista, no que diz respeito à aposta relativamente ao sentido, se encontra em circunstâncias análogas às do ponto de vista de um jogador, ou, mais especificamente, às do ponto de vista de um jogador que é apostador. Ou seja, o nosso ponto de vista é tal que a aposta – a sua necessidade, o lance, juntamente com aquilo que é apostado, a coisa que é penhorada como garantia do lance – é absolutamente certa: é certo que temos de apostar, é certo que apostamos, e é certo que apostamos qualquer coisa. Simultaneamente, e é isso que é mais grave, o que se passa é que a aposta pelo sentido – a existência do sentido – se encontra mergulhada em risco, é incerta quanto ao seu resultado (cara ou coroa). O nosso ponto de vista é um ponto de vista ciclópico, míope, que vê o suficiente para se dar conta do

problema do sentido e da necessidade da aposta, mas que é cego quanto à solução desse problema e ao resultado dessa aposta. É o que se entende, mais tecnicamente, por finitude do ponto de vista, ou, em linguagem pascaliana, por um nada infinito.

O jogo que se joga é o jogo do sentido. A aposta é a aposta certa na incerteza do sentido e da ausência dele. O jogo que se joga é a própria existência e o interesse nela. O que se aposta no lance é, a um tempo, a razão e a vontade, e o tipo de encaminhamento que se dá à vida. A aposta é uma aposta por uma configuração específica da vida, por uma forma ou um rosto da realidade, em que cada um de nós é um jogador, em que cada um de nós é um apostador. E, na verdade, o único jogador e o único apostador, pois que o jogo que se joga é um jogo que se joga sozinho – cada um tem sobre si o peso da necessidade da aposta. Ou há sentido ou não há sentido.

Notas:

- 1 O título remete para o fragmento 397/418 (edição Le Guern/edição Lafuma, respectivamente). Todas as citações e referências se reportam à edição das *Pensées*.
- 2 Veja-se a esse propósito, e para deixar uma referência evidente, os diversos passos em que Pascal, nas *Pensées*, analisa o fenómeno do *divertissement* (e.g. fragmentos 126-129).
- 3 Cf. Platão, *República*, 548c-d, 555a e 586c, por exemplo, só para deixar algumas referências mais óbvias.
- 4 Pascal, *op. cit.*: 249.
- 5 Sobre o problema do «peso» e o peculiar significado que esta noção desde há muito adquiriu na tradição filosófica, tenha-se em conta o passo XIII, IX. 10. de Agostinho de Hipona nas *Confissões*: «requies nostra locus noster. [...] corpus pondere suo nititur ad locum suum. pondus non ad ima tantum est, sed ad locum suum. ignis sursum tendit, deorsum lapis. ponderibus suis aguntur, loca sua petunt. [...] pondus meum amor meus; eo feror, quocumque feror.»
- 6 Em dinamarquês, *enten/eller*.
- 7 Wittgenstein, L., *Tractatus Logico-Philosophicus*, 6.41: «Der Sinn der Welt muss ausserhalb ihrer liegen. In der Welt ist alles wie es ist und geschieht alles wie es geschieht; es gibt in ihr keinen Wert und wenn es ihn gäbe, so hätte er keinen Wert. Wenn es einen Wert gibt, der Wert hat, so muss er ausserhalb alles Geschehens und So-Seins liegen. Denn alles Geschehen und So-Sein ist zufällig. Was es nicht-zufällig macht, kann nicht in der Welt liegen, denn sonst wäre dies wieder zufällig. Es muss ausserhalb der Welt liegen.»
- 8 Pascal, *op. cit.*: 250.

O JOGO COMO CONTRA-IMAGEM DA VIDA

Pedro Alves | Centro de Filosofia – FL-UL

αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεττεύων παιδὸς ἢ βασιληΐη

Heraclito, *DK 52*

παίζοντά ἐστιν διαβιωτέον τινὰς δὴ παιδίας

Platão, *Leis 803e*

1. O que as palavras dizem

Começemos com as palavras. Elas têm uma história e carregam um sentido que remonta a uma instituição originária. O que elas «querem dizer», mesmo na sua polissemia é, muitas vezes, uma via de acesso às próprias coisas, máxime quando as coisas de que elas falam não são coisas externas, cuja natureza permanece muitas vezes velada para nós, mas actos humanos cujo ser se traduz no significado que intersubjectivamente lhes damos. De facto, podemos olhar os céus nocturnos e ver uma abóbada girando em torno de nós. A astronomia ensina-nos que não é, porém, assim, que isso que julgamos ver é uma ilusão – tal abóbada não existe. Em contraste, dois jogadores de xadrez, se perguntados sobre o que fazem, responderão que jogam xadrez, precisamente, e nenhum saber de outra ordem lhes poderá dizer que o que estão fazendo é, em realidade, outra coisa diferente da que pensam fazer. Jogar xadrez é acreditar que se está fazendo tal, e agir segundo as regras respectivas. Aqui, nenhuma verdade dita «objectiva» se esconde por detrás, uma verdade que pudesse volver a interpretação subjectiva em simples ilusão.

Mesmo assim, isso não significa uma total transparência. Aquilo que

uma actividade social, intersubjectiva, seja não se esgota no sentido imediato que os seus actores lhe dão, ou na pré-compreensão que dela detêm. O sentido e o teor últimos de uma actividade humana podem permanecer parcialmente selados para aqueles mesmos que nela se envolvem. Um exemplo imediato é a actividade económica, actividade humana por excelência. Cada agente tem o seu modo específico de a compreender, e lança-se nela a partir de um emaranhado complexo de intenções, de expectativas e de finalidades. Mas essa pré-compreensão do «económico», que é múltipla, não revela, só por si, o teor e a natureza do funcionamento do sistema. Ele tem uma estrutura que permanece mais ou menos velada para aqueles que a ele acedem a partir de uma pré-compreensão determinada. E os actores, a partir das suas pré-compreensões respectivas, não «jogam», mas são as mais das vezes «jogados» por um sistema de regras que não conhecem ou que conhecem apenas parceladamente.

Isso não significa que a «verdade» sobre o jogo deva ser procurada do lado das ciências objectivas, como a sociologia, a história, a psicologia ou mesmo a própria biologia, já que, contra a opinião recorrente, o jogo não é um exclusivo dos humanos e mesmo certos animais, como, por exemplo, os felinos, os cães, ou os primatas, «jogam», se dermos uma interpretação lata a este conceito.

No entanto, antes do conceito de «jogo», que não temos ainda, há direcções de interpretação, que são outros tantos pontos de vista e vias de acesso a uma actividade complexa e polifacetada. E esses pontos de vista, que captam dimensões de sentido nucleares, estão plasmados nas palavras com que «dissemos» e «dizemos» o jogo. Olhemos, então, para elas.

«Jogo-jogar» são palavras comuns a todos os romances. «Juego» e «joc» em castelhano e catatão; «jeu» e «gioco» em francês e

italiano; «joc» em romeno. A sua proveniência é a voz latina «jocus». Por outro lado, o latim tem também «ludus-ludere», que permanece ao lado de «jogo» em algumas línguas latinas. No antigo grego, o fenómeno do jogo e o jogar eram denominados por «paidiá-paídžô». O germânico tem outra constelação semântica. Em alemão, «Spiel-spielen», proveniente do alto-alemão «spil», e o inglês, pelo seu lado, tanto designa o fenómeno do jogo pela voz «game» como por «play».

Que dizem as palavras? Várias e importantes coisas.

Contrariamente à acepção actualmente dominante, o sentido original de «jocus» e de «ludus» não está exclusivamente ligado a uma actividade segundo regras pré-estabelecidas e de todos conhecidas. Pelo contrário, designa a facécia, a brincadeira, o divertimento no ócio, a recreação, e até mesmo o gracejo, feito sob uma máscara, de alguém fazendo-se passar por outrem. O fenómeno do jogo é aqui posto a descoberto sob os regimes do folguedo e da mofa, das palavras que são ditas num espaço em que o dito não é para ser «levado a sério», se bem que muitas vezes o que digam possa ser a verdade. Esta dimensão neutralizada, fora da «seriedade», fechada sobre si própria, onde a vida se expande sob um regime paralelo ao da ocupação atarefada segundo aquilo que mais importa, é algo a que chamaremos doravante a «dimensão lúdica». Esta acepção latina do lúdico comporta também, bem entendido, a actividade regulada, como o jogo de dados ou outro qualquer. Mas há que ter em conta uma coisa importante sempre que falamos da relação da dimensão lúdica com a regra: não é por meio de regras pré-instituídas que se faz o acesso à dimensão lúdica; pelo contrário, a regulação ocorre dentro dela, é um fenómeno interno a esta dimensão. É o espaço lúdico que despoleta a criação, a livre e originária instituição de regras.

Não jogamos porque há regras, criamos regras porque jogamos, e para podermos jogar.

Do outro lado do espectro, o alto-alemão, por meio da voz «spil» remete para o movimento da dança. A dança tem qualquer coisa de um sortilégio: os corpos movendo-se livremente a um ritmo que os transporta e lhes marca a cadência, pondo-se em sintonia com ele e todos uns com os outros. A dança tem um fundo encantatório, ela é raptó, transporte, apontando à culminação no êxtase. As danças ditas «primitivas», nos cultos rituais e nas festas, contêm esta força de transporte para o espaço do transe, liberto da urgência das tarefas quotidianas e dos movimentos rotineiros do corpo. Além desta acepção radical, «Spilen», para lá de jogar no sentido mais conhecido da actividade regulada, quer também dizer «representar», ou seja, entrar num espaço cénico que faz aparecer personagens, histórias e feitos sob o regime da «irrealidade», uma irrealidade que é, porém, assim designada a partir da vida normal e séria, uma designação que, portanto, perde de vista que o acontecimento cénico pode ser o lugar de surgimento não tanto de uma não-realidade, mas mais de uma realidade-outra. Esse elemento «cénico» da dimensão lúdica está preservado no inglês «play» e no francês «jouer un rôle» numa peça. Por outro lado, a voz «game», para lá da actividade regulada e do divertimento, recua até uma acepção arcaica do gótico «gaman», que contém o sentido de participação em comum, pelo prefixo «ga», e de «pessoa», pela palavra «man», o que dá o sentido de estar em conjunto com outras pessoas e que põe, assim, o jogo, desde a origem, como uma das dimensões da vida comunitária, do encontro entre homens e dos laços que entretencem o seu estar em comum.

Por fim, cumpre olhar para a referência incontornável para nós, ocidentais. Os gregos põem a descoberto o jogo pelo sentido de

«país-paidós», que significa pequena criança, infante. «Paidiá» e «paídzo», que designam o jogo e a actividade lúdica, com os sentidos anteriores, que incluem a dança e o canto, é aqui certamente aproximado da inocência e da impremeditação que a imagem da criança suscita. A instrução das crianças diz-se «paideia»; e o que as crianças fazem por si diz-se «paídzo». E esta «infantilidade» do jogo, para o dizer assim, não tem de ser expressão da sua insignificância. Pelo contrário, o gesto daquele que joga está liberto do mundo, das amarras da vida social, é livre entrada num espaço onde só há e onde só conta aquilo que nele é «inocentemente» lançado nessa desvinculação originária. É por isso que o jogo, na palavra grega, se diz não para as crianças, mas à luz da imagem de uma criança, que desconhece precisamente o que tem de ser ignorado para se poder ser um agente e um actor na dimensão lúdica. A capacidade para entrar na dimensão lúdica investe esse poder de livre reconfiguração que designamos por imaginação. A criança joga, porque brinca, e brinca porque imagina, por sobre o mundo real circundante, um mundo lúdico que reveste as coisas triviais da vida quotidiana de um sentido completamente diverso.

2. A compreensão vulgar do jogo

Esta polissemia das palavras ilumina sob vários ângulos a complexidade da dimensão lúdica. Elas apontam para (i) uma capacidade originária de instituir regras, (ii) um espaço de interrupção da vida quotidiana, (iii) uma quebra das hierarquias sociais num espaço de divertimento, (iv) a transfiguração cénica da realidade, (v) a força do imaginário na instituição de sentido.

O fenómeno lúdico, apesar de tão multifacetado, é, contudo, um fenómeno unitário e irreduzível a qualquer outro. Ele não se con-

funde nem com o desporto nem com a festa. Há certamente jogos que são desportos, como o andebol ou o ténis, mas há também desportos que não são jogos, como a corrida ou o alpinismo. Por outro lado, pode haver uma dimensão festiva no jogo, mas ela não lhe é essencial: muitos jogos há que são jogados na atitude mais séria e concentrada que imaginar se possa, como o xadrez ou o bridge. Além disso, as categorias fundamentais com que configuramos a realidade não se lhe aplicam de uma forma nítida. A dimensão lúdica está mais além das polarizações do verdadeiro e do falso, do bom e do mau, do belo e do feio. O jogo não é «falso»; também dificilmente será «bom» ou «mau», a não ser que falemos não do jogo em si, mas de certas patologias comportamentais a ele ligadas; também não tem de ser «belo» para que interesse, e muitas vezes não o é. O interessante do jogo e o interesse pelo jogo, aquilo que nos convoca para a dimensão lúdica, está em outro lugar que no espaço traçado por estas categorias. A dimensão lúdica tem de ser compreendida por si própria, não por fusão com ou por subordinação a uma outra qualquer. Ela é vivencial e conceptualmente irreduzível.

Ora é essa subordinação redutora que vem à luz na compreensão vulgar do jogo. Diz-se comumente: o jogo não é «a sério»; o jogo é «inútil para a vida»; o jogo é «passatempo e ócio»; e, acima de tudo, o jogo é da ordem do «irreal», aquilo que nele acontece «não existe» verdadeiramente. Não-seriedade, inutilidade, perda de tempo, irrealidade marcam a compreensão vulgar do jogo. A compreensão que aqui designamos como «vulgar» não é, porém, apanágio de pessoas vulgares. A vulgaridade da compreensão do jogo reside, antes, na sua distância relativamente ao fenómeno lúdico e ao facto de, nessa distância, a dimensão lúdica ser com-

preendida a partir e à luz de outra dimensão da vida. A vulgaridade da compreensão vulgar do jogo tem que ver com essa estranheza e distanciamento. O jogo é compreendido privativamente, ou seja, por relevo do que lhe falta quando comparado com a dimensão de referência. Ao jogo falta seriedade, falta utilidade, falta labor, falta realidade. Não admira, pois, que, na compreensão vulgar, ele seja rechaçado para as margens da vida e para os momentos de paragem ou de espera. Nada do que nele e por ele acontece é relevante. O jogo é, assim, como que a contra-imagem da vida séria, atarefada, operosa e... real. Mas, nesta contra-imagem, desenha-se já, como que em negativo, o que o jogo por si mesmo é: ele é interessante por si mesmo, ele tem em si próprio a sua finalidade, ele abre uma nova relação com o tempo, ele é, por fim, livre configuração de uma outra realidade.

Esta compreensão vulgar tem expressão em pensadores eminentes. Tomás de Aquino escreve na sua *Suma Teológica*:

As próprias acções que praticamos ao jogar, consideradas em si mesmas, não estão ordenadas para um fim. Mas o prazer que encontramos em tais acções está ordenado à recreação e ao repouso da alma. Desse modo, se praticado moderadamente, é permitido servirmo-nos do jogo. É por isso que Cícero disse também: «é permitido utilizar o jogo e a brincadeira, mas como o sono e as outras distracções, ou seja, depois de ter dado satisfação às obrigações graves e sérias».¹

Neste trecho ecoa a abordagem do jogo que Aristóteles dá na sua *Ética*. Escreve:

A felicidade não consiste, portanto, na diversão, no jogo e na brincadeira. Seria absurdo que a finalidade última fosse o jogo e a brincadeira, e que o esforço e o padecimento de uma vida no seu todo tivessem como objectivo o jogo. Desejamos todas as coisas como meio, excepto a felicidade, que é, ela sim, fim.

Assim, parece estulto e infantil esforçarmo-nos em jogos pueris em vez de no labor. Daí que o dito de Anacársis, «joga, para poderes trabalhar», valha como a máxima correcta. O jogo é um tipo de relaxamento, e precisamos do relaxamento porque não podemos continuar sempre laborando. Mas a recreação não é finalidade da nossa vida, porque a fazemos por mor do labor. Assim, a vida feliz aparece como uma vida segundo a virtude. Esta, porém, é uma vida laboriosa séria, não uma vida de jogo prazenteiro. E dizemos que as coisas sérias são melhores que as risíveis e relacionadas com o divertimento ... e que a actividade melhor é a mais séria.²

A dimensão lúdica é, aqui,

1. Subalternizada relativamente à vida activa, dita «séria»;
2. Posta como um meio ao seu serviço – descanso, paragem, recobro;
3. Inserida numa compreensão teleológica da vida humana – há um fim último para que todas as acções tendem;
4. Desvalorizada por marginal – o fim para que todas as acções humanas tendem, a felicidade, está na virtude e não no prazer inconsequente e, hélas! pueril proporcionado pelo espaço lúdico.

Mas no mesmo capítulo da sua *Ética* Aristóteles reconhece:

1. Que o jogo é uma actividade que contém em si própria o seu fim, pelo que em tudo se assemelha à práxis, à acção, que consiste no seu próprio exercício, ao contrário da poiesis, que tem no resultado externo a sua finalidade e o seu valor;
2. Que a vida que se expande na dimensão lúdica é própria daqueles que estão libertos das urgências e das necessidades da vida;
3. Pelo que não é própria apenas dos tiranos – coisa que afirma expressamente – , mas que também e por maioria de razão o seria dos deuses – coisa que já não diz.

E sobretudo não diz, porque isso está fora do seu horizonte con-

ceptual,

1. Que o jogo, por si, não é relaxamento, mas sim actividade, e por vezes intensa, uma actividade em que se cultiva a excelência, a areté que lhe é própria;
2. Que essa actividade é interessante por si mesma e não como meio ao serviço da vida dita séria – há como que um impulso lúdico;
3. Que o interesse último da actividade lúdica está na expansão da liberdade, que, recriando-se nos domínios da aparência e do imaginário, se liberta de todas as coerções, tanto físicas, como sociais, como morais;
4. Que a dimensão lúdica é um espaço de vida em comum, que contém a sua estrutura própria;
5. E que, finalmente, a vida humana não é vivida apenas segundo os princípios de realidade e de verdade, mas que a auto-multiplicação pelos espaços do imaginário entra na sua economia interna segundo um regime complementar, nunca, porém, irrelevante.

Esta outra percepção da dimensão lúdica e do impulso que a ela conduz, esta visão do espaço lúdico por si próprio, liberto da compreensão vulgar, é algo que só em Friedrich Schiller irrompe de uma forma plena. Nas *Cartas sobre a Educação Estética do Homem*, escreve:

No meio do terrível domínio das forças e no meio do domínio sagrado das leis, o impulso estético da forma edifica despercebidamente um terceiro, jovial, domínio da aparência e do jogo, em que o homem minora as cadeias de todas as suas relações e se desvincula de tudo o que é coerção, tanto da coerção física como da coerção moral. No estado dinâmico dos direitos, os homens movem-se e entram mutuamente em colisão enquanto forças; no estado (moral) dos deveres, o homem opõe ao homem a majestade das leis e encarcera a sua

vontade. No domínio do belo ou no estado estético, o homem deverá aparecer ao homem apenas como uma forma e como um objecto de livre jogo. Dar liberdade através da liberdade é a lei fundamental deste domínio.³

Duas cartas antes, Schiller havia escrito a frase sobejamente conhecida:

Pois, para o dizer de uma vez por todas, o homem só joga quando é homem no pleno sentido da palavra, e só é completamente homem quando joga.⁴

Se bem que pensando a dimensão lúdica a partir do estético, Schiller é, tanto quanto conheço, o primeiro pensador que libertou o espaço lúdico da compreensão vulgar, inserindo-o numa filosofia da liberdade, e a filosofia da liberdade numa compreensão original da subjectividade.

3. A liberdade lúdica e a vida

A dimensão lúdica será, pois, a da liberdade, da desvinculação relativamente a todas as urgências e coerções da vida (físicas ou morais), mas, mais profundamente, da desvinculação relativamente a si mesmo, na livre reconfiguração da subjectividade própria e do espaço intersubjectivo. Entendido nesta direcção, o espaço lúdico nada tem de marginal, de irrelevante ou de supérfluo.

O interessante do jogo, o impulso lúdico deve ser localizado nesta capacidade de livre recriação da subjectividade. Assim entendida, a dimensão lúdica põe-se num contraste total com a vida normal e quotidiana. Aí, assumimos várias funções e vários papéis, que nos dão um rosto definido e delimitam o que podemos fazer e o que se espera de nós: somos professores ou alunos, pais e filhos, esposos, colaboradores no trabalho, cidadãos, suportes de inúmeras

relações sociais, temos um círculo de vida íntima e uma esfera de fraternidade e de amizade. Nada disso está dependente da nossa vontade. Somos simplesmente lançados no espaço aberto do mundo natural e social, e os papéis que aí assumimos não derivam de uma escolha nem de uma expressa anuência. Simplesmente, temos de nos comportar de tal ou tal modo, segundo cada situação e cada papel que nela desempenhamos. Este «estar lançado já de antemão» no espaço do mundo, sem que isso possa recuar até uma decisão inicial e sem que a assunção dos papéis que desempenhamos possam ser objecto de um acto voluntário, é o que caracteriza a nossa vida como «real» e «séria». Não fomos nós que começámos – simplesmente entramos numa trama que já está a decorrer antes da nossa chegada. Certamente que podemos escolher caminhos. Mas os papéis e as funções que podemos assumir, ou seja, o próprio espaço de possibilidades, esse, não depende da nossa decisão.

A dimensão lúdica suspende, porém, todo este tecido de funções e de papéis. É por isso que ela, na compreensão vulgar, é vista como não-séria e irreal. Na dimensão lúdica somos actores num mundo em que entramos voluntariamente, e no qual permanecemos pelo tempo que queiramos permanecer. Esse mundo não se nos impõe. Pelo contrário, é criado e recriado a cada momento por uma decisão expressa e voluntária. Enquanto jogadores, não temos nem passado, nem história pessoal, nem estatuto social. Somos apenas e precisamente o modo como nos reinventamos no espaço do jogo, por um acto de liberdade relativamente a nós próprios. É esta suspensão de si próprio, este encantamento da liberdade que está na base do que Schiller chamou *Spieltrieb* – impulso lúdico. Ele nada tem que ver com o pulsional e o instintivo, porém. O prazer da dimensão lúdica é esta evasão relativamente ao eu fixado segundo

os princípios da verdade e da realidade – ele é a pura vertigem da liberdade.

Na famosa obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga definiu assim a actividade lúdica:

Sumariando as características formais do jogo, podemos designá-lo como uma actividade livre que se põe de um modo perfeitamente consciente fora da vida “ordinária” como sendo “não-séria”, mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensa e completamente. É uma actividade que não está conectada com qualquer interesse material, e nenhum benefício pode ser obtido por ela. Ela desenrola-se dentro dos seus próprios limites de tempo e espaço, de acordo com regras fixas e de uma forma ordenada.⁵

Evidentemente, a definição de Huizinga não tem em conta a espectacularização do jogo e a entrada da actividade lúdica no espaço económico. Esses fenómenos, que são indissociáveis de certos jogos, tornados espectáculos e tornados negócios, ou que são imanentes a alguns jogos, como os jogos a dinheiro, são certamente acompanhantes, mas não elementos essenciais da dimensão lúdica. A dimensão lúdica suporta-se por um investimento continuado do imaginário dos jogadores, e interessa por si mesma, ou seja, tem no seu exercício a sua mais própria finalidade.

Contudo, a dimensão lúdica é múltipla e diferenciada, como o bosquejo etimológico que fizemos o mostrou, coisa que a definição de Huizinga, demasiado abstracta, não permite perceber. Em *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, Roger Callois propôs uma categorização da dimensão lúdica, definindo quatro tipos primitivos: *agon*, *alea*, *mimikry* e *ilinx*. Ou seja, o espaço lúdico pode ser determinado pela encenação de um antagonismo, pode ser a experiência do acaso e da sorte, pode ser o lugar da simulação, ou então da experiência da vertigem. Esta tipologia não

define cada jogo. Trata-se de elementos que podem estar em maior ou menos grau contidos nos jogos reais. Assim, um jogo de cartas contém *agon* e *alea*; num jogo de xadrez, *alea* está ausente; no loto, só *alea* está presente; num jogo de simulação de uma batalha num tabuleiro, *agon*, *alea* e *mimikry* estão simultaneamente presentes.

Na tipificação de Callois, os quatro tipos organizam-se tendencialmente em pares. Os dois últimos, a vertigem e a simulação, seriam típicos das sociedades primitivas, ao passo que a agonística e a sorte fazem unidade nos jogos das sociedades civilizadas. De facto, o elemento vertiginoso, de mutação do estado de consciência, está presente no spil do alto-alemão, ligado ao ritmo e à dança, e este elemento combina-se com a mimese na forma arcaica, não da simulação teatral, mas do ritual, que convoca à presença deuses e demónios. Mesmo o elemento vertiginoso da dimensão lúdica, aparentemente tão estranho para nós, hoje em dia, continua surdamente actuante nos jogos ditos «civilizados». Veja-se apenas a circunstância, a esta luz não desprecianda, de grande número de jogos serem realizados em ambientes em que o consumo abundante de substâncias como o álcool ou o tabaco é comum. Muitas vezes, o ambiente do jogo é «malsão», dizem-nos – uma atmosfera pesada de fumos e de odores vínicos. Mas esse ambiente inebriante é justamente o resquício, ainda actuante, da vertente vertiginosa da dimensão lúdica.

Relativamente à tipificação de Callois, duas observações me parecem importantes. A primeira é que a dimensão lúdica tem também, desde a origem, uma característica formativa. Aprende-se jogando. E a destreza obtida com a prática do jogo pode ser um elemento importante na instrução e adestramento dos homens. *Ludus*, em Latim, também pode significar «escola». Hoje em dia, há toda uma panóplia de instrumentos pedagógicos directamente conecta-

dos com o jogo. Eles pretendem pôr o prazer imanente à dimensão lúdica ao serviço de finalidades ligadas à vida dita séria. Daí que, aos quatro tipos de Callois, um novo tipo poderia ser acrescentado: paideia.

Segundo, e mais importante, um tipo que proponho designar por *phantastikón*, que não se confunde com a mimética, deveria ser ainda tido em conta, pois ele marca de uma forma essencial a natureza profunda da dimensão lúdica. Falo da capacidade para, por pura força da imaginação, reinventar os objectos do mundo circundante, de lhes dar outro sentido e de os envolver na unidade de um mundo fantástico, onde aquele que brinca é não apenas e só jogador, mas sobretudo criador e decisor. É isso que as crianças maravilhosamente fazem quando lançam mão de objectos triviais, os transmutam, transfiguram, e os fazem entrar num mundo imaginado. Assim, um assento de cadeira vira sela de cavalo, um lápis, foguetão, uma borracha, locomotiva. Esses objectos continuam a ser vistos na percepção normal, mas essa percepção normal torna-se suporte do mundo fantasiado. Esta vertente da dimensão lúdica pode ou não inserir o jogador nela: assim, a criança imagina-se cavaleiro numa batalha, montado em seu corcel; ou pode ser apenas aquele que ordena e decide os acontecimentos de uma viagem aventureira das naves – melhor, dos lápis transfigurados em naves –, pelos espaços intersiderais. O dito de Heraclito, no fragmento 52, segundo o qual *aión*, o rei (basileús) cósmico, é uma criança que joga capta de uma forma directa esta faceta originária do lúdico. O jogo pode, por esta via, funcionar como metáfora cósmica, e de um modo mais profundo do que pela imagem da regra, ou seja, da necessidade. Afinal, e se o mundo não fosse mais que a imaginosa brincadeira de um deus, uma «panpaidiá» para lá do bem e do mal? E não seríamos nós,

então, também livres para reinventar o mundo? Não seria a arte o lugar desta instauração do mundo como jogo? E não estaria esta arte, também ela, para além do belo? Quão íntima seria, então, a relação do jogo com a arte, e da arte com a vida? Jogar, neste sentido primordial da brincadeira inventiva, é adentrar-se num mundo de fantasia sustido pela força e poder da imaginação. Ela é o desenho de um outro mundo por sobre a trivialidade das coisas e dos acontecimentos quotidianos. Esta faceta arcaica do espaço lúdico não está enclausurada nas brincadeiras infantis. Bem pelo contrário. Ela ressurge ao longo da história de múltiplas maneiras. Hoje em dia, o que os franceses designam por «jeux de rôle» e os múltiplos jogos que as tecnologias da Internet propiciaram, como o já célebre *Second Life*, são as formas actuais de recreação colectiva de uma outra realidade num espaço e tempo virtuais, assente numa livre reconfiguração da própria personalidade. Se o impulso lúdico é, como afirmámos, o da liberdade sobre si próprio, o *phantastikón* será, nele, um elemento a todos os títulos essencial.

4. Para uma fenomenologia e uma simbólica do lúdico

Falarei, para terminar, de uma possível fenomenologia do lúdico, por diferença com as outras dimensões da vida, e, já para lá da boa disciplina descritiva da fenomenologia, do jogo como sentido do próprio mundo, que subverte as próprias categorias da realidade, do bem e da verdade.

À dimensão lúdica subjaz uma atitude que lhe dá acesso. Atitude não é disposição. Uma disposição é uma potencialidade. A atitude é uma actualidade voluntária, uma forma de organização da vida intencional suportada por um interesse determinado.

A primeira nota característica da atitude lúdica é o fechamento.

A atitude lúdica cancela todas as outras. Jogar é uma actividade absorvente, como se diz, ou seja, uma actividade que não suporta a imiçção de outras actividades. Enquanto jogamos, somos só e apenas jogadores: actores e suportes do mundo lúdico. Todos os demais interesses não desaparecem do horizonte da vida, é certo, mas são colocados em suspenso nas margens da consciência. Eles são um horizonte de potencialidades, e basta que um deles reapareça tematicamente para que, pura e simplesmente, deixemos de jogar. O interesse lúdico irrompe sob a forma não da conjugação harmónica com outros interesses, mas sob a forma da interrupção. O espaço lúdico tem qualquer coisa de encantatório: ele é um círculo fechado que torna tudo o mais marginal. Os jogadores sabem que estão jogando apenas, que isso não é «real» no sentido vulgar, mas, apesar dessa consciência, o espaço lúdico é vivido na maior das seriedades. Portanto, não é correcto dizer que o jogo é vivido na forma do «como se», como comumente se afirma. O jogo é uma actividade bem real. Interpretá-lo assim é apenas uma forma pouco afinada de expressar esta característica do fechamento.

A segunda nota é a do confinamento espaço-temporal. O jogo necessita de um espaço próprio, real ou virtual. Ele é, além disso, uma actividade que se desenrola durante um período determinado de tempo. Tem uma duração, começa, desenvolve-se e finda. Por outro lado, para lá destas notas óbvias, há outras duas, num plano mais profundo, que devem ser relevadas. O jogo não carece apenas de um espaço: ele reorganiza simbolicamente o espaço em que se desenrola. De facto, o espaço de jogo – tabuleiro, campo, etc. – é reinvestido de uma nova interpretação e suportado por um investimento constante da imaginação. Eis que, por exemplo, uma linha traçada a cal num relvado vale como linha de meio-campo, ou

como linha de golo, ou que uma figura de madeira vale como um peão, um rei ou um bispo no jogo de xadrez. Esta recriação imaginativa é essencial para que haja espaço de jogo. Os objectos do jogo não são, porém, simples imagens: o peão de madeira não reenvia para o peão do xadrez como uma estátua para o seu original. Ele é verdadeiramente um peão do jogo de xadrez, está aí enquanto tal na percepção lúdica. A apreensão lúdica envolve a imaginação, mas não sob a forma da consciência de imagem – ela detém um verdadeiro poder realizador: os objectos por ela reinterpretados não são simplesmente imagens, são as próprias peças e elementos do jogo, directamente dadas numa percepção em que o poder realizador da imaginação se deposita. Por outro lado, não é apenas verdade que o jogo tenha uma duração no tempo. Mais profundamente, ele instaura uma nova temporalidade. O tempo do mundo, o tempo das urgências da vida, da intervenção tempestiva, bem como o tempo dos relógios, deixam de valer na dimensão lúdica. A pergunta «quanto tempo demora esse jogo?» é sempre uma pergunta feita do exterior da dimensão lúdica. No seu interior, o escoar do tempo mundano e a urgência da acção no mundo real e social é posta em suspenso. O escoar do tempo transfigura-se no jogo: ele desenvolve-se como uma sucessão de lances, e essa cadência tem a sua temporalidade própria, que não é comensurável com o tempo cronometrado. Certamente que há jogos cronometrados, como o futebol o andebol, ou mesmo o xadrez, e tantos outros. Mas o cronómetro marca os limites do jogo no tempo do mundo. O seu desenvolvimento interno, dentro desse período de tempo, obedece, porém, a uma outra forma de organização: ele é um tempo qualitativamente diferenciado, marcado pelas fases do jogo, um tempo que decorre em paralelo, mas não se confunde com a sucessão de

momentos homogêneos do cronómetro. Todas as coisas têm o seu tempo, em que começam e findam. A duração num tempo finito é, para todas elas, uma condição de existência. Só o jogo pode durar «uma eternidade» e ser indiferente a tudo o mais que acontece no mundo, como nos célebres versos de Pessoa.⁶

De seguida, há a profunda relação do jogo com a regra. Dissemos atrás que não há jogo por haver regras, mas que, pelo contrário, a dimensão lúdica é o espaço da originária instituição da regra. O jogo em estado de nascença começa com a invenção das regras pelos jogadores, como o fazem as crianças em seus jogos infantis. Há, porém, um conjunto infindo de jogos já tradicionalmente fixados, cujas regras estão dadas de antemão. Aí, não se trata de invenção, mas de decisão voluntária de as respeitar. É nessa decisão que a dimensão lúdica se abre. E a regra tem, no jogo, qualquer coisa de sagrado: ela é fixa, imutável, inviolável. É à luz das regras que as situações do jogo têm sentido, e nada que se faça contra ou à margem da regra vale no espaço do jogo. Quebrar uma regra é, pura e simplesmente, deixar de jogar – o joga colapsa e deixa de existir. O batoteiro finge respeitar as regras. Mas aquele que joga fora da regra deixa simplesmente de jogar. A regra estende-se tanto quanto se estende a dimensão lúdica: no culto, no rito, há ainda e sempre regras. Na despreocupação da brincadeira e da mofa há, ainda e sempre, regras implícitas que traçam os limites do que é lícito fazer. Exceder as regras da brincadeira ou da mofa despoleta o retorno do mundo social e dos seus códigos éticos. Onde isto acontece, o espaço lúdico é suprimido, por transgressão dos seus limites.

A dimensão lúdica é, assim, marcada por uma outra característica assaz interessante: a ausência de escolhas éticas. Uma escolha ética envolve decisão, responsabilidade e um espaço de valoração

moral no plano da vida social e intersubjectiva. Ela é um processo de autoconstrução da personalidade e uma constante redefinição do perfil moral do agente. Os jogadores, porém, estão pré-determinados pelo espaço lúdico: nele, eles são ou antagonistas ou colaboradores ou co-participantes (como nos jogos do loto ou da roleta). As decisões dentro do espaço do jogo são decisões estratégicas ou táticas em vista de um fim que o próprio jogo pré-determina. Nenhum acto é, aí, susceptível de valoração moral. Um lance pode ser bem ou mal jogado, tendo em vista a finalidade do jogo, um jogador pode ser bom ou mau, do ponto de vista do seu desempenho, mas não será nem bom nem mau no plano ético. Esta suspensão da dimensão ética da vida é uma das características mais profundas e mais apelativas do jogo.

Outra notável característica da atitude lúdica é que o jogo é destituído de uma intencionalidade que o transcenda. A dimensão lúdica não é apenas fechada, como dissemos. Ela está confinada aos seus limites. Dito de outro modo: o jogo não é imagem de nada, não é reenvio para o mundo, mas um mundo onde só o seu espaço interno tem significação. Ele não trasborda dos seus limites. Jogar xadrez é fazer isso e apenas isso, pondo em suspenso a totalidade do mundo. O jogo não é encenação do espaço do mundo, mas um mundo confinado ao seu espaço interior. A intencionalidade lúdica não tem, por isso, capacidade para visar outra coisa fora de si – ela vai para o mundo lúdico e encerra-se nele.

No entanto, que sucederia se a vida, em todas as suas dimensões, fosse especulativamente compreendida a partir deste livre poder de dar sentido instituindo regras, que é próprio do lúdico? Aí, o jogo não mais seria uma intencionalidade encerrada sobre si. Ele volver-se-ia, antes, em símbolo do mundo.

Citei há pouco Heraclito no fragmento 52, sobre *aión*, o «eterno», que inocentemente joga, e que é rei-criança, frase que está em epígrafe neste texto. Cito agora a segunda epígrafe, de Platão, cujo texto reza assim: «devemos levar a vida como um jogo» ou, mais literalmente, «devemos levar a vida jogando, e jogando certos jogos», pois, irá Platão dizer logo de seguida, os jogos que prazem aos deuses são o mais sério da vida, e não a guerra, *pólemos*, que é um antagonismo infrene onde não há nem jogo, *paidiá*, nem cultura, *paideia*.

Quando toda acção é interpretada como lúdica, então ela está directamente referida ao que, no seu horizonte, vale como bom, como verdadeiro e como real, e aquilo que assim vale, remete, mais atrás ainda, para um instituição originária de sentido que está suspensa numa decisão gratuita, criadora, que se não regula ela própria por nada mais. Este acto instituidor está para além do bem e do mal, do justo e do injusto, do que é real ou irreal – ele fá-los valer assim, e fá-los porque assim o quer. O princípio do mundo interpretado heracliteamente como jogo régio, e a acção humana platonicamente interpretada como acto lúdico abrem, em conjunto, o espaço para uma apreensão generalizada da vida e do mundo como poder artístico de criação. Não há a verdade, não há o bem, não há a realidade em contraste com a ilusão. Há, outrossim, a instauração criadora e a sua inocência pueril, que ousa criar, que se compraz na beleza do acto de criação, e que quer que algo doravante valha como bom, como justo e como verdadeiro. Toda a vida seria ilusão, se entendermos esta palavra originalmente pelo Latim «*illudere-illudo*», ou seja, uma entrada no espaço do lúdico, onde só é sério e real aquilo que fazemos valer assim.

Esta força criadora é o lugar supremo da arte. Mas a arte, aqui,

não é mais a estética, o domínio limitado do belo. Ela seria a própria força cósmica que faz irromper um sentido para o mundo e assim nos abre um espaço onde, como humanos, podemos habitar.

O acto criador tem qualquer coisa aparentada com a loucura. Ele é sem sentido e sem razão. Mas dele depende tudo o que fará sentido e dele dependem todas as razões. Temos uma percepção patológica da loucura. Ela é fuga à razão, fuga à verdade, um ausentar-se para um mundo que é só seu.

Aqui, porém, ela seria a própria força estuante da liberdade criadora, uma liberdade que, em última instância, é um poder de autotransfiguração.

Neste sentido, ela seria, então, o píncaro mais sublime da dimensão lúdica, se esta houver de ser e puder ser entendida como símbolo do mundo.

Ou para o dizer por uma vez com Nietzsche:

Um surgir e desaparecer, um construir e destruir, sem qualquer imputação moralística, uma eternamente igual inocência têm-na, neste mundo, somente o jogo do artista e da criança. [...] Não a audácia sacrílega, mas o sempre de novo nascente impulso lúdico chama outros mundos para a vida.⁷

Notas:

- 1 Aquino, Tomás de, *Summa Theologiae*, Ila Ilae, *Quaestio* 168, art.2.
- 2 Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, 1176b-1177a.
- 3 Schiller, F., *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Brief XVII.
- 4 *Idem*, Brief XV.
- 5 Huizinga, J., *Homo Ludens. A Study of the Element-Play in Culture*, London, Routledge, 1949: 13.
- 6 «... Meus irmãos em amarmos Epicuro / E o entendermos mais / De acordo com nós-próprios que com ele, / Aprendamos na história / Dos calmos jogadores de xadrez / Como passar a vida. // Tudo o que é sério pouco nos importe, / O grave pouco pese, / O natural impulso dos instintos / Que ceda ao inútil gozo / (Sob a sombra tranquila do arvoredor) / De jogar um bom jogo. ...», Fernando Pessoa, «Os jogadores de xadrez», *Poemas de Ricardo Reis*, Lisboa, Imprensa-Nacional Casa da Moeda, 2015: 69-70.
- 7 *Apud*, Volker Gerhardt, Nietzsche, München, Berlin, 1999: 90.

DO JOGO AO IMAGINÁRIO LÚDICO. REFLEXÕES FILOSÓFICO-EDUCACIONAIS¹

Alberto Filipe Araújo | Universidade do Minho

Cláudia Maria Ribeiro | Universidade Federal de Lavras – MG - BR²

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são,
desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*: 7

Introdução

Assumindo a definição de jogo de J. Huizinga e a classificação de jogos proposta por Roger Caillois, os autores, na linha de Gilbert Durand e de Jean-Jacques Wunenburger, procuram compreender a relação existente entre jogo e imaginário e, por conseguinte, salientar a importância do jogo para o estímulo e desenvolvimento da imaginação lúdica. Nesta linha, a atividade lúdica é pensada como um reinvestimento do real pela função simbólica original desencadeadora de gestos biopsicológicos convocadores de imagens que, por sua vez, poderão ser tipificadas pelas «estruturas antropológicas do imaginário».³

No prolongamento desta definição, os autores, conscientes de que a eternização da atividade lúdica poderá conduzir o sujeito quer a uma «hipertrofia das imagens», quer a uma «hipotrofia das imagens», ensaiarão elaborar um conjunto de reflexões de carácter filosófico-educacional norteado pelo equilíbrio co-implicado entre o regime diurno (estruturas heróicas - Apolo) e o regime noturno

(estruturas sintéticas e místicas - Dioniso) do imaginário.

Na primeira parte do texto os autores avançam, na linha de Johan Huizinga, com uma definição de jogo; na segunda parte falam da importância do imaginário lúdico; na terceira parte abordam «A Terra da Brincadeira», um dos capítulos das *Aventuras de Pinóquio*, sob o signo da categoria da «vertigem» (*ilinx* de Roger Caillois), para na quarta e última parte do seu estudo avançarem, numa perspectiva hermenêutico-simbólica e filosófico-educacional, com algumas reflexões sobre o jogo. Finalmente, com o conjunto das quatro partes atrás mencionadas, pretende-se sensibilizar a comunidade educacional, particularmente todos aqueles que se ocupam da primeira infância, da manifesta importância do jogo, especialmente no tocante à sua dimensão imaginativa.

1. Jogo: ensaio de definição

O nosso ponto de partida é salientar, com Johan Huizinga, as características principais do jogo como atividade voluntária,⁴ a saber:

- 1.^a – O jogo é livre, é liberdade, talvez por ser desinteressado;
- 2.^a – O jogo representa uma evasão da vida «real» e, por conseguinte, exprime: «um *intervalo* na nossa vida quotidiana»,⁵ e esta fuga do profano representa já uma compensação psicoafetiva crucial no desenvolvimento da personalidade infantil;⁶
- 3.^a – O jogo tem uma limitação na sua duração e é uma atividade isolada: «É “jogado até ao fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios»;⁷
- 4.^a – O jogo cria ordem e «é ordem»⁸ e esta ordem é instituída com a ajuda de uma das qualidades fundamentais do jogo que é

a da repetição «que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna».⁹ Nesta perspectiva, filia-se Jean Château que salienta que o jogo é amor da regra e ordem.¹⁰

Neste contexto, podemos dizer, com Huizinga, que todo o jogo tem as suas regras e elas são absolutas, não permitindo discussão, não impedindo, contudo, que o jogo não crie o seu universo mágico e de ficção. Assim, compreende-se que o jogo seja envolvido por um ar de mistério, reforçado pela arte do disfarce, de tornar-se momentaneamente outro: «Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado para se fazer dele um segredo».¹¹ O jogo adquire assim um estatuto excepcional mesmo que circunscrito a limitações espaciais e temporais inerentes à sua natureza interna. Tendo em conta estas características os autores consideram o jogo como uma atividade livre, conscientemente tomada como «não-séria» e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem a sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.¹²

A atividade lúdica, circulando entre dois polos antagónicos, *a paidia* e o *ludus*, manifesta-se mediante as modalidades de *agôn* (competição), *álea* (sorte), *mimicry* (simulacro, mimetismo) e *ilinx* (vertigem), bem estudadas por Roger Caillois,¹³ parece moldar, se não mesmo condicionar, o modo como o nosso imaginário se exprime. É pois nesta perspectiva que pensamos que é pelo jogo que o sujeito se abre a um universo outro que não o do seu quotidiano,

mas que é também por ele que esse mesmo sujeito se pode alienar de transformar o mundo no qual ele vive. Deste modo, a relação lúdica, escapando aos critérios de utilidade e de eficácia que o *homo ludens* tece com o mundo e com o Outro, faz-se, por um lado, sob o signo do jogo, enquanto atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia,¹⁴ e, por outro lado, das variações imaginativas que dele decorrem.

Pelo jogo, e pela dramatização lúdica, o ser humano repete o modelo mítico do sagrado, escapando à usura temporal, dado que se pode repetir indefinidamente. Esta característica do jogo – a da repetição – é, para Johan Huizinga, uma das suas características essenciais. E é exatamente a repetição que faz com que o jogo crie um universo ordenado e seja ele próprio ordem: «Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta».¹⁵

Se Huizinga realça a característica da repetição como central no jogo, já Jean Château enfatiza a seriedade do jogo, aspeto de resto não indiferente ao próprio Huizinga que, aliás, salienta: «Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade e sua seriedade. Ele torna-se seriedade e a seriedade, jogo».¹⁶ Nomeadamente pela atividade lúdica, a criança prepara-se, ao nível do imaginário, para enfrentar mais tarde as atividades sérias da vida, ou seja, para realizar atividades concretas e sérias. Numa palavra, a criança não só encara o jogo como um trabalho sério, mas como também, por seu intermédio, se prepara a ordem do próprio trabalho: «O jogo desempenha, portanto, para a criança, o papel que o trabalho desempenha para o adulto. Assim como o adulto se sente forte com as suas obras, do mesmo modo a criança se torna maior com os

seus êxitos lúdicos». ¹⁷

Embora o jogo tenha no «só fazer de conta» a sua marca distintiva, tal não impede o jogador de assumir, durante o tempo lúdico, uma atitude de grande seriedade e esta marca, de forma inelutável, a essência da atividade lúdica: «Devemos mesmo dizer que o jogo é sério, que essa é uma das características essenciais do jogo». ¹⁸ O que leva mesmo os autores a dizerem que o jogo «move-se entre a pura ficção do sonho e a realidade do trabalho. Ou, antes, participa dos dois ao mesmo tempo, chegando mesmo a ser, por vezes, simultaneamente trabalho e sonho, como no caso da criança que cozinha a sério». ¹⁹ É precisamente a dimensão séria do jogo que permite à criança afirmar-se, do ponto de vista moral, com repercussões na afirmação do seu psicossocial: «o jogo é, antes de tudo e sempre, uma prova da personalidade». ²⁰

Neste contexto, após apresentar as definições de jogo, destacaremos a relação que ele mantém com o imaginário.

2. A importância do imaginário lúdico

A atividade lúdica para Gilbert Durand integra-se naquilo que ele designa o nível pedagógico, ²¹ quer dizer, o da educação da criança pelo ambiente imediato: «Os jogos são o reservatório dos símbolos [arcaicos] ou ritos dessacralizados». ²² Daí que não seja bizarro afirmar que os contos possam ser considerados, por sua vez, como jogos de imaginação e, enquanto tal, eles «veiculam um simbolismo dessacralizado no qual se profanam mitos antiquíssimos». ²³ Neste contexto, quando Nicole de Grandmont ²⁴ diz que o jogo mergulha as suas raízes no «inconsciente coletivo», ²⁵ viveiro de arquétipos que, por conseguinte, não pode deixar de contaminar a natureza mais profunda da atividade lúdica, não pode deixar de ser uma pos-

sibilidade a ter em conta pelos reflexos e consequências que essa influência tem para o imaginário lúdico: «imaginar aqui, é utilizar representações, símbolos, é decompor e recompor, transpor, combinar».²⁶

São, aliás, estes contos e os jogos infantis que educam as crianças e cumprem mesmo a função da iniciação das crianças nos símbolos, nos «padrões de cultura»,²⁷ aceites pela sociedade e que são essenciais em termos da sua sobrevivência sociocultural, além de permitir «à imaginação e à sensibilidade simbólica da criança “jogar” em plena liberdade».²⁸ Esta questão da liberdade e aquilo que ela representa no ato do jogo não é de somenos importância atendendo a que Nicole de Grandmont na sua *Pédagogie du jeu* não hesita, quando fala do jogo como atividade lúdica, em falar de alegria, prazer, gratuidade e espontaneidade como características da própria atividade lúdica e sabemos que estas características não podem existir sem liberdade. Complementarmente a autora assinala que não há jogo sem apelo ao imaginário que identifica com o maravilhoso e a criatividade:

Para nós, o verdadeiro sentido da atividade lúdica é caracterizada pela irreversibilidade da sua ação e pela imprevisibilidade do seu conteúdo. O jogo lúdico está imbuído de alegria e de prazer, duas características indispensáveis a todo o ato que se pretende gratuito e espontâneo. O jogo lúdico faz apelo ao imaginário, ao maravilhoso e favoriza a criatividade.²⁹

O imaginário infantil para se desenvolver, estimular e fortalecer carece dos efeitos pedagógicos do jogo, nomeadamente da importância simbólica que assume aquilo que Donald Winnicott denominou de «objeto transicional».³⁰ Este permite à criança não só relacionar-se com o mundo como também organizar os seus afetos,

afastando-a assim do seu egocentrismo originário.³¹ Percebe-se desta forma que o jogo desempenha uma importância dupla: na educação da criança e na re-simbolização dos seus atos enquanto *homo symbolicus*.³² Basta ter em conta o contributo de Jean Piaget que na sua *La Formation du Symbole chez l'Enfant* se questiona sobre o porquê do jogo se tornar simbólico em vez de continuar como um mero exercício sensório-motor ou de exploração intelectual: «e como é possível que a ficção imaginativa deva num dado momento completar esta semificação prática que é já o divertimento pelo movimento ou a ação para o prazer?». ³³ É aliás, pelo jogo simbólico, diferente do jogo de exercício, que a criança acede ao pensamento representativo deixando de mover-se meramente no plano sensório-motor.³⁴ Piaget afirma mesmo que o jogo de imaginação ou de ficção³⁵ é a manifestação mais importante do «pensamento simbólico» na criança, ainda que reconhecendo que esse tipo de jogo não esgota a riqueza e a complexidade do «pensamento simbólico»:

Ao contrário do pensamento objetivo, que procura obedecer às exigências da realidade exterior, o jogo de imaginação constitui, com efeito, uma transposição simbólica que submete as coisas à atividade própria, sem regras nem limitações. Ele é assim assimilação quase pura, quer dizer pensamento orientado pelo cuidado dominante da satisfação individual. Simples libertação das tendências, ele assimila livremente todas as coisas a todas as coisas e todas as coisas ao eu. [...] Enfim, com a socialização da criança, o jogo estabelece regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade sob forma de construções ainda espontâneas mas imitando o real. [...] o jogo simbólico representa o pólo da assimilação, no pensamento, e assimila assim livremente o real ao eu.³⁶

No jogo de imaginação ou de ficção é o «como se»,³⁷ ou aquilo que em francês se designa por «fazer de conta»³⁸: «A imaginação verdadeira, consciente de si própria, é com efeito o domínio do 'si',

do hipotético». ³⁹ Pelo jogo a criança tem um recurso psicopedagógico precioso que em muito a ajuda a construir a sua personalidade:

Desde a sua mais jovem idade, a criança acede paulatinamente ao domínio de si-mesma e do mundo por intermédio de comportamentos lúdicos que são a ocasião simultaneamente de um desenvolvimento das suas atividades imaginativas. O jogo assegura uma função «transicional» entre um estado de introversão narcísica e um estado extrovertido capaz de adaptação às realidades objetivas. ⁴⁰

O jogo simbólico ultrapassa em muito os meros mecanismos da imaginação reprodutiva que implicam aprendizagem e adaptação. ⁴¹ A atividade lúdica é muito mais do que um conjunto de fórmulas e de gestos à disposição da criança para ela se adaptar melhor à sociedade introjetando um conjunto de regras sociais. O jogo permite à criança, embora ficcionalmente, perceber-se diante do mundo que ela tenta, através de formas verbais (história por exemplo), miméticas (gestos repetidos e imitadores) e físicas (desenhos), compreender. Por outras palavras, a criança procura dominar e alargar o seu poder de captação e de compreensão do mundo natural e social que ela habita. Pelo jogo, a criança não só desafia o seu entendimento daquilo que a rodeia, não só ensaia abrir-se ao outro, tal como procura também decifrar os códigos e estímulos sociais, mas nem sempre é certo que as coisas se desenrolem assim porque há sempre o perigo de a criança ficar presa num mundo mágico e ilusório como, aliás, adverte Jean-Jacques Wunenburger:

Pelo jogo a existência abre-se, portanto, em permanência, e não somente durante sequências bem estabelecidas, sobre possíveis não realizados, sobre artifícios que podem também servir antes de fuga mágica e ilusória do que abrir vias criadoras para atualizar as nossas potencialidades. ⁴²

Mas o jogo não é apenas um tributo infantil, mas também, como Huizinga e Caillois bem mostraram nas suas obras já acima citadas, diz respeito ao sujeito adulto visto que este participa nos jogos sociais institucionalizados que geralmente cabem na tipologia proposta por Roger Caillois a que nós no início fizemos referência. O adulto, através das categorias da *agôn* (competição), da *álea* (sorte), do *mimicry* (simulacro) e da *ilinx* (vertigem), aprende a socializar-se em sociedade, participando em festas, praticando desporto, praticando os seus ritos religiosos ou dedicando-se ao teatro o que lhe permite não só partilhar os valores como estimular criativamente a sua imaginação: «Contudo, sem a imaginação lúdica desaparecia da vida social, a ritualização, a dramatização, a teatralização, a espectacularidade, o que testemunha que o homem é um ser carente».⁴³

Por fim, algo que interessa destacar, como algo constitutivo do imaginário lúdico é a intencionalidade lúdica nos comportamentos humanos. Essa intencionalidade permite ao sujeito elaborar uma série de representações ficcionais e de configurações possíveis na base das quais ele cria as suas próprias experiências inéditas e os seus próprios personagens. Podemos mesmo dizer que uma intencionalidade lúdica, indissociável de núcleos imaginativos heróicos, sintéticos ou místicos (para retomar aqui a terminologia de Gilbert Durand), é indispensável para que o sujeito atualize os seus afetos, as suas representações e mesmo valores que contribuem para alargar «as suas estruturas de receptividade e de reação».⁴⁴

Um dos capítulos das *Aventuras de Pinóquio* de Carlo Collodi intitulado «A Terra da Brincadeira», problematizado a seguir, ilustra a nossa abordagem que, conforme já anteriormente explicitado, pretende que seja simultaneamente hermenêutico-simbólica e filo-

sófico-educacional.

3. A Terra da Brincadeira nas Aventuras de Pinóquio sob o signo da utopia (Raymon Ruyer) e da «ilinx» (vertigem) (Roger Caillois)

Pinóquio deixando a Fada vai passear pela cidade e encontra o seu amigo predileto – o Palito que é «o miúdo mais preguiçoso e o mais travesso da escola toda».⁴⁵ Este propõe-lhe abraçar um sonho, uma utopia: que fosse morar com ele «na melhor terra deste mundo: uma verdadeira maravilha!»⁴⁶ chamada Terra da Brincadeira:

Lá não há escolas, não há professores, não existem livros. Naquela bendita terra nunca se estuda. Ao sábado não há escola, e as semanas lá compõem-se de seis sábados e um domingo. Imagina tu que as férias de Verão começam no primeiro dia de Janeiro e terminam no último de Dezembro.⁴⁷

Pinóquio, ao ouvir Palito tão entusiasmado a falar das virtudes mágicas de uma Terra tão maravilhosa, lembrando o País das Maravilhas de Alice, foi não só retardando a sua volta a casa da Fada como amolecendo a recusa de acompanhar o seu amigo: «É uma vida que eu também faria de boa vontade!»;⁴⁸ «–Que beleza de terra! Eu nunca lá estive mas imagino como é!»;⁴⁹ «Que beleza de terra!... que beleza de terra!... oh! Mas que beleza de terra!».⁵⁰ A Terra da Brincadeira e o fascínio que ela exerce sobre quem ouve o que lá se passa e o modo como lá se vive cruza-se com uma das características centrais das utopias: «Um dos processos utópicos mais fáceis e mais elementares, que joga frequentemente quase só nas utopias mais primitivas, e que de facto nunca falta, é a inversão pura e simples da realidade. É evidentemente a experiência mental mais fácil».⁵¹ O sucesso da apresentação do «novo» mundo como a cópia invertida do mundo daquele que o utopista aspira a dele sair não advém, contudo, apenas da sua simplicidade, mas também porque correspon-

de ao ressentimento oculto sob o desejo de poder do utopista, e ao negativismo do intelectual e do especulativo. [...] Face às imperfeições da realidade, a reflexão menos cansativa para a inteligência, e aquela que consola melhor o sentimento, é dizer-se que tudo iria melhor se se pusesse tudo ao contrário.⁵²

Outra característica é o do eudemonismo coletivo visto que as crianças passam os dias na Terra da Brincadeira «a brincar e a divertir-se de manhã à noite. Quando é noite vai-se para a cama, e na manhã seguinte começa-se a brincar outra vez».⁵³ O apelo à felicidade é permanente e intenso: «Vem daí connosco e viveremos todos felizes! [...] Ninguém podia estar mais feliz e contente do que eles», como apela Palito e as vozes dos passageiros da carruagem que os conduz para o mundo da utopia.⁵⁴ Na verdade, a moral do utopista «apela ao que de mais elevado há na natureza humana», sem apelar a uma moral heroica ou a uma moral religiosa de salvação (mais própria dos profetas, dos fanáticos, dos apaixonados), e sonha apenas com a felicidade: «um mundo utópico, com instituições perfeitas, não tem necessidade nem do heroísmo na sua moral, nem do salvador na sua religião».⁵⁵

A terceira característica da Terra da Brincadeira é a de que nela não há limitação da liberdade de brincar: «Vamos para uma terra onde ninguém nos impedirá de brincar de manhã à noite». Este é, de facto, o argumento mais convincente para Pinóquio: «Façam lugar para mim; também quero ir».⁵⁶ O fascínio que Pinóquio tem pela brincadeira é superior à sua consciência do dever estudar, de ser bom aluno à semelhança de qualquer rapaz bem-comportado, da promessa que fez à Fada, pois o fascínio lúdico mora dentro de nós e apela à transgressão das regras e do conforme, à rutura com o

profano na linha do célebre imperativo que Gargântua estabelecera na Abadia de Thelema para os seus habitantes de elite: «Faz o que quiseres» (*Fais ce que vous voudra*) e este faz aquilo que quiseres tinha em muito a ver como jogo e com a brincadeira.⁵⁷

A Terra da Brincadeira insere-se, assim, mais naquelas utopias que, ao contrário das utopias minuciosas, quase que dispensam as instituições⁵⁸ ou, no mínimo, faz dos jogos, dos divertimentos e das brincadeiras as próprias instituições utópicas. A Terra da Brincadeira, que era uma terra que «não se parecia com nenhuma outra terra do mundo»,⁵⁹ era uma grande e imensa ludoteca, uma brincolândia só habitada por miúdos entre os 8 e os 14 anos alegres, barulhentos que uns

jogavam às pedrinhas, outros à malha e outros à bola; alguns andavam de bicicleta e outros num cavalinho de madeira; havia quem jogasse à cabra-cega e também a apanha, enquanto outros, vestidos de palhaços, comiam fogo; alguns representavam, outros cantavam e outros davam saltos mortais e outros ainda divertiam-se a andar com as mãos no chão e as pernas para o ar; enquanto uns jogavam ao arco, outros passeavam vestidos de generais com um elmo de lata e uma espada de papelão; ria-se, gritava-se, chamava-se, batia-se palmas, assobiava-se, imitava-se o cacarejar das galinhas quando acabam de pôr o ovo.⁶⁰

No meio de tantos divertimentos e de tantos folguedos, e à medida que o tempo voava, os dois amigos mergulharam num eterno presente lúdico (um tempo sagrado diria Mircea Eliade). Numa espécie de espaço sagrado⁶¹ os dois amigos como renasciam para uma nova existência que eles iriam viver num estado de plenitude. Mal chegaram à Terra da Brincadeira felizes e em êxtase «meteram-se logo no meio da balbúrdia, e em poucos minutos, como é fácil de imaginar, tornaram-se amigos de todos. Ninguém podia es-

tar mais feliz e contente do que eles». ⁶² Era a felicidade total: «Entre contínuos folguedos e divertimentos vários, as horas, os dias e as semanas passavam sem se dar por isso». ⁶³ E, assim, durante cinco meses foi «aquela maravilha de brincarem e se divertirem os dias inteiros, sem verem à sua frente nem um livro, nem uma escola [nem um professor]», ⁶⁴ nem o pai, nem a mãe, ... nem qualquer um que pusesse entraves ao contínuo folgar e à felicidade total.

No quadro lúdico descrito, em que já passavam cinco meses, a brincadeira assumia um fim em si mesma ⁶⁵ desfazendo a realidade escolar com tudo aquilo que a mesma acarretava de obrigação, de perda de tempo de constrangimento, de sacrifício, de sofrimento, de cumprimento das normas: «viva a bincadera!», «acabaram-se as xecolas», «abaixo arinte métrica» lia-se nas paredes das casas. ⁶⁶ Este ambiente frenético (algazarra, agitação e risada) e pleno de alegria no qual vivia toda esta sociedade infantil era animado por uma das categorias fundamentais do jogo ⁶⁷ que Roger Caillois designou de *ilinx* (vertigem) ⁶⁸:

Um último tipo de jogos associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão. ⁶⁹

Ao ponto que «o pandemónio, o chilreio e a algazarra endiabrada» era de tal ordem «que era preciso meter algodão nos ouvidos para não ficar surdo». ⁷⁰ A maior parte das brincadeiras, especialmente aquelas que implicam movimentos mais ou mesmos acelerados, exprimem normalmente um desejo pela desordem e pela destruição; bem como a atração pela velocidade e pelas acrobacias que

suscitam um prazer que inebria voluptuosamente quer a criança, quer o adulto deixando-as num estado eufórico.

A partir do exposto, quais seriam as considerações a tecer para as complexidades dos processos educativos? Este desafio é assumido pelos autores nesta última parte.

4. Reflexões filosófico-educacionais

Se o jogo foi valorizado pela tradição romântica, nomeadamente por Jean Paul Richter no seu romance *A Levana ou Tratado da Educação* e por Ernst Hoffmann na sua *Criança estrangeira (Das fremde Kind, 1817)*, foi, contudo, com Fröbel que o jogo, colocado no centro da atividade infantil, foi pensado para integrar um programa de educação para infância, particularmente para aquelas com idade antes dos 6/7 anos, o que equivale atualmente ao nível educacional infantil ou pré-escolar. Assiste-se, portanto, com o movimento romântico à construção de um novo paradigma do jogo, muito especialmente a relação que ele assume com a educação⁷¹: «O jogo abandona a relação multissecular com a frivolidade para tornar-se uma educação natural num quadro finalista em que a natureza não pode enganar-se».⁷²

Se foi um contributo importante que o jogo valorizado pelos românticos assumisse um estatuto de seriedade na educação, passando as diversas conceções e interpretações sobre o tema pelos autores da Educação Nova,⁷³ ele situa-se ainda no domínio da educação não-formal, sendo suspeito, à semelhança do imaginário e da imaginação a quem Malebranche denominava de *La Folle du Logis* (A louca da casa), aos olhos dos atores da educação formal.⁷⁴ Mas não é por isso que devemos optar heroicamente pela seriedade apolínea (*logos-cultura-real*) do jogo, ignorando a sua frivolidade

dionisíaca (*mythos*-natureza-ficção), mas devemos antes tomar uma posição sensata sob o signo do deus grego Hermes, o deus da síntese, da comunicação, da condução nos diferentes mundos, da orientação dos viandantes, entre outros atributos, de encarar o jogo como Janus (o deus romano das duas faces: uma olhando para a frente e outra para trás).

Numa linha de coesão antagonista dos contrários⁷⁵ devemos, recordando as estruturas sintéticas do imaginário de Gilbert Durand, conciliar as duas dimensões referidas numa síntese dinâmica e criativa:

Não se pode totalmente confiar no jogo, mas não se pode evitar de o convidar. Nós não temos nenhuma certeza quanto ao valor final do jogo, mas certas aprendizagens sociais parecem beneficiar da implementação do jogo. Este paradoxo explica bem as reações, que elas sejam favoráveis ou desfavoráveis à utilização do jogo [...] Sério e frívolo, o jogo é simultaneamente um e outro, sério porque ele é este espaço essencial de frivolidade. [...] Se o jogo permite experimentar, e talvez de aprender é porque ele opõe-se ao sério, porque ele é do lado do frívolo, do fútil. [...] Suprimir a frivolidade é correr o risco de fazer igualmente desaparecer o jogo. O sério mata o jogo, mas a frivolidade é aquilo que permite ao jogo de assumir nos seus efeitos uma ação educativa séria porque a ausência de consequência oferece à criança um espaço específico de experiência.⁷⁶

Assim, o jogo, como estranha mistura entre o frívolo e o sério, garante a sua presença na cultura humana e no imaginário social e mítico. Ele não é só, como parece defender Gilles Brougère, um fenómeno sociocultural ou, na linha de Bateson, uma metacomunicação. Admitindo que o jogo seja bem uma atividade sociocultural que a criança aprende e um fenómeno de metacomunicação que ultrapassa sempre o verbal para dar significação ao não-verbal, não podemos, contudo, deixar de dizer e, aliás, o próprio Gilles Brougère o diz que o jogo é «uma mutação do sentido, da realidade».⁷⁷ Ora se

o jogo provoca uma mudança do sentido e se transforma a própria realidade, que é sempre já representada como o mostrou Kant e Ernst Cassirer depois dele, entre outros, não podemos deixar de afirmar, na companhia de Jean Château e de Jean-Jacques Wunenburger por exemplo,⁷⁸ que se o jogo supõe um contexto social e cultural também supõe um imaginário social e arquetipal ou mítico⁷⁹ que transborda em muito a mera dimensão sociocultural⁸⁰ por mais importante que ela seja.

Assim, a atividade lúdica, concebida como um reinvestimento do real pela função simbólica original desencadeadora de gestos primários e de imagens tem, a nosso ver, como principal tarefa equilibrar a tensão dualista entre o Regime Diurno (Apolo: «a multiplicidade dos fenómenos» e o princípio de individuação, da multiplicidade e da ordem) e o Regime Noturno (Dioniso: a «unidade originária», a experiência mística da unidade e o gosto pelo excesso) que constituem o nosso imaginário. Assim, o jogo, ao contrário da retórica, está mais próximo do sentido figurado, isto é, da universalidade arquetipal e do semantismo do mito e dos símbolos⁸¹: «O jogo, como associação de imagens e de gestos apresenta, portanto, uma vantagem sobre a palavra ou o conceito de comprometer a totalidade do Eu num contacto íntimo com o mundo hierofánico e de provocar uma multiplicação de imagens que, em virtude da sua imprecisão por oposição ao conceito, sugerem o sagrado em vez de o ensinar ou de o transmitir».⁸²

O jogo, aproximando-se do mito pela faculdade sincrónica da repetição, abre-se não só ao «Grande Tempo» como também opera, ainda que paradoxalmente, mudanças significativas naquele que joga: «é que o sincronismo mítico não é um mero refrão: ele é música, mas ao qual se acrescenta um sentido verbal, ele é no

fundo encantamento [...] e por ele capacidade mágica de “mudar” o mundo». ⁸³ Provavelmente, não será por acaso que esta mesma característica desempenha uma «função própria» na compreensão de mito, pois é por ela que o mito dá a conhecer a sua estrutura.

O que se diz do mito, o mesmo se pode dizer do jogo, pois se ele, por um lado, é repetição, seriedade e ordem, tendendo mesmo a refugiar-se num mundo rígido e ao limite patológico, porque espécie de ilha autista e alucinada, também é, por outro lado, ritmo musical, dança, libertador de imagens, criador e, ao limite, também fuga fora do real que conduz aquele que joga para um universo ficcional (o reino do «como se»). Mas não significará esta fuga, ou esta evasão, antes um «desvio» compensador emocional e um tónus que permita ao *homo ludens* criar projetos alternativos ou inovadores mais criativos? «Pelo jogo, com efeito, podemos abandonar o mundo das nossas necessidades e das nossas técnicas, este mundo egoísta que nos cerca e nos sufoca; escapamos à sugestão da violência exterior, ao peso da carne, para criarmos mundos de utopias». ⁸⁴

A atividade lúdica permite-nos assim escapar à tirania do real, tantas vezes sufocante, e pelo nosso elã criativo lançarmo-nos no mundo da utopia ⁸⁵ dado ser no jogo e pelo jogo «que contemplamos, projetamos, construímos». ⁸⁶ Por outras palavras, a atividade lúdica bem pode ser encarada como aquele tipo de atividade necessária à criança para que ela exerça, sobre o plano do imaginário, futuras realizações concretas e significativas, ou seja, que a prepara de alguma forma para a vida séria: o mundo do jogo, corno nos diz Jean Château, é uma «antecipação do mundo das ocupações sérias. [...] Podemos, por isso, conceber o jogo como um desvio que conduz finalmente à vida séria, como um projecto de vida séria que esboça,

com antecedência, essa vida».⁸⁷

O jogo, ao contrário da nossa relação objetiva e racional com o real, permite-nos encarar o mundo e a nossa relação com os outros numa ótica de encantamento. Dizemos encantamento, pois a relação que o sujeito mantém com o seu mundo interior e exterior é sempre representada, ou seja, sempre mediada por imagens, signos e símbolos que permitem transfigurar o real e configurá-lo à medida das suas expectativas. Por outras palavras, pela atividade lúdica, enquanto atividade imaginativa, o sujeito pode melhor metamorfosear o mundo de acordo com as suas possibilidades sejam elas desejadas ou sonhadas. É, pois, este conjunto de possibilidades, este elã afetivo, estético e motivacional que uma pedagogia do jogo procura instrumentalizar, ou formalizar, ao serviço do processo da aprendizagem psicopedagógica e também ao serviço da realização do eu e do desenvolvimento da sua personalidade. No entanto, também sabemos que pertence à natureza do jogo resistir a essa espécie de domesticação, pois se não o fizesse deixaria obviamente de o ser, para se tornar um exercício formal como os demais praticados no ambiente escolar.

Aquilo que faz da atividade lúdica uma atividade estética,⁸⁸ do ponto de vista da liberdade psicológica e existencial, é que ela, graças às suas características, incita, por um lado, à criatividade do sujeito, e que ele deve aproveitar para alargar o seu horizonte num outro possível, e, por outro lado, e àquilo que Bachelard chamou de «poética de devaneio»⁸⁹: «O jogo serve a estabelecer uma existência, existências, e de representações fantasmáticas que não têm outro objeto que elas próprias e pelas quais se esquece, não o real, mas o tempo e o espaço próximos».⁹⁰ Concebemos assim que o imaginário lúdico, ainda que possa sempre conduzir a uma

dispersão do eu e à alienação, significa mais um fator de libertação e de compensação afetiva. Este fator deve-se sobretudo quer à vocação catalisadora do jogo relativa à fruição e ao prazer, quer à sua função de eufemização:

O ato de imaginação é um ato mágico. É um encantamento destinado a fazer aparecer o objeto em que se pensa, a coisa que se deseja, de modo a que se possa possuí-la. Existe, nesta arte, sempre qualquer coisa de engenhoso e de infantil, uma recusa de considerar a distância e as dificuldades. Assim, a pequena criança, na sua cama, age sobre o mundo através das suas ordens e orações. Mediante essas ordens, os objetos obedecem. Eles aparecem.⁹¹

Assim, o jogo move-se no domínio da ficção (independentemente de seus contornos) mas ele também não se encontra desligado do real enquanto representado ou reconstruído. No entanto, inclinamo-nos a privilegiar a simbolização do jogo como «ato de imaginação e ato mágico», bem como a privilegiá-lo como ritual festivo, logo lúdico e transfigurador do olhar humano.⁹²

Notas:

- 1 Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do Projeto PESTE-OE/CED/UI16661/2014
- 2 Bolseira da CAPES – Brasil. Processo BEX 4038/13-4.
- 3 Durand, G., *Les structures anthropologies de l'Imaginaire*, 10^è éd. Paris, Dunod, 1984.
- 4 Veja-se também as características do jogo apontadas por Gilles Brougère na sua obra *Jeu et Éducation*, 1995: 246-253.
- 5 Huizinga, J., *Homo ludens. O jogo como elemento da cultura*, trad. de João Paulo Monteiro, São Paulo, Perspectiva, 1980: 12.
- 6 Château, J., *A criança e o jogo*, 2^a ed., trad. de Joaquim Ferreira Gomes, Coimbra, Atlântida Editora, 1975: 28, 41.
- 7 Huizinga, J., *op. cit.*, 1980: 12.
- 8 *Idem*: 13.
- 9 *Ibidem*.
- 10 Château, J., *op. cit.*, 1975: 77-92.
- 11 Huizinga, J., *op. cit.*, 1980: 15.
- 12 *Idem*: 16.
- 13 Caillois, R., *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Trad. de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990: 31-57.
- 14 Caillois, R., *op. cit.*, 1990: 29-30.
- 15 Huizinga, J., *op. cit.*, 1980: 13.
- 16 *Idem*: 11; Chateâu, J., *op. cit.*, 1975: 25-27.
- 17 Château, J., *op. cit.*, 1975: 38.
- 18 *Idem*: 33.
- 19 *Idem*: 33-34.
- 20 *Idem*: 41.
- 21 O autor encara este termo no seu sentido lato: «toda a pedagogia do Ocidente e eu encaro a palavra “pedagogia” no seu sentido amplo, repousa sobre Aristóteles, que é o alicerce, o “magister primus”, o “primeiro mestre”». (Durand, G., «Jeu et remythologisation». *Le Jeu, Débat organisé par l'École Supérieure de Commerce de Reims, 12 mars, 1977*: 10; Durand, G., *A imaginação simbólica*, trad. de Maria de Fátima Freitas Moma, Lisboa, Editora Arcádia, 1979: 23-43.

- 22 Durand, G., *op. cit.*, 1979: 101.
- 23 *Ibidem.*
- 24 Grandmont, N. de, *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*, 2e tirage, Paris-Bruxelles, De Boeck Université, 1999: 47-50.
- 25 Referindo-se a obra de Jung.
- 26 Château, J., *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de L'enfant. Essai sur la genèse de l'imagination*, Paris, J. Vrin, 1946: 253.
- 27 Benedict, R., *Padrões de cultura*, trad. de Alberto Candeias, Lisboa, Livros do Brasil, s/d: 15.
- 28 Durand, G., *op. cit.*, 1979: 101.
- 29 Grandmont, N. de, *op. cit.*, 1999: 47, 47-54.
- 30 Winnicott, D., *O brincar e a realidade*, trad. de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre, Rio de Janeiro, Imago Edira, 1975: 10-47.
- 31 Brougère, G., *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995: 125.
- 32 Cassirer, E., *Ensaio sobre o homem. Introdução à filosofia da cultura*, trad. de Carlos Branco, Lisboa, Guimarães editores, 1995: 33.
- 33 Piaget, J., *La Formation du symbole chez L'enfant*, 8e éd., Lausanne, Delachaux & Niestlé, 1994: 171.
- 34 Piaget, J., *op. cit.*, 1994: 169-178.
- 35 Piaget afirma: «Mas a própria existência do jogo de imaginação ou de ficção, cujo papel é capital no pensamento da criança, mostra que o pensamento simbólico ultrapassa o 'inconsciente' e é a razão de nós termos chamado 'jogo simbólico' a esta forma de atividade lúdica. Sem dúvida que existe já no domínio do jogo infantil manifestações de um simbolismo mais escondido, revelando no sujeito preocupações que ele próprio por vezes ignora», *op. cit.*, 1994: 180.
- 36 Piaget, J., *op. cit.*, 1994: 91-92, 175.
- 37 De acordo com Jean Château «O 'se' é o signo do não objetivo; é como o espelho que separa o mundo real do mundo fictício, o seu reflexo; utilizá-lo, é indicar que com a pequena Alice passamos por detrás do espelho. Também, toda a ficção, pensada sob o signo do 'se' é por ela mesma ligada ao real visto que pelo 'se' os dois mundos são contíguos e inseparáveis; o 'se' distingue-os, mas também os une, como todo o limite. Por outras palavras, o fictício está sempre agarrado ao real, senão seria do real como no sonho ou a crença na ilusão», *op. cit.*, 1946: 259; 247-262. Sobre o jogo fictício: é através deste tipo de jogo «que a criança imita e inventa as personagens», *op. cit.*, 1975: 41.
- 39 Château, J., *op. cit.*, 1946: 177-182.
- 39 *Idem*: 259.

- 40 Wunenburger, J.-J., *L'Imagination*, Paris, PUF, 1991: 89.
- 41 Château, J., *op. cit.*, 1946: 262-273.
- 42 Wunenburger, J.-J., *op. cit.*, 1991: 90.
- 43 *Idem*: 92.
- 44 *Idem*: 90.
- 45 Collodi, C., *As aventuras de Pinóquio. História de um Boneco*, trad. de Margarida Periquito, Lisboa, Cavalos de Ferro, 2004: 146.
- 46 *Idem*: 147.
- 47 *Ibidem*.
- 48 *Ibidem*.
- 49 *Idem*: 149.
- 50 *Idem*: 150.
- 51 Ruyer, R., *L'Utopie et les Utopies*, Brionne, Gérard Monfort, 1988: 49.
- 52 *Idem*: 50.
- 53 Collodi, C., *op. cit.*, 2004: 147.
- 54 *Idem*: 152-153, 156.
- 55 Ruyer, R., *op. cit.*, 1988: 52.
- 56 Collodi, C., *op. cit.*, 2004: 153.
- 57 Rabelais, que viveu no século XVI, escreveu *Gargântua e Pantagruel* (1532-52), uma série satírica de livros sobre dois gigantes, respetivamente pai e filho, e suas aventuras divertidas e extravagantes, a partir de uma perspetiva humanista cristã. Nestas histórias, *thelema* (palavra grega que significa vontade ou desejo) é referenciada sempre como a vontade divina, a qual seria a suprema regente da Abadia. A Abadia de Thelema é descrita no primeiro livro (capítulos 52 a 57). Construída por Gargântua, a Abadia assume aspetos claramente utópicos e, por conseguinte, foi concebida como crítica à sociedade que recusava de seguir os ideais renascentistas. Nela, os desejos de todos eram plenamente satisfeitos. Os habitantes da Abadia eram governados apenas por sua livre vontade e por seu prazer, sendo o «Faze o que tu queres» a única regra consagrada no interior da Abadia. Rabelais, F., *Gargântua*, Mem-Martins, Publicações Europa-América, 1987: 215.
- 58 Ruyer, R., *op. cit.*, 1988: 76.
- 59 Collodi, C., *op. cit.*, 2004: 155.
- 60 *Idem*: 155-156.

- 61 Eliade, M., *O sagrado e o profano*, trad. de Rogério Fernandes, S. Paulo, Martins Fontes, 1992: 17-37.
- 62 Collodi, C., *Op. Cit.*, 2004: 156.
- 63 *Ibidem*.
- 64 *Idem*: 157.
- 65 A este respeito diz R. Caillois: «A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito frequentemente», *op. cit.*, 1990: 43.
- 66 Collodi, C., *op. cit.*, 2004: 156.
- 67 Os aspetos fundamentais do jogo para Caillois são os seguintes: «actividade voluntária, convencional, separada e dirigida», *op. cit.*, 1990: 49.
- 68 A propósito da etimologia do termo agora usado, o autor diz: «proponho o termo *ilinx*, nome grego para o turbilhão das águas e de que deriva precisamente, na mesma língua, o designativo de vertigem (*ilingos*)», *op. cit.*, 1990: 45.
- 69 Caillois, R., *op. cit.*, 1990: 43.
- 70 Collodi, C., *op. cit.*, 2004: 156.
- 71 Brougère, G., *op. cit.*, 1995: 79-92.
- 72 *Idem*: 92.
- 73 *Idem*: 172-175.
- 74 Diz Gilles Brougère: «Todo o sistema educativo que se reclama escolar, que faz a escolha da educação explícita e formal deverá tomar as distâncias com o jogo», *idem*: 268.
- 75 Lupasco, S., *Le Principe d'antagonisme et la logique de l'énergie. Prolégomènes à une science de la contradiction*, 2^è éd., Paris, Le Rocher, 1987: 3-11 e 20-21; Lupasco, S., *Logique et contradiction*, Paris, PUF, 1947.
- 76 Brougère, G., *op. cit.*, 1995: 269, 251 e 271.
- 77 *Idem*: 249.
- 78 Château, J., *op. cit.*, 1946: 45-48, 247-273; Wunenburger, J. J., *op. cit.*, 1991: 88-92.
- 79 A este respeito Nicole de Grandmont não hesita quando trata do jogo lúdico de falar de imaginário, maravilhoso e de arquétipos: «O jogo lúdico está imbuído de alegria e de prazer, duas características indispensáveis a todo o ato que se quer gratuito e espontâneo. O jogo lúdico faz apelo ao imaginário, ao maravilhoso e favorece a criatividade. No jogo lúdico, as regras evoluem segundo os caprichos do jogador, sem limite de tempo nem de espaço», *op. cit.*, 1999: 47, 47-48.
- 80 Gilles Brougère insiste neste ponto: «o jogo humano que supõe contexto social e cultura. [...] O jogo pressupõe uma aprendizagem social. [...] O jogo é portanto e claramente

um espaço social visto que ele não é criado pela natureza, mas depois de uma aprendizagem social e supõe uma significação conferida por vários jogadores (um acordo)», *op. cit.*, 1995: 246-247, 251.

81 A propósito do mito, J. Huizinga, diz o seguinte: «Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenómeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram os seus ritos sagrados, os seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurar a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tocando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra», *op. cit.*, 1980: 7.

82 Wunenburger, J.-J., *La fête, le jeu et le sacré*, Paris, Jean-Pierre Delarge, 1977: 41-42; Grandmont, N. de, *op. cit.*, 1999: 47-54.

83 Durand, G., *op. cit.*, 1984: 418. Sobre a repetição como uma das qualidades fundamentais do jogo, J. Huizinga diz o seguinte: «Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância constituem com que o fio e a tessitura do objecto», *op. cit.*, 1980: 13.

84 Château, J., *op. cit.*, 1975: 15.

85 Ruyer, R., *op. cit.*, 1988.

86 Château, J., *op. cit.*, 1975: 176.

87 *Idem*: 29.

88 De acordo com Johan Huizinga, «Nas suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza. [...] Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar os seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é 'fascinante', 'cativante'. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia», *op. cit.*, 1980: 9-10, 13.

89 Bachelard, G., *La Poétique de la rêverie*, 4e éd., Paris, PUF, 1968.

90 Jean, G., *Pour une pédagogie de l'imaginaire*, Paris, Éditions du Casterman, 1991: 93.

91 Sartre, J.-P., *L'Imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imaginaire*, Paris, Gallimard, 2002: 239; Durand, G., *op. cit.*, 1984: 461-491.

92 Wunenburger, J.-J., *op. cit.*, 1977.

O JOGO DO MUNDO

Jorge Crespo | IELT, NOVA FCSH

A propósito do «impensável», Vergílio Ferreira escreveu, no início do seu livro *Pensar*:

Não se pode imaginar uma cô, fora das do espectro solar. Não se pode ouvir um som fora da nossa escala auditiva. Não se pode pensar fora das possibilidades da língua em que se pensa. São os limites da pintura, da música, da filosofia.¹

Assim sucedeu, também, ao longo de tantos anos de observação de práticas lúdicas, em face da multiplicidade e diversidade dos jogos com que nos confrontámos, nos lugares e tempos mais inesperados, procurando não só explicar mas compreender os homens e o mundo em que vivemos. Para o efeito, situando-nos no quadro da «duração», do intemporal, no quadro da marginalidade criadora, perante as «reconfigurações sucessivas», como diria Paul Ricoeur, que tornavam a análise mais complexa e profunda, variações que interferiam, no entanto, na forma e conteúdo dos fenómenos em causa, variáveis que comprometiam, a cada passo, a hermenêutica das tradições populares, mas estavam mais perto da verdade.

Nesta linha, confirmava-se que a noção de jogo nunca poderia reduzir-se ao que era visto e ouvido. Se tal sucedesse, perdia-se, enfim, a possibilidade de entender o fundamento das práticas, o sentido do que era directamente observável. Tudo isto, repete-se, perante a indefinida diversidade dos jogos, face ao perigo da dissipação do objecto de estudo, de facto, na ausência de um princípio de unidade, que não se confunde com qualquer preocupação de

racionalidade, mas, antes, no respeito pela criatividade humana. Para compreender a realidade em estudo, faltava um “princípio de unidade” que permitisse a interpretação dos fenómenos lúdicos, fenómenos totais, marcados pela heterogeneidade.

No ensaio de literatura comparada, intitulado *Múltiples Moradas*, um mestre da cultura literária, Cláudio Guillén, perguntava:

Cómo pensar la multiplicidad, las multiplicidades que somos y que nos rodean? [...] Cómo percibir entonces las coexistencias, o como se disse tan bien en castellano, las convivências que ocupan nuestras vidas? [...] Qué forma de pensamiento logra amoldarse a semejante complejidad? Cómo entender mejor todo cuanto ante nuestra mirada déja de presentársenos solamente como algo delimitado, suficiente, contenido dentro de sí, si después se nos revela, menos superficialmente, como una posición o una postura móvil, un «venir de» y un «ir hacia», en suma, como una tendência?²

Não nos admiremos com uma certa insistência em convocar a literatura e respectivos autores para nos ajudar a formular os problemas em causa. Tudo isto faz parte da pesquisa científica, da teoria e metodologia da investigação a quem compete desenhar os caminhos mais adequados ao conhecimento das atitudes e comportamentos. Porque a compreensão-interpretação deve ser entendida, também, como uma arte de perceber as relações mútuas entre as partes e sua referência às totalidades do «nódulo emocional» que está presente e é responsável pela acção e pensamento dos homens. A este propósito, de novo, não podemos esquecer Vergílio Ferreira e suas reflexões numa conferência intitulada «Um escritor apresenta-se», incluída na obra *Espaço do Invisível*,³ sobretudo quando cita a sua experiência de formulação de um problema, a questão primeira da reflexão que aceita não passar, desde logo, à solução, isto é, que dá relevo, neste caso, ao «romance-proble-

ma», o que se encontra para além da explicação e nos aponta para o domínio da compreensão, assim adoptando, provavelmente, o ponto de vista de Kant quando pergunta «o que significa compreender?», interrogação radical presente na *Critique de la Raison Pure*, um estudo sobre os limites da ciência, sobre o nosso poder de entender um fenómeno, único objecto de uma experiência possível.

A noção de jogo é elucidativa da impossibilidade de delimitar o objecto. No terreno, o que encontramos, em geral, é a significação que cada um dos intervenientes dá ao jogo. Se a isso acrescentarmos os diversos autores de escritos sobre o tema, podemos concluir que, perante os factos, falta um princípio de unidade que possa contribuir para reduzir a eventual insignificância do jogo. Na sua obra *Les Jeux et les Hommes*, Roger Caillois faz uma tentativa de explicar o retalhamento dos estudos, dizendo:

Si dans l'expérience courante, le domaine du jeu conserve malgré tout son autonomie, il l'a manifestement perdue pour l'investigation savante. Il ne s'agit pas seulement d'approcher différences due à la diversité des disciplines. Ce sont des données si hétérogènes qui sont chaque fois étudiés sous le nom de jeux, qu'on est porté à présumer que le mot «jeu» est peut-être un simple leurre qui, par sa généralité trompeuse, entretient des illusions tenaces sur la parenté supposée de conduites disparates.⁴

Estas considerações levam-nos, desde logo, a admitir que, de acordo com o trabalho de campo já referido, a verdade do jogo está, sobretudo, no homem que o realiza, isto é, na atitude lúdica definida, por um lado, pelas condições de existência do homem e, por outro, das maneiras de agir em face das situações, nomeadamente, no quadro do chamado «imaginário colectivo».

Neste domínio, os jogos podem ser considerados uma das grandes manifestações de invenção simbólica e, neste caso, são

evidentes as relações privilegiadas que estabelece com outros fenómenos como, por exemplo, a festa, o sagrado, a arte. Assim se pode explicar, também, a fluidez dos seus limites e fronteiras que tantas inquietações suscitavam, ao longo da história, às autoridades que procuravam, sistematicamente, delimitar a unidade de análise em questão, enfim, para melhor controlar o fenómeno e os próprios homens. Na sua obra *Homo Ludens*, J. Huizinga acentuou a importância dessa realidade, definindo-a assim:

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplies dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante.⁵

De facto, o jogo é um testemunho da elevada significação da nossa situação no espaço e no tempo, dado que, na prática lúdica, os limites das experiências que aquelas categorias mentais evocam deixam de ser gratuitas, para nos projectarem no prazer incondicional vivido, por exemplo, pelo jogador profissional, submetido à transfiguração do real, como se o jogo se identificasse com o numinoso, um sentimento difuso que condiciona, que não é visível, mas que se sente, independentemente da vontade humana, em determinadas circunstâncias da vida, como diria Rudolf Otto na sua obra *Le Sacré*.

Esta perspectiva permite interpretar o próprio “Ser” em termos de jogo, como conceito central de uma nova ontologia, relativa a uma experiência humana caracterizada por um «devenir inocente», para além do bem e do mal, não absurda mas gratuita, para além de tudo, transcendente. É por isso que E. Fink se refere ao jogo humano

como «símbolo do mundo» e K. Axelos acentua que os jogos dos homens descobrem «o sagrado do jogo do mundo». Mas, qual o caminho para dar conteúdo à explicação, que ajude a compreender o que está em causa? Sabemos a importância do tempo nos jogos, porque, de facto, há um tempo próprio do jogo. Tal como em relação ao espaço. Neste quadro, aliás, e voltando a Roger Caillois, o que nos entusiasma é o privilégio dado à energia que circula nesses espaços-tempo do jogo. Segundo este autor, qual a energia em causa nos jogos de competição, de sorte, de simulação e de vertigem?

Em relação à exigência de tal escolha, o que nos preocupa é, desde logo, a importância do jogo na aprendizagem do mundo, na construção do eu, da subjectividade, na necessidade de dar sentido à vida, sobretudo em atmosferas pessimistas e melancólicas, dominadas pela lassidão, o imobilismo de uma sociedade em declínio, tão bem exposta, aliás, no *Leopardo* de Giuseppe de Lampedusa e por Visconti, em 1963, sem cair, no entanto, nos excessos de quem dizia «enquanto há morte, há esperança...».

O jogo do homem, entre o inferno e o céu, o jogo do mundo, tão bem revelado no desenho de uma figura aparentada a uma catedral, desenhada por crianças com os seus traços imperfeitos mas elucidativos da situação – um itinerário, da terra ao céu, cumprido em várias etapas de difícil concretização, a representação simplificada do caminho dos homens em busca da utopia, imaginada por Julio Cortazar (1914-1984) na sua obra *Rayuela*, de 1963, na qual dá conta do polimorfismo do mundo, dos mecanismos favoráveis à procura de um centro contra os fragmentos da sociedade.

A propósito deste tema não se podem esquecer os debates que, nos anos 60 do século XX (1965), se realizaram sobre o denominado «novo espírito sociológico» defendido por Gilbert Durand, cuja obra

e personalidade foi tão acarinhada pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da U.N.L., através do Gabinete de Estudos de Simbologia e de seus seminários, um dos quais sobre «A Viagem e as Viagens» (Yvette Centeno, Helder Godinho, Stephen Reckert, Nuno Júdice, Alberto Pimenta, Teresa Almeida). Também, em França, em 1965, se levava a efeito um colóquio intitulado «Tendances et volontés de la Société Française» onde se lembrava que «as sociedades não são transparentes e os actores sociais estão, em geral, desprovidos do sentido das suas acções». De facto, acentuava-se o confronto entre a sociedade racionalista e da mercadoria (ideologia do progresso) e uma sociedade devotada ao culto de Prometeu, não se podendo esquecer, na oportunidade, os debates em que participavam Raymond Aron, Georges Balandier, Jean Duvignaud, Edgar Morin, etc. Tratava-se, assim, de defender o primado da imaginação criadora na relação dialéctica entre o indivíduo e o meio envolvente, e deste modo nos situamos no quadro do jogo do mundo.

Notas:

- 1 Ferreira, V., *Pensar*, Lisboa, Bertrand Editora, 1992: 9.
- 2 Guillén, C., *Múltiples Morades. Ensayo de Literatura Comparada*, Barcelona, Tusquets Editora, 1998: 13.
- 3 Ferreira, V., *Espaço do Invisível (IV)*, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1987: 15.
- 4 Caillois, R., *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard, 1958: 310.
- 5 Huizinga, J., *Homo Ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Ed. NRF, 1951: 34-35.

FESTA E JOGO

Tito Cardoso e Cunha | LABCOM-UBI

O clássico estudo de Eugen Fink¹ sobre o jogo define, no seu título, o essencial da questão: «o jogo como símbolo do mundo».

O jogo tem, pois, com o mundo, uma relação de representação simbólica. O jogo simboliza a realidade do mundo. Não tendo a sua densidade ontológica, porque não é o próprio mundo, nomeadamente o «mundo do vivido», o jogo, simbolizando-o, fica a ele preso precisamente na medida em que o *representa* simbolicamente.

Há, entre ambos, como que uma relação de referência.

Acontece que o jogo está, com frequência, associado à *festa*. É nas manifestações festivas que o jogo encontra muitas vezes o seu lugar. Entre a festa e o jogo haverá múltiplas proximidades, mas também algumas diferenças. Esclarecer essa relação é aquilo que nos anima.

Até porque a hipótese parece plausível de a festa, num certo sentido, ser o inverso do jogo. Nela, o real não se simboliza, antes exprime o seu contrário. Tal como ficou celebrizado nos muros de Paris, em 1968: «Soyons réalistes, demandons l'impossible». Aí a festa assumia-se como procurando a impossibilidade, o contrário do real.

Voltaremos a esta questão.

Retomando a questão do jogo: em português, o termo «jogo» não autoriza certas aproximações que podemos encontrar no francês (*jouer*) ou mesmo no inglês (*to play*).

Em francês, o termo «*jouer*» permite designar o desempenho do actor na acção teatral. É o que em português se chama «presen-

tar». Ao «jouer un rôle» o actor faz do seu jogo uma representação do mundo.

O jogo como representação do mundo é também próprio da criança, como referiu Freud num passo célebre de «Para além do princípio de prazer». Ao observar uma criança que faz aparecer e desaparecer um brinquedo, Freud conclui que, através desse jogo (brincadeira), a criança procura controlar simbolicamente o desaparecimento e reaparecimento da mãe no mundo vivido, passando, como ele escreve, «da passividade da experiência para a actividade do jogo».²

Curiosamente, nos primórdios da filosofia, já um outro pensador tinha usado a imagem da criança brincando para reflectir sobre o mundo da vida. Heraclito, o obscuro, escreveu, no famoso fragmento 52, o seguinte: «O tempo (da vida: αἰων e não κρονος) é uma criança (παῖς) que brinca (παῖζων), jogando (crianças). Reinado de uma criança».³

Assim, o «jogo torna-se uma “metáfora cósmica”»⁴ que autoriza o título de Eugen Fink (*Spiel als Weltsymbol*). Mas é precisamente aqui que o jogo, apesar de todas as proximidades possíveis de enunciar e a que nos iremos também referir, se distancia e até se opõe à festa. É que esta predominantemente configura, não uma simbolização do mundo tal como ele é, mas antes o seu contrário, mesmo a sua inversão. A festa representa o mundo (social, político, humano) tal como ele *não* é. Veja-se, por exemplo, o Carnaval.

Mas não só. Georges Balandier⁵ mostra abundantemente como é que, mesmo na Idade Média cristã, em certas ocasiões, «o movimento da desordem festiva se substitui à ordem das condições sociais, das oposições “fixas” e condutas prescritas».⁶

Como dirá Lévi-Strauss, a festa representa o mundo tal como ele

não é, não porque alguma vez assim tenha sido mas precisamente porque nunca assim foi ou será. A festa é uma *inversão* do mundo.

Mas vejamos também agora os aspectos em que o jogo e a festa não se opõem, antes se assemelham.

Ambos, o jogo como a festa, lançam o homem na di-versão. Ao contrário da uni-versão religiosa ou filosófica.

A alegria do jogo, e sobretudo da festa, opõe-se à seriedade do real, do quotidiano, do trabalho.

Sobre esta oposição entre a alegria do jogo/festa e a seriedade do real escreve Joahn Huizinga⁷: «Na natureza profunda das coisas existe uma relação muito próxima entre *festa* e *jogo*. Ambos reclamam a suspensão da vida normal. Em ambos o riso e a alegria predominam (ainda que não necessariamente, pois a festa pode ser muito séria). Ambos se subordinam a limitações de tempo e de lugar e combinam regras específicas com liberdade genuína. (Em suma a festa e o jogo têm em comum as mesmas características essenciais)».

A oposição entre a seriedade da vida e a alegria do jogo, como da festa, já em Platão é notada ao escrever que o jogo é «uma acção que se concretiza fora e acima das necessidades e da seriedade da vida quotidiana».⁸

A ausência de *gravitas* no jogo, para não falar da festa, dita a atitude temerosa que, no início do seu livro, Fink assume com cautela. Escreve ele: «Pode parecer estranho que se tome o jogo por tema de um tratado filosófico». E isto, acrescenta ele, porque «não se pode aproximar o rigor e a seriedade do pensamento da tranquila alegria do jogo que se compraz em representações imagéticas. Jogo e pensamento parecem pertencer a atitudes opostas da existência».⁹

O mesmo se poderia dizer da festa enquanto manifestação da

vida e autêntica celebração do imaginário. Também ela pertence a uma atitude oposta da existência relativamente à gravidade do pensamento.

Ambos, festa e jogo, se afastam da seriedade da vida, da preocupação (*cura*)¹⁰ e do trabalho.

Precisamente, o trabalho é o que mais se opõe ao jogo, como à festa. O trabalho é *produção*, enquanto a festa e o jogo são da ordem do *dispêndio* e da *dissipação*.

O jogo, como a festa, tem lugar, e tem a função, nos momentos de lazer em que se reconstitui a força de trabalho.

O trabalho é a sede por excelência da *gravitas*. O discurso político americano não se cansa de enaltecer o «hard working (and law obeying) citizen». Entre nós não foi menos popular a expressão «A minha política é o trabalho». O que significava que se pretendia ser uma pessoa séria. Assim, como escreve Eugen Fink, «o jogo é relegado para a periferia da vida».¹¹

No entanto, filósofos houve que pensaram a alegria (que acompanha o jogo e a festa) de outro modo. Nietzsche, com a sua «*gaiaciência*», mas sobretudo Espinosa que definiu assim a alegria: «a paixão pela qual a Alma passa a uma perfeição maior».¹²

Também um nosso contemporâneo procurou romper esta incompatibilidade entre a alegria, própria do jogo e da festa, com a ideia de uma condição humana triste e melancólica e que a relega, à alegria, para uma periferia situada apenas na infância e juventude, lugares por excelência da irresponsabilidade.

Esse autor é Fernando Savater, ao escrever «a alegria não é conformidade com o que ocorre na vida, mas o facto de viver».¹³

No entanto, nem sempre a alegria será vivida tal como a pensam os filósofos.

De nenhuma sociedade como a nossa se poderá dizer, tão apropriadamente, ser ela uma «sociedade festiva». Neste tipo de sociedades, estruturadas pelo poder irresistível da televisão, tudo se «joga» naquilo a que Jean Duvignaud chama uma «sociedade visual». Basta lembrar o princípio mediático-televisivo do «reality show».

No desaparecimento do que Habermas chamou «espaço público burguês», reinstaurou-se uma espécie de esfera pública representativa que faz «de cada reencontro público uma representação».

Balandier ao escrever: «as festas, concebidas como verdadeiras liturgias civis, põem em cena as hierarquias que constituem a sociedade»¹⁴ tendo no seu topo uma espécie de hierarquia da «celebridade» que nela se dá a ver, representando-se e apresentando-se ao olhar insaciável da mediação televisiva.

A permanente festividade social, posta em cena no pequeno ecrã, encontra a sua mais frequente modulação televisiva sob a forma do jogo (concurso), organizado sempre em torno de uma competição fictícia, devidamente sancionada pela encenação de um tribunal de leviandades. Mesmo fora da televisão, se a sociedade é cada vez mais festiva, essa festa é também cada vez mais controlada pela indústria cultural do grande complexo mediático-comunicacional. Veja-se, a título de exemplo, os chamados «festivais» que se sucedem nos meses de verão sob a égide das grandes companhias de telecomunicações.

Um problema, no entanto, obscurece a questão do jogo. Ele deriva do facto de se usar o termo num sentido metafórico, isto é, por analogia.

Assim, veja-se, por exemplo, a expressão «jogos de guerra». À primeira vista, os dois universos opõem-se radicalmente, A guerra

é feita muito «a sério» e o jogo «a brincar». A guerra é bem real ao passo que o jogo vive mormente no imaginário. Mas é precisamente aí que reside a diferença e é aí que a metáfora vai buscar a sua analogia: os «jogos de guerra» são entendidos como jogo precisamente por serem, tal como o jogo em si, imaginários e não reais. E, de todo, nada festivos.

Finalmente, atentemos em vários outros aspectos em que o jogo e a festa se aproximam ou distanciam.

Huizinga escreve que «o jogo é uma actividade *voluntária*».¹⁵ O mesmo se dirá da festa. A obrigação não faz parte de ambos. No entanto, com a actual profissionalização do jogo (veja-se o caso do futebol, por exemplo) deixa de ser assim. O jogo transforma-se num *espectáculo*. A divisão aparece entre um jogador por obrigação profissional e o espectador, esse sim, festivo, mas que apenas observa o espectáculo.

O jogo é profissional. Quem faz a festa são os espectadores. O jogo do jogador deixa de ser desinteressado ou, como pretendia Huizinga. Um «ornamento da vida», a não ser talvez para o espectador passivo.

Por outro lado, o jogo, como a festa, são a maior parte das vezes uma forma de sociabilidade. A festa e o jogo são incompatíveis com a solidão ou sequer o silêncio.

Embora talvez do jogo se possa dizer ser ele mais competitivo enquanto a festa apela sobretudo à cooperação. Num ponto, no entanto, os dois se aproximam: em ambos os casos se trata de uma sociabilidade voluntária.

Quando se obriga alguém a festejar (e porventura a jogar) contra a sua vontade, coloca-se essa pessoa numa situação de «double bind», enfrentando um paradoxo, situação geradora de mal-estar

psíquico.

Outras proximidades ainda: diz Huizinga que o jogo é «confinado no espaço e de natureza limitada».¹⁶ Tal como a festa que tem os seus locais próprios (sambódromo, queimódromo, etc.) e também nenhuma festa pode durar indefinidamente. Tal como a revolução não pode ser permanente ou o enamoramento durar para sempre. A festa é muitas vezes aderente ao calendário, o que também pode acontecer com o jogo.

Aliás, tanto o jogo como a festa são feitos de *repetição*. E essa repetição faz parte do seu prazer. Como gostava de dizer Freud: «bis repetita placet».

Por outro lado, se o «jogo cria ordem, o jogo é ordem»¹⁷, a festa é desordem. Ela é mesmo a inversão da ordem. A festa é *transgressão*.

Assim também, se «o jogo é tenso»¹⁸, uma vez que há um resultado a atingir sob a forma da «vitória» de um «vencedor», a festa, essa, é *distensão*. Quando muito a tensão do jogo pode terminar (em caso de vitória) pela festa, na distensão.

Há, finalmente, um ponto fulcral em que ambos, festa e jogo, se aproximam (mesmo se não se identificam por causa das diferenças): ambos são feitos de *ilusão*. É pelo menos o que pretende Huizinga ao estabelecer uma etimologia da palavra «ilusão» no latim *in-ludere* (no jogo). Mas também a festa é feita de ilusão, tanto quanto o jogo. Dizer, portanto, que a festa é ilusão é o mesmo que afirmar ser ela *lúdica*.

Em suma, o jogo tal como a festa distingue-se bem da seriedade da existência marcada pela preocupação (cura). Mas entre si também podem ser vividos de maneira oposta. Um, o jogo, como simbolizando o mundo, o outro, a festa, como imaginando o seu contrário.

Não deixando ambos, pela alegria e o seu dispêndio, de se distanciar do real, do trabalho e do quotidiano preocupado.

Notas:

- 1 Fink, E., *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit, 1966.
- 2 Freud, S., «Além do princípio de prazer», in *Edição Standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*, Rio de Janeiro, Imago, 1972. Vol. XVIII: 29.
- 3 Costa, A. (ed.), *Heraclito*. Fragmentos contextualizados, Lisboa, IN-CM, 2005:62.
- 4 *Ibidem*.
- 5 Balandier, G., *O poder em cena*, Coimbra, Minerva, 1999.
- 6 *Idem*: 81.
- 7 Huizinga, J., *Homo ludens*, Lisboa, Edições 70, 2003: 37.
- 8 *Leis*, VII, 796-803.
- 9 Fink, E., *op. cit.*: 7.
- 10 «A expressão «cura» significa um fenómeno ontológico-existencial básico que também na sua estrutura não é simples», in Heidegger, M., *Ser e Tempo*, Petrópolis, Vozes, 1993: 261.
- 11 *Idem*: 9.
- 12 Espinosa, B., *Ética*, Lisboa, Relógio d'Água, 1992: 279.
- 13 Savater, F., «A imaginação alegre», in Pereira, M. S., (ed.), *Do mundo da imaginação à imaginação do mundo*, Lisboa, Fim de Século, 1999: 2.
- 14 *Ibidem*.
- 15 *Idem*: 23.
- 16 Huizinga, J., *op. cit.*: 26.
- 17 *Ibidem*.
- 18 *Idem*: 27.

JOGO E IDENTIDADE

Helder Godinho | IELT, NOVA FCSH

Nós não damos atenção ao todo que enlaça e atravessa todas as coisas.
O pressentimento do mundo aguilha a inquietação do nosso espírito.
Fink, 1966: 139¹

O jogo é fenómeno total. Interessa ao conjunto das actividades e das ambições humanas. Por isso, há muito poucas disciplinas – da pedagogia à matemática passando pela história e pela sociologia – que não o possam estudar frutuosa e por algum ângulo.
Caillois, 1967: 337

Embora o jogo apareça em vários romances de Vergílio Ferreira com mera intenção de passatempo, há dois casos em que tem uma função claramente simbólica ligada à situação existencial do homem e à imagem do mundo. Refiro-me a *Alegria Breve*² e a *Signo Sinal*³. Em *Alegria Breve*, Jaime e o Padre Marques jogam xadrez como imagem da luta de princípios em que cada um aposta (a visão do mundo religiosa do Padre e a visão atea de Jaime); em *Signo Sinal*, o narrador joga com um labirinto de plástico, imagem do estado de uma civilização a que falta um mito condutor em que acredite.

De facto, em *Alegria Breve*, Jaime, o professor da aldeia, perde habitualmente para o Padre, o que significa que não consegue chegar a nenhuma certeza, ao contrário deste: «ganharei o jogo? Perco sempre. Porque tentar ainda? Ganhar uma vez. Uma vez só. Às vezes penso: ganhar uma vez e não jogar mais.» (18). Mais adiante: «Ganhar uma vez e não voltar a jogar. Mas então devia morrer. Ganhar uma vez e morrer. É o sonho do acto que redime, que sela em beleza

um destino.» (216). «Multiplicamo-nos de razões para um lado e para outro mas o combate não se decide aí. A certa altura damos conta de que tudo está resolvido. [...] Pelas noites de Inverno, ao calor da braseira, e o vento, e o vento. Mas a certa altura, houve um lance imprevisto. Fico excitado: será possível? Uma cilada? Firmo um cavalo em xeque duplo ao rei e à rainha.» (226-7). Ou seja, no fim de um doloroso percurso de interrogação, o professor chega à conclusão que todo o romance desenvolve, a do fim de uma civilização e do necessário início de outra baseada num novo homem.

Em *Signo Sinal*, o narrador vive numa aldeia que foi destruída por um sismo e o Arquitecto encarregue da reconstrução não consegue escolher entre argumentos igualmente válidos para organizar a aldeia em torno de um valor e das instituições que o representam: a Igreja, o Tribunal, a Escola. Os trabalhos, conseqüentemente, não avançam e as paredes das casas meio-levantadas dão à aldeia o aspecto de um labirinto fruto da equivalência dos valores no seio de uma ordem universal e da conseqüente dificuldade em se mover neles, tema muito glosado por Vergílio Ferreira. Como imagem dessa situação, o narrador brinca com um labirinto de plástico e adopta, durante algum tempo, um cão aparentemente sem dono a que chama Teseu, o que remete de novo para o labirinto.

Vemos, assim, que nestes dois casos, o jogo simboliza a situação existencial dos jogadores que confrontam as suas posições teóricas sobre a vida e o seu sentido. Ao mesmo tempo, e isso é particularmente visível no jogo do labirinto, a incapacidade de decidir por uma verdade numa ordem universal em que todas se integram, mostra o excesso de sentido que está presente em todas as supostas verdades, que são apenas sinais visíveis de um signo invisível, signo que tem a ver com o jogo da ordem do mundo, como o mostra a

expressão «ordem universal», usada por Vergílio Ferreira nos seus últimos romances. Ou seja, o jogo funciona como imagem que implica um simbolizado, a outra parte do símbolo, e que é a ordem do mundo, que o labirinto, neste caso, manifesta na indecidibilidade das escolhas. Mesmo o xadrez que o narrador de *Alegria Breve* joga com o Padre Marques ganha sentido na inter-rogação sobre a Verdade que o narrador persegue, ao contrário do Padre que já a encontrou e que, por isso, ganha habitualmente. Em ambos os casos, o jogo é imagem que abstratiza o sentido da Vida, ou a dificuldade dele, e o representa. Torna-se, como diria Fink, símbolo do mundo e lugar de relação do fragmento (homem) com o todo⁴.

Mas há, também, outro aspecto que me parece ser de sublinhar: é que a nova relação com a vida que a nova civilização que o narrador de *Alegria Breve* pretende deverá implicar um novo homem que o Filho ausente personificará, dado que o Pai foi formado pelo velho mundo e apenas pode destruí-lo mas não construir o novo. Uma nova personagem, o Filho, deverá desempenhar o papel do homem na nova relação com o mundo que o novo jogo implicará. Ou seja, a relação do fragmento (humano) com o todo implica uma personagem «especializada» que desempenhe o novo papel. Uma determinada concepção do mundo implica um determinado tipo de personagem tornando a definição dela numa relação do ente com o jogo do mundo uma determinação mútua. Mas, insisto, dificultada pelo excesso de sentido de uma ordem que não se deixa agarrar ou personificar numa teoria e que, assim, torna difícil ganhar o jogo porque as regras do raciocínio não levam à visão clara da totalidade da ordem e mantêm o labirinto. O que implica que a personagem que necessita de se definir na relação com a ordem do mundo se

procura igualmente a si própria e ao outro humano a amar e de cujo olhar a fixação da identidade dependeria. Essa ordem e essoutro são, ao longo da obra de Vergílio Ferreira, designados por Presença ausente: «[...] um indício fala no limiar das origens. Erradia presença.» (*Alegria Breve*: 106). Ou: «Se tu viesses. Porque tudo está preparado para a tua vinda. Os caminhos transbordam de flores silvestres, o sol ilumina-se como um lume novo. Virás decerto na aragem leve, fluida de ausência, a face triste. Ou talvez sorrias no teu alheamento como uma memória que passou. Trarás talvez no rosto o sinal de uma sagração com que os deuses te ungiram na eternidade. E haverá no ondeado do teu corpo o olhar com que te espero. Não tenho pressa, o que é grande e inimaginável leva milénios a acontecer. Eu estarei sentado à tua espera porque é impossível que não venhas quando a terra inteira se preparou para que passasses. Se tu viesses? Tu quem?» (*Escrever*⁵, frag. 94). Esse «tu» ausente transpôs-se para a Ordem Universal e de lá governa a vida da arquipersonagem obrigando-a a uma procura eterna dessa Presença e dessa Ordem, para além da compreensão.

Portanto, este jogo que simboliza a ordem do mundo procura a Verdade e o Amor, equivalência que Vergílio Ferreira expressamente identificou em vários lugares («A verdade é amor – escrevi um dia» (*Pensar*⁶: 12). Parafraseando, de algum modo, Heraclito, (de resto, a epígrafe de *Signo Sinal* é um fragmento de Heraclito: «A harmonia invisível é mais forte do que a visível» – frag. 54), eu diria que uma Presença brinca às escondidas com as personagens vergilianas e que tem o aleatório de uma criança. Mas essa brincadeira é um jogo pela coerência das suas leis cujo conhecimento é vedado pelo *excesso* que contêm (excesso de sentido). O que quer dizer que, apesar das suas expressas afirmações sobre a substantividade do

eu, manifestada no «eu metafísico», Vergílio Ferreira não descurava o aspecto relacional, e a relação, sentida como omnipresente, é com essa Presença e essa Ordem. A procura do Outro é permanente e matiza-se de Mulher e de Ordem (ou de Deus, como ele próprio reconheceu), sem o encontro do qual a arquipersonagem está incompleta e condenada à *procura*. A literatura faz parte dessa procura («Escreve-se para se saber o que se é» - *Pensar*, fragm. 131. Ou: «Escrevo para tornar visível o mistério das coisas» - *id.* fragm. 23) dado que o quotidiano a não comporta. O «jogo literário» (lembro que Huizinga⁷ ou Caillois⁸ assim a consideram) é, para Vergílio Ferreira o lugar da procura fundamental do sentido da vida e do Outro que o trará, e essa procura desemboca, nos últimos romances, na única certeza: a Ordem Universal, o nome que encontra para o excesso de sentido, e o seu enigma («Deve haver uma verdade como o mistério do homem e da vida, não sei. Deve haver uma ordem oculta onde o rele é perfeito e profundo e inteiro como a órbita dos astros, como o traçado de um signo.» *Signo Sinal*:186) enigma sempre presente no quotidiano e que os jogos atrás referidos (neste caso o xadrez e o labirinto) representam. A aldeia inacabada de *Signo Sinal*, com as paredes meio-erguidas, parecendo um labirinto por incapacidade do Arquitecto de simplificar o enigma numa certeza, é imagem excelente do diálogo do quotidiano com a ordem do mundo, sempre presente nele e dando-lhe o quadro para se pensar e que a literatura ou o jogo abstratizam em representação, corporizando-a assim.

Marcel Mauss, num estudo muito importante⁹, citado rapidamente por Caillois e sem dele tirar as consequências que me interessam, mostra como a criação das noções de *personalidade* e de *eu* teve a ver com o jogo literário e com o jogo social que a classe de jogo que habitualmente se designa por *mimicry* (simulação) representa.

Com efeito, e segundo o que mostram os estudos de várias populações, o papel representado nas cerimónias sociais pelos indivíduos é determinante para a progressiva criação dos conceitos de personalidade e de eu. Por exemplo, «em suma, vemos já, entre os Pueblo, uma noção da pessoa, do indivíduo, confundido com o seu clã mas separado já dele no cerimonial pela máscara, pelo título, pela posição hierárquica, pela função, a propriedade, a sua sobrevivência e reaparição na terra num dos seus descendentes que terá os mesmos lugares, nomes próprios, títulos, direitos e funções» (267). E, mais adiante: «é muito notável que entre os Kwakiutl (e os seus parentes mais próximos, Heiltsuk, Bellacoola, etc.), cada momento da vida seja nomeado, personificado por um novo nome, um novo título, da criança, do adolescente, do adulto (masculino e feminino)» (270). (Lembremos a necessidade do novo mundo de *Alegria Breve* de ser representado por uma nova personagem, o Filho). Ou seja, as representações «teatrais» que balizam a vida destes povos favoreceram o aparecimento progressivo da noção de personalidade e de eu. No jogo das máscaras, «O homem cria uma personalidade sobreposta, verdadeira no caso do ritual e fingida no caso do jogo. Mas, entre uma pintura da cabeça, e muitas vezes do corpo, e uma veste e uma máscara há apenas uma diferença de grau e nenhuma diferença de função. [...] Resulta disso, evidentemente, que todo um imenso conjunto de sociedades chegou à noção de personagem, de papel desempenhado pelo indivíduo em dramas sagrados tal como desempenha um papel na vida familiar» (272).

E, segundo Mauss, da noção de «personagem» passa-se à noção de «pessoa» e de «eu», o que aconteceu sobretudo em Roma, pela evolução do sentido de persona até ao conceito actual de «pessoa» e de «eu». Um aspecto importante da reflexão de Mauss é que o

«eu», «Longe de ser a ideia primordial, inata, claramente inscrita desde Adão no mais profundo do nosso ser, eis que ela continua, quase ainda no nosso tempo, lentamente a edificar-se, a clarificar-se, a especificar-se, a identificar-se com o conhecimento de si, com a consciência psicológica» (279). E deixa uma interrogação final: «Quem sabe mesmo se esta “categoria”, que todos aqui cremos fundada, será sempre reconhecida como tal? *Ela formou-se apenas para nós, em nós*» (281, sublinhado por mim).

O que eu quero sublinhar deste estudo de Mauss é a construção progressiva da pessoa e do eu e a importância que o jogo na sua vertente de *mimicry* nela representou. Mais uma vez é o lugar do fragmento (o indivíduo) no todo mundano que lhe dá significação, progressivamente consciencializada. Parece-me, ainda, importante notar a «abertura» destas noções a novas transformações, o que, durante o século XX, com as bem conhecidas questionações do «eu», foi já acontecendo. E o jogo, longe de ser uma actividade à parte, delimitada no espaço, tempo e função, é algo quase omnipresente na vida e no pensamento humanos, como mostraram Huizinga e Caillois, sobretudo porque, como se vê por estes exemplos da *mimicry*, ele, jogo, funciona como o sistema onde, como neste caso das personagens, o fragmento ganha sentido. E sendo o sistema último onde todos os fragmentos ganham sentido, o jogo do mundo, o jogo é imagem, símbolo do mundo, como pretendia Fink. E como o entendeu também Vergílio Ferreira, em *Rápida, a sombra*¹⁰, na alegoria da banda filarmónica reduzida ao tio Ângelo e onde ele toca apenas a sua parte, mesmo se já não há mais nenhum músico. O tio Ângelo sabe que é apenas o fragmento de um sistema que está presente mesmo se não expresso. Ou como também sabem as festividades tradicionais, que Jorge Crespo bem estudou, que impli-

cam uma concepção do mundo de que são rituais mais ou menos visíveis, como por exemplo os jogos sazonais da renovação.

Mas a reflexão sobre o jogo tem-me interessado ainda por outros motivos, sobretudo a partir da *mimicry*. O que me interessa é que o protagonista não é o jogador, mas o jogo, como diria Gadamer. E o jogo, a representação teatral, por exemplo, foi fundamental para a construção da personalidade e do eu, como vimos com o texto de Mauss. O que, por outras vias, é referido também por Fink: «Sobretudo, não se teve em consideração a potência do mundo como jogo da individuação, em virtude do qual as coisas individuais dotadas de uma constituição ontológica determinada acedem ao seu estado» (o.c: 52). E é a isto que eu gostaria de acrescentar mais algumas reflexões.

Para começar, a importância do jogo para a criança, assunto muito estudado e de que vou apenas referir o facto de favorecer o pôr o mundo à distância, como, por exemplo, Gilbert Durand, entre outros, referiu¹¹. Com efeito, considera que «A mímica, a dança, o gesto – o que Husserl chama o «pré-reflexivo» – são principais em relação à palavra e, com mais razão ainda, em relação à escrita» (o.c: 9). Portanto, quer na história da civilização quer na história do indivíduo, são «radicais», no sentido de que estão nas raízes. Por outro lado, o simbolismo só funciona se houver distanciação (11) e toda a actividade psíquica do *sapiens* é indirecta (ou reflexiva), ou seja, não tem nem a imediatez nem a segurança nem a univocidade do instinto. A razão resulta desta mediatez. Como viu Cassirer, toda a actividade humana é o conjunto de formas simbólicas diversificadas (12). É por isso que, na criança, são os processos lentamente elaborados «de pôr o mundo à distância que permitem a re-flexão simbolizante, muito sobredeterminada pelas instituições

de aprendizagem, pelas valorizações parentais e mesmo pelos *jogos*» (14, sublinhado por mim). Ou seja, os jogos influenciam o pôr à distância o mundo, não só pela cultura que veiculam, ao lado das instituições de aprendizagem e dos valores parentais, mas também porque eles próprios são uma abstratização simbolizante, como referi atrás, e, conseqüentemente, como todo o símbolo que implica a outra metade que o constitui, a outra metade é a ordem mundana, dado que é o sistema que determina a significação do fragmento, como vimos atrás, assunto para que Fink chamou repetidamente a atenção. Ou seja, uma vez que separa do mundo e favorece, em consequência, a individualização e a reflexão simbolizante, o jogo, em termos lacanianos, favorece a passagem do estádio imaginário ao estádio do simbólico. Além disso, pelas regras que impõe, favorece a organização do pensar e do sentir, para além da importância que tem para a criança. Como diz Fink: «O jogo humano tem uma significação mundana, uma transparência cósmica. É uma das figuras cósmicas mais claras da nossa existência finita. Ao jogar, o homem não permanece nele mesmo, no sector fechado da sua interioridade, mas sai extaticamente de si próprio num gesto cósmico e dá uma interpretação rica de sentido do todo do mundo» (22).

É, assim, na figura do sistema desse jogo cósmico, por detrás do jogo enquanto sistema que cria o sentido do fragmento, que o sentido e a individualidade se criam, se considerarmos, como vimos, a necessidade de um sistema que dê sentido ao elemento, que é sempre fragmento de um sistema. Vimos essa procura de um encontro mais próximo com a ordem universal que Vergílio Ferreira perseguia com angústia, nomeadamente numa Face que a significasse, perdida a Face de Deus. Mas na criação das

individualidades há outros aspectos que me parecem importantes.

Consideremos alguns exemplos da literatura. Numa obra de Marcel Aymé, *Les contes bleus du chat perché*¹², há umas crianças que ficam sozinhas em casa durante grande parte do dia e são todos os dias visitadas por um lobo com quem brincam amigavelmente durante vários dias. Mas um dia, uma das meninas decide propor ao lobo que faça de lobo no jogo que vão fazer nesse dia. O lobo aceita, mas deixa de ser o companheiro amigo do costume e come as crianças. Ou seja, a personagem representada teve um efeito prático na «identidade» do lobo.

Outro exemplo, de entre os muitos possíveis, é o episódio do louco da Beló de *Alegria Breve*, de Vergílio Ferreira. O filho louco da Beló passa os dias a tentar enganchar um sapato num sino da capela, sem nunca o conseguir. Até que um dia, Ema, personagem estranha à aldeia, resolve ajudá-lo e consegue enganchar o sapato. Em consequência, o rapaz morre, por não ter outra razão para existir para além daquele jogo, onde encontrava um lugar na vida.

Os exemplos na literatura são inúmeros. Destaco ainda e apenas as obras de Pirandello¹³. Em *Um, ninguém, cem mil*, a personagem masculina resolve mudar a maneira de estar na vida e se relacionar com os outros e a mulher abandona-o por não ser o mesmo homem com quem se tinha casado. Em *O falecido Mattia Pascal*, ao ser considerado morto, Mattia resolve mudar de identidade e abandonar a família e a vida desinteressante que levava na sua aldeia. Durante dois anos passeia-se com um nome falso mas, não podendo provar a sua identidade nem para pôr dinheiro no banco, volta à aldeia e retoma a antiga porque uma identidade necessita de um passado e de um contexto onde nasceu, um jogo social e geográfico.

Estes casos, sobretudo o da personagem masculina de *Um, ninguém*

e cem mil, que a mulher abandona quando ele resolve mudar a personagem que representa no jogo social, ilustram a questão da identidade para nós e para os outros, que Pirandello referiu nas *Seis personagens à procura de autor*. Elas são *personagens* e por isso determinadas na sua função relacional mas um autor pode construir muitas personagens e não se confinar a nenhuma, podendo, no limite, heteronimizar-se. É a passagem da personagem para a identidade que Mauss estudou e que considerou aberta a novas evoluções, dado que foi sendo construída ao longo dos séculos, evoluções que a questionação do eu em todo o séc. XX pressupõe. A *mimicry* pode contribuir para criar uma identidade ou só uma personagem sem espessura? Julgo que a resposta está no imaginário que se forma em torno de uma função e do seu contexto.

Pensemos no *amor de lonh*, em que a narrativa da beleza e virtudes, geralmente, mas não exclusivamente, de uma mulher leva aquele que escuta a história a amá-la. Mas a mulher concreta se não for identificada como a personagem do texto que a valorizou não é em si amável fora desse texto, como mostra o romance francês do séc. XIII, *Durmart le gallois*¹⁴. Com efeito, aí o jovem príncipe de Gales Durmart, tendo ouvido falar da maravilhosa beleza e das virtudes da rainha da Irlanda, decide ir procura-la. Na floresta, a caminho, encontra uma mulher que é a rainha da Irlanda por quem está loucamente apaixonado mas, não sabendo quem ela é, ou seja, não sendo ela por isso personagem do texto em que a amou, não sente nada. Ela é apenas uma mulher que encontra na floresta. Só, mais tarde, já na Irlanda, é que a ama, quando aquele mesmo corpo ganha o sentido de personagem do texto em que a amara e, então, ama-a, de facto.

O amor de longe costuma ser considerado, tal como o amor cor-

tês dos trovadores, como um simples jogo no sentido superficial de divertimento inconsequente. Mas os séculos XII e XIII, que sobre ele insistiram, estavam a questionar com isso a natureza do amor. S. Agostinho já tinha percebido que o amor depende de um jogo de significações, materializadas, por exemplo, numa narrativa sobre o outro, quando nas *Confissões*¹⁵ se interroga sobre a razão porque ama o retor Hiério sem o conhecer, a ponto de lhe dedicar um livro, só porque dele toda a gente dizia bem. E tem consciência de que a valorização depende não dos seus feitos ou obras concretas mas da opinião positiva que os outros lhe fizeram chegar sobre Hiério, ao ponto de dizer que se Hiério tivesse feito as mesmas coisas mas o relato que delas lhe chegou fosse negativo, não o amaria. No *Othelo* de Shakespeare¹⁶, Desdémona diz claramente que se apaixonou por Otelo *no relato dos seus feitos*. Sobre estas questões já falei noutros lugares¹⁷. Quero, apenas, fazer notar aqui que, no amor de longe gerado numa narrativa, e na questionação do amor que isso implica, *se mostra a possibilidade do amor a Deus*, que ninguém viu, como no amor de longe, mas de que se ouviu falar e, nesse discurso que alguns sobre ele fizeram, se gera o amor que muitos põem acima de qualquer outro amor.

Ou seja, o amor do outro começa por ser o amor de uma personagem num jogo de significação existencial. Por que motivo o outro amado como personagem passa a ter uma espessura identitária, é uma questão importante que julgo que tem a ver com os contextos, do texto em que o outro significa e do texto que o próprio criou para si próprio enquanto discurso e lugar da sua própria identificação e onde a significação de um determinado outro é valorizada ou não. Porque neles se cria um excesso de sentido que vai obrigar a imagem do outro a complexificar-se e ganhar espessura identitária.

Porque o passado pessoal, para já não falar do genético, torna-se, na cultura em que acontece e cujos elementos também agrega, como que o material com que vai construir o imaginário com que se relacionará com os outros e consigo próprio, evidentemente. E esse imaginário *obriga* o sentido, neste caso dos outros, dá-lhes a grelha significativa que os torna mais do que eles e que transporta contextos obrigatórios.

Para dar um exemplo simples, embora noutra campo semântico, referi, num trabalho recente¹⁸, o imaginário da transparência, que é um conceito incontestado no Ocidente como guia da actividade política, por exemplo. Só que, do aspecto positivo de controlo da honestidade dos que se dedicam à causa pública, passou para a devassa da intimidade dos políticos, mas não só, porque é um conceito hoje bastante transversal a toda a sociedade. E a devassa da intimidade pela falta de pudor que implica esvazia o indivíduo da privacidade e da espessura da sua intimidade, como se vê por vezes com a devassa da vida privada, a que os media se acham com direito porque participam deste imaginário. A perda de profundidade eu implicada neste imaginário da transparência foi, certamente, preparada culturalmente pelas teorias que nos anos sessenta conceberam um eu sem espessura, um eu de papel, um eu de discurso.

E assim vemos que o imaginário da transparência não se podia ficar pelos aspectos positivos da garantia da honestidade porque a transparência traz agregado a ela, todo um contexto que obrigatoriamente se activa quando ela é invocada, contexto a que chamo o seu imaginário. Do mesmo modo, quando o sistema de um jogo, nomeadamente os da *mimicry* referidos por Mauss, cria nele uma personagem, a contextualização da personagem dentro e fora do texto/jogo, que tem a ver também com a cultura e com os imagi-

nários pessoais dos cidadãos, vai obrigar a personagem a agregar a si um excesso de sentido que traz todo um contexto em que ela se transforma numa pessoa. É, assim, o alargamento do sentido que transforma a personagem em pessoa, como o estudo de Mauss também sugere ao mostrar a evolução do próprio conceito de *persona*/ máscara até ao de pessoa pelas transformações que a cultura ou as culturas foram introduzindo. E é esse *alargamento de sentido* a que o contexto daquilo a que poderíamos talvez chamar, parafraseando Wittgenstein, de «jogos da significação», veiculada pelos contextos da *mimicry* onde a personagem se criou, que permite a evolução da personagem para a pessoa porque o sentido dado pelo sistema em que ela se criou é sempre um *excesso* por ter um sistema presente sem se ver, como a ordem visível e invisível de Heraclito. É possível significar num jogo sistémico, como o da linguagem, porque há um excesso presente em cada fragmento a que o sistema *enquanto tal* obriga e, nesse excesso, a transformação é possível por recombinação de elementos. Os elementos que se repetem e são estáveis vão balizar o imaginário da pessoa, do conceito (a transparência, p. e.). Espero que a ligação de «imaginário» a «conceito» não escandalize porque creio, como expliquei noutra lugar, que se implicam¹⁹.

Pelo excesso de sentido que cria uma identidade ou um imaginário, torna-se importante a concepção de Fink do jogo como imagem do mundo. Porque o jogo do mundo é o jogo mais largo que está presente em tudo o que vive. Falando do homem primitivo, como o designa, Fink diz que nessa altura o pensamento teórico não tinha ainda nascido mas havia um obscuro pressentimento de que a totalidade dos acontecimentos deve ser compreendida enquanto totalidade e não os acontecimentos no todo. «E isso acontece sobretudo onde o todo agente é interpretado como jogo na sua

forma de mobilidade. As coisas dependem umas das outras no seu vai-vem, no seu crescimento e na sua diminuição, nas suas transformações e no seu deslocamento, estão interligadas de mil maneiras umas nas outras» (180). Porque o todo que age *não tem razão*, é nele que as razões se criam, ao contrário dos acontecimentos individuais causados por isto ou aquilo. O todo que age é sem razão e é compreendido pela metáfora interpretativa do jogo (180).

Eu acrescentaria que o acaso e o mal se «explicam» dentro dessa metáfora interpretativa. Porque não é sem razão que a lógica do mundo foi concebida como jogo, não só por Heraclito no conhecido fragmento 52 do Aion como uma criança que joga sobre o mundo, mas também, por exemplo, na Bíblia, no Livro dos Provérbios: «O Senhor me [à Sabedoria] possuiu no princípio de seus caminhos, desde o princípio, antes que criasse coisa alguma. Desde a eternidade fui constituída e desde o princípio, antes que a terra fosse criada» (VIII, 22-23); «eu estava com ele regulando todas as coisas; e cada dia me deleitava, brincando continuamente diante dele, brincando sobre o globo da terra e achando as minhas delícias em estar com os filhos dos homens» (VIII, 30-31 – Vulgata, Padre Matos Soares). Na tradução Bayard²⁰, os últimos versículos, 30 e 31: «...j'étais auprès de lui l'artiste je l'amusais jour après jour jouant sous ses yeux sans cesse jouant sur le terrain de son monde et je m'amuse avec les gens». Na Bíblia de Jerusalém²¹: «...j'étais à ses côtés comme le maître d'oeuvre, je faisais ses délices, jour après jour, m'ébattant sur la surface de sa terre et trouvant mes délices parmi les enfants des hommes». Ou seja, o brincar da Sabedoria era agradável a Deus, o que é mais claro nas duas Bíblias francesas em que a Sabedoria, mais do que fazer as suas próprias delícias, faz as delícias de Deus ao brincar sobre a obra divina. Ou seja, Deus participa do jogo, quanto

mais não seja nas delícias que lhe causa.

Este aspecto de jogo aparece em muitas civilizações na figura do *trickster*, o deus brincalhão que gosta de pregar partidas aos homens. O nosso diabo não deixa de se lhe assemelhar nas partidas que também prega aos homens, e que podem levá-los à perdição eterna. O caso de Job é uma dessas partidas, com o acordo de Deus para testar a fidelidade do seu fiel.

Assim, o jogo do mundo como pano de fundo onde todas as significações se jogam, sistema dos sistemas ou ordem universal como lhe chamava Vergílio Ferreira, é completado pelos jogos diversos que Huizinga e Caillois caracterizaram e tipificaram e de que mostraram a sua qualidade de modelizarem as actividades humanas. Um dos seus tipos, que me interessou aqui, a *mimicry*, permitiu mesmo a emergência da personagem e do indivíduo como pessoa, e os jogos de máscaras antigos com função ritual permitiam ligar os homens ao todo na medida em que as máscaras faziam participar da qualidade dos deuses. Esses rituais (e lembro que, como diz Caillois, muitos jogos de hoje são ritos desafectados - 124) mostram a estreita relação do jogo, nomeadamente teatral, com as entidades que representam o governo do mundo. Certamente porque nessa relação os homens/fragmentos dessa totalidade ganhavam sentido e agiam sobre o todo do mundo.

A criação de sentido é, segundo penso, a maior função do jogo não só por ser um exercício sistemático onde as regras ligam ao todo fechado em que se constitui e que acaba por funcionar, em abstracto, como imagem do todo do mundo, como também porque as paixões que despertam mostram que neles está em jogo algo de muito fundamental. E uma das contribuições fundamentais nessa criação de sentido parece-me ter sido a emergência da pessoa e do eu a

partir da espessura dada à personagem pelo excesso de sentido que o sistema em si já determina e que as contextualizações culturais e pessoais completam. E isto mesmo se antes das ocorrências da *mimicry* de que fala, por exemplo, Mauss, o mundo em si funcionava já como um sistema surpreendente, surpreendente por causa do mal, da morte e do acaso, sistema governado por uma criança ou uma sabedoria brincalhona mas onde o homem tinha que encontrar o seu sentido e, para isso, criou os mitos que dão sentido ao mundo e que o organizam em narrativas em que se joga o sentido de tudo, *joga* aqui no sentido próprio de serem elas mesmas jogos pela sua qualidade de histórias.

Um outro e último aspecto que quero mencionar é que, devido ao acaso, às linhas tortas pelas quais Deus escreve, de um sistema do mundo que é o jogo de uma criança, entra também o *mal* como efeito colateral do aleatório e «infantil» do sistema do mundo. Mas é esse aleatório que deixa espaço para a criação da pessoa, sem o qual, se a personagem fosse delimitada num quadriculado perfeito, nenhum *excesso de sentido* estaria disponível para a evolução da personagem para pessoa, e a liberdade e o eu não seriam sequer concebíveis. O mal que entra pela inconsequência *infantil* do jogo do mundo é o efeito colateral necessário para a construção do humano.

Notas:

- 1 Traduzido por mim da edição francesa. Todas as traduções de Caillois, de Fink, de Mauss e de Durand são, igualmente, minhas.
- 2 Lisboa, Portugal, 1965.
- 3 Lisboa, Bertrand, 1979.
- 4 Fink, E., *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Minit, 1966.
- 5 Lisboa, Bertrand, 2001 (ed. de Helder Godinho).
- 6 Lisboa, Bertrand, 1992.
- 7 Huizinga, J., *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1961.
- 8 Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- 9 Mauss, M., «Une catégorie de l'esprit humain: la notion de personne, celle de 'moi'», *Journal of the Royal Anthropological Institute* LXVIII. (Julho-Dezembro), 1938: 263-281.
- 10 Lisboa, Arcádia, 1975.
- 11 Durand, G., «L'univers du symbole», *Revue des Sciences Religieuses* 49, 1-2, 1975: 7-23.
- 12 Aymé, M., *Les Contes bleus du chat perché*, Paris, Gallimard, 2007.
- 13 Pirandello, L., *Six personnages en quête d'auteur* (bilingue), Paris, Folio, 1997; *Um, ninguém e cem mil*, Lisboa, Cavalo de Ferro, 2007; *O Falecido Mattia Pascal*, Lisboa, Relógio d'Água, 2013.
- 14 Gildea, J., O.S.A. (ed.), *Durmart le Galois*, Villanova, Pennsylvania, The Villanova Press, 1965.
- 15 Santo Agostinho, *Confissões*, Lisboa, INCM, 2000: IV, XIV, 21-23.
- 16 Shakespeare, W., «Othello», *The Complete Works*, Peter Alexander (ed.). Londres et Glasgow, Collins, 1971: 1114-1154 (I, 3).
- 17 V. Godinho, H., «L'Amour comme texte et médiation: l'exemple du Moyen Age», *Voix des Mythes, Science des Civilisations. Hommage à Philippe Walter*. Fleur Vigneron & Kôji Watanabe (eds.). Berne, Peter Lang, 2012: 417-425.
- 18 Godinho, H., «Les pouvoirs du récit», *Iris* 34, 2013: 55-67.
- 19 Godinho, H., «La narrativité des images», *Transports. Mélanges offerts à Joël Thomas*. Ghislaine Jay-Robert & Thierry Eloi Mireille Courrént (eds.), Perpignan, Presses Universitaires, 2012: 495-509.
- 20 *La Bible. Nouvelle traduction*, Paris/Montréal, Bayard/Médiaspaul, 2001.
- 21 *La Bible de Jérusalem. La Sainte Bible traduite en français sous la direction de l'École biblique de Jérusalem*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1996.

JOGO, POSTULAÇÃO, ENCANTAMENTO

Silvina Rodrigues Lopes | IELT, NOVA FCSH

Eu jogo, eu juro
Herberto Helder

Proponho-me aqui investigar a articulação de dois procedimentos irreduzíveis e indiscerníveis, dadas as contaminações ou interferências que fazem de cada um espaço de passagem do outro – o jogo, a postulação. Tal articulação esboça um jogo do mundo que precede a multiplicidade de jogos e as suas classificações, e no qual significações e imagens não existem senão no movimento em que as descrições são sempre já também reinscrições em que o mundo se altera. Da faculdade de efabulação, que nunca deixa de começar, dada a historicidade, a contingência, das suas manifestações, vem o jogo do fazer-desfazer de imagens, mas vêm também os cortes deste movimento, a sua suspensão em momentos de equilíbrio, em postulações que estabelecem, que instituem, que prometem. A poesia, do mundo, da vida, dá-se na afirmação da precaridade do instituir e do prometer, na afirmação da inseparabilidade dos dois gestos no jogo que os lança e pelo qual há uma inultrapassável incerteza do viver humano, tecido no risco e no encantamento.

Dizendo por outras palavras: movemo-nos num meio (o mundo – o que há enquanto o que faz sentido) que vai sendo feito de fábulas – não no sentido de um género literário, mas no de ficções enquanto formas feitas, formas que fazemos e que nos fazem, sem que o risco alguma vez se suspenda. Daí a insuperável ironia que acompanha o fazer que se não concebe como imposição, mas como gesto decisivo

do jogo. O encantamento é o de a relação entre o fazer e o ser feito não corresponder a um eterno retorno do mesmo, não poder como tal ser determinada em absoluto. Essa é a condição de liberdade, condição pela qual o mundo não tem que ser aquilo que é nem tem que se moldar segundo uma teleologia especulativamente apresentável. Daí o risco ser tanto o da pretensão à indiferenciação de ficções («se deus morreu tudo é possível»), quanto o da pretensão à subordinação de todas as formas feitas de linguagem verbal, ou desta inseparáveis, a um suposto exercício superior dessa linguagem que seria o do conhecimento.

Tanto na perspectiva da indiferenciação do valor dos actos humanos, como na da sua subordinação ao conhecimento, o mundo é apresentado como um todo orgânico, um todo dotado de um centro que o ordena e que assim se exceptua do mundo, se coloca fora dele como uma *arkhé*. Essa perspectiva teológica, que é a da anulação do jogo do mundo, é solidária de concepções do signo que ou o remetem para uma função constativa, a de representação como adequação, ou performativa, a de instrumento do agir. A sua pretensão é a de anulação da incerteza dos discursos pelo saber ou teoria que os torna exactos e/ou eficazes. Trata-se de encontrar a explicação global que se sobreponha à interrupção que a crítica supõe quando não abdica da afirmação da contingência em que se tece. As estatísticas e o cálculo das probabilidades cumprem cada vez mais a função dos oráculos, a de realizarem aquilo que prevêem (veja-se as sondagens), subtraindo os indivíduos à decisão e com ela à possibilidade do jogo e do acaso. Uma certa crença na ciência como resolução de todos os problemas coloca-se a par de uma causalidade mágica baseada em teorias astrológicas ou parapsicológicas: a dita literatura de auto-ajuda explora a capacidade de crença

que exclui a crítica, colocando a vida do comum dos mortais na dependência de receitas que lhes retiram a mínima margem de experimentação e jogo; o mesmo se poderá dizer da indústria de jogos que, sob o pretexto de potenciação das capacidades humanas ou o do entretenimento, introduz uma dimensão de treino e de diversão orientada para a subserviência dos indivíduos aos comandos.

A crença na redução do acaso à ignorância das causas impede de pensar a existência do impensado do pensar, aquilo que perturba a distinção entre verdade e ficção e que impede a redução da linguagem a instrumento. Do impensado (inconsciente) do pensar emerge o jogo sem fim e sem finalidade, jogo que é leitura, que suscita a leitura. É que ele é um pensamento em potência, não como se de algo actualizável se tratasse, mas como disseminação de temas, motivos, hipóteses, postulações que vão inscrever-se no mundo de maneira imprevisível e precária, numa relação infinita do contingente ao contingente, do finito ao finito.

A escrita-leitura como elemento do jogo do mundo em que o impensado se inscreve no pensar afirma uma historicidade que não corresponde a qualquer objectividade empírica. Move-se pelo desejo de inventar, arriscando a significação na nomeação de acontecimentos de que participa, e que vêm de longe, não como um desenvolvimento, mas como uma ligação ao inesperado e ao acaso em que se manifestam. O jogo é aí análogo à promessa – regressamos ao verso em epígrafe «Eu jogo, eu juro». Esse verso faz parte de «Poemacto»: não um poema-acto, mas um curto-circuito do poema e do acto, o esquecimento de um e do outro; o desejo de dizer outra coisa – começa assim II: «Minha cabeça estremece com todo o esquecimento / Eu procuro dizer como tudo é outra coisa / Falo, pen-

so». O curto-circuito não tem fim: o «eu digo» e «eu pergunto» são como imagens do mesmo movimento: «Eu digo: roda ao longe o outono, / E o que é o outono?»¹. A interrogação lança a incerteza sobre a afirmação. É um jogo. Mas é também uma jura. A de estar a dizer toda a verdade? A de estar a jogar? A de continuar o jogo? A jura multiplica-se e a casa esquecida vem através dela como a casa inventada a «casinfância», a «casabsoluta», aquela onde nada é possível ou impossível, pois «Tudo morre o seu nome noutro nome», «tudo é outra coisa» E se assim é, aquilo que faz jurar – a certeza de ter havido a casa absoluta – é já a certeza de não ter havido tal casa e a melancolia que a faz renascer como casinfância, como jogo que cumpre a sua jura entre o esquecimento e as memórias trazidas pelo acaso.

A assunção de que a escrita é jogo faz colidir a poesia com todos os discursos que se propõem impor os tiques mais bem cotados como sinónimos de seriedade. Por isso há uma imensa dificuldade em aceitar o jogo que não seja convertível em mais um tique, uma qualquer forma de arrogância – o jogo-objecção, a acção de objectar à fixidez que apresenta uma descrição como última ou objectiva, como adequação a um objecto pré-existente à fala. Tal como Ponge mostra no seu uso/invenção da palavra objeu, nem os objectos existem fora da linguagem, nem a linguagem tem qualquer conteúdo como pura estrutura lógica, isto é, sem o «de fora» (ob) cativado no jogo do encontro em que quem escreve faz passar na língua o que lá não mora, mas só nela se dá, se fabrica. Há assim na fabricação poética uma postulação essencial: todo o testemunho é invenção, fábula, mas sendo esse o sentido do encontro ele é ao mesmo tempo *objoi* (ainda Ponge) e melancolia: tudo o que se inventa está perdido para o seu inventor que nessa invenção se perde, se

torna outro. Aquele que escreve é pois intimado pela própria escrita a responder pelo outro em que se torna – aliança inexorável de alegria e melancolia no jogo: precaridade da palavra que incessantemente se corrige e se apaga.

Jogo pode ser então nome para a atenção que mina o puro desenvolvimento do mundo; nome da permanente desconstrução da pura inferência ou ensimesmamento pela di-ferência da fala que se faz (fere e difere) em várias línguas, vários tempos; nome da afirmação incondicional pela qual o mundo inscreve o acaso, sem o que o mundo se encerraria num movimento automático de desaparecimento. É assim que entre a postulação (descritiva, ética, estética) e o agir se abrem espaços de desautomatização, espaços de jogo, nos quais aquela se suspende/altera. Trata-se, nos termos de Jacques Derrida, de afirmar a indissociabilidade entre «por um lado a exigência de soberania em geral [...] e por outro lado a exigência incondicional do incondicionado»². Trata-se de manter nos lances da decisão a hipótese de liberdade enquanto incondicionalidade da condição humana: «enquanto calculadora (ratio, intelecto, entendimento), a razão submete-se ao princípio do incondicionado que excede o cálculo que ele próprio funda».

A primeira figura do incondicionado (*anhypoteton*) é o Supremo Bem, em Platão, apresentado como um além da essência que é potência e Majestade, potência e Poder supremo, *arkhé*. Seguiram-se-lhe outras postulações de centros ordenadores. Cada uma pretendeu à hegemonia da última, ou primeira, palavra. Todas as pretensões ao definitivo, visando circunscrever o jogo do mundo, corresponderam à exaltação do poder enquanto exercício de soberania, compulsão à auto-imposição (a ipseidade, o mesmo de si mesmo). A imposição do auto (autonomia, auto-reflexividade,

autoridade...) é por definição anulação da relação, sempre do outro ao outro, que liga as palavras e as coisas pela inscrição do vazio, da distância tornada sensível na linguagem. O mundo que, pela linguagem, se não despenha no caos, despenhar-se-ia se esta não fosse casa do jogo, *casinfância*. Casa absoluta? Como direi? Incondicionada? Em busca de próximos nomes.

Há no mundo «a desordem do que não está disposto no seu devido lugar, e há a desordem do que não é simplesmente disponível»³. É deste tipo a confusão das línguas, a impossibilidade de as unificar, que impede que o mundo seja representado num argumento ou numa soma de argumentos, mas apenas se dê sob condição do poema, isto é, no desfazer dos argumentos pelo atingir das zonas de turbulência em que nada é igual a si mesmo, mas sempre já composição do heterogêneo. As zonas de turbulência pelas quais o símbolo é símbolo, sem que seja símbolo de algo, assinalam a condição do homem enquanto ser fabuloso, como leio nesta passagem de Herberto Helder:

Claro que conheço vários medos e ferocidades. Por isso ainda estou vivo. É o outro lado da ironia, lado a que chamo fabuloso de uma ironia a que também chamo fabulosa, não por serem posse minha, mas por pertencerem a este fabulosamente vazio enigma do mundo⁴.

A dissimulação da desordem criadora é, na leitura que faço de Derrida, aquilo que se aplica a converter um texto em organismo pretendendo dominá-lo, vigiar todos os seus fios, mas «iludindo-se ao querer olhar o texto sem nele querer tocar, sem pôr as mãos no 'objecto', sem se arriscar a acrescentar-lhe algum novo fio, única hipótese de entrar no jogo tomando-o entre as mãos». A atenção implica sempre a atenção ao haver desordem, como espaço aberto à invenção. Daí que, como observa Derrida, se possa conceber «dois

tipos de interpretação»:

Aquele que procura decifrar, sonha decifrar uma verdade ou uma origem que escapam ao jogo e à morte do signo, e sente como exílio a necessidade de interpretação. Aquele que não estando voltado para a origem afirma o juízo e a responsabilidade de decidir sem garantia, mas não sem saber: sabendo que o saber não só não é tudo, mas também que se não conecta com uma necessidade que o comanda.⁵

A afirmação do jogo do mundo, jogo da interpretação enquanto leitura que reúne o agir e a incondicionalidade, suspendendo o comando e endereçando-se à decisão do outro, é também solidária da saída do paradigma construtivista em que a linguagem é tomada como instrumento de produção e/ou auto-verificação do sentido num processo especular. Com efeito, pelo jogo o não-dito desloca o que se diz e devolve os textos à incerteza que vem do outro, sem o qual não haveria dito, mas apenas simples repetição de palavras de ordem.

Como resistência à conversão da relação ao incondicionado na invocação de um *telos* é preciso abandonar qualquer hipótese de instituir um jogo de linguagem como linguagem dominante, qualquer que seja essa hipótese de metalinguagem, seja ela a da acção ou a da contemplação, a do conhecimento, da estética ou da ética. A mistura de linguagens, a sua interferência mútua nunca é uma soma, é uma disseminação, um lançar que torna irrecuperável o que é lançado. Trata-se de dissociar poder enquanto soberania (*potestas*) e potência enquanto pujança (*dunamis*), ou, noutros termos, dissociar vontade de poder e incondicionado, como faz Derrida, afastando nessa dissociação a possibilidade de uma crítica feita a partir de positividades (aquilo que é ou que deveria ser) e de uma desconstrução que não seja um simples procedimento de negação

sem síntese, mas um «acto de confiança», uma implicação no dito, que dá ao exercício da razão a força da fragilidade, a de uma certa abdicação de si:

[...] justamente em nome da razão, mas também do acontecimento, da vinda ou do vir que se inscreve tanto no por-*vir* (*à-venir*) quanto no de-*vir* (*de-venir*) da razão. Acaso não é esta exigência fiel a um dos dois polos da racionalidade, a saber, fiel à postulação de incondicionalidade? Digo postulação para acenar em direcção ao pedido, ao desejo, à exigência imperativa; e digo postulação mais do que axiomática, para evitar a escala comparativa, e portanto calculável, dos valores e das avaliações.

[...] Não se trata apenas de dissociar pulsão de soberania e exigência de incondicionalidade como dois termos simetricamente associados, mas de questionar, de criticar, de desconstruir, uma em nome da outra, a soberania em nome da incondicionalidade⁶.

Poesia do mundo: jogo dissimétrico, palavra dada à palavra que vem.

Notas:

- 1 Helder, H., *Ou o Poema Contínuo*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2004: 109.
- 2 Derrida, J., *Séminaire. La bête et le souverain*, Paris, Galilée, 2008: 172.
- 3 Bessa-Luís, A., *Conversações com Dmitri e outras Fantasias*, Lisboa, A Regra do Jogo, 1979: 9.
- 4 Helder, H., *Photomaton & Vox*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006: 11-12.
- 5 Derrida, J., «La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines», in *L'Écriture et la Différence*, Paris, Éd. Seuil, 1967: 423.
- 6 Derrida, J., *Séminaire. La bête et le souverain*, Paris, Galilée, 2008: 310.

ROLETA RUSSA: O DESEJO E O JOGO – LEITURAS DE DOSTOIEVSKY

João Albuquerque | Universidade da Califórnia, Santa Barbara

Se existe obra literária que põe em cena, de modo explícito, intenso e em elevado grau de complexidade, a condição existencial do homem e as relações interpessoais sob a forma de jogo, essa obra é *O Jogador* de Fiodór Dostoievsky. Um espírito crítico que leia a precedente afirmação questionará de imediato a que jogo ou a que conceito de jogo ela se reporta. Se, como postulou Wittgenstein, olhando para os diversos processos aos quais o ser humano chama jogos, não se consegue encontrar um traço comum a todos eles¹, então sensato será prosseguir metodologicamente na esteira do pensamento deste filósofo, propondo um conceito de jogo aberto, que se irá formando ao longo deste trabalho através da interpretação dos usos circunstanciais que o autor dá à palavra *jogo* (e a palavras aparentadas) na narrativa, e também estabelecendo analogias com concepções de autores que se reportam a outros tipos de jogo, sem perder o fito de demonstrar aquela mesma afirmação inicial. Como o título deste estudo deixa supor, o conceito mais importante para compreender o *jogo* neste contexto é o de *desejo*, conceito que será alvo de uma abordagem metodológica similar, isto é, através de uma aproximação interpretativa ao texto dostoiévskiano.

Comece-se então por recensear de modo muito breve a novela em causa, na qual Dostoievsky cria Alexis Ivanovitch, preceptor de uma família russa, que narra os acontecimentos em que se viu envolvido num determinado período de tempo da sua vida, a

maior parte deles passados na cidade alemã (fictícia) chamada Roletemburgo. A narrativa desenrola-se, em grande parte, no seio e em torno daquela família russa. Compõe-na o General, patrão de Alexis, a sua enteada Paulina Alexandrovna e mais dois filhos em idade infantil, a respectiva ama das crianças, Maria Fillippovna (a irmã do general), e, por fim, uma velha tia-avó abastada, de quem a maioria das personagens principais esperam notícias da sua morte com o intuito de tirarem proveitos da sua herança, que, subitamente, resolve aparecer em Roletemburgo, defraudando tais expectativas. Em volta desta família gravitam outras personagens que têm assaz relevância em toda a acção. Dentre elas destacam-se Mademoiselle Blanche, amante do general, e a sua mãe; Mister Astley, um inglês que prima pela circunspecção, e Des Grieux, um francês altivo, estes dois formando, juntamente com Alexis, um trio de potenciais pretendentes de Paulina.

Para introduzir a temática do jogo, discorra-se acerca do nome da cidade, Roletemburgo, que designa um território para o qual convergem as diversas personagens em trânsito, formando uma teia de relações cosmopolita em torno do seu grande pólo de atracção: o casino. Melhor dizendo, Roletemburgo, derivação da palavra «roleta», apresenta-se como uma extensão do próprio casino, a cidade-casino onde os jogadores jogam não só nos jogos de casino, mas mais ainda nas suas actividades adjacentes, nos passeios, nos repousos, nos amores e desamores, nas indignações, nas impertinências, etc. Todas as personagens principais, quer joguem no casino quer não, vêem-se na condição mais ou menos efectiva de jogadores. Afirmam-se isto não pensando em (pré)-determinado conceito de jogo, mas tendo em conta o ponto de vista de Alexis, que narra a sua condição existencial e a complexa trama rela-

cional na qual está envolvido recorrendo várias vezes a este conceito ou a terminologias a ele associadas: «[...] que influência terá este francês sobre Paulina? Uma palavra dele... e ela faz tudo o que lhe é necessário, escreve um bilhete, chega ao ponto de me PEDIR. [...] Logo, ele tem-na nas mãos, comprometida no seu jogo...».²

Mas focando ainda a atenção na cidade-casino, é preciso ressaltar que esta não é aquilo que tanto Johan Huizinga como Roger Caillois designam como o recinto fechado, o espaço totalizador que circunscreve determinado jogo. Pelo contrário, é um espaço aberto do ponto de vista deste conceito, e a prova disso está não só no começo da novela, que indica que esta trama (este jogo) relacional havia já começado noutra local,³ mas também nas diversas saídas para outros locais que Alexis e outras personagens realizam sem que, no entanto, deixem de estar *em jogo*.

O mesmo raciocínio é válido para o tempo. O jogo relacional em questão começou não se sabe bem quando sendo igualmente indefinido o momento exacto do seu desfecho, a avaliar pelas passagens que abrem e fecham o romance. Poderá alguém alegar que os jogos que se jogam ao longo da novela são diversos, e que cada um tem o seu local e tempo próprios. Não menorizando o esforço de taxonomização que esse alguém queira fazer, dir-se-á que tal visão corre sérios riscos de cair numa excessiva simplificação, por escamotear ou não dar a importância devida ao carácter de indiscernibilidade inerente à permanente transformação da subjectividade humana (bem evidenciada não só nesta novela, mas em toda a obra dostoiévskiana) e que preside a uma certa ductilidade e difusão das fronteiras e regras dos jogos relacionais e existenciais em que o homem participa. Deve aqui relevar-se a lucidez de Callois, que, ao propor uma esquematização das estruturas abstractas do jogo,

ressalvou a inaplicabilidade destas estruturas «[...] a um real sempre problemático, equívoco, emaranhado e variado onde os interesses e as paixões não se deixam facilmente dominar mas onde a violência e a traição são moeda corrente».⁴ Neste sentido, pode dizer-se que a noção de jogo aqui presente converge com o pressuposto de trabalho de Helena Buescu sobre esta obra, justamente quando a autora diz que:

[...] se dentro do jogo encontramos sempre uma manifestação de uma realidade alternativa cujo estatuto é maleável ou pelo menos não fixo, o certo é que essa realidade alternativa não pode ser reduzida ao terreno da mera aplicação pré-consabida de um determinado conjunto de regras – mesmo se elas existem e, aparentemente, governam o conjunto da acção. Latente em todo o jogo, e tornado manifesto de modo mais ou menos intenso, pulsa uma força potencial (ou efectiva) de caotização – que as regras do jogo parecem então mais denegar do que propriamente reger.⁵

Sendo, portanto, naquele terreno de permanente transformação tanto da subjectividade humana como das circunstâncias associadas ao jogo que este estudo pretende operar, considera-se então fulcral convocar desde já o conceito de desejo.

Para explicitar este conceito, faça-se incidir o foco onde melhor ele se mostra: em Alexis, narrador e personagem principal da novela. Sem saber porquê, como, nem para que fim, este deseja ardentemente Paulina, assim como tudo o que a circunda: as suas vestes, as suas necessidades, os seus segredos, as suas relações com as outras personagens, as paisagens que a envolvem. Com estas informações vai construindo uma imagem do desejo que é feita de uma multiplicidade de objectos e que sofre continuamente modificações. Entre-se um pouco mais no enredo e confirme-se o exposto. Impelido pela paixão, Alexis acata, mesmo contrariado, a ordem que Paulina lhe

dá para jogar por ela na roleta, e o seu desejo, conforme começa a jogar, rapidamente se transforma em desejo de ganhar pelo desejo de ganhar, no contexto do microcosmos formado em torno da mesa de jogo, lançando no esquecimento todas aquelas causas e finalidades amorosas. Estas voltam depois das sessões febris do jogo, mas já de novo modificadas, postas noutras perspectivas e intensivamente alteradas pelos impactos interiores e exteriores causados a Alexis pelos resultados do próprio jogo, e também pela contingência que atinge as outras personagens envolvidas naquela teia nos seus contextos diversos e simultâneos. No último capítulo da novela, por exemplo, repare-se que o desejo de ganhar dinheiro de Alexis, que no quarto capítulo era apresentado como um fatalismo, isto é, a mais importante das ambições, se não mesmo a única, passa a ser considerado irrelevante, e o desejo amoroso, embora presente, deixa de ter primazia no seu discurso, em detrimento do desejo de uma posição humana e social digna no seio do cosmos onde vive:

Oh! Como o coração me batia! Não, não era o dinheiro que me preocupava! Eu só queria que a partir do dia seguinte todos esses Hinze, todos esses *mâitres* de hotel, essas belas damas de Baden falassem de mim, contassem a minha história, me admirassem, me cumprimentassem e se inclinassem perante a minha nova sorte ao jogo. Eram sonhos e preocupações de criança... Mas... quem sabe?, talvez voltasse também a encontrar Paulina, talvez lhe contasse as minhas aventuras, e ela veria que estou acima das absurdas viragens da sorte...⁶

Sintetizando, o desejo, enquanto conceito, pode ser caracterizado sob cinco aspectos, que se passam a enunciar.

É, em primeiro lugar, um desejo que nasce sem porquê e que não possui nenhuma finalidade que o sobredetermine, ou seja, que esteja além dos seus próprios objectos.

Em segundo, trata-se dum desejo produtor, que impele a uma

acção mental e física intensas, onde se vislumbram audácias, astúcias, compreensões, incompreensões, benevolências e crueldades que activam a regeneração formal e substancial do próprio desejo.

Do inferido extrai-se o terceiro aspecto passível de caracterizar este desejo: o delírio. O desejo de Alexis amiúde se torna obsessivo e leva-o a perder o controlo sobre si-mesmo, a esquecer tudo o que não seja esse desejo de cada vez que é experimentado, a adoptar atitudes infantis, insensatas, inopinadas, em suma, um desejo em que o inconsciente guia a consciência e não o contrário.

Outra característica do desejo é que não incide sobre um único objecto,⁷ mas sobre uma pluralidade de objectos, um mundo singular constituído por objectos apreendidos em conjunto e em movimento que vão formando imagens diferenciadas entre si. O desejo é, portanto, não só modificável, como construível.

Por último, um quinto aspecto, que se trata mais de uma bifurcação do ponto anterior, é que o desejo, que é social na medida em que é plural, não é apenas erótico ou estritamente lúdico, mas é também atravessado por uma forte componente política. Alexis entrega-se ao desejo por Paulina, mas jamais se conforma ao estatuto menor que lhe é conferido nessa relação (ainda que o repúdio dessa situação se faça pelo empolamento da mesma, reduzindo-se Alexis à condição de escravo, o que encoleriza Paulina), e, por consequência do mesmo desejo, na relação com as restantes personagens. Mas não só: ele enuncia essa permanente atitude desafiadora como sendo uma tomada de posição política de um certo povo menor (o russo) perante uma hegemonia dominadora franco-alemã solidamente assente tanto na força do seu poder socioeconómico, como nas leis e nos seus intérpretes.

Estabeleça-se agora a relação entre este conceito de desejo e o

jogo. Cumpre aqui fazer a citação de uma reflexão de Alexis que se segue ao primeiro regresso vitorioso da avó do casino, citação que ajudará a estabelecer as ligações necessárias entre estes conceitos:

Tudo aquilo me interessava prodigiosamente; se é verdade que podia adivinhar antecipadamente os fios mais fortes que ligavam os actores que actuavam sob os meus olhos, desconhecia, contudo, as molas e os segredos desse jogo. Paulina nunca me demonstrara inteira confiança. É certo que, por vezes, e como que contra-vontade, me abria o coração, mas eu notara que, frequentemente, quase sempre, depois de tais confidências, ela ridicularizava o que dissera ou modificava tudo sob uma falsa luz. Oh! Muita coisa me escondia! Em todo o caso, eu pressentia que o fim dessa misteriosa e tensa situação estava próximo. Mais outro lance, e tudo acabaria e seria descoberto. Quanto ao meu destino, empenhado igualmente em tudo aquilo, quase não me preocupava. Estranho estado de espírito o meu! Só tenho vinte fredericos no bolso; estou longe do meu país, sem uma situação, sem meios de existência, sem esperança, sem projectos, e... não me sinto absolutamente nada inquieto! Se não pensasse em Paulina, abandonar-me-ia muito simplesmente ao interesse cómico do próximo desenlace e riria a bandeiras despregadas. Mas Paulina perturba-me. A sorte dela vai decidir-se, sinto-o, confesso no entanto que não é isso que me preocupa. Gostaria de penetrar os seus segredos, gostaria que se me dirigisse e dissesse: «Bem sabes que te amo», mas se tal loucura é irrealizável, então... que desejar? Será que sei o que desejo? Estou como que perdido; o que quero é ficar ao pé dela, na sua auréola, na sua irradiação, para sempre, durante toda a vida. Nada mais sei! Será que posso afastar-me dela?⁸

Para lançar uma luz de entendimento sobre o modo como se cria a situação lúdica a partir do desejo, a primeira coisa a fazer notar é que o desejo de Alexis se torna prolífico por efeito da antinomia entre a absoluta necessidade que ele tem de garantir o amor de Paulina e o sentimento que tem de lhe ser impossível garantir esse amor. É o grande desafio de atingir o inatingível. Lembre-se que mesmo depois de ela lhe declarar o seu amor, no capítulo catorze, ele continua a agir sob os mesmos pressupostos, como se essa

declaração não lhe garantisse nada, e nem quando Mister Astley, no fim da novela, aparece e lhe confirma esse amor, ele muda a sua atitude desejante. Isto porque o amor de Paulina não é isolável, mas está antes engrenado num cosmos em constante mudança, e por conseguinte impossível de determinar. Cria-se, portanto, em Alexis, um campo de imanência do desejo cujas margens móveis são traçadas pela permanente tensão entre a possibilidade e a impossibilidade de descortinar todo esse cosmos. Está assim, a cada momento, lançado o jogo: porque cria-se sempre um contexto diversamente indeterminado no qual Alexis precisa de pôr em prática uma certa destreza, mas onde o elemento aleatório, chame-se-lhe de acaso, contingência ou sorte, é indelével. Quer isto dizer que ele toma as acções comandadas pelo seu desejo (joga) tanto como uma aposta naquilo que lhe escapa como naquilo que consegue (ou tem a ilusão de) controlar. E para comprovar que de facto é sempre um jogo aquilo que o desejo forma, e sempre um jogo diverso que, contudo, é inseparável do jogo anterior, e ainda que tal (tais) jogo(s) possuem um elevado grau de complexidade, verifique-se como nele(s) está(estão) presente(s) todas as categorias usadas por Caillois para dividir os jogos: a *competição*, pois é (não só, mas também) de fazer vencer a força do seu desejo que o romance trata; a *sorte*, que, como acabado de referir, se manifesta naquilo que não consegue controlar; o *simulacro*, como se pode verificar na última citação, onde Alexis estabelece a analogia entre a representação (falando dos outros como «actores») e o jogo; e a *vertigem*, uma vez que, como já explicitado, Alexis deseja delirantemente, o que o lança numa agitação emocional e num enredo frenético de acções.

Expostas algumas características do jogo que para Alexis se forma, importa agora pensar noutra questão que está nesse mesmo jogo

colocada e que se reporta à sua condição existencial, detendo um pouco mais a reflexão na precedente citação, mormente na afirmação do narrador na qual diz que o seu destino está tão empenhado em tudo aquilo como o das restantes personagens. Quer isto dizer, e ele afirma-o também no capítulo catorze quando tem uma súbita tomada de consciência no seio do turbilhão de emoções que experimenta ao jogar à roleta, que o jogo que ele joga é um jogo no qual ele se joga. É o seu corpo-alma, a sua vida inteira que está em risco,⁹ e portanto aquele jogo está longe de ter uma função meramente recreativa (embora essa função não deixe de estar presente), ganhando uma importância equiparável à que, por exemplo, Schiller lhe dá quando afirma que «o ser humano só joga quando realiza o significado total da palavra homem, e só é *um ser plenamente humano quando joga*».¹⁰ Recorde-se que este filósofo define o impulso lúdico do homem como uma combinação entre os seus impulsos sensível e formal, cujos objectos são designados respectivamente por *vida*, definida como «todo o ser material e toda a presença nos sentidos», e *figura*, conceito «que resume todas as características formais das coisas e todas as relações das mesmas com as faculdades conceptuais».¹¹ Em Alexis pode ver-se com clareza uma tendência para este impulso lúdico, repudiando constantemente, em si e nos outros, todos os modos de vida orientados em exclusivo pelo imediatismo da sensação ou pela estrita racionalidade. E esta tendência não é somente um modo desordenado de agir, ou uma consciência estética idealista que redundava numa resolução dialéctica como o é para Schiller, mas trata-se de um certo pragmatismo. Quando joga, ele perde a capacidade raciocinante apenas porque a racionalidade (estrita) mostra-se inútil face à realidade, seja ela a dos caprichos do acaso, da avó, de Paulina,

ou o autoritarismo do general ou do francês.¹² Isto faz com que ele crie-ativamente novas estratégias (delirantes, extremas) para jogar, até porque em todas as situações em que se vê envolvido a sua posição é frágil, e só uma audácia extrema, um risco total, podem fazê-lo ganhar esse jogo. O sujeito vê-se assim a funcionar segundo uma lógica inexplicável (não necessariamente de forma ilógica, sem uma inteligência associada), que o põe também na situação de desconhecimento perante si-próprio, que desconcerta os seus consensos interiores (amiúde Alexis afirma-se perplexo perante os seus próprios actos), ao ponto, por exemplo, de, no capítulo segundo, considerar repugnante a avaliação das suas acções e pensamentos à luz de qualquer critério moral.

Estas situações lúdicas e este modo de jogar tratam-se não apenas de uma idiossincrasia, mas de uma singularidade de um povo, e daí o título dado a este trabalho: “roleta russa”. Se não, repare-se que todos os russos que jogam sofrem consequências drásticas para a sua saúde (sobretudo mental). Todos, depois de jogarem febrilmente, quer seja à roleta quer seja naquele tenso teatro de relações humanas, ficam exauridos, sofrem quebras energéticas que os deixam prostrados física e mentalmente: o general morre louco, Paulina também enlouquece e acaba a novela sob o cuidado de Mister Astley, a avó *est tombée en enfance* e mostra-se muito cansada de cada vez que regressa do casino, e não raras vezes Alexis se declara perdido, desordenado, insensato, etc. O que acaba por ser uma consequência de certo modo previsível, visto que, quando se joga movido pela paixão, o desejo não cessa de se renovar e os eventuais ganhos já não satisfazem senão as suas formas passadas, e chega a um ponto em que as forças de um só homem claudicam perante a necessidade de criar possibilidades de vida que vençam os

desafios, as contingências e as regras que os diferentes jogos criados colocam.

Para as demais personagens principais (os não-russos) envolvidas nesta trama de relações, mesmo quando a incerteza acerca da realização dos seus desejos aumenta de modo considerável (o que sucede a quando precisamente da chegada da avó a Roletemburgo), o jogo que se estabelece e o modo de jogar são outros.

No quarto capítulo, o diálogo estabelecido entre Alexis, o general e Des Grieux ilustra muito bem as diferenças. A certa altura Des Grieux afirma paradoxalmente que, apesar de jogadores, os russos são incapazes de jogar, ao que Alexis replica com uma opinião contrária, a de que se há povo que sabe jogar é o russo, justificando esta afirmação através da denúncia da cegueira ocidental, que tudo na vida avalia em função de uma única faculdade humana, a de aforrar capitais. A acumulação de riqueza torna-se assim uma teleologia, o principal ponto de fé para o qual convergem todas as ações do homem. O trabalho laborioso, o jogo exclusivamente calculado e prudente, o casamento honesto, o sacrifício de gerações inteiras (que incluem a imposição de restrições ao casamento das filhas e até a venda dos próprios filhos como soldados) formam um conjunto de virtudes e méritos, enfim, uma moral mimética, mecanizada e totalitária, a partir da qual «começam a julgar o mundo e a castigar os culpados, quero dizer, os que diferem deles por um pouco que seja. É por isso que prefiro afundar-me numa vertigem à russa ou tentar a fortuna à roleta! Não quero ser Hoppe & C.^a ao fim de cinco gerações! Preciso de dinheiro para mim próprio e não me sinto a viver em função do capital».¹³

Significa isto que enquanto Alexis e os restantes russos se recusam a abandonar o seu desejo, dando-lhe livre curso até que

os constrangimentos e barreiras exteriores se quebrem ou os quebrem, os alemães e os franceses castram-no, eliminando a sua função positiva, produtora e expansiva, criadora de novas formas de vida, de novas sensações e pensamentos. A delimitação do desejo a um só objecto cuja possibilidade de expansão é meramente quantitativa coloca o homem num estado de permanente indigência, jogado num jogo que nunca tem a oportunidade de ganhar realmente, mas apenas de estar sempre, ilusoriamente, mais próximo desse ganho. Joga, portanto, um jogo viciado, apostando na segurança de um resultado previsível, mas sempre aquém do ganho – de uma realização humana –, mecanizando-se reactivamente do lado de cá da lei, entenda-se, da imutabilidade das suas regras sobredeterminadoras. Estiola assim o homem o seu potencial criativo, eliminando as possibilidades de questionar-se, de se libertar, de mudar, de recomeçar de um modo diverso, de ser outro, de se encontrar com a sua humanidade, como declara Alexis no capítulo que fecha a novela:

O que há de certo é... que numa só volta da roda tudo pode mudar, e esses mesmos moralistas serão os primeiros então (disso estou certo) a felicitar-me gracejando amigavelmente. Não se afastarão de mim como o fazem agora. Mas eu cuspo em toda essa gente! Que sou agora? Um zero. Que vou ser amanhã? Posso ressuscitar de entre os mortos e recomeçar a viver! Posso descobrir o homem em mim, antes que ele esteja perdido!¹⁴

Notas:

1 «Considera, por exemplo, os processos aos quais chamamos “jogos”. Quero com isto dizer os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, os jogos de bola, os jogos de combate, etc. O que é que é comum a todos eles? Não respondas: «Tem de haver alguma coisa em comum, senão não se chamariam jogos» – mas olha, para ver se têm alguma coisa em comum. – Porque, quando olhares para eles não verás de facto o que todos têm em comum, mas verás pareenças, parentescos, e em grande quantidade. Como foi dito: não penses, olha! – Olha, por exemplo, para os jogos de tabuleiro com os seus múltiplos parentescos. A seguir considera os jogos de cartas: encontras aqui muitas correspondências com a primeira classe mas desaparecem muitos aspectos comuns, outros aparecem. Se consideramos a seguir os jogos de bola, conservam-se muitos em comum, mas muito também se perde. São todos eles divertidos? Compara o de xadrez com o jogo da cabra cega. Ou há sempre perder e ganhar, ou competição entre os jogadores? Pensa nas paciências. Nos jogos de bola há perder e ganhar; mas quando uma criança atira a bola à parede e depois a apanha, desaparece este aspecto. Olha para o papel que desempenham a habilidade e a sorte. E quão diferente é a habilidade no xadrez e a habilidade no jogo de ténis. Pensa agora nos jogos de andar à roda: tem-se aqui o divertimento, mas desaparecem muitos dos outros traços característicos! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver as suas pareenças surgir e desaparecer». Wittgenstein, L., *Tratado Lógico-Filosófico e Investigações Filosóficas*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2011: 227-8.

2 Dostoievsky, F., *O Jogador*, Porto, Guimarães Editores, 2004: 65-6.

3 «Enfim, eis-me de regresso após quinze dias de ausência. Há já três dias que os nossos chegaram a Roletemburgo». Dostoievsky, F., *op.cit.*: 5.

4 Caillois, R., *Os Jogos e os Homens*, Lisboa, Edições Cotovia, 1990: 13.

5 Buescu, H. C., *Emendar a morte*, Porto, Campo das Letras, 2008: 153.

6 Dostoievsky, F., *op.cit.*: 179.

7 Helena Buescu empobrece o conceito de desejo presente nesta obra ao afirmar que a paixão de Alexis visa um só objecto – o «jogo *sub specie* aleatória e cega». Buescu, H. C., *op.cit.*: 159.

8 Dostoievsky, F., *op.cit.*: 108-9.

9 Logo no primeiro capítulo, Alexis mostra-se disposto a morrer por Paulina (ou a matá-la). Há, portanto, que fazer notar como este jogo dostoiévskiano no qual se joga com a própria vida é uma espécie de último reduto contra a morte, de possibilidade última de salvação, o que vai perfeitamente de encontro ao pensamento de Rousseau (citado por Balzac) sobre este tema: «Oui, je conçois qu’un homme allie au Jeu; mais c’est lorsque que lui et la mort il ne voit plus que son dernier écu.» Balzac, Honoré, *La Peau de chagrin*, Paris, Gallimard, 1966 (*apud* do Amaral, Glória Carneiro, «Jogadores de roleta e amores», *Bakhtiniana*, São Paulo, 6-1, Ago./Dez. 2011: 95-110.)

10 Schiller, Friedrich, *Sobre a educação estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, INCM, Lisboa, 1994: 64.

- 11 Schiller, F., *op.cit.*: 62.
- 12 Corrobore-se o exposto citando Huizinga, que afirma que o jogo rompe «com o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo reafirma continuamente a natureza supralógica do posicionamento humano», Huizinga, J., *Homo Ludens*, Edições 70, Lisboa, 2003: 20.
- 13 Dostoievsky, F., *op.cit.*:35.
- 14 Dostoievsky, F., *op.cit.*: 178-9.

OS DANOS DO JOGO: PROBLEMAS DE INTERPRETAÇÃO LITERÁRIA NO *LIBRO DEL CORTEGIANO*

Jorge Almeida | FL-UL

A determinado momento daquele que é considerado um clássico dos estudos da evolução dos comportamentos sociais ao longo das épocas, *O processo civilizacional* de Norbert Elias, o sociólogo alemão argumenta que os livros de boas maneiras foram essenciais para cimentar ideais que simbolizassem e sintetizassem códigos de valores que distinguissem diferentes classes e que permitissem, assim, estabelecer uma hierarquia social. Como representantes máximos dessa categoria na época do Renascimento, Elias refere o *De Civilitate* de Erasmo, o *Galateo* de della Casa e o *Cortegiano* de Castiglione.¹ Tendo um talento particularmente invulgar na escolha de exemplos que corroborem os seus argumentos, Elias enche o seu texto de citações dos livros de Erasmo e de della Casa, sem, no entanto, se referir uma única vez ao *Cortegiano*. Esta omissão de um dos pilares da tríade acima referida não pode dever-se a um mero esquecimento por parte de Elias, mas sim, julgo, à dificuldade encontrada pelo autor em extrair do *Cortegiano* coisas parecidas com aquelas que se encontram no texto de Erasmo e no texto de della Casa, ou seja, coisas características dos livros de boas maneiras.² As razões que levaram Elias a nomear o *Cortegiano* podem dever-se ao facto de o sociólogo ter recorrido a um dos lugares-comuns associados ao livro de Castiglione, a ideia segundo a qual o *Cortegiano* é um livro de boas-maneiras. De facto, esse foi, e é ainda hoje, o rótulo mais utilizado para definir o texto de Castiglione, pois

só recentemente o *Cortegiano* se começou a libertar da etiqueta que o apresentou durante séculos erradamente como um livro de boas maneiras.

Os lugares-comuns, certos ou errados, nunca surgem espontaneamente, têm sempre uma justificação para a sua origem. No caso em questão, julgo que a origem deste lugar-comum, que tanto mal tem feito ao livro de Castiglione, ao afastá-lo de prateleiras mais interessantes onde poderia figurar, como a prateleira da literatura italiana ou até mesmo a prateleira da filosofia da arte, está relacionada com interpretações erradas, sucessivamente repetidas, que têm, por sua vez, origem numa ideia pobre associada ao conceito «jogo»: a ideia que defende que um jogo tem de ter necessariamente um vencedor. Pretendo, então, tentar demonstrar como esta ideia pobre associada ao conceito «jogo» foi responsável por outros dois lugares-comuns de legitimidade duvidosa associados ao *Cortegiano*: a ideia segundo a qual o último dos quatro livros que constituem o *Cortegiano* apresenta uma figura definitiva do «perfeito cortesão» e a ideia segundo a qual a importância de Castiglione para a teoria da arte é resultado de um acidente, de um acaso e não de uma intenção deliberada por parte do autor.

Il Libro del Cortegiano, publicado em 1528, relata as peripécias decorridas num colóquio que tem como objectivo principal descrever as características que compõem um cortesão ideal, tal como outrora Platão usara a mesma forma para definir o amor ideal ou Cícero o orador ideal. Contudo, Castiglione opta por desviar-se destes modelos ao decidir transformar o seu colóquio num jogo. Então, o objectivo do jogo, «descrever com palavras um perfeito cortesão»,³ passa a ser o objectivo do livro.⁴

Os motivos que levaram Castiglione a escolher a forma de jogo

em detrimento da forma clássica do colóquio estão relacionados com aquela que é, para Castiglione, a principal virtude do cortesão: a *graça*, não como virtude teológica ou moral, mas como virtude estética. Esta virtude máxima atinge-se, segundo Castiglione, através do exercício da *sprezzatura*, que o autor apresenta da seguinte maneira:

tendo já reflectido sobre a origem desta graça [...] considero que há uma regra muito universal, que me parece valer mais do que todas as outras para todas as coisas humanas que se fazem ou que se dizem, a de que é necessário fugir da affectação, e, talvez para utilizar uma palavra nova, dar provas em todas as coisas de uma certa *sprezzatura*, que esconda a arte e mostre que o que se diz surgiu sem dificuldade e quase sem pensar nisso. É daí, creio, que deriva sobretudo a graça.⁵

Partindo daqui, Castiglione constrói a sua famosa definição de arte: «a verdadeira arte é aquela que não parece ser arte».⁶ Sabendo que Castiglione tem pretensões artísticas e que a principal virtude do cortesão depende do exercício de uma arte, a da *sprezzatura*, se substituirmos na definição acima citada o termo «arte» por «colóquio», temos, então, que «o verdadeiro colóquio é aquele que não parece ser um colóquio». A forma «jogo» permite a Castiglione atingir a graciosidade, virtude maior do cortesão e da grande arte, precisamente porque esconde a arte e mostra, ou esforça-se por mostrar, que todas aquelas discussões que descrevem o perfeito cortesão surgiram sem dificuldade e como se não tivessem sido muito pensadas ou elaboradas, num ambiente lúdico e de diversão, como se fossem o sucedâneo natural das danças palacianas. De facto, as vezes em que a severidade da filosofia é cortada por cortesãos que gracejam e riem são abundantes, dando a impressão de que os assuntos tratados por Castiglione são muito mais dados à brincadeira do que os assuntos abordados por Platão ou Cícero, quando, na verdade,

grande parte dos discursos que constituem o jogo é formada por citações sem aspas de Platão e Cícero, entre muitos outros autores clássicos considerados «sérios». Não admira, pois, que a crítica castiglioniana nunca se canse de elogiar o estrategema encontrado pelo autor, isto é, aquele que lhe permite transformar aquilo que poderia vir a ser aborrecido, um colóquio sobre virtudes, em algo vivaz, um jogo cheio de graça, que, seguindo esta forma engenhosa, põe em prática a sua teoria sobre o que é a verdadeira arte.⁷ Porém, o que a crítica nunca tentou perceber é se, para além de virtudes, esta opção de Castiglione trouxe prejuízos ao seu livro.

Outra das ideias recorrentes na crítica castiglioniana é aquela que defende a existência de um corte entre os três primeiros livros e o último livro, baseando-se num suposto contraste existente entre a futilidade das propostas feitas nos três primeiros livros e a seriedade da última proposta feita pelo orador Ottaviano Fregoso.⁸

O início do discurso de Ottaviano é marcado por fortes críticas aos discursos anteriores, chegando mesmo o orador a classificar as intervenções que precederam a sua como “infrutíferas”, admitindo até que estas podem ser nocivas para a descrição do perfeito cortesão. Assim, Ottaviano passa um atestado de incompetência aos seus colegas, considerando que os seus discursos não passaram de conversas fúteis: «considero que, do mesmo modo que a música, as festas, os jogos e outras matérias agradáveis são a flor da cortesia, levar e ajudar o príncipe a agir bem e a defendê-lo do mal, é o verdadeiro fruto».⁹

Então, segundo Ottaviano, os discursos que precederam o seu são flores sem fruto. E se para os outros cortesãos ter produzido apenas flores não é grave, para Ottaviano é, pois:

se com o seu carácter agradável [...] o cortesão não produzisse outro fruto senão ser como é em si mesmo, não consideraria que para adquirir esta perfeição de cortesia se devesse dedicar tantos cuidados e ter tantas dificuldades como os necessários a quem pretende alcançá-la. Diria de preferência que muitas das qualidades que lhe foram atribuídas, como dançar, festejar, cantar e jogar, seriam apenas a ligeireza e a vaidade e, num homem de estatuto, mais dignas de censura do que de louvor.¹⁰

Este juízo de Ottaviano, sobre os discursos que antecederam o seu, tem sido encarado pela crítica como revelador de uma certa preocupação de Castiglione relativamente ao facto de o seu livro poder ser considerado frívolo. Assim, segundo esses mesmos críticos, o discurso de Ottaviano resgataria o *Cortegiano* da possibilidade de ser uma obra repleta de futilidades, pois somente neste último livro Castiglione evidencia uma preocupação com a utilidade do cortesão. Julgo que, contrariamente ao que é defendido por alguma crítica, o discurso de Ottaviano não resgata nada, pois se Castiglione quisesse apenas escrever sobre filosofia moral e filosofia política, que é aquilo que parece que Ottaviano faz, teria escrito apenas sobre filosofia moral e filosofia política e não sobre pintura ou sobre humor, temas abordados nos primeiros livros. O que me parece evidente é que, enquanto participante num jogo, Ottaviano tem a obrigação de superar os outros oradores e que essa superação passa pela descredibilização dos seus discursos. Todavia, a crítica parece ter acreditado piamente nas palavras de Ottaviano, desconhecendo também os discursos dos outros oradores. Desta forma, a crítica afirma que Ottaviano está mais perto dos interesses de Castiglione, e, conseqüentemente, mais perto da verdade sobre o perfeito cortesão do que qualquer um dos outros intervenientes.

Nos textos sobre o *Cortegiano* é frequente encontrar expressões como «mas, no último livro, o autor explica realmente para que

serve o cortesão», como se a máxima por detrás desta ideia fosse «quem fala por último, fala melhor». Esta tese foi levada ao extremo por algumas interpretações que misturam de forma selvagem a análise dos manuscritos do livro e a biografia do autor. Defendem essas interpretações que o quarto livro, escrito alguns anos depois dos três primeiros, corresponderia a uma fase que evidencia uma maior maturidade por parte do autor, na altura viúvo e ao serviço da Igreja, em relação a uma fase mais frívola e mundana que corresponderia ao período em que Castiglione escreveu os primeiros três livros.¹¹ O que estas interpretações afirmam é, no fundo, que Castiglione se arrependeu de escrever os três primeiros livros e que escreveu o quarto livro para se redimir da futilidade das ideias que tivera outrora. Assim, ao desenhar um cortesão como educador do príncipe, Castiglione tentaria apagar os cortesãos que cultivavam apenas o culto de si mesmos que desenhara anteriormente. Porém, esta ideia revela-se imediatamente débil se pensarmos que Castiglione tinha a possibilidade de rejeitar por completo, isto é, a possibilidade de não dar à estampa os primeiros livros, mas que optou por não o fazer ao mantê-los na edição final, após muitas e criteriosas revisões do texto.¹²

Uma vez mais, é a crença inabalável da crítica nas observações iniciais de Ottaviano, sobre os discursos dos seus companheiros, que leva a este tipo de extrapolações. Ao procurar um vencedor para o jogo, que neste caso seria Ottaviano, e uma figura definitiva para o cortesão, a crítica adoptou o cortesão-educador descrito por Ottaviano e rejeitou os cortesãos descritos nos primeiros livros, não percebendo que o verdadeiro cortesão é, na verdade, uma figura compósita, o resultado do esforço cumulativo e dissonante que envolve todos os participantes, inclusivamente Ottaviano. Penso

que uma abordagem alternativa a esta abordagem típica sobre a qual tenho vindo a reflectir pode passar por considerar que falar sobre arte, humor, modos de vestir ou filosofia política são coisas que no *Libro del Cortegiano* estão em pé de igualdade, pois o cortesão de Castiglione é o resultado de uma simbiose entre o cortesão palaciano e o intelectual humanista.¹³ Desta forma, se no primeiro livro Castiglione recupera os conceitos associados à ideia de graciosidade elaborados por Plínio e Quintiliano, se no segundo livro reelabora as anedotas contadas por Cícero no *De Oratore*, também no quarto livro a preocupação de Castiglione está em trazer para a discussão as ideias de Platão e Aristóteles sobre política, sobretudo porque, e esta é que me parece ser a causa que motivou a escrita do quarto livro, Castiglione lera, ainda em manuscrito, uma obra que, com a sua argúcia crítica, imediatamente percebeu que poderia rivalizar com o seu *Cortegiano* e roubar-lhe o protagonismo que merecia, o *Príncipe* de Maquiavel.

Afirmei, logo no início da minha intervenção, que o *Cortegiano* poderia inclusive figurar entre os livros que compõem a prateleira da filosofia da arte. Uma das mentes mais brilhantes do último século, o historiador de arte, E. H. Gombrich, foi dos primeiros a percebê-lo, pois compreendeu que o discurso do primeiro orador no jogo, Ludovico Canossa, era vital para compreendermos toda a teoria artística do século XVI, de Vasari a Francisco de Holanda, e grande parte da arte do Renascimento e do Maneirismo.¹⁴ Porém, nem todos os historiadores de arte foram tão perspicazes como Gombrich. Um dos especialistas em teoria da arte do Renascimento, Anthony Blunt, nunca foi capaz de saltar por cima dos rótulos que caracterizavam o *Cortegiano* na primeira metade do século XX.

Blunt é categórico ao afirmar que foi Vasari quem primeiro

elaborou uma teoria da graciosidade em conexão com a pintura. Porém, diz Blunt, Vasari não foi totalmente original, pois limitou-se a trazer para a discussão sobre arte «the conception of grace as a necessary part of behaviour which had been evolved by the writers on manners».¹⁵ Para Blunt, o conceito de graça artística de Vasari é tão parecido com a abordagem que Castiglione faz da graça enquanto elemento social e comportamental, que o crítico inglês chega mesmo a dizer que toda a teoria da graça presente nas *Vite* deriva do *Cortegiano*. Para provar esta afirmação, Blunt mostra, de uma forma muito curiosa, como Vasari adapta o discurso sobre a graciosidade comportamental elaborado por Castiglione à sua teoria artística. Segundo Blunt, a similitude entre os conceitos de graça de Vasari e Castiglione está bem expresso na comparação «which Castiglione makes of the grace which he recommends and the methods of ancient painters».¹⁶ A comparação referida por Blunt é aquela em que Castiglione cita a censura dirigida por Apeles a Protógenes por este não saber quando deveria tirar o pincel da tela, ou seja, por este não saber identificar o momento em que a obra está acabada.¹⁷ Assim, para Blunt, quando Vasari discorre sobre a graça na pintura está a fazer teoria artística, mas quando Castiglione discorre sobre a graça na pintura está meramente a ilustrar uma teoria sobre comportamentos sociais com um exemplo sobre a graça na pintura, o que jamais será uma teoria artística. Para Blunt, ainda que as palavras de Castiglione e Vasari sejam exactamente as mesmas, o segundo foi o único a referir-se exclusivamente à arte, enquanto o primeiro nunca pretendeu fazer tal coisa, pois pretendia apenas descrever comportamentos palacianos. O argumento de Blunt descreve as reflexões sobre a graça artística elaboradas por Castiglione como algo que não corresponderia às intenções do autor, pois, ao

recorrer a vocabulário e a ideias características da teoria da arte para descrever o comportamento social do cortesão, Castiglione acabou, acidentalmente, por influenciar a estética da sua época.

Uma leitura atenta e cuidada do discurso do primeiro livro do *Cortegiano*, aquele onde Canossa discorre sobre a graciosidade na arte, mostra-nos que em momento algum o orador quis ilustrar comportamentos palacianos com vocabulário da teoria da arte, pois a sua intenção, e a intenção de Castiglione nesse livro, resumia-se exactamente a fazer um tratado sobre a graciosidade na arte, fingindo, através dos artifícios da *sprezzatura*, que não o está a fazer, pois, como diz repetidamente, ainda que de modo pouco credível, está a descrever um cortesão e não a apresentar ideias sobre arte. Se assim é, então o que deu origem às ideias responsáveis pelo equívoco de Anthony Blunt?

Uma vez mais, creio que foi o facto de este colóquio aparecer com a forma de um jogo. Quando Canossa acaba o seu discurso, ou seja, a sua jogada, vários adversários mostram-se descontentes pelo facto de o orador ter referido um avultado número de qualidades que o cortesão deve possuir sem, no entanto, ter explicado como estas devem ser usadas, ou seja, por o orador não ter revelado o correlato que estas deviam ter na corte e nas relações sociais que têm lugar nos salões dos palácios.

Consciente de que aquele é o ponto fraco da jogada anterior, o próximo orador, Federico Fregoso, prepara a sua investida explorando a suposta fraqueza do adversário, propondo que a sua tarefa, isto é a sua jogada, tenha como objectivo principal «demonstrar de que forma, de que maneira e tempo, o cortesão deve servir-se das boas qualidades que tem e pôr em execução as coisas que já se disse serem-lhe convenientes».¹⁸ Assim, Federico tem consciência

de que a finalidade da sua intervenção consiste em transformar em frutos as flores cultivadas por Canossa. Imediatamente, procurando derrotar Canossa, que o humilhara várias vezes no livro anterior em assuntos de ordem artística, Federico começa a sua desconsideração do discurso do seu adversário, através de elogios envenenados, forma típica da violência psicológica característica exercida nas cortes renascentistas.¹⁹

O estratagema usado por Federico para derrotar Canossa é de uma grande subtileza. Procurando vingar-se das humilhações que sofrera no debate sobre arte, Federico recupera o discurso de Canossa e retira-o da esfera da arte para o aplicar à esfera do comportamento. Quando discorre sobre a aplicabilidade das virtudes éticas à vida quotidiana dos palácios, Federico diz:

é necessário que saiba servir-se delas [virtudes] e, para a sua comparação e, por assim dizer, para o seu contraste, fazer por vezes que uma seja mais claramente conhecida do que a outra, como fazem os bons pintores, que, com a sombra fazem surgir, mostrando, a luz dos relevos, e assim, por meio da luz, aprofundam as sombras dos planos e juntam as diferentes cores de maneira que através desta diversidade uns e outros se mostrem melhor; e o facto de colocar figuras em contraste umas com as outras ajuda o pintor a realizar a sua intenção.²⁰

Trata-se, pois, de uma descrição de um comportamento com o auxílio de vocabulário e ideias da teoria artística, mormente, da teoria da pintura, ou seja, aquilo que Blunt dissera que acontecia em todo o *Cortegiano*. Porém, este será um caso isolado em todo o livro, pois não se encontram mais exemplos desta espécie nas intervenções dos outros oradores, especialmente naquela em que a arte é o tema central, a intervenção de Ludovico Canossa no primeiro livro.

Uma vez mais, surge a ideia segundo a qual «quem fala por último fala melhor». Desta forma, a crítica parece dar primazia a uma observação de Federico sobre toda a intervenção de Canossa, como se esta frase de Federico resgatasse a arte da futilidade em que Canossa supostamente a encerrara, quando, na verdade, a ideia de Federico surge num contexto em que o que realmente importa é superar a intervenção anterior de forma a vencer o jogo, agravada neste caso por um desejo de vingança. Isto revela uma tendência da crítica para aproximar o argumento de Federico dos interesses de Castiglione em relação à arte a expensas do discurso de Canossa. Partindo da frase de Federico, alguns críticos, como Blunt, chegam à conclusão de que as reflexões sobre arte feitas por Canossa apenas servem para ilustrar atitudes comportamentais palacianas, pois, na opinião desses mesmos críticos, as intenções de Castiglione esgotavam-se nessa ilustração e na aplicação da máxima wildeana, «one should either be a work of art, or wear a work of art»,²¹ ao comportamento do cortesão, o que me parece uma interpretação muito redutora e, de certos pontos de vista, nociva para o texto de Castiglione, pois leva imediatamente a generalizações perigosas como, por exemplo, a suposição de que o *Cortegiano* é somente um livro prescritivo sobre boas maneiras comportamentais.

Notas:

1 Elias, N., *O processo civilizacional*, trad. Lídia Campos Rodrigues, Lisboa, Dom Quixote, 2006: 117.

2 Existe, porém, uma pequena parte do discurso de Federico Fregoso no livro II que é a exceção a esta regra. No entanto, esta parcela tão diminuta e com especificidades curiosas não me parece suficiente para que seja justo classificar o *Cortegiano* como um livro de boas maneiras, uma vez que o resto da obra rejeita as características temáticas e formais dos livros de boas maneiras. A exposição de um argumento que esclarecesse esta ideia exigiria um espaço que não seria de todo pertinente neste ensaio. Uma versão desse argumento pode ser encontrada em Almeida, J., *A Arte cheia de Graça: Il Libro del Cortegiano* de Baldesar Castiglione, Tese de Mestrado apresentada ao Programa em Teoria da Literatura da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2012.

3 Castiglione, B., *O livro do cortesão*, Carlos Aboim de Brito (trad.), Porto, Campo das Letras, 2008, I-14. Todas as citações se reportam a esta edição. Nas citações referentes ao *Cortegiano*, utilizarei numeração romana para identificar o livro e numeração árabe para indicar o capítulo onde se encontra o texto citado.

4 Porém, segundo Castiglione, esta não é a única finalidade do seu livro. Na carta a D. Miguel da Silva, que serve de prefácio à obra, Castiglione afirma que pretende tornar a corte de Urbino imortal, oferecendo o *Cortegiano* à posteridade como um retrato desta corte. Não admira, assim, que as personagens do colóquio sejam os companheiros de vida de Castiglione, o que permite ao leitor do *Cortegiano* ter a ilusão de escutar algumas das vozes mais importantes do Renascimento italiano, como Pietro Bembo ou Bernardo Bibbiena.

5 Castiglione, *O livro do cortesão*, I-26

6 Castiglione; *O livro do cortesão*; I-26. Esta definição castiglioniana de arte é em grande parte devedora de Ovídio. Ovídio, *Arte de amar*; Carlos Ascenço André (trad.), Lisboa; Cotovia, 2006, Livro II v. 313-314: «é útil a arte, se for camuflada; quando descoberta, traz consigo a vergonha / e, com razão, faz desaparecer, para sempre, a confiança».

7 Entre os muitos elogios à escolha de Castiglione, saliento o ensaio de Thomas M. Greene. Neste ensaio, Greene mostra como na escolha do tema do jogo, Castiglione usa a *sprezzatura* de maneira a evitar temáticas que poderiam causar tensão na comunidade que participa e assiste ao jogo. Greene, T.M., «*Il Cortegiano* and the Choice of a Game» in *Castiglione: The Ideal and the Real in Renaissance Culture*, Robert Hanning e David Rosand (eds.), New Haven, Yale UP, 1983.

8 Esta ideia apresenta uma longa tradição que terá atingido o seu ponto mais alto na figura de Wayne Rebhorn, nomeadamente em Rebhorn, W., *Courtly Performances: Masking and Festivity in Castiglione's Book of the Courtier*, Detroit, Wayne State University Press, 1978.

9 Castiglione; *O livro do cortesão*; IV-5.

10 *Idem*: IV-4.

11 Vários nomes para além do já referenciado Wayne Rebhorn defendem esta ideia, como, por exemplo, Arthur Kinney ou Harry Berger Jr. Amedeo Quodam, apoiando-se tam-

bém nos estudos de crítica genética, discorda da ideia defendida por Kinney: «This notion of a ‘fracture’ between the third and fourth book is nothing, in short, but a phantasm that has come to be passively accepted and reiterated, in the way commonplaces reproduce themselves», in Quondam, A., «On the Genesis of the Book of the Courtier» in *The Book of the Courtier*; C. Singleton (trad.), D. Javitch (ed.), New York, Norton, 2002: 292. Concordo, quase totalmente, com a ideia de Quondam; no entanto, é preciso referir que se, por um lado, as diferenças entre este livro e os livros anteriores são sublinhadas pelas palavras de Ottaviano e, como tal, dignas do crédito que cada um lhes quiser atribuir, por outro lado, o discurso de Bembo, e sem que este tenha apontado para isso, é bastante diferente de qualquer um dos outros discursos, sobretudo estilisticamente. Esta diferença deve-se ao facto de certas partes desse discurso terem sido escritas por Bembo e não por Castiglione.

12 Castiglione trabalhou durante cerca de vinte anos no texto do *Cortegiano*. Sobre as várias fases de redacção do texto consulte-se Quondam A., «*Questo Povero Cortegiano*»: *Castiglione, il Libro, la Storia*, Roma, Bulzoni, 2000.

13 Uma das melhores descrições do Humanismo é crucial para percebermos de que forma o *Cortegiano* é o expoente de alguns dos valores característicos desse movimento. Refiro-me à descrição feita por W. Pater em *The Renaissance*. Segundo Pater, a essência do Humanismo «is that believe [...] that nothing which has ever interested living men and women can wholly lose its vitality – no language they have spoken, nor oracle beside which they have hushed their voices, no dream which has once been entertained by actual human minds, nothing about which they have ever been passionate, or expended time or zeal», in Pater, W., *The Renaissance – Studies in Art and Poetry*, D. L. Hill (ed.), California, University of California Press, 1980.

14 Gombrich, E.H., *Art & Illusion – A study in The Psychology of Pictorial Representation*, London, Phaidon; 2008: 150 e seguintes.

15 Blunt, A., *Artistic Theory in Italy 1450-1600*, Oxford, Oxford UP, 2009: 97.

16 *Idem*: 98.

17 Castiglione, *op. cit.*, I-28.

18 Castiglione, *op. cit.*, I-55.

19 Berger Jr., H., *The Absence of Grace: Sprezzatura and Suspicion in two Renaissance Books*, Stanford; Stanford UP, 2000:40.

20 Castiglione, *op. cit.*, II-7.

21 Wilde, O., «Phrases and Philosophies for the use of the Young» in *The Complete Works of Oscar Wilde*; Glasgow, Collins, 2003: 1245.

O JOGO NA LITERATURA DE MÁRIO-HENRIQUE LEIRIA

Marta Braga | Universidade da Califórnia, Santa Barbara

Mário-Henrique Leiria foi artista plástico, escritor, tradutor, entre muitas outras actividades, tendo falecido em 1980, com apenas 57 anos. Deixou publicada uma breve e incisiva obra, sendo mormente conhecidos pelo público os seus dois volumes de contos, embora existam outros registos de criação artística, muitos deles mantendo-se inéditos até aos dias de hoje.

O seu envolvimento no seio das actividades do grupo surrealista, de 1949 a 1951, permitiu-lhe experienciar «o jogo enquanto fórmula de criação colectiva genuinamente surrealista»,¹ repercutindo-se o mesmo na sua produção artística pessoal e colectiva sob diversas formas: no processo de escrita automática; em jogos de pergunta-resposta, e de manipulação de textos populares; em projectos para espectáculos que incluem jogos poéticos realizados em interacção com a assistência; em colagens e em inventários; em jogos de interpretação de sonhos e na apresentação de projectos irracionais de diversão.²

Ainda durante o período em que se considerou surrealista, e opondo-se ao servilismo e à arte propagandística vigente, Mário-Henrique teve a oportunidade de participar³ no mais disseminado dos jogos surrealistas (de origem francesa – *le cadavre exquis*), praticado nas suas expressões plástica e literária. Consiste o mesmo em compor uma frase ou um desenho de papel que se entrega parcialmente ocultado a outra pessoa para que esta, sem ter conhecimento da totalidade previamente desenhada ou escrita, continue livremente

a obra.

A par destas experiências, a temática do jogo está bastante presente na obra literária leiriana. Alguns dos textos mais representativos serão aqui analisados, visando pensar neles este conceito.

Principie-se então esta análise recuperando algumas considerações de Johan Huizinga tecidas em *Homo Ludens*,⁴ onde é afirmado que o acto de jogar é não só inato ao homem, como é também a própria mola impulsionadora do desenvolvimento da civilização. Huizinga enuncia diversos aspectos do acto de jogar, dentre os quais se destacam o facto de este se reger por regras próprias e de implicar mudança, alternância e movimento em múltiplas e possíveis direcções.

Englobando esta perspectiva um carácter contingente, lúdico e instrutivo do *jogo*, aventa-se que o jogo leiriano, sob as suas múltiplas facetas, apresenta-se enquanto estratégia artística que rompe com determinada concepção (racionalista) da realidade, lançando algumas sementes de criatividade e de rebeldia singulares, que deram e continuam a dar um contributo importante para uma mudança no panorama cultural nacional. Através da literatura, o autor enceta um jogo com o poder autoritário, jogo do qual são perceptíveis inúmeras variantes combinatórias.

Estas variantes são passíveis de se enquadrar nas divisões que Roger Caillois estabelece em *Les jeux et les hommes*,⁵ caracterizando o jogo no homem de acordo com o papel da competição (*agôn*), da sorte (álea), do simulacro (*mimicry*) ou da vertigem (*ilinx*). Delas serão apresentados, seguidamente, exemplos ilustrativos na obra leiriana.

A par da utilização directa e explícita da palavra *jogo*, existem na obra de Mário-Henrique Leiria textos que aludem à prática do mesmo.

Sob a forma de competição (*agôn*), por exemplo, é bastante frequente a evocação de jogos de xadrez, que amiúde serviram também de motivo na expressão plástica de artistas surrealistas. Deste modo, um título sugestivo é *Xeque-mate*,⁶ termo que ilustra o final desse mesmo conto, constituindo o resultado de um longo e entediante jogo de xadrez entre o narrador e um passageiro anónimo, durante uma viagem de comboio. No final, após o término do jogo, o narrador põe termo à viagem do seu adversário, dando-lhe um empurrão para fora do comboio. A prática do xadrez é igualmente referenciada no conto *Jantar de amigos*,⁷ que decorre no restaurante «Quatro ases» e onde acontece um envenenamento colectivo, sendo Guilhermino, o xadrezista, um dos envenenados.

Estes exemplos preliminares ilustram já uma característica transversal a toda a obra leiriana: a recorrente presença de jogos que metaforizam situações de relacionamentos humanos, isto é, jogos de linguagem que frequentemente são usados como veículo de comunicação e transposição entre a ficção e a realidade. Enfatize-se o exposto através do conto intitulado «*No campo da sua acção todo o verbo cria o que afirma*»,⁸ em que nos é descrita uma habitual cena de jogo de cartas que é interrompida pelo aparecimento súbito do demónio Astaroh após ter sido invocado por um dos jogadores («Pago pra ver, diabos me levem»), conseqüente de uma jogada infortuna. Este conto ilustra alguns dos conceitos de Roger Caillois⁹ atrás enumerados. Tratando-se de um *jogo de azar* aquele que é descrito, é a combinação de vários factores que está em cena. A sorte (álea)¹⁰ e a capacidade intelectual do jogador (ágon)¹¹ determinam o destino final do jogador, e isto porque, se por um lado é o acaso que determina a composição das cartadas que recebe, por outro, é ao jogador a quem cabe decidir se deve arriscar jogar, com base no seu

raciocínio e avaliação de riscos.

Quanto à simulação/máscara (*mimicry*)¹² e à vertigem (*ilinx*),¹³ Roger Caillois refere que constituem tentações permanentes para o homem, e que estas são ainda visíveis na actual vida colectiva, como se observa no conto leiriano *Saudade da infância*,¹⁴ onde são narradas supostas recordações de infância do narrador num parque de diversões intitulado Luna-parque.

O simbolismo lunar transporta-nos para a ideia de um ciclo de renovação, à semelhança da cadência ritual com que a família do narrador acorre ao parque. Esse culto estonteante pressupõe a assumpção (temporária), por parte das personagens, de personalidades diversas (*mimicry*) daquelas que têm habitualmente enquanto adultos mundanos. É deste modo que, como que enfeitiçados, o narrador e a restante família afluem entusiasticamente todos os sábados a este parque para encetar a busca de uma vertigem (*ilinx*) que aumenta de intensidade à medida que novas atracções disponíveis lhes são dadas a experimentar: a rotação rápida da Montanha Russa, o movimento giratório da Grande Roda, a velocidade do Comboio Fantasma e a derrapagem do Grande Chicote. Segundo Roger Caillois, «ce vertige s'apparie volontiers avec le goût normalement réprimé du désordre et de la destruction».¹⁵ A destruição de um certo conceito de família ocorre assim através da vertigem provocada por todos estes movimentos e esses jogos, onde se verificam perturbações momentâneas causadas pelas mortes dos familiares mas produtoras de prazer devido ao sarcasmo com que são narradas. É o que Roger Caillois designa como «une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse».¹⁶

Não obstante a presença das categorias postuladas por Roger

Caillois na obra leiriana, considera-se, todavia, que as mesmas se revelam inadequadas para interpretar outros contos, nomeadamente aqueles em que os jogos de linguagem não dizem respeito a jogos observáveis.

Observe-se que Caillois refere que «Ce sont là des significations variées et riches qui montrent en quoi, non pas le jeu lui-même, mais les dispositions psychologiques qu'il traduit et qu'il développe peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation»,¹⁷ expressando, desta forma, uma análise aturada de aspectos psicológicos, sociais, antropológicos e, muitas vezes, étnicos, associados às representações e manifestações físicas do jogo. Todavia, as categorias expostas excluem o que de indefinível e profundamente subjectivo existe no homem associado ao jogo, designadamente o uso da linguagem.

A fim de compreender o diálogo entre o conceito de jogo e a linguagem, torna-se fundamental uma leitura da obra *Investigações filosóficas*¹⁸ de Ludwig Wittgenstein, que introduz o conceito de «jogos de linguagem». Este filósofo postula que o significado de uma palavra é o seu uso, e daí que seja uma *actividade* de criação, de enumeração de usos conceptuais distintos, de acordo com os jogos de linguagem em que se insere e que possuem uma pragmática própria.

Entre os diversos jogos podem existir semelhanças, no entanto, não é possível revelar um elemento comum a todos. Tomem-se como exemplo os jogos olímpicos, os jogos de cartas, de xadrez, etc. Todos eles são dotados de regras todavia não partilham entre si uma regra única, mas apenas «parecenças de família». ¹⁹ Devido a este facto, os jogos não podem ser definidos categoricamente, mas antes explicados por algumas semelhanças que apresentam entre

si: «Vemos uma rede complicada de parencas que se cruzam e sobrepõem umas às outras. Parencas de conjunto e de pormenor». ²⁰ Daí a definição de «jogo» ser tão díspar e múltipla, sendo possível identificar algumas similitudes entre os diferentes tipos de jogo, mas não uma característica (uma essência) comum a todos, o que traduz a versatilidade do próprio conceito de jogo.

O mesmo raciocínio é aplicável aos jogos de linguagem, que, complexos e evidenciando semelhanças, se vêem escandidos devido à sua multiplicidade: «E esta multiplicidade não é nada de fixo, dado de uma vez por todas; mas antes novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, surgem e outros envelhecem e são esquecidos». ²¹ Quer isto dizer que a linguagem, intrínseca ao homem, acompanha a sua evolução e enquanto organismo vivo adapta-se às condicionantes que pautam o seu contexto socio-cultural. Wittgenstein concede uma grande importância aos actos linguísticos que se realizam na «prodigiosa diversidade dos jogos de linguagem do dia-a-dia», ²² uma vez que estes servem os interesses e as necessidades reais dos falantes e adequam-se a específicos factores pragmáticos.

Em suma, a palavra adquire sentidos distintos em contextos específicos, sendo o(s) significado(s) da mesma estabelecido(s) pelo uso que lhe é dado num determinado jogo de linguagem.

A abordagem que se segue a alguns escritos leirianos centrar-se-á na análise de jogos de linguagem nos quais estão presentes três factores essenciais: o visual, através das imagens evocadas; o auditivo, pelo ritmo e pela sonoridade; e a significação. Com vista à aferição do impacto e da intencionalidade dos mesmos, atente-se no seguinte texto que pertence ao volume de *Contos do Gin Tonic*:

Cegarrega para crianças²³

A Velha dormindo
o rato roendo
a Velha zumbindo
o rato correndo
a Velha rosnando
o rato rapando
a Velha acordando
o rato calando
a Velha em sentido
o rato escondido
a Velha marchando
o rato mirando
a Velha dizendo
o rato escutando
a Velha ordenando
o rato fazendo
a Velha correndo
o rato fugindo
a Velha caindo
o rato parando
a Velha olhando
o rato esperando
a Velha tremendo
o rato avançando
a Velha gritando
o rato comendo

Considere-se preambularmente o jogo de linguagem que se estabelece entre o termo *cegarrega*, que remete para uma «melodia [...] aborrecida por ser repetida muitas vezes no mesmo tom»²⁴ e a presença efectiva de um texto caracterizado pela repetição e alternância dos sons [ando] e [endo], que pode exprimir um quotidiano marcado por uma continuidade monótona de acções. A predominância dos sons [v] e [r] conduz a sucessivas aliteraões e

a incidência neste tipo de consoantes evoca a onomatopeia correspondente ao som das cigarras, estando de acordo com outro dos significados de *cegarrega* que pode ser o «instrumento que faz um ruído parecido ao fretenir da cigarra». ²⁵ As cegarregas, tal como as lengalengas e as canções de infância constituem meios de aquisição de conhecimentos da linguagem essenciais para as crianças que, desta forma, vão aprendendo os sons, associando-os às imagens, facilitando assim a compreensão do conteúdo e o uso de cada palavra.

No presente texto, assiste-se a uma recriação do jogo infantil do Gato e do Rato, em que a Velha assume a função de Gato, perpetuando o movimento de perseguição do elemento mais fraco, representando-se, em jeito de fábula, um exemplo de um jogo de forças existente em determinada sociedade. A Velha afigura-se enquanto personagem dominadora, quer pelo uso de expressões verbais que evocam uma certa condição autoritária associada, neste contexto, a um ambiente militar, nomeadamente «em sentido / marchando / dizendo / ordenando», quer pelo uso de maiúscula no seu nome, conferindo-se-lhe, por este facto, uma identidade social, pois usamos as maiúsculas para designar nomes próprios; contrariamente à designação do rato que, por se encontrar grafada em minúsculas, associa-se a uma condição de anonimato. A subalternidade do rato exprime-se ainda pelo uso de expressões verbais que se opõem às da Velha, e que correspondem aos actos de obediência e de submissão: «calando / escondido / mirando / escutando / fazendo / fugindo». Atente-se na disposição sintáctica e à forma como a posição verbal entre a Velha e o rato expressam dois movimentos distintos: a que ordena e o que obedece, a que fala e o que cala, a que persegue e o que foge, representando um contínuo jogo de poder.

No entanto, é o acto da fuga do rato o que desencadeia a peripécia,

reflectindo uma postura não conformista perante o poder dominante e impulsionando a criação de uma nova realidade, acto que Gilles Deleuze designa como «penetrar numa outra vida».²⁶ Embora o jogo do gato e do rato se caracterize pelo constante movimento de fuga, transmite-se a ideia de que não se pode deixar de fugir, sob pena de se perder o jogo, existindo sempre uma possibilidade de inverter a situação ou de encontrar uma «nova linha de fuga».²⁷ Deste modo, a circularidade permanente entre opressor e oprimido é interrompida, daí que este acto de evadir-se, que não consiste num acto de cobardia, mas antes num traçar de uma linha de fuga e o encontrar de uma saída alternativa, seja uma característica constante ao longo dos contos de Mário-Henrique.

Assiste-se, assim, a uma focalização de extravasação que consiste no acto de fuga e de superação da realidade através da literatura. O prazer de poder ser um outro ou de se fazer passar por outro, a que Roger Caillois, tal como anteriormente referido, designou como *Mimicry*,²⁸ concorre para esse extravasamento, provocando o êxtase e o gozo de liberdade que resultam, no campo da imaginação, da passagem para o exterior do real. A diferença relativamente ao jogo original assenta na criatividade com que nos é apresentada uma nova realidade, uma vez que as relações de força presentes no jogo alteram-se e são «inventados» novos sentidos e novas formas de uso para o mesmo jogo. Quer isto dizer que todos os encontros - neste caso entre a Velha e o rato ou entre palavras e actos - são possíveis no espaço da escrita e todo o possível se torna real, permitindo, conseqüentemente, alterar a «forma de vida».²⁹

Considere-se, em virtude das semelhanças textuais com a cegarrega em análise, nomeadamente a manutenção da estrutura de poder dominante sob a designação de *Velha*, um dos curtos poemas

incluídos nos Contos, intitulado *Rifão quotidiano*,³⁰ onde é ilustrado o destino de todos os que se deixam, de modo passivo, conduzir por desígnios superiores.

Rifão quotidiano

Uma nêspera
estava na cama
deitada
muito calada
a ver
o que acontecia

chegou a Velha
e disse
olha uma nêspera
e zás comeu-a

é o que acontece
às nêsperas
que ficam deitadas
caladas
a esperar
o que acontece

Num primeiro momento, atente-se no título deste rifão. Ao qualificá-lo de «quotidiano», é expressa a ideia de uma vivência pobre porque repetitiva e comum, reforçando-se a ideia de não-realização da vida pelo estado «vegetativo» em que a nêspera se encontra.

A diferença principal entre estes dois textos está intrinsecamente associada às consequências distintas provocadas por um semelhante instrumento de opressão e as diferentes atitudes que se adoptam na presença dele: se, na cegarrega, tal como constatámos, a solução levada a cabo passa pela fuga, que acaba por ter um papel de insubor-

dinação ante o poder vigente, já no *Rifão quotidiano* a inacção e a passividade conduzem à morte do sujeito – expressa eufemisticamente pelo uso do vocábulo *comer*. Esta última é obviamente a atitude que melhor convém a um poder político autoritário, que manobra melhor ante uma postura pouco reivindicativa dos elementos que constituem a sociedade que governa.

Retome-se a cegarrega para compreender que é a acção que conduz à alteração de comportamentos. Assim, a queda do elemento inicialmente em vantagem, a Velha, tem como consequência a inversão das relações de poder, constituindo o clímax deste texto o momento da confrontação entre as duas facções que se observam, que medem forças antes de agir, como se pode verificar nos verbos utilizados: «a Velha caindo / o rato parando / a Velha olhando / o rato esperando». O dinamismo verbal com que se sucedem as imagens da Velha e do rato assemelha-se a uma partida de damas, onde, em cada jogada, cada jogador avança alternadamente, tendo como objectivo final *comer* todas as peças do tabuleiro e conseguir assim ser o vencedor da partida.

Recorde-se que, no jogo de damas, quando uma peça atinge a oitava linha do tabuleiro, ou seja, o limite do reduto adversário, e passa a ser dama, adquire, a partir desse instante, a capacidade de se deslocar em todas as direcções. É possível estabelecer uma analogia entre este processo de «promoção» existente no jogo de damas e esta cegarrega: uma distração ou mesmo uma falta de destreza, que podem ser responsáveis pela queda da Velha, permitem que ocorra uma reviravolta na situação. Deste modo, em vantagem em relação ao seu adversário e encontrando-se a Velha no seu campo de acção, o rato, de acordo com as regras do jogo de damas, é «obrigado» a comê-la (nas damas a obrigação é efectiva;

neste caso, a obrigação é uma questão de sobrevivência, pois se não o fizer, corre o risco da relação de forças se alterar de novo e de vir a ser ele o comido).

A focalização de confrontação do escritor com a autoridade vigente é efectuada pelas analogias que se podem estabelecer entre as figuras do poema e as personagens da vida real. A Velha e o rato podem ser identificados, respectivamente, com o Chefe de Estado vigente, António de Oliveira Salazar, sendo este epíteto frequente em vários textos leirianos – além de surgir nos poemas já citados, aparece ainda em *Caso Zoológico*³¹, *A Banana*³² e *A Velha e as coisas*³³ –, e com o cidadão anónimo, que não possui atrás de si uma máquina institucional de poder. A recriação paródica constrói-se a partir da queda da Velha, acto que ridiculariza a «queda da cadeira» de António de Oliveira Salazar, em 1968, e que, segundo consta, ocorreu por desequilíbrio, tendo-o impossibilitado de permanecer no poder. O cómico, no texto, surge por semelhança, como postula Henri Bergson:

[...] para além da coisa que é risível na sua essência e nela mesma, risível em virtude da sua estrutura interna, existe uma multitude de coisas que provocam o riso, sugerindo qualquer vaga semelhança com aquela outra, ou qualquer associação accidental de uma com outra que se assemelhe a essa, e assim de seguida; a evidência do cómico não tem fim, porque gostamos do riso e todos os pretextos servem;³⁴

A decifração deste jogo-poema passa ainda pelo seu «aparente» destinatário: as crianças. O facto de esta cegarrega lhes ser dirigida pode indiciar a intencionalidade de *recriação*, porque o jogo, ao imitar a vida, constitui uma representação cénica da sociedade (a uma escala mais pequena), dando, desse modo, às crianças, a oportunidade de, no acto lúdico, na recreação, libertarem a sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, não ficando condicionadas por

regras instituídas por determinada tradição.

No entanto, em virtude do carácter político deste texto, as crianças a quem o mesmo se dirige são metaforicamente representativas de todos os adultos que conservam impulsos vitais fortes, necessários para a prossecução de mudanças.

A exaltação dos valores da infância na idade adulta está também presente no 1º manifesto surrealista de André Breton, onde, logo no primeiro parágrafo, surge uma crítica tecida à sociedade materialista que incita o homem a estar dependente de objectos, o que resulta numa existência vazia porque desprovida da capacidade de sonhar e de imaginar. Sustenta Breton que a única forma de reaver uma existência plena é através da experiência surrealista, pois «L'esprit qui plonge dans le surréalisme revit avec exaltation la meilleure part de son enfance».³⁵ Por esta razão, pode entender-se que a imaginação criativa vai progressivamente abandonando o homem a partir do momento em que este abandona a condição de criança e se deixa absorver pelos princípios miméticos da vida adulta, inerentes à sociedade capitalista. Estes princípios, em consonância com o acima exposto, são instilados nas crianças pela educação de Estado, assentando na repetição do mesmo enquanto forma de veiculação do conhecimento, para que este seja continuamente reproduzido sem ser questionado. Uma cegarrega, uma fábula, uma história, um mito, são ininterruptamente contados da mesma forma, de geração em geração, constituindo essas narrativas a estrutura basilar para a formação da consciência e da individualidade humanas. Observe-se que o provérbio surrealista, recriado a partir de máximas e rifões populares, passou a ser uma eficaz «palavra de (des)ordem»,³⁶ tendo como intenção primordial a desconstrução de sentidos gnómicos e o questionamento de «verdades» universais

instituídas.

Seguindo a tradição surrealista, Mário-Henrique retoma, enquanto meio de subversão deste tipo de conhecimento repetitivo, a recriação de adágios populares. Apresenta-nos, por exemplo, dois textos que parodiam o provérbio «Cada terra com seu uso, cada roca com o seu fuso», transformando-o em «[...] *Cada guerra com seu uso*»³⁷ seguido de «[...] *Cada broca com seu fuso*»,³⁸ assim como se apropria da máxima *O silêncio é d'ouro*,³⁹ intitulando ironicamente um conto onde é descrito um interrogatório policial que conduziu ao silenciamento – eufemismo para a *morte* – do interrogado, por este se ter recusado a falar.

Num dos seus textos teóricos inéditos intitulado *O mito da família*,⁴⁰ Leiria considera que a família é a principal instituição limitadora de liberdade do indivíduo, logo desde a infância:

[...] essa organização, que podemos classificar de tenebrosa, a família, base da supressão do desejo e destruição – verdadeiramente secreta – como se o homem, de facto não existisse.

Da remota organização tribal e totémica, ainda hoje se mantêm os aspectos mais convenientes à sustentação duma organização que tem por fim único e exclusivo limitar o indivíduo a simples objecto colectivo sem vontade própria, que tem como objectivo o controle rigoroso do desejo e cuja finalidade é sempre o domínio e a tirania sobre os que dela directa ou indirectamente dependem.

De acordo com a nossa leitura desta perspectiva leiriana, há uma intencionalidade política por detrás da educação da criança, que se inicia logo no seio familiar, pretendendo direccionar-se a criança – *indivíduo* em processo de formação de valores dos quais dependerá na sua vida adulta – para a obediência cega. A criança passa assim a ser um simples corpo sem desejos próprios, um autómato, que não questiona e que se limita a executar ordens e a repetir funções.

Isto é conseguido através do medo que é instigado à criança pela família por via da moralidade, tornando-a permissiva e cooperante com todo o tipo de actos de tirania dos seus superiores, sob pena de ser castigada e culpabilizada. É esta a denúncia do autor no excerto seguinte do mesmo ensaio:

Nessa organização tudo se passa num ritmo já previamente estabelecido, formado por séculos e séculos de experiência na prática do medo. Para o controle dos que dela dependem, é-lhe posta a serviço uma legislação de respeito obrigatório inexplicável, criando-se na criança, logo que ela começa a ter possibilidades de raciocínio, um receio constante de transgredir aquilo que lhe afirmam – com que bases? – ser o «bom» e de nunca praticar o que lhe dizem ser o «mau». No próprio conceito familiar de «bom-mau» existe uma eficiente e perfeita manobra de assegurar a detenção do indivíduo dentro dum campo de inofensividade; é evidente que uma forte personalidade não era conveniente e há portanto que aboli-la cercando-a de tabus de várias ordens, intransponíveis para a maioria: respeito pelos pais, amor pelos filhos e irmãos, etc, conceitos estes com milénios de obrigatoriedade de aceitação sem discussão. A noção de responsabilidade é abolida e substituída por uma noção de submissão.⁴¹

Voltando ao texto em análise, o acto de transgressão ao recriar, sem repetição, o *jogo do Gato e do Rato*, constitui o gesto de insubordinação tão característico da infância, parodiando uma história popular e canónica. Subvertem-se assim as normas que regem a língua e que servem também para conservar o Estado, uma vez que este impõe o que se deve dizer às instituições familiares e escolares, que por sua vez fazem o mesmo com as crianças, veiculando uma forma de educação maquínica que se efectua primordialmente através da linguagem: o que não se pode dizer, também não se pode fazer, constituindo a transgressão da linguagem um acto de mau comportamento.

A rebelião infantil revela-se, de forma geral e instintiva, de numerosas maneiras, constituindo um livre exercício de imaginação e de liberdade a renomeação de referentes da realidade. Observe-se,

durante instantes, um simples jogo entre crianças, e facilmente detectamos a alteração de regras, de nomes de personagens e de brinquedos. É inerente à criança a capacidade imaginativa, livre de constrangimentos sociais, o que lhe permite construir a realidade de acordo com os seus sonhos e intentos, e é essa capacidade que se torna perigosa perante o poder autoritário.

Tome-se como exemplo de exequibilidade desta capacidade criadora o conto *O menino e o caixote*,⁴² cuja imaginação infantil permite o devir de um simples objecto inanimado, um caixote de cartão, num ser vivo, neste caso específico, num leão. O devir animal corresponde ao desejo infantil de assassinar o adulto que censura o seu acto imaginativo. Este é manifestamente um conto com conotações políticas, cuja repressão, nomeadamente sobre a acção dos intelectuais e artistas, é veiculada através do pai, figura de autoridade da sociedade. A imaginação e liberdade criativas são representadas pela criança, na sua inocência perceptiva do Mundo, na sua capacidade de recriar novos mundos e novas possibilidades de realidade. Perante a impossibilidade de lhe ser concedido o desejo de ter um leão no tempo presente, a criança converte essa impossibilidade em possibilidade através da imaginação, pois, a partir do momento em que cria a imagem na sua mente, miscigenando-a com a realidade, está a validá-la enquanto referente real, presentificando-a. Recordem-se, a este propósito, as palavras de Georges Bataille, quando, em *A Literatura e o Mal*, refere que:

Na educação das crianças, a preferência pelo instante presente é a comum definição do Mal. Os adultos proibem aos que vão chegar à «maturidade» o reino divino da infância. Mas a condenação do instante presente em proveito do futuro, se inevitável, é uma aberração quando extrema. Não menos que

proibir o seu acesso fácil, e perigoso, é necessário encontrar o domínio do instante (o reino da infância), e isso exige a transgressão temporária do proibido.⁴³

A presença da criança na obra leiriana não opera enquanto tentativa de retrocesso a nenhum passado concreto, nem pretende tão-pouco apelar a uma nostalgia pura do vivido, servindo essencialmente de trampolim para uma fuga abstracta do presente concreto da humanidade estritamente adulta em direcção a um tempo presente na criatividade infantil.

Com efeito, algumas das observações de Giorgio Agamben, constantes em *Infância e Memória*, corroboram igualmente a ideia da presentificação e abrem novas linhas de leitura para o conceito de *brinquedo*, contribuindo para uma melhor explicitação da nosa interpretação. Observe-se que Agamben considera que os brinquedos, enquanto miniaturas de referentes da realidade adulta, são «[...] como aquilo que permite colher e gozar a pura temporalidade contida no objecto»:

O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objectos, que ele consegue extrair por meio de uma manipulação particular. Enquanto, na verdade, o valor e o significado do objecto antigo ou do documento é função da sua antiguidade, ou seja, do seu presentificar e tornar tangível um passado mais ou menos remoto, o brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou miniaturizando o presente – jogando, pois, tanto com a diacronia quanto com a sincronia – presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o «uma vez» e o «agora não mais».⁴⁴

Neste caso, poder-se-á compreender que os jogos das crianças permitem, através da criatividade, ultrapassar os diferentes tempos enunciados, inaugurando um outro tempo que visa contextualizar novas relações histórico-temporais entre os homens e o mundo. Assim libertadas dos padrões espaço-temporais estritamente lógicos da

humanidade adulta, os homens-crianças *jogam* com o improvável e o inverosímil como forma de reelaborar o seu mundo e reinventar a sua liberdade.

Anexo 1
BN E22/73
O mito da família

Ao analisarmos as relações diárias do homem com a sociedade dita organizada e civilizada, devemos observar em primeiro lugar a mais evidente das organizações míticas que tendem para a defesa dos sucessivos atentados contra a liberdade – nada tem a ver com qualquer liberdade de ordem propagandista – que, sistematicamente vêm sendo feitos pelos Grandes Responsáveis do Racionalismo Social. É essa organização, que podemos classificar de tenebrosa, a família, base da supressão do desejo e destruição – verdadeiramente secreta – como se o homem, de facto não existisse. Pelo pai – ainda actualmente com todos os direitos drásticos de chefe e 1º sacerdote – é espalhado o terror ao desejo feroz da sexualidade e construído o edifício do futuro – sem – solução de gerações sucessivas. Qualquer tentativa, por primária que seja, para a libertação do desejo e do sonho se encontra sempre perante e contra o pai, qualquer tentativa de conhecimento e encontro com a dialéctica das coisas se choca com a família e com todo o seu sinistro cortejo de tabus.

Da remota organização tribal e totémica, ainda hoje se mantêm os aspectos mais convenientes à sustentação duma organização que tem por fim único e exclusivo limitar o indivíduo a simples objecto colectivo sem vontade própria, que tem como objectivo o controle rigoroso do desejo e cuja finalidade é sempre o domínio e a tirania sobre os que dela directa ou indirectamente dependem.

Da família – nem sempre objectivada exclusivamente no pai – emanam grande parte, se não o total, das deformações psíquicas

que acompanham pela vida fora, com maior ou menor evidência, a quase totalidade dos indivíduos, pois o choque traumático e constante que neles é diariamente produzido por uma organização pre – disposta à sabotagem constante do conhecimento humano, traz como consequência frequente e como reacção, o aparecimento de complexos, taras e recalcamientos: dão então os chamados estados psicopáticos e o indivíduo é classificado de anormal, mas ninguém se lembra (ou quer lembrar) do passado desses mesmos indivíduos, de todo um cortejo de frustrações sucessivas a que a família o obrigou, de toda uma série de «ocultações» sexuais a que teve de se submeter para não entrar em choque com o agregado familiar. Assim o estado permanente de receio a que o forçaram levou-o a um desequilíbrio psíquico que só muito raramente se não encontra na generalidade dos indivíduos, embora em maior ou menor estado de exteriorização, a-dentro da organização familiar. Nessa organização tudo se passa num ritmo já previamente estabelecido, formado por séculos e séculos de experiência na prática do medo. Para o controle dos que dela dependem, é-lhe posta a serviço uma legislação de respeito obrigatório inexplicável, criando-se na criança, logo que ela começa a ter possibilidades de raciocínio, um receio constante de transgredir aquilo que lhe afirmam – com que bases? – ser o «bom» e de nunca praticar o que lhe dizem ser o «mau». No próprio conceito familiar de «bom-mau» existe uma eficiente e perfeita manobra de assegurar a detenção do indivíduo dentro dum campo de inofensividade; é evidente que uma forte personalidade não era conveniente e há portanto que aboli-la cercanda-a de tabus de várias ordens, intransponíveis para a maioria: respeito pelos pais, amor pelos filhos e irmãos, etc, conceitos estes com milénios de obrigatoriedade de aceitação sem discussão.

A noção de responsabilidade é abolida e substituída por uma noção de submissão. Ninguém, dentro da família, tem o direito de ser contra ela pela simples razão de que não é autorizado ser contra ela.

No campo sexual então tudo se passa como se, de facto, fosse ignorado ou não existisse. Mesmo o próprio fim legalmente autorizado – a reprodução – é camuflado com variadíssimas justificações e o Amor não existe. A feroz presença do desejo amoroso é escondida e, quando aparece, tem de viver esmagada na ilegalidade, pois a família não sanciona o primeiro e grande direito do homem: AMAR. Para se manter unida e poder sobreviver tem que eliminar do seu caminho aquilo que, de facto, é mais fortemente individual: o AMOR. Que dois indivíduos se amem não interessa, mas passará a interessar imediatamente se se casarem. O AMOR foi recusado mas o aspecto legal foi aceite. O que interessou foi o casamento, e o aparecimento, em determinadas condições, de filhos (pois o aborto, desde que fique oculto, é perfeitamente aceite pelo agregado familiar). O beneplácito familiar é dado à ligação oficial, não à amorosa, justificando-se assim que, mesmo contra as afirmações da própria família, ela subsista ainda e apenas à custa duma legislação que fortemente a protege contra a existência do homem como indivíduo. O AMOR fica reduzido a instrumento de unificação e nunca de libertação. Serve para prender ao grupo, mas não para libertar no homem todo o seu desejo e direito de se sentir indivíduo.

O encontro macho-fêmea, macho-macho, fêmea-fêmea, anatematizado porque não pode – nem nunca poderá – servir de sustentáculo à organização familiar, vivendo, como vive, por si só, independente de contratos e concessões. Nunca qualquer real encontro entre dois seres poderá movimentar-se dentro do círculo da família. O Homem e a Mulher que sentem a grande força do

AMOR partirão sempre consigo próprios, sem ligações nem acordos. O AMOR despreza a família, assim como esta o odeia.

Que o pai-de-família tenha uma amante é aceitável, mas que ele não seja casado e que, portanto, não seja oficialmente pai-de-família torna-se num insulto a toda uma organização que vive principalmente das aparências.

Da família emana e emanará, enquanto ela subsistir como base e pilar da supressão do indivíduo, todo um cortejo de destruição e intoxicação do homem considerado como tal.

Mas para além, muito para além da força familiar, está a força dos que se amam, dos que caminharão sempre entre a água e o fogo, daqueles que se recusam a perder o seu direito de existir, em benefício duma organização caduca e apodrecida que já nada representa para o homem.

Janeiro/52

Notas:

- 1 Catálogo «Desenhos dos Surrealistas em Portugal, 1940-1966», *Desenho em Portugal no século XX*, Printer Portuguesa, Lisboa, 1999: 309.
- 2 BN E22/82 – [Poemas e textos de alguns (ao tempo) Surrealistas] 1948 – 1949; Lisboa.
- 3 Desse tempo surrealista datam, no espólio de Mário-Henrique Leiria (BN E22/82 – [Poemas e textos de alguns (ao tempo) Surrealistas] 1948 – 1949; Lisboa), jogos do cadáver esquisito realizados em conjunto com autores como Mário de Cesariny, Carlos Calvet e Cruzeiro Seixas.
- 4 Huizinga, J., *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- 5 Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1977.
- 6 Leiria, M.H., *Contos do Gin Tonic*, Lisboa, Edições Estampa, 6.ª ed., 2007: 65.
- 7 Leiria, M.H., *Novos Contos do Gin*, Lisboa, Edições Estampa, 6.ª ed., 2010: 33.
- 8 *Idem*:129.
- 9 Caillois, R., *op.cit.*: 47.
- 10 *Idem*: 55.
- 11 *Idem*: 50.
- 12 *Idem*: 60.
- 13 *Idem*: 67.
- 14 Leiria, M.H., *op. cit.*, 2010: 103 – 108.
- 15 Caillois, R., *op.cit.*: 70.
- 16 *Idem*: 67.
- 17 *Idem*: 13.
- 18 Wittgenstein, L., *Tratado lógico-filosófico e investigações filosóficas*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2011.
- 19 *Idem*: 228.
- 20 *Ibidem*.
- 21 *Idem*: 189.
- 22 *Idem*: 224.
- 23 Leiria, M.H., *op.cit.*, 2007: 129.
- 24 *Dicionário de Língua Portuguesa*, Porto, Porto Editora, 2005.

- 25 *Ibidem.*
- 26 Deleuze, G., e Parnet, C., *Diálogos*, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 2004: 51.
- 27 *Ibidem.*
- 28 Caillois, R., *op. cit.*: 32.
- 29 Wittgenstein, L., *op.cit.*: 189.
- 30 Leiria, M.H., *op.cit.*, 2010: 31.
- 31 Leiria, M.H., *op.cit.*, 2010: 97.
- 32 *Idem*: 99.
- 33 Leiria, M.H., *op. cit.*, 2007: 121.
- 34 Bergson, H., *O riso. Ensaio sobre o significado do cómico*, Lisboa, Guimarães Editores, Coleção Filosofia & Ensaio 1993: 138.
- 35 Breton, A., *Manifestes du Surréalisme*, Paris, Gallimard, 1975: 54.
- 36 Martins, J. C., *Teoria da paródia surrealista*, Braga, Ed. APPACDM, 1995: 189.
- 37 Leiria, M.H., *op.cit.*, 2010: 51.
- 38 *Idem*: 53.
- 39 *Idem*: 55.
- 40 BN E22/73 – «O mito da família», texto manuscrito em 1952. *Vide* anexo 1.
- 41 *Ibidem.*
- 42 Leiria, M.H., *op. cit.*, 2007: 31.
- 43 Bataille, G., *A literatura e o Mal*, Lisboa, Vega Limitada, 1998: 15.
- 44 Agamben, G., *Infância e História*, Belo Horizonte, Editora UFMG, 2008: 87.

PERCEVAL, O GRANDE JOGADOR DO REINO DE LOGRES

Ana Margarida Chora | IELT, NOVA FCSH

A literatura arturiana da Idade Média é rica em personagens, magia, reinos e fadas. Os textos organizam-se estruturalmente de forma a tentarem encontrar soluções para problemas que têm a ver com os heróis e com os reinos. Mas esses problemas prendem-se essencialmente com o objectivo de manter Logres e fazê-lo sair vitorioso das adversidades. Nesta medida, há um jogo inerente à lógica arturiana que tem como figuras centrais os heróis que mantêm o reino. De entre eles, há um cuja missão o coloca no papel de jogador principal, que assume a responsabilidade maior e protagoniza a interacção com o reino oposto, tendo de confrontar-se com as regras subjacentes a este complexo esquema: trata-se de Perceval, o jogador que salva o reino de Logres.

Qualquer jogo é centrado na figura do jogador, o qual age de acordo com regras (estruturas simbólicas que se prendem com a permissão e a proibição, ou seja, o carácter da «condição»), com adversários (o «outro simbólico») que o jogador tem de eliminar (derrotar) para do jogo resultar vencedor. Não se trata apenas de competição, mas da marcação do início e do fim da aventura com cuja interacção e mediação o jogador atinge o objectivo e retira a recompensa, favorecido ou não pela sorte (veremos que Perceval é mais protegido pela predestinação do que ajudado pelo acaso). A superação de provas determina a maturação, mostrando o herói dotado de capacidade estratégica e perícia capazes de solucionar o problema inicial. Perceval agirá de acordo com regras e terá

adversários sobre cuja vitória ou derrota será decidida a sorte do reino. Além disso, o jogo de Perceval não descarta a função lúdica e recreativa de que se revestem muitas das aventuras que convergem para a concretização da missão.

1. Perceval, o jogador

A história de Perceval é contada em vários romances, que começam com Chrétien de Troyes¹ (o qual descreve a situação em que se encontram os reinos e a urgência da mudança). Porém, as *Continuations* do *Conte du Graal*, inacabado, não apresentam a resolução do problema, sendo necessário esperar pelo *Didot-Perceval*,² em prosa, para ver Perceval acabar a missão, subvertendo a dinâmica inicial do esquema em que havia jogado nos textos anteriores. Isto porque apesar de na *Continuation Manessier* Perceval fazer as perguntas no Castelo do Graal, e até ser coroado rei de Corbenic, só no *Didot-Perceval* é que o reino de Artur desaparece em consequência disso.

Há que compreender, antes de mais, o papel de Perceval no jogo arturiano. Perceval é sempre visto como um herói ingênuo, que desconhece regras e preceitos e, sobretudo, que ignora o seu passado. Mas, nesta medida, não há heróis conhecedores à partida da sua identidade nem das regras do mundo arturiano. Qualquer um desconhece o passado (aliás, é uma condição) e tem de passar por provas que atestem a sua aquisição de conhecimento. Perceval não é exceção. Mas o que o diferencia dos demais é o seu posicionamento dentro deste jogo que faz dele o melhor jogador.

À semelhança dos demais, que têm um papel de composição do esquema arturiano contribuindo com mais uma peça, Perceval também tem um papel heróico, que o fará ocupar um lugar na

Távola Redonda. No entanto, contrariamente ao mediador principal, Lancelot, cuja função é a da manutenção do reino de Logres, Perceval tem o papel diferenciador, que consiste em assegurar a preponderância do reino, lutando pela sua manutenção.³ Não se trata pois de preservar a ordem e de regulá-la no que respeita à soberania e harmonia, como faz Lancelot, mas de assegurar a sua hegemonia, através de uma vitória simbólica, que não passa pelo ataque ao reino oposto mas sim pela garantia do seu enfraquecimento.

Lancelot, filho do rei Ban, aliado de Artur mas de um reino oposto, é um cavaleiro do mundo feérico, criado pela fada do lago e por ela iniciado nas armas. Perceval é filho de uma nobre viúva, pertencendo à linhagem de Artur pela linha paterna e à do rei do Graal por parte da mãe, iniciado nas armas por um nobre cavaleiro, um tio da linhagem materna.⁴ Será, contudo, da linhagem de Lancelot que vai sair o cavaleiro que resolve o problema e favorece finalmente o reino do Graal. Galaad alia a linhagem do rei Ban com a do rei do Graal, dando preferência à linhagem materna. Perceval prefere seguir a linhagem paterna e tudo o que a ela está associado, a cavalaria e Artur, deixando para trás a mãe e o Graal.

2. Finalidade do jogo e interacção do jogador

Perceval, como Gauvain, é um elemento decisor, determinante do início e do fim do jogo. Perceval porque decide que Artur deve manter-se como rei principal. Gauvain porque inicia a demanda do Graal, a qual simboliza o início do fim do reino de Logres. No Castelo do Graal, Perceval não faz a pergunta sobre a lança que sangra. Gauvain irá ser aquele que, ao retirar uma lança ensanguentada (já nos textos sobre Galaad, posteriores), pressagia o fim nefasto das aventuras.

Gauvain fora sempre um duplo oposto de Lancelot na questão da posse da rainha Guenièvre, cuja presença no reino é necessária à ordem. Contudo, no romance do Graal (no de Chrétien e, posteriormente, nos outros), a rainha é relegada para um plano secundário, sendo a sua questão retomada com o fim das aventuras do Graal.

Perceval, portanto, encontra igualmente o seu duplo em Gauvain, mas no pólo oposto do jogo arturiano, que se prende com a hegemonia do reino. Se, de um lado, existe a demanda da rainha, da fertilidade da terra e do antagonismo entre o mundo superior (de Artur) e o submundo (do reino de Gorre) – ou numa concepção simbólica feminina, interior e exterior –, protagonizada por Lancelot e disputada por Gauvain, por outro (e mais tarde, num momento intercalado), existe a demanda do Graal, reservada ao universo masculino, que tem a ver com a preservação da linhagem, a preponderância do reino e com a diferença entre dois mundos adjacentes, demanda esta protagonizada, num primeiro momento, por Perceval e rivalizada por Gauvain (em Chrétien e nas *Continuations*) e, num momento posterior, protagonizada por Galaad (alternativa a Lancelot, entretanto afastado devido à ligação com a rainha), mas infelizmente iniciada por Gauvain.

Não haja dúvida de que Gauvain é o grande adversário de Perceval (não só deste, mas também deste), pois ambos representam o início e o fim da aventura do Graal. Saber o início e o fim é a condição essencial para se definir o jogo. Perceval situa-se no início da aventura, quando pela primeira vez o reino do Graal surge com a necessidade de ser regenerado. Gauvain situa-se no fim, na altura da decadência do reino de Logres, na Vulgata, para dar início a uma demanda à qual não estava destinado, depois de ter falhado a pergunta da espada no Castelo do Graal na *Continuation-Gauvain*.

É nesta aventura que Perceval vai interagir com diversas personagens e estabelecer-se como mediador entre a corte de Artur e a do Rei Pescador. Mas se a interação e a mediação são essenciais para o jogo, não o é menos o objectivo e a recompensa deste.

Na realidade, o jogo assenta não em apenas um, mas sim em dois objectivos, ou dois níveis. Por um lado, no *Conte du Graal* de Chrétien, Perceval pretende tornar-se cavaleiro, movido pela curiosidade relativamente ao significante que desconhece, cujo significado vai fazê-lo entrar na ordem de cavalaria de Artur. Perceval, ignorando o significado do mundo cavaleiresco, vai conhecer voluntariamente o lado paterno desconhecido que a mãe queria esconder para protegê-lo.

Ao ver os cavaleiros que se aproximam, Perceval fica deslumbrado, mas desconhece o que significa a palavra «cavaleiro»:

- Ainz mes chevalier ne conui,
Fet li vaslez, ne nul n'an vi
N'onques mes parler n'an oï;
Mes vos estes plus biaux que Deus. (v. 176-179)⁵

E pergunta acerca da lança que o cavaleiro leva, que desconhece:

Sel prant et dit: «Biaux sire chiers,
Vos qui avez non chevaliers,
Que est ice que vos tenez? (*Conte du Graal*, v. 189-191)

Esse lado desconhecido está associado a um sistema de significação simbólico, de referencial cavaleiresco e heróico, que Perceval tem de assimilar a fim de fazer a diferenciação entre a infância (passado materno) e o futuro ao lado de Artur, a cuja linhagem o seu lado paterno estava ligado. Esta parte do jogo tem a ver com a iden-

tidade. Mas é a condição para a segunda parte do jogo.

Por outro lado, e como foi referido, o jogo desdobra-se em níveis. O segundo nível já pressupõe o conhecimento do herói. Paradoxalmente, esta é a parte involuntária, ou seja, aquela para a qual estava predestinado, não escolhendo a aventura. Trata-se da substituição do rei do Graal, prova que só é superada com o conhecimento.

3. Desenvolvimento do jogo associado à maturação do jogador

Para atingir o objectivo, o jogador não só tem de interagir, mas também ser favorecido pela sorte. No caso de Perceval, a fortuna favorece algumas pelejas, nomeadamente no que respeita ao afastamento de adversários pontuais. Porém, o *Didot-Perceval*, contrariamente a outros romances, contém informações que vão além do *Conte du Graal*⁶ e que permitem compreender a iniciação de Perceval enquanto futuro «jogador» involuntário dentro do esquema do Graal. O fragmento da «versão D» relativo à infância de Perceval apresenta a missão em que a figura paterna compromete o filho: o seu pai, antes de morrer, é visitado pelo Espírito Santo, recebendo indicações quanto ao envio do filho à corte de Artur («Et je coment a ton fiz qu'i[!] s'en voit a la cort a celui roi que l'en apele rois Artus, et la aprandra teles nouvelles par quoi il vandra a la maison son aiol le riches Rois Picheors»).⁷ O *Didot-Perceval* atribui a Perceval uma posição de predestinação num jogo masculino, em que a mãe não terá lugar, como já anunciado no *Conte du Graal*.

Porém, mesmo predestinado, o desenvolvimento evolutivo do herói passa pela aprendizagem, a qual se prende com o desconhecimento da identidade e sua posterior aquisição. Perceval ignora o seu próprio nome.

Dos cavaleiros arturianos, Perceval é o único cavaleiro criado

pela mãe, a qual não é uma fada, mas sim uma dama do reino de Logres. Isto fará com que ele, em parte ingenuamente e em parte predestinadamente, desconheça referencialmente os objectos do Outro Mundo e a linguagem a estes associada no episódio do Castelo do Graal. O mundo do Rei Pescador não era feérico, mas era maravilhoso. Era um mundo que se opunha substancialmente ao de Artur.

O problema de Perceval prende-se com a linguagem e com o código, com a decifração e com o sistema de significação que teria de desbloquear para salvar o Rei Pescador. Outros cavaleiros são criados por fadas, ou educados na cavalaria por estas (como Lancelot, Boors, Lionel), e adquirem o código da cavalaria através do feminino feérico. Com esse código têm a chave dos mundos maravilhosos e feéricos, aos quais têm livre acesso. Aliás, essa é a condição para se desempenhar um papel de mediação heróica na Távola Redonda. Mas Perceval é educado pela mãe, uma nobre dama, quando o pai já falecera em combate, e desconhece os significados associados à cavalaria (como a palavra «cavaleiro» e o episódio da donzela no pavilhão).

Perceval vai conquistar a linhagem e o seu passado paterno directamente através da cavalaria, sem saber o código. E não sabendo o código desconhece as regras. Entra no jogo à deriva, sem conhecer a finalidade do que lhe está reservado.

Nesta medida, Perceval é o oposto de Galaad, que conhece os códigos sem os ter aprendido ou precisar de prender. Perceval aprende códigos que não são os necessários ao desempenho das aventuras, desconhece as estruturas de significação e tem de aprender a linguagem não só pertencente ao universo referencial cavaleiresco como a da descodificação dos mundos. Aliás, é aqui que

Perceval se recusa a aprender. Galaad, por seu turno, não escolhe nem teria escolha.

A predestinação, sinónimo de eleição, não deixa espaço à decisão do herói. Perceval não escolhe entrar na aventura do Graal. E a sua investidura, motivo que o leva à corte de Artur, no *Conte du Graal*, não o identifica como «jogador». Porém, a investidura pressupõe o cumprimento de uma tarefa que ponha à prova o merecimento de um lugar na cavalaria.

No *Conte du Graal*, a seguir ao episódio do Castelo do Graal (v.3035-3355), Perceval adivinha o próprio nome («Percevaus li Galois a non, / N'il ne set s'il dit voir ou non» [v. 3575-3576]) na presença da donzela que o chama à razão peşa falha cometida com a atitude de silêncio sobre o significado do Graal e da lança. Perceval não nomeia as coisas nem desvenda significados.

Na *Continuation* de Gerbert de Montreuil, Perceval tem de partir em busca da sua identidade, já que repara a espada partida que passa por ele juntamente com a lança que sangra e com o Graal, mas ficam a faltar pedaços na espada e Perceval demonstra que ainda não está preparado para conhecer os segredos do Graal. O Rei Pescador permanece silencioso, apesar das perguntas. Quando chega ao Chastel as Puceles⁸, Perceval é recebido por duas donzelas e vai conhecer o nome da sua mãe, que desconhecia, tendo conhecido apenas o nome do pai, «Gales li Caus»⁹ («Si ne l'apeloie fors «mere», / Tandis que je avec li ere. / Et ele m'apeloit "biaus fieus"»)¹⁰

No *Conte du Graal*, o eremita explica que o silêncio de Perceval no castelo do Rei Pescador teria sido derivado do seu pecado para com a mãe, que não resistira ao abandono do filho. Esse pecado equivalia a uma transgressão da regra imposta pela mãe relativa-

mente ao não seguimento da cavalaria. Ora, as regras desta haviam sido ensinadas por Gornemanz, que incluíam o dever do silêncio. Sendo assim, a quebra do pacto está intimamente ligada com a aprendizagem do sistema da cavalaria. Se, por um lado, a iniciação no jogo cavaleiresco implica a aceitação de regras inerentes ao seu próprio sistema de significação, por outro exige a transgressão de outras regras fora do mesmo, ou melhor, de um sistema com o qual o herói tem de fazer um corte definitivo para poder situar-se na linha principal do jogo. O jogador não pode estar em dois sistemas em simultâneo.

4. Condição: requisito, permissão e proibição

Aceitar as regras significa aceitar a condição do jogo, ou seja, o requisito, a fim de distinguir (ou separar) a permissão da proibição. A sua conduta oscila entre o seguimento exagerado das regras e a transgressão por desconhecimento dos códigos. Isso acontece com o seguimento hiperbólico da condição da sua missão, como na *Continuation-Perceval*, em que Perceval regressa a Biau Repaire, o castelo de Blanchefleur. Recusando permanecer mais que dois dias, Perceval resiste ao pecado, confirmando a sua aceitação das regras do jogo para atingir o seu objectivo («L'a baisiee sans arester. / Mes s'am Perceval ne pecha»),¹¹

No *Conte du Graal*, primeiro Perceval havia transgredido. Agarrara-se à Donzela da Tenda, na primeira aventura ao sair da casa materna, não obedecendo às recomendações da mãe. Mas peca por excesso, pois quer ser cortês para com a donzela.

No Castelo do Graal peca por defeito. Por querer seguir a condição, Perceval não faz as perguntas que mudariam o curso dos acontecimentos. As regras de cavalaria tinham-lhe sido dadas por

Gornemanz de Goort é este que o arma cavaleiro (facto muito raro entre os heróis arturianos. Neste aspecto, Perceval aproxima-se de Gauvain). Gornemanz ensina-o a não falar em vão:

Et gardez que vos ne soiez
Trop parlanz ne trop noveliers:
Nus ne puet estre trop parliers
Que sovant tel chose ne die
Qu’an li atort a vilenie,
Et li sages dit et retret:
«Qui trop parole, pechié fet.» (*Conte du Graal*, v. 1648-1654)

Podemos, numa perspectiva moderna, relacionar as perguntas do Castelo do Graal ao nível da Filosofia da Linguagem, em termos dos «jogos de linguagem» segundo Wittgenstein, nas suas *Investigações Filosóficas* («the term “language-game” is meant to bring into prominence the fact that the speaking of language is part of an activity, or of a form of life»).¹² O jogo do Castelo do Graal não era somente uma forma de vida, mas uma condição para a vida. A linguagem fazia parte da condição de actividade naquele lugar. Era um lugar do silêncio, onde a palavra era criadora. Mas a palavra sob a forma de interrogação. No Castelo do Graal não faz a pergunta da lança que sangra, a qual é indissociável do Graal e da ferida do Rei Pescador¹³:

Si s’est del demander tenuz
Comant cele chose avenoit,
Que del chasti li sovenoit
Celui qui chevalier le fist,
Qui li anseigna et aprist
Que de trop parler se gardast (*Conte du Graal*, v. 3204-3209).

Mas se Perceval se aproxima de Gauvain na educação masculina,

afasta-se deste na lógica do jogo. Perceval, que parece recusar-se a jogar, a maioria das vezes joga melhor do que Gauvain, que não sabe jogar. Quem joga melhor é quem não revela o jogo. Gauvain revela, entregando todos os trunfos (designadamente o nome e a imagem), numa espécie de batota que não compensa. Perceval, por seu turno, abstém-se de falar, mantendo-se discreto. Pelo menos, fá-lo até à altura em que o reino de Artur começa a decair.

No *Didot-Perceval*, após uma série de aventuras, designadamente a participação num torneio, Perceval está obstinado em sentar-se no lugar vago da Távola Redonda. Porém, não o faz devido ao impedimento de uma voz que fala em nome das ordens de Merlin, revelando dados sobre o Graal e o Rei Pescador, Bron, avô de Perceval. Para se sentar naquele lugar, um dos propósitos do «jogo» em que Perceval entrara, este teria de passar por provas que ainda não haviam sido cumpridas. Perceval ainda não tinha «obtido aprovação» no teste supremo: o da aventura no Castelo do Graal.

5. Adversários: eliminação e incorporação simbólica

O espaço a ocupar é, pois, um imperativo do jogo que Perceval protagoniza. A preponderância dos espaços não é eterna e cabe a Perceval pôr-lhes um fim. O herói, no seu percurso em direcção ao Graal, depara com situações cujo paralelismo espacial se prende com a questão cíclica. É também uma forma de vencer adversários, eliminando as sombras que se projectam ao seu redor, de forma a assumir simbolicamente o heroísmo duplicado em imagens alheias.

Perceval fica fascinado com relatos de cavaleiros que extraordinariamente combinam a aventura cavaleiresca com a amorosa. Mas, na verdade, estes cavaleiros viviam aprisionados num sistema em que a fada permite o exercício da cavalaria no castelo onde

o cavaleiro passa a habitar maritalmente com ela, sendo que a actividade consiste em defender o castelo de outros cavaleiros que, caso vençam o cavaleiro guardião, casam com a dama, passando eles a defender o mesmo castelo (como acontece no episódio do «Gué Perellos»). Perceval vence Urbain e põe fim ao costume do castelo (veja-se aqui a urgência funcional do herói: põe fim a um ciclo, como aliás vai fazer no Castelo do Graal). Há um paralelismo com a *Continuation-Perceval* (v. 21956-22224), em que o «Blans Chevaliers» cumpre um ciclo de seis anos na guarda do «Gué Amoros». Mas este é um ciclo de alternância sucessiva no qual Perceval não pode cair, sob risco de perder o jogo a meio. Os adversários que interessam a Perceval não podem cingir-se a ciclos em que a figura feminina exige uma obrigação, com a recompensa de uma ilusão cavaleiresca em que o herói exerce a cavalaria sem sair do mesmo espaço. Por isso Perceval não fica com Blanchefleur no *Conte du Graal*.

6. Provas, ilusão, perícia e estratégia

O aparecimento de adversários favorece, por um lado, a eliminação dos duplos do herói cuja força simbólica este tem de incorporar. Por outro lado, fazem desenvolver a perícia e capacidade de estratégia de Perceval no que respeita à identificação das ameaças. No *Conte du Graal*, Perceval derrota cavaleiros, fazendo-os prisioneiros que envia à corte de Artur: Anguinguerron e Clamadeu des Îles (que cercavam Beaurepaire - Belrepeire) e Orgueilleux de la Lande (amigo da Donzela da Tenda). Aliás, Perceval derruba inicialmente o Cavaleiro Vermelho que ameaça o rei Artur e veste as suas armas. Só depois é armado cavaleiro por Gornemanz de Goort.

As suas acções podem também multiplicar adversários aos quais

cabe a função de dificultar a resolução do problema inicial. A reprovação do silêncio pela donzela *laida* faz com que as aventuras de Perceval se desdobrem em objectivos de adversários que até então não o eram: Gauvain (que vai socorrer a donzela de Montesclaire) e Girflet (que se ocupará da defesa do Château Orgueilleux - prova não superada). As aventuras destes cavaleiros vão prolongar os acontecimentos, adiando o fim do reino de Artur.

O prolongamento das aventuras também se pode dever a outro tipo de provação. O feminino constitui uma dura prova a que Perceval diversas vezes se submete, aliás a maior das provas, já que a tentação é a mais difícil de superar. Faz parte do jogo em que Perceval é testado e aprovado, de forma a passar a outra etapa, seja essa prova a de um castelo de donzelas («Chastel au Pucelles»), recorrente no percurso do herói como prova do Outro Mundo¹⁴ (que pode ser encontrada nas *Continuations: Continuation-Gauvain, Continuation-Perceval* [v. 24222-24731], *Continuation Gerbert de Montreuil* [v. 3060-3247]), seja a prova de Blanchefleur (que surge em todas as *Continuations* excepto na *Continuation-Gauvain*, que tem como centro as aventuras de Gauvain), seja ainda a prova do diabo, que assume o semblante feminino, mesmo da própria Blanchefleur, para fazer Perceval cair em pecado¹⁵ (embora ele consiga escapar¹⁶), tentação semelhante à da *Queste*, última parte da Vulgata, que não é um conjunto de textos sobre Perceval, mas sim sobre Galaad.

Algumas provas por que passa Perceval não são apenas desafios. À semelhança de qualquer jogo, revestem-se de uma função de entretenimento, necessária à recreação dos espaços por onde vai passando e que urge regeneração. No entanto, é interessante notar que as provas aparentemente lúdicas são sintomáticas do seu carácter ilusório, visando constituir um embuste à acção do herói. É o que

acontece com o jogo de xadrez, apanágio deste jogador, como surge no *Didot-Perceval*. Perceval fica a saber o costume do castelo invisível (do cavaleiro do túmulo), instituído pela fada do castelo (irmã da donzela do castelo do jogo de xadrez),¹⁷ segundo o qual qualquer cavaleiro era obrigado a lutar com o guardião para que este não se afastasse da cavalaria e, conseqüentemente, da sua dama (costume do túmulo). Mais tarde, Perceval vai dar a um castelo que se encontrava vazio, apenas com peças de xadrez que se moviam sozinhas. Então aparece a donzela que procura a cabeça de veado, que lhe havia inicialmente explicado o costume do castelo. A donzela que o habita é uma fada irmã da dama amiga do cavaleiro do túmulo,¹⁸ da aventura prévia.

Um episódio semelhante aparece na *Continuation* de Wauchier de Denain quando Perceval se prepara para deitar fora o peão do jogo de xadrez («Puis vint vistement as fenestres, / La grant eve vit soz les estres, / An l'ève les vot balancier»¹⁹). Na *Continuation-Perceval*, é referido o facto de o tabuleiro de xadrez ter sido feito por uma donzela encantadeira («Il fu jadis une pucelle, / Cointe, avenant et saige et belle, / Qui molt savoit de nigromance, / Car apris l'avoit des s'anfance» [337, v. 27909-27917]) que o presenteara a Morgain, a qual, por sua vez, o oferecera à donzela do castelo (338-343, v. 27929-28069). Note-se que o objecto do jogo pertence às fadas e ao feminino. O jogo de xadrez é mediado pela acção do feminino feérico. Os cavaleiros são peões de um jogo em que as mulheres mandam. Os cavaleiros não são jogadores, mas sim joguetes das fadas. E são elas que, de facto, comandam a manutenção do reino de Logres. Porém, está nas mãos de Perceval inverter o curso dos acontecimentos e passar o testemunho do poder a outro reino. E, neste sentido, o seu papel é revelador de uma grande missão.

7. Vitória ou derrota do reino de Logres?

Teremos de questionar se o jogo que Perceval protagonizou se traduziu na vitória ou na derrota, e se Perceval foi vencedor ou antes o cumpridor de uma inevitável missão.

Chrétien de Troyes lançara o desafio: o reino de Logres havia de desaparecer. Porém, o seu fim ainda estava longe. Perceval entra na aventura como jogador mas ultrapassa os desafios, superando as provas mais difíceis. Ainda era o tempo de o reino de Logres dar lugar a muitas aventuras.

No *Didot-Perceval* encontra-se a resolução do conflito inicial do jogo: Perceval toma o lugar do rei do Graal e afasta a hegemonia de Artur. O herói epónimo faz duas visitas ao castelo do Rei Pescador: na primeira visita assiste somente à procissão dos objectos sagrados durante o banquete (duas escudelas de prata levadas por uma donzela, a lança que sangra na mão de um jovem e, no fim, um jovem com o Santo Vaso que alimentara Joseph na prisão).²⁰ Na segunda visita, depois de surgir a lança, seguida do Graal da donzela com as escudelas de prata (*Didot-Perceval*, 239-240, E), Perceval faz a esperada pergunta («Sire, par le foi que vous me devés et que vous devés a tous homes, dites moi que on sert de ces choses que je voi illuec porter» [139, E]). O rei fica imediatamente curado e explica-lhe o significado dos objectos: a espada do flanco de Cristo e o Graal do sangue de Cristo recolhido por Joseph. No lugar da explicação das escudelas, a voz do Espírito Santo ordena a Bron que ensine a Perceval o segredo do Graal, fonte da vida. Em três dias, o rei do Graal morre e Perceval ocupa o seu lugar. Nesse momento acabam os encantamentos de Logres e o reino de Artur entra em decadência.

Perceval deixa de ser jogador para passar a joguete da alternân-

cia dos mundos, que ora se revelam à luz da realidade soberana, ora se escondem em nome da magia que estava prestes a desaparecer. Perceval não tem escolha. É escolhido para a missão e cai finalmente na cilada que há muito lhe estava reservada. No dizer de Jessie Weston, «Perceval is not, *ab origine*, a Grail hero, and he only became such by a drastic remodelling of his story».²¹ De facto, a sua história foi sendo reformulada em função da necessidade cada vez mais iminente de substituir o rei, tal como sugere a lógica da alternância.

Porém, o *Didot-Perceval* não põe termo à alternância dos reinos, não ignorando a mudança inevitável de ciclos. O texto acaba com Artur a ser levado para a Avalon. E o mais curioso é que Morgana toma as rédeas das profecias do reino. Perceval foi um jogador necessário para a transformação do poder do reino. Mas essa transformação não deixa de indiciar a variação cíclica que não depende de nenhum jogador, mas da sua mediação para perpetuar o movimento dos reinos no tempo.

Notas:

- 1 *Conte du Graal*, o verdadeiro título da obra, já que *Perceval* apenas aparece nalguns copistas e continuadores. Aliás, o nome de Perceval surge um pouco por analogia com os demais heróis epónimos das obras de Chrétien (Yvain, Erec, Lancelot).
- 2 Também conhecido como *Perceval en prose* ou *Perceval de Modène*.
- 3 Lozac'hmeur, J.-C., «Du héros civilisateur à Perceval ou les transpositions successives d'un mythe», *Bien Dire et Bien Apprendre - Revue de Médiévisique*, 13, 1996: 133-143.
- 4 Poirion, D., «L'ombre mythique de Perceval dans le *Conte du Graal*», *Cahiers de Civilisation Médiévale*, 16, 1973: 191-198.
- 5 Chrétien de Troyes, *Perceval ou Le Conte du Graal* (ed. bilingue Jean Dufournet), Paris, Flammarion, 1997.
- 6 Pickens, R. T., «Mais de çou ne parole pas Crestiens de Troies...: a re-examination of the Didot Perceval», *Romania*, 1984: 492-510.
- 7 *Le Didot-Perceval, according to the manuscripts of Modena and Paris* (ed. William Roach), Genève, Slatkine, 1977: 139, versão D.
- 8 Gerbert de Montreuil, *La Continuation de Perceval* (ed. Mary Williams e Marguerite Oswald), 3 vols., Paris, Honoré Champion, 1975: 93-100, v. 3006-3247, vol. I.
- 9 *Continuation* Gerbert de Montreuil, vol. I, v. 3072.
- 10 *Idem*, v. 3085-3087.
- 11 *The Continuations of the Old French Perceval of Chrétien de Troyes. The Second Continuation* (ed. W. Roach), Philadelphia, American Philosophical Society, 1971, vol. 22833 e 22836.
- 12 Wittgenstein, L., *Philosophical Investigations*, Oxford, Blackwell, 1953.
- 13 Gallais, P., *Perceval et l'initiation: essai sur le dernier roman de Chrétien de Troyes, ses correspondances orientales et sa signification anthropologique*, Orléans, Paradigme, 1998.
- 14 Baumgartner, E., «Le Château des Pucelles: variations sur un motif arthurien» in *Actes du Colloque Arthurien Le Monde et l'Autre Monde, organisé à Rennes II les 8 et 9 mars 2000* (org. Christine Ferlampin-Acher e Denis Hüe), Paris, Paradigme, 2002 : 37-50.
- 15 *Continuation Manessier*, 13, v. 37863-38409.
- 16 *Idem*, v. 38140-38148.
- 17 *Didot-Perceval*, ed. cit: 216, E.
- 18 *Idem*: 214.
- 19 *Continuation-Perceval*, ed. cit: 48, v. 10059-10061.

20 *Didot-Perceval, ed. cit: 207-208, E.*

21 Weston, J. L., *The Legend of Sir Perceval: studies upon its origin, development, and position in the arthurian romantic cycle*, 2 vols., London, The Grimm Library, 1906-1909: 138, vol. II.

A PERCEÇÃO DO OUTRO. O CONCEITO DA RECIPROCIDADE NA TEORIA DOS JOGOS

Piroska Felkai | IELT, NOVA FCSH

O objectivo deste artigo é refletir sobre as características da relação intersubjetiva, entre dois adversários durante um jogo de estratégia. Primeiro pretendo tecer algumas considerações sobre concepções que foram desenvolvidas sobre esta matéria durante a história da teoria dos jogos, e depois tenciono compará-las com alguns conceitos, oriundos de outros ramos das ciências exactas e da filosofia, mais concretamente do seu ramo fenomenológico, que sublinham o papel da alteridade na construção de identidade. Devido à falta de interesse científico até 1920, não foram feitas análises técnicas adequadas para estudar as diferentes estratégias de jogos. A viragem aconteceu quando, em 1928, John von Neumann provou o teorema *minimax*¹ segundo o qual há sempre uma solução racional para um conflito bem definido entre duas pessoas cujos interesses são completamente opostos. Para que um jogador possa ganhar, o outro tem de, necessariamente, perder. Mas, segundo o matemático de origem húngara, existe uma outra hipótese, isto é, que ambas as partes podem terminar o jogo sem saldo. O objectivo dos jogadores durante estes processos, chamados de *jogos de soma zero*, é maximizar os ganhos e minimizar as perdas. Este teorema pode ser aplicado a vários jogos de entretenimento, desde os mais triviais, como o par ou ímpar ou quatro em linha, até aos mais complexos, como o xadrez.

Nesse mesmo período, Oskar Morgenstern publicou o livro

Implicações Quantitativas do Comportamento do Máximo,² no qual colocava a questão de qual deveria ser a abordagem mais adequada para uma análise económica: o individualismo ou a interacção social. Chegou à conclusão de que, devido à interacção dos indivíduos, as suas reacções, do ponto de vista racional, são relativas. Se a racionalidade não tem plena influência no comportamento estratégico de um indivíduo, então a sua maximização também não será alcançada.

A teoria de jogos apenas se tornou um ramo dominante da matemática depois da publicação da *Teoria dos Jogos e o Comportamento Económico*.³ Os dois autores desta obra, John von Neumann e Oskar Morgenstern defenderam a ideia de que o comportamento estratégico é fortemente influenciado pela interacção entre os participantes, que, deste modo, determina a elaboração de estratégias e as tomadas de decisão. Segundo os dois cientistas, os jogos de estratégia não dependem apenas da sorte, mas permitem aos jogadores escolherem a melhor opção para atingir um bom resultado, focalizando-se, simultaneamente, nas estratégias aplicáveis pelo Outro.

Em 1951, John Forbes Nash (prémio Nobel de Economia em 1994) completou a teoria dos seus colegas, sublinhando que existem situações em que um jogador pode vencer sem precisar, necessariamente, de derrotar o adversário. Dividiu os jogos em dois tipos: *os cooperativos*, em que os participantes podem cooperar para encontrarem uma solução, correndo o risco de fazer «bluff» e *os não-cooperativos*, em que não é permitido ou não é possível que os jogadores façam acordos prévios, mas, apesar disto, os incentivos pessoais de cada um poderão orientar o resultado do jogo para uma solução bem definida e estável (*ponto*

de equilíbrio). O economista americano, no seu trabalho, intitulado *Jogos Não-Cooperativos*⁴ prova que, durante a actuação dos jogadores nos jogos de estratégia, existe, ao menos, um ponto de equilíbrio. Para que esse equilíbrio aconteça, é necessário que eles actuem racionalmente e, para evitar os acordos prévios, não comuniquem antes do jogo. Nestas situações, cada participante tenta sempre calcular a forma como os outros vão reagir à sua jogada actual.

Um modelo dos jogos não-cooperativos é o *dilema do prisioneiro*, que retrata uma situação em que dois criminosos são presos por terem cometido um crime. A polícia coloca-os em celas separadas para que não façam acordo prévio. As provas existentes permitem condená-los por um crime menor – por exemplo, 1 ano de cadeia para cada um – mas não são suficientes para que a polícia possa aplicar uma sentença mais pesada. A pena máxima (5 anos, por exemplo) poderia ser alcançada, apenas caso, pelo menos, um dos prisioneiros confessasse o crime. Por essa razão, a solução da polícia é apresentar a cada prisioneiro o seguinte acordo. Em troca de uma acusação formal do parceiro, o primeiro pode sair em liberdade, enquanto o parceiro recebe a pena máxima de 5 anos. Se nenhum incriminar o outro, a polícia usa as provas mínimas e consegue alcançar condenações de 1 ano para cada um. Se ambos se incriminarem, o resultado é uma pena de 2 anos para os dois.

		Criminoso 2	
		Nega	Acusa
Criminoso 1	Nega	1,1	5,0
	Acusa	0,5	2,2

Tabela 1

Cada prisioneiro devia *sempre* escolher a opção «incriminar o parceiro». Seja qual for a opção que o outro escolher, esta é a escolha que minimiza o seu tempo de cadeia (0 anos no mínimo e 2 anos no máximo). Porém, como ambos vão pensar desta forma, o resultado final será uma pena de 2 anos para cada um, mais do que seria, se ambos pudessem ter feito um acordo prévio, e decidir que não vão incriminar o outro. Em outras palavras, a escolha racional para cada um é trair o outro e assim sofrer 2 anos de pena. Se os dois confessassem o crime, haveria um ganho maior para todos, otimizando dessa forma os resultados.

O dilema do prisioneiro mostra que, por um lado, o prisioneiro pode defender o próprio interesse, por isso não quer confessar o crime. Mas também pode considerar mais importante o interesse do grupo e, neste caso, decide confessar o crime.

Enquanto Neumann defendeu as estratégias baseadas em actuações, digamos assim egoístas, com rivalidades puras, Nash propôs que o melhor resultado em competição é somente alcançável, se todos fizerem o melhor para si e para todo o grupo, transformando assim a rivalidade em lucro mútuo.

Neste ponto podemos fazer uma comparação com um dos conceitos básicos da biologia evolutiva, elaborado pelo biólogo americano Richard Dawkins e publicado na sua obra *O Gene Egoísta*⁵ em 1976. Segundo o autor «toda a vida evolui pela sobrevivência diferencial de entidades replicadoras». Sublinha que o *altruismo*⁶ como comportamento parece, à primeira vista, um paradoxo evolutivo, visto que ajudar o outro indivíduo diminui a própria aptidão de cada ser vivo. Mas na realidade, como alguns biólogos já tinham formulado ideias sobre esta questão, os indivíduos actuam e fazem opções, tomando em consideração os interesses do grupo, ou seja, a sobrevivência da população. Esta visão, chamada *genecêntrica*, foi desenvolvida anteriormente por William Donald Hamilton para explicar o altruísmo em termos de aptidão inclusiva e de selecção de parentesco. Segundo esta hipótese, os indivíduos comportam-se de forma altruísta para com os seus parentes próximos, que compartilham muitos dos seus próprios genes.⁷ Da mesma forma, Robert Trivers, usando os termos do modelo genecêntrico, desenvolveu a teoria do altruísmo recíproco, segundo a qual um organismo fornece benefícios a um outro, na expectativa de uma reciprocidade futura.⁸

Nos anos 80 e sobretudo nos anos 90, estas abordagens começaram a influenciar as investigações na área da teoria de jogo. Autores como John Maynard Smith no seu livro intitulado *A Evolução e a Teoria dos Jogos*⁹ ou Jürgen Weibull¹⁰ na sua obra *Teoria dos Jogos Evolutivos* direccionaram a atenção dos teóricos para longe das suas progressivas elaborações das definições de racionalidade. A teoria dos jogos seguindo uma abordagem evolutiva oferecia várias novas concepções. Uma dessas é a *Estratégia Evolutivamente Estável - EEE (Evolutionary Stable Strategy – ESS)*.¹¹

Segundo esta proposta, uma estratégia só pode ser bem-sucedida se tornar a ser dominante dentro de uma população, por isso, é muito provável que encontre cópias dela dentro dessa população. Sendo assim, se ela não se sair bem contra as cópias, então não continuará a ser bem-sucedida. Se propusermos que os indivíduos de uma população tentam maximizar o próprio sucesso, a única estratégia persistente será aquela que, uma vez desenvolvida, não poderá ser superada por nenhum indivíduo que tenha uma estratégia diferente. Depois de uma alteração expressiva no meio ambiente, pode surgir um período de instabilidade evolutiva, talvez uma oscilação populacional. Mas assim que uma Estratégia Evolutivamente Estável for atingida, ela se fixará, pois a seleção natural penalizará os futuros desvios.

A seguir, os trabalhos pioneiros de Thomas Schelling (1980)¹², de Robert H. Frank (1988)¹³, sugerem que a reciprocidade reflecte uma versão evolutiva das próprias emoções e, contrariamente às versões tradicionais, não anula, antes complementa a reciprocidade. Segundo os modelos da reciprocidade, os indivíduos não perseguem apenas o seu interesse material próprio. Estão dispostos a recompensar um acto amigável ou retaliar uma acção não amigável de outro jogador, mesmo que isso implique sacrificar os seus próprios recursos. Nesta concepção não há um afastamento drástico da teoria dos jogos convencional. Apenas põe ênfase num novo termo, a função de utilidade que desencadeia comportamentos recíprocos. O conceito do *efeito estratégico do altruísmo* (*Strategic effect of altruism*) estudado nas obras de Güth e Peleg¹⁴, Heifetz e Segev¹⁵, Dekel e Scotchmer¹⁶ sublinham o interesse dos jogadores em observar as preferências subjectivas dos outros, provocando assim uma atitude de certa maneira altruísta, com a intenção de chegar encontrar um

ponto de equilíbrio que depois pode favorecer o resultado final. A percepção sofisticada da posição do outro jogador pode levar-nos a um outro campo científico, nomeadamente o da filosofia, mais concretamente ao seu ramo fenomenológico.

Como vimos, olhando para o período inicial da teoria dos jogos, o pensamento racional constituía, nessa altura, a base estratégica dos jogos não cooperativos. Um jogador não podia entrar em diálogo com o outro para não influenciar a sua decisão. A meu ver, podemos pôr esta concepção em paralelo com a tradição cartesiana, segundo a qual existe uma divisão radical entre os sujeitos e o mundo, onde o primeiro se encontra imanente, e a sua experiência vivida não influencia o mundo exterior. Descartes supunha também um abismo entre os sujeitos, isto é, eles apenas concebem a própria existência e não podem ter acessos ao mundo dos outros. Nesta visão sobre o mundo não existem, evidentemente, relações intersubjetivas.

Mais tarde, Edmund Husserl, nas *Meditações Cartesianas*¹⁷ lançou a sua ideia sobre o processo da *redução intersubjetiva*, em que os sujeitos se enfrentam um com outro. O resultado desse encontro permite-lhes reflectir sobre a constituição do próprio ego. Deste modo surge – usando o termo de Husserl – *o sujeito primordial*. O processo desta construção de sujeito é indispensável para a criação do mundo intersubjetivo e, ao nível mais alto, para a constituição dos diferentes mundos culturais, criados pelas comunidades intersubjetivas. O Outro não pertence à facticidade do mundo, mas tem que ser procurado por via desta redução intersubjetiva. Este processo pode ser entendido como uma modificação intencional do eu, oferecendo um excedente que, apesar de não existir originalmente, coexiste pela percepção. O termo de *igualdade de naturezas* descreve o acto, em que o Outro entra no campo da percepção do

Eu, deste modo, cria-se uma situação intencional perceptiva «bipartida». A intencionalidade, neste caso, origina uma acessibilidade que permite uma penetração intencional na esfera do Outro. Segundo Husserl existe um intercâmbio satisfatório entre o Eu individual e os outros. Através desta actividade constituinte podemos comparar e comunicar. A existência recíproca de um para o outro implica uma assimilação objectivante que coloca o Eu e o Outro ao mesmo plano.¹⁸

Além dos conceitos acima apresentados sobre os aspectos teóricos da intersubjetividade, deve-se levar em conta ainda, que as abordagens interdisciplinares também nos permitem criar diálogos entre as várias disciplinas, acreditando que, deste modo, temos mais meios científicos para compreender a complexidade constitutiva da nossa civilização.

Notas:

- 1 Neumann, J. von., *On the theory of games of strategy*, Diamond-Diamond, 1997. [1928]: 13-42.
- 2 *Economics and the Theory of Games*, *Kyklos* 3.4, 1949: 294-308.
- 3 Neumann, J.- Morgenstern O., *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press, 1994: 1-84.
- 4 Nash, J. F. *Non-cooperative games*, in: Kuhn, H. W. (ed), *Classics in Game Theory. Frontiers of Economic Research*. Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1997: 14-26.
- 5 Dawkins, R., *O Gene Egoísta*. Versão integral da tradução em português disponível em <http://www.projetovemser.com.br/blog/wp-includes/downloads/Richard%20Dawkins%20-%20Gene%20Ego%20Ego%Dsta.pdf> [consultado em Outubro de 2013].
- 6 *Idem*: 6-13.
- 7 Hamilton, W.D., *The Genetical Evolution of Social Behaviour. II J.* in. *Theoret. Biol.* 7 (1964): 17-52. Disponível em <http://www.uvm.edu/~pdodds/teaching/courses/2009-08U-VM-300/docs/others/everything/hamilton1964b.pdf> [consultado em Outubro de 2013].
- 8 Trivers, R., «The Evolution of Reciprocal Altruism», *Quarterly Review of Biology* 46: 35–57, 1971. Disponível em <file:///C:/Documents%20and%20Settings/user/My%20Documents/Downloads/trivers-1971.pdf> [consultado em Outubro de 2013].
- 9 Maynard Smith, J., *Evolution and the Theory of Games*, Cambridge, Cambridge University Press, 1982.
- 10 Weibull, J.W., *Evolutionary Game Theory*, Massachusetts, The MIT Press, 1997.
- 11 Maynard Smith, *op. cit.*: 11-28 e Weibull, J.W., *op. cit.*: 33-46.
- 12 Shelling, Th., *The Strategy of Conflict*, Harvard University Press, 1980.
- 13 Frank, R. H., *Passions Within Reason: The Strategic Role of the Emotions*, New York: W. W. Norton & Co., 1988.
- 14 Güth, W- Peleg, B., «When will Payoff Maximization Survive? An Indirect Evolutionary Analysis», *Journal of Evolutionary Economic*, 11, 2001: 479-499.
- 15 Heifetz, A.- Segev, E., «The Evolutionary Role of Toughness in Bargaining», *Games and Economic Behavior*, 49(1), 2004: 117-134.
- 16 Dekel, E – Scotchmer, S, «On the Evolution of Attitudes toward Risk in Winner-Take-All-Games», *Journal of Economic Theory*, 87, 1999: 95-124.
- 17 Husserl, E., *Meditações cartesianas. Introdução à fenomenologia*, São Paulo, Madras Editora, 2001: 104-161.
- 18 *Ibidem*.

FERNANDO PESSOA: O JOGO LITERÁRIO DO BARÃO DE TEIVE

Filipa de Freitas | NOVA FCSH

Álvaro de Campos afirma, na *Saudação a Walt Whitman*: «Andamos a jogar ás escondidas com a nossa intenção... / Fazemos arte e o que queremos fazer afinal é a vida»¹. A partir desta ideia, Fernando Pessoa dá vida a alguns autores fictícios, num jogo complexo entre consciência, escrita e vivência. De entre elas, destaco o Barão de Teive,² autor de *A Educação do Stoico*, onde se encontra uma visão da vida fortemente influenciada por um elevado grau de lucidez, condicionando a sua relação com o mundo. O jogo que Pessoa conseguiu levar a cabo, através desta figura ficcional, compreende várias camadas que serão brevemente referidas. Por um lado, pretende revelar, como o título da obra sugere, uma imagem de Teive como representante do pensamento estóico, mas uma análise dos fragmentos contraria esta percepção; por outro, pela voz de Teive, fica estabelecida uma estreita relação com a escrita: constitui-se como espelho da fragmentação do autor ficcional e como instrumento de aparente libertação da angústia. Nesta complexa intersecção encontram-se, então, os elementos que permitem a Pessoa elaborar diversos estratos de um jogo literário que consiste, de modo sintético, chamar a atenção para um modo de contacto específico com a arte e com a vida, assente num contínuo conflito de coerência, espelho da própria natureza humana.

A Educação do Stoico corresponde a um conjunto de fragmentos do Barão em cujos pensamentos e análises que faz sobre si próprio e sobre o circundante pretende, então, clarificar a sua relação com

a vida e com a morte. A distinção entre o que distingue o Barão de Teive de outros heterónimos é o próprio Pessoa que circunscreve:

O ajudante de guarda-livros Bernardo Soares e o Barão de Teive – são ambas figuras minhamente alheias – escrevem com a mesma substancia de estylo, a mesma grammatica, e o mesmo typo e forma de propriedade: é que escrevem com o estylo que, bom ou mau, é o meu. Comparo as duas porque são casos de um mesmo phenomeno – a inadaptação á realidade da vida, e, o que é mais, a inadaptação pelos mesmos motivos e razões. Mas, ao passo que o portuguez é igual no Barão de Teive e em Bernardo Soares, o estylo differe em que o do fidalgo é intellectual, despido de imagens, um pouco, como o direi?, hirtto e restricto; e o do burguez é fluido, participando da musica e da pintura, pouco architectural. O fidalgo pensa claro, escreve claro, e domina as suas emoções, se bem que não os seus sentimentos; o guarda-livros nem emoções nem sentimentos domina, e quando pensa é subsidiariamente a sentir.³

Diz Pessoa, então, que o Barão pensa e escreve claro, dominando emoções, mas não sentimentos. Poderiam algumas destas palavras ser já indício do que se espera de um estóico, mas, na verdade, o que poderia, à partida, permitir à «personagem» essa doutrina é precisamente o que impede. Para compreender este processo é necessário focar dois âmbitos: em primeiro lugar, o peso da lucidez, com as suas complexas ramificações, e em segundo, a falência sentimental que caracteriza o heterónimo, e que surge como um elemento de descontrolo.

A lucidez é continuamente abordada nos fragmentos de Teive, e é tida como a pedra basilar condicionadora de toda a sua existência. Para o homem comum, a Vida está inconscientemente estruturada, por um lado, pela crueza que o intelecto revela e pela explosão vivencial que as emoções suscitam. Para o Barão, pelo contrário, a lucidez sobrepõe-se como instrumento de dissecação da realidade, isto é, como meio que lhe mostra a falsidade do nosso ponto de vista,

do que consideramos real e o carácter arbitrário que rege a vida humana. O ponto de vista do Barão, logo reflexivo, destrói as ilusões que permitem a existência diária, sobre as quais se alicerça a acção, isto é, aquelas que movimentam o indivíduo, impedindo-o de ficar petrificado pela análise lúcida. Neste sentido, a lucidez revela-lhe que o ponto de vista vulgar assenta em várias ilusões inconscientemente mantidas e sustentadas pelas emoções, desejos e vontade do Homem. Assim, a lucidez do Barão, ao aniquilar a possibilidade de uma visão ilusória da existência, conduz ao inevitável afastamento da vida. Por isto, o Barão afirma-se como um «millimetrista do pensamento»,⁴ ou seja, vítima de uma clareza que não pode evitar, cuja contínua desconstrução das coisas impede a familiaridade da vida. Quando ele diz: «A minha falta de impulso foi sempre, afinal, a fonte da origem d'estes males todos – o não saber querer antes de pensar, o não saber decidir do unico modo como se decide – com a decisão, que não com o conhecimento»,⁵ compreende-se que a sua vivência está constantemente ameaçada pela lucidez que continuamente anula o ímpeto para a acção e, assim, ele pode ainda frisar: «o pensamento, que em outros é uma bussola de acção, é para mim um microscopio d'ella, que me faz ver universos a atravessar onde um passo bastará para transpor». ⁶ A lucidez é, então, uma condenação existencial, não só da percepção comum da vida, mas especialmente da possibilidade de fazer parte dela, doravante interpretada como um quadro de multiplicidade que causa angústia. A angústia da lucidez é clara, como elucidam as palavras de Clarice Lispector:

Estou sentindo uma clareza tão grande que me anula como pessoa actual e comum: é uma lucidez vazia, como explicar? Assim como um cálculo matemático perfeito do qual, no entanto, não se precise. Estou por assim

dizer vendo claramente o vazio. E nem entendo aquilo que entendo: pois estou infinitamente maior que eu mesma, e não me alcanço. Além do quê: que faço dessa lucidez? Sei também que esta minha lucidez pode-se tornar o inferno humano – já me aconteceu antes. Pois sei que – em termos de nossa diária e permanente acomodação resignada à irre realidade – essa clareza de realidade é um risco. Apagai, pois, minha flama, Deus, porque ela não me serve para viver os dias. Ajudai-me a de novo consistir dos modos possíveis. Eu consisto, eu consisto, amém.⁷

A consciência aguçada que condena o Barão ao afastamento da Vida não impede, no entanto, que o heterónimo sinta o desejo de possuir a ilusão da existência, numa saudade que se manifesta na sua melancolia, alternada com o tédio, e que o leva, por fim, ao reconhecimento da «mais profunda e a mais mortal das secas dos seculos – o conhecimento intimo da vacuidade de todos os esforços e da vaidade de todos os propositos».⁸ Com esta noção, Teive sabe que o paradoxo da Vida assenta precisamente na impossível conjugação entre a Razão e a Emoção, quando a primeira destrinça os meandros da existência e revela o seu absurdo, e a segunda anula esta lucidez e incentiva o desejo vivencial que caracteriza cada indivíduo, alimentando, para isso, as ilusões que automaticamente se criam e que permitem ao homem confortavelmente pertencer ao quotidiano. A estrutura falível da existência é, então, um jogo indesejável que a lucidez perscruta e destrói. De tal modo a Vida se apresenta continuamente como reconstrução contínua de ilusões, como, por exemplo, a da Unidade, que o próprio heterónimo, apesar de lúcido, recai ocasionalmente nessa intrincada teia. E mesmo na mais implacável lucidez, o afastamento existencial nunca pode ser completo, desde que o Homem exista enquanto Ser, pois o sujeito já está na Vida e nunca consegue pô-la à distância, retirá-la de si, apesar da sensação de estranheza implícita.

Mas se a lucidez do Barão é implacável na desconstrução existencial, não é menos certo que a Emoção detém um papel fundamental. A sua caracterização é complexa: por um lado, o Barão manifesta o desejo consciente e voluntário de anular a sua emotividade; por outro, não consegue evitar o apelo que a Vida lança, evidente, por exemplo, no modo como reage ao circundante, incapaz de se tornar indiferente perante o mesmo:

Não podemos não sentir, como podemos não andar. Assim assisto, e assisti sempre, desde que me lembro de sentir com as emoções mais nobres, á dôr, á injustiça e á miseria que ha no mundo do mesmo modo que assistiria um paralytico ao afogamento de um homem que ninguem, ainda que valido, pudesse salvar. A dor alheia tornou-se em mim mais do que uma só dor – a de a ver, a de a ver irreparavel, e a de saber que o conhecel-a irreparavel me empobrece até da nobreza inutil de querer ter os gestos de a reparar.⁹

A reacção emotiva ao mundo alia-se, por conseguinte, à fera consciência de que não há solução possível, de que a estrutura existencial constitui-se pelo absurdo e, por isso, o Homem não tem escapatória. Neste complexo labirinto emocional o Barão é, então, um exemplar ambivalente: por um lado, a irreduzível lucidez que lhe destrói as ligações familiares da Vida, lançando-o num abismo de estranheza e, por outro, o facto de aquela, afinal, estar circunscrita à esfera do pensamento, o que permite a emergência das emoções.

Neste sentido, vejamos em que medida o Barão corresponde, ou não, ao modelo da doutrina estóica, lembrando dois pilares principais que definem o estoicismo: um que assume a racionalidade como o único caminho para atingir a felicidade e outro que minimiza a importância das emoções. Retomando o que já foi mencionado, pouco parece corresponder à imagem do Barão. Em primeiro lugar,

se o estoicismo defende a racionalidade do Homem e o comportamento orientado por ela, o heterónimo, na sua apologia da lucidez, leva esse princípio a um nível que os estóicos não elaboram, mas que invalida toda a existência. Assim, a defesa de uma vida racional é, em si, paradoxal, pois anula completamente a estrutura inconsciente que permite a existência, como indica A. W. Benn, na sua *History of Ancient Philosophy*:

The stoics were, in fact, strict determinists, or rather fatalists. They told men to follow Nature, or, more specifically, the rational nature of human beings. Yet nothing could be less natural or human or rational than their attempt to extirpate the impulsive and emotional elements of mind, their identification of virtue with insight.¹⁰

É num processo complexo de desestruturação da realidade que a racionalidade do Homem desvela o absurdo da vida. E, por conseguinte, o preceito dos estóicos não funciona para o heterónimo, pois este revela que a razão é destrutiva da naturalidade da existência e, como tal, fonte de desespero e não de felicidade. Em segundo lugar, a superioridade conferida à Razão relaciona-se com a minimização da função emotiva. Se, nos estóicos, a anulação das paixões é voluntária e essencial para a razão ser destacada, no Barão a emoção, embora a pretenda afastada, está inevitavelmente presente, escapando completamente ao seu poder. E apesar de não ser possível, neste momento, proceder a uma análise minuciosa de outros elementos que poderiam corroborar esta visão, compreende-se que o Barão não valida uma existência estóica, uma vez que, ou extravasa o princípio original da doutrina, como na lucidez, ou não o atinge, como na emoção e, por isso, fica aquém do expectável.

Perante estes factores, o manuscrito do Barão não é um manual

educativo da filosofia estóica, a não ser por inversão, isto é, na medida em que denuncia aquilo que o estoicismo não é. Este jogo de espelhos, muito ao gosto de Pessoa, fundamenta a estrutura irônica que grandemente caracteriza a sua obra e que torna a leitura dos fragmentos do Barão um desafio à reflexão do que está em causa.

Mas o jogo é mais lato. Já não de uma perspectiva de autor-Pessoa, mas de autor-Barão, é muito nítida a instituição de uma estrutura quase lúdica na própria relação que a «personagem» tem com a sua criação literária e confessional, que analisarei agora. Um dos elementos mais interessantes do Barão é o seu desejo de separar a esfera do Homem da esfera do Artista, patente, por exemplo, na crítica que faz a alguns pessimistas (Antero de Quental, Amiel, Leopardi, Vigny, entre outros), assinalando na obra destes uma mescla identitária indesejável, em que o fundo literário é claramente atravessado pela crise vivencial. A este propósito, o autor indica:

Os trez grandes poetas pessimistas do seculo passado – Leopardi, Vigny e Anthero – tornaram-se-me insupportaveis. A base sexual dos seus pessimismos deixou-me, desde que a entrevi nas obras e a confirmei na noticia de suas vidas, uma sensação de nausea na intelligencia. Reconheço que tragedia possa representar para qualquer homem – e mormente para um homem de grande sensibilidade como qualquer dos trez poetas – o ser privado, seja qual for a razão, de relações sexuaes, como nos casos de Leopardi e Anthero, ou de tantas ou taes como quereria, como na circumstancia de Vigny. Essas coisas, porém, são da vida intima, e por isso não podem nem devem ser trazidas para a publicidade do verso exposto; são da vida particular e não são proprias para virem até á generalidade da literatura, pois nem a privação de relações sexuaes, nem a insatisfação das que se teem, representam qualquer coisa de typico ou de largo na experiencia da humanidade.¹¹

É neste fragmento que se centra o elemento essencial da crítica do Barão: a manifestação, na literatura, das frustrações

dos escritores. Teive defende, por conseguinte, a separação entre o âmbito sexual e o âmbito literário, de modo que neste só caibam os fenómenos singulares, isto é, as características que distinguem o poeta do homem vulgar. Esta concepção implica, então, a necessidade de separar poeta e homem, tornando-os dois indivíduos distintos que se manifestam de acordo com diferentes princípios. O mesmo é dizer que Teive pretende criar uma imagem de poeta, única, que contenha as particularidades das experiências mais sublimes, porque menos comuns, afastada daquela que o poeta-homem representa diariamente e que estabelece a sua afinidade com a generalidade. Teive quer o conteúdo do poeta, mas não o do homem. Para o Barão, a Vida e a Arte são distintas e por isso afirma: «o que a cada qual compete, como homem, é não fallar na sua tragédia; e o que cada qual compete, como artista, é, ou ser homem e calar-se sobre ella, escrevendo ou cantando de outras coisas, ou extrahir d'ella, com firmeza e grandeza uma lição universal».¹²

Esta dualidade do autor inscreve-se no desejo de que o artista esteja livre do âmbito irracional do homem, manifestado pelas emoções e pelos impulsos. Mas o Barão também falha nesta dupla estrutura: como homem, incapaz de se resumir ao silêncio; e como artista, incapaz de criar mais do que fragmentos. A literatura é uma construção que pressupõe intelecto e vontade. E se o primeiro está continuamente presente e activo, a vontade não tem lugar com a lucidez. E esta condição espelha a sua fragmentação, metamorfoseada nos papéis que deixa inacabados, como o próprio heterónimo os caracteriza:

Ideas bruscas, admiráveis, phraseadas em parte com palavras intensamente próprias – mas desligadas, a coser depois, erigíveis em monumentos; mas a vontade não as acompanharia se houvesse de ter a esthetica por parceira... e

não ficar um parágrafo do conto possível... Só umas linhas, parecendo admiráveis, mas que, em verdade, só o seriam se em torno d'ellas se houvesse escripto o conto em que ellas eram momentos expressivos, ditos syntheticos, ligações... Umas eram ditos de espirito, admiráveis mas incompreensíveis sem o texto que nunca se escreveu.¹³

Assim, os fragmentos são o núcleo do autor e do que ele projecta. E neste texto encontra-se o cerne de toda a sua existência: composto por partes dispersas, cada uma com a sua função por cumprir, desligadas entre si numa unidade que não pode ser alcançada. Mediante uma corrente intelectual interminável, que relação se estipula entre o Barão e os seus escritos? Diz o próprio que:

Nos dois dias passados occupei o meu tempo em queimar, um a um – e tardou dois dias, porque a muitos reli – os meus manuscriptos todos, as notas para os meus pensamentos defuntos, os apontamentos, às vezes trechos já completos, para as obras que nunca escreveria. Fiz com decisão rápida, porém com mágua lenta, esse sacrificio, pelo qual me quiz despedir, como num queimar de ponte, da margem da vida de que me vou afastar. Estou liberto e decidido. Matar-me; vou agora matar-me.¹⁴

A solução é radical: a destruição dos papéis. Esta aniquilação representa, como se depreende da citação, uma forma de libertação de si, uma vez que o Barão se pôs em tudo o que fez, mesmo que fragmentado. E na consciência de que cada papel significa uma parte do autor, a via pela qual se liberta é, para a criação, o fogo, e para o criador, a morte. Mas o Barão não abdica sem emotividade, apesar de a lucidez o convidar a isso. Ele expressa a mágoa que sente nesta anulação a que se obriga e a que obriga os seus manuscritos. Em cada trecho seu residia a possibilidade de uma unidade literária superior, de uma arte distinta. E em cada um dos papéis destruídos desapareceu essa possibilidade.

Mas será mesmo esta uma libertação? Apesar de afirmar o seu *sacrifício* – e note-se que sacrificar é ainda estar consciente de não desejar a perda – pode ele assumir realmente que está *liberto e decidido*? Quando revela que «não me arrependo de ter queimado o esboço todo das minhas obras. Não tenho mais a legar ao mundo que isto»¹⁵, o que ainda significa *isto*? Na verdade, o Barão não queima toda a sua obra, pois mantém intacto o manuscrito no qual descreve a sua existência. Se queimou todos os outros fragmentos, ainda deixou a sua marca através daquele que é mais significativo, e que está mais próximo de si. Para ser coerente, o autor só podia existir no silêncio. Mas residir no silêncio é um convite impulsivo à confissão, na procura da verdade. A exposição de si resulta de um impulso natural e a sua expressão assume a forma de um diário, onde, por vezes, o autor se confunde com a criação. E o desespero desta íntima ligação é ocasionalmente desvelada pelo Barão, quando indica:

Seria o fogo em minha casa? Corriam risco de arder todos os meus manuscritos, toda a expressão de toda a minha vida? Sempre que esta ideia, antigamente, simplesmente me ocorrera, um pavor enorme me fazia estorcer. E agora reparei de repente, não sei já se com pasmo se sem pasmo, não sei dizer se com pavor ou não, que me não importaria que ardessem. Que fonte – que fonte secreta mas tam minha – se me havia seccado na alma?¹⁶

Do medo desenfreado pela destruição dos seus manuscritos, o Barão passa para um estado de resignação, causado pelo facto de considerar aquele acto como um instrumento de purificação. Um segundo fragmento retoma esta ideia:

A primeira noção clara que tive d'este meu terrível desinteresse por mim mesmo e por o que antigamente considerara mais meu, foi quando um dia,

estando longe de casa, ouvi um rebate de fogo que me pareceu na freguesia. Occorreu-me que fosse em minha casa, onde, aliás, não fora. E, ao passo que, antigamente, um pavor de se poderem perder meus manuscritos me haveria tomado toda a alma, notei, com pasmo duplo, que a possibilidade de o fogo ser em minha casa me deixara indiferente, quasi feliz na idea de que, destruídos esses manuscritos, se me simplificaria a vida. Antigamente, a perda dos meus manuscritos, de toda a obra fragmentária mas cuidada da minha vida, reduzir-me-hia à loucura; já agora a contemplava como um incidente casual do meu destino, não como um golpe mortal que aniquilasse, por lhe aniquilar as manifestações, a minha própria personalidade.¹⁷

Mais explicativo do que o primeiro fragmento citado, o Barão compreende a inconsistência do seu medo perante, por um lado, a simplificação que o fim dos papéis traria à sua existência e, por outro, a consciência de que a sua perda não implica uma anulação de si. E, deste modo, a falsa libertação que encontra vai ser abolida de duas formas: em primeiro lugar pela incapacidade de destruir *todos* os seus manuscritos, pois um sobrevive; e, em segundo, pela percepção da diferença entre si, como ser, e as suas manifestações, como criações artísticas, eliminando, assim, a sua dependência.

Neste jogo identitário entre criador e criação, Pessoa usou vários níveis de interpretação. O que está, então, em causa neste apego aparentemente incoerente da «personagem» pelo seu único manuscrito intacto? Qual o seu objectivo? O Barão justifica-se:

Quero deixar, ao menos, com a precisão com que puder fazel-a, uma memoria intellectual da minha vida, um quadro interior do que fui. Desejo, ja que não pude deixar de mim uma successão de bellas mentiras, deixar o pouco de verdade que a mentira de tudo / nos / concede que supponhamos poder dizer.¹⁸

Este pequeno fragmento é crucial para se compreender até que ponto a lucidez do Barão é aguçada e para introduzir um outro nível

do jogo, pois a pretensão de deixar uma memória, um quadro interior, suscita vários problemas: primeiramente, o facto de não existir um avaliador externo que possa verificar a veracidade do que é afirmado, pois o próprio sujeito não tem a distância necessária que essa análise exige, quando é simultaneamente observador e observado; em segundo lugar, a estratificação da mentira, num jogo de duplicação constante. Vejamos: por um lado, a vida não corresponde ao ponto de vista comum sobre ela, deturpado pelas diversas ilusões que permitem a familiaridade da existência; esta visão, por sua vez, é ainda mais duvidosa quando se pretende uma representação ficcional, literária, correspondendo, assim, à representação da representação da vida.

Este jogo de imagens que se estabelece entre a vida e a ficção não é, contudo, a fronteira que distingue a verdade da mentira. Mas a escrita é testemunho do paradoxo da vida, isto é, a presença contínua da mentira com aparência de verdade. Não se trata apenas da literatura como ficção voluntária, ou seja, elaborações literárias que embelezem o horror da existência. Trata-se, em última instância, da suposta veracidade que até a escrita tida como mais sincera – a confissão – não ser real, pois constituída por ilusões que o Homem possui e que o orienta. E por isto o Barão indica que pretende deixar a verdade que se supõe ter perante a mentira que a vida nos mostra. Mas o jogo instituído é ainda maior, na medida em que se trata do paradoxo do mentiroso, isto é, daquele que tem consciência de estar a mentir e, por isso, afirmar a verdade desse facto. Mesmo perante a multiplicidade de níveis de mentira da realidade, a pretensão de dar conta disso implica um acto de verdade afirmado. Deste modo, o manuscrito é a verdade da mentira. E a escrita é testemunha de falsas traduções da realidade ou, mais precisamente, falsas traduções das imagens da realidade. A consciência deste paradoxo

não é, todavia, suficiente para eliminar a necessidade de extravasamento pela linguagem, pois o silêncio não é sustentável quando perturba a afirmação de si que o Homem tem implícita. O Barão padece da mesma necessidade do homem comum ao precisar de analisar e descrever a sua existência no diário que mantém e do qual é consciente: «Sei bem que neste mesmo escripto me opponho ao principio em que assentei. Estas paginas, porém, são um testamento, e nos testamentos ha forçosamente que fallar de si quem testa. Ha alguma latitude de tolerancia para os moribundos, e estas palavras são de um moribundo». ¹⁹ Mas afirmar que nos testamentos é necessário falar daquele a quem pertence o testamento é uma falsa justificação, dado que, por um lado, as suas páginas não são um testamento legado ao vazio, mas um diário legado à posteridade que com ele se identifique, como o próprio indica noutra fragmento ²⁰ e, por outro, a sua confissão vai para além das últimas palavras do moribundo.

Outros níveis do complexo jogo que Pessoa institui na sua criação literária poderiam ser analisados, mas o que foi mencionado é suficiente para compreender a ironia que subjaz na identificação entre o título do manuscrito do Barão e o seu conteúdo, que uma análise mais profunda revela inexistente, mas que serve como testemunha não só do absurdo da estrutura da Vida e da inconsciência do Homem, mas também da própria impossibilidade de existir unicamente com base na racionalidade, como os estóicos pretendiam, apesar do esforço, pois a constituição paradoxal do homem automaticamente parece inviabilizar essa possibilidade. Num segundo nível, a relação do Barão surge não só como espelho da sua natureza – a fragmentação literária é a fragmentação do autor – , mas também do próprio Pessoa. Não parece dispendioso ter em

causa que o Barão é a única figura pessoana que se suicida, cansado da luta entre a razão e a emoção, e da consequente inadaptação à vida. Se não podemos afirmar que o Barão seria o final alter-ego de Pessoa, podemos, pelo menos, compreender que a sua obra é mais uma testemunha da complexidade do universo criacional do seu autor e da sua rica elaboração intelectual, transpondo, para um mundo ficcional, as dúvidas e paradoxos da existência que, apesar de sempre à vista, nem sempre são claros.

Notas:

- 1 Pessoa, Fernando. *Obra completa de Álvaro de Campos*, Tinta-da-china, 2014: 121
- 2 Tendo em conta a descrição que o próprio Pessoa dá, o Barão será tido como uma «figura» ou «personagem», evitando, assim, «heterónimo», apesar de constituir um ponto de vista completo e fechado.
- 3 Pessoa, F., *Livro do Desasocego*, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2010: 456.
- 4 Pessoa, F., *A Educação do Stoico*, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2007: 25.
- 5 *Idem*: 39.
- 6 *Ibidem*.
- 7 Lispector, C., *A descoberta do mundo*, Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 1984: 636.
- 8 Pessoa, F., *A Educação do Stoico*, ed. cit., 2007: 19.
- 9 *Idem*: 39.
- 10 Benn. A. W., *History of Ancient Philosophy*, London, Watts & Co., 1912: 112-117.
- 11 Pessoa, F., *A Educação do Stoico*, ed. cit., 2007: 50.
- 12 *Idem*: 52.
- 13 *Idem*: 20.
- 14 *Idem*: 23.
- 15 *Idem*: 44.
- 16 *Ibidem*.
- 17 *Idem*: 45-46.
- 18 *Idem*: 23.
- 19 *Idem*: 48.
- 20 *Ibidem*: «será este o meu único manuscrito. Lego-o, não, como Bacon, aos conceitos caridosos dos posterios, mas, sem comparação, á meditação dos que o futuro fizer meus pares».

O JOGO E A CLÍNICA

Luís Gamito | Psiquiatra, ULHT

O jogo existe como um dos fenómenos fundamentais da natureza humana. A sua complexidade bio-psico-social atrai-nos para o estudo das motivações, da aprendizagem, da psicopatologia, da expressão literária e artística entre outros campos do conhecimento.

Consideramos aqui, apenas de uma forma sucinta, a aprendizagem, a psicopatologia e a terapêutica.

1. Aprendizagem

Nos primeiros anos de vida, a criança aprende sobretudo através de jogos, quer estes utilizem objetos, quer usem personagens. Desde aqui, os jogos virão a estar presentes ao longo da vida do ser, associados a e integrando processos relacionais interpessoais que não excluem os ambientes não humanos e o seu próprio ambiente psicológico.

Encontra-se por realizar a cartografia tipológica dos jogos que levam as pessoas a formatarem o seu próprio desenvolvimento. Mas arriscamo-nos a propor que eles se agrupem de duas maneiras diferentes: aqueles que são predominantemente criativos e os outros que são predominantemente induzidos. Nestes últimos, as regras são claramente determinadas do exterior.

2. Psicopatologia

Nalguns casos, o jogo pode ser ele próprio sujeito de perturbação psicológica configurando uma situação de doença que poderá ser designada como jogo patológico.

Muitos autores afirmam que esta é uma perturbação de ansiedade mediada pelo prazer. Assim, a redução de níveis de ansiedade excessiva seria conseguida pela expectativa de reforço positiva associada a um eventual ganho. Assim, o jogo torna-se patológico porque a ansiedade prévia já o era. Traços ansiosos na personalidade bem como um ambiente patogénico são fatores presentes que ajudam a compreender a história natural da perturbação.

3. Terapêutica

Os jogos sempre foram usados para ajuda das pessoas, seja como incentivo para o seu estado de ânimo, seja para modificação de comportamentos e atitudes ou até como rituais mágicos em exorcismos diversos.

No âmbito psicoterapêutico propriamente dito os jogos de personagens são trabalhados por Moreno, criador do psicodrama e da psicoterapia de grupo. A contribuição ancestral do teatro para uma melhor compreensão do comportamento humano proporcionou a Moreno a construção de uma pauta de métodos ao serviço do protagonista e do grupo com propostas de jogos dramáticos.

A feição lúdica do jogo permite a introdução da alegria na terapêutica. Com o andar dos tempos, as tecnologias de informação e comunicação aplicadas aos jogos de computador irrompem no palco psicoterapêutico criando a ciberterapia. Neste âmbito, o desenvolvimento da realidade virtual faculta a possibilidade da apresentação de cenários propositadamente construídos para diferentes tipos de patologias. Desde logo, o êxito foi assinalado no tratamento de doentes fóbicos, uma vez que estes sejam «presentes» em ambientes de cenários virtuais que se assemelhem aos ambientes fóbicos. Assim, foram construídos cenários em Realidade

Virtual (RV) com animais, espaços públicos diversos (praças, elevadores, transportes, salas de aula) e também cenários de guerra para tratamento de perturbações pós-traumáticas do stress.

Também no campo da reabilitação a RV tem desenvolvido jogos aplicados às necessidades de exercícios específicos e a exames de avaliação cognitiva e comportamental.

Por isso, com o constante desenvolvimento tecnológico informático, estima-se que jogos e terapêutica venham a evidenciar no futuro relações atualmente inimagináveis.

PESSOA JOGAVA XADREZ?

Nuno Júdice | IELT, NOVA FCSH

Parto do princípio de que a literatura é, em si mesma, um jogo. O autor dispõe as suas peças, sejam palavras, sejam personagens, sejam sentimentos, nesse tabuleiro que é a página, e vai orientando os movimentos do texto de acordo com as regras a que o seu imaginário dá um sentido. Podemos admitir que, numa leitura romântica que vincula tudo o que se passa numa obra literária a uma realidade que é a vida, a experiência, o mundo do sujeito criador, essa analogia com uma actividade que, por um lado, é lúdica, por outro lado, tem um desfecho que surge muitas vezes do acaso de jogadas em que o azar ou a sorte comandam a decisão do jogador, pode ser desvalorativa. Admitamos que não e que há algo de mais profundo, de mais trágico, nesses lances de sorte e azar que decidem o destino de cada personagem, mas que ele também pode vencer caso disponha do favor do *deus ex-machina* que é, no fundo, a vontade do Autor que pode favorecê-lo usando da batota que lhe permite salvar uma vida, ou condenar outra, por vezes com ajudas de fora, como sucedeu na traição de Amadis a Oriana com Briolanja que morria de amor por ele, por intervenção do infante D. Afonso de Portugal junto do Autor (quem seria ele?). Não será este, hoje, o caso da grande literatura, em que a intervenção do público pouco ou nada conta; mas se a literatura não tivesse também o seu lado de jogo, a sua componente lúdica, aquilo a que Barthes chamou «o prazer do texto», acaso teria sobrevivido? Se, no início da leitura, soubéssemos já o vencedor ou o desfecho, ou pudéssemos ter o conhecimento dos motivos que determinam cada jogada da acção, o livro seria não só enfadonho

como previsível; e se isso sucede nos livros banais, da esfera do entretenimento ou da diversão, isso é porque também existe uma literatura que nasce não da inteligência, da complexidade, do não dito, mas de esquemas que confortam o leitor que não pede mais do que isso.

Irei falar de uma alegoria do jogo como substância da vida do jogador em que este, também por um processo retórico de analogia, nos desloca do espaço do tabuleiro para o espaço da relação do texto com o leitor que poderemos, então, colocar no espaço do jogador. Para isso, irei entrar no tabuleiro poético de Pessoa onde podemos encontrar um conjunto de peças que ele trata com a mesma desenvoltura do jogador de xadrez. Os heterónimos principais – Caeiro, Reis e Campos – são o Bispo, o Cavalo e a Torre que são movidos de acordo com a jogada que quer executar; e dispõe de uma série de peões, a que não atribui a mesma dimensão, e que vão ocupando as casas de um tabuleiro que cobre todas as áreas do pensamento, da filosofia ao esoterismo. O Rei será Bernardo Soares, seu duplo, que lhe permite ficar de fora do jogo; e a Rainha é a grande ausente, o que não significa que esteja fora da sua estratégia. Sendo o xadrez um jogo acima de tudo de inteligência, e em que desde o início há que prever o objectivo que não tem um tempo determinado para ser alcançado, trata-se do que melhor convém ao poeta porque, finalmente, só ele é que sabe aonde quer conduzir os seus peões, e os movimentos do adversário são em grande parte dos casos determinados pelas jogadas que ele próprio vai executando com as peças activas que são os heterónimos, embora Caeiro (o Bispo) tenha sido a primeira a cair.

Se não podemos atribuir a Caeiro qualquer vocação para o jogo, excluída desde logo pela sua natureza distanciada dos compromissos

lúdicos a que isso obriga, afastando-o do pensamento essencial das coisas do mundo e do ser, já Campos e Reis têm outra atitude. Campos será aquele que mais profundamente se investe em tudo o que conduz ao excesso, do ópio ao absinto, do álcool aos cigarros, culminando no sexo em que se mistura a posse de homens, mulheres e até adolescentes (o Freddie da «Passagem das horas», a quem ele chamava «Baby» porque tu eras louro, branco e eu amava-te», ou o «pobre rapazito» do «Soneto já antigo» «que me deu tantas horas tão felizes») com o violar ou ser violado da «Ode marítima» quando se projecta nos piratas e nos saques da História trágico-marítima.

Em Campos o jogo seria uma das tentações possíveis; mas ele associa-se ao que seria uma recordação das suas viagens de barco da sua infância e adolescência entre Durban e Lisboa; e ao falar, também na «Passagem das horas», «deste jogo de cartas fastiento entre o Cabo da Boa Esperança e as Canárias» temos a presença não de Campos mas do próprio Pessoa que usurpa a sua voz e transmite essa impressão de um tempo de viagem que, para uma criança, parece nunca mais acabar, obrigando-o a ver o que os adultos fazem para «passar as horas», sendo as cartas uma das distrações que a criança é forçada a assistir sem entusiasmo, talvez por ignorar as regras do jogo.

Campos tem, no entanto, um poema, «Apostila», em grande parte dedicado a uma outra função do jogo que é «aproveitar o tempo». Refere-se o poeta à necessidade de não perder um único instante da sua existência, nem que seja para o gastar em actividades a que atribui uma conotação infantil. O jogo não é o vício nem a total absorção do ser que conduz à perda da vontade, mas um exercício de ordenação do real que, nalguns casos, volta a trazer a ideia do jogo como entretenimento infantil:

Aproveitar o tempo!
Tirar da alma os bocados precisos – nem mais nem menos –
Para com eles juntar os cubos ajustados
Que fazem gravuras certas na história
(E estão certas também do lado de baixo que se não vê)...
Pôr as sensações em castelo de cartas, pobre China dos serões,
E os pensamentos em dominó, igual contra igual.
E a vontade em carambola difícil...

Imagens de jogos ou de paciências ou de passatempos –
Imagens da vida, imagens das vidas, imagens da Vida.¹

Reúnem-se, nesta passagem de «Apostila», o puzzle de cubos da infância e o castelo de cartas, passatempos de crianças, e a isto soma-se o dominó que é associado a um pensamento lógico, aristotélico (em que as peças se juntam pela identidade de número, «igual contra igual», que têm outro número associado – a antítese na sequência da tese, exigindo nova peça igual e diferente) e uma referência ao bilhar, através da «carambola» que faz parte desse jogo.

E tudo isto se torna uma metáfora da vida nas diversas formas do jogo, na sua definição de exercício absorvente do ser como enquanto paciência ou passatempo. Esta imagem vai ser ampliada ao próprio cosmos quando, no mesmo poema, o movimento da Terra é associado ao de um pião:

O pião do garoto, que vai a parar,
E oscila, no mesmo movimento que o da terra,
E estremece, no mesmo movimento que o da alma,
E cai, como caem os deuses, no chão do Destino.²

E é esta relação simbólica do jogo com a vida que leva Campos, na «Ode marcial», a concluir tragicamente que tudo termina na morte que o soldado ordena com o sentimento da sua inútil crueldade. Ao matar os habitantes da aldeia conquistada, a primeira imagem apresenta o jogo como sinal de um tempo de paz:

A máquina de costura da pobre viúva morta à baioneta....
Ela cosia à tarde indeterminadamente...
A mesa onde jogavam os velhos,

Tudo misturado, tudo misturado com copos, com sangues,
Tudo um só rio, uma só onda, um só arrastado horror.³

Compreende-se que Campos não possa ficar indiferente ao «horror» – essa palavra que é usada pelo seu contemporâneo Joseph Conrad que põe, na boca de um Kurtz agonizante, «O horror! O horror!», no conto publicado em 1899 «In the heart of darkness». Alimentando-se de sentimentos, a sua poesia tem de manifestar essa reacção a «todos os crimes e todas as violências» que obriga o sujeito deste poema, no último verso, a pedir que «Deus tenha piedade de mim que a não tive de ninguém!» Seguindo o movimento oblíquo do Cavalo do xadrez, é entre a impiedade e o remorso que ele executa o seu movimento no tabuleiro desta obra, deixando para Ricardo Reis o que se pode considerar como a descrição mais profunda do espírito do jogador. É evidente, pelo que se viu, que as cartas não são o jogo que o poeta destaca como seu preferido; e os outros são atribuídos a brincadeiras de criança: nos dois casos, o jogo é um elemento de um quotidiano mais vasto em que ele não ocupa um lugar essencial, e muito menos existencial.

Bem diversa é a situação do xadrez em Ricardo Reis, que se pode considerar por este motivo a peça mais forte do tabuleiro, a seguir

à (inexistente) Rainha: a Torre. É no poema de Reis «Ouvi contar que outrora, quando a Pérsia / Tinha não sei qual guerra», que encontramos a presença dos jogadores de xadrez que «jogavam / O seu jogo contínuo». Neste poema, o tempo dilata-se para além de qualquer dimensão real; e também o espaço é uma referência de mera circunstância quando, referindo a Pérsia, diz que foi quando ela «tinha não sei qual guerra» que o jogo decorreu. Todo o poema insiste na indiferença dos jogadores para com o que sucede à sua volta, incluindo o momento em que sabem que «por certo as mulheres / E as tenras filhas violadas eram / Nessa distância próxima». A essa notícia reagem apenas «com uma sombra ligeira [...] na fronte alheada e calma»; e «Breve seus olhos calmos / Volviam sua atenta confiança / Ao tabuleiro velho.»⁴

A natureza do jogo é assim definida como uma transposição do que sucede no mundo para o interior de um espaço que, embora reflectindo como um espelho os conflitos e as tragédias que ali têm lugar, operam uma metamorfose da realidade numa ficção em que as peças desempenham o papel de *ersatz* dos personagens reais. Pouco importa, então, para os jogadores de xadrez o que se passa no campo de batalha; a única coisa em que se concentram é no movimento seguinte, entretendo a espera com «um púcaro de vinho». Este processo transferencial vai desumanizar por completo os adversários. O que os preocupa não é o lado pessoal ou qualquer emoção que possa decorrer da jogada, mas delinear o movimento que salve a peça ameaçada: «Quando o rei de marfim está em perigo, / Que importa a carne e o osso / Das irmãs e das mães e das crianças? / Quando a torre não cobre / A retirada da rainha branca, / O saque pouco importa. / E quando a mão confiada leva o xeque / Ao rei do adversário, / Pouco pesa na alma que lá longe / Estejam

morrendo filhos.»

Note-se o conhecimento das regras do jogo e o modo como Reis se dedica à descrição das jogadas, pondo-as em confronto com o que se passa no terreno bélico em que as famílias dos jogadores estão a ser dizimadas. A indiferença só é aparente, porque a concentração no tabuleiro representa um gesto de defesa perante o mundo real; e a concentração nessa outra esfera leva a que os jogadores abstraíam o próprio perigo que os ameaça. Mesmo que tudo caia à sua volta, o que é necessário garantir é que «Esteja o rei sem cheque / E o de marfim peão mais avançado / Pronto a comprar a torre.»⁵

E Reis define esta atitude em nome de Epicuro, remetendo para o prazer que decorre do acto de jogar a indiferença perante os riscos da guerra. Mais do que atitudes guerreiras ou a consciência de praticar o dever perante os próximos, em nome da humanidade, o que importa é «o inútil gozo / (Sob a sombra tranquila do arvoredo) / De jogar um bom jogo» porque «o que levamos desta vida inútil» é «apenas / A memória de um jogo bem jogado / E uma partida ganha / A um jogador melhor.» A inutilidade que é repetidamente referida acentua o aspecto lúdico e gratuito do jogo que põe de lado deveres e obrigações como as que são impostas pela guerra; e note-se que o poema é de 1916, quando Portugal declara guerra à Alemanha. Abstraindo do que se passa nesse plano, o poeta coloca todo o investimento do ser no tudo que é esse jogo em que vemos já o nada com que o próprio Reis define o mito:

O jogo do xadrez
Prende a alma toda, mas, perdido, pouco
Pesa, pois não é nada.⁶

E chegamos aqui a uma situação que só seria paradoxal se não conhecêssemos a personalidade de Pessoa, centrada na solidão. Ausente das preocupações do mundo, apenas «com um púcaro de vinho ao lado», o jogador, afinal, está sozinho, «sob as sombras que sem qu'rer nos amam», dedicado «só à inútil faina / Do jogo de xadrez / Mesmo que o jogo seja apenas sonho / E não haja parceiro». ⁷ A questão que se coloca é a de saber porque é que o xadrez goza deste privilégio em Pessoa? A razão não é difícil de explicar. Cerebral como era na sua criação, o xadrez é o jogo que melhor corresponde a esse estímulo intelectual, para além de não se reduzir a um simples passatempo lúdico. É um jogo em que se tem de aprender a controlar o tempo que, como já vimos, pode ser o tempo da eternidade, como Ingmar Bergman bem pressentiu ao fazer da Morte um parceiro no filme «O sétimo selo». E será também esse jogo que melhor corresponde à definição filosófica que nos é dada por Mário Saa, no «Evangelho de S. Vito», ao dizer que «a ambição reduz ao jogador as probabilidades do ganho». ⁸ Tal como esse jogador de Saa, Pessoa nunca cedeu a essa ambição do imediato que, fazendo com que o jogador se precipite, faz com que possa perder tudo num simples lance. O xadrez decorre de uma estratégia e, no tabuleiro da história literária em que jogava, Pessoa colocou as peças bem para além do limite da sua própria vida, o que fez com que, ainda hoje, continue a mover as peças à medida que as vamos descobrindo.

O seu companheiro de «Orpheu», Almada, também refere o xadrez na «Engomadeira», escrita em 1915 e publicada em 1917:

Cada vez creio mais que a vida obedece a um princípio quadrado que se resolve dentro desse mesmo quadrado e fora dele em xadrez. Por isso que o quadrado é sempre o mesmo e inconstante de posição: as transparências lucidam-se em

diagonais galgando. Teoricamente é irrealizável de planos que apenas praticamente existem móveis na fantasia. O quê disto é a incompreensão de todos. Eu quero explicar: todos os sentimentos são conscientes e inconscientes e simultaneamente!⁹

A expressão não é um modelo de clareza mas, ao desenhar esta metáfora da vida como xadrez, Almada chama a atenção para a importância que esse jogo tem no mundo inconsciente, obrigando a procurar uma lógica nessas diagonais que correspondem a uma execução de estratégias de realização que, pelo menos num caso, coincidem no «K4» - a casa impossível no tabuleiro dado que não existe o K nas suas posições, mas que o imaginário de Almada coloca nesse «K4 o quadrado azul», conto que se inicia com um outro jogo, o bridge, que permite ao narrador distinguir entre viver em dois lugares, Londres e Lisboa, a partir da sugestão londrina desse elegante jogo:

Uma noite, no bridge, neste meu hábito de levemente simpático, enquanto as estrelas, orifícios de luz no firmamento, espreitavam atônitas os jardins às escuras, comecei a fazer inteligentemente a distinção do viver em Londres e do viver em Lisboa e distanciava com elegância as minhas razões a contá-las plos dedos bem estimados.¹⁰

Trata-se, portanto, de uma utilização simbólica do jogo que o modernismo introduz de modo discreto e quase como um hápax na forma sintética – mas por isso mais significativa – com que é utilizada. É significativo também que seja no período que antecede os anos 20, os anos loucos, que o tema surja; mas será no termo dessa década de 20, início de trinta, que a ficção se apodera da metáfora do jogo em livros em que esse período é retratado através de uma boémia ainda despreocupada: «Jogo de damas» de Aleixo Ribeiro

(1927) e «Jogo da cabra-cega» de José Régio (1934). A referência ao jogo encontra-se apenas nos títulos; e não se espere, ao lê-los, que iremos ter versões presencistas dos livros que Dostoievsky ou Stefan Zweig dedicaram ao jogo como um vício. Mas aqui o que vemos é o que referi no início: personagens que se deslocam, ou são deslocados, como peças, e que vêm os outros também como outras peças que os ameaçam ou que eles pretendem atacar. São livros e autores de uma época muito descurada – essa passagem da década de vinte para trinta do século XX, o fim dos anos loucos e o início de um inverno que se irá tornar cada vez mais rigoroso, em Portugal como na Europa. É o tempo do jogo, mas um jogo em que os jogadores já não podem viver com a indiferença dos xadrezistas de Pessoa. E terminarei citando o fim admirável do «Jogo de damas» de Aleixo Ribeiro:

Porém, pôs-se a pensar, e ficou a pensar, como sempre... Mais uma tarde com a sua nova amante! E daí, talvez que na vida, na vida inconstante... Aquela primavera sem verduras, quási imaterial, chamava-o, como só em espírito, nem ele sabia para onde, para quê...

– Vamos, vamos, disse consigo... Depois da Lídia ou da Adélia, da Fortuna ou da Humilhação, da Glória ou da Obscuridade, ainda a Vida ou a Morte?

Continuo, afinal, tentando os mesmos azares dum eterno jogo de damas!¹¹

Notas:

- 1 Campos, A., *Poesia*, Edição de Teresa Rita Lopes, Lisboa, Assírio & Alvim, 2002: 331.
- 2 *Idem, op. cit.*: 333.
- 3 *Idem, op. cit.*: 155.
- 4 Reis, R., *Poesia*, Edição de Manuela Parreira da Silva, Lisboa, Assírio & Alvim, 2007: 88-89.
- 5 *Idem, op. cit.*: 89-90.
- 6 *Idem, op. cit.*: 91.
- 7 *Idem, op. cit.*: 92.
- 8 Saa, M., *Evangelho de S. Vito*, Lisboa, Monteiro & C.a – Livraria Brasileira, 1917: 51.
- 9 Negreiros, A., *Obras completas*, Vol. IV, Contos e Novelas, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa: 75.
- 10 *Idem, op. cit.*: 21-22.
- 11 Ribeiro, A., *Jogo de Damas*, Lisboa, Casa Editora Nunes de Carvalho, s/d: 302-303.

O HUMOR COMO PECULIAR JOGO DE LINGUAGEM: MECÂNICA, DESREGRAMENTO E SUBVERSÃO

Constantino Pereira Martins | NOVA FCSH



Reprodução da fotografia de **Rodrigo Tavarela Peixoto**,
*Locomoção animal: a cambalhota do frango*¹

A figura do jogo tem sido proposta ao longo da história do pensamento como central para a compreensão da aprendizagem na sua acepção mais funcionalista², mas também na compreensão do fenómeno do humor. Da panorâmica quase inesgotável de referências e propostas interpretativas, a nossa análise radica em primeira instância por relação à sua característica mais sublinhada, enquanto tonalidade lúdica do conceito. Esta característica de leveza deriva etimologicamente da passagem do *jocus* ao *ludus*³ enquanto sistema regrado. Esta derivação implicava características contextuais e a possibilidade de classificar o humor como uma espécie de jogo apontava já similitudes entre contexto de jogo e contexto de humor. Huizinga⁴ contesta, no entanto, esta interpretação, questionando a problematicidade de

considerar a identificação do cómico, ou do humor, com o jogo, dado que não se poderiam constituir condições necessárias entre os dois conceitos. Das aproximações múltiplas ao problema do jogo, vemos consistentemente surgir noções como leveza, prazer, gesto, alívio, e talvez enquanto devir dos opostos o jogo seria assim do domínio do não-sério, na dialética entre a infância e o estado adulto. Sem a possibilidade efectiva de discutir este problema pelo gigantismo da tarefa, a nossa reflexão passará pela consideração do problema em alguns autores que promovem um esclarecimento de algumas características que nos parecem centrais. Desde logo, a questão do jogo e da liberdade. Existe um traço livre no jogo (que na nossa interpretação é traduzido enquanto transgressão e subversão) que foi radicalmente pensado por Kant e que pode ser um espelho interessante do que se passa no humor e na sua identificação como processo. Em Kant, a noção de jogo, e mais concretamente de jogo de faculdades, divide-se em duas tendências distintas, mas com o mesmo agente: o papel da imaginação. Num primeiro plano, o do conhecimento, a analítica da *Crítica da Razão Pura* no que concerne ao esquematismo, coloca a imaginação como mediadora, na ligação entre conceitos e intuições, mas mais radicalmente na dialética transcendental enquanto ilusão. Num segundo plano, o da estética, a imaginação «liberta-se» face ao jogo do conhecimento, dado que a finalidade do jogo não é cognitiva, e torna-se produtora, expressão máxima da liberdade como criação. Assim, Kant afirma o livre jogo das faculdades na pressuposição desinteressada do prazer que provoca. Este facto, analogamente à compreensão do humor como jogo livre e mais radicalmente como subversão, indica já duas características fundadoras do fenómeno: prazer e liberdade. Gadamer vai igualmente pensar a figura do jogo, também por relação à

Estética, mas fundamentalmente como figura chave que incorpora a hermenêutica. Primeiramente, e ao contrário do que até aqui temos vindo a assinalar, a compreensão do jogo em Gadamer dá-se enquanto movimento, mas com uma seriedade intrínseca.⁵ Este movimento do jogo é uma tentativa de sair do ponto de vista absoluto da subjectividade (prazer), enquanto transcendente ao esquema sujeito-objecto. O jogo, e por relação à obra de arte, abre o mundo e, paradoxalmente, enquanto movimento, ele é dominador (semelhante a um ritual). A analogia entre obra de arte e jogo vai permitir a Gadamer construir uma interpretação das Ciências Humanas, e mais concretamente da hermenêutica, considerando a experiência estética não só um modo de experiência, mas a essência da própria experiência.⁶ O jogo é assim sem sujeito (autonomia do jogo), envolve uma auto-representação, mas exige um espectador participante.⁷ A linguagem como jogo, é uma actividade partilhada⁸ (joga e joga-nos) sendo a interpretação uma fusão de horizontes. O jogo como movimento, processo que tem lugar no estar-entre, mostra a experiência estética como experiência de abertura e transformação do sujeito. Este abandono ao jogo, que ele próprio exige, é também uma experiência de reconhecimento, onde o uso metafórico como prioridade metodológica⁹ constrói o jogo como modelo para a arte.¹⁰ Gadamer intui neste movimento do jogo, enquanto modificação, uma realização do movimento de vai e vem. Este movimento pendular é, de alguma forma, a estrutura própria da compreensão que aqui se procurará, entre a regra e a excepção. Será através da posição de Bergson que se instala uma primeira aproximação, numa compreensão mecânica do jogo do humor. Assim, explicitar uma teoria do riso em Bergson é, antes de mais, clarificar o facto de que a nossa abordagem se centrará na interpretação da sua obra¹¹ central, e que funcionará a

par das outras categorias¹² enunciadas, de forma a estabelecer uma rede de problemas que possa fornecer uma estrutura de análise, enquanto compreensão racional e categorial dos mecanismos em causa no que concerne ao humor.¹³ Do ponto de vista Bergsoniano, a compreensão do problema é inaugurada na compreensão de uma dialética entre vida e arte¹⁴, entre mecânica e vida. Na sua investigação sobre o significado do riso, Bergson vê neste algo de «vivo», mas procura posicionar-se na compreensão das suas regras de construção, «nos processos de fabricação do cómico».¹⁵ Nesta abordagem sistemática de dedução dos diferentes tipos de cómico, e consequentemente sobre a causalidade do riso, o pano de fundo é a confrontação com a mecanização da vida, *in extremis* com o problema da técnica. Analisar o que nos faz rir, é assim, analisar «como» nos faz rir. A teoria Bergsoniana do riso e do funcionamento do efeito do cómico assenta no princípio da mecanização da vida enquanto princípio fundamental, convocando pressupostos essenciais estruturados em:

1. *Princípio da humanidade*. Quase aristotelicamente, Bergson aponta para o humano como ser que ri. Isto significa dizer que o riso pertence ao domínio da exclusividade humana porque «quando algum outro animal, ou objecto inanimado, consegue o mesmo efeito, é por meio de uma semelhança com o homem, pela marca que o homem nele imprime ou pelo uso que dele o homem fez».¹⁶

2. *Princípio da insensibilidade*. O riso, enquanto gesto dirigido à inteligência pura,¹⁷ exige o distanciamento dado que «o riso não tem maior inimigo do que a emoção».¹⁸ Esta «anestesia momentânea do coração» exigida pela distância não-empática, implica a dessensibilização, uma forma de desinteresse¹⁹, da não-piedade face ao objecto do riso. O cómico, como palco da inteligência, instaura

na mecânica da vida a tensão entre o rígido e o flexível, tensão mecânica exposta ao riso pela sua inflexibilidade. «Numa sociedade de inteligências puras provavelmente deixaríamos de chorar, mas talvez continuássemos a rir».

3. *Princípio da sociabilidade.* O riso é sempre um gesto social, riso de grupo, expressão de cumplicidade. Esta perspectiva assenta numa interpretação funcionalista, onde o riso se revela como tendo uma função específica na sociedade: a de correcção e de castigo. Este significado social de correcção face à inadaptação social, na intimidação por humilhação, não tem uma abordagem psicológica como em Freud, mas compreende-se no sentido em que «flexibiliza tudo o que pode restar de rigidez mecânica na superfície do corpo social». ²⁰ A comicidade enquanto expressão de inadaptabilidade social, ²¹ e por isso «o riso deve dar resposta a certas exigências da vida em comum [...], deve ter uma significação social». ²² Quando nos rimos de alguém que tropeça na rua, rimo-nos da sua rigidez e simultaneamente da sua falta de flexibilidade, «rimo-nos da rigidez do mecanismo». ²³

Se é o automatismo que nos faz rir, ele reside nas duas forças complementares em jogo, entre a tensão e a elasticidade. Bergson encontra aqui terreno fértil para a construção categorial de um conjunto de tipologias, sendo que o cómico flexibiliza a rigidez desses «tipos» (profissionais, de carácter, etc.), tendo o riso como castigo e o cómico como oscilante entre a vida e a arte. É o senso comum que o riso serve acima de tudo. A dedução dos diferentes tipos de cómico, ²⁴ e excluindo aqui uma análise pormenorizada das suas especificidades, assenta na estruturação de três mecanismos centrais que perpassam transversalmente as diferentes tipologias. Esses mecanismos cómicos são, à imagem genealógica do jogo infantil, a possi-

bilidade de «dar-nos a ilusão, numa única combinação, da vida e a impressão distinta de um arranjo mecânico»²⁵. Sinteticamente:

- a) *O diabo de mola*. «Numa repetição cómica de palavras há geralmente dois termos em presença, um sentimento comprimido que se distende como uma mola, e uma ideia que se diverte a comprimir de novo o sentimento».²⁶ Trata-se aqui da exposição máxima do mecânico inserido no ser vivo, enquanto incorporação exacta do que ao mecânico pertence (animal-máquina);
- b) *O fantoche* (marioneta). Estamos perante o velho dilema entre determinismo e liberdade, mas de facto sob o pressuposto da ilusão, da perda da liberdade. Num certo sentido, é a flexibilidade do ponto de vista que aqui está em jogo;
- c) *A Bola de neve*. Neste mecanismo está presente a desproporcionalidade entre as causas e os efeitos.

Esta reminiscência do jogo infantil, relativo à fonte do cómico, poderia estabelecer o paralelo perfeito face aos três processos identificados por Bergson: *repetição*, *inversão* e *interferência das séries*. Esse paralelismo a constituir apenas divergiria face à correlação entre a imagem da «bola de neve» e o mecanismo da interferência de séries. Isto porque a figura do mecanismo «bola de neve» obedece ao princípio da causalidade, e por isso unívoco face ao movimento a que está ligado. Já o processo cómico identificado por Bergson como *interferência de séries* está ao abrigo de uma multiplicidade e flexibilidade que não teria essa exacta correspondência. Assim, ela corresponde ao facto de uma situação ser cómica «quando pertence ao mesmo tempo a duas séries de acontecimentos absolutamente independentes», estando mais próxima de uma bicondicionalidade. Interferência de uma oscilação deste princípio cómico que se concretiza numa coincidência.²⁷ O estabelecimento destes três processos é passível de aplicação às três formas de cómico e, apesar de Bergson considerar um pouco artificial a sua aplicação ao cómico de palavras, dá-se o estabelecimento de uma distinção fundamental

para o nosso estudo: «devemos distinguir o cómico que a linguagem exprime e aquele que a linguagem cria»,²⁸ sendo que o criado é da ordem do intraduzível. Esta característica, daquilo que a linguagem cria, é o que analisaremos posteriormente face à compreensão da localidade do humor, por contraposição à universalidade procurada por Bergson, e essencialmente à afirmação de que «é a própria linguagem que se torna cómica».²⁹ Dada a simultaneidade das diferentes formas identificadas e dos processos correspondentes em potência,³⁰ é de sublinhar, à imagem da interferência de séries, que também as diferentes formas se podem sobrepor, e que quase sempre o fazem. Sucintamente, o cómico de palavras condensa-se em:

a) *Estereótipos*: «obter-se-á um dito cómico inserindo uma ideia absurda no molde de uma frase consagrada»³¹;

b) *Desvio, transfiguração e materialidade*: «obtém-se um efeito cómico quando se toma em sentido próprio uma expressão utilizada em sentido figurado. A partir do momento em que a nossa atenção se concentra na materialidade de uma metáfora, a ideia que ela exprime torna-se cómica»³²;

c) *Transformação cómica das proposições*: jogo de palavras e jogos de espírito;

d) *Transposição*: «obteremos um efeito cómico transpondo a expressão natural de uma ideia noutro tom».³³

As diferentes tipologias, formas e processos, no pensamento de Bergson, serviram aqui enquanto enquadramento categorial e acesso sistemático face ao cómico, «onde o rígido, o já-feito, o mecânico por oposição ao flexível, ao ser vivo, a distração por oposição à atenção, e finalmente o automatismo por oposição à actividade

livre, eis, em suma o que o riso sublinha e gostaria de corrigir».³⁴ Estabelecidos estes pressupostos gerais da mecânica em Bergson por relação ao estabelecimento das regras, passemos agora ao aprofundamento da questão do cómico e da linguagem, na consideração do jogo do humor como exceção, excentricidade e desregramento.

Assim, pensar o humor na sua radicalidade, implica compreender essa proximidade da arte ao caos, na expectativa de constituição de uma teoria disposicional ainda a desenvolver, bem como na construção da categoria da excentricidade, rasgada entre o gesto social e a liberdade. Em primeiro lugar, o conceito de excentricidade, no seu sentido geral e habitual, é usado de forma obstaculizante para a compreensão do que está em jogo quando pensamos na amplitude potencial da noção. Temos desta forma que retirar os pré-conceitos acríticos como os de génio, obsessão, estranheza, aberração ou anormalidade. Este tipo de interpretações comuns são demasiado redutoras e aprisionam a categoria. No sentido de a libertar destes constrangimentos iniciais, teremos que a representar à luz de uma nova perspectiva. Geralmente, poderíamos afirmar que a noção participa num movimento e força centrífuga, que por definição é excêntrica a um centro, como a própria definição etimológica sugere. Assim, pensar o humor à luz da noção de excentricidade permite-nos compreender em primeiro lugar que a principal característica do conceito se instala como desvio da norma ou padrão. O humor também participa neste movimento, nesta lógica e geometria da distância, e é de facto essa distância que instala a sua radicalidade. Uma radical subversão da norma. O humor é disrupção. Como poderíamos sintetizar as principais características do humor como excentricidade? Se considerarmos a interpretação relativa à subversão, ele é uma forma de disrupção face à regra,

à quebra dos limites, e do comportamento como hábito. Assim, o humor implica um jogo particular e um conjunto de regras. Quebrar essas regras significa começar um novo jogo, a um outro nível, mas não num plano radicalmente diferente. É um jogo dentro do jogo, que segue determinadas regras, quebrando outras. Neste sentido, ele nunca poderá ser uma total inversão, mas é na maior parte dos casos *non-sense* e desconcertante. Qual o objectivo do humor interpretado como regra disruptiva? Como jogo da excentricidade, é uma dialética entre centro e periferia. Poderíamos também ver o humor como um padrão acêntrico, não-universal, simultaneamente simplificação e contradição do convencional. Para compreender o humor como regra desviante ou negativa, deveremos focar-nos na noção de jogos de linguagem e na questão da liberdade. O problema emerge na relação entre pensamento e discurso. É com Kant e a sua filosofia crítica que assistimos a uma revisão arquitectónica do problema,³⁵ na revisão dos pressupostos fundadores da questão do conhecimento e dos limites da própria filosofia. A inquirição acerca dos fundamentos e dos processos de conhecimento, das suas condições de possibilidade, resultam numa conclusão libertadora face à sua tradição metafísica, o que terá como consequência radical um desvio analítico que permitirá a Wittgenstein partilhar com Kant a noção de silêncio e limite. Esta nova dialética é, numa primeira fase, compreendida por Wittgenstein como um mau uso da linguagem pela filosofia,³⁶ que tem como consequência um afastamento metafísico que retira fundamento (correlato) numa espiral dialética sem sentido. No *Tractatus* a questão do conhecimento e dos limites está ao abrigo de uma investigação da própria linguagem e dos enunciados, circunscrição do significado das palavras, relação entre factos e proposições, na procura do problema central: o senti-

do. Esta primeira incursão no problema ainda não é suficiente para esclarecer o nosso propósito, dado que o âmbito e a perspectiva do texto ainda radicam num pressuposto demasiadamente lógico para o nosso destino. De que forma, então, o problema da linguagem, e em particular a perspectiva de Wittgenstein, podem ajudar na compreensão do fenómeno do humor? Teremos, pois, que re-situar o problema, tal como Wittgenstein, na passagem do problema do sentido ao uso. Convocar para isso a figura do jogo para o esclarecimento do humor, implica dar conta de uma das noções chave do pensamento do autor: o problema dos jogos de linguagem. Esta questão irá ser desenvolvida ao abrigo da tese que aqui iremos desenvolver, isto é, de que o humor se constitui como um peculiar jogo de linguagem. Antes de mais, temos que assinalar o carácter disperso da ocorrência do conceito na obra, o que constitui antecipadamente um obstáculo à sua compreensão, mas que também, por esse motivo, será paradoxalmente auxiliar na compreensão das correspondências que aí estão implicadas, nomeadamente no que toca às noções de cultura e forma de vida. Tentaremos aqui dar conta de três camadas hermenêuticas para a sua compreensão:

1. *Pragmatismo e uso.* Wittgenstein constrói a noção de jogos de linguagem num redobrar do problema do sentido e da sua compreensão, já não no sentido atómico-analítico, mas à luz do problema do uso,³⁷ ou seja, na deslocação do problema para a sua tónica processual, isto é, como compreendo eu isto?³⁸ É uma prática do uso da linguagem,³⁹ onde se dá o seu sentido como construção, processo. Neste sentido, a compreensão da linguagem só se pode dar à luz de uma *praxis*,⁴⁰ olhando para a sua aplicação, o que implica necessariamente um pragmatismo, mas também a afirmação da diversidade dos jogos de linguagem.

2. *Regras e aprendizagem.* A questão das regras surge aqui como correlativo ao possível obstáculo à compreensão de que seria reduzir ao absurdo a questão da multiplicidade dos jogos de linguagem,⁴¹ e que por isso exige uma maior clarificação,⁴² dado que o jogo poderia ser radicalmente instabilizado, ou seja, «na verdade, não parecerá óbvio que a possibilidade de um jogo de linguagem é condicionado por outros factores?»⁴³ A questão das regras dá-se no entendimento da sua regularidade, e num certo sentido como auto-evidente,⁴⁴ isto é, joga-se, «está aí tal como a nossa vida».⁴⁵ Se o problema da regra pode ser resolvido pelo seu uso, e numa dupla familiaridade (*do que segue o jogo e do jogo em si mesmo*),⁴⁶ e excluindo a questão da linguagem privada, Wittgenstein propõe que a regularidade e a estabilidade se constituem enquanto *forma de vida*. Neste sentido, é algo que pertence ao domínio da aprendizagem⁴⁷ enquanto imersão, reprodução mimética e repetição, algo próximo do Behaviorismo.⁴⁸ A teoria dos jogos de linguagem ao implicar um universo pluralista e pragmatista,⁴⁹ implica também uma noção de regra não-absoluta, pois «nem todas as regras têm a mesma gramática essencial».⁵⁰ Elas possuem no entanto um espírito,⁵¹ o que implica a materialização de uma forma de visão, ao abrigo de uma lógica vital, de uma forma de vida.

3. *Pluralismo e formas de vida.* A causalidade progressiva das implicações da noção de jogos de linguagem conduz-nos à raiz da questão, traduzida enquanto formas de vida, ou seja, a cada jogo está associada uma forma de vida. Desde logo, pela própria questão da aprendizagem da linguagem,⁵² mas também no que concerne à questão do uso e do acordo⁵³. Uma forma de vida entendida enquanto «desenho global de um sistema referencial comunicativo»,⁵⁴ mas que também se constitui como «representação que trabalha

como experiência do pensamento para fixar as propriedades que identifica uma forma de vida humana». ⁵⁵ Com base nesta interpretação holística, os sistemas de comunicação «exigem aprendizagem e ensino, e são o corporizar de reacções, jogos de linguagem treinados e praxis associadas». ⁵⁶ Num certo sentido, poder-se-ia concluir a partir desta noção uma teoria da cultura ou uma antropologia cultural, ⁵⁷ apesar desta categoria mais sistemática não anular a diversidade e multiplicidade que aí estão implicadas ⁵⁸. Estas três camadas aqui expostas da noção em Wittgenstein vêm em auxílio da compreensão do fenómeno do humor, no sentido em que o esclarecem enquanto peculiar jogo de linguagem. Em que se constitui essa singularidade? Em primeiro lugar, de forma negativa por relação às regras. O humor não poderia ser enunciado na sua formulação negativa mais primária, enquanto não-regra, mas como desregramento. Wittgenstein avisa para esta questão quando enuncia o problema de seguir uma regra ou feri-la, sendo que o humor se constitui como ferimento excepcional, pela sua desregulação face ao estabelecido. Ele é assim uma excepção negativa face a um sentido estabelecido, e só funciona por inadaptação ou desencontro. ⁵⁹ Dir-se-ia uma subversão entendida enquanto liberdade, ou libertação do que seria pressuposto acontecer (numa associação de ideias, por exemplo). Este desregramento constitutivo deste peculiar jogo de linguagem implica assim toda uma liberdade (assalto da surpresa e do inesperado) que poderia ser traduzida como subversão do sentido. Se todo o humor é subversão, a regra seria a subversão da regra, mas simultaneamente encontro de uso, cultura: forma de vida. Ele é excepcional face ao entendimento de jogos de linguagem em Wittgenstein (apesar de caber nessa categoria) no sentido em que implica pertença e abandono, simultaneidade de uma lealdade

e uma traição que curto-circuita o próprio jogo. Enquanto visão do mundo, implica a sua desconstrução, uma ruptura epistemológica interna que paradoxalmente não abandona a sua estrutura de radicação e reconhecimento. Esta estranha forma de negatividade presente neste peculiar jogo é, assim, simultaneidade negativa do jogo de linguagem. Ele é o próprio desregramento. No entanto, enquanto pertença, só pode ser compreendido dentro de um domínio de uso, de uma cultura, de uma forma de vida. Assim, só pode ser compreendido dentro de um contexto. Poder-se-ia objectar que existem formas universais de humor⁶⁰ e, portanto, transversais culturalmente, o que não implica de todo o modo que esse domínio comum (porventura de raiz local) não esteja constituído para a compreensão do humor, e por isso, para o surgimento do riso. Mesmo nessa universalidade, o jogo de linguagem só funciona a par dessa familiaridade bastarda, a que se poderia chamar um contexto global. De forma sintética, teríamos que obrigatoriamente referir uma teoria da cultura ou uma antropologia do humor,⁶¹ ou seja, compreender o fenómeno com base nos seus fundamentos antropológicos. A noção poderia ser o corolário do nosso esforço, sendo que o contexto, enquanto horizonte ou *background* hermenêutico, se estrutura enquanto condição de possibilidade. Mas poderíamos falar na compreensão do sentido absolutamente dependente do contexto? Tentaremos aqui resumidamente objectar a uma excessiva simplificação, mostrando e procurando dar resposta a este espaço ambíguo a partir das noções de implicatura em Grice e da teoria da violação benigna de McGraw e Warren. Em primeiro lugar, e para melhor situar o nosso problema, teremos que efectuar uma sequência de traduções e derivações: a circunscrição do problema em Wittgenstein apontava para uma imersão no jogo, que traduzimos agora por contexto. Essa dependência de compreensão

do sentido, que não analisaremos relativamente ao seu grau, revelou uma negatividade em andamento que derivava do humor enquanto excentricidade da própria regra (imersa nela, no entanto). Para aclarar esta derivação problemática, teremos aqui que refinar o uso do conceito de contexto face à dialética do implícito e do explícito. Por contexto entende-se aqui o conjunto de pressupostos em que está alicerçada a compreensão do sentido, neste caso, do humor. Como compreender a simultaneidade do desregramento face aos pressupostos? É talvez o conceito de implicatura formulado por Grice⁶² que aqui nos poderá dar um sinal, uma marca, de como se poderia concretizar o entendimento dessa negatividade dos pressupostos. A teoria das implicaturas assenta numa visão panorâmica mais vasta, ao abrigo do princípio de cooperação. Uma teoria da comunicação que visa a sua eficácia, traduzida nas suas máximas de quantidade, qualidade, relação e modalidade. A tese central para a boa comunicação radica, por um lado, na questão da intencionalidade e da convenção, mas por outro também na sua hipotética falha. A questão que Grice vai colocar prende-se com o facto do sentido por vezes não estar absolutamente presente (explícito), e por isso se constituir enquanto excesso de sentido. Mas se está em excesso, onde está? Para resolver o problema, o autor constrói o conceito de implicatura conversacional, que poderia ser definido como esse excesso de sentido, esse acto de dizer algo implicado, dizendo algo outro. Não se trata do reino da ambiguidade do sentido, mas sim da sua intencionalidade⁶³. Assim, nesta intencionalidade implícita está corporizado um exemplo do modo desregrado/deslocalizado como o humor pode funcionar. Este sentido que vai para além do que é dito, um significado excessivo relativamente ao expresso, poderia ser interpretado enquanto violação das máximas? Ou como corrupção

e subversão do princípio de cooperação? Apesar de se constituir como violação, não sai do âmbito do princípio de cooperação.⁶⁴ A violação que ao humor corresponde é um estar-entre, não é negatividade absoluta, não é desregramento niilista. A violação habita esse espaço cultural móvel, compreensível nesse estar entre os pressupostos e os preconceitos edificantes, ou seja, teremos que especificar melhor em que sentido essa violação poderá ser benigna. Temos vindo a abordar o fenómeno do humor a partir da noção de liberdade, interpretada enquanto subversão e desregramento, e por isso aproximada à noção de violação⁶⁵. A teoria do humor da violação benigna de McGraw e Warren vem acrescentar uma contribuição útil na inquirição sobre o grau de negatividade (ou não) da violação implícita (ou implicada), contribuição essa que instaura três condições para que a violação seja benigna⁶⁶:

- a) a presença de uma norma alternativa que sugere que a situação é aceitável, i.e., é percebida como benigna, não ameaçadora;
- b) fraco comprometimento com a norma violada;
- c) distância psicológica da violação.

Desta forma, a hipótese da violação benigna agrega duas condições do humor: da simultaneidade e da contradição, ou seja, a percepção simultânea da violação e do seu carácter benigno, dado que o distanciamento que o humor requer (também visto por Bergson) ocorre em «contextos percebidos como seguros, não-sérios, por outras palavras, benignos».⁶⁷ O trabalho dos autores no cruzamento das teorias do humor no campo da psicologia e dos métodos quantitativos, leva a cabo experiências de campo e de grupo que permitem extrair dados verificáveis que aqui nos furtaremos a expor. A hipótese da violação benigna é provavelmente auxiliar à tese das implicaturas de Grice, mas promove uma melhor com-

preensão desse espaço-entre, mostrando de que forma a violação das máximas do princípio de cooperação (para a compreensão do humor) não fica refém dessa negatividade intuída a partir da noção de jogos de linguagem em Wittgenstein. Mostra que ela é assim uma falsa negatividade. Desregramento na recusa de uma pertença afirmando os laços, e por isso reforçando-os. Nesse sentido, é afirmação do contexto de pertença. E não sendo absoluta negatividade, é no entanto, absoluto paradoxo.

Notas:

- 1 Rodrigo Tavela Peixoto, *Locomoção animal: a cambalhota do frango*, 65x225cm,

impressão jacto de tinta, 2013.

2 Funcionalista no sentido adaptativo do jogo, mas que não invalida outras hipóteses relativas ao desenvolvimento cognitivo, social, etc.

3 No grego a distinção radicaria na distinção das famílias de jogos *petteia* e *Kubeutès*. Em relação ao jogo na sua acepção desportiva, teríamos a acepção de combate (*agones*).

4 Huizinga, J., *Homo Ludens*, London, Routledge & Kegan Paul, 1980.

5 Quem não toma o jogo a sério, estraga o jogo.

6 Hekman, S., *Hermenêutica e sociologia do conhecimento*, Lisboa, Ed. 70, 1990: 147.

7 Hekman, S., *op. cit.*: 148.

8 Hekman, S., *op. cit.*: 172.

9 Gadamer, H., *Truth and Method*, New York, Continuum, 2004:103.

10 Gadamer, H., *op. cit.*: 105 (bem como modelo para a compreensão e interpretação).

11 Bergson, H., *O riso*, Lisboa, Ed. Relógio D'Água, 1991.

12 Jogos de linguagem e contexto.

13 Enquanto compreensão racional e categorial dos mecanismos e causas é, neste sentido, de salientar que na escolha das três noções em análise, não há nenhum critério espectacular para a selecção. Elas prendem-se apenas com aquilo que poderá clarificar melhor o problema do ponto de vista da linguagem.

14 Herdeira porventura do velho paradoxo mimético entre vida e arte.

15 Bergson, H., *O riso*, *op. cit.*: 128.

16 Bergson, H., *op. cit.*: 15.

17 Contrariamente ao primeiro princípio enunciado, numa acepção de inversão do princípio aristotélico de tragédia.

18 Bergson, H., *op. cit.*: 15.

19 Exemplo da passagem do drama à comédia. Bergson, H., *op. cit.*: 16.

20 Encarnação Reis, J.A., «O riso estético segundo Bergson e Lalo», *Revista Filosófica de Coimbra*, 4, 1993.

21 De referir que a posição de Bergson contempla uma censura do social. Porém, existe um carácter duplo não assinalado pelo autor que se prende com a posição do comediante face à própria sociedade. Esse movimento subtil, essa duplicidade vai mais além do que a posição de Bergson. A isso corresponderia uma posição de excentricidade.

22 Bergson, H., *op. cit.*: 17.

- 23 Bergson, H., *op. cit.*: 18.
- 24 Cómico de situação, de carácter ou de palavras. O que aqui nos interessará será o último.
- 25 «O mecânico inserido no vivo», Bergson, H., *op. cit.*: 39.
- 26 Bergson, H., *op. cit.*: 53.
- 27 «Incidentes do género heróico-cómico», Bergson, H., *op. cit.*: 67.
- 28 Bergson, H., *op. cit.*: 69.
- 29 Bergson, H., *op. cit.*: 70.
- 30 Bergson, H., *op. cit.*: 73.
- 31 Bergson, H., *op. cit.*: 74.
- 32 Bergson, H., *op. cit.*: 76.
- 33 Como exemplo, o solene e o familiar. A ideia de definir o cómico através da degradação. Bergson, H., *op. cit.*: 80.
- 34 Bergson, H., *op. cit.*: 85.
- 35 Não da linguagem enquanto problema em si. Kant não apresenta uma filosofia da linguagem isolada.
- 36 Noções como saber, ser, verdade, etc.
- 37 Wittgenstein, L., *Investigações filosóficas*, Lisboa, Ed. Gulbenkian, 1995, §432
- 38 Um X indeterminado.
- 39 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §7
- 40 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §202, §340
- 41 E como consequência máxima, o problema das regras e linguagem privada, mas também do solipsismo.
- 42 Wittgenstein, L., *Da certeza*, Lisboa, Ed. 70, 1990, §508, §509.
- 43 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1990, §617.
- 44 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §54, §185; Wittgenstein, L., *Aulas e conversas*, Lisboa, Ed. Colibri, 1991: 20.
- 45 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1990, §559.
- 46 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §67.
- 47 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §31, §219.
- 48 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §206, §219.

- 49 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §18.
- 50 Melo, A., «Pragmatismo, pluralismo e jogos de linguagem em Wittgenstein», *Revista da Faculdade de Letras*, nº 8, Porto, 1991. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/1773.pdf>
- 51 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §654.
- 52 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §31.
- 53 Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1995, §241.
- 54 Marques, A., «Forms of life: Between the given and the thought experiment», In Marques, A., Venturinha, N.(eds.), *Wittgenstein on Forms of Life and the Nature of Experience*, Ed. Peter Lang, New York, 2010: 148.
- 55 *Ibidem.*
- 56 *Ibidem.*
- 57 «Aquilo que pertence a um jogo de linguagem é toda uma cultura», Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1991: 27.
- 58 «Uma mitologia inteira está guardada dentro da nossa linguagem», Wittgenstein, L., *Philosophical occasions, Remarks on Frazer's Golden Bough*, Indianapolis, Hackett Publishing, 1993: 133.
- 59 «Há uma surpresa constante em cada nova partida que a linguagem nos prega ao entrarmos num novo domínio», Wittgenstein, L., *op. cit.*, 1991: 16, §4.
- 60 Tal como vimos em Bergson. E também como foi referido, mesmo num espaço de mecânica, Bergson apontava para esse espaço de localidade que identificava como aquilo que a linguagem cria e que seria da ordem do intraduzível.
- 61 No debate sobre a universalidade e localidade do humor enquanto antagónicos.
- 62 Grice, P., *Studies in the Way of words*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1989.
- 63 «Implicature depends on what is to be expected, not on what is universally true», Grice, P., *op. cit.*: 275.
- 64 Neale, S., «Paul Grice and the Philosophy of Language», 1992: 18. Disponível em: <http://web.gc.cuny.edu/philosophy/faculty/neale/papers/NealeOnGrice.pdf> [Consultado a 17/10/2013].
- 65 Interpretação consentida pela formulação wittgensteiniana de correspondência entre jogos de linguagem e formas de vida. Aqui pretendemos focar a questão das regras e da liberdade, e por isso, enquanto quebra de regras, violação.
- 66 McGraw, P., Warren, C., «Benign Violations: Making Immoral Behavior Funny», *Psychological Science* [em linha], 29 Junho 2010. Disponível em: <http://pss.sagepub.com/content/early/2010/06/29/0956797610376073> [Consultado a 17/10/2013].
- 67 Tendo como exemplo mais básico as cócegas. McGraw, P., Warren, C., *op. cit.*: 2.

O POTENCIAL DE COMUNICAÇÃO DO DESPORTO

César Neto | Escola Superior de Comunicação Social - IPL

Introdução

Relações Públicas são a disciplina que tem por objeto o estudo das relações entre diferentes organizações e/ou diferentes públicos e todos os processos constitutivos dessas relações.¹

Para as Relações Públicas conseguirem gerir eficazmente as relações entre a organização e os diferentes públicos é importante conseguir adaptar a comunicação tendo em conta o *background* dos públicos, encontrar um espaço em que a comunicação e o entendimento sejam possíveis: um espaço de partilha entre a organização e os públicos.

Assim sendo, será que o desporto, devido ao seu papel social e cultural, pode desempenhar um papel importante nas estratégias de Relações Públicas?

Para responder a esta questão é importante analisar o papel do Desporto na Sociedade e, para tal, é essencial começar por abordar o conceito de jogo. Depois aprofundar-se-á este conceito, analisando o papel social e cultural do jogo, bem como o papel mais específico do Desporto, desde a Grécia antiga até à sociedade moderna. Por fim, explicar-se-á porque é que o Desporto poderá ser uma oportunidade, desempenhando um importante papel nas estratégias de Relações Públicas.

1. O jogo

O jogo é uma atividade ou ocupação, livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. É delimitada no espaço e tempo; incerta

pois é impossível determinar o seu desenrolar e prever o resultado; improdutiva; regulamentada de acordo com regras precisas, arbitrárias, irrecusáveis, que são livremente aceites; ou fictícia, ficando claro que as duas últimas características tendem a excluir-se mutuamente. A regra é respeitada voluntariamente por todos, logo não favorece nem lesa ninguém, estão todos em pé de igualdade.²

Desenvolve-se dentro de uma esfera muito própria, é uma ocupação cuidadosamente isolada da realidade. O jogo «é uma atividade livre, conscientemente exterior à vida “normal”, um aspeto “não sério” da vida, mas que, ao mesmo tempo, absorve intensa e completamente o jogador».³

O entusiasmo e o arrebatamento presentes estão muito relacionados com o «prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite».⁴

2. O papel do jogo na cultura e na sociedade

Todo o jogo é social e tem influência na cultura e na sociedade. Não existe jogo individual, pois ao jogarmos, dialogamos direta ou indiretamente com outros atores sociais, mesmo quando estes não se encontram presentes: «Deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espetadores, por imaginários que fossem».⁵

O jogo assume um papel de grande importância na construção de um sistema de relações sociais⁶ refere mesmo que a cultura emerge sob a forma de jogo, vê o jogo como um fenómeno cultural. É através dos jogos que a sociedade exprime a sua interpretação da vida e do mundo. Todas as importantes manifestações da cultura são dele decalcadas, sendo tributárias do espírito de procura do respeito

pela regra e do desapego que ele origina e mantém.⁷

Johan Huizinga refere ainda que o jogo se assume imediatamente como fenómeno cultural. Uma vez jogado, permanece na memória e, quando transmitido, torna-se tradição, parte da cultura.⁸ No entanto, Huizinga não quer «dizer com isto que o jogo se transforma em cultura, mas sim que, nos seus primórdios, a cultura assume o carácter de jogo e que se desenvolve dentro dos moldes e do espírito do jogo».⁹

Já Roger Caillois partilha da ideia base de Huizinga, ou seja, que existe uma influência do jogo na cultura, até porque «o que revelam os jogos não é diferente do que revela uma cultura. Os impulsos primários coincidem».¹⁰

No entanto, Caillois, apesar de defender algumas ideias comuns a Huizinga, defende que o jogo e os seus princípios marcam profundamente os tipos de sociedade, como também são influenciados pela sociedade: «O espírito do jogo é essencial à cultura, embora jogos e brinquedos, no decurso da história, sejam efetivamente os resíduos dessa cultura»¹¹.

Em suma, a questão de quem precedeu quem, o jogo ou a cultura, não tem muita importância para este artigo, pois ambos são operações complementares, que se foram influenciando mutuamente.

Apesar da importância do jogo, «É evidente que pretender definir uma cultura a partir, simplesmente, dos seus jogos seria uma operação arrojada e provavelmente enganadora»,¹² pois cada cultura conhece e pratica jogos completamente diferentes, e que nem todos têm a mesma influência cultural, alguns até chegam a «ridicularizar» os princípios e valores base da sociedade.

Já tinha notado que nem todos os jogos são igualmente férteis e que uns, mais que outros, fomentam a evolução da arte, da ciência e da moral, na medida em

que obrigam ao respeito pela regra, à lealdade, ao autodomínio e à generosidade, ou exigem mais cálculo, imaginação, paciência, habilidade ou vigor. Mas agora encontra jogos vazios, jogos nulos, que nada exigem do jogador, e que são simples e estéril desperdício do tempo livre.¹³

No entanto, apesar de todas estas questões, é possível concluir que o jogo tem uma grande importância para a sociedade. Caillois aprofunda ainda a influência do jogo na sociedade, referindo que esta é baseada nos princípios da competição, do mérito, ou em alguns casos da sorte e que os jogos de competição, como já acontecia na Grécia Antiga, têm um papel civilizador.¹⁴

Caillois defende ainda que o jogo estimula o jogador e exige que este explore as suas capacidades, a sorte, o zelo, a audácia de arriscar e a prudência de calcular. Implica disciplina e perseverança, exige atenção, lealdade para com o adversário, inteligência e resistência nervosa e que o jogador consiga encontrar e/ou inventar uma solução dentro das regras definidas.¹⁵ O jogo é, simultaneamente, liberdade e invenção, fantasia e disciplina.

O jogo exerce fascínio; é «encantador», é «cativante». Está investido das mais nobres qualidades que somos capazes de reconhecer às coisas: o ritmo e a harmonia.

É no «ato» de jogar que o Homem alcança o vértice da sua capacidade inventiva, da sua libertação face ao determinismo na inimizade mútua e da necessidade crua.¹⁶

O jogo ajuda também a disciplinar os instintos, o que sem esta influência dos jogos, poderia conduzir a consequências negativas. Para além destes aspetos, promove intensas transformações em todo o desenvolvimento social, cultural, motor e psicológico das pessoas que se encontram imersas nesta actividade.¹⁷

No entanto, a relação e influência do jogo varia consoante o seu

tipo:

Os jogos de competição conduzem ao desporto, os jogos de imitação e de ilusão prefiguram as religiões do espetáculo. Os jogos de azar e de combinação estiveram na origem de vários desenvolvimentos das matemáticas, do cálculo de probabilidades à topologia. É assaz evidente: o panorama de fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante. A sua contribuição ao nível do indivíduo não é menor. Os psicólogos reconhecem-lhes um papel vital na história da auto-afirmação da criança e na formação da sua personalidade.¹⁸

Caillois, tendo em conta a extensão e variedade dos jogos, tenta categorizá-los e divide-os em quatro rubricas, conforme predomine, nos jogos considerados, o papel da sorte, do simulacro, da vertigem ou da competição, que são as seguintes categorias respetivamente: *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx* e *Agôn*.¹⁹

O gosto pela competição, a busca da sorte, o prazer da simulação e a atração pelo vertiginoso surgem indubitavelmente como os principais motores dos jogos, mas a sua ação embranha-se completamente na vida das sociedades.²⁰

Alea é, em latim, o nome para um jogo de dados. Baseia-se na demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva do curso da sorte. É utilizado por Caillois para designar os jogos que são baseados numa decisão que não depende do jogador, os chamados jogos onde a sorte é o fator mais relevante.

O *Mimicry* é qualquer jogo que supõe a aceitação temporária de uma ilusão ou de um universo fechado e imaginário, baseia-se no gosto de revestir uma personalidade diferente. Consiste sobretudo «na encarnação de uma personagem ilusória e na adoção do respetivo comportamento».²¹

O *Ilinx* baseia-se na busca da vertigem. Denomina o tipo de jogos

que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência

lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão.²²

Por fim, o *Agôn*, que é o tipo de jogo que interessa analisar neste artigo. Baseia-se na ambição de triunfar unicamente devido ao mérito numa competição regulamentada. Esta categoria inclui os jogos que surgem sob a forma de competição:

[...] como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, suscetíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor.²³

No entanto, como é óbvio, podem existir jogos que não sejam abrangidos nestas categorias e, muitas vezes, estas não abrangem por inteiro todo o universo do jogo. Por exemplo,

[...] uma corrida de cavalos, típico *Agôn* para os jockeys, é simultaneamente um espectáculo que, enquanto tal, acentua a *Mimicry* e um pretexto para apostas, situação em que a competição serve de base à *Alea*. Contudo, os três níveis não deixam de permanecer relativamente autónomos.²⁴

Explorando então o *Agôn*, este «apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar».²⁵ Este tipo de jogo encontra a sua forma perfeita nos jogos e desportos de competição e nos jogos e desportos de destreza (ex: alpinismo), onde os vencedores, mesmo sem se defrontarem diretamente, não deixam de participar num concurso para alcançar o melhor resultado. Nos jogos de competição, o vencedor aparece como sendo o melhor numa determinada categoria de proezas.

3. Competição e Desporto

Cada uma das categorias fundamentais do jogo apresenta assim aspetos socializantes que, dada a sua amplitude e estabilidade, adquiriram direito de cidadania na vida coletiva. Para o *Agôn*, essa forma socializada é, essencialmente, o desporto.²⁶

De acordo com Huizinga podemos incluir a competição na categoria de jogo sem qualquer hesitação, pois a competição reúne todos os aspetos formais e grande parte das características funcionais do jogo, apesar de todas as particularidades.

No entanto, segundo os princípios do jogo de Caillois e de Huizinga, será que todas as competições são um jogo? Por exemplo, a Guerra, segundo Caillois, não pode ser considerada um jogo puro, pois faz parte da realidade, da parte séria da vida, no entanto, «todas as lutas em que há regras a respeitar assumem as características formais de um jogo em consequência dessa limitação».²⁷

Também surgem várias questões quando se fala de desporto profissional. É necessário ter em conta que se pode ter desporto amador ou recreativo (considerados como jogo segundo as definições de Caillois e Huizinga), mas também o desporto profissional, onde o jogo para o atleta deixa de ser um jogo e passa a ser um trabalho, embora continue a ser visto como um jogo pelo espectador.

Caillois refere mesmo que as pessoas que se sustentam materialmente pelos jogos, como os atletas profissionais, não podem ser considerados como jogadores, na verdade são profissionais, e o jogo para elas é trabalho em todos seus aspetos funcionais e valorativos.

No entanto, mesmo nesta situação, o desporto mantém as principais características do jogo, partilha as suas características do jogo de competição e o seu papel cultural e social. Como refere Garcia, «a fronteira entre jogo, a essência do desporto, e desporto é bastante

ténue»²⁸ e «não existe propriamente um alfa do desporto, nenhum momento do qual se possa afirmar que acabou o jogo (quer o biológico quer o cultural) e começou o desporto».²⁹

Interessa então analisar, em específico, o papel social e cultural do desporto. Para tal, a história contada pelo etnólogo Hugo Bernatzik é um bom exemplo da importância que o desporto pode assumir.

Nesta história, os britânicos proibiram a caça à cabeça no Bornéu, o que terá causado nos nativos atingidos por esta decisão uma depressão coletiva e um retrocesso nos nascimentos. Os britânicos não desistiram e tentaram proibir novamente a caça, e desta vez a decisão não teve consequências negativas. Porque é que agora correu tudo bem? Porque os britânicos introduziram o futebol e só depois proibiram a caça.³⁰

A competição, o desporto e o elemento agónico, como referido na análise da importância do jogo e, como é visível neste exemplo, estão muito presentes na atividade social do Homem desde sempre.

Indo mais longe e analisando o caso grego, verifica-se que quando se elimina o *Agôn* da vida grega, «deparamos logo com o abismo pré-homérico caracterizado pela horrível selvajaria do ódio e pelo prazer do extermínio».³¹ O *Agôn*, a competição, funcionavam em prol do bem-estar do todo. «Para os antigos, a finalidade da educação agonística era, em última análise, o bem-estar do todo, da sociedade estatal».³²

De acordo com Huizinga,

Não restam dúvidas de que os poucos séculos da cultura grega em que a competição reinou como princípio supremo da vida da sociedade também correspondem à emergência dos grandes jogos sagrados [...], mas nem por isso deixa de ser verdade que o espírito de competição dominou a cultura helénica antes e depois desses séculos.³³

Não se defende aqui que o princípio de competição deve estar presente como elemento principal da cultura, nem se defende que o ideal é o que acontecia nesta época na Grécia, onde tudo era motivo para competição, até se competia para ver quem bebia mais e quem ficava mais tempo acordado. Este pensamento podia levar a um esquecimento das coisas sérias da vida.

No entanto, o «impulso agónico não se perde, porque é inato»³⁴. É óbvio que não se pode desprezar a sua importância em qualquer sociedade antiga e moderna. Eric Dunning afirma que «até hoje nenhuma sociedade humana existiu que não tivesse algo de equivalente ao desporto moderno».³⁵

Contudo, com o processo de desenvolvimento de uma civilização, a sociedade tornou-se mais séria e o jogo foi relegado para segundo plano, sem perder, contudo, preponderância na sociedade, principalmente quando falamos de jogos de competição. Atualmente, este facto é visível pela necessidade que o homem tem em participar em concursos, pelo poder do desporto, pela importância das grandes competições desportivas, entre outros aspetos. Verifica-se mesmo que «o desporto, enquanto função social, tem vindo a alargar o seu campo de ação a novas áreas».³⁶

As formas básicas de competição desportiva têm-se mantido constantes ao longo dos tempos, no entanto há outras formas de competição que evoluíram de modo voluntário no sentido de se tornarem desportos, como os jogos com bola. Mas o receio de Huizinga é que, com a sistematização e regulamentação apertada do desporto, se perca o seu carácter primitivo de jogo, aspeto que pode ser observado com clareza na distinção entre amadores e profissionais.

Verifica-se uma contaminação do que é o jogo:

O que era prazer torna-se ideia fixa; o que era evasão torna-se obrigação; o que era divertimento torna-se paixão, obsessão e fonte de angústia. Está corrompido o princípio do jogo. É também preciso atendermos a que tal não se deve à existência de batoteiros ou de jogadores profissionais, mas unicamente ao contágio da realidade. No fundo, não há adulteração do jogo, o que há é erro e desvio de uma das quatro impulsões primárias que presidem ao jogo.³⁷

No entanto, considera-se que esta visão é algo exagerada. O desporto evidencia um processo de formalização do jogo como coisa séria, mas ainda sentida como jogo.³⁸ A verdade é que

[...] a natureza da competição ou do espetáculo não é de forma alguma modificada caso os atletas ou os comediantes sejam profissionais que atuam mediante um salário e não amadores, apenas à espera do prazer. A diferença só os atinge a eles.³⁹

O elemento lúdico do desporto continua presente nos espectadores e mesmo nos jogadores, e é de grande importância social e cultural. Mas qual será o papel social e cultural do desporto na atualidade? Segundo Carrito e Carvalho, vivemos numa

[...] sociedade do lazer, onde as atividades físicas em geral, e o desporto, em particular, assumem um papel determinante, como fator de manutenção e de reforço humano no seu sentido mais puro e mais nobre: a libertação do corpo... a alegria do movimento... a harmonização das capacidades mentais com as capacidades motoras, a competitividade sadia consigo e com os outros...⁴⁰

O desporto é visto como uma atividade de lazer que contribui ativamente para o bem-estar e saúde, valores cada mais relevantes para a sociedade moderna.

Segundo Norbert Elias⁴¹, o desporto contribui para o conhecimento da sociedade, até porque vivemos numa sociedade onde cada vez mais pessoas utilizam uma parte considerável do seu tempo de

lazer a participar ou assistir a confrontos desportivos, onde cada vez mais pessoas sentem «prazer, quer como atores ou espectadores, em provas físicas e confrontos de tensões entre indivíduos ou equipas, e na excitação criada por estas competições».⁴²

No entanto, o desporto envolve uma grande tensão devido ao elemento *Agôn* e à presença constante do desejo de vitória. Quando se compete, compete-se «por», «em» e «com» alguma coisa, facto que afeta os atletas, mas também os espectadores.⁴³

Na competição desportiva séria, no desporto profissional, ao contrário de outros jogos, é mais difícil aceitar um comportamento de «cavalheiro» em alternativa à vitória, a luta e o desejo pela vitória sobrepõem-se muitas vezes ao *fair-play*, à justiça.⁴⁴

Pode verificar-se a importância da vitória para o desporto profissional através das declarações do treinador de Basquetebol Bil Musselman: «Defeat is worse than death, because you have to live with defeat» e dos treinadores de futebol Allen e Brown «Everytime you lose, you die a little bit».⁴⁵

Contudo, é importante perceber que mesmo no desporto profissional não é apenas a vitória que interessa, que, tal como no jogo puro, interessa a forma como se ganha. Para demonstrar esta realidade, pode analisar-se o caso do jogo de Futebol da taça de Inglaterra entre o Arsenal de Londres e o Sheffield United, em 1999. Neste jogo, o Arsenal ganhou devido a um golo marcado após uma jogada em que a equipa adversária tinha mandado a bola para fora para que fosse feita a assistência a um jogador lesionado. Na reposição de bola, os jogadores do Arsenal não a devolveram à equipa adversária, como costuma ser feito por uma questão de *fair-play*, e marcaram golo nessa jogada. Perante esta situação, o treinador do Arsenal, o francês Arsene Wenger, pediu à Federação Inglesa de

Futebol para repetir o jogo, pois não se podia considerar vencedor tendo ganho com um golo marcado de uma forma que não considerava ser justa.

Apesar da importância da vitória, a questão moral do jogo continua a ter grande pertinência. Segundo Austin, «quando analisamos o desporto como prática moral, lutamos pela excelência atlética e pela vitória, mas estamos numa luta ainda maior e mais importante, uma luta pela excelência moral».⁴⁶

Apesar de as regras das competições desportivas fazerem parte de um mundo de jogo fictício, para o jogador e para o espectador este mundo «possui uma função alegórica e por isso também uma função pedagógica no que diz respeito à *fairness* a ser praticada conforme à justiça da vida real»,⁴⁷ logo o desporto, tal como o jogo, devido à importância que tem para a sociedade, pode ter um papel formativo, educativo, pedagógico e também influenciador junto dos espectadores.

Neste sentido, uma das principais funções do desporto deve passar por cultivar e demonstrar virtude moral e intelectual. Certos valores morais estão incorporados dentro das tradições e estruturas do desporto. Assim sendo, o desporto tem potencial para o desenvolvimento de alguns valores como equidade, desportivismo, humildade, prudência, coragem, auto-controlo, justiça, e respeito pelas pessoas, valores que estão profundamente enraizados em muitos desportos. Valores que ajudam a compreender o papel que o desporto pode desempenhar no cultivo de um carácter de excelência.⁴⁸

Em suma, apesar de ser óbvio que o desporto muitas vezes não é um jogo puro, que no desporto profissional atual o homem muitas vezes já não joga como se fosse uma criança, que a liberdade de

jogar não é a mesma, que o jogo muitas vezes é visto como algo da esfera do sério, verifica-se que os princípios base permanecem e que o desporto continua assim a ter uma influência social e cultural considerável. Neste sentido, a competição e o desporto continuam a ter um papel fundamental nas culturas vigentes e o facto de os atletas serem vistos como heróis adquire grande importância na sociedade moderna.

4. O significado «mítico» do Desporto

Segundo o crítico francês Roland Barthes⁴⁹ e o filósofo alemão Hans Lenk, as competições desportivas modernas podem ser vistas como a variante moderna das «lutas dramáticas entre papéis heróicos, dotada de efeitos simbólicos quase arquetípicos».⁵⁰ Garcia partilha da mesma ideia, quando refere que «as proezas desportivas imitam ou substituem os ritos arcaicos sagrados».⁵¹

Atualmente, a Maratona ou o *Tour de France*, por exemplo, são vistos como uma narrativa dramática, onde os heróis lutam pela vitória. E as pessoas reveem-se nestes heróis.

Ferreira refere-se ao maratonista Alberto Salazar⁵² como sendo um «novo mito», engrandecendo assim essa personagem devido aos seus feitos na maratona de Nova Iorque. O que ele fez está para além do campo das realizações humanas situando-se bem próximo das proezas dos heróis de antanho.⁵³

E, apesar de

Pointu [afirmar] que Zatopek, pelas suas proezas atléticas, destruiu o «mito da maratona». Aquilo que parecia estar apenas reservado a seres sobrenaturais caiu no campo das simples realizações humanas.⁵⁴

a verdade é que este foi um feito único,⁵⁵ que não teve repetição. Assim sendo, vencer uma grande maratona continua a ser visto como

um grande feito e os desportistas continuam a ser vistos como heróis quando alcançam feitos inesperados. E a verdade é que a história está recheada de acontecimentos que elevam os seus vencedores e participantes ao estatuto de «heróis».

De acordo com Caillois existe um culto, característico da sociedade moderna, do campeão. Facto normal num mundo onde o desporto ocupa um lugar tão destacado. Os espectadores imitam os atletas, estes são as suas grandes referências. Em suma, os espectadores reveem-se no atleta, e quando os atletas vencem, a vitória também é dos adeptos e estes vencem assim por procuração: «A vedeta simboliza o êxito pessoalizado, a vitória, a vingança sobre a devastadora e sórdida inércia quotidiana, sobre os obstáculos que a sociedade opõe ao mérito».⁵⁶

Desde que o espectador se identifique com o representante desportivo de seu grupo, ele vê como possível e até garantida a identificação do acontecimento dramático com os seus próprios objetivos e padrões comportamentais.⁵⁷

O espectador, o consumidor de desporto tem tendência a «mitificar» o desportista como se fosse um semideus, um herói dos tempos modernos. O significado «mítico» da competição desportiva para o espectador está relacionado com uma tese de compensação: «a vivência substitutiva das competições desportivas propicia uma compensação e um substituto para a frustração e monotonia quotidianas».⁵⁸

No entanto, é claro que nem todos os desportos têm os mesmos valores, a mesma importância, o mesmo carácter mitológico. Quanto maior o nível de dificuldade, a superação, o desafio, maior será o carácter mítico do feito. Por exemplo, o carácter mítico de vencer ou mesmo de acabar uma maratona é superior ao carácter mítico

de vencer ou acabar a prova dos 5.000 m.

Os desempenhos desportivos caracterizam-se por superar os obstáculos artificialmente colocados ou mesmo escalonados, por resistir e ultrapassar esforços e desafios extremos, por evitar facilitações técnicas e atalhos. A fuga num helicóptero do Monte Everest não seria um ato desportivo. Já a escalada da montanha mais elevada sem bomba de oxigénio é um ato desportivo heroico.⁵⁹

Ou seja, o que caracteriza o mito é tornar possível o impossível, de preferência sem o uso de auxílio técnico. Este facto é visível na Natação, onde os fatos-de-banho *Shark Skin Generation* foram proibidos nos Jogos Olímpicos, pois ajudavam os nadadores a alcançar melhores resultados.

As funções míticas dos desempenhos desportivos são a base, ou pelo menos fortalecem, a força de atração do desporto para os atletas e o seu fascínio para os espectadores.

Facilmente se conclui que este carácter mítico, atribuído aos desportistas e aos desempenhos desportivos, faz com que o desporto tenha uma grande influência social.

Conclusões

Através deste artigo compreende-se a ideia de Hans Lenk, segunda a qual é essencial «a compreensão do desporto e do desempenho desportivo na medida em que o seu significado cresce cada vez mais numa sociedade de lazer, consumo e comunicação de massas».⁶⁰

O desporto é algo que está presente no nosso dia-a-dia, cada vez mais pessoas utilizam uma parte considerável do seu tempo de lazer a participar ou mesmo a assistir a confrontos desportivos.

O desporto é ainda visto como uma visão moderna das lutas

dramáticas e os atletas são vistos como heróis, com os quais os espectadores se identificam. O desempenho mais elevado conseguido apresenta um fascínio e uma provação para todos, é algo apelativo e que representa a superação e a corporificação do desejo de eternidade, de deixar uma marca. «O atleta ideal representa a humanidade em seu afã de obter êxito em desempenhos elevados».⁶¹

Compreende-se assim o potencial comunicacional do Desporto. Conclui-se que, tendo em conta a relevância social e cultural do desporto, este pode desempenhar um importante papel nas estratégias de Relações Públicas.

Devido ao seu carácter simbólico, a utilização do desporto nas estratégias de Relações Públicas pode ser uma oportunidade, a cooptação dos valores do desporto pelas organizações na gestão das relações com os seus públicos pode trazer grandes vantagens.

Para as Relações Públicas conseguirem gerir eficazmente as relações entre diferentes organizações e diferentes públicos, é importante encontrar um espaço em que a comunicação e o entendimento sejam possíveis: um espaço de partilha entre a organização e os públicos. E o desporto, devido ao seu papel social e cultural, pode funcionar como espaço de partilha, como o ponto comum, o ponto de ligação.

As organizações podem apostar numa comunicação baseada no desporto e nos valores associados a este para conseguirem comunicar eficazmente com diferentes públicos. Contudo, é importante que os académicos e profissionais de Relações Públicas reflitam sobre como utilizar e maximizar o impacto de determinado desporto nas suas estratégias.

Notas:

- 1 Cf. Grunig, J. E., Hunt, T., *Managing Public Relations*, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, 1984; Cutlip, S., Center, A. e Broom, G., *Effective Public Relations*, 6ªed. New Jersey, Prentice-Hall, 1985; Lesley, P., *Lesley's Handbook of Public Relations and Communications*, Chicago, Contemporary Books, 1997; Coombs, W. T. e Holladay, S. J., *It's Not Just PR – Public Relations in Society*, Malden, Blackwell Publishing, 2007.
- 2 Cf. Caillois, R., *Os jogos e os homens*, Lisboa, Edições Cotovia, 1990 [1958]; Huizinga, J., *Homo Ludens*, Lisboa, Edições 70, 2003 [1938].
- 3 Huizinga, *op. cit.*, 2003: 29.
- 4 Caillois, *op. cit.*, 1990: 18.
- 5 Caillois, *op. cit.*, 1990: 59
- 6 Cf. Caillois, *op. cit.*, 1990. Huizinga, *op. cit.*, 2003.
- 7 Cf. Huizinga, *op. cit.*, 2003.
- 8 *Idem*.
- 9 Huizinga, *op. cit.*, 2003: 65.
- 10 Caillois, *op. cit.*, 1990: 86.
- 11 *Idem*: 80.
- 12 *Idem*: 88.
- 13 *Idem*: 215.
- 14 Cf. Caillois, *op. cit.*, 1990.
- 15 *Idem*.
- 16 Huizinga, *op. cit.*, 2003: 26 e 14.
- 17 Cf. Caillois, *op. cit.*, 1990.
- 18 Caillois, *op. cit.*, 1990: 15.
- 19 *Idem*: 56.
- 20 *Idem*: 105.
- 21 *Idem*: 39.
- 22 *Idem*: 43.
- 23 *Idem*: 33.
- 24 *Idem*: 93.

- 25 *Idem*: 35.
- 26 *Idem*: 62.
- 27 Huizinga, *op. cit.*, 2003: 111.
- 28 Garcia, R. P., «Mito: seu significado e função na corrida da Maratona», *Revista Horizonte – Revista de Educação Física e Desporto*, Vol. XI, nº 62, (Julho-Agosto, 1994: 57-60, 58.
- 29 *Idem*: 59.
- 30 Apel, K., «O significado ético do desporto na perspectiva de uma ética do discurso universalista», in *Ética e responsabilidade: o problema da passagem para a moral pós-convencional*, Lisboa, Instituto Piaget, 2007: 163-188, 186.
- 31 Filipe, R.G., «Introdução: para uma geneologia do *agôn* em Nietzsche», in *A competição em Nietzsche* (Seleção de textos de Nietzsche sobre Agôn), Lisboa, Passagens, 2003: 7-38, 24.
- 32 *Idem*: 22.
- 33 Huizinga, *op. cit.*, 2003: 91.
- 34 *Idem*: 122.
- 35 Dunning, E., Prefácio, *A busca da excitação*, Lisboa, Difel – Difusão Editorial, 1992 [1985]: 11-38, 15.
- 36 Huizinga, *op. cit.*, 2003: 219.
- 37 Caillois, *op. cit.*, 1990: 66.
- 38 Cf. Huizinga, *op. cit.*, 2003.
- 39 *Idem*: 67.
- 40 Carrito, A.; Carvalho, A. M., «Jogos Olímpicos: um tratamento interdisciplinar», *Revista Horizonte – Revista de Educação Física e Desporto*, Vol. V, nº 26, Julho-Agosto, 1988: VIII-XII, VIII.
- 41 Cf. Elias, N., *A busca da excitação*, Lisboa, Difel, 1992 [1985].
- 42 Elias, *op.cit.*, 1992: 40.
- 43 Huizinga, *op. cit.*, 2003.
- 44 Cf. Apel, *op. cit.* 2007.
- 45 *Idem*:181.
- 46 Austin, M.W., «Sport as a Moral Practice: An Aristotelian Approach», *Royal Institute of Philosophy Supplement*, Volume 73, October, 2013: 29-43, 21.

- 47 Apel, *op. cit.*, 2007: 178.
- 48 Cf. Austin, *op.cit.*, 2013.
- 49 Barthes, R., «A volta a França como epopeia», in *Mitologias*, Lisboa, Edições 70, 1978: 103-112.
- 50 Lenk, H., «Heracleico ou Prometéico? Elementos míticos no esporte», in *Razão Pragmática: A filosofia entre a ciência e a praxis*, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1990: 169-189.
- 51 Garcia, *op. cit.*, 1994: 58.
- 52 Vencedor da Maratona de Nova Iorque em 1980, 1981 e 1982. Venceu ainda a Maratona de Boston em 1982.
- 53 Garcia, *op. cit.*, 1994: 59.
- 54 *Ibidem.*
- 55 Zatopek, atleta checoslovaco, venceu as provas de 5.000 metros, 10.000 metros e maratona, na primeira maratona em que correu, em 1952 nos Jogos Olímpicos de Verão em Helsínquia.
- 56 Caillois, *op. cit.*, 1990: 146.
- 57 Lenk, *op. cit.*, 1990: 172.
- 58 Barthes e Magnane in Lenk, *op. cit.*, 1990: 170.
- 59 Lenk, *op. cit.*, 1990: 185.
- 60 *Idem*: 189.
- 61 *Idem*: 179.

ŠĀH MĀT (شاه مات).

O JOGO DE XADREZ NO AL-ANDALUS E O SEU REFLEXO NA LITERATURA MEDIEVAL

Natália Maria Lopes Nunes | IELT, NOVA FCSH

Com este artigo, temos como objectivo fazer uma breve «viagem» pelas origens históricas e lendárias do jogo de xadrez, assim como pela sua implantação e difusão no al-Andalus e demonstrar a importância que o jogo de xadrez teve durante a Idade Média, sobretudo na literatura medieval.

Não se sabe exactamente a data exacta da criação do jogo de xadrez e a sua origem pode mesmo remontar a alguns séculos a.C. A nível arqueológico, as peças mais antigas do jogo feitas em marfim datam do século VII. De qualquer modo, as investigações mais recentes, efectuadas sobre a origem deste jogo, remetem para a invenção do jogo de xadrez na Ásia Central, entre o Irão oriental, o Afeganistão, Paquistão e os restantes países ligados ao Império Sassânida (224 d.C. a 651), o último império persa pré-islâmico. Além disso, os testemunhos escritos mais antigos e significativos foram encontrados na Pérsia.

Porém, a origem do jogo de xadrez está também associada a diversas lendas, algumas com versões diferentes, remontando à Índia, ao ano 3000 a.C. Segundo uma dessas lendas, havia um rei na Índia que se encontrava enfermo e, para se distrair, Dahir al-Hind criou o jogo de xadrez. Perante esse facto, o rei disse-lhe para ele pedir o que quisesse como recompensa. Dahir al-Hindi pediu um dihem (moeda de prata usada pelos árabes na Idade Média) para a primeira casa do tabuleiro e que fosse dobrado esse valor progressiva-

mente nas casinhas restantes do jogo. O rei ficou surpreendido com a recompensa, considerando-a pequena.

Entretanto, o vizir teve conhecimento do sucedido e, imediatamente, foi à presença do rei para lhe dizer que tal pedido nunca seria possível conceder, visto que o resultado em dobrar o primeiro número resultaria numa quantia elevadíssima (18.446.073.709.551.615). Esta lenda ancestral foi divulgada através de diversas versões, mas a sua relevância relaciona-se com a ancestralidade do jogo de xadrez.

Uma outra lenda associa a criação do jogo à guerra de Tróia, quando o grego Palamédes, para entreter os guerreiros, inventou um jogo conhecido por «petteia» ou «pessoí». No entanto, inicialmente, a denominação do jogo não era a mesma que conhecemos actualmente, conhecida por xadrez. Sabe-se que o jogo de xadrez teve a sua origem a partir de um jogo mais arcaico, para os indianos, conhecido por «chaturanga» (vocábulo com origem no sânscrito), para os persas «chatrang» e para os árabes «shatranj». É apenas na Idade Média que fica conhecido por jogo de xadrez. A sua expansão atravessa diversos países e continentes: Índia, Ásia Central, China e Japão, depois a Pérsia e, finalmente, a Europa.

Em 570, o jogo aparece na Pérsia e, por volta de 642, aquando da conquista da Pérsia pelos árabes, estes tomam conhecimento do *shatrandj* e serão eles os grandes difusores do jogo por todo o mundo islâmico, entre os séculos VII e IX, nomeadamente no al-Andalus. No entanto, logo após a morte de Maomé, foi discutida a legalidade da prática do jogo, pois, segundo alguns versículos do Corão, os jogos eram considerados satânicos (de entre eles o jogo de xadrez), razão pela qual foi diversas vezes proibido: «Ó fiéis, as bebidas inebriantes, os jogos de azar, a dedicação às pedras e as adivinhações com setas, são manobras abomináveis de Satanás. Evitai-os, pois, para

que prospereis» (*Corão*, 5: 90). Por outro lado, a figuração humana e animal foram proibidas, o que explica também o uso de peças com representações abstractas. Mais tarde, apesar das proibições impostas em 725 por Sulamain ibn Yashar, o jogo de xadrez tornou-se muito popular entre os califas. A partida de jogo mais antiga de xadrez que se conhece ocorreu em Bagdad, no século X, entre os califas al-Nuktadi e al Suli. Contudo, deve referir-se também a importância da mulher muçulmana como jogadora de xadrez, independentemente do estatuto social. Como exemplos, Ali ibn Husayn, um bisneto do Profeta Maomé, jogou com a sua própria esposa; o califa Ma'mūn, irmão do califa Amin de Bagdad (809-813) comprou uma escrava por um preço elevado, devido aos dotes dessa mulher no jogo de xadrez. Como afirma Marilyn Yalom:

Stories of clever women had wide currency in the Arab world, especially those about well-educated slaves taught to recite poetry, play the lute, and excel at chess. Sometimes they even offered assistance to a prestigious male so he could beat opponent, as in the competition between two famous scholars, Sūli and Māwardī, during the first decade of the tenth Century.¹

Alguns contos também relatam histórias de mulheres com perícia para o jogo, como por exemplo, n'*As Mil e Uma Noites*, onde o príncipe árabe Sharkān joga xadrez com a princesa cristã Abrīza, acabando a história com a conversão da princesa ao Islão. Citando novamente Marilyn Yalom: «In those equally biased tales, it is usually the exotic Arab princess who becomes distracted by the beauty of the European male, and, if a conversion is made, it is invariably from Islam to Christianity».²

Embora não se conheça exactamente a data certa da chegada do jogo à Península Ibérica, diversos autores, entre eles Lévi-Provençal

(1953), Vernet (2006) e Manzano (2010), remetem para a época do emirado cordovês, sobretudo para uma figura muito importante na cultura da época, Ziryab (789-857), músico de origem persa e tocador de alaúde na corte do califa Hārūn ar-Rashīd. A grande difusão do jogo na Europa surge, assim, a partir do século IX através dos árabes e teve um papel importante na Espanha muçulmana, sobretudo nas relações entre muçulmanos e cristãos. No al-Andalus, o jogo teve a sua implantação, difusão e irradiação, sendo certa a sua existência desde o século IX:

Desde Córdoba pueden trazarse las líneas maestras de las tres fases a considerar: implantación del *shatransh* árabe entre los musulmanes andaluces, difusión del juego a judíos y cristianos peninsulares y vías de irradación a otros países europeos.

Sobre la implantación inicial en el siglo IX hay soportes documentales que parecen más que suficientes para eliminar toda duda: El emir omeya de Córdoba Mohammed I (852-886) ya jugaba apasionadamente al ajedrez con su sirviente Aidun, “quien era un ajedrecista de primera clase” según el testimonio de Ibn Hayyan [...].

Se puede afirmar con seguridad que el ajedrez estaba introducido en la Península Ibérica antes del año 848 porque en esa fecha murió en Córdoba un conocido autor, Yahya ben Yahya, quien en sus escritos menciona por primera vez el ajedrez en Al Andalus.³

A difusão do jogo de xadrez esteve intimamente associada ao carácter guerreiro da sociedade medieval e o tabuleiro do jogo era uma representação do mundo com as suas guerras e batalhas. Como afirma Titus Burckhardt:

La difusión del juego de ajedrez desde Persia, atravesando los países árabes, hasta España y, pasando por Provenza, hasta Europa central, es como la huella de la forma de vida caballeresca, que experimentó un primer florecimiento en Persia y un segundo en la España musulmana. En efecto, el juego de ajedrez es como un «espejo de príncipes» destinado a toda la casta guerrera, al príncipe

tanto como caballero, pues el jugador aprende a refrenar su pasión; el número aparentemente ilimitado de posibilidades que se le ofrecen ante cada jugada – mientras no se encuentre acorralado – no le debe engañar acerca del hecho de que cualquier elección equivocada puede arrojarle en una pista obligada que le conducirá a campos de acción cada vez más limitados; tal es la ley de la acción y del mundo. Pero la libertad está muy íntimamente vinculada con el conocimiento de esta ley, con la sabiduría.⁴

A chegada do jogo à Europa, através da Espanha muçulmana, está também associada a uma lenda – Carlos Magno teria recebido um jogo de xadrez da parte do califa Hārūn al-Rashīd: «16 pièces d'yvoire – que l'on appelloit anciennement les échecs de Charlemagne parce que l'on supposait qu'elles faisaient partie des présents que le calife Aaron Raschild envoya à cet empereur».⁵ Estudos posteriores confirmaram que as peças não datavam da época carolíngia, mas sim do século XI, oriundas de um atelier italiano. Como afirma Philippe Cordez:

Isso indica, por um lado, que existiram vários jogos desse tipo na Itália normanda e faz supor, por outro lado, que Suger reuniu o que pôde adquirir e que, na falta de uma série coerente, ele deixaria explicitada, em Saint-Denis, a ideia de um jogo de xadrez prestigioso. A atribuição das peças a Carlos Magno só fez refletir a ambição imperial nelas inscrita desde sua criação.⁶

A cultura do jogo de xadrez foi divulgada pelo mundo islâmico ao mundo cristão. Entre 750 e 950, durante o Período Abássida, vários autores escreveram tratados sobre o jogo de xadrez, sobretudo sobre os problemas, de entre esses livros, destacam-se os seguintes: *Kitab ash-shatranj (Livro do Xadrez)*, de Al-'Adli; *Al-lutf fy ash-shatranj (Elegância no Xadrez)*, de Ar-Razi; *Kitab ash-shatranj (Livro do Xadrez - I)* e *Kitab ash-shatranj (Livro do Xadrez - II)*, de As-Suli; *Kitab mansubat ash-shatranj (Livro dos problemas de xadrez)*, de Al-Lajlaj

e *Kitab majmu' fy mansubat ash-shatranj* (*Livro da coleção dos problemas de xadrez*), de Aliqlidisi.⁷

É também de destacar o papel importante dos judeus, através das mais antigas regras do jogo conservadas na Europa, escritas pelo rabino de Tudela, Abraham Ibn Ezra (1089/92-1167), importante poeta, astrónomo e filósofo do século XII. No imaginário medieval, sobretudo a partir do poema de Abraham Ibn Ezra, intitulado «Poema do Xadrez», o jogo surge associado ao confronto militar, apresentando uma forte conotação com a guerra, aspecto que vai perdurar durante toda a Idade Média e cuja ideologia está igualmente subjacente no *Livro de Xadrez* de Afonso X de Castela, onde algumas das suas iluminuras retratam uma época de convivência e de contratos entre mouros e cristãos. A título de exemplo, referimos duas dessas ilustrações: uma delas, mostra um cavaleiro cristão e um cavaleiro mouro a jogarem xadrez; outra ilustração apresenta uma dama moura, acompanhada de uma escrava tocadora de alaúde, a jogar xadrez com uma dama cristã. Ambas as iluminuras demonstram a harmonia e o convívio entre as diferentes religiões.

Mas este imaginário esteve bem presente, por exemplo no século XI, entre Ibn 'Ammār e Afonso VI de Castela. No período das taifas, durante o reinado do rei-poeta al-Mu'tamid, o exército de Afonso VI de Castela tornou-se uma ameaça. Mas o vizir de al-Mu'tamid, Ibn 'Ammār, também ele poeta e seu amigo, teve uma ideia que poderia impedir os avanços do rei cristão. Ibn 'Ammār era um excelente jogador de xadrez e sabia que o rei também apreciava o referido jogo. Então, mandou construir um tabuleiro de jogo com peças de extrema beleza incrustadas em ouro. Quando partiu para negociar com o exército castelhano, levou consigo o jogo e, desde logo, chegou aos ouvidos do rei o facto de Ibn 'Ammār possuir esse jogo.

O rei quis jogar com ele, mas Ibn ‘Ammār apenas aceitaria jogar, caso o rei concordasse com a condição proposta: se ele perdesse, o rei ficaria com o jogo, se o rei perdesse, teria de assinar um acordo. Apesar de desconfiado, o rei acabou por concordar, mas Ibn ‘Ammār deu xeque-mate (*al-šāh māt*) ao rei cristão. Este, apesar da cólera perante tal emboscada, assinou a proposta de retirar o seu exército da zona de Sevilha e, assim, graças à astúcia de Ibn ‘Ammār e ao convívio da partida de xadrez, os muçulmanos venceram as investidas cristãs e al-Mu’tamid continuou a governar a taifa de Sevilha. Como explicita Titus Burckhardt:

La expresión «jaque mate» se deriva del árabe *al-šāh māt* y significa «el rey ha muerto». Šāh es un préstamo lingüístico del persa y significa rey. Según esto, el juego de ajedrez que los árabes recibieron de los persas y transmitieron a la Europa cristiana, es el «juego real» y esto no sólo porque se juega por la pieza del rey, sino porque es en toda su concepción, una parábola de lo que podríamos llamar arte real, una parábola matemática en la cual se manifiesta la relación interna entre la acción libremente escogida y el destino inevitable.⁸

As primeiras regras do jogo surgem num poema latino encontrado num mosteiro beneditino suíço, na cidade de Einsiedeln, intitulado «Versus de Scachis», datado de finais do século X (997):

Si fas est ludos abiectis ducere curis
Est aliquid, mentem quo recreare queas.
Quem si scire uelis, huc cordis dirige gressum,
Inter complacitos hic tibi primus erit...
... Hanc rex devitat, hac numquam sternitur ille,
Hoc facto reliquis amplius ipse potest.
Dum tamen hunc hostis cogit protendere gressum,
Si conclusus erit, prœlia tota ruunt.⁹

Sabe-se, no entanto, que o jogo de xadrez não foi logo assimilado

pelo mundo ocidental, houve uma evolução e adaptação às mentalidades cristãs. Segundo Michel Pastoureau:

Lorsque l'islam transmet le jeu d'échecs aux occidentaux vers la fin du Xe siècle, ces derniers ne savent pas jouer. [...] Mis à part sa parenté symbolique avec l'art militaire, tout ou presque y est étranger aux chrétiens des environs de l'an mille. Il faut donc, pour assimiler ce jeu nouveau, le repenser profondément, l'adapter aux mentalités occidentales, lui donner une image plus conforme aux structures de la société féodale.¹⁰

Após essa adaptação, a aprendizagem do jogo de xadrez começou a fazer parte da educação do jovem cavaleiro. No século XI, o jogo surge associado ao ócio do cavaleiro e a literatura medieval demonstra essa característica, por exemplo, na *Chanson de Roland*, onde os mais velhos jogavam xadrez:

Sur palies blans siedent eil cevaler,
As tables jüent pur els esbanier,
E as eschecs li plus saive e li veill.¹¹

A literatura medieval alusiva ao jogo de xadrez reparte-se em obras didáticas, obras morais e coleções de problemas. Na cultura islâmica, o jogo de xadrez está também ligado à mulher e ao amor cortês. Estes aspectos podem encontrar-se na figura feminina Dilaram e, metaforicamente, no mito pré-islâmico de Layla e Majnun, cuja influência se fez sentir no *fin'amor* da poesia trovadoresca e no romance cortês de *Tristão e Isolda*. A título de exemplo, sobre os problemas, não podemos deixar de referir a lenda de Dilaram. Segundo a lenda:

Dilaram era a amada de um nobre que, certa vez, cometeu a imprudência de apostá-la numa partida de xadrez. A posição era-lhe muito desfavorável, até o ponto em que o oponente poderia dar mate em seu próprio lance.

Nesse momento, Dilaram, que angustiada assistia ao jogo, interveio e gritou ao seu amado: «Sacrifique suas duas Torres, mas não a mim!» E ele assi o fez, e viveram felizes etc.¹²

Relativamente à literatura didáctica do século XIII, o destaque vai para o poema de Deventer:

Quem quiser conhecer o belo jogo do xadrez ouça este poema.
A batalha se dá num tabuleiro quadrado, com casas alternadas de cores diferentes.
Os dois Reis dispõem suas forças em duas linhas.
A vanguarda é constituída pelos oito Peões.
Atrás estão as ágeis Torres, os ferozes Cavaleiros,
que lutam deslealmente, o Rei, a Rainha e dois Bispos.

O Peão como arqueiro inicia a batalha, ele toma na diagonal e quando atinge o fim do tabuleiro é promovido a Alferza. O Cavaleiro vai saltando e mudando de cor, a Torre vai em linha reta e agilmente, para um lado ou para o outro. O Bispo salta e se assemelha a um espião ou ladrão; se começa em casa branca nunca cairá em casa vermelha. O Alferza move-se em quatro sentidos e só percorre casas de sua cor. O Rei pode ir para qualquer das oito casas que o circundam e deve mover-se quando recebe xeque e se não puder escapar do xeque, então todos gritam: Mate! Mate! Mate!¹³

Nas obras morais, destaca-se *Moralitas de Scaccario*:

Este mundo todo é como um tabuleiro de xadrez: uma casa é branca, outra é preta, e assim representa o duplo estado de vida ou morte, de graça ou pecado. A família que habita esse tabuleiro é formada pelos homens deste mundo, que - tal como as peças saídas todas da mesma bolsa (sacculus) - procedem todos de um só ventre (sacculus) – materno [...].

Neste jogo, o diabo diz: xeque! incitando ao mal e ferindo com o dardo do pecado. E se o atingido não sai rapidamente dizendo: livre!, pela penitência e compunção docoração, o diabo lhe diz: mate!, levando sua alma ao inferno de onde não se poderá livrar de modo algum.

E assim como o caçador tem diversos cães para diversas presas, também o diabo e o mundo têm diversas tentações para apanhar os homens, pois tudo que há no mundo é concupiscência da carne ou concupiscência dos olhos ou soberba da vida.¹⁴

Nas colecções de problemas, a mais importante foi o *Livro de Xadrez* (conhecido também por *Livro dos Jogos* ou *Livro de Xadrez, Dados e Tabuleiros*) de Afonso X de Castela. A importância do jogo de xadrez desenvolveu-se muito no reinado de Afonso X de Castela, através do Códice de Sevilha 1283, cujo original se encontra no Escorial. O gosto medieval pelas diversões, onde se inclui o jogo de xadrez, é ainda realçado pelo rei, quando refere o facto de o jogo poder ser jogado por mulheres e homens e cuja vitória dependeria da inteligência do jogador. A lenda relatada por Afonso X sobre a história dos sábios, demonstra o papel da inteligência no jogo de xadrez:

Segundo as antigas histórias, houve na Índia Maior um rei que prezava muito os sábios e os tinha sempre consigo, e amiúde requeria deles reflexões sobre os acontecimentos que surgiam das coisas. E havia três desses sábios que tinham ponderadas concepções: um dizia que mais vale a inteligência do que a sorte, pois quem se guia pelo juízo inteligente faz suas coisas ordenadamente e, mesmo que perdesse não teria culpa, pois estaria agindo segundo o modo conveniente.

Outro dizia que mais vale a sorte do que a inteligência, pois ante o fado de perder ou ganhar não há juízo e inteligência que possam conseguir outra coisa. O terceiro dizia que o melhor era o oportunismo: viver tomando de um e de outro. Pois para que o juízo inteligente se realize cabal e acertadamente, são necessários enormes cuidados e, por outro lado, quanto mais se depende da sorte, tanto maior é o perigo, pois a sorte é incerta. Assim, o oportunismo tomaria tanto da inteligência quanto da fortuna, o que lhe fosse de proveito.

E, depois de exporem suas afincadas reflexões, ordenou o rei que cada um trouxesse algo que demonstrasse o que havia exposto. Deu-lhes o prazo que lhe pediram e lá se foram eles examinar diligentemente seus livros, cada um de acordo com sua concepção.

Findo o prazo, compareceram ante o rei trazendo cada qual sua amostra.

O que propugnava pela inteligência trouxe o xadrez com suas peças, mostrando que aquele que maior inteligência tivesse e mais atentamente se aplicasse poderia vencer o adversário. O segundo, que defendia a sorte, trouxe os dados para contradizê-lo e mostrar que é pela sorte que se chega a ganhar

ou a perder. O terceiro dispôs peças ordenadamente em suas casas num jogo em que os movimentos dependiam dos dados, como falaremos mais adiante neste livro. Com o que mostrou que, para quem souber bem jogar, ainda que a sorte dos dados lhe seja contrária, pelo oportunismo poderia com habilidade jogar as tábulas de modo a esquivar-se à derrota que lhe poderia advir da má sorte dos dados.¹⁵

Porém, no imaginário medieval, e tendo em conta o carácter simbólico do jogo de xadrez, «o tabuleiro e as peças representam algo – a guerra, a sociedade ou o drama moral do homem».¹⁶ Por outro lado, o jogo de xadrez teve grande popularidade na aristocracia, sendo a perícia do jogo um símbolo de superioridade, tendo subjacente a inteligência. Este aspecto vai reflectir-se na literatura medieval, sobretudo a um nível metafórico naquilo a que se designou por *fin'amor*, vocábulo ligado ao amor cortês. Neste, sendo a relação incompatível com o amor conjugal, não deixa de ser um amor puro, *fin'amor*, onde se dá a fusão entre o amor profano, humano, e o amor espiritual, ou divino. O *fin'amor*, apontando para a sublimação do desejo carnal e para a mesura exigida ao trovador, através dos vários graus de aproximação, conduzia-o a um processo variável entre o prazer/dor e a vida/morte.

Quanto ao mito de Layla e Majnun já referido, ele foi difundido na Arábia Central entre os séculos VI-VII, tendo desencadeado a temática do «morrer de amor», tema retomado nas cantigas de amor e no célebre romance do século XII que tem como protagonistas Tristão e Isolda. Existe, simbolicamente, uma estreita relação com o jogo de xadrez. A vida dos protagonistas do mito de Layla e Majnun desenrola-se como uma partida de um jogo, jogo amoroso repleto de emoções. Saliente-se, no entanto, que Layla é um ser humano, uma mulher, a imagem de Deus, a mediadora entre o amor

humano e o amor divino. O mito apresenta a mulher com um estatuto superior e mediador entre «o baixo» (o profano e terrestre) e «o alto» (o sagrado e o celeste). Mas nesse mito, tal como nas cantigas de amor da lírica trovadoresca, perante a mulher amada, o homem deve manifestar mesura, ser submisso e respeitar a sua Dama. Contudo, é importante saber que no jogo de xadrez, a figura da dama na cultura islâmica era representada pelo *firzan* ou *firz*, equivalente ao vizir. Nesse sentido, a estreita relação entre o jogo de xadrez, o amor cortês e o *fin'amor* advém também da importância da Virgem na Idade Média e da introdução da Dama no jogo de xadrez. Consequência disso foram igualmente os milagres e a exaltação da Virgem através dos milagres latinos e romanos que circularam na época do reinado de Afonso X e que, por outro lado, sofreram a influência francesa dos milagres recolhidos por Gautier de Coinci (1227-1236) e do *Speculum historiale* de Vincent de Beauvais. No que se refere à recolha de Coinci, Marina Warner refere o seguinte:

L'un des plus anciens et des plus charmants trouvères de Notre-Dame fut Gautier de Coinci (+ 1236), prieur bénédictin de Saint-Médard à Soissons, qui recueillait les miracles intervenus par son intercession et composait des chants à la Vierge dans un style léger, imagé et rempli d'allitérations, qui emprunte autant à la musique populaire qu'à l'amour courtois. Ses *Chansons à la Vierge* ont enchanté sa génération, influencé le trouvère Rutebeuf idole du tout Paris, et plus tard le roi Alphonse X, le *Sage*, (+ 1284), qui tourna les miracles de Gautier en chansons espagnoles.¹⁷

A importância dos milagres recolhidos por Coinci reflectiu-se na introdução da Dama no jogo de xadrez no século XIII e na sua relação com o amor cortês, quando num dos milagres referentes a um a partida de xadrez, a Virgem/Dama substitui uma peça e intercede a favor do homem para derrotar o Diabo.

Por outro lado, tal como já referimos anteriormente, a aprendizagem do jogo fazia parte da instrução dos jovens, o que se verifica, por exemplo, em Girart de Roussillon, onde o cavaleiro, para além de todas as outras características inerentes à sua categoria, tinha de saber também jogar, como é referido no seguinte verso: «D’eschas sap e de taulas, de jue, de daz».¹⁸ Nas canções de gesta, o jogo surge associado à revolta e tem um carácter anedótico, capaz de desencadear o furor guerreiro, como se pode observar em *Raoul de Cambrai*, canção de gesta que faz parte do ciclo dos «barões revoltados» e onde se narra o conflito entre o filho de Carlos Magno, Luís o Piedoso, e Raoul de Cambrai, motivado pela disputa das terras:

As eschés goue R[ous] de Cambresis
si con li om qi bien en est apris.
Et a son roc par force en roie mis
Et d’un poon a un chevalier pris –
Por poi q’il n’a et maté et conquis
Son compaignon qi ert au giu asis.
Il saut en piès – molt par ot cler le vis –
Por la cholor osta son mantel gris,
Le vin demande; .x. s’en sont entremis
Des damoisiax qi molt sont de grant pris.¹⁹

Nos romances medievais do ciclo da Távola Redonda, como por exemplo em *Perceval le gallois ou le conte du Graal* de Chrétien de Troyes, o jogo de xadrez adquire uma função simbólica dentro do contexto amoroso, ele torna-se igualmente um motivo frequente no romance medieval. O jogo chega mesmo a ser considerado o passatempo dos apaixonados e a sua presença é uma constante no ciclo da *Vulgata* e da literatura arturiana. Por exemplo, no romance de Lancelot em prosa, Lancelot é um jogador extraordinário. Nessa obra, relata-se que o herói, um dia, envia um jogo de xadrez a Guenièvre,

mas quer o rei, quer Guenièvre (também uma excelente jogadora), não conseguem vencer Lancelot.²⁰ Além disso, Lancelot du Lac joga xadrez com Guenièvre e, curiosamente, os continuadores do *Roman de Tristan* em prosa de Gottfried de Strasbourg introduzem uma partida de xadrez entre Isolda e o rei Marco:

Kahedin, qui garde toujours le lit, adresse à Iseut une lettre dans laquelle il lui déclare son amour. Pour ne pas désespérer l'ami de Tristan, elle lui répond avec douceur. Par malheur, Tristan trouve la lettre d'Iseut, et seul, ce dernier l'attaque : Kahedin saute par la fenêtre et tombe devant le roi Marc, qui est en train de jouer aux échecs avec Iseut. Tristan aperçoit à temps le roi et reste caché.²¹

Em conclusão, por vezes, nos romances, e também na lírica trovadoresca, o carácter simbólico do jogo de xadrez surge associado à figura feminina, como forma de enaltecer a dama; outras vezes, o jogo funciona como uma metáfora da sociedade medieval, razão pela qual é frequente a referência ao jogo de xadrez nos textos literários e didácticos. Para isso, contribuiu a chegada do jogo de xadrez à Europa, nomeadamente à Península Ibérica e também à circulação de textos árabes no século X sobre as técnicas e os problemas do jogo de xadrez, desencadeando a sua grande popularidade nos séculos XII e XIII. Exemplo dessa popularidade, na sequência dos grandes jogadores muçulmanos (califas, reis, escravas e esposas), é a referência a grandes jogadores da literatura medieval, como por exemplo Tristão, Lancelot e Carlos Magno. Para além da sua significação ligada ao carácter guerreiro, o jogo de xadrez aparece também, metaforicamente, associado ao amor cortês e a todo um erotismo subjacente na técnica do jogo, cujo combate simboliza o amor como um combate. Segundo Merritt Blakeslee:

En évoquant la guerre et son double rituel, le tournoi, l'image de la partie d'échecs traduit deux idées fondamentales : celle de l'amour comme combat entre deux adversaires de haute valeur et celle de l'amour comme rite astreint à des règles complexes et rigides. Les échecs, qui anoblissent ceux qui s'y adonnent selon les règles prescrites, sont à la fois représentations, divertissement, et contestation où les tensions du désir sexuel s'incarnent sous forme d'un rite dans les tensions du jeu.²²

Por outro lado, e numa época já posterior, o jogo de xadrez também fez correr a tinta de muitos pintores orientalistas, onde a temática do jogo não foi alheia. Como exemplo, destaque para o pintor Mouloud Boukereich (1917-1979) que, na Argélia, pintou «O jogador de xadrez». Assim, constata-se que ao longo dos tempos, o jogo de xadrez foi adquirindo um valor simbólico, considerado uma metáfora da vida com avanços e recuos e, nesse sentido, recuamos novamente à Idade Média e terminamos com uma alusão metafórica ao jogo de xadrez numa quadra (89) de Omar Khayyam, grande poeta persa do século XI:

Somos os peões deste jogo do xadrez
que Deus trama. Ele nos move, lança-nos
uns contra os outros, nos desloca, e depois
nos recolhe, um a um, à Caixa do Nada.²³

Notas:

- 1 Yalom, Marilyn, *Birth of the Chess Queen*, New York, Perennial An Imprint of HarperCollinsPublishers, 2005: 10.
- 2 *Idem*: 11.
- 3 *El Ajedrez y su difusión por Europa*. Disponível em: <http://www.feda.org/pdf/EL%20AJEDREZ%20Y%20SU%20DIFUSION%20POR%20EUROPA>. Pdf: 5. [consultado em 23 de Julho de 2013].
- 4 Burckhardt, Titus, *La Civilización hispano-árabe*, versión de Rosa Kuhne Brabant, 5ª ed., col. «Alianza Universidad», Madrid, Alianza Editorial, 1989: 142-143.
- 5 Apud Montesquiou-Fezensac, Blaise de; Gabirot-Chapin, Danielle, *Le trésor de Saint-Denis. Inventaire de 1634*. 3 t., Paris, Picard, 1973-1977, t. 2, *Documents divers*, 1977: 214.
- 6 Cordez, Philippe, «O jogo de xadrez: imagem, poder e igreja (fim do século X- início do século XII)», trad. Maria Cristina Correia Leandro Pereira, *Revista de História*, São Paulo, nº 165: 93-119, jul./dez. 2011: 109, in <http://www.redalyc.org/pdf/2850/285022065006.pdf> [consultado em 23 de Julho de 2013].
- 7 Cf. Lauand, L. Jean, «Shatranj - o Xadrez Árabe e a sua Transmissão ao Ocidente Medieval». Disponível em: <http://www.hottopos.com.br/rih3/xadrez.htm> [consultado em 23 de Julho de 2013].
- 8 Burckhardt, Titus, *op. cit.*: 141.
- 9 *Versus de scachis (ms. 365); De alea ratione (ms. 319)*, ARLIMA – Archives de littérature du Moyen Âge. Disponível em: http://www.arlima.net/uz/versus_de_scachis.html [consultado em 27 de Julho de 2013].
- 10 Pastoureau, Michel, «L'Arrivée du jeu d'échecs en occident», *Une histoire symbolique du Moyen Âge*, Paris, Seuil, col. «La Librairie du XXIe siècle», 2004: 272.
- 11 Segre, C. (éd.), *La Chanson de Roland*, Milan, R. Ricciardi, 1971: 110-111.
- 12 Lauand, Luiz Jean, *O xadrez na Idade Média*, prefácio de Herman Claudius, São Paulo, Editora Perspectiva, 1998: 11.
- 13 *Idem*: 17.
- 14 *Idem*: 17-18.
- 15 *Idem*: 25.
- 16 *Idem*: 9.
- 17 Warner, Marina, *Seule entre toutes les femmes - Mythe et culte de la Vierge Marie*, Paris, Rivages, col. «Histoire», 1989: 146.
- 18 Hacket, W. Mary (éd.), *Girart de Roussillon, chanson de geste*, Paris, 1953 («S.A.T.F.»), I, v. 4980/89: 223-224.

19 Cf. *Raoul de Cambrai, Chanson de geste du XIIe siècle*, trad. William Kibler, Paris, Librairie Générale Française, col. «Lettres Gothiques», 1996, XXXII, v. 482, LXXV, v. 1406-16, v. 5443. Traduction: «Raoul de Cambrai était expert aux échecs: agressivement il dégagea sa tour et avec un pion s'empara d'un chevalier – il était sur le point de mettre en échec et met son adversaire au jeu. Il bondit sur ses pieds, le visage rayonnant. À cause de la chaleur, il enleva son manteau de fourrure grise et demanda qu'on serve le vin. Dix jeunes hommes de haut rang s'en occupèrent.»

20 Cf. Volumes IV, V et VI de l'édition d'Alexandre Micha, in Lancelot, Micha, Alexandre (éd.), Paris/Genève, Droz, 1978-1983.

21 Lõseth, Eilert (Analyse critique du Roman de Tristan en prose française) *Le Roman en prose de Tristan. Le Roman de Palamède et la compilation de Rusticien de Pise*, Collectif, Genève, Slatkine, 1974: 64 (76).

22 Blakeslee, Merrit R., «Lo dous jocx sotils: la partie d'échecs amoureuse dans la poésie des troubadours», *Cahiers de Civilisation médiévale*, vol. 28, n° 28-110-111, avril-septembre 1985: 216.

23 Khayyam, Omar, *Rubaiyat*, Versão em português de Alfredo Braga. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/rubayat.html> [consultado em 27 de Julho de 2013].

A RIQUEZA SEMÂNTICA DA PALAVRA JOGO

Jogos e manifestações teatrais medievais anteriores ao «Monólogo do Vaqueiro»¹

Maria José Palla | IEM, NOVA FCSH

Tel mot qui est parfaitement clair quand vous l'entendez ou employez dans le langage courant, et qui ne donne lieu a aucune difficulté quand il est engagé dans le train rapide d'une phrase ordinaire, devient magiquement embarrassant, introduit une résistance étrange, déjoue tous les effets de la définition aussitôt que vous le retirez de la circulation pour l'examiner à part.²

Preâmbulo

Estudar o teatro português medieval pode parecer derrisório por habitualmente estar ausente da literatura. De facto, não encontramos teatro escrito antes de Gil Vicente, todavia parece-nos impossível que cerimónias dramáticas religiosas ou profanas, entradas reais, de entre outras manifestações estejam ausentes em Portugal, quando havia, noutros países, muitas ocasiões para jogos de corte, de igreja ou de rua, tão característicos do fim da Idade Média. No entanto, estes espectáculos ainda não estão recenseados nem estudados. Só se aplica a palavra «teatro» a partir de Gil Vicente e Henrique da Mota. Pensamos, como a historiadora Ana Maria Alves, que as entradas régias e as cerimónias da corte eram uma forma de teatro profano.³ Actualmente em português «jogo» quer dizer divertimento, mas do século XIII ao século XV é sinónimo de espectáculo. Precisemos que a palavra «jogo» no sentido de uma representação dramática, o equivalente de «Jeu» em francês medieval, em Portugal é o embrião do futuro teatro português, e em França é já o teatro propriamente dito.

Jogos e liturgia

A palavra jogo tem uma riqueza semântica muito forte. Na amplitude de campos semânticos estudados neste volume, o que nos interessa são as proibições de representações nas igrejas e o que seria, ou será, o teatro pré-viceentino. As peças do fim da Idade Média em França chamam-se «Jeu», como *Le Jeu d'Adam* (peça musical), *Le Jeu de l'Aveugle*, *Le Jeu de Nicolas*, *Le Jeu du Tavernier*, de entre outros. Em Portugal, as primeiras obras dramáticas com texto são chamadas «diálogos» (Henrique da Mota no *Cancioneiro Geral* de 1516), mesmo que tenham várias personagens, como em França. A obra de Gil Vicente tem múltiplos géneros. Infelizmente esses jogos não foram escritos ou então os textos não chegaram até nós e temos conhecimento deles unicamente através das crónicas ou de documentos oficiais. São divertimentos sem texto. Até agora não se tem dado muita importância a estas formas de representar, que tinham guarda-roupa, actores e encenação. Os excessos faziam-se sobretudo no pequeno Carnaval, do dia 25 de Dezembro a 6 de Janeiro, como veremos. Como diz Mário Martins: «Na quadra de Natal, pelas festas do protómartir Estêvão, a 26 de Dezembro, e nos dias seguintes, quer dizer, nas festas dos apóstolos São João e dos Santos Inocentes, esbracejava um verdadeiro carnaval litúrgico, talvez adaptação cristã da velha *liberta decembrica* dos romanos». ⁴ Conforme o cerimonial de uma diocese publicado por volta de 1365, o bispo menino, pela festa de Santo Estêvão, dava aos fiéis umas indulgências galhofeiras, como por exemplo: «Que Deus vos dê uma boa dor de fígado e uma canastra de perdões». ⁵ Vejamos algumas representações no seio da Igreja:

1) Em 1402, D. João Esteves de Azambuja, bispo de Lisboa, decretou «que não se cantasse, nem dançasse e que não se façam

bailes nos mosteiros e nas Igrejas, mesmo na festa de São Vicente».⁶

2) Em 1436, o rei D. Duarte indigna-se dos excessos cometidos nas igrejas, os fiéis transformando as orações que deveriam ter dirigido a Deus em blasfémias, canções, jogos e autos. Este rei decide que as peregrinações devem desenrolar-se sem «jogos, cantos, sem instrumentos de música, sem uma outra finalidade que não seja uma oferta a Deus».⁷

3) Em 1467, D. Jorge da Costa «queixa-se do número de «vaidades que não convêm a lugares sagrados, que não se dance nem se façam coisas desonestas».⁸

4) Em 1477, um sínodo da cidade do Porto proíbe nas igrejas, canções, jogos e representações alegóricas.

5) A vigésima constituição de Braga prescreve: «proibimos estritamente sob pena de excomunhão que os homens e as mulheres, eclesiásticos e seculares que para completar as suas devoções tenham a audácia de fazer, consentir ou permitir que se façam jogos, momos, cantos ou danças. Nem que os homens se vistam de mulher nem as mulheres de homem».

O que seria o «jogo?» Segundo Mário Martins, o declamador das vidas de santos tendia para o dramatismo, desdobrava-se em várias personagens, sobretudo nos diálogos. Transformava-se em actor. Isto acontecia com certas canções de dança com solista e coro, em semi diálogo.⁹ Por vezes os sacristães emprestavam os ornamentos sagrados aos músicos, para os jogos ou para outras representações. Devemos lembrar o carácter profano destes jogos e representações dentro do templo. A Igreja é um dos principais locais da origem do diálogo dramático. As peças mais importantes em Portugal e no estrangeiro são as que representam o nascimento de Jesus

com a procissão dos profetas até ao dia da Epifânia. Conhecemos os termos seguintes em relação à missa: *Processio, Ordo, Officio, Representatio, Ludus, Miraculum, Actio*. Este último termo está na origem da palavra «acto». Solange Corbin descobriu em Coimbra um documento de um teatro litúrgico do século XIV, com alguns versos em latim, desta época.

As representações reais

Na corte, tanto no palácio como fora dele, havia ocasiões para festas, com música, danças e pequenas representações. Já no reinado de D. Afonso Henriques vemos menestréis e trovadores participar no casamento da filha: «E aquele dia comeo o Conde com el-rey em sala, ele e todolos que com ele vinham, e a rainha, e as Infantes com suas donas e donzelas. E desde que acabaram de comer, vieram jograes e tangedores e dançaram».¹⁰ Fernão Lopes é o primeiro a descrever uma entrada real durante o reinado de Pedro I (ca. 1357-1367). A corte e o povo chegavam a dançar e iam buscar o rei, que continuava a dançar, misturando-se com a multidão.¹¹ Os Mouros e Judeus participavam activamente nestas manifestações, nomeadamente nas entradas régias. Muitas vezes os reis durante as entradas obrigavam os últimos a trazer a «almexia» durante os primeiros dias de festa, e os Mouros a vestir o «alquicé».

Certas manifestações constituem o primitivo teatro português, onde já podemos ver manifestações específicas cortesãs com formas dramáticas precisas, nas entradas na cidade, nos serões na corte, etc., com momos, arremedilhos e entremeses. O termo «momos» designa jogos, personagens, roupa ou máscaras e corresponde aos «momes» franceses e às «momarie» de Veneza. Neil T. Miller lembra que devem ter uma origem italiana. Os «Mums»

ingleses são os mais recentes.¹² Não conhecemos o nome nem dos autores, nem dos encenadores destes jogos e representações, à parte o nome de Gomez Manrique, castelhano, autor da primeira peça profana ibérica de que se conhece o texto e que sabemos ter dado lugar a uma representação. Trata-se de uma Natividade e de uma Paixão de Cristo (1467) pela ocasião do príncipe Afonso, irmão de Henrique IV.¹³ A futura rainha de Espanha, Isabel, *a Católica*, teve parte activa nesse jogo. Segundo Mário Martins, parece que já havia actores¹⁴ Conhecemos igualmente os momos que se desenrolaram pela ocasião do casamento de D. Leonor, com o imperador alemão Frederico III, em 1451,¹⁵ que veremos adiante. Nestas representações o rei podia chegar vestido de homem selvagem. Segundo Rui de Pina¹⁶ na *Crónica de D. João II*:

[...] e depois em todolos dias que a Emperatriz esteve na cidade ante sua partida, ouve sempre mui suntuosos banquetes, em que d'el Rei e da Rainha foi muitas vezes convidada, e assi os embaixadores e Infantes, como em ricos momos que o Infante D. Fernando per si fez.

E na *Crónica da Tomada de Ceuta*¹⁷ (c. 1414), Gomes Eanes Zurara informa-nos:

[...] mas fez ainda o conde Dom Hamrique por acrescentar seus desemfadamentos, cá ordenou que fizessem umas nobres festas em Viseu [...] mandou o Ifante a Lixboa e ao Porto por panos de sirgo de lã e broladores e alfaiates pera fazerem seus livreses e momos segundo pera sua festa.

Temos ainda outras formas de espectáculo, como o arremedilho. O *Elucidário* de Joaquim de Sousa Viterbo¹⁸ define-o assim: «entremês, farsa, comédia ou representação jocosa». O primeiro documento português com a palavra «arremedilho» data de 1193 e cita este

mesmo *Elucidário*: «Nos mimi supra nominati debemos Dominus Nostro Regi pro reboratione unum arremidilium». ¹⁹ Os momos seriam mais aristocráticos que os arremedilhos, que são fruto de uma participação individual de trovadores ou jograis. A palavra «entremês» parece ter como origem a comida, «met» em francês é o prato, o «entremêt» era o que acontecia entre dois pratos. ²⁰ Sabemos que o termo «entremet» no sentido de jogo e banquete aparece na península em 1373. ²¹ Este termo existe desde de 1175 na Provença, e depois passa para a Catalunha. Todavia é de 1381 que se conhece o primeiro texto ibérico dizendo respeito a uma representação de um entremês, num texto catalão, pela ocasião do coroamento de D. Sibila por seu marido Pedro IV de Aragão, em Barcelona. ²² Mas será em 1399 que a palavra entremês tomará um sentido mais dramático, quando do sumptuoso banquete do momento da coroação de Martín I, em Zaragoza. ²³ Cada prato era anunciado por uma representação, os homens de armas matam um dragão, músicos trazem uma leoa ferida, actores fechados num forte. Garcia de Resende conta que no decurso do casamento do infante D. Afonso, filho de D. João II (1490), se representaram entremeses. O infante chegava no interior de um barco, sobre uma tela pintada para figurar a água, no papel de Cavaleiro do Cisne. Vejamos como já foi utilizado um décor e uma encenação:

E logo na terça feira seguinte ouve na sala da madeira muitos excelentes e singulares momos reaes, tantos, e tão ricos, e galantes, com tanta novidade e diferenças de antremeses, que creio nunca outros taes foram vistos. Antre os quais el Rei entrou primeiro pera desafiar a festa que avia de manter com invenção, em nome do Cavaleiro do Cisne, e veio com tanta riqueza, e galantaria, quanta no mundo podia ser. Entrou pela porta da sala com nove bateis grandes, em cada um seu mantedor, e os bateis metidos em ondas do mar feitas de pano de linho pintadas de maneira que parecia água. ²⁴

Num outro momento, na entrada de Isabel na cidade de Évora, pela ocasião do seu casamento, houve entremeses e representações que punham em cena «fadas, o paraíso e outras coisas»:

E depois das justas ouve touros e canas e mais momos e banquetes, e muitos entremeses de grandes envenções, e com muita custa.²⁵

Na obra vicentina encontramos uma única vez a palavra entremês no momento em que o camponês Vasco Afonso é encarregue de recitar o argumento do *Auto Pastoril Português*. Neste texto, Gil Vicente emprega auto e entremês para designar a mesma coisa. Maria Luísa Tobar escreveu que Gil Vicente fez entremeses, em particular na peça *Floresta de Enganos*.²⁶ O poeta Duarte da Gama, no *Cancioneiro Geral* de Garcia de Resende, fol. 135d, faz o elogio deste género de manifestações em Portugal:

Non há i entremeses
no mundo universal
do que há em Portugal
nos portugueses.

Os entremeses podiam arremedar acontecimentos religiosos, e assim foram proibidos pela Igreja.²⁷ Foi durante o pequeno Carnaval, de que já falei, que se cometeram mais infidelidades à religião. O ciclo do Carnaval é o mais importante de todos os ciclos, e vários historiadores o têm afirmado recentemente. Como diz Jean-Claude Aubailly, «faute de documents sur la réception par le public lui-même, le meilleur argument en faveur du caractère populaire de ce théâtre serait sans aucun doute la coïncidence de ses représentations avec les grands cycles des festivités populaires

calendaires et son adéquation à son esprit».²⁸ Muito recentemente, Bruno Laurioux²⁹ e Jacques Le Goff consideraram igualmente o tempo de Carnaval um momento crucial na Idade Média. Segundo este último historiador, «la vie quotidienne des hommes du Moyen Âge oscille entre Carême et Carnaval, un combat immortalisé par Pieter Bruegel, dans le tableau de 1559 *Le Combat de Carnaval et Carême*».³⁰ Os diálogos de Henrique da Mota foram representados durante o Carnaval como o teatro francês da Basoche.

Podemos lembrar um «ludi», palavra que não significa apenas jogo mas representação teatral,³¹ que poderíamos fixar como a primeira peça de teatro portuguesa enquanto não surgir outra. Mário Martins descreve a cerimónia que o embaixador alemão Nicolau Lanckman descreveu no seu diário de viagem durante o casamento da D. Leonor, com o imperador alemão Frederico III, antes de a princesa partir. Nela foi representada uma pequena comédia com personagens no papel de eleitores do Sacro Império Romano, e existiu mesmo um actor para representar o Papa. A um dado momento surge um menino de cima fazendo de anjo, para um local chamado Paraíso, deitando flores sobre a cabeça de D. Leonor, tornada Senhora Imperatriz. Este longo episódio também é conhecido pela tradução de Aires do Nascimento.³² Mário Martins, com sabedoria e humor, diz-nos:

O leitor pegue nas obras de Gil Vicente e leia o *Auto Pastoril Castelhana*. Verá que este monólogo, considerado ainda por alguns como o começo do nosso teatro, é uma representação dramática bem mais pobre que os entremeses descritos por Lanckman e citados por Rui de Pina. E foi isto em 1451, quer dizer, mais de 50 anos antes do *Monólogo do Vaqueiro*.³³

Continuamos à procura de sínodos e leis com brincadeiras e jogos

praticadas nas igrejas. A extinção das ordens religiosas e o desaparecimento das suas bibliotecas teriam levado ao desaparecimento de documentos antigos. Parta Mário Martins, «esse teatro religioso existiu, frequentemente, em estreita simbiose com as representações profanas, e mesmo burlescas. Os membros dos sínodos portugueses, bispos, abades, curas de almas e monges atestam a sua existência». Sabemos que em Espanha havia representações de Natal de pastores e reis magos. No século XIII cantavam-se em Portugal vidas de santos e faziam-se jogos nas romarias.

Conclusão

Tentámos analisar quais seriam as cerimónias dramáticas anteriores a Gil Vicente. Este trabalho tem de continuar a ser efeito pois haverá muito ainda por encontrar. Será nos documentos reais que teríamos mais elementos? As cerimónias são inúmeras, quer religiosas quer profanas. A palavra jogo empregue na Igreja é mais recorrente em certas ocasiões do ano como no pequeno Carnaval, abrangendo os Santos Inocentes, Santo Estêvão. Esses momentos eram festivos e neles se podia brincar, jogar, representar.

A corte era o ponto de convergência de todas as formas de arte. O rei tinha uma posição muito activa. As festas reais chamam o teatro como forma de cultura profana, e com e fortalecem a autoridade. Assistimos a uma encenação do poder real irá que evoluir para um poder mais autoritário. Porém, podemos pensar em jogo no teatro, e teremos uma *mise en abyme* como Gil Vicente introduziu em várias peças, o seu teatro seria um teatro musical, como o de Adam de la Halle. Podemos lembrar o padre da *Barca do Inferno* que entra a dançar uma «baixa», dança conhecida na época segundo os tratados de coreografia. Nesta mesma peça, há um jogo de cartas

entre o Diabo e o Tافل. O jogo de xadrez também é evocado. Os pastores jogam, os meninos também. Nas *Cortes de Júpiter* temos o jogo das sortes e no *Auto das Fadas* um sermão burlesco pregado por um frade que o diabo trouxe do Inferno. As catedrais góticas estão ornamentadas por inúmeros jogos, como por exemplo o jogo de dados. As regras de jogos de cartas estiveram muito limitadas até tarde. Temos uma discussão sobre o jogo de dados no *Jeu de Saint Nicolas*. Os jogos eram ligados ao poder e regulamentados por ele.

António José Saraiva intitulou a sua tese de doutoramento «Gil Vicente e o fim do teatro medieval», mas o que seria o teatro medieval para este historiador? Henrique da Mota e Gil Vicente são os primeiros dramaturgos a ter um teatro escrito. São o fim de quê? Como seriam as representações anteriores?

Interessei-me neste trabalho pelas formas primitivas do teatro português, todavia é difícil estabelecer os limites e as fronteiras entre o para-dramático e o teatro. Será a escrita? Isto constitui um problema que tem de ser debatido. Tem de se estudar o que é teatro, e teatralidade de um texto; o que é narração, e acção. O teatro da Idade Média francês tem sido muito estudado e recentemente vários historiadores analisaram a definição do objecto «teatro medieval». Especialistas desta disciplina debruçaram-se sobre os trabalhos feitos até agora que guiaram o teatro francês como as encenações de Gustave Cohen.³⁴ Contudo um outro problema se apresenta: qual é a fronteira entre teatro medieval e o teatro do Renascimento? Este problema não é específico de Portugal mas de toda a Europa. Ainda não foram delimitadas as fronteiras, se fronteiras realmente existem...

Notas:

- 1 Ver a minha comunicação in *Jeux, sports et divertissements au Moyen Age et à l'Age Classique, Actes du 116º Congrès National des Sociétés Savantes*, Chambéry, 1991: 281-289.
- 2 Paul Valéry, *Œuvres*, 1957: 1317.
- 3 Alves, Ana Maria, *As entradas régias portuguesas*, Lisboa, Livros Horizonte, s. /d.: 22.
- 4 Martins, Mário, *O riso e a paródia na literatura de quatrocentos*, Lisboa, Biblioteca Breve, 1978: 100.
- 5 *Idem, Ibidem*: 101.
- 6 *Revista Archeológica e Histórica*, t. 1 1887: 32.
- 7 Texto citado por Mário Martins in «Teatro sagrado na nossa Idade Média», *Brotéria*, vol. 1, fasc. 2 1950: 142-143.
- 8 *Idem*: 139.
- 9 *Idem*: 144-145.
- 10 Lopes, Fernão, *Crónica dos sete primeiros Reis de Portugal*, ed. de Carlos da Silva Tarouca, vol. I, Lisboa, Academia Portuguesa de História, 1952: 89.
- 11 Lopes, Fernão, *Crónica de D. Pedro I*, Lisboa, Biblioteca de Clássicos Portugueses, 1906, cap. XIV.
- 12 Miller, Neil T., *Obra de Henrique da Mota*, Lisboa, Livraria Sá da Costa, 1982: 46.
- 13 Shergold, N. D., *A History of Spanish theatre from medieval times until the seventeenth century*, Oxford, 1967: 127.
- 14 Marins Mário, «Representações teatrais em Lisboa no ano de 1451», *Brotéria*, vol. LXXI, 1960: 429-430.
- 15 No seu diário de viagem, o embaixador de Frédéric III chama *ludi* (jogos) a estas representações.
- 16 Pina, Rui de, *Crónica de D. João II*, citado por Neil T. Miller, *op.cit.*: 48.
- 17 *Edição da Biblioteca Nacional da Ajuda*, s./d. capítulo XXIII: 72-74.
- 18 Vol. I, Lisboa, 1865: 94.
- 19 *Chancelaria de El-Rey D. Sancho I*, Torre do Tombo, *apud* Viterbo, J. S. Rosa, *Elucidario das palavras, termos, e frases antiquadas da Lingua Portuguesa*, t. 1, Lisboa: A. J. Fernandes Lopes, 1865, s. v. arremedilho.
- 20 Shergold, *op. cit.*, 1967: 20.
- 21 Pela ocasião da entrada em Valência da filha de D. Pedro IV; Cf. Shergold, *op. cit.*, 1967: 115.

- 22 Jack, William S., *The Early Entremés in Spain*, Filadélfia, 1923: 6.
- 23 Shergold, *op. cit.* 1967:115-116.
- 24 Resende, Garcia de, *Crónica de D. João II e Miscelânea*, edição de Gabriel Pereira, Biblioteca de Clássicos Portugueses, Lisboa, 1902: 175.
- 25 Pina, Rui de, *Crónica de D. Afonso V*, ed. M. Lopes de Almeida, Porto, Lello e Irmão, 1977: 761.
- 26 *Nuovi Annali della Facoltà di Magistero dell'Università di Messina*, Roma, Editrice Herder, 1983.
- 27 Jack, William S., *op. cit.*: 15.
- 28 Aubailly, Jean-Claude, «Théâtre médiéval et fêtes calendaires ou l'histoire d'une subversion», in *Between Folk and Liturgy*, ed. de Alan J. Fletcher e Wim Hüsken, Amsterdão-Atlanta, 1997: 31.
- 29 Lauriou, Bruno, *Manger au Moyen Age*, Paris, Hachette Littératures, 2002: 113-115.
- 30 Le Goff, Jacques e Truong, Nicolas, *Une histoire du corps au Moyen Age*, Paris, Editions Liana Levi, 2003: 35.
- 31 Comunicado por carta por Jelle Koopmans: «Jean Bodel, vers 1200, intitule sa pièce *Le Jeu de Saint Nicolas* (BNF fr. 25566, f^o 68). Il faut y ajouter que, dès le début du XIIIe siècle, le terme «jeu» ou plus précisément «jeu-parti» était utilisé pour désigner un poème dialogué où deux poètes (ou personnages? Acteurs jouant ces poètes?) soutiennent des opinions contraires. Il s'y ajoute un problème terminologique, car parfois le «jeu» traduit le latin «jocus», parfois il traduit le latin «ludus» - mais à revoir la documentation latine de plus près, qu'y cherchons-nous exactement?»
- 32 *Leonor de Portugal, imperatriz da Alemanha, diário de viagem do Embaixador Nicolau Lanckman de Valckenstein*, edição do texto latino e tradução de Aires Nascimento, Lisboa, Edições Cosmos, 1992: 35 e segs.
- 33 Martins, Mário, *Estudos de cultura medieval*, Lisboa, Editorial Verbo, 1969: 44.
- 34 *Les Pères du théâtre médiéval, examen critique de la constitution d'un savoir académique*, sous la direction de Marie Bouhaik-Gironès, Véronique Dominguez e Jelle Koopmans, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2010.

O JOGO, O IMAGINÁRIO E OS CHOQUES INTERCULTURAIIS: DA IMPRENSA AOS JOGOS DE TABULEIRO DE ESTRATÉGIA

Teresa Pereira | NOVA FCSH

Introdução

Partindo de uma abordagem comparatista entre as culturas inglesa e portuguesa, este artigo pretende explorar, antes de mais, as relações existentes entre ambos os países desde o *Ultimatum* (1890) à Implantação da República (1910). De modo a tentar trazer algo de novo sobre uma matéria em certa medida já estudada, do ponto vista estritamente historiográfico, recorrer-se-á à análise da imprensa periódica portuguesa. Por razões de limitação de espaço, a investigação circunscreveu-se a dois dos periódicos mais importantes na época em apreço: *O Ocidente* e *Ilustração Portuguesa*. Assim, numa primeira parte, pretende-se, através do estudo da imprensa, (re)construir uma imagem das relações conflituosas entre um «Eu» português, periférico e subserviente, e um «Outro» britânico, política, social e economicamente central, e prepotente.

O forte impacto do *Ultimatum* na população portuguesa e o sentimento por ela partilhado de uma avassaladora humilhação precipitaram o início de severas convulsões políticas que, em última análise, viriam a culminar com a declaração da República em 1910. A alegada submissão do Governo português face ao despotismo britânico motivou árduas críticas por parte da imprensa e da população em geral.

Consequentemente, e como explica Teresa Pinto Coelho na sua obra *Apocalipse e regeneração, O Ultimato e a mitologia da pátria na literatura finissecular*,¹ o discurso utilizado pelos periódicos e diários de maior circulação entre 1890 e 1910 caracteriza-se, em larga medida, pela dicotomia apocalipse/regeneração, que tinha em vista a ressurreição da decadente nação portuguesa.

A segunda metade desta exposição analisará, com maior profundidade, o jogo de tabuleiro o *Quinto Império*,² baseado na expansão e reconstrução do império português num mapa-mundo. Nesta segunda fase, procurar-se-á observar o modo como o império pode ser construído e desconstruído pelo próprio jogador, o qual adquire, assim, o estatuto de (re)criador. Partindo dos fundamentos teóricos trabalhados na parte inicial, nomeadamente os Estudos de Imagem, e dos pressupostos científicos tratados pela Ludologia,³ visa-se demonstrar a capacidade de um jogo, que vive somente no âmbito do *magic circle*,⁴ de alterar a realidade, tal como é historicamente conhecida, mediante um sistema de regras que lhe confere verosimilhança. Pretende-se, acima de tudo, comprovar não só que os mundos criados pelos jogos são verosímeis, mas também, e sobretudo, que a sua génese tem um cariz marcadamente pós-colonial. Esta perspectiva, oriunda justamente dos Estudos Pós-Coloniais, decorre da possibilidade oferecida ao jogador de manipular a realidade, transportando-o para a dimensão do simulacro e transmutando-o num supremo e transcendente criador.

Assim, «the popular notion that games [...] are trivial in nature and of no particular significance as a subject of research [...] [gives] away [...] to an adequate appreciation of their importance as an integral part of human culture».⁵ A Ludologia, aliada aos *Cultural Studies*, oferece ao investigador as ferramentas necessárias para a

desconstrução das imagens veiculadas pelo jogo em apreço.

De facto, do mesmo modo que é possível observar, na imprensa periódica em estudo, a criação de imagens referentes a um «Outro» britânico, com maior ou menor correspondência à realidade, é também possível identificar o mesmo tipo de dialéctica no jogo de tabuleiro em análise.

O estudo historiográfico da última década de oitocentos e da primeira do século XX, fundamentado na análise de dois dos periódicos de maior circulação na época em questão, tem em vista servir como um exemplo paradigmático para o presente estudo de caso. Como tal, é de salientar que tanto a imprensa periódica como o *Quinto Império*, por serem artefactos culturais, circunscritos no espaço e no tempo, empregam um discurso fundamentalmente ideológico, cujas bases remontam ao sebastianismo e ao mito do quinto império, pelo que devem ser desconstruídos, em larga medida, mediante uma perspectiva imagológica.

1. *The Clash of Empires*

A segunda metade do século XIX encontra-se indelevelmente marcada pelo *Scramble for Africa*. Nos trinta anos compreendidos entre 1850 e 1880 realizaram-se as grandes viagens de exploração, do período moderno, no continente africano e, neste espaço de tempo, a Inglaterra construiu um poderosíssimo império colonial, em parte, à custa dos escombros dos impérios português, francês e holandês.⁶ Porém, com a chegada da década de setenta do século XIX, a Itália e o império alemão manifestaram também o seu interesse pelo continente africano. O entusiasmo de Bismarck com a expansão ultramarina assegurou o domínio de uma potência que se começava a afirmar como hegemónica, reflectindo, ao mesmo

tempo, uma força económica cada vez maior.

Por outro lado, em meados do século, as colónias portuguesas em África, nomeadamente Moçambique, continuaram a ter sistemas agrícolas e industriais ainda bastante rudimentares. Portugal tinha já manifestado as suas dificuldades na manutenção do império, o que expunha uma clara incapacidade financeira e administrativa para iniciar qualquer progresso económico ou social, absolutamente necessário, nas colónias. Ao mesmo tempo, os portos do Brasil, que recebiam escravos vindos de Angola, foram encerrados, obrigando os negreiros a adaptarem-se, com grande dificuldade, às novas regras comerciais.⁷

Neste período, as contínuas disputas entre Inglaterra e Portugal, causadas, em grande parte, pelas relações amigáveis existentes entre a República Independente do Transval e as possessões coloniais portuguesas em África, iriam dar início, em Dezembro de 1882, às negociações para o estabelecimento de um tratado, entre os dois impérios português e britânico, assinado em 26 de Fevereiro de 1884. No ano seguinte realizar-se-ia a Conferência de Berlim, por iniciativa do Rei Leopoldo II da Bélgica, na qual a «delegação portuguesa conseguiu obter o reconhecimento da sua soberania sobre a região de Cabinda (a norte do rio Zaire), de Molembo e Landana e sobre a zona de navegação do Chiloango ou Luango-Luce», embora tivesse sido obrigada a «ceder a margem direita do Congo, conjuntamente com o importante porto de Banana».⁸

Tendo em atenção o facto de a soberania do interior do continente africano não ter ficado estabelecida na Conferência, surgia a possibilidade de tanto Portugal como as outras potências virem a ocupar o sertão, sem qualquer tipo de negociação prévia. Obrigando a renunciar à margem esquerda do Congo e ao seu *hinterland*,

Portugal pretendia, nesta altura, estabelecer a sua soberania de Angola à contra-costa, concretizando o chamado «mapa cor-de-rosa»⁹. Contudo, a Inglaterra pretendia também pôr em prática o seu grandioso projecto de ligar o Cabo ao Cairo, ocupando, como tal, a mesma região que Portugal cobiçava. Assim, quando Serpa Pinto foi enviado para a zona a sudoeste do Niassa, verificou que a região dos Macololos se encontrava agora sob o jugo de Londres.

No dia 11 de Janeiro de 1890 foi, então, enviado o *Ultimatum* inglês para Lisboa. De acordo com Fernando Costa, a Grã-Bretanha não tinha qualquer pretensão de desmembrar o império colonial português em África, uma vez que isso causaria um desequilíbrio internacional, dando origem a uma previsível e indesejável expansão alemã. Todavia, o *Ultimatum* britânico seria recebido no território nacional com uma indignação avassaladora, piorando, de forma drástica, a crise política portuguesa:

A crise económica e financeira internacional de 1890/1891 vai atingir mortalmente os fundamentos do modelo económico liberal da Regeneração: a perda de mercados agrícolas de exportação, o bloqueio do financiamento externo, a fuga de capitais, a suspensão do envio de remessas dos emigrantes do Brasil, o agravamento do défice comercial e da dívida externa e, sobretudo, a inexistência de divisas para os solver – a bancarrota do Estado.¹⁰

No rescaldo do *Ultimatum* britânico, o movimento republicano iria capitalizar este descontentamento generalizado que, simbolizando o princípio do fim da monarquia, culminou, cerca de vinte anos depois, na implantação da República.¹¹ Na transição do século XIX para o XX constituiu-se o republicanismo revolucionário, que era, na sua essência, um discurso político e ideológico que se formou nas camadas urbanas de alguma forma excluídas ou marginalizadas.¹² O ideal republicano lutava contra a Monarquia e a Igreja

Católica, cuja presença no quotidiano da população, na sua perspectiva, ameaçava e punha em causa o ideal elitista de liberdade de consciência. A República apresentava-se, assim, como uma aspiração sebastianista e messiânica, representando a salvação da Pátria.

Na sequência de uma cada vez mais próxima guerra anglo-boer, a Inglaterra estabeleceu com a Alemanha um tratado que tinha como objectivo último assegurar a não intervenção alemã no conflito britânico em território boer. Assim, em 30 de Agosto de 1898, assinou-se, em Londres, uma Convenção de acordo com a qual «any loan to [Portugal] should be part German and part British, and that the customs duties securing each part should indicate the territorial claims of each power should Portugal go to pieces».¹³ O tratado tinha em vista controlar a expansão imperial alemã, num momento frágil para Inglaterra, que procurava apossar-se do território boer. Como, em 1891, o Estado português se declarara falido, abrindo bancarrota, Londres, de forma a garantir o afastamento militar e político alemão, ofereceu a Berlim a possibilidade de compartilhar o que restasse do falido e desmembrado império português.

Contudo, tal nunca se viria a realizar, pois, em 1902, Portugal renegociou a dívida com os credores estrangeiros, estabilizando, assim, a difícil situação económica do país. Oito anos mais tarde, e na sequência do regicídio, precipitado pelas crescentes tensões irreconciliáveis entre os grandes poderes políticos da primeira década do século XX, eclodiria a proclamação da República portuguesa:

Em 5 de Outubro de 1910 é proclamada a República em Portugal [...]. a utilidade da aliança luso-britânica para a própria Grã-Bretanha [...]: a excelente situação geográfica da metrópole portuguesa sobre os caminhos estrangeiros do Atlântico norte, e o facto de Portugal possuir um império colonial com bases magníficas, que ligam a Europa com a América e Extremo Oriente. A aliança era fundada no interesse e não em bases sentimentais.¹⁴

Perante esta conjuntura, D. Manuel II é visto como um monarca demasiado jovem para conseguir fazer frente à conturbada situação em que se viu colocado.

Neste contexto, e na sequência tanto do humilhante *Ultimatum* britânico, como, aliás, na de quase todos os eventos que iriam ocorrer entre 1890 e 1910, «era a Imprensa a tribuna mais incisiva e de mais profundo efeito, preparando os espíritos para o movimento que eclodiria vitoriosamente em 5 de Outubro».¹⁵ Inserem-se, em grande medida, neste quadro os periódicos que serão aqui trabalhados, ainda que sucintamente. *O Ocidente* (1878-1915) e a *Ilustração Portuguesa* (1903-1923) transmitem ao leitor perspectivas políticas monárquicas e republicanas, respectivamente.

Antes de procedermos a uma análise da imprensa periódica portuguesa no espaço de tempo compreendido entre a última década do século XIX e 1910, ano em que se proclama a República Portuguesa, devemos ainda ter presente a distinção crucial entre imprensa e opinião pública. Enquanto «a primeira apenas tem a capacidade para influenciar as correntes de opinião num dado momento e mediante determinados acontecimentos»,¹⁶ a opinião pública nasce do conjunto das opiniões mais populares e das opiniões individuais, que criam um estereótipo «que ultrapassa os limites temporais em que foi concebido e condiciona o todo social».¹⁷ Deste modo, o jornalista tem a função de, simultaneamente, conduzir e reflectir a opinião pública.

Para uma melhor esquematização dos artigos tratados, optámos por dividi-los em três áreas temáticas consideradas fundamentais. A primeira diz respeito ao *Ultimatum* britânico, de 1890, pelo que apenas serão utilizados textos do periódico *O Ocidente*. A segunda à guerra anglo-boer, que, devido a delimitações temporais, circunscre-

ver-se-á também a *O Ocidente*. A última centra-se na figura de Edward VII, pelo que será estudado o modo como ambos os periódicos noticiaram acontecimentos, com óbvias implicações diplomáticas, de que o Monarca inglês foi protagonista.

Começemos com a análise do *Ultimatum*, a 11 de Janeiro de 1890. Como já referimos, o eclodir do *Ultimatum* inglês provocaria uma inabalável onda de contestação com fortes ecos na imprensa: «À destruição da Pátria seguir-se-á a criação de um universo renovado: o Caos será substituído por uma nova Idade dourada. O discurso jornalístico assenta, assim, no paradigma apocalíptico, alimentando-se da esperança messiânica de salvação nacional». ¹⁸ É possível encontrar o ideal sebastianista nas palavras de Gervásio Lobato:

se esse odio servir para Portugal reconquistar a sua antiga posição no mundo e na historia, nós abençoamos esse odio, quasi que poderemos bemdizer o insulto inglez como o enfermo bemdiz o caustico asqueroso repugnante que lhe doe, que o martyriza mas que produz a reacção no seu organismo doente, e que lhe restitue a poca, a força, a vida!¹⁹

O *Ultimatum* precipitou o início de um movimento marcadamente anti-britânico, que tinha em vista cortar as relações comerciais com Inglaterra, reorganizar a Marinha de Guerra portuguesa e, até, criar um imposto voluntário de defesa nacional. No decorrer dos anos de 1890 e 1891, podemos ler uma variadíssima colectânea de textos dedicados aos grandes mártires portugueses, como, por exemplo, Gomes Freire de Andrade. Procurava-se, deste modo, exaltar a nação portuguesa, por oposição a uma Inglaterra cujo carácter era «sempre falso, sempre traiçoeiro, sempre vilmente calculista, sempre interesseiro, baixo, sempre sem coração, sempre com calculo, sempre sustentando o seu proverbial egoísmo». ²⁰

Este sentimento de humilhação e de despeito é também visível

cerca de oito anos mais tarde, com a guerra anglo-*boer*. Perante o conflito entre Inglaterra e a República Independente do Transval, a imprensa monárquica portuguesa iria tecer fortes críticas à cooperação luso-britânica. Portugal desempenharia um papel importante no quadro da guerra anglo-*boer*, não só devido à multissecular aliança, mas também, e sobretudo, à passagem de militares ingleses pela Beira, bem como ao contrabando de armas e de munições, entre outros aspectos bastante criticados na imprensa. Na edição de 20 de Dezembro de 1899, lia-se o seguinte:

Anda o mundo espantado da má figura que fazem os leões de fama contra o que muitos supunham mosquitos. Derrotas sobre derrotas, franca, e sympathicamente á força de fraquezas, confessadas pelos ingleses, são as novas de cada dia. E é innegavel que o mundo inteiro vai revelando uma sympathia pelo Transvaal, que deve assustar algum tanto a orgulhosa Inglaterra, que tantas vezes humilhou as nações pequenas. E o castigo é tal agora, que já principia a inspirar piedade ainda nos mais fervorosos inimigos.²¹

A respeito da guerra anglo-*boer*, detecta-se, no discurso jornalístico português, um sentimento de amizade para com o Transval, que se via obrigado a batalhar pela sua independência face à pérfida Albion. Se Portugal se tinha afundado nos escombros do seu próprio império, já o Transval, um país novo que, de acordo com o periódico *O Ocidente*, pouco mais tinha para além da esperança, podia agora erguer-se na sua glória e esplendor.

A derrota inglesa, ainda que pouco credível, era, sem qualquer dúvida, muito desejada por Portugal. Através do Transval, a opinião pública portuguesa, ainda claramente humilhada pela sua «fiel aliada», desejava fervorosamente ver escorrer o sangue dos tentáculos ingleses, que se apoderavam, hegemonicamente, do mundo inteiro.

Por fim, o último episódio em apreciação pretende estabelecer

uma ponte entre o início do período aqui em estudo (1890) e o seu fim (1910). Quando, em 1903, o Rei Edward VII visitou Portugal, dois escassos anos após a sua coroação, fê-lo com o objectivo de reatar a aliança anglo-portuguesa, em crise desde o *Ultimatum*. Neste contexto deve notar-se a importância da figura do Marquês de Soveral no respeitante à relação estabelecida entre as casas reais portuguesa e britânica. O Ministro português, íntimo de Edward VII e amigo de D. Carlos, desempenhou um papel preponderante no restabelecimento das relações luso-britânicas, tanto antes como depois do regicídio.

A figura de Edward VII, simbolizando o reatar da aliança, teve repercussões favoráveis na imprensa periódica portuguesa. As repetidas visitas oficiais de ambas as famílias reais, bem como a possibilidade de um casamento entre o Príncipe Luís Filipe (e depois D. Manuel II) e uma princesa inglesa, jogariam a favor da imagem britânica na opinião pública portuguesa. Contudo, o cruel *Ultimatum* inglês permaneceria sempre como uma sombra negra no imaginário português.

Aquando da morte do monarca britânico, em 10 de Maio de 1910, podemos ler em *O Ocidente* o seguinte:

Nós, em Portugal, conhecemos bem dois d'esses grandes ingleses. Um foi Lord Salisbury; o outro Eduardo VII. O primeiro foi-nos extremamente antipathico. [...] O rei Eduardo [...] a sua morte representa para Portugal uma perda irreparável. [...] Ponha se a bandeira portuguesa a meia haste como signal de luto momentâneo, mas torne-se a içá la ao tope do alto mastro, onde ella há tantos seculos tremúla ao sopro dos quatro ventos vários!²²

A Ilustração Portuguesa, embora de orientação política republicana, também não escondeu o seu apreço (e o dos seus leitores) por Edward VII, pois na edição de 23 de Maio de 1910 lia-se o seguinte:

As suas sympathias para o nosso paiz não as occultava: compraxia-se mesmo como, chefe, d'uma potencia forte n'essa aliança secular que vinha desde o periodo em que os superiores eramos nós [...]. O seu amigo mais intimo era o ministro de Portugal em Londres, o sr. marquez de Soveral [...]. No tempo da guerra com o Transvaal toda a nossa alma ia para esses luctadores da Africa do Sul; povo de heroes que defendia o seu lar, a sua vida, a sua integridade [...]. De súbito Eduardo VII sobe ao throno. Vem a clemencia, chega a poca da paz. Não há mais sangue: os transvalianos são tratados como merecem. Surge a aurora da pacificação e então o vulto do rei de Inglaterra aparece mais sympathico do que nunca aos olhos que derramavam lagrimas de justa alegria dos seus aliados.²³

Ao longo dos vinte anos aqui muito sumariamente estudados, é possível detectar uma evolução nas relações anglo-portuguesas. O *Ultimatum* apresentou-se como um ponto de viragem no percurso da aliança luso-britânica, agravando um momento já de si bastante conturbado da História portuguesa. Ainda que, com a visita do Rei Edward VII a Lisboa se observe uma inquestionável melhoria nas relações diplomáticas entre os dois países aliados, a memória do *Ultimatum* nunca abandonou o imaginário português. Assim, os acontecimentos decorrentes do dia 11 de Janeiro de 1890 foram habilmente canalizados pelo Partido Republicano para mobilizar a opinião pública para a sua causa. Propagandeado como um evento apocalíptico, o *Ultimatum* criaria no imaginário português um desejo sebastianista e messiânico que se viria a materializar na imagem da República.

De facto, como nos diz Christopher Prendergast, «if representation is the process whereby “a” stands for “b” [...], by what authority does it do so? The question then is a question about authority in representation, though inevitable [...], is not only alienating but also oppressive».²⁴ Deste modo, o enunciado que surge em consequência de um «Eu» que olha um «Outro» resulta de uma mediação que

advém do poder que aquele que olha tem sobre o que é olhado. Como tal, entramos no campo da imagologia, ou, dito por outras palavras, na área de estudo das imagens do estrangeiro: «a imagem é [...] o resultado de uma distância significativa entre duas realidades culturais [...] a representação de uma realidade cultural estrangeira através da qual o indivíduo [...] [revela] e [traduz] o espaço ideológico no qual se [situa]». ²⁵

Assim sendo, ao estudarmos o discurso português no espaço de tempo compreendido entre 1890 e 1910, devemos ter sempre presente a situação política, social e económica de Portugal. O entendimento da conjuntura histórica em que se inserem determinados acontecimentos torna-se essencial para desconstruir o imaginário português relativamente à representação do «Outro» britânico. Como tal, quando nos deparamos com enunciados que tenham em vista expor o «vil» carácter do homem inglês, verificamos que estes nos dizem muito mais a respeito do sentimento português para com a sua velha aliada. A imagem veiculada pelo olhar do «Eu» sobre o «Outro» tem muito mais a dizer acerca do sujeito que observa do que sobre o observado.

Ainda que, na imprensa periódica, se reconheça a preponderância britânica, ao nível cultural, económico e militar, há quase sempre uma valorização da superioridade moral portuguesa e uma consequente «fobia» face a Inglaterra, o que explica, em grande medida, a intenção da imprensa em veicular uma imagem negativa do «Outro» britânico.

2. *Quinto Império*

Antes de avançarmos para a análise ludológica do *Quinto Império*, convém estabelecermos a distinção entre representação

e simulação. Ora, é Platão que, na sua *República*,²⁶ marca o começo de uma longa linha reflexiva, que se viria a estender pelos séculos e que iria dar lugar às mais variadas teorias de ordem filosófica. Ao propor que o produto artístico se limita a imitar algo real, distanciando-se da verdade, da natureza e da sua forma natural – a obra de Deus –, Platão iria dar início a um multissecular debate em volta do conceito de *mimesis*.

De entre as deliberações teóricas que seguiram a problematização platónica, Schopenhauer ponderaria a respeito da noção de representação:

no truth is more certain, more independent of all others [...], namely that everything that exists for knowledge, and hence the whole of this world, is only object in relation to the subject, perception of the perceiver, in a word, representation.²⁷

Com a chegada de 1980, Baudrillard enceta a grande cisão com o real. Mediante uma profunda crítica face às teorias sociais sobre o pós-modernismo, Baudrillard declara que o Homem perdeu todo o contacto com o mundo real que precedia os modelos feitos à sua semelhança.

Em consequência da erosão desta barreira que, até então, havia separado a arte da realidade, como se se tratasse de uma verdade absoluta, a representação é substituída pelo simulacro: «the latter starts from the principle that the sign and the real are equivalente [...]. Conversely, simulation starts from [...] the radical negation of the sign as value, from the sign as reversion and death sentence of every reference».²⁸

No início do novo milénio e no contexto da civilização ocidental, Frasca, dando continuidade ao debate iniciado por J. Huizinga,

transporta a linha reflexiva que tinha conduzido a teorização do real, da representação e da simulação, até à Ludologia:

to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system [...] Simulation does not simply retain the [...] characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions.²⁹

De modo a adquirir verosimilhança e plausibilidade junto dos jogadores, a dimensão na qual o jogo tem lugar é obrigatoriamente governada por uma ordem imutável:

No skepticism is possible where the rules of a game are concerned, for the principle underlying them is an unshakable truth [...] as soon as the rules are transgressed the whole play-world collapses. The game is over. The empire's whistle breaks the spell and sets «real» life going again.³⁰

Através de um conjunto pré-programado de regras e da aceitação destas por parte do jogador, o espaço físico ou imaginário, dentro do qual o jogo existe enquanto entidade semiótica, computacional e simuladora, auto-valida-se. Como tal, o jogo apenas tem significado dentro dos limites temporais e espaciais do *magic circle*.

Assim, a Ludologia, área de investigação que assistiu, na última década, a um elevado aumento de monografias, periódicos, revistas *online*, conferências internacionais, entre outros, provou já ser um campo de estudo não só frutífero, mas também popular. Consequentemente, é possível observar, ao longo da última década, uma preocupação em definir uma metodologia que vise analisar, através de um conjunto de termos técnicos, um jogo de vídeo ou de tabuleiro.

Com efeito, teóricos como Aarseth, Juul, Frasca e Kücklich, seguidos de Mia Consalvo, Nathan Dutton e, mais tarde, Steven Malliet, procuraram, mediante perspectivas oriundas de disciplinas académicas tais como a Sociologia, a Psicologia, a Narratologia, os *Film Studies* e os *Media Studies*, estabelecer um método, porventura formalista, de análise de jogos.

Partindo de uma abordagem essencialmente imagológica, a presente comunicação tem em vista desconstruir o discurso utilizado pelo jogo de tabuleiro de estratégia intitulado *Quinto Império*. Para isso, optámos por centrar a nossa análise em quatro vectores que consideramos fundamentais: narrativa, objectivos principais, *input* do jogador *versus* regras pré-programadas e, por fim, propriedades espaciais do mundo do jogo.

Muito à semelhança do discurso adoptado pela imprensa do pós-*Ultimatum*, definível, como já foi anteriormente referido, pela dicotomia apocalipse/regeneração, o jogo visa estabelecer uma ligação muito clara não só com o multissecular mito sebastianista, mas também com a tradição bíblica do quinto império. A discussão em torno da lenda, que remonta ao Padre António Vieira e a Fernando Pessoa, profetiza que Portugal será o reino que «o Deus do céu fará aparecer [...] [e] que nunca será destruído [...]». Esse reino é a pedra que rolou do monte sem ninguém a empurrar e esmigalhou o que era de barro, ferro, bronze, prata e ouro». ³¹

Em sintonia com a linguagem utilizada pela imprensa portuguesa de finais do século XIX e inícios do século XX, a narrativa do jogo em apreço revela as ansiedades e preocupações do seu autor perante as circunstâncias de cariz económico, social e político de Portugal em 2012. De facto, tanto os periódicos como o jogo de tabuleiro em análise constituem artefactos culturais indissociáveis da época

histórica em que foram produzidos e publicados, veiculando, assim, uma agenda doméstica, que tem em vista exaltar os feitos nacionais, mediante uma retórica imperialista.

Deste modo, o principal objectivo do *Quinto Império* é o da (re) construção do Império Português. O universo dentro do qual o jogo em estudo tem lugar, utiliza como referência o mercantilismo português, datado da gloriosa época dos Descobrimentos portugueses. Como tal, através de trocas comerciais, o jogador poderá adquirir mercadorias, que, mais tarde, deverão ser trocadas por pontos.

Assim, o jogo em questão, utilizando o modelo de um mapa-mundo, propõe ao jogador, de modo explícito, (re)escrever o destino da nação portuguesa, concretizando, desta forma, o mito do quinto império. Graças ao seu estatuto simulador, que lhe confere o poder de edificar mundos significantes, o *Quinto Império* enfatiza a necessidade de restaurar um Portugal moribundo, adoptando um discurso de ordem essencialmente imperialista.

No respeitante ao vector *input* do jogador *versus* regras pré-programadas, problematiza-se a liberdade concedida (ou não) ao jogador, o que adquire particular interesse se olharmos para o *Quinto Império* como um produto cultural. A questão aqui colocada tem em vista desvendar até que ponto os jogadores têm a capacidade de influenciar a acção que ocorre no interior dos limites em que o jogo tem lugar.

No âmbito do *magic circle*, e devido, em grande parte, ao sistema de regras através do qual o *Quinto Império* se rege, é atribuída ao jogador uma onnipotência condicionada. Dentro do universo espacial e temporal do círculo mágico proposto por Huizinga, o jogador adquire uma função activa e intrusiva: «the [player]’s task does not end with reception [...]. What [gaming] solicits of the [player] is not

simply receptive, but the active, independent, autonomous construction of meaning». ³²

Assim, e numa linearidade bipartida, a dinâmica que governa o jogo em análise aproxima-se não só das teorias nascidas em consequência da emergência dos hipertextos, mas também do ensaio «The Death of the Author» de Roland Barthes. ³³ Como tal, após a aceitação do contrato que o jogador estabelece com o jogo, estipulando que as regras serão respeitadas, o jogador transmuta-se num (re)criador, sendo através dele que o *Quinto Império* se auto-valida e adquire significado.

Por fim, devemos ainda abordar as propriedades espaciais do jogo em apreço. O tabuleiro do *Quinto Império* exhibe deliberadamente os marcos do avanço ultramarino português, veiculando, deste modo, uma imagem de uma nação imperial de grandiosas proporções. Ora, a análise de um mapa subentende uma desconstrução das imagens que este apresenta, visto que os factos cartográficos apenas podem ser tidos como tal quando examinados no contexto do quadro histórico-político em que se inserem e do qual fazem parte.

Consequentemente, e porque os mapas representam imagens políticas que expressam intenções hegemónicas, todos os momentos implicados na sua produção devem ser analisados como tendo na sua génese uma retórica de cariz marcadamente imperial.

De facto, a selecção e subsequente exposição dos feitos portugueses no tabuleiro do *Quinto Império*, quando comparadas com a total omissão da presença de qualquer outro poder marítimo e/ou militar no panorama mundial, revela um muito claro processo de colonização do «Outro», neste caso o britânico:

To those who have strength in the world shall be added strength in the map. Using all the tricks of the cartographic trade – size of symbol, thickness of line, height of lettering, hatching and shading, the addition of color – we can trace this reinforcing tendency in innumerable European maps. We can begin to see how maps, like art, become a mechanism for defining social relationships, sustaining social rules, and strengthening social values.³⁴

Efectivamente, o *Quinto Império*, ao seguir o modelo de um mapa-mundo, apropria-se inexoravelmente, no âmbito do universo do *magic circle*, não só dos acontecimentos que selecciona e que marcam o desenvolvimento da nação portuguesa, mas também, e principalmente, de todos os poderes imperiais, que, por razões de ordem política, são omitidos do jogo em estudo, como é o caso da Grã-Bretanha.

Conclusão

Através do estudo imagológico da historiografia portuguesa, fundamentada com a análise dos periódicos *O Ocidente* e a *Ilustração Portuguesa*, no espaço de tempo compreendido entre 1890 e 1910, e a sua subsequente comparação com o jogo de tabuleiro de estratégia *Quinto Império*, podemos concluir que os artefactos culturais em análise veiculam imagens, que, não tendo como objectivo representar fielmente a verdade, (re)constroem o «Outro» (o britânico).

O trabalho do investigador passa juntamente por tentar desconstruir essas representações, sendo para isso fundamental o entendimento da conjuntura histórica em que foram produzidas. Qualquer texto, no seu sentido mais lato, que surja em consequência de um «Eu» que olha um «Outro» resulta de uma mediação que advém do poder que aquele que olha tem sobre o que é olhado.

Devemos acrescentar, que, em função da sua natureza semiótica,

computacional e simuladora, o *Quinto Império*, para além de empregar, tal como a imprensa periódica em questão, um discurso que se rege pela dicotomia apocalipse/regeneração, é, ainda, de teor marcadamente pós-colonial.

De facto, o jogo em apreço, ao tomar forma no universo do *magic circle*, onde adquire o estatuto de mundo significativa, estabelece um diálogo conflituoso entre as imagens que edifica, nomeadamente de um «Eu» (Portugal) de cariz messiânico, e as representações, que, mediante a omissão, descentralizam um «Outro» (Inglaterra).

Ao omitir a expansão colonial inglesa, que, ainda que bastante tardia, «ultrapassou rapidamente todos os países colonizadores mais antigos e chegou a ser a maior potência colonizadora do mundo»,³⁵ o *Quinto Império* «interrogate[s], decentre[s], and destabilize[s] the master narratives, the canonical texts of a metropolitan and imperial aesthetic».³⁶

Assim, o jogo de tabuleiro em análise, ao reinterpretar as tensões imperiais luso-britânicas de finais do século XIX e inícios do século XX, através da manipulação da história, atribuí ao jogador o papel de (re)criador e de (re)escritor do destino português. A regeneração de Portugal, somente possível no interior dos limites temporais e espaciais do *magic circle*, por fim, concretiza-se: «Ó Portugal, hoje és nevoeiro.../ É a hora! / Valete, *Fratres*».³⁷

Notas:

- 1 Lisboa, Edições Cosmos, 1996.
- 2 Mendes, David, *Quinto Império*, Rebelo Artes Gráfica, 2012.
- 3 Conceito utilizado, pela primeira vez, no âmbito dos jogos de tabuleiro e, mais tarde, por Gonzalo Frasca, no início do presente milénio, a Ludologia tem vindo a adquirir um crescente impacto nos meios académicos, partindo-se do pressuposto de que os jogos têm relevância suficiente para se autonomizarem e se estabelecerem, enquanto área de investigação, mediante a criação de vocabulário, teorias, observações e questões de ordem ludológica.
- 4 Termo cunhado em 1944 por Johan Huizinga, *magic circle* define, de um modo geral, o espaço (físico ou imaginário) em que o jogo tem lugar. Deste modo, jogar significa entrar num «círculo mágico», que se distancia do mundo real no espaço e no tempo. De forma a adquirir validade e a tornar-se verosímil, o *magic circle* rege-se por um sistema de regras único.
- 5 Holmes, W. H, *Twenty-Fourth Annual Report at the Bureau of American Ethnology*, Washington, D.C., United States Government Printing Office, 1907.
- 6 Carreiro, J. B., *A Aliança Inglesa. O Grande Triunfo da Diplomacia Portuguesa na Confirmação da Aliança pela Declaração Secreta de 14 de Outubro de 1899*, Coimbra, Coimbra Editora/Arquipélago, 1960: 317.
- 7 Costa, F., *Portugal e a Guerra Anglo-Boer. Política Externa e Opinião Pública (1899-1902)*, Lisboa, Edições Cosmos, 1998: 44.
- 8 *Idem*: 56.
- 9 Carreiro, José Brito, *op. cit.*: 320.
- 10 Wheeler, Douglas L, *História Política de Portugal de 1910 a 1926*, Trad. J.O.M. e Cristina Correia, Mem Martins, Publicações Europa-América, 1985: 20.
- 11 Rosas, Fernando e M^ª Fernanda Rollo, *História da Primeira República Portuguesa*, Lisboa, Tinta-da-China, 2009: 65.
- 12 *Idem*: 15.
- 13 Hammond, R.J, *Portugal and Africa 1815-1910: a Study in Uneconomic Imperialism*, Stanford, Stanford University Press, 1966: 251.
- 14 Carreiro, José Brito, *op. cit.*: 332.
- 15 Tengarrinha, José, *História da imprensa periódica portuguesa*, Lisboa, Editorial Caminho, 2002: 240.
- 16 Costa, Fernando, *op. cit.*: 206.
- 17 *Ibidem*.
- 18 Coelho, Maria Teresa Pinto, *op. cit.*: 75.

- 19 Lobato, Gervásio, «Chronica Occidental», *O Ocidente*, 399, 1890: 17-19.
- 20 Barradas, Manuel, «Conflicto Anglo-Portuguez», *O Ocidente*, 405, 1890: 70.
- 21 Câmara, João, «Chronica Occidental», *O Ocidente*, 748. 1899: 277-278.
- 22 Prudêncio, João, «Chronica Occidental», *O Ocidente*, 1129, 1910: 98.
- 23 Anónimo, «Eduardo VII. O Pacificador», *Ilustração Portuguesa*, 222, 1910: 642-652.
- 24 Prendergast, C., *The Triangle of Representation*, New York, Columbia University Press, 2000: 8-9.
- 25 Machado, Á. M. e Pageaux, D.-H., *Da teoria da literatura à literatura comparada*, Lisboa, Edições 70, 2001: 51.
- 26 Platão, *República*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1949.
- 27 Schopenhauer, Arthur, *The World as Will and Representation*, New York, Dover Publications, 1969: 3.
- 28 Baudrillard, Jean, «The Procession of Simulacra», *A Postmodern Reader*, Ed. Joseph Natoli Albany, New York, State University of New York Press, 1993: 346.
- 29 Frasca, G., «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology», *Video Game Theory*, Ed(s). Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, London, Routledge, 2003: 221-236.
- 30 Huizinga, J., *Homo Ludens*, London, Routledge, 1949: 11.
- 31 Daniel 2, 44-45, *Bíblia Sagrada*, Fr. Raimundo de Oliveira, Lisboa, Paulus, 1993.
- 32 Paulson, W. R., *The Noise of Culture: Literary Texts in a World of Information*, New York, Cornell University Press, 1988: 139.
- 33 Barthes, R., «The Death of the Author», *Image – Music – Text*. Trad. Stephen Heath, EUA, Hill and Wang, 1977: 142-148.
- 34 Harley, John Brian, «Deconstructing the Map», *Cartographica: The international journal for geographic information and geovisualization*, 26(2), 1989: 7.
- 35 Ping, Jin Guo, «Lusofonia: História e Realidade», *Administração*, 61, 2003: 1057-1075.
- 36 Smith, M. van Wyk, «Colonial and Post-Colonial Literatures», *The Review of English Studies*, New Series, Vol. 44, N.º 175, 1993: 393-399. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/517284> [consultado em Outubro de 2013].
- 37 Pessoa, Fernando, *Mensagem*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2007: 104.

O JOGO GRACIOSO NAS ÓPERAS DE ALEXANDRE ANTÓNIO DE LIMA

Isabel Pinto | Centro de Estudos de Comunicação e Cultura - UCP

A personagem do gracioso no teatro do século XVIII português é traço característico de uma prática teatral, de alegada herança espanhola, que procura divertir à custa da própria superfluidade. O gracioso exhibe uma autonomia em relação à intriga que damas, galãs e barbas estão, por contraste, impedidos de chamar a si; a sua dimensão actancial assenta, sobremaneira, na acutilância verbal e na prontidão do chiste para comentar os acontecimentos, instituindo-se, assim, como recurso especificamente teatral, para acentuar espectacularidade e denunciar artifício.

Em três óperas de Alexandre António de Lima (1699-1760), *Os encantos de Circe* (1746),¹ em dois actos, *A ninfa Siringa ou Os amores de Pan e Siringa* (1760)² e *Adolónimo em Sidónia* (1760),³ ambas compostas em três actos, o gracioso é o criado, a quem se confiam os infortúnios amorosos e que, paralelamente, luta contra as aflições da fome, procurando assegurar uma forma de subsistência. O desprendimento dessa personagem em relação ao enredo amoroso é assinalável, já que, em última instância, a incursão que nele faz só lhe é sofrível na medida em que constitui o meio de perseverar. No entanto, nada é sério e grave no jogo do gracioso, que põe em evidência a vanidade do mundo em palco, instigando o espectador, num único repto, a estranhá-lo e abordá-lo, em ameno comprazimento.

Em termos metodológicos, partimos de definições estabelecidas deste tipo de personagem, para questionar a sua estrita filiação

espanhola, procedendo, de seguida, a uma revisão do estado da arte no que concerne ao seu estudo. Só depois nos deteremos na análise do uso que dele faz Alexandre António de Lima nas óperas acima mencionadas.

1. Gracioso, legado espanhol?

Encontrámos duas definições paradigmáticas da personagem do gracioso, uma espanhola e outra portuguesa. No *Diccionario crítico e histórico de la práctica escénica en el teatro de los Siglos de Oro*,⁴ pode ler-se:

Usado como substantivo significa el que en las comedias y Autos tiene el papel festivo y chistoso, conque divierte y entretiene. Lat. *Mimus, i.* (Dicc. Aut.) # Gracioso de una comedia o teatro, bufón (Terrerros) # La persona que en las compañías de los cómicos está encargada de la representación de papeles festivos (Pedrell: 208) # Un personaje de sirviente cómico de la tradición teatral española que fue una figura común en el Siglo de Oro (Ferrera Esteban, I: 906).

Em contrapartida, no *E-Dicionário de Termos Literários* é veiculada a seguinte informação:

Termo da dramaturgia espanhola do Século de Ouro que diz respeito a uma função específica na comédia normalmente atribuída a um actor-comentador dos actos das personagens principais, sempre com o intuito de produzir o cómico pela crítica mordaz ou subtil. Atribui-se a Lope de Vega a sua invenção, que se pode testemunhar em obras como *El perro del hortelano*, *Por la puente Juana*, *La dama boba*, *La moza de cántaro* ou *El villano en su rincón*. O gracioso é uma espécie de truão (não uma personagem tipo, representante de uma classe social, mas uma criação teatral única), cujas intervenções são sempre mordazes, sendo facilmente comparável ao *Fool* de Shakespeare ou ao Parvo de Gil Vicente, por exemplo, ou, com maior evidência, comparável ao papel moralizador que o coro do teatro clássico grego desempenhou. António José da Silva, o Judeu, utilizou a figura do gracioso nas suas óperas. Em *Guerras do Alecrim e Manjerona*, por exemplo, são *graciosos* os comentários de Semicúpio e Sevadilha sobre as convenções sociais e as vaidades humanas.⁵

A partir destas definições, queremos fazer notar dois contrastes: 1) enquanto o dicionário português faz remontar a Lope de Vega a invenção da figura, a fonte espanhola não atribui a nenhum autor específico a sua origem, fazendo-a antes conotar com um período histórico, a época barroca; 2) o dicionário português opta por acentuar a faceta comentarista e crítica do gracioso em detrimento do seu pendor cómico; já o espanhol, num tom mais genérico, esclarece, apenas, que se tratava de um criado cómico; 3) em duas das acepções registadas no dicionário espanhol, a personagem surge associada ao contexto da festa, e, em sentido mais geral, da folia, como delimitado, por exemplo, em *O Elogio da Loucura* (1511).⁶

Reportando-nos, em concreto, à filiação espanhola do gracioso português, também registada no *E-Dicionário de Termos Literários*, parece-nos que muito mais do que se cingir a essa filiação, o gracioso português deve ser integrado numa tradição universal de personagens facetas, que abarca jograis, bobos, parvos, bufões e truões, entre outros de alegre memória, e cuja raiz comum, ao nível do Ocidente, remonta à antiga comédia latina. Com efeito, Otto⁷ traça a genealogia de um vasto conjunto de figuras facetas, que se estende tanto pelo Ocidente como pelo Oriente. O recenseamento feito pela autora abarca desde o actor cómico na Roma Antiga, passando pelo jogral, até Paul Birch, contratado pela British Airways para desempenhar análogas funções de entretenimento, e é consubstanciado pelas seguintes características gerais: «[...] they challenge without threatening, act as confidants, ease tensions, advise and question, and are given the license to think outside that proverbial box» (p. 268). No âmbito da digressão pelos protagonistas maiores da folia e da facécia, a autora reivindica consequentemente:

The crux of this work is that the jester was a universal phenomenon, not the product of a particular culture or era. [...]

Jesters in China, Europe, the Middle East, and India aimed their humorous arrows at the same targets – religion and its representatives, self-important scholars, venal officials and nobles, and erring, corrupt, or lazy rulers, together with anything deemed sacrosanct (XXIII).

A favor desta perspectiva de teor universalizante, em detrimento da mera herança espanhola, podemos, por exemplo, recorrer à personagem Devorante, chocarreiro da *Comédia dos Estrangeiros*,⁸ de Francisco Sá de Miranda, publicada em 1559, ou seja, em ano anterior ao nascimento de Lope de Vega, suposto inventor do gracioso. Na verdade, na dedicatória ao infante cardeal dom Henrique, na segunda edição da comédia, em 1561,⁹ Sá de Miranda assume-se confesso imitador de Plauto e Terêncio:

No que vossa alteza manda, que se pode dizer mais? A comédia qual é tal vai, aldeã e mal ataviada. Esta só lembrança lhe fiz à partida: que se não desculpasse de querer às vezes arremedar Plauto e Terêncio, porque em outras partes lhe fora grande louvor; e se mais também lhe acoimassem a pessoa de um doutor, como tomada de Ludovico Ariosto, que lhes pusesse diante os três advogados de Terêncio, dos quais um nega, outro afirma, o terceiro duvida, como inda cada dia acontece (fol. 2).

T. F. Earle¹⁰ inscreve os servidores das comédias de Sá de Miranda na tradição da comédia romana, apelidando-os de «as personagens mais complexas das comédias mirandinas» (p. 30), pela função determinante na intriga. Na *Comédia dos Estrangeiros*, Devorante serve Briobris, um soldado fanfarrão, que procura obter o favor dos amores de Lucrécia. Ele coadjuva os intentos do soldado, a troco de sustento. O olhar crítico e mordaz que perpassa o seu discurso evidencia a sua condição de sobrevivente numa ordem social em que não

se revê. Também Devorante, embora aí desempenhe função relevante, exibe um distanciamento assinalável em relação ao enredo amoroso, fruto de uma consciência social que questiona a hierarquia dominante.

Ainda em prol da inclusão do gracioso nacional numa tradição universalizante, existem outras fontes históricas, em que não nos vamos deter aqui, que podem ajudar a consolidar os dados teatrais. A título de exemplo, no Arquivo Nacional da Torre do Tombo, encontra-se disponível *online* um documento de 1530, encimado pelo título *Alvará da Rainha para se Dar a João Aguilar, seu Gracioso, 10 Cruzados de Mercê*.¹¹ Este e outros documentos poderão complementar a informação teatral, participando na recuperação de identidades e circunstâncias adstritas a uma condição profissional, cuja evolução produz o gracioso das óperas do século XVIII português. Efectivamente, já Pereira,¹² ao analisar a função do gracioso nas óperas de António José da Silva, situa a personagem num espaço maior de confluência, que não se restringe à herança espanhola:

O gracioso, figura cômica recorrente na literatura da Península Ibérica, é um tipo característico de personagem que veio a delinear-se através dos tempos. Seu ascendente está no teatro clássico greco-latino: tanto nas comédias gregas, onde o escravo era um contraponto ao nobre, quanto nas latinas, onde o *servus* se tornava fundamental no desenvolvimento do entrecho, encontram-se características que ajudarão a formar o perfil desse astuto personagem. O bobo que aparece nos *mystères* medievais também ajuda a preparar a sua chegada. O diabo, encontrado nas farsas cômicas da Europa que transitava para o Renascimento, traz, no seu aspecto chocarreiro, as sementes da figura do laiaio gracioso. (p. 28)

Soufas¹³ insere a figura do gracioso na muito disseminada prática carnavalesca, conotando a sua forma desassombrada de abordar o amo, e a vida, com os privilégios, em termos de liberdade de expres-

são, inerentes à celebração do Carnaval. A mediação que logra entre a vida quotidiana e a representada em cena permite-lhe assegurar uma experiência ritualista e comunitária (p. 316). Aliás, um dos textos aqui analisados, Ópera intitulada A ninfa Siringa ou Os amores de Pan e Siringa, contém a indicação de ter sido representado no Carnaval do ano de 1741.

O gracioso deve, então, reclamar presença numa galeria universal de personagens facetas e «deslocadas», pela abordagem do mundo que empreendem, estabelecendo uma óbvia relação com uma tradição teatral europeia, cujo início remonta ao teatro clássico, pontuada por práticas festivas e ritualísticas como o Carnaval. Tal não exclui, todavia, o vigor de uma cultura ibérica, em que o gracioso é importante ponto de contacto.

2. Estudos graciosos

Concomitantemente, a figura do gracioso tem merecido atenção por parte dos estudiosos, que o associam à análise da obra de determinados autores consagrados, como Pedro Calderón de la Barca, nos casos de Güntert¹⁴ e Barone,¹⁵ e António José da Silva, em Pereira¹⁶ e Dacanal.¹⁷

Da reflexão sobre o gracioso no contexto da obra do autor espanhol, gostaríamos de salientar a sua acutilante caracterização por Güntert: «Ya ingenuo, ya observador agudo, el criado gracioso parece ser a la vez una criatura de limitados recursos intelectuales y un genio adivinador, voz del instinto natural y portavoz del poeta» (p. 360). Na verdade, este tipo de personagem regozija-se na própria contradição, que se estende ao discurso por si utilizado, desconcertante acompanhamento de uma intriga que se quer verosímil. Em particular, Güntert escrutina a mediação conseguida

entre intriga e público através do discurso do gracioso:

Disparatadas y agudas a la vez, las palabras del gracioso como se lee en *La cisma de Inglaterra* – se parecen a las de un ciego que «alumbra a oscuras». Juanete le alumbra al espectador para que éste pueda relacionar el *aquí* con un *allá*, el *ahora* con un *espués*, para que compare los diferentes momentos y los organice en perspectiva. Al tener que traducir o «transponer» continuamente los cuentos del gracioso, el espectador acaba por comprender *que no existe solamente aquel plano* y, también, que el punto de vista de los personajes, siendo limitado, no es el único pensable. Así, pues, el gracioso – con su charla aibigua – le sugiere tal intuición y le facilita la comprensión de la obra (p. 363).

A noção de que o gracioso pondera a relação entre o que se passa em palco e o público leva-nos a conferir um carácter acentuadamente teatral a esta figura, ou seja, é personagem que serve e tira partido das convenções teatrais, exponenciando os efeitos de recepção do espectáculo. À partida, o gracioso põe à prova o poder do artifício teatral na criação de um mundo paralelo àquele em que habitualmente nos inserimos, chegando, inclusive, a ser *alter ego* do autor.

Barone, ao analisar também a versatilidade do gracioso no teatro de Pedro Calderón de la Barca, liga essa personagem à abolição da fronteira entre cómico e trágico, atendendo a que se move sistematicamente entre realidade e ficção, verdade e engano, recorrendo a uma modalidade expressiva, exercida, sobretudo, nos apartes, que indaga os limites da própria ilusão teatral (p. 181). A ironia, enquanto instrumento ao serviço dessa modalidade expressiva, modela a sua interacção com as restantes personagens e traduz uma visão existencialista, que assenta num repertório retórico que compreende desde o paradoxo à paródia (p. 182).

Quanto à presença da personagem nas óperas de António José da Silva, Pereira sublinha a ligação entre o riso e a crítica social, pela adopção de um discurso pejado de ambiguidade (p. 30). Assim, o

gracioso demarca-se da ideologia dominante do seu tempo, ostentando a capacidade de pôr em causa valores obsoletos, contestando até o domínio do senhor sobre o laçao: «o resgate através do servo da submissão a que todos estão sujeitos numa sociedade injusta» (p. 33). Neste sentido, Pereira defende que o gracioso é figura maior do teatro politicamente comprometido de António José da Silva, que almejava, através da sátira ao nobre, o senhor, dardejear as limitações e o acanhamento de um país, que rumava lentamente em direcção ao Iluminismo.

Devemos, ainda, destacar aqui o trabalho de Santos,¹⁸ pois foi o único de que tivemos conhecimento que, para além de escrutinar as características do gracioso, considerou para tal a obra de Alexandre António de Lima. Com efeito, a autora convoca para análise um único texto de Alexandre António de Lima, a ópera *Novos Encantos de Amor* (1737).¹⁹ Apesar de classificar de modelar a obra de Alexandre António de Lima, a par com a de António José da Silva, a sua reflexão sobre a mesma é incondicionalmente comparatista, preconizando sucessivas aproximações e afastamentos em relação a outras comédias e entremezes do século XVIII.

Destas leituras emerge um conjunto de denominadores comuns que resume a identidade do gracioso: insere-se numa relação amo/criado; coadjuva o amo em assuntos amorosos; é divertido por natureza e mordaz pelo treino; assume um duplo posicionamento face à intriga, dentro e fora.

3. O gracioso nas óperas de Alexandre António de Lima

Antes de analisarmos as óperas de Alexandre António de Lima, apresentamos uma sumária resenha biográfica do autor, a quem Diogo Barbosa Machado²⁰ consignou «génio» e «talento» (p. 93):

foi membro de diferentes academias literárias, como a Academia dos Aplicados, em 1722, e a dos Ocultos, em 1745, consagradas essencialmente à apresentação e debate de textos de índole literária. Publicou *Rasgos Métricos em Várias Poesias*,²¹ em 1742, *Benteida*,²² poema joco-heróico, em 1752, *Sonhava o Cego que Via*,²³ a título póstumo, em 1763, entre outros títulos.

Quanto às três óperas de Alexandre António de Lima, publicadas entre 1746 e 1760, delas apresentamos excertos ilustrativos,²⁴ em busca de especificidades no jogo do gracioso:

Adolónimo em Sidónia, ópera que se representou na Casa do Teatro Público do Bairro Alto de Lisboa.²⁵

Acto 1.º

Cena 1.ª

Horto. Aparece Adolónimo em traje de hortelão.

CORO: Decante hoje amor
o doce himeneu,
que gozam ditosos
Sirene e Demétrio.

ADOLÓNIMO: Suspende essa cruel harmonia. Oh rigoroso áspide de meu peito, pois me introduzes na alma o maior veneno disfarçado na suavidade de teu canto. Ai de mim! Quem dirá que o sonoro da música, que sempre foi lenitivo da pena, seja de minha pena o motivo; que o que tem por efeito o gosto seja a causa do meu tormento; que o que para todos é glória seja para mim martírio?

Sai de outra parte Pimentão, sem Adolónimo o ver.

PIMENTÃO: Ora, vamos entrando por esta horta assim como quem quer couves. Cá está o hortelão; talvez que me queira por companheiro. Verei se me posso acomodar com o olho da enxada, já que o cruel de meu amo me pôs no olho da rua. Vamos deitar barro à parede. Ah, senhor noss' amo, vossa mercê quer moço? Não pegou o barro, nem se ouviu o berro. Vá de estoutra parte. Ah senhor, vossa mercê não ouve? Nada; o certo é que é surdo para mais penas sentir.

ADOLÓNIMO: Ah, cruel fado! Ah, cruel amor!

PIMENTÃO: Ai que estou perdido, que se queixa de amor! É possível que um cavador de enxada padeça o achaque dos que fazem a barba duas vezes na semana; que tenha forças para andar às lutas com Cupido quem todo o dia anda alagado em suor? Mas o certo é que também pegam debaixo da água as armas que amor carrega. Ora vamos-lhe outra vez ao couro. Vossa mercê ouviu? Pior! Suponho que deste falou Camões, quando disse «A nada disto o bruto se movia». Vá agora tão alto que não somente o faça mover a ele, mas a quantas mulheres prenhes me ouvirem. Ah, senhor, um sujeito que quer...

ADOLÓNIMO: Que é isto?

PIMENTÃO: Mas já não quer o sujeito, e tudo o que quis o dá por não querido, com perdão de vossa mercê, salvo tal lugar.

ADOLÓNIMO: Pimentão?

PIMENTÃO: Senhor Adolónimo?

ADOLÓNIMO: Vem cá! De que te assustas?

PIMENTÃO: Não me hei-de assustar de ver que, sendo vossa mercê, o senhor Adolónimo, ilustre descendente de real sangue, a quem tantos anos servi, o veja agora neste vil estado, depois de ter-me dito *oculus ruorum*?

ADOLÓNIMO: Razão tem a tua lealdade de se queixar de mim. Porém, já que a fortuna aqui te trouxe, te direi a causa por que te despedi e o motivo por que aqui me vês com estes rústicos vestidos, com condição, porém, de guardares segredo.

PIMENTÃO: Dize, senhor, seguramente, porque a minha boca é a coisa mais secreta que pode haver. (p. 6-8)

Pimentão é a personagem que assume um duplo estatuto: por um lado, faz parte da intriga, desempenhando a função de criado de Adolónimo, mas, por outro, distancia-se, sempre que possível, de uma parte significativa do enredo, que é, justamente, a amorosa. Aos problemas amorosos e às angústias de coração do seu amo, o gracioso contrapõe a fome que deveras sente. A ambiguidade, e o carácter surpreendente, desta figura propala-se aos termos que utiliza para estigmatizar o seu discurso: a utilização de um registo de língua popular (cf. «Ora vamos-lhe outra vez ao couro») convive com a citação de Camões e o uso de expressões latinas.

Pimentão também contribui para uma reconfiguração da relação senhor/ servo, pois a sua atitude face a Adolónimo, a quem, em motejo, também apelida de «Ademónio» (p. 15), nunca é submissa, chegando, ao invés, a confrontá-lo com os seus erros e limitações, quando não mesmo a parodiá-lo, elegendo o seu exacerbado sentimentalismo como alvo preferencial. E, surpreendentemente, Adolónimo aquiesce na justeza dos reparos de Pimentão ao seu comportamento, dignando-se a dar-lhe explicações em confiança, e ajustando-se, desta forma, à contravenção da relação senhor/ servo, explicitada e subsumida na seguinte fala de Pimentão: «Pois ainda vossa mercê duvida que todo o criado é o maior verdugo de seu amo?» (p. 76).

O conveniente distanciamento em relação a Adolónimo e à situação dramática em que este se encontra imerso, permite a Pimentão assumir a função de mediador entre ficção cénica e público, servindo-se frequentemente de um hábil jogo de linguagem, alicerçado em neologismos e na repetição de sons: «Ah, tal sirenear! Eu, senhor, te confesso, sem cerimónia, que já não posso ouvir a serenata, com que sempre tão sereno me estás serenizando o cérebro» (p. 61). Neste exemplo, Pimentão joga com o nome de Sirene, amada de Adolónimo, para exercitar a sua ironia; é, assim, uma voz que resulta da convenção teatral, mas cujo vigor consiste em testar-lhe os limites. Com efeito, Pimentão exercita-se numa hiperbolização, de efeito diletante, das próprias convenções comportamentais, quando, a título de exemplo, ao despedir-se da princesa Sirene, assinala que ao invés de lhe beijar as mãos, os pés ou ainda os mesmos dedos, prefere oscular-lhe «a mais inferior unha do menor pé» (p. 17).

Nesta peça, também existe a contraparte feminina de Pimentão:

Cadeia, que é criada de Sirene, a graciosa, alvo do (relativo) arrebatamento de Pimentão. Ambos se mostram hábeis na arte do canto, estando encarregues de árias. Sucede igualmente, com naturalidade, um enleio amoroso, entre os dois graciosos, com Pimentão a dar mais uma mostra da sua versatilidade, ao recitar um soneto para deleite de Cadeia (p. 44).

Numa fala derradeira, aquando do feliz desfecho dos amores de Adolónimo e Sirene, Pimentão, ao fazer um pedido a Alexandre Magno, autocaracteriza-se, acrescentando mais um dado a favor da sua filiação numa galeria universal de personagens facetas, e revela o inequívoco fito da sobrevivência: «Item, senhor, eu como sou um tanto louco, quisera que me desSES um bom talento de ouro para poder tratar da minha vida» (p. 84).

Os Encantos de Circe, ópera que se representou na Casa do Teatro Público da Mouraria.²⁶

Acto 1.º

Cena 5.ª

Sala. Sai de uma parte Árquia e de outra Íris juntamente.

ÍRIS: Ai!

ÁRQUIA: Aui!

ÍRIS: Ai, que medo que tomei!

ÁRQUIA: Ui, que liberdade que perdi!

ÍRIS: Estou sem vida!

ÁRQUIA: Estou sem alma!

ÍRIS: Fiquei sem sangue no corpo.

ÁRQUIA: Fiquei sem lume nos olhos.

ÍRIS: Que medo que me meteu!

ÁRQUIA: Que seta que me tirou!

ÍRIS: Ainda não estou em mim!

ÁRQUIA: Menina, sossegue-se, e diga-me se acaso é da obrigação da senhora Circe?

ÍRIS: Sim, sou.

ÁRQUIA: Como é bela! Diga-me mais, ainda que mal pergunte, sabe também alguma coisa daqueles encantozinhos?

ÍRIS: Porque o quer saber?

ÁRQUIA: Porque, depois que a vi, sinto cá por dentro das veias uns formigueiros, cá pelo coração uns sustos; olhe assim a modo de que quero tornar a ser pai de leitões. Não me explico bem... sinto cá ir-me inclinando mais ao animal que ao racional, e assim lhe peço que, se me quer converter em algum quadrúpede, me faça seu cachorrinho de fralda.

ÍRIS: Não o quero cão de fralda, que não tem mais préstimo que de ladrar; e como Circe partiu para a caça por divertir a Ulisses, quero que seja podengo para que me traga alguns coelhos. (Vai-se.)

ÁRQUIA: Para que traga coelhos? Eu os tragarei. Ora, eu cuidava que só as mulheres gregas eram inclinadas ao verbo *do, das*. (Vai-se.) (p. 132-133)

Das três óperas em análise, *Os Encantos de Circe* é a única que não abre com a figura do gracioso na primeira cena. No entanto, apenas temos de esperar pela segunda cena, que abre com a entrada de Árquia «feito porco», aquiescendo na irremediável condição que lhe foi conferida pelos poderes mágicos de Circe, e cantando uma ária, instaurando, assim, uma dissonância entre meios, o canto, e forma, «feito porco». Todavia, os disfarces e metamorfoses de Árquia não ficam por aqui, pois na cena terceira do segundo acto aparece «feito mono». Esta reversibilidade animalesca parece, por um lado, remeter para a tradição carnavalesca e os seus rituais colectivos e, por outro, relevar a ambiguidade que anima a figura do gracioso, entre homem e animal, i.e., entre o imediatamente reconhecível e o eloquentemente grotesco.

Este excerto apresenta o interesse adicional de trazer à cena o confronto entre graciosos, um masculino, outro feminino. A primeira parte do diálogo, reflexo de um encontro inesperado, é sistemática reiteração de um jogo de linguagem. Neste contexto, é a constan-

te contraposição de asserções que alimenta o jogo da contracena, que visa o efeito cómico. É a Árquia que cabe advogar um estado de coisas alternativo ao enunciado por Íris (cf. Íris: Estou sem vida! / Árquia: Estou sem alma! / Íris: Fiquei sem sangue no corpo. / Árquia: Fiquei sem lume nos olhos. / Íris: Que medo que me meteu! / Árquia: Que seta que me tirou!).

O encontro entre duas personagens que se distinguem pelo pendor cómico resulta previsivelmente numa maximização da facécia. Portanto, a cena abre nesse ponto máximo da situação burlesca, que é o encontro de dois superlativos cómicos. O resto do diálogo entre os dois é de chiste e de desafio relativamente à práxis social que regula a interacção entre feminino e masculino, configurando um enleio amoroso, que, ao contrário do comumente estabelecido, ganha consistência na mordacidade mútua. O homem adulator da amada e a amada submissa ao amante não encontram aqui qualquer eco. Com efeito, o enamoramento de Árquia contrasta, de sobremaneira, com o de Ulisses, pois é desprovido de enovelamento sentimental, sendo, por oposição, directo, franco e desassombrado, e, claro, risível.

A contracena entre Árquia e Íris pontua a ópera, pois as cenas a dois são recorrentes ao longo da mesma: no primeiro acto, cena quinta e cena sétima; no segundo acto, um entrecho na cena quarta e cena sétima. O tom mordaz e irónico, de parte a parte, é sistemático, com argumento e contra-argumento a sucederem-se sem interrupção, num ritmo de alta cadência. Por exemplo, quando na cena sétima Árquia traça um retrato parodístico da beleza de Íris, jogando com a palavra «arco», articulando o seu emprego em diferentes expressões, como «arco dos Pregos» e «arco do Espinho», que em tudo subvertem a alegada beleza de

Íris, a mesma replica com uma descrição dos atractivos de Árquia, jogando com o vocábulo «praça», desfiando expressões como «praça vazia» e «praça morta», que, igualmente, em nada favorecem a caracterização física de Árquia (p. 142).

Na mesma cena, Íris clarifica a sua perspectiva sobre uma união com Árquia, que, segundo ela, como não tem nada de seu, nada pode esperar dela. Por esta altura, este tipo de assunções, expressas por uma personagem feminina, não eram nem comuns nem expectáveis, dado que a tessitura em volta do feminino não permitia tamanha liberdade de volição (p. 141). Contudo, Íris é, antes de personagem feminina, graciosa, o que determina uma liberdade superior.

Com efeito, o gracioso não exhibe restrições de género, abarcando feminino e masculino, pois o ensejo que o anima não é especificamente masculino ou feminino. A mordacidade, o chiste, o rigor do pragmatismo quotidiano e a luta pela sobrevivência, numa sociedade em desequilíbrio, unificam origens, circunstâncias e diferenças de género.

*Ópera intitulada A ninfa Siringa ou Os amores de Pan e Siringa, ópera que se representou pelo Carnaval no Teatro do Bairro Alto de Lisboa, ano de 1741.*²⁷

Acto 1.^o

Cena 1.^a

Campo

Saem Pan e Coscorão.

PAN: Deixa-me, Coscorão!

COSCORÃO: Senhor Pan, que desatino é esse?

PAN: É aborrecer a vida e desejar a morte!

COSCORÃO: Não sou eu assim, que à minha vida quero-lhe como ao viver.

PAN: Ai de mim!

COSCORÃO: Senhor, acaba já com isso! Conta-me os teus males.

PAN: Não pode ser, porque os meus males não têm conto.
 COSCORÃO: E quem tos causou?
 PAN: A ninfa Siringa.
 COSCORÃO: Quem tal dissera daquela sonsazinha!
 PAN: Não posso já sofrer tanto rigor.
 COSCORÃO: Não posso já aturar tanta insolência.
 PAN: O quê?
 COSCORÃO: Que uma bugia te pregue semelhante mono.
 PAN: Isso sucede aos mais pintados.
 COSCORÃO: Que suceda aos mais pintados, *transeat*, mas que assim te chegue ao vulto, não aturo tal...
 PAN: Coscorão, eu quero-me finar, tenho dito!
 COSCORÃO: Senhor, por tua vida te peço te não queiras matar.
 PAN: Eu estou morrendo por morrer. Bem sei que sou um asno, mas não sei que lhe faça.
 COSCORÃO: Ora, dissei-me: tu não és o senhor Pan, que dos pastores és venerado por semideus, ainda que, na verdade, és semidiabo?
 PAN: Assim é. Mas sujeitou-me esse tirano deus vendado a que adorasse a cruel ninfa Siringa, irmã de Silvano, com tal violência que não posso estar um instante sem a sua vista, ao mesmo tempo que ela diz que me não pode ver, quando bastava para merecer a sua compaixão ter este peito cheio de setas.
 COSCORÃO: Essa é a causa, porque ela te não quer.
 PAN: Porquê?
 COSCORÃO: Porque tendo o peito cheio de setas, tens muito vazia a aljava.
 PAN: Pois que remédio dás a meus males?
 COSCORÃO: Uns suores.
 PAN: Que dizes?
 COSCORÃO: Que para te livrares desse amor, há-de te suar o topete. (p. 88-90)

À semelhança do que acontecia no texto anterior, o diálogo entre amo e criado evolui graças ao jogo de linguagem, que assenta, nomeadamente, numa sequência de antíteses e paradoxos, a partir do contraste vida/morte. Mais uma vez, face ao enleio amoroso protagonizado pelo amo, o gracioso evidencia um tom distanciado e adopta uma perspectiva prática sobre os acontecimentos (cf. «Porque tendo o peito cheio de setas, tens muito vazia a aljava»). Também persiste

a utilização de um registo de língua popular (cf. «Que uma bugia te pregue semelhante mono»), parcialmente anulado pela utilização de expressões latinas (cf. «Que suceda aos mais pintados, *transeat*, mas que assim te chegue ao vulto, não aturo tal...»). O principal intuito da figura do gracioso continua a ser o cómico, que, como já referido, se baseia amiúde num jogo de linguagem descaradamente antitético.

Nesta ópera, aparecem em cena dois graciosos, ambos masculinos: um é Coscorão, criado ao serviço do semideus rústico Pan, introduzido pelo excerto acima; o outro é Esguicho, serviçal do semideus rústico Silvano, irmão de Siringa, a qual é objecto do desvelo de Pan. A relação de Esguicho com Silvano duplica a de Coscorão com Pan.

Os amos depositam nos criados as expectativas de verem resolvidas as suas aflições amorosas, promovendo-os a confidentes; os graciosos, por sua vez, esquivam-se ao sentimentalismo exacerbado dos amos, aventando para a intriga amorosa uma linha de acção calibrada pelo pragmatismo e desengano. Com efeito, na cena quarta do primeiro acto, Coscorão, abatido pelo esforço de carregar com Pan num tabuleiro, para o introduzir disfarçadamente em casa da ninfa Siringa, desabafa, com contundência, sobre a sua função coadjuvante na intriga amorosa: «Irra com a história! Muito custa ser mariola de Cupido» (p. 107).

A dupla de graciosos é densamente ecoada ao longo de toda a obra pelo paralelismo da acção que os envolve, já que, para além de servirem ambos as volições amorosas dos amos, há óbvio analogismo ao nível das situações vividas. Por exemplo, ainda na cena quarta do primeiro acto, Coscorão encontra-se, num dado momento, escondido entre a lenha de um forno, bem como Esguicho. Previ-

sivelmente, esta duplicação vai-se desenrolando enquanto consequência do paralelismo entre Pan e Silvano, que, neste caso, se encontram ambos escondidos no forno.

Mais do que nos anteriores, neste texto a relação entre amo e criado é axial, dado que é dela que reverte, quase exclusivamente, o efeito cómico e o desenvolvimento de uma intriga dual, que, nos seus momentos de confluência, logra atingir píncaros do cómico e rocambolesco. Este alinhamento da relação entre Pan e Coscorão com a de Silvano e Esguicho reflecte-se, como seria de esperar, no discurso das próprias personagens. Assim, se Esguicho afirma «Ora, quando acabarão de conversar, que me está esta lenha lascando o corpo?», Coscorão imediatamente replica «Ora, quando me verei livre desta lenha, que me está alanhando os ossos?» (p. 113). Obtém-se, por esta via, um efeito de eco que maximiza o cómico de linguagem e o grotesco de situação.

Também nesta obra os graciosos alardeiam a sua versatilidade, dizendo décimas, cantando árias, engendrando encontros e desencontros e, inclusive, pregando partidas aos amos, que têm «sítio para tudo» (p. 124), como Coscorão atrevidamente anuncia.

4. Conclusão

De uma primeira análise, inferimos que o gracioso de Alexandre António de Lima utiliza a verborreia como instrumento para se resguardar do que o pode pôr em causa, para alimentar a sede de ilusão do amo e para levar de vencidos diferentes tipos de obstáculos. A linguagem é a sua arma e o seu jogo, o domínio em que exerce supremacia, ainda que relativa. A sua acção é, assim, largamente linguística. Ao enleio idealizado do amo, o gracioso contrapõe o gesto prático e a palavra sempre pronta, sem hesitações ou velei-

dades. Diverte, mas não parece sucumbir ao autocomprazimento, teimando em reconhecer o sentido lacunar que a ordem das coisas à sua volta insistentemente lhe devolve. A relação do gracioso com o seu amo é fundamental para o seu enquadramento e definição, pois, por assim dizer, dela depende a sua legitimidade teatral. No entanto, na mesma proporção em que depende dela para que lhe seja tributada uma identidade em cena, também a contesta e subverte, encetando com o seu senhor um duelo de forças, do qual sai, a espaços, vencedor.

A versatilidade desta figura não é só linguística, pois mostra-se destro no disfarce, no canto, em formas poéticas como o soneto e no engendramento de situações mirabolantes. Aparentemente, nada lhe é impossível, voltando incólume das terras da magia, do amor e da sublevação.

A liberdade que caracteriza o gracioso erradica diferenças de género, e estende-se ao feminino. De facto, as graciosas comportam-se de maneira análoga aos graciosos. Recusam sentimentalismos e atêm-se à práxis da sobrevivência, reclamando uma voz tão mais incisiva quanto ao longo do século dezoito as mulheres se mantiveram socialmente silenciosas e submissas.

Esta personagem, embora sempre num registo irónico e popular, não parece intelectualmente limitada, por contraste com o assinalado por Güntert. Os dados até aqui apurados vão ao encontro de Barone, no sentido em que o gracioso, pelo modo como se exprime, questiona a eficácia da própria ilusão teatral, parodiando, impiedosamente, os acontecimentos da intriga amorosa, em que, quase sem querer, se vai vendo envolvido, e respectivos intervenientes. Em termos de contextualização da figura do gracioso na tradição teatral, defendemos que a mesma extravasa em muito o mero legado espanhol,

remetendo, ao invés, para uma tradição universal de personagens facetas e insurrectas, conforme formulada em Otto, a que surge associada uma dimensão festiva e celebrativa.

Algumas das futuras indagações relativas à figura do gracioso poderão ser: em que justa medida o gracioso de Alexandre António de Lima permanece autoral, quando em confronto directo, por exemplo, com o de António José da Silva; a dinâmica própria desta figura, ao nível do movimento, do gesto e da contracena, se integrada, como o deve ser, num teatro de bonecos; um mais completo entendimento da relevância social e cultural do gracioso no Portugal Setecentista; e, por último, aquele que nos parece ser o veio de maior fecundidade a explorar: admitindo que a personagem do gracioso questiona os limites do chiste e do burlesco suportados pela representação teatral, em que medida é que o pode fazer sem anular, ainda que em parte, a sua condição de ficção cénica? Para tentar responder a esta questão, teremos de encetar uma viagem no tempo e chegar à abordagem dos graciosos de hoje, que, talvez, como os de outrora, celebrem o optimismo de um mundo sem fronteiras estanques e intransponíveis.

Notas:

- 1 Lima, A. A. de, «Os encantos de Circe», in *Óperas portuguesas*, Vol. II, Lisboa, na oficina de Inácio Rodrigues, 1746: 116-183.
- 2 Lima, A. A. de, «A ninfa Siringa ou Os amores de Pan e Siringa», in *Teatro cómico português ou coleção das óperas portuguesas*, Vol. III, Lisboa, na oficina de Francisco Luís Ameno, 1760: 86-187.
- 3 Lima, A. A. de, «Adolónimo em Sidónia», in *Teatro cómico português ou coleção das óperas portuguesas*, Vol. III, Lisboa, na oficina de Francisco Luís Ameno, 1760: 3-85.
- 4 Rodriguez, E., «Diccionario crítico e histórico de la práctica escénica en el teatro de los Siglos de Oro», in *Proyecto Consolider-Ingenio Classical Spanish Theatrical Patrimony. Texts and research instruments* (Tece-Tei), <http://parnaseo.uv.es/Ars/ARST6/diccionario/inicio.html> [consultado a 24 de Novembro de 2013].
- 5 Ceia, C.: s.v. «Gracioso», in C. Ceia (coord.), *E-Dicionário de termos literários (EDTL)*, ISBN: 989-20-0088-9, http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_content&view=frontpage&Itemid=1 [consultado a 24 de Novembro de 2013].
- 6 Erasmus, D., *Moriae Encomium*, Strassburg, Matthias Schurer, 1511. Ainda a propósito desta obra de Erasmo, e porque neste trabalho também nos vamos reportar a Francisco Sá de Miranda, é notório o paralelismo existente entre um primeiro momento da oração feita pela Folia, na primeira pessoa, da obra de Erasmo, e o prólogo feito pela Comédia, também na primeira pessoa, da *Comédia dos Estrangeiros*, e o prólogo feito pela Fama, igualmente na primeira pessoa, da *Comédia dos Vilhalpandos*, ambas de Sá de Miranda.
- 7 Otto, B., *Fools Are Everywhere*, Chicago/ London, Chicago University Press, 2001.
- 8 Miranda, F. S. de, *Comédia dos Estrangeiros*, Coimbra, na oficina de João Barreira, 1559.
- 9 Miranda, F. S. de, *Comédia dos Estrangeiros*, Coimbra, em casa de António de Mariz, 1561.
- 10 Earle, T. F., «Uma nova leitura das comédias de Sá de Miranda», *Floema*, n.º 4, 2006: 11-36.
- 11 Arquivo Nacional da Torre do Tombo, Corpo Cronológico, Parte I, mc. 44, n.º 49.
- 12 Pereira, P., «O gracioso e sua função nas óperas do Judeu», *Revista Colóquio/Letras*, n.º 84, 1985: 28-35.
- 13 Soufas, T. S., «Carnival, Spectacle, and the gracioso's Theatrics of Dissent», *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, Vol. XIV, n.º 2, 1990: 315-330.
- 14 Güntert, G., «El gracioso de Calderón: Disparate e ingenio», in Gordon, A. M. (ed.); Rugg, E. (ed.), *Actas del Sexto Congreso Internacional de Hispanistas celebrado en Toronto del 22 al 26 agosto de 1977*, Toronto, Department of Spanish & Portuguese: University of Toronto Press, 1980: 360-364.
- 15 Barone, L., *La figura del gracioso nel teatro di Pedro Calderón de la Barca*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra (Publicaciones digitales del GRISO), 2012.

- 16 Vide nota 12.
- 17 Dacanal, D., «O Gracioso Semicúpio d' o Judeu», *Revista Desassossego*, n.º 5, 2011: 92-101.
- 18 Santos, M. H., *Breves notas para uma definição tipológica da figura do gracioso na literatura dramática de cordel do século XVIII*, Dissertação de Mestrado em Literatura Portuguesa, Universidade de Coimbra, 1993.
- 19 Lima, A. A. de, *Novos encantos de amor*, Lisboa Ocidental, na oficina de Pedro Gargaraje, 1737.
- 20 Machado, D. B., *Biblioteca Lusitana, histórica, crítica e cronológica*, Vol. I, Lisboa Ocidental, na oficina de António Isido da Fonseca, 1741.
- 21 Lima, A. A. de, *Rasgos métricos em várias poesias*, Lisboa, na oficina de Francisco da Silva, 1742.
- 22 Lima, A. A. de, *Benteida ou novo metamorfose*, Constantinopla, na oficina Bigodiana, 1752.
- 23 Lima, A. A. de, *Sonhava o cego que via. Pois que é o que via o cego?*, Lisboa, na oficina de Francisco Borges de Sousa, 1763.
- 24 A transcrição dos respectivos excertos baseou-se na actualização quer ao nível da ortografia quer ao nível da pontuação, não considerando, no entanto, o mais recente acordo ortográfico.
- 25 Vide nota 3.
- 26 Vide nota 1.
- 27 Vide nota 2.

SENTADO ESTAVA GAIFEIROS EM TABULEIRO REAL, OS DADOS TINHA NA MÃO E AS CARTAS PARA JOGAR: O MOTIVO DO JOGO NO ROMANCEIRO TRADICIONAL

Natália Albino Pires

Escola Superior de Educação de Coimbra | IELT, NOVA FCSH

1. Questões preliminares

Diferentes estudiosos de diversos quadrantes do Saber são unânimes em considerar o jogo como cultura,¹ assentindo que «le jeu est l'illustration d'une culture qui prend forme dans les gestes du corps. Issu d'une histoire, tout jeu naît dans un contexte social précis, répond à des attentes, donne vie à des émotions acceptées».² Nesta medida, o jogo, sobretudo na sua dimensão lúdica, é parte integrante do nosso Ser cultural desde o espaço intra-uterino³ e está presente nas acções quotidianas do Ser Humano até à sua morte, funcionando, por isso, como «un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica».⁴

Tratando-se a literatura de uma das expressões seculares do pensamento humano, nela encontramos, desde a antiguidade clássica aos nossos dias, referências explícitas ao jogo nas suas diversas concretizações. Na *Odisseia*, os pretendentes de Penélope jogam a um jogo de tabuleiro depois de terem destruído a cidade; na *Bíblia* os soldados romanos jogam as sortes para saber quem fica com as vestes de Jesus; no *Jeu de Saint Nicolas*, de Jean Bodel, três personagens (Pincédé, Cliquet e Rasoir) estão na taberna a jogar aos dados;

Malarmé escreve um poema intitulado «un coup de dés jamais n'habolira le hasard»; em *Alegria Breve*, de Vergílio Ferreira, Jaime e o Padre Mateus interrompem e retomam um jogo de xadrez. Na mitologia grega, Zeus, Poseidon e Hades atiram os dados para decidirem a divisão do universo entre si; junto dos índios Navajo, nos Estados Unidos, foi recolhido um ciclo de mitos sobre a origem dos jogos com alusões ao jogo de dados.⁵ Afonso X escreve um tratado sobre os jogos, *El Libro de los Juegos*, no qual fala sobre o xadrez, os jogos de dados e os de tabuleiros; Guillaume de Saint-André inclui no seu *Livre du bon Jehan o Jeu des échecs moralisés*, uma adaptação do *Moralisatio super ludum scaccorum* do italiano Jacopo da Cessole; entre os persas existem textos sobre a arte do xadrez, dos quais o mais famoso é o *Livro dos Reis*, editado no século X. E, os exemplos, claro está, poderiam multiplicar-se.

Naturalmente, em vários subgéneros da literatura tradicional encontramos alusões explícitas a jogos. Basta consultar o magistral trabalho de Thompson⁶ para constatar que na vasta lista de motivos que nos apresenta nos surgem apostadores e jogos de apostas, de dados, de tabuleiro e xadrez.

Da comparação das referências ao jogo e ao acto de jogar presentes em vários textos literários, parece evidente, por um lado, que o facto de as personagens principais jogarem possui implicações no desenrolar da acção e na relação que estabelecem com outras personagens e, por outro lado, que essas implicações decorrem, em grande medida, do tipo de jogo jogado. Nesta medida, as referências ao jogo e ao acto de jogar presentes nos textos literários poderão ser interpretadas como símbolo ou metáfora e estudadas na sua dimensão alegórica.

Assim, partindo dos versos «Sentado estava Gaifeiros em tabu-

leiro real / os dados tinha na mão e as cartas para jogar»,⁷ pertencentes a uma das versões da tradição oral moderna portuguesa do romance *D. Gaifeiros*, procuraremos tecer algumas considerações sobre a dimensão simbólica do motivo do jogo no romanceiro tradicional. Analisaremos, por um lado, a relação que este motivo estabelece com o desenrolar da intriga, ou fábula em palavras de Diego Catalán, e, por outro lado, o seu contributo para a construção de uma metalinguagem. Isto é, indagaremos em que medida a especificidade da linguagem do género romancístico, construída a partir de um jogo de formas linguísticas particulares, remete para uma metalinguagem atemporal.

Centraremos o nosso estudo em versões de romances da tradição oral moderna portuguesa editadas entre 1828 e 1960 que estiveram na base de um estudo mais amplo sobre o léxico da rama portuguesa.⁸ Efectivamente, trata-se de um *corpus* de 1721 textos recolhidos em diversas regiões do país, editados por diferentes editores com critérios de edição não coincidentes e cuja língua, em termos simplistas e muito generalistas, se caracteriza pela presença de grande número de regionalismos e de formas populares a par de um léxico transversal e particular que dá corpo ao género romancístico e que permite identificar cada um dos romances, havendo, também, textos unilingues, bilingues e trilingues.⁹

2 – O motivo do jogo no romanceiro tradicional

2.1 – Formas linguísticas presentes no *corpus*

Em termos linguísticos, no *corpus* de 1721 textos que servem de base a este estudo, o lexema nominal *jogo/juego* ocorre em versões de apenas dois romances: *Conde Claros em hábito de frade* e *Delgadinha*. Em contrapartida, o lexema verbal *jogar/jugar* ocorre

em versões de 18 romances: *Belardo e Valdevinos*; *Conde preso*; *D. Gaifeiros*; *Conde Claros em hábito de frade*; *Conde Flores*; *Floresvento*; *Conde Claros preso*; *Bela Infanta*; *Má sogra*; *Bernal Francês*; *Rico Franco*; *Silvana*; *Delgadinha*; *A filha do imperador de Roma*; *Infanta pejada*; *A aposta ganha*; *Eu casei com uma donzela* e *Tentação do Marinheiro*.

De salientar é, também, o facto de o lexema nominal *jogador* ocorrer apenas uma vez em todo o *corpus*, numa versão do romance *D. Gaifeiros*.

Não obstante, da análise das ocorrências das formas lexemáticas no *corpus*, evidenciam-se, desde já, três grandes grupos de romances: um grupo de romances em cujas versões se destaca uma ocorrência significativa destas formas linguísticas; outro grupo de romances em cujas versões as ocorrências das formas linguísticas *jogo/juego* e *jogar/jugar* podem considerar-se esporádicas e, finalmente, um grupo de textos onde se verificam somente formas hápax.

Assim, em oito romances (*Bernardo e Valdevinos*; *Conde preso*; *Conde Claros preso*; *Bernal Francês*; *Rico Franco*; *A filha do imperador de Roma*; *A Infanta pejada* e *Eu casei com uma donzela*) encontramos formas hápax, ou seja, encontramos apenas uma ocorrência da forma lexemática relativa a *jogo*, nomeadamente o lexema verbal *jogar/jugar*. Em sete romances (*Conde Flores*; *Floresvento*; *Bela Infanta*; *Má sogra*; *Silvana*; *Aposta ganha* e *Tentação do Marinheiro*) encontramos esporádicas formas lexemáticas referentes a *jogo*, designadamente o lexema verbal *jogar/jugar*. E, finalmente, em três romances (*D. Gaifeiros*; *Conde Claros em hábito de frade* e *Delgadinha*) atestamos uma frequência elevada de formas lexemáticas respeitantes a *jogo*, tanto do lexema verbal *jogar/jugar* como do lexema nominal *jogo/juego*.

2.2 - Da língua à linguagem

2.2.1 – Remissões para os jogos medievais

Em vários romances do *corpus* encontramos remissões para jogos medievais que, indubitavelmente, denotam a classe social das personagens que os jogam. Nesta medida, a classe social da personagem masculina está patente em *Conde Flores* quando, ao dar as senhas que o identificarão depois de anos de ausência, refere o jogo das bolas¹⁰ ou de paus de ouro que costumava jogar antes de partir para a guerra.¹¹ Em versões de *Silvaninha* e de *Delgadinha* encontramos o pai ou os irmãos a jogar o jogo das bolas, a embocada, as jóias de Holanda ou à espada quando a personagem feminina os interpela.¹² Em versões de *A Bela Infanta*, o desconhecido navegante que no final se identifica como seu marido, interrogado pela donzela, assevera-lhe, para testar a sua fidelidade, que o esposo ficara morto com feridas mortais por onde poderiam passar bolas de ouro.¹³ Em versões da *Má Sogra*, o marido «perde-se» com o jogo das bolas em vez de regressar para junto da mulher para a auxiliar.¹⁴

Numa clara remissão para o repto medieval, numa versão do *Conde preso* o sobrinho do enforcado desafia para a luta – «jogaremos uma luta» – os condes que encontra no caminho para vingar a morte do tio.¹⁵ Noutra óbvia referência a jogos medievais de elite, em versões de *D. Gaifeiros*, o marido de Melisenda encontra-se «assentado ao tabuleiro»¹⁶ no início da trama e, aquando da batalha com o mouro, compara a sua força guerreira à sua habilidade para jogar às damas.¹⁷ Numa das versões de *Conde Claros em hábito de frade* a rapariga rejeita as investidas do conde argumentando que, se ela ceder, ele irá gabar-se «à mesa dos cavaleiros» onde o pai vai jogar.¹⁸ E numa outra versão do mesmo romance um cavaleiro descobre que a donzela «dormiu» com o conde e chantageia-a para que durma

também consigo. Como a donzela se recusa, ele vai denunciá-la ao pai «ante os condes e marqueses, onde ele está a jogar».¹⁹

2.2.2 – Referências explícitas ao jogo de sorte/azar

Nos textos que compõem o nosso *corpus*, encontramos, também, múltiplas referências ao jogo de sorte/azar. Assim, em *O Rico Franco*, o roubo da donzela toca ao conde em «sorte» após um jogo.²⁰ Em *Eu casei com uma donzela*, a personagem masculina delapida o património familiar no jogo de apostas.²¹ Nas versões açoreanas de *Floresvento*, a personagem entrega-se ao jogo de apostas na noite de Natal.²² Noutras versões do romance *D. Gaifeiros*, a trama tem início com a personagem masculina diante do tabuleiro e com os dados ou as cartas na mão pronta para jogar.²³ Em algumas versões dos romances *Silvana* e *Delgadinha*, os irmãos e, por vezes, o pai da personagem feminina jogam às cartas.²⁴ Em certas versões do romance *Conde Claros em hábito de frade*, os irmãos da donzela «engana-da» estão a jogar às cartas no local onde o conde se vai gabar e o mensageiro enviado pela rapariga encontra, em algumas versões, o conde no jogo das cartas.²⁵

2.2.3 – Exemplos do jogo como elo de sociabilização

Os momentos de sociabilização através do jogo encontrados no *corpus* entroncam, manifestamente, nos jogos de sorte/azar ou nos jogos medievais.

Os irmãos e o pai de Silvaninha, em versões dos romances *Silvana* e *Delgadinha*, sociabilizam em jogos de grupo (jogando às cartas, às canas ou à embocada).²⁶ Nas versões do romance *Conde Claros em hábito de frade*, depois de ter conseguido enganar a rapariga e ter «dormido» com ela, o conde vai gabar-se ao jogo ou à praça, de

acordo com algumas versões, onde estão os irmãos da rapariga ou o pai a jogar.²⁷ Noutros romances (*A Bela Infanta*, *Conde Flores*), as personagens referem jogos de grupo como as bolas ou os paus. E noutros ainda (*Rico Franco*, *Floresvento*, *Eu casei com uma donzela*), há referência explícita ao jogo de apostas que é, na sua essência, também um jogo social porquanto implica vários apostadores.

2.2.4 – *Incipit* formulístico e acepções populares do lexema *Jogar*

Em quatro versões do romance *Aposta Ganha* encontramos um *incipit* formulístico que recorre à forma linguística *jogar* e cujo significado não é, por isso, passível de descrição.²⁸

Finalmente, no *corpus* o lexema *jogar* surge, ainda, utilizado em acepções mais populares como *deitar*, *dar*, *acabar*. Nesta medida, a personagem feminina em *A Bela Infanta* «jogou os olhos ao mar»;²⁹ a de *Má Sogra* «jogou as mãos ao vaim»; a donzela em *Conde Claros preso* argumenta com o pai para que não mate o conde porque ele «jogou a vida nas guerras de Portugal»³⁰ e a infanta, em *A Infanta Pejada*, tem medo que o pai descubra a sua gravidez e lhe «jogue a vida».³¹ Numa versão do *Bernal Francês*, contaminada com *A Aparição* e o *Conde Alarcos*, o cavalo «jogou um refúgio»³² ao encontrar-se com um «alvejão».

2.3 – O jogo como metáfora

A análise das referências a *jogo* e ao acto de *jogar*, presentes no *corpus* que nos serve de base, corrobora, desde já, a tese de que o jogo possui implicações no desenrolar da acção e funciona como motor gerador de uma mudança drástica na fábula/intriga. Torna-se evidente, portanto, que o jogo é desagregador da ordem pré estabelecida e, como tal, um elemento simbólico, actuando como um

motivo.

Enquanto elemento desagregador e disruptivo da ordem pré estabelecida, o jogo ou o acto de jogar acarreta uma tragédia, sobretudo se se trata de um jogo de sorte/azar.

Assim, em *O Rico Franco* o roubo da donzela, que tocara ao conde em «sorte» após um jogo, culmina em catástrofe já que ela o mata com o punhal que ele próprio tem. Em *Eu casei com uma donzela* a personagem masculina, que dissipa a fortuna familiar no jogo de apostas, obriga a mulher a ter de trabalhar para poder sustentar a casa. Nas versões da *Má sogra*, a personagem masculina perde-se no «jogo dos bolos de ouro», esquecendo-se de levar o confessor à mulher que agoniza à sua espera e que acaba por morrer esvaída em sangue e sem auxílio. Em versões dos romances *Silvana* e *Delgadinha*, os homens, tanto os irmãos como o pai, socializam em jogos de grupo ou de espada, mostrando a sua indiferença, enquanto a personagem feminina, prisioneira por não ter cedido às propostas incestuosas do pai, perece à sede. Nas versões açoreanas de *Flores-vento*, a personagem «joga» na noite de Natal uma mudança radical no seu destino: depois de semear desgraça ao desonrar donzelas, furtar castelos e matar «padres de altar» acaba, por intercessão materna, por penar durante sete anos até encontrar uma vida de santidade e de contrição pelos actos praticados.

Contudo, as mudanças drásticas na acção podem advir do facto de o jogo ser interrompido por vontade própria da personagem que, deste modo, impede o fim trágico que se adivinha para a trama. Nestes casos o desenlace é, naturalmente, positivo.

Nas versões do romance *D. Gaifeiros* que nos servem de base, o jogo surge como elemento transgressor da ordem porquanto a personagem masculina se abandona ao prazer da sorte diante de um

tabuleiro com os dados na mão enquanto a sua mulher está presa entre os mouros. Contudo, quando interpelado pelo tio, Gaifeiros interrompe o jogo, pede armas e cavalo e parte para libertar a esposa. A consecução da libertação de Melisenda só se torna possível porque, claramente, a personagem masculina abdica do jogo.

Na maioria das versões da tradição oral moderna portuguesa do romance *Conde Claros em hábito de frade*, encontramos duas referências independentes, mas complementares segundo a nossa óptica, ao jogo e ao acto de jogar. Depois de ter conseguido «dormir» com a rapariga, o conde vai gabar-se ao jogo, ou à praça, onde estão os irmãos dela a jogar. Daqui, do acto gabarolas do conde em público, resulta uma mudança na intriga pois os irmãos preparam-se para a queimar como castigo pela desonra. Enquanto os irmãos preparam a fogueira, ela consegue enviar ao conde uma mensagem, recomendando ao mensageiro, em praticamente todas as versões, que deve entregar-lha se ele estiver a jogar. Em todas as versões em que o conde está a jogar, ele abdica imediatamente do jogo ao receber a notícia e resgata a rapariga. O resgate torna-se possível também neste caso porque, prontamente, a personagem masculina abdica do jogo.

Não obstante, o texto tradicional encontra-se, tal como lembram diversos autores,³³ pejado de elementos simbólicos que admitem uma dupla leitura porquanto a imagem literal coexiste com a imagem figurada, conformando uma quase universalidade do significado dos símbolos.³⁴ Por conseguinte, os jogos medievais, em particular aqueles em que os cavaleiros esgrimiam a sua supremacia social como nos jogos de guerra que envolviam espada, podem assumir valores metafóricos de maturidade e virilidade.

Deste modo, em *Bernado e Valdevinos*, a valentia do mouro que mata Valdevinos com as suas próprias armas é menosprezada por D. Bernado porquanto o seu sobrinho ainda era «novinho, jogar armas não sabia» para se poder defender do mouro.³⁵ Em *A filha do imperador de Roma*, a rapariga escolhe os seus amantes tendo em conta a sua força e apetência para o «jogo da espada» que ela descobre ao observar da janela a sua faina na segada. Em *A tentação do Marinheiro*, a personagem doa os braços aos soldados ou aos cotos para «jogarem a espada».³⁶

3 – Considerações finais: a metalinguagem

Parece-nos ter ficado patente que os jogos «whether extending through most of the ballad or occupying a few verses, they usually convey information beyond the explicit meaning of the words».³⁷ Por outro lado, para além de conter valores simbólicos intrínsecos, o jogo e o acto de jogar pode ser a força motriz que permite a irremediável condenação das personagens que dele não abdicam ou que consente a atribuição da recompensa àquelas que dele abdicarem imediatamente.

Creemos, também, que se torna evidente que, nos textos que nos servem de base e por extensão no romanceiro em geral, não é o tipo de jogo jogado pelas personagens que decide o seu futuro mas sim a sua postura face ao jogo. Isto é, não é o facto de as personagens estarem diante de jogos de *agôn* (força) ou *alea* (sorte), em palavras de Caillois,³⁸ que determina um desenlace fatídico ou auspicioso da trama. O desenlace decorre da sua atitude perante o próprio jogo.

Atendendo, no entanto, às palavras de Rogers,³⁹ «the singer, by this use of games, contracts both time and space, and, at the same time, gives visual concreteness to complex ideas and moods. Games

may enhance or defame, they may reveal or paraphrase psychological processes, and they crystallize a metaphysical concept – fate – into an almost tangible presence», conclui-se que, de certa forma, as personagens do romanceiro têm *a priori* o seu destino traçado.

Consequentemente, parece-nos que o facto de haver uma presença significativa do motivo do jogo nos romances da tradição oral moderna portuguesa legitima a inferência de que se trata de um motivo arquétipo que estabelece, implicitamente, uma base de entendimento comum entre a poética do texto e o informante e o ouvinte, numa relação dialógica permanente.

Concluimos, por conseguinte, que a linguagem específica do género romancístico se constrói a partir de formas linguísticas particulares, num intrincado jogo de significâncias que dão vida a uma metalinguagem atemporal.

Notas:

- 1 Huizinga, J., *Homo ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- 2 Parlebas, P., «Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport», *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels*, nº 9 – 20, 2003: 9-36.
- 3 Jiménez, C. A., «Cerebro creativo y lúdico», Santa Fé de Bogotá – Colombia, Editorial Magisterio, 2000: 1.
- 4 *Ibidem*.
- 5 Os dados usados pelos índios não são iguais aos europeus. Cf. Aberle, D. F., «Mythology of the Navaho Games Stick-Dice». *The Journal of American Folklore*, 55, nº 217, 1942: 144-154.
- 6 Thompson, S., *Motif Index of Folk-Literature*, 6. vol., Bloomington, Indiana University Press, 1989 [1955-1958].
- 7 Ferré, P., *Romanceiro português da tradição oral moderna – versões publicadas entre 1828 e 1960*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2000: 238.
- 8 Pires, N. A., *O léxico do romanceiro da tradição oral moderna portuguesa editado entre 1828 e 1960*, Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de Filologia da Universidade da Corunha, 2007.
- 9 O facto de uma parte dos textos provir de regiões fronteiriças como o norte de Trás-os-Montes ou o concelho de Miranda do Douro permite-nos ter textos bilingues (português/castelhano; português/galego; castelhano/mirandês) e trilingues (castelhano/português/mirandês e português/galego/castelhano).
- 10 É de salientar que já na antiga Grécia os jogos com bolas estavam reservados para a elite social, cf. Kurke, 252 (Kurke, L., «Ancient greek board games and how to play them», *Classical Philology*, 94, nº 3, 1999: 247-267).
- 11 «Onde estão os meus paus de ouro, com que eu andava a jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 366-368, nº 202, v. 46); «Que é dele as minhas bolas de ouro com que eu sabia jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 372-373, nº 206, v. 9); «onde estão as minhas bolas com que eu ia jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 373-374, nº 207, v. 25); «Dou-te as três bolinhas de ouro com que eu andava a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 374-375, nº 208, v. 20); «A minha bolinha de ouro com que aprendi a jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 377-379, nº 210, v. 29).
- 12 «Foi-se encontrar com su padre a jogar a embocada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 324-325, nº 1124, v. 45); «Vira andar seus irmãos jogando jóias de Holanda» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 340-341, nº 1135, v. 14); «avistou seu pai na praça a jogar a espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 342-343, nº 1138, v. 24); «viu estar sou armano jogando jogo de espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 344-346, nº 1140, v. 18); «vira andar os seus irmãos na praça jogando espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 349-350, nº 1145, v. 12); «foi-se encontrar com seu pai a jogar a imbocada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 378-379, nº 1173, v. 38); e «avistou os sus manos com bolas de outro jogavam // [...] // avistou seu pai rei, com espadas de ouro jogava» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 386-387, nº 1179, v. 9 e 23); «Onde estavam seus manos, com bolas de ouro jogavam» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 388-390,

nº 1181, v. 25); «avistou seus manos-reis, com uma bola de ouro jogavam // [...] // avistou seu pai-rei, com cartas de ouro jogava» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 391-392, nº 1183, v. 15 e 26); «onde viu os queridos manos jogando o jogo da tábua» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 404-405, nº 1194, v. 9); «viu estar seu pai jogando à tabuinha» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 413-414, nº 1200, v. 48).

13 «Por outra também se via rica bola de jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 93-94, nº 408, v. 12); «por outra [...] três bolinhas de jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 491-492, nº 781, v. 12).

14 «Encontrou uns bolos de ouro e com eles ficou a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 273-275, nº 603, v. 39).

15 «Jogaremos uma luta antes lá tenham chegado» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 204-205, nº 81, v. 21).

16 «Assentado ao tabuleiro para as tábulas jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 228-233, nº 110, v. 2); *Sentado está D. Gaifeiros num tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 232-235, nº 111, v. 1); *Sentado está D. Gaifeiro num tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236, nº 113, v. 1); *Sentado está D. Dalfeiro no tabulado real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236-237, nº 114, v. 1); *Sentado estava Gaifeiros ao pé do tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 237-238, nº 115, v. 1); *Sentado estás, Galfeiro, num tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 240, nº 118, v. 1).

17 «Melhor sou jogando às damas, com moiros a batalhar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 228-233, nº 110, v. 85).

18 «À mesa dos cavaleiros onde meu pai vai jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 260-261, nº 130, v. 4).

19 «Deixe estar, ó Dona Linda, que a vosso pai vou contar // antre condes e marqueses, onde ele está a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 278-281, nº 144, v. 13 e 14).

20 «Una noche la jugaron, a la flor del treinta y tres» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 257, nº 1054, v. 4).

21 «Joguei tudo o que ela tinha, tudo quanto nos deu o Senhor/desde que joguei o que tinha, aprendi a podador» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 120-121, nº 1364, v. 3 e 4).

22 *Joãozinho foi jogar, uma noite de Natal* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 387, nº 222, v. 1); «Jogou cem dobrões de ouro, marcados e por marcar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 388, nº 223, v. 5); «Jogou cem dobras de ouro que o rei tinha para as dotar // [...] // se jogou cem dobras de ouro, eu cem tenho para lhe dar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 388-389, nº 224, v. 5 e 11).

23 «Os dados tinha na mão, que já os ia deitar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 228-234, nº 110, v. 3); «está com as cartas na mão a começar a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 232-235, nº 111, v. 2); «com cartas de oiro na mão, disposto para jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236, nº 113, v. 2); «seus dados tem na mão e as cartas para jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236-237, nº 114, v. 2); «Joga às cartas, ó Gaifeiros, tu bem as podes jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 237-238, nº 115, v. 3); «os dados tinha na mão e as cartas para jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 237-238, nº 116, v. 2); «as cartas tinha na mão para começar a jogar // Joga as cartas, Gaifeiro, bem as debes jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 240, nº 118, v. 2 e 3).

24 «Donde estavam seus irmãos jogando o jogo das cartas» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 351, nº 1147, v. 11); «avistou seu pai-rei, com cartas de ouro jogava» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 391-392, nº 1183, v. 26)

25 «Se o acháreis jogando, terminai de lhe falar // - Deus guarde estes senhores e a D. Carlos de Montalvar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 251-252, nº 122, v. 26 e 27); «se ele estiver a jogar, começará a falar // - Deus os ajude, senhores e ao Conde de Monte Alvar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 254-255, nº 126, v. 17 e 17).

26 «Avistou o seu irmão na praça a jogar a barra» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 342-343, nº 1138, v. 16); «donde estavam seus irmãos jogando o jogo das cartas» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 351, nº 1147, v. 11); «avistou o seu papá a jogar a barra no adro» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 346, nº 1141, v. 21); «onde viu estar seus irmãos a jogar o jogo da carta» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 347, nº 1142, v. 17); «vira andar os seus irmãos na praça jogando espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 349-350, nº 1145, v. 12); «dali avistou seu pai jogando o jogo das cartas» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 376-378, nº 1172, v. 38); «lá viu estar seus manos jogando o jogo da bola» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 396-398, nº 1187, v. 8).

27 «Se eu de ti, ó albaninha, ao jogo me for gabar // ao outro dia de manhã ao jogo se foi gabar/[...]/ Estavam seus irmãos, todos três estavam jogando» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 251-252, nº 122, v. 5, 6 e 8); «De manhã ao outro dia ao jogo se foi gabar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 254-255, nº 126, v. 4); «Ainda não era bem dia, já se ele estava a gabar, // donde estavam três irmãos numa taberna a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 269-270, nº 138, v. 22 e 23); «Ainda não era bem dia, ao jogo se foi gabar // donde estavam lá dois manos numa mesa a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 271-273, nº 139, v. 25 e 26); «Ah, maroto confiado, que a meu pai foste contar // à mesa dos estudantes, onde estavam a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 290-292, nº 152, v. 5 e 6); «o maroto e malcriado que logo lhe foi contar // à sala dos estudantes, donde ele estava a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 296-298, nº 156, v. 6 e 7); «- D. Carlos que dali saía logo se foi gabar // a uma casa de jogo, onde o pai estava a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 331-332, nº 178, v. 4 e 5). As restantes versões apresentam poucas variantes.

28 «Os que jogam e não perdem, prazer é vê-los jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 102-103, nº 1340, v. 1). As outras três variantes são mínimas.

29 «Jogou os olhos ao mar viu vir uma grande armada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 115-116, nº 428, v. 3).

30 «E por vós jogou a vida nas guerras de Portugal» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 397-399, nº 231, v. 46); «se meu padre o sabe a vida tenho jogada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 13, nº 1266, v. 14); «jogou os olhos ao mar viu vir uma grande armada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 115-116, nº 428, v. 3); «dona Clemência, que tal ouviu, jogou as mãos ao vaim» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 303-305, nº 628, v. 30).

31 «Se meu padre o sabe a vida tenho jogada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 13, nº 1266, v. 14).

32 «Cavalinho, que era novo, jogou em refujão» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 160-162, nº 930, v. 33).

33 Cf., por exemplo, Rogers, E., «Clothing as a Multifarious Ballad Symbol», *Western Folklore*, 34, nº 4, 1975: 261-297, ou Rogers, E., *The Perilous Hunt – Symbols in Hispanic and European Balladry*, Kentucky, The University Press of Kentucky, 1980.

- 34 Rogers, E., *op.cit.*, 1975: 261.
- 35 «Porque é muito novinho, jogar armas não sabia» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 192-193, nº 67, v. 16).
- 36 «Meus braços deixo-os aos cotos, para que joguem a espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 330, nº 1587, v. 10); «os braços aos soldados, para que joguem a espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 333, nº 1593, v. 11).
- 37 Rogers, E., «Games of Muscle, Mind and Chance in the “Romancero”», *Hispania*, 55 – 3, Sep. 1972: 419- 427.
- 38 Caillois, R., *Os jogos e os Homens*, Lisboa, Cotovia, 1990: 56.
- 39 Rogers, E., *op cit.*, 1972: 426.

O JOGO DUCHAMPIANO

Diniz Cayolla Ribeiro | I2ADS, FBAUP



©1963 Julian Wasser

Em 18 de Outubro de 1963, Julian Wasser, na altura fotógrafo da revista *Time*, captou um momento fotográfico que ficou para a posteridade: Marcel Duchamp a jogar xadrez contra Eve Babitz, uma jovem modelo que aparecia na imagem totalmente despida. A fotografia foi tirada aquando da primeira grande retrospectiva do artista francês nos Estados Unidos da América, no Pasadena Art Museum, e mostra-nos o casal a olhar para uma posição de xadrez na galeria principal do museu, rodeado por vários trabalhos do artista francês, com especial destaque para a peça *A noiva despida*

pelos seus celibatários, mesmo, também conhecida pelo nome de *O Grande Vidro*.

Esta imagem já nos serviu de ponto de partida para duas comunicações realizadas recentemente, a primeira em 2012, nesta mesma casa (FCSH), no âmbito dum colóquio sobre «Estética e Política entre as Artes», e outra, em Junho de 2013, num outro colóquio sobre «Arte e Psicologia» organizado pela PsyArt Foundation. Na primeira comunicação explorámos as assimetrias desta imagem, a partir duma abordagem feminista e pós-colonial, chamando a atenção para o facto de Duchamp estar vestido, de cara destapada, a jogar de brancas no lado direito da imagem contra uma mulher nua que se situa à esquerda da imagem, com o rosto coberto pelo cabelo e com as peças negras. Na segunda comunicação destacámos outros elementos da imagem e procurámos mostrar, através duma abordagem psicanalítica, que tanto os elementos contidos na fotografia, nomeadamente o jogo de xadrez, *o Grande Vidro* ao centro e a própria posição das personagens, bem como a própria vida e obra do artista, apontam para o complexo de Édipo, esse conceito nuclear da psicanálise freudiana e lacaniana.¹

Desta vez a abordagem que queremos fazer é distinta, embora se prenda uma vez mais com a teoria psicanalítica sobre a imagem. Dito por outras palavras, desta vez tencionamos debruçar-nos sobre a posição das peças que estão colocadas no centro do tabuleiro, procurando mostrar que a mesma veicula dois tipos de mensagens: uma manifesta, que remete claramente para a vontade consciente de Marcel Duchamp de associar a arte ao xadrez e vice-versa, como emblema da postura conceptual, e de afirmar o hipermodernismo no xadrez, como o fizera já com a arte, e uma outra latente, que eventualmente terá escapado à intencionalidade do artista e à atenção

de críticos e de observadores, e que remete uma vez mais para a triangulação edipiana.

Vejam, então, em primeiro lugar, que posição é esta que se encontra disposta no tabuleiro?

Apesar de não se poder afirmar com certeza absoluta, diríamos que a posição das peças remete para a os primeiros lances da variante principal da defesa Nimzowitsch: os peões brancos encontram-se nas casas e4 e d5, o Cavalo negro na casa e5 e o peão negro na casa d6.

A defesa Nimzowitsch nunca gozou de grande popularidade junto dos xadrezistas, mas quer o nome do jogador que dá nome a esta defesa, quer a própria filosofia que lhe subjaz, remetem para o período hipermoderno do xadrez, uma época e uma filosofia xadrezística que Marcel Duchamp viveu e praticou de forma ativa.

Mas, para podermos perceber melhor o que significou o hipermodernismo no xadrez temos de ir um pouco atrás e familiarizar-nos com a história do xadrez nos últimos séculos.

O xadrez, tal como o conhecemos na atualidade, é uma versão europeia que se estabeleceu por volta da passagem do século XV para o século XVI.² A partir dessa época, o xadrez estabilizou-se em termos de regras, à exceção da regra do «Rei afogado» que só estabiliza mais tarde já durante o século XIX, e desenvolveu-se estrategicamente, permitindo deste modo o aparecimento dos primeiros jogadores europeus conhecidos, bem como de determinados estilos e filosofias de jogo.

Uma dessas primeiras filosofias de jogo ficou conhecida pelo nome de xadrez romântico. Era um tipo de xadrez que se caracterizava por um estilo que não estava preocupado com lances estratégicos e muito menos com dogmas posicionais. O único aspecto

que realmente interessava era atacar; dar xeque-mate o mais rapidamente possível ao adversário; manter a iniciativa a todo o custo, nem que para isso fosse necessário sacrificar praticamente todo o exército; defender era um verbo que não fazia parte do vocabulário romântico. Na prática, esta época histórica do xadrez, cujo auge ocorreu em meados do século XIX, brindou-nos com algumas das mais extraordinárias partidas de xadrez de todos os tempos, peçadas de combinações imaginativas, ataques surpreendentes e sacrifícios verdadeiramente espetaculares.

A célebre partida denominada «imortal» jogada entre Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky em 21 de Junho de 1851,³ e que aparece indiretamente no filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, ilustra na perfeição este tipo de xadrez. Em primeiro lugar, a partida abre com um Gambito de Rei, que era uma forma muito comum de começar o jogo naquela época. As brancas sacrificam ao segundo lance o peão da coluna f para manter o controlo do centro e a iniciativa do jogo. Em segundo lugar, Anderssen sacrifica ao longo do jogo diversas peças – um bispo, duas Torres e a Dama – para no final dar xeque-mate com o bispo em e7. O jogo é vivo, criativo, e termina com uma combinação dir-se-ia «romanticamente» espetacular.

A seguir ao xadrez romântico surgiu o xadrez clássico, também conhecido por xadrez científico. Trata-se de uma filosofia de jogo totalmente diferente. A figura chave desta nova abordagem do jogo chama-se William Steinitz (1836 – 1900), que se tornará o primeiro campeão mundial de xadrez em 1886. Steinitz, em sintonia com o espírito do seu tempo, procurou sistematizar o jogo de xadrez e definir os princípios fundamentais «científicos», «positivistas», ou «naturalistas», como lhe chamou Ricardo Réti,⁴ sobre os quais o jogo de xadrez deveria assentar. Assim sendo, Steinitz teorizou

sobre a importância do controle do centro do tabuleiro, o problema das casas débeis, a diferença entre um bispo ‘bom’ e um bispo ‘mau’, o poder do par de bispos, as diversas estruturas de peões, e muitos outros aspectos que acabaram por se transformar nos princípios basilares do xadrez posicional moderno.

Porém, estas regras, vistas no início como verdadeiras revelações da forma correta de jogar xadrez, acabaram rapidamente por transformar-se em dogmas, levando ao surgimento dum novo tipo de jogo antitético: o xadrez hipermoderno. O primeiro jogador a usar o termo hipermoderno foi Savielly Tartakower, em 1920, em substituição do termo xadrez neo-romântico, que lhe parecia pouco adequado.⁵ A seguir a Tartakower surgiram outros nomes como Ricardo Réti, Gyula Breyer, Ernst Grünfeld e sobretudo Aron Nimzowitsch, que é visto pela maioria dos historiadores do xadrez como a figura principal do xadrez hipermoderno.

O que é que advogavam os adeptos do hipermodernismo escaquístico? Se quiséssemos resumir num parágrafo a ideia central, poderíamos usar as palavras de Antony Sandy, segundo as quais «a essência da filosofia hipermoderna era a afirmação da individualidade de cada posição e, por conseguinte, uma repulsa da ideia de escola científica que sempre aplica regras gerais».⁶ Contudo, a filosofia é mais profunda e merece que lhe dediquemos um pouco mais de atenção.

Raymond Keene e Eric Schiller⁷ propõem três ideias-chave como pilares do hipermodernismo no xadrez. Em primeiro lugar, o desenvolvimento dos bispos durante a fase da abertura. No xadrez clássico era frequente os jogadores desenvolverem os bispos através de lances que os colocavam no centro do tabuleiro; em contrapartida, no hipermodernismo, os bispos passam a ser frequentemente

desenvolvidos «modestamente» nos cantos do tabuleiro, através de *fianchetto*s, ocupando as grandes diagonais e ficando a controlar o centro à distância.

Em segundo lugar, os adeptos do xadrez clássico chamavam a atenção para a importância capital do centro do tabuleiro e para a necessidade de se lutar pelo controle desta zona do terreno com lances de peões; o objectivo era abrir de imediato com um lance de peão central e tentar a médio prazo estabelecer o domínio completo dessa zona do tabuleiro com os peões, condição fundamental para se poder iniciar um ataque. Os hipermodernos, por seu turno, sem colocar em causa a relevância estratégica do controlo do centro, advogavam uma filosofia totalmente diferente. Partindo do princípio que a luta pelo centro com peões poderia levar a situações de bloqueio, uma vez que ambos os jogadores iriam lutar pelo controle dessa zona, defendiam antes uma forma mais subtil, indireta, de lutar por essa zona: provocar o avanço dos peões contrários de forma controlada para depois os usar como alvo a abater.

Por último, os adeptos do xadrez clássico tinham horror a debilidades no seu próprio terreno e desenvolviam as suas peças no sentido de evitar a todo o custo a criação de fraquezas que pudessem ser exploradas pelos adversários. Os hipermodernos, ao invés, já tinham uma postura muito menos dogmática em relação às debilidades: podiam ser auto-provocadas desde que as mesmas trouxessem compensações dinâmicas que pudessem ser exploradas.

A defesa Nimzowitsch, cujos primeiros lances podem ser vistos no centro da imagem que serve de motivo para esta reflexão, caracteriza-se por este tipo de filosofia de jogo. Desde o primeiro lance que as negras usam o seu cavalo de forma ostentatória para provocar

os peões das brancas, fazendo-os progredir para mais tarde serviram de alvo de ataque. Onde, para avançarmos no argumento, ao colocar os primeiros lances da defesa Nimzowitsch em cima do tabuleiro, Duchamp quis não só homenagear Aron Nimzowitsch como também todos os outros ídolos hipermodernos.

Esta hipótese faz ainda mais sentido quando sabemos, através das partidas jogadas por Duchamp, bem como de numerosos trabalhos biográficos que sobre ele foram escritos, que Duchamp era um fervoroso adepto do xadrez hipermoderno.⁸ Duchamp não só usava na prática os princípios do xadrez hipermoderno, como inclusive tinha uma cópia amplamente anotada do célebre livro de Nimzowitsch *O meu sistema*. Mais: Duchamp chegou mesmo a emoldurar o registo de uma partida que jogou e empatou contra Tartakower em 1929, um dos seus ídolos e figura-chave do hipermodernismo.⁹

Assim sendo, faz sentido pensar que a posição que se encontra em cima do tabuleiro na imagem homenageia esta filosofia de jogo até porque, como sabemos, Duchamp foi um «jogador» hipermoderno na arte, controlando o tabuleiro do jogo à distância e promovendo um tipo de arte diferente, não retiniana, com humor, que vinha pôr em causa todos os princípios dogmáticos da história da arte. Os seus *ready-mades*, ainda que tenham sido realizados antes mesmo do surgimento desta filosofia no xadrez, estão em clara sintonia com o *zeitgeist* e com estes lances «humorísticos» das defesas hipermodernas: movimentos de peças que obrigavam o adversário a expor-se, a avançar com os peões no centro do tabuleiro, para mais tarde poderem servir como alvos de ataque. Citando Arturo Schwarz, editor do primeiro catálogo das obras completas de Marcel Duchamp:

And let not be forgotten that true humor – in the words of Nimzovich, a great chess theoretician like Duchamp himself – «often contains more inner truth than the most serious seriousness». Nimzovich’s revolution in chess strategy has been defined as both neo-Romantic and hypermodern – two adjectives that could be just as appropriately applied to Duchamp’s revolution in the visual arts.¹⁰

Existem, porém, alguns elementos desta imagem que não encaixam tão bem nesta narrativa e nos obrigam a colocar novas questões. Sabemos, através da biografia xadrezística de Duchamp, que o artista era sobretudo um jogador de negras. Nas Olimpíadas de 1930 que jogou como membro da equipa francesa, Duchamp jogou a maioria dos jogos com as peças negras, numa estratégia de equipa claramente premeditada.¹¹ Por outro lado, a filosofia do jogo que Duchamp procura homenagear nesta imagem, o hipermodernismo, tornou-se célebre sobretudo pelas contribuições que fez ao jogo no campo da teoria das aberturas, ou mais concretamente das defesas de negras. Assim sendo, cumpre-nos perguntar: por que motivo não aparece Duchamp a jogar de negras, tanto mais que todo o seu percurso foi claramente jogado no campo da oposição e não propriamente ao lado das teorias da arte dominantes, ditas *mainstream*?¹²

Convém recordar que Marcel Duchamp iniciou a sua carreira artística na pintura e foi «aconselhado» pelos seus próprios irmãos mais velhos, que já tinham presença artística reconhecida, a não expor um dos seus primeiros quadros – *Nu descendendo a escada, nº 2* – numa exposição de cubistas no Salão dos Independentes, em Fevereiro de 1912, pelo facto do quadro insinuar um nu em movimento, o que remetia «perigosamente» para o campo do futurismo. Este episódio, como sabemos, representou um momento de viragem na vida de Duchamp, levando-o até aos Estados Unidos

onde acabou por triunfar enquanto artista.¹³

Por outro lado, lembremo-nos também que a peça que se encontra no centro da intrigante imagem, *La mariée mise à nu par ses célibataires, même* (*A noiva despida pelos seus celibatários, mesmo*), foi realizada entre 1915 e 1923, no período posterior a essa rejeição, e corresponde a uma das peças mais enigmáticas da obra duchampiana, a começar pelo próprio título da peça que remete para um trocadilho. Talvez a noiva que foi despida pelos celibatários o ame a ele (m'aime) e não ao noivo?

Por outro lado ainda, a figura feminina que aparece na imagem remete-nos para um outro trocadilho, ou se quisermos para uma faceta andrógina de Duchamp, como já vários autores têm referido, lembrando-nos que Rose Sélavie foi também uma personagem muito importante do seu trabalho que aparece no título de alguns das suas criações artísticas da década de 1920 (ex: *Why Not Sneeze Rose Sélavy?*, 1921) ou mesmo como «autora» dessas obras (ex: *Fresh widow*, 1920)

Se juntarmos a todas estas peças do puzzle uma outra que remete uma vez mais para a posição do tabuleiro, talvez tenhamos encontrado a solução desta charada conceptual. Como já foi dito, a defesa Nimzowitsch que se encontra aparentemente representada na imagem nunca foi uma defesa muito popular junto dos xadrezistas; contudo, essa mesma defesa faz lembrar uma outra bem mais conhecida, que representa os mesmos lances de forma invertida: a defesa Alekhine.¹⁴ Duchamp conhecia-a bem porquanto fazia parte do seu repertório de negras.

A defesa Alekhine é uma das respostas possíveis contra o avanço inicial do peão de Rei (1. e2-e4) e apesar de não ser considerada com uma das respostas mais eficazes de negras é seguramente

uma das mais provocativas. A ideia central, à semelhança da defesa Nimzowitsch, é contra-atacar logo a partir do primeiro lance, provocando o centro do adversário, fazendo-o avançar no sentido de o debilitar, e posteriormente usá-lo como alvo a abater.

A defesa Alekhine foi jogada pela primeira vez em 1921 num Torneio Internacional de Budapeste, como o próprio nome sugere, por Alexander Alekhine, um extraordinário jogador de xadrez de origem russa, que se naturalizou francês em 1925 e se tornou campeão do mundo de xadrez em 1927, ao derrotar Capablanca em Buenos Aires por 6-3 (e mais 25 empates).¹⁵

Em 1930, cinco anos após a sua naturalização, Alekhine aceitou começar a representar França nos jogos oficiais por equipas e Duchamp teve a honra de pertencer à equipa do campeão mundial de xadrez. Assim, através desta inversão, Duchamp convoca, de forma indireta, a sua França natal para o centro do jogo, mas colocando-a do outro lado do tabuleiro, que o artista enfrenta e vence. A exposição de Pasadena em 1963 representa precisamente esse triunfo, sob a forma de uma vingança e de uma desforra dos irmãos que tinham recusado a sua ascensão como pintor muitos anos antes, comportando-se como rivais castradores. Trata-se, portanto, duma espécie de acerto de contas: os irmãos tornaram-se irrelevantes na história de arte, e Marcel, o benjamim, mudando as regras do jogo artístico, acabou a ocupar o centro das atenções norte-americanas, que entretanto tinham ocupado o centro da história de arte conceptual, hipermoderna.

Convém relembrar que esta dinâmica do complexo fraterno é uma forma atenuada e deslocada do complexo propriamente edipiano e que por detrás dos irmãos castradores importa auscultar a rivalidade com a figura paterna, o possuidor da «mariée» e do acesso à

nudez materna, no espaço negro, infigurável, do erotismo noturno.

Assim não é apenas a França materna que ele derrota; é também o pai imaginário, o chefe da equipa, ou mesmo o pai hipermoderno simbolizado na figura de Nimzowitsch. Ou seja, o que temos aqui é a grande vitória edipiana que consagra narcisicamente Duchamp como grande jogador de brancas, capaz mesmo de despir a noiva e de exhibir e monopolizar o jogo com ela (ou contra ela).

Noutros termos, o que aqui temos sob a forma do casamento só aparentemente esdrúxulo do xadrez e da arte, é o retorno do recalcado, a realização disfarçada dos desejos libidinais e narcísicos recalcados, a solução de compromisso possível entre a impulsividade inconsciente arcaica e a sofisticação conceptual adulta, entre a arte e o xadrez, que consegue reunir numa única imagem os elementos essenciais reconhecidos pela teorização freudiana das estratégias da libido infantil e do inconsciente. Por um lado consegue condensar vários significados sobredeterminando uma única imagem (Nimzowitsch, hipermodernismo, Alekhine, Rrose Sélavie, desforra fraterna); por outro, desloca o significado mais profundo da imagem para outra cena, contribuindo para o disfarce do seu conteúdo desejante, promovendo assim todo o tipo de interpretações racionalistas. E por outro lado ainda, consegue fazer jus ao princípio hipermoderno de Aron Nimzowitsch que norteou a sua vida xadrezística e artística, segundo a qual: «a beleza de um lance não reside na sua aparência mas sim no pensamento que lhe subjaz». Que quase sempre, acrescentaríamos, como na arte conceptual, parecendo resultado de um pensamento cognitivo, emerge de tendenciosidades inconscientes.

Notas:

1 Lembremo-nos que tanto Freud como Lacan insistiram várias vezes ao longo das suas extensas obras que o complexo de Édipo era uma das traves-mestras de todo o edifício psicanalítico. A título de exemplo, reproduzimos aqui duas passagens, uma de cada autor, que ilustram essa ideia: «Aventuro-me a dizer que, se a Psicanálise não pudesse gabar-se de mais nenhuma realização além da descoberta do complexo de Édipo reprimido, só isso já lhe daria direito a ser incluída entre as preciosas novas aquisições da humanidade». (Freud, S. «Esboço de Psicanálise» [1938] in *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, vol. XXIII, 1996: 206). «Descobrir que [...] a repressão sexual e o sexo psíquico estavam sujeitos à regulação e aos acidentes de um drama psíquico da família era fornecer a mais preciosa contribuição para a antropologia do grupo familiar. [...] Por isso mesmo, Freud veio rapidamente a formular uma teoria da família. Ela se baseava numa dessimetria [...] na situação dos dois sexos em relação ao Édipo». (Lacan, J. «Os complexos familiares na formação do indivíduo», in *Outros escritos*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003: 53-54).

2 «The period known as the Renaissance began in western Europe. This also the time of the reform of chess, as a result of which the bishop and especially the queen had a much great range of movement». (pos. 1049) [...] «There were also other changes in the newer rules of chess. First, castling appeared (in Lucene's book, for example, it was accomplished in two moves). Second, a pawn was allowed a double move from the initial position. However, in different countries, these rules were interpreted differently, and, in Italy, until the 19th century, 'free castling' was used, and short castling allowed the king to be put immediately on h1, with a rook on e1. Sometimes even the h2-h3 was added. However, with the exception of Italy, in the 17th century, virtually all of Western Europe already played by the same rules». (pos. 1088). In Averbakh, Y. *A History of Chess. From Chaturanga to the Present Day* (ebook ed.), Milford, Russel Enterprises, Inc., 2012.

3 Cf. http://en.wikipedia.org/wiki/Immortal_Game [consultado a 17/10/2013].

4 Cf. Réti, R. *Modern Ideas in Chess*, Milford. Russel Enterprises, Inc., 2009.

5 Keene, R, & Schiller, E., *How to Win with Hypermodern Chess Strategy – master the art of flack attacks*, Devon, Hardinge Simpole, 2003: 7.

6 Saidy, A., *La Batalla de las Ideas en Ajedrez* (Mariano Orta Manzano, Trans.), Barcelona, Martinez Roca, 1973: 30, tradução nossa.

7 *Op. cit.*: 11-12.

8 A ligação de Duchamp ao hipermodernismo já foi assinalada por vários investigadores. Cf. por exemplo, Fiala, V., *The Chess Biography of Marcel Duchamp (1887-1968). Volume One: The Early Chess Career of Marcel Duchamp (1887-1925)*, Olomouc, Moravian Chess, 2002; Keene, R., & Schiller, E., *How to Win with Hypermodern Chess Strategy – master the art of flack attacks*, Devon, Hardinge Simpole, 2003; Naumann, F., Bailey, B., & Shahade, J., *Marcel Duchamp: the art of chess*, New York, Readymade, 2009.

9 cf. Naumann, F., «Marchel Duchamp: The Art of Chess», in F. Naumann & B. Bailey (Eds.), *Marcel Duchamp: The Art of Chess*, New York, Readymade, 2009: 1-47.

10 Schwarz, A., *The Complete Works of Marcel Duchamp*, London, Thames and Hudson, 1969: 46.

11 Cf. Fiala, V., *The Chess Biography of Marcel Duchamp (1887-1968). Volume Two: On the Road to the Chess Mastery (1926-1930)*, Olomouc, Moravian Chess, 2004.

12 Lembremo-nos que no jogo de xadrez, apesar da simetria imperar, existe uma assimetria entre brancas e negras em termos de resultados pelo simples facto das primeiras poderem abrir o jogo. Estatisticamente é possível demonstrar que a diferença é considerável e que a mesma tem tendência a subir à medida que aumenta o nível médio dos jogadores. Assim, por exemplo, nas cerca de 4 milhões e meio de partidas da *chess database* de 2010 as brancas vencem em 38.8% dos casos, perdem em 29.9% e empatam em 31.3 %. Se, ao invés de escolhermos todas as partidas, criarmos filtros, e seleccionarmos apenas as partidas jogadas entre Mestres Internacionais e Grandes Mestres, as diferenças de vitórias e derrotas entre brancas e negras sobre rapidamente para cerca de 10%. Ou seja, jogar com as peças negras é claramente uma desvantagem ao mais alto nível e nesse sentido podemos dizer metaforicamente que é uma forma de jogar contra o sistema.

13 Cf. Schwarz, *op. cit.*: 16 e ss.

14 A proximidade entre as defesas Nimzowitsch e Alekhine é referida frequentemente nos livros ou websites dedicados a aberturas de xadrez. Ver por exemplo, Djuric, S., Komarov, D., & Pantaleoni, C., *Chess Opening Essentials. Volume 2 - 1.d4 d5/1.d4 various/Queen's Gambits*. Alkmaar: New in Chess, 2009: 13.

15 O falecido historiador português Dagoberto Markl publicou, em 2001, na editora Campo das Letras, um livro sobre os últimos anos da vida de Alekhine. Intitula-se: *Xeque-mate no Estoril. A morte de Alexandre Alekhine*.

GABRIELA LLANSOL, GIORGIO AGAMBEN, E O JOGO

Cristiana Vasconcelos Rodrigues | Universidade Aberta
Centro de Estudos Comparatistas – FL-UL | Espaço Llansol

O jogo da liberdade da alma – um jogo a três dimensões

O estudo que de seguida apresentamos pretende descrever o jogo a três dimensões que encontramos em *O jogo da liberdade da alma*, de Maria Gabriela Llansol, datado de 1999 e publicado em 2003.¹ Para nos ajudar nesta descrição socorremo-nos de algumas das reflexões de Giorgio Agamben sobre o jogo, a infância e a linguagem, que poderão constituir uma boa chave de leitura da escrita llansoliana.

Começamos por constatar um subtil jogo entre o que o texto narra e o que de facto se está a contar, que lembra um jogo de escondidas, onde aquele que se esconde está sempre a espreitar e a dizer onde está, àquele que o procura, para logo de seguida fugir e mudar de esconderijo. Depois, há um jogo entre a memória e o que Llansol apelida de «desmemória» neste livro, com o que esta última contém de *profanação*, para usar um termo caro a Agamben, e que lembra um jogo de adivinhas entre as figuras que se encontram e dialogam entre si. Finalmente, há uma reflexão aturada e contínua sobre a relação entre o texto e o devir, disposta muitas vezes no texto de Llansol enquanto jogo lúdico, reflexão esta que subjaz e é fundamental à compreensão das duas outras dimensões do jogo em *O jogo da liberdade da alma* e, num plano mais alargado, para o desenho de uma *ars poetica* llansoliana, que não escamoteia a dimensão ética.

Estas três dimensões do jogo não são estanques entre si, antes se relacionam de forma não completamente discernível, sendo um dos objectivos deste estudo tentar clarificar alguns dos pontos de intersecção desta mútua contaminação em *O jogo da liberdade da alma*, com o intuito de provar que a escrita de Maria Gabriela Llansol assenta, no que tem de enigmático e de inesperado, numa economia de escrita que se pauta pela prática quase contínua do jogo. Vamos de seguida falar do jogo das escondidas e do jogo das adivinhas, sendo a terceira dimensão deste jogo, a que lhe confere a sua volumetria, trabalhada a propósito das duas outras.

Jogar às escondidas, ou desfocar para ver melhor

O jogo da liberdade da alma divide-se em 33 pequenos capítulos, antecedidos por um curtíssimo enunciado que parece servir de mote a todo o livro: «de regresso a Herbais: *Sentimentos sobre a música frontal*»². Este enunciado é depressa esquecido, se porventura a leitura que depois fizermos se distrair pelos fios soltos da narrativa, que são muitos; contudo, é um mote importante para o restante livro, a começar pela imagem com que abre o seu primeiro capítulo, que citamos de seguida:

_____ os dois homens nus ao piano. Piano de volume, e lustro. A vibração de um – o que está em primeiro plano –, oculta o outro, que até me poderia parecer vestido. O teclado do piano responde intensamente ao primeiro, mas não exclui o segundo que, se está nu, é porque se vê claramente a nudez do primeiro. A nudez do primeiro não é de tipo físico incluindo, no entanto, o corpo que transparece, na sua soberania, através do andamento musical. Que refluí sempre sobre essa imagem forte que, todavia, nunca vira o homem para mim. O seu sexo permanecer-me-á oculto. Mas, como palavra, a música oxida-se nele, substitui-se ao seu primeiro sentido inicial e, sem despiste nem perder, ouço-a mais longe, envolvendo as colunas do claustro, sobre o balcão corrido, em torno de imagens arrebatadas de outrora – o botão de rosa

mística.

O homem nu que toca tem músculos de música frontal, uma ramagem erótica por sexo, que desce dos ombros até ao teclado do piano.

É nessa ramagem que centro a minha atenção, e nos cabelos fartos que sob a luz, as luzes da ribalta, são de uma espécie diurna. Atraem a atenção. Podem ostentar qualquer sexo desejado como sinal de realeza, mas de uma realeza de ler. Nesse momento, lêem sonoridades. E, no texto que estou a ler, os textos subitamente tornam-se silenciosos, por momentos, renunciam.

Mas eu, a legente acordada para escrever, não renuncio. Transformo-me em amante, ou musicante, *naquela que não praticava esse saber que acorda, por entre o luar libidinal que emana dessa crina abundante de onde vejo brotar a música. Nada entendo – eu – , que olha o possante e móvel homem nu da matemática musical daquelas equações e abismos. Sinto uma dor no centro do meu fechamento. Fico, naquela zona, mais inteligente através dele. É para o meu sexo que ele toca. O texto faz um silêncio total, adquire-o, ou seja, a escrita que a música celebra não tem mancha de ruído – não é livro, apenas o fluir de um escrito que se funde com as imagens arrebatadas de outrora. Mas, depois, pula sobre os ombros do homem – sem ser cavalo, nem peixe – , resvala pela sua ramagem, e cai no teclado do piano num salto mortal conseguido.*³

À superfície do texto, podemos dizer que se assiste a um recital de piano e que se descreve a impressão que a música tocada ao piano causa no sujeito de enunciação, num registo que se aproxima do metafórico. Contudo, se lermos este excerto com mais atenção e nos demormos sobre o atrito de certas formulações, descobrimos que esta cena guarda uma outra, que está nela escondida, embora espregite e nos chame a atenção: este passo fala-nos, também, da leitura do texto de Espinosa e da relação profundamente epidérmica na recepção do mesmo pelo sujeito de enunciação, configurada na imagem de uma cena de música tocada por um homem nu ao piano. O texto dá-nos as pistas para olharmos sempre de forma ambivalente o piano, a música aí tocada, a figura que toca, e a figura que escuta – são tudo isso, e no entanto não são exclusivamente isso.

Uma das pistas para a constatação desta ambivalência textual é a caracterização do homem que toca o piano – assome como um homem desfocado, sendo que esta desfocagem da figura não é linear, nem prima por uma coerência absoluta. O texto começa por falar de dois homens, e depois passa a falar sempre de um só, com o cuidado de explicar, entretanto, que o «companheiro [...] lhe entregou voluntariamente as suas [mãos] – e desapareceu»⁴. A figuração de um só homem desfocado perdura, porém, no nosso horizonte de leitura, em dois elementos sempre reiterados e trabalhados ao longo do livro: (i) no facto de se tocar o piano sempre a quatro mãos; e (ii) no facto de um dos homens, o que fica a tocar o piano, estar nu, sendo que este «estado de nudez»⁵ desenha o perfil definitivo da figura, o que chama a nossa atenção para fora da cena que a gerou, a cena de um recital de piano.

Outra das pistas é o modo como se descreve a música que se escuta, convocando-se expressões que afinal nos falam de leitura: «[...] como palavra, a música...», «[...] de uma realza de ler», «lêem sonoridades...»; «no texto que estou a ler, os textos subitamente tornam-se silenciosos...», «[...] a escrita que a música celebra...»⁶. Este acto de leitura, por seu turno, tem o seu suporte imagético em palavras sobejamente conhecidas de outros livros de Llansol: «sexo de ler», «luar libidinal», e «legente» são termos achados pela escritora e referidos amiúde para descrever a relação, amante, de leitura do outro.

Por outro lado, esta «grande cena da música»⁷ identifica, de forma subtil, a imagem do homem nu e tudo o que ela comporta com o filósofo Bento de Espinosa, ou Spinoza, um interlocutor do sujeito de enunciação ao longo do livro; mais adiante, esta identificação torna-se clara pela ligação quase expressa entre o homem nu e

Spinoza⁸, mas desde logo os traços físicos que surgem na citação acima ligam a figura à imagem que conhecemos de Espinosa, sendo reiterados adiante no texto a propósito da figura de Spinoza⁹, que gradualmente assume na cena com o seu próprio nome, à medida que se esbate a presença (imagem) do homem nu.

O texto comporta-se como escrita hieroglífica, que nos dá os sinais que nos levam a este reconhecimento de Espinosa. O primeiro sinal é «o botão de rosa mística»¹⁰, uma imagem que podemos ligar à rosa de Espinosa, incluída no seu selo ou divisa, onde também se lê a palavra «caute», prudência.



Selo de Bento de Espinosa,
em carta de 9 de Novembro de 1641 a Gottfried W. Leibniz

Um segundo sinal é a cabeleira farta do homem nu, referida por duas vezes, e que podemos ligar à figura do filósofo, de cabelo farto e olhar brando, que conhecemos de algumas gravuras da época. O terceiro sinal é a própria música que se escuta: a música, ou o «texto que estou a ler»¹¹, não o é singelamente, mas é uma «música frontal»¹², um «saber que acorda», «sem mancha de ruído»¹³, ao qual não se renuncia. Esta música, e a sua gramática quase indecifrável, mas cheia de promessa, descrevem um dos aspectos já sobejamente fixados em vários outros passos do texto llansoliano sobre a recepção de Espinosa, nomeadamente o facto da escrita geométrica espinosiana

ser um entrave para a compreensão do pensamento ético deste filósofo, de quem Llansol nos diz que *a ensinou a pensar*:¹⁴ «Nada entendo [...] o homem nu da matemática musical daquelas equações e abismos»¹⁵. A matéria é pesada, e o piano aqui serve a imagem do peso; a matéria nem sempre se deixa ler com facilidade, dado o cifrado da malha textual, e aqui a música e a sua linguagem matemática servem perfeitamente esta descrição...; o processo de leitura traz consigo «dor» e «fechamento»¹⁶, mas também inteligência. O *estado de nudez*, por seu turno, aponta para o eudemonismo de cariz espinosiano, ao qual Llansol adere programaticamente, na sua obra, como tem vindo a ser, de resto, fixado pelos estudos llansolianos¹⁷; a nudez designa, acima de tudo, o vazio de referências, que torna leve o corpo na sua contemplação e acção no mundo. Assim, não só o homem nu, mas toda a cena da música surgem desfocados para introduzir uma segunda possibilidade de leitura, que nos leva até Espinosa, figura matricial do texto llansoliano e aqui presente de forma estruturante, na estrita medida em que o texto se escreve, pondo-se em prática um sério exercício de «libertação da alma», tal como Espinosa nos propõe na última parte da sua *Ética* (intitulada *Da Potência do Entendimento ou da Liberdade Humana*).¹⁸

Do tocar (pelo pianista) ao ouvir (pelo sujeito de enunciação), a música (e o texto que a descreve) é envolta numa relação que se reveste de erotismo, e no entanto o texto deixa-nos bem claro que este homem não está nu, que o sexo não se vê, que a nudez não é física, que o sexo desejado é o da leitura, aqui sinónimo de escuta da música. A afecção de quem escuta/lê, descrita como uma cena erótica, é o universo comum às duas cenas contidas no mesmo texto, a cena da música e a cena da leitura. Texto e música misturam-se numa descrição que não se preocupa em nos dar uma imagem limpa,

como se um universo fosse a metáfora que designa o outro. Não, aqui não há metáfora que possamos identificar e descrever, porque o transporte entre o universo da escrita, o da música e o do erotismo é um exercício de troca de dons a três, digamos, em que uns dão aos outros os elementos necessários para se firmarem na imagem plural que emana deste excerto inicial, muito à maneira de Espinosa e da sua dinâmica reflexiva de gestação da ideia adequada, disposta no *Tratado da Reforma do Entendimento*.¹⁹

Estamos perante um enunciado de partida que contém elementos que lhe são de certa forma estranhos, rasgam a sua coerência interna, maculam a sua aparência, sem que, por isso, sejamos de imediato levados a ver claro. À superfície do próprio texto está o enunciado que nele se oculta, sem que tal seja óbvio, causando um grau de estranheza e de atrito à leitura do outro, que é a sua superfície; são narrativas que se contaminam mutuamente, sem se fundirem numa só, resultando desta mútua afecção um corpo híbrido, feito de múltiplas partes que são afins, cujo encaixe não pretende ser perfeito, mas possível! Desfoca-se, assim, o devir que se narra, não por uma questão de economia narrativa, mas para melhor se discernir os contornos de uma matéria plural.

Além do que possa estar contido na figura do homem desfocado, ou na cena que se desfoca para fazer sobressair os sinais de uma outra cena, este gesto de desfocagem repete-se em outras situações neste livro: por exemplo, (i) desfoca-se a figura do sujeito de enunciação para que se veja Témia, o seu eu da infância; e (ii) desfoca-se o tempo, para permitir um convívio entre as diversas camadas da matéria de que somos feitos, num só instante, sem cronologia que o guarde.

Começemos pelo tempo – é já sobejamente conhecido o gesto

de obliteração da categoria narratológica do tempo nos textos de Llansol, sabendo nós que a sua obra privilegia o espaço como enquadramento para o devir narratológico, um espaço sem qualquer carga referencial: uma casa, um quarto, um jardim, uma paisagem, um lugar, um rio, são espaços típicos de contextualização do devir em Llansol. Contudo, o tempo não se oblitera por completo, nem é propriamente inexistente; o que se opera é antes a sua desfocagem, que, em vez de o anular, sobrepõe muitos tempos num só instante, neutralizando-se deste modo o peso que habita a distinção entre passado e presente (sobretudo esta), projectando-os para um tempo futuro e preenchendo o instante com uma incerteza, ou *não-saber* (léxico llansoliano), que se habita a vários níveis e que necessariamente serve de força motriz da acção – a incerteza sobre o que se passa, para onde se caminha, sobre quem é o outro com quem me encontro, sobre como agir ante o desconhecido, ante o afecto, ante o pensamento, ante os objectos, num espírito de abertura à metamorfose contínua. São muitos os passos deste livro que praticam, na matéria e na forma de a dizer, uma simultaneidade de tempos tornados comuns, entre passado, presente e futuro, no enunciar do pensamento e do afecto que imperam no devir. Faça-se referência, por exemplo, à «reflexão incisiva, ao acordar»,²⁰ que constitui todo o capítulo XXV de *O jogo da liberdade da alma*.²¹

O gesto não se pode resumir a um exercício refinado de anacronia, mas à convocação de uma miríade de momentos para tecer cada momento da narrativa enquanto «hora profundamente entrecruzada»²² como a dada altura se lê, sem penhorar a coerência do narrado. Neste sentido, não se regressa ao passado da infância, tão pouco se rememora a infância; coloca-se o corpo em jogo, no texto, chamando a ser todos os seus seres (passe a redundância),

incluindo o ser infantil, ou Témia, o contorno que surge da desfocagem do sujeito de enunciação.

O sujeito de enunciação desta narrativa é uma figura feminina que começa por se caracterizar como «a legente acordada para escrever»,²³ e que a páginas tantas se apelida de «a escrevente»,²⁴ ou que Témia descreve como «aquela que haveria de escrever»;²⁵ trata-se, de resto, de uma figura conhecida de outros livros, aos olhos do leitor experimentado neste texto. Também não é inédito o encontro do Eu com Témia²⁶ – conhecêmo-lo de outros livros de Maria Gabriela Llansol; mas aqui este encontro é cuidadosamente antecipado por um outro, inédito, que é o encontro do sujeito de enunciação com a chamada «rapariga desmemoriada», necessário à travessia de esvaziamento da memória do Eu para poder habitar a sua própria infância. A criança que resulta deste primeiro encontro, que *salta para o chão*²⁷ e que *corre*²⁸, é Témia,²⁹ que traz consigo uma frase que repete como se fora uma «cantilena»³⁰ de infância, que a identifica: «_____ gosto de uma mesa de Café que pareça um boudoir de mulher, / soletra enquanto corre». ³¹ Porém, a figura de Témia assome neste livro como habitando o mesmo corpo que o sujeito de enunciação, como se a imagem deste estivesse desfocada. Exercita-se aqui uma espécie de focalização da figura nos seus múltiplos perfis, tornando visíveis os vários contornos de um só corpo, que pensam em conjunto e trocam impressões entre si:

- Como se chega aquela cena? – E agitas-te.
- Qual? – E quis que definisses.
- Não somos irmãs – replicaste. Creio que não entendi a oportunidade que me davas. Mas fui logo esclarecida:
- Somos eu. Apenas o tempo não confere.
- E então?
- As duas cenas são a mesma – esclareceste.

- Qual a primeira no tempo? [...]
- Vamos fazer como os cães – disse-lhes. A ambas as cenas.

Témia pegou no lápis de cor (que eu fora) e eu no livro (que ela seria)
quem éramos, fôramos, e seríamos,
sentou-se, afoita,
à porta de cada uma delas.³²

Por muito que possamos identificar uma raiz biográfica no desenho das figuras em encontro neste texto, a escrita de Llansol não se compadece com uma explicação (auto)biográfica que a justifique e que nos ajude a clarificar a sua amplitude estética, amplitude esta que, sobretudo, deixa sobressair a projecção ética deste texto. No gesto, que é um só e comum, de deixar ver em simultâneo os muitos contornos possíveis de um só corpo, Llansol opera a contínua neutralização de cada um por si só, para que cada um opere em função de todos os outros e sem se impôr como único, sobressaindo acima de tudo uma espécie de vazio de referência, que é também a possibilidade de escrita para quem escreve e de leitura para quem lê. Neste pressuposto, o olhar abre-se na leitura de cenas como a que citamos de seguida, e nos narra o encontro, à chegada a Herbas, do Eu desfocado em Témia com o cão Jade (figura também bem conhecida do texto llansoliano):

Em linguagem,
meu cão está junto à porta,
encostado ao muro,
e a ladrar de alegria ao texto _____ em figura de Jade.

- Boa viagem? – pergunta. E acrescenta: – Fico feliz com o vosso regresso.
- Eu regressarei sempre ao princípio da minha vida – respondo-lhe com afagos.
- E eu serei sempre Témia.
- Olá, Témia – saúda o Jade, um pouco perdido por ouvir duas vozes distintas

na minha presença: – Vamos ver os currais abandonados? – Acaba por *nos* dizer a mim, vencendo o receio que lhe causa a escrita de Spinoza o Corpo, escrevia então, (a Leitura, escrevo agora) é composto de um grande número de indivíduos de natureza diversa.³³

Aqui convocamos a reflexão de Agamben sobre o *jogo da vida real* que é necessário para garantir a integridade ética do texto, em «O autor como gesto»,³⁴ fazendo notar que, para que exista, o texto radica numa contradição irresolúvel, mas fundamental:

[...] o autor está presente no texto apenas num gesto que torna possível a expressão, na medida exacta em que existe nela um vazio central.³⁵ O autor indica o ponto em que, na obra, uma vida é posta em jogo. Posta em jogo, não expressa; posta em jogo, não satisfeita: por isso o autor não pode senão permanecer na obra, insatisfeito e não dito. Ele é o ilegível que torna possível a leitura [...].³⁶

Neste mesmo ensaio Agamben conclui que o facto de, no texto, se pôr em jogo a vida real (seja a do autor, seja a das personagens), faz com que esta seja o «lugar possível, mas vazio, de uma ética, de uma forma-de-vida»³⁷:

Ética não é a vida que, simplesmente, se submete à lei moral, mas, sim, aquela que aceita pôr-se em jogo nos seus gestos, irrevogavelmente e sem reservas. Mesmo correndo o risco de que, de certo modo, a sua felicidade e a sua desventura sejam decididas de uma vez por todas.³⁸

O jogo de escondidas que acabamos de descrever, não só a partir do duplo enunciado contido na narração como a partir do gesto de desfocagem das figuras, do tempo e do devir, faz sobressair precisamente a dimensão ética que norteia as opções poetológicas do texto llansoliano, que reiteradamente procura fazer desaparecer a

figura autoral, ou reduzi-la a um gesto sem rosto, a ponto de pôr em risco, ou em jogo, também a integridade de toda a entidade narratológica:

[...] que o caderno não é o escrevente do texto
mas o lugar por onde o texto aprende a materialidade do lugar por onde corre.

No entanto, o texto é livre, e anterior a si mesmo, e posterior a si mesmo

a substância narrando-se,
diria Spinoza.³⁹

Uma infância sempre actual que transcende as lembranças, os retratos e as pessoas mortas. Escrevo-as tal como elas me recordam. Continuo a escrevê-las tal como elas continuamente me recordam. [...] E eu pudesse pousar o lápis, no momento em que o acorde do som com a substância me lembrasse

dias perdidos, textos reconstituídos, ossos ressequidos à espera que o texto lhes renascesse em volta.

Ressurreição dos corpos,
dizia-se.⁴⁰

Dar a vida não chega, não é um acorde consonante com a substância. Ressuscitar, sim, é o acorde perfeito.⁴¹

É, portanto, dentro de uma ética de *ressuscitação* (palavra llansoliana) que se inscreve *O jogo da liberdade da alma*, cujas figuras desfocadas são postas em jogo na equação do que no texto se apelida de «substância»,⁴² sob o signo de Espinosa. O projecto é desde logo tornado claro no seu primeiro capítulo, que firma o texto, pelo texto, como lugar dessa possibilidade de eterno.⁴³ O convite é ostensivamente dirigido ao leitor, no sentido de compactuar com este encontro da música de Espinosa com a escrita de Llansol, em tom de programa:

Nada

acaba definitivamente se aceitarem, por um momento, que ouvem o músico, tal um divino executante, com a minha escrita. O homem nu manifestando a nossa força, através da música, e nos solicitando para uma escrita ligeira e leve que reflecta o piano-sem-peso – vibrátil como um pente nos cabelos. Para um narrativo paralelo ao texto que tanto amo. Onde

estiver a nostalgia do homem nu, está o meu lugar de escrita. No desconforto de uma vida que se termina em noite, numa pergunta que há-de renascer (ou ressuscitar?) em afirmação_____ por que é esta paixão pelo texto, ao contrário das paixões humanas, inextinguível?⁴⁴

Percebe-se agora melhor que *O jogo da liberdade da alma* nos dê a ler o que no mote se descreve como «sentimentos sobre a música frontal», se por esta designação entendermos ser o pensamento ético de Espinosa aquilo que faz a matéria fundamental deste livro; na palavra «sentimentos» condensa-se a recepção llansoliana deste filósofo, ao mesmo tempo que se aponta para a disposição dos 33 capítulos que fazem este livro, num encadeamento que não é aleatório, mas que ainda assim deixa sobressair o ritmo descompassado desta escrita e do fluir do pensamento e do afecto de que é testemunho.

Jogar às adivinhas, ou *desmemoriar para ressuscitar*

No capítulo X,⁴⁵ surge a «rapariga desmemoriada», que na verdade o texto, no seu pendor auto-reflexivo, já anunciara em capítulos anteriores (VII e VIII). A rapariga desmemoriada traz consigo um enigmático desejo de *ressuscitação*, que parece mover todo o seu agir:

A rapariga desmemoriada procurava as suas memórias de ressurreição. Desmemoriada até do seu próprio nome que, aliás, nunca me disse qual era. Viera ter

comigo com a narrativa de uma só frase:

– Sim – diz-me ela, pousando as mãos nos meus joelhos: – Desejo encontrar alguém que me ame com bondade, e que seja um homem.⁴⁶

Este desejo é a marca de identidade da rapariga, uma identidade que se traduz em acção, como se constata nas cenas que se seguem a esta. A manifestação deste desejo, contudo, está contida num diálogo que se repete em momentos pontuais ao longo da narrativa,⁴⁷ sofrendo ligeiras alterações estratégicas (que, uma vez mais, estão estreitamente relacionadas com a recepção de Espinosa e a vocação do texto llansoliano), como se de um ritual se tratasse:

– Sim – diz-me ela, pousando as mãos nos meus joelhos: – Desejo encontrar alguém que me ame com bondade, e que seja um homem.

– Alguém que queira ressuscitar para ti?

– Sim. Alguém que tenha para comigo essa memória.⁴⁸

A *desmemória* da rapariga surge inicialmente como um entrave, um obstáculo à comunicação entre as figuras que se encontram na casa, mas a força relacional desta figura feminina, que se traduz em curiosidade, procura e esforço desejante, viabiliza a comunicação com os que a rodeiam – o sujeito de enunciação e o homem nu –, na casa que foi habitada no passado, em Herbaus. Nesta altura da narrativa, ou do texto disposto por fragmentos, inicia-se uma espécie de jogo de adivinhas, feito de palavras, de coisas e de gestos, que de alguma forma reflecte o título deste livro – «o jogo da liberdade da alma» –, e de que passamos a citar alguns momentos:

[...] Esquecera-se de que tinha vestido o meu vestido, reparei quando vi que procurava lembrar-se de que o trazia vestido. Para se despedir, fez um sinal ao de leve com a saia e dirigiu-se para o piano julgando, pensei, que era a porta de saída. O homem levantou duas das suas quatro mãos, e conduziu-me para

— Imaginava que era a porta — disse-lhe.

— Ela procura o vestido que traz vestido. [...]

Pousou a mão, lembro-me agora, no espaldar da cadeira e inclinou o busto, olhando com curiosidade para a mesa redonda onde havia alguns relevos sobre o pano branco, matizado com flores.

Perder a memória, não ter memória, pensei, é absorver o presente numa constante iniciação, encontrar-se num estado de nudez.

Disse, pois, ao vê-la tocar no tecido branco matizado com flores:

— Matéria. — E repeti: — Matéria. — E, como continuasse absorta no que eu não sabia, acrescentei, numa espécie de oração:

— Matéria-prima, linhas. [...] ⁴⁹

Note-se que a oscilação contínua entre os pronomes pessoais e possessivos, que conferem volatilidade ao olhar do narrador e às vozes enunciadoras, sugere uma vez mais que a figura desta rapariga, tal como Témia, poderá ser um contorno desfocado do sujeito de enunciação, mais do que uma figura autónoma deste. Por outro lado, a nudez, que na imagem que inaugura esta narrativa, se associa à figura de Spinoza, consolida-se no seu sentido ao ser um atributo com o exercício livre e leve da alma, a que assistimos neste jogo de adivinhas. O jogo prossegue, numa espécie de adivinhação, ou de nomeação das coisas que é também combate, confronto de memória e *desmemória*, disposto por modos do dizer que lembram a ponderação, por Espinosa, da ideia adequada, verdadeira, falsa, e da ficção, ao longo de todo o *Tratado da Reforma do Entendimento*, e que, em última instância, inscrevem toda esta cena, até ao seu desfecho, no trabalho aturado e longo sobre a *língua sem impostura*, um tema recorrente nos livros de Maria Gabriela Llansol, para além de a integrar no eudemonismo de raiz espinosiana que projecta a vocação do texto, neste livro em específico:

Afastou-se bruscamente do texto e do espaldar. Abriu uma coisa, e eu disse «livro», [...]

– Chávena – disse ela, com os olhos ainda fechados.

– Livro – repeti. Mas ela insistiu:

– Chávena.

Seria o primeiro nome que daria ao que se afastara da sua memória.⁵⁰

Percorria o quarto.

Tomava o mundo desconhecido por um conjunto de instrumentos. Tudo era chávena. Em seguida, tudo era vestido. Falava-me como se eu fosse um eco imperfeito da sua boca. Onde ela dizia «vestido», eu dizia-lhe, por exemplo, caso não fosse verdade, «cama», onde, aliás, tinha a sua mão pousada.

De repente, seu pensamento tornava-se, de novo, insonoro, tirava o vestido, passeava-se toda nua, sem som, sem sonho, sem qualquer referido.⁵¹

Não havia na rapariga qualquer falta de memória, apenas troca de mundo. Desfasamento de toque.

«O vestido escondeu-se na chávena», disse ela.⁵²

A relação entre o nomear das coisas a partir do universo memorizado do sujeito de enunciação e o nomear *desmemoriado* da rapariga (ou a «sonhante sem memória», como o texto a apelida,⁵³) não é propriamente entre os opostos, ou contrários, de uma só equação. Antes de mais, o texto vai-nos dando o léxico da «liberdade da alma», partindo destes diálogos com a rapariga desmemoriada, dentro de uma subtil conversação com Espinosa que serve de ponto-de-fuga de todo o narrado; neste contexto, assistimos à gradual constituição de uma espécie de léxico llansoliano para a ética espinosiana, sem qualquer pretensão sistemática: «vestido» para alma, «chávena» para corpo,⁵⁴ «música» para texto de Espinosa,⁵⁵ «Leitura» para Corpo.⁵⁶ E depois, entre o nome e a coisa existe uma relação de recípro-

cidade que o texto explora, obrigando o leitor a concentrar-se nos dois planos possíveis de leitura, o dos objectos na sua concretude mais elementar e o sentido para o qual estes apontam:

«Força da natureza.» Apontava para o vestido que trazia vestido.
«Luar libidinal», respondi-lhe, apontando para o exterior que lhe desenhava o corpo.
«Chávena?», perguntou-me, tocando no meu sexo.
«Não. Leitura», respondi.
«Força da natureza veste leitura? É?»
«Sim.»
«Deus?» E indicava a ponta do seu seio.
«Não. Corpo de deus.»
«E Deus?», interrogou.
«.....». Apontei-lhe para o vestido que trazia vestido, e esperei que ficasse desiludida com a resposta _____ a música, no entanto, não dissera outra coisa.⁵⁷

Neste confronto de «razões» em forma de jogo de adivinhas ilustra-se, reflexivamente, o exercício intuitivo de que Espinosa nos fala na sua *Ética*,⁵⁸ e que é a via para a *liberdade da alma*, ou seja, para uma existência liberta de paixão e de sofrimento. Na erosão que Llansol faz da memória da rapariga vemos um gesto de «profanação», no sentido que Giorgio Agamben lhe dá no seu «Elogio da profanação»,⁵⁹ pois assistimos aqui à devolução ao uso humano comum, negligente, sem fim específico e desinteressado, dos objectos, mediado mais pelo afecto sem memória do que pela memória histórica, pesada e ruidosa, que tende a tolher a acção humana, mais do que a libertá-la. O jogo intensifica-se, o diálogo infantiliza-se, sem por isso perder em aprofundamento; pelo contrário, o jogo das adivinhas é a faceta mais concreta do habitar de um estado infantil, que de novo merece ser cruzado com as palavras de Agamben, quando este, a propósito da «Ideia da infância», nos descreve o

«infantilismo obstinado» do ser neoténico, o seu estado larvar ou «adâmico» (sem qualquer nostalgia implicada):

[A criança neoténica] seria o único animal da sua espécie que, como Adão, seria capaz de *nomear* as coisas na sua língua. No nome, o homem liga-se à infância, para sempre amarrado a uma abertura que transcende todo o destino específico e toda a vocação genética.⁶⁰

Este estado larvar é o de uma não-memória permanente, uma *não-latência* (Agamben), o de uma absoluta incapacidade de reter todo e qualquer evento em memória, genética que seja, que coincide com a absoluta capacidade de linguagem, ou melhor, de «aprendizagem da linguagem», vista por Agamben, e bem, como «a mais humana das características»,⁶¹ num enquadramento que opera a distinção fundamental entre o homem e os animais, que «cultivam unicamente as possibilidades infinitamente repetíveis fixadas no código genético. Só dão atenção à Lei, àquilo que está escrito»;⁶² por isso, «quem acredita num destino específico não pode, verdadeiramente, falar».⁶³

Agamben vai curiosamente ao encontro da opção llansoliana de cultivar, pela poesia, a *língua sem impostura*, de combater o ruído insurdecador da memória e da tradição, quando chega, neste mesmo ensaio sobre a infância, a afirmações que nos ajudam a compreender as cenas a que assistimos em *O jogo da liberdade da alma*, onde a linguagem se taceia a si própria e o texto parece perder a memória de si mesmo⁶⁴:

Aquilo que a ideia e a essência querem salvar é o fenómeno, o irrepetível que já foi, e a intenção mais própria do *logos* não é a conservação da espécie, mas a *ressurreição da carne*. [...] Em qualquer parte de nós o *distraído rapazinho* neoténico continua o *seu jogo real*.⁶⁵ [Sublinhados nossos.]

Não é só a coincidência terminológica que nos faz aproximar a reflexão de Agamben do texto de Llansol, na prática que este cultiva da *desmemória* para conseguir, no texto e pelo texto, a *ressuscitação*. Giorgio Agamben é um filósofo que, em bom rigor, se recusa a pensar o conceito a partir do seu perfil racional acabado, recusando com isso também a utilização de uma retórica conceptualizada, muitas vezes enredada em si mesma. Agamben tende mais para um exercício lúcido da linguagem, na consciência tanto do «poder significante das linguagens humanas» como da «sua inelutável morte»,⁶⁶ optando pelo resgate etimológico do conceito, devolvendo a palavra ao seu uso originário, não como gesto revivalista e conservador, ou nostálgico, mas como rasura necessária a uma prática depurada do pensamento que se expõe enquanto fala, dialogante, fora dos meandros do discurso aceite e impositivo sobre o real fenómeno, apontando por vezes para uma situação utópica, fora de Babel:

Só no dia em que essa originária não-latência infantil fosse verdadeiramente, vertiginosamente, assumida como tal, em que se recuperasse o tempo e o menino Aion fosse distraído do seu jogo, os homens poderiam construir uma história e uma língua universais, já não diferíveis, e pôr fim à sua errância nas tradições. Este autêntico apelo da humanidade em relação ao *soma* infantil tem um nome: o pensamento, ou seja a política.⁶⁷

Esta postura é imensamente próxima da sensibilidade llansoliana, podendo nós afirmar que, no ensaio sempre árduo de aproximação crítica ao texto de Llansol, uma das vias possíveis de dialogar com o mesmo será o recurso a textos de outros que possam iluminar esse diálogo, que nos forneçam uma chave de leitura – Agamben serve este tipo de aproximação.

Em 1978, no seu livro intitulado *Infanzia e storia*, Giorgio Agamben apresenta um estudo sobre o jogo, o rito e a temporalidade,⁶⁸

que retoma parcialmente em 2005, num conjunto de textos intitulado *Profanazionni*, sem que a noção de jogo tenha sofrido alterações de maior desde 1978.⁶⁹ O jogo de adivinhas a que assistimos em *O jogo da liberdade da alma* poder-se-ia ler à luz do que Agamben diz ser a manifestação do eminentemente histórico, ou «histórico em estado puro»,⁷⁰ ou seja, a manifestação da temporalidade humana *tout court*, na medida em que, no momento em que acontece, não só suspende o calendário, como tende a destruir a sua tendência cíclica e repetitiva (a sua memória, portanto), confirmada na celebração ritualística do tempo. O jogo em Llansol remete-nos para a vivência de «um certo aspecto de eternidade», como a dada altura lemos em Espinosa,⁷¹ no contexto em que procura definir a relação da razão com as coisas, encaradas como «necessárias e não como contingentes»,⁷² explicáveis à luz do que se chama de *noções comuns*, e portanto «sem qualquer relação de tempo»,⁷³ pertencentes a uma intemporalidade que as guarda: «perder a memória, não ter memória [...] é absorver o presente numa constante iniciação, / encontrar-se num estado de nudez».⁷⁴

Infanzia e storia - distruzione dell'esperienza e origine della storia é um título que sugere, por si só, a descrição de um processo que provavelmente só na linguagem tem lugar: o processo de transformação da vida em memória, entre experiência e história. Não vamos por aqui, pelo vastíssimo mundo da teoria da história e do conceito de memória, tão pouco queremos enveredar pela relação de tensão, dicotómica, entre vida e arte, vida e morte, vivência do fenómeno e experiência da escrita. Mas este caminho que vai da infância à história, do viver ao recordar (caminho que é um só, ambíguo e ambivalente) interessa-nos, no seu sentido parcial, na medida em que Llansol nos propõe fazer o processo a contrapêlo, sem

que tal se reflecta num regresso às origens, ou num gesto melancólico de recuperação do perdido (irrecuperável), ou numa negação da história para recuperar a infância. A proposta é talvez mais arrojada, é a da destruição dos falsos opostos a que estamos habituados e da prática de um esquecimento da experiência para habitar uma forma possível de *vivo*, de permanência num tempo que não se filie em *Kronos*, mas se aproxime de *Aiōn*:

[...] in un frammento di Eraclito – cioè, alle origini del pensiero europeo – *Aiōn*, il tempo nel suo carattere originario, figuri come un «bambino che gioca con i dadi» e «regno di bimbo» sia definita la dimensione che si apre in questo gioco. Gli etimologisti riconducono la parola *aiōn* a una radice **ai-w*, che significa «forza vitale», e tale è il significato che *aiōn* avrebbe nelle sue piú antiche occorrenze nei testi omerici [...]. *Aiōn* [...] indica la forza vitale in quanto essa, nell'essere vivente, è percepita come un che di temporale, come qualcosa che «dura»; cioè come *l'essenza temporalizante* del vivente, la sua «storicità», diremmo noi.⁷⁵

Ora, faz parte do jogo das adivinhas e da *desmemória* a expressão de um desejo de *ressuscitação* que começa por caracterizar a rapariga desmemoriada e se insere num curto diálogo que é repetido ritualisticamente no texto, a partir de diferentes vozes e com ligeiras alterações, de cada vez que surge.⁷⁶ Na troca de palavras que se repete em tom ritualístico, o diálogo ganha em enigma e em força expressiva à medida que caminhamos para o final do livro, e prende as figuras, com o seu corpo, ao tempo deste «regresso a Herbais», e à imanência que as envolve, mas projecta-se também para além do devir narrado, estendendo-se à escrita e à leitura do texto. É neste sentido que se poderá, talvez, dizer que a escrita poética llansoliana concretiza a «historicidade» (mas não a história!) do ser, de que Agamben nos fala.

Notas:

- 1 Llansol, M. G., *O jogo da liberdade da alma*, Lisboa, Relógio d'Água, 2003.
- 2 *Idem*: 7.
- 3 *Idem*: 7-8.
- 4 *Idem*: 8. Ideia repetida em 22.
- 5 *Idem*: 35.
- 6 *Idem*: 7-8.
- 7 *Idem*: 25.
- 8 *Idem*: 83 e 95.
- 9 *Idem*: 65 e 93.
- 10 *Idem*: 8.
- 11 *Ibidem*.
- 12 *Idem*: 7.
- 13 *Idem*: 8.
- 14 «O Espaço Edénico», in Llansol, M. G., *Na Casa de Julho e Agosto*, seguido de «O Espaço Edénico», 2ª ed.: Lisboa, Relógio d'Água, 2003 (1984): 164. Nesta entrevista, Llansol diz que em *Lisboaleipzig 2* (Lisboa: Rolim, 1994) se leva «Baruch [Spinoza] a olhar para os afectos, que ele define como dinâmicas de movimento e de repouso, e pensá-los como intensidades da vibração estética, que é o que eles na realidade são. O que me inquietava nele era, de facto, a ausência do vivo» (165). Também em *O Senhor de Herbais* assistimos à cena testamentária de Spinoza moribundo, em que este fala da urgência em se «inventar uma estética literária para a geometria» dos seres (Lisboa: Relógio d'Água: 243).
- 15 Llansol, *op.cit.*: 8.
- 16 *Ibidem*.
- 17 Cf. Barrento, J., «A voz dos tempos e o silêncio do tempo (O projecto inacabado da História em *O Livro das Comunidades*)», in *Na dobra do mundo. Escritos llansolianos*, Lisboa, Mariposa Azul: 143-178. Rodrigues, C. V., «a rosa da inflorescência. A metamorfose dos afectos em *Amigo e Amiga*, de Maria Gabriela Llansol», in *Estética das emoções*, org. de Fernanda Gil Costa e Igor Furão, Edições Húmus / Centro de Estudos Comparatistas, 2011: 251-269. *Idem*, «Espinosa e Llansol: a troca de pensamento e de afecto», in *Europa em sobreimpressão - Llansol e as dobras da História*, org. de João Barrento, Assírio & Alvim, Lisboa, 2011: 147-175.
- 18 Para a menção deste título usamos como referência a edição francesa da *Ética*, de Espinosa, por Robert Misrahi: *Éthique, démontrée selon l'ordre géométrique et divisée en cinq parties*, introdução, tradução, notas e comentários, índice remissivo por Robert Misrahi,

Paris / Tel Aviv, Éditions de l'éclat, 2005.

19 Espinosa, B. de, *Tratado da reforma do entendimento e do caminho para chegar ao verdadeiro conhecimento das coisas*, ed. bilingue, trad. Abílio Queirós, col. Textos Filosóficos, Lisboa, Edições 70, 1987. É particularmente entre os parágrafos 32 e 42 que se sistematiza o que Espinosa apelida de «conhecimento reflexivo» (42).

20 Llansol, M. G., *O jogo...*, ed.cit.: 69.

21 *Idem*: 69-70.

22 *Idem*: 58.

23 *Idem*: 8.

24 *Idem*: 89.

25 *Idem*: 92.

26 Témia, ou *a rapariga que temia a impostura da língua*, é uma figura que provém da infância e que tem uma raiz autobiográfica. Aparece pela primeira vez em *Causa Amante* (Lisboa, A Regra do Jogo, 1984; 2ª ed. Relógio d'Água, 1996), ganha o seu nome próprio em *Um Beijo dado mais Tarde* (Lisboa: Rolim, 1990), e faz parte de uma longa cadeia figural que atravessa vários livros de Llansol, incluindo aquele de que nos ocupamos aqui (vd. Rodrigues, Cristiana Vasconcelos, «O exercício da demanda», in *O Atrito do Mundo. Espinosa e Hölderlin pela mão de Llansol*, diss. doutoramento em Estudos Literários - Literatura Comparada, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 2006: 135-140).

27 *Idem*: 52.

28 *Idem*: 53.

29 *Idem*: 58.

30 *Idem*: 55.

31 *Idem*: 53.

32 *Idem*: 67-68.

33 *Idem*: 88.

34 In *Profanações*, Lisboa: Cotovia, 2006: 83-101.

35 *Idem*: 91.

36 *Idem*: 96.

37 *Idem*: 93.

38 *Idem*: 96.

39 Llansol, M. G., *O jogo...*, ed.cit.: 12.

- 40 *Idem*: 19-20.
- 41 *Idem*: 21.
- 42 *Idem*: 12, 15, 19, 20, 21, 23, 24, 29, 36, 54, e 83. Em Espinosa, a «substância» é definida como una, infinita e permanente (*Ética*, I, Def. III, p.100; I, Prop. I-X, p.105-115), só conhecível e determinável para a mente humana pelos seus atributos (*Ética*, I, Def. IV, p.100).
- 43 Uma das questões continuamente trabalhadas em *O jogo da liberdade da alma* é precisamente a da viabilidade do texto enquanto concretização de uma determinada eternidade espinosiana, questão que já vinha sendo equacionada desde *Ardente Texto Joshua* (Lisboa: Relógio d'Água, 1998), e onde se pode ler a seguinte frase de Maria Gabriela Llansol, na contracapa do livro: «*Este livro* [...] confronta a arte de viver da amorosa [Teresa de Lisieux] com a exigência da ressurreição dos corpos, última e definitiva aspiração do texto ardente. Subjacente ao *Deus sive natura* que o move, o texto afirma que há um *Amor sive legens* para o entender. O percurso de um corpo como súpula da sua potência de agir».
- 44 Llansol, M. G., *O jogo...*, ed.cit.: 8-9.
- 45 *Idem*: 33ss.
- 46 *Idem*: 33.
- 47 *Idem*: 21, 28, 80 e 92.
- 48 *Idem*: 21.
- 49 *Idem*: 33-35.
- 50 *Idem*: 39.
- 51 *Idem*: 41.
- 52 *Idem*: 44.
- 53 *Idem*: 50.
- 54 *Idem*: 49.
- 55 *Idem*: 52.
- 56 *Idem*: 88.
- 57 *Idem*: 52.
- 58 Falamos da «ciência intuitiva» (*Ética*, II, Prop. XL, esc. 2), dentro de uma longa reflexão de Espinosa sobre os géneros de conhecimento ou modos de percepção, também disposta no *Tratado da reforma do entendimento* (§19) e no *Breve tratado*. Cf., a este propósito, comentário de Robert Misrahi sobre esta questão in *Éthique*: 390-391.
- 59 In *Profanações*, op. cit.: 103-133.
- 60 Agamben, G., «Ideia da infância», in *Ideia da Prosa*, trad. pref. e notas de João Barrento, Lisboa, Ed. Cotovia, 1999: 92.

- 61 *Idem*: 93.
- 62 *Idem*: 92.
- 63 *Idem*: 93.
- 64 Um excerto exemplar desta não-memória do texto é o início do capítulo XVI de *O Jogo...*: 49.
- 65 Agamben, G., «Ideia da infância», in *Ideia da Prosa...*: 93-94.
- 66 *Idem*, «Ideia da verdade»: 47.
- 67 *Idem*, «Ideia da infância»: 95.
- 68 Agamben, G., «Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco», in *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Torino: Einaudi, 2001 (1978): 67-92.
- 69 Cf. *Idem*, «Elogio da profanação», in *Profanações*, Lisboa, Cotovia, 2006: 103-133.
- 70 *Idem*, «Il paese...», *op. cit.*: 74.
- 71 Espinosa, *Ética*, II, Prop. XLIV, cor. II: 249.
- 72 *Idem*, II, Prop. XLIV, cor. II, dem: 250.
- 73 *Idem*: 249-250.
- 74 Llansol, M. G., *O jogo...*, ed.cit.: 35.
- 75 Agamben, «Il paese...», *op. cit.*:
- 76 Começa por ser o texto que o introduz, na voz da rapariga que anuncia (*O jogo...*: 21), depois de novo a rapariga (*Idem*: 28), depois o sujeito de enunciação (*Idem*: 80), e finalmente de novo o sujeito de enunciação (*Idem*: 90).

MATHEMATICAL GAMES

Jorge Nuno Silva | Universidade de Lisboa

Playing is at least as old as civilization. Ancient as it is, this activity keeps its mysteries from us still today. How come we play? Why? The scientific explanations arising from the «natural» fields, as Biology, Evolution, Psychology, leave much to be desired.

There are two usual meanings for the word play: any childish activity without rules, and game playing, where rules are essential. Mathematical games are characterized by being ruled by very strict principles.

We try in this text to give an idea of the evolution of these games, taking the opportunity to introduce the reader to some of the concepts involved.

Some games are thousands of years old; they were probably the first strictly mental activities created by man. Nowadays, we learn about old games mainly when they are related to recreational mathematics.

An example is Mancala, which uses a board reminiscent of an abacus, an old calculation device.¹

It is natural to classify games according to their rules. We, in the present context, do not deal with games where chance plays a role (with the use of dice, for instance), or where there is some hidden information that a player has and his adversary does not (like most card games). Games that avoid these two situations are usually called abstract games.

The expression «mathematical game» can be used to refer to a game, to a puzzle or to a problem of any degree of difficulty. The

history of mathematics shows that mathematicians of all ages dedicated some of their energies to activities that could be classified as games. Some very serious fields of mathematics were born this way.²

All civilizations produce and play games. We do not know why, but their cultural and educational relevance is clear.

The examples we will give are called abstract or mathematical games, but sometimes also games of strategy. Some need boards, that we'll describe, but in some cases pencil and paper, or piles of beans, are enough to play them.

The oldest game for which we know the rules, maybe 4000 years old, is the Royal Game of Ur, from Babylon. It was found in the 1920s, and it is essentially a race between two opponents.³



Board, pieces, and dice for the Royal Game of Ur.
© Trustees of the British Museum

In ancient Egypt's tombs, as in the Book of Dead, we can find

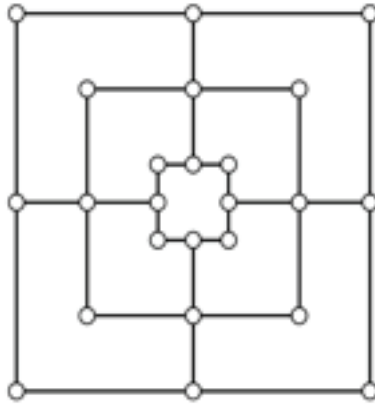
references to game playing, as can be seen in the picture below, from Nefertari's tomb:



Nefertari's tomb (Author's photo)

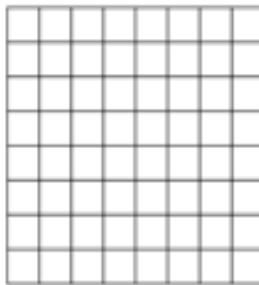
Senet, the game Nefertari is playing, which is also a race game, has a strong religious relevance. In the representation above it looks like there is only one player. However, it is life after death that is being gambled on against the God of the afterlife.

Nine Men's Morris is a typical example of a family of alignment games. Probably known already in ancient times, only very recently (1996), through a very impressive computer analysis, it was found that, with perfect play, the game is a draw. It was very popular in Western Europe in the Middle Ages.



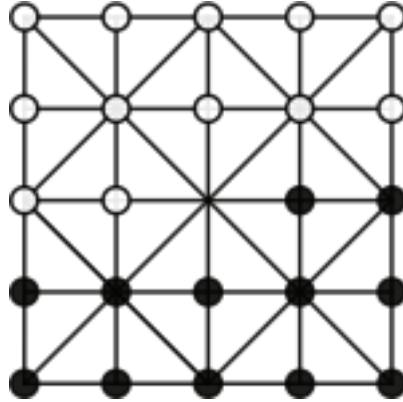
Nine Men's Morris board

Ludus Latrunculorum, the soldier game, was a favorite of the Roman army. It is a military strategy game, the board representing a battlefield, the pieces representing soldiers. We are not sure about the original rules. The board was rectangular with variable dimensions. Some were carved in stone and can still be found in several Roman monuments.



Ludus Latrunculorum board

Alquerque, the grandfather of checkers, is also very old. We can find its vestiges in ancient monuments, raising difficult questions about its real age.



Alquerque board

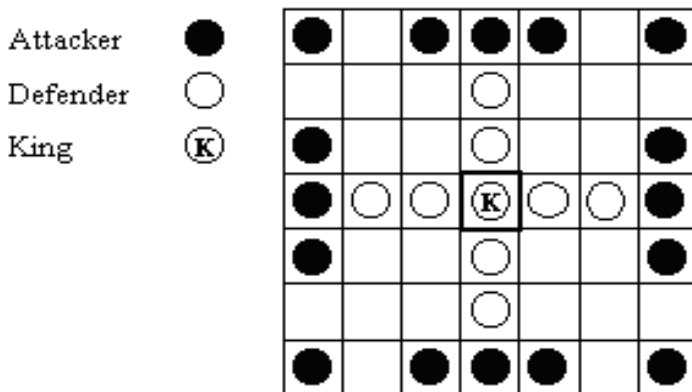
Archimedes (287-212 B.C.) described a geometric puzzle, the stomachion. It is a game similar to the tangram (a Chinese puzzle, still popular in the West), made up by fourteen plane shapes that can be assembled to make a square.



Stomachion

In the *Sand Reckoner*, Archimedes is believed to have described the combinatorial properties of stomachion, but that description has not survived.⁴

In the Middle Ages, many board games were used. From the tenth century Ireland, the game Fithcheall:

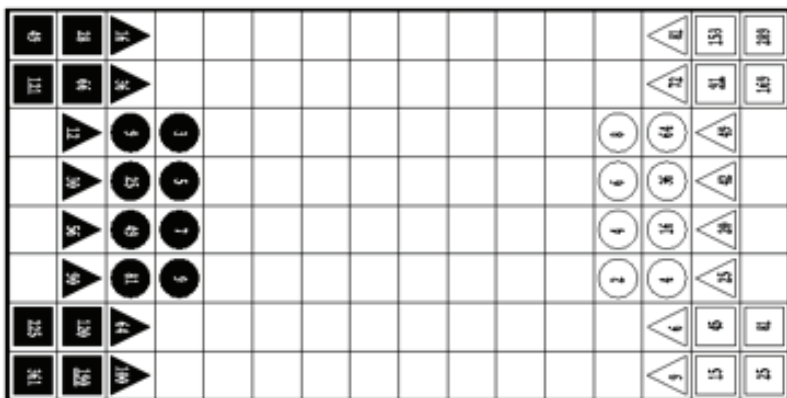


Fithcheall board

Here, one of the two players takes the central square with his king, surrounding it with less valuable pieces. To win, this player needs to take his king to the periphery of the board. His adversary has more pieces, but no king. To win, this player needs to kill the king. The movements were orthogonal, like Chess' rooks, and only custodian captures were permitted, surrounding the victim.

In the Middle Ages, the erudite classes used to play several games. Some circulated only among universities, churches and other educated places, where people could understand the complexity of the rules. One such an example was Rithmomachia, also known as Philosopher's Game, which was associated with the teaching of

Boethius’s Arithmetic, which was practiced for five hundred years.⁵



Rithmomachia’s board and pieces (starting position)

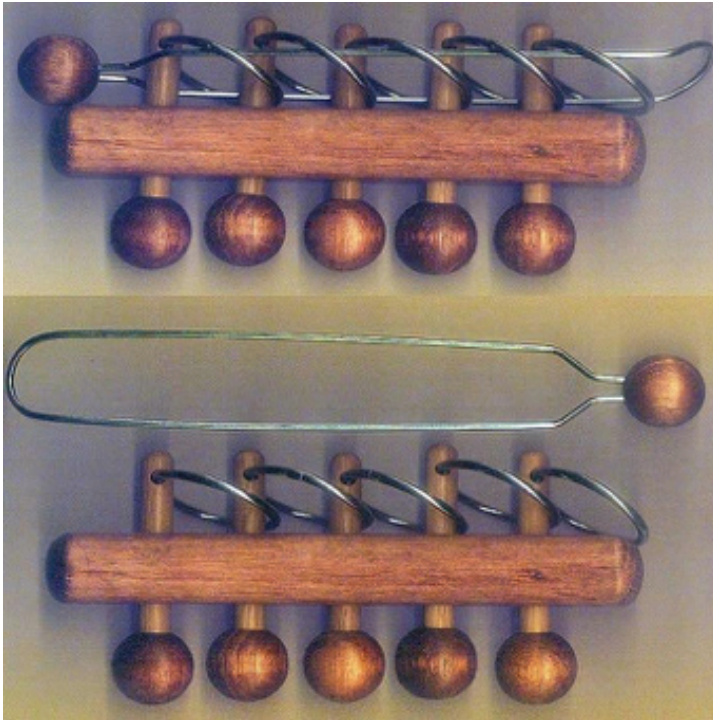
Rithmomachia was a pedagogical game, especially designed to grasp some numerical relations, such as progressions.

Besides its practical utility, arithmetical knowledge had religious and moral value. Accordingly, Rithmomachia had an important role in the education of the learned classes for a few centuries.

The movements of the pieces depended on the shape of the pieces, and captures depended also on the numbers displayed. Victory was accomplished by occupying some squares in the adversary’s half-board, with the corresponding numbers forming special progressions.

Luca Pacioli, one of the leading mathematicians of 15th century, was also a recreational mathematics fan. He wrote what is considered to be the first book on this subject, *De Viribus Quantitatis*, around 1500.⁶ One of the puzzles described there is the now famous

Chinese Rings:

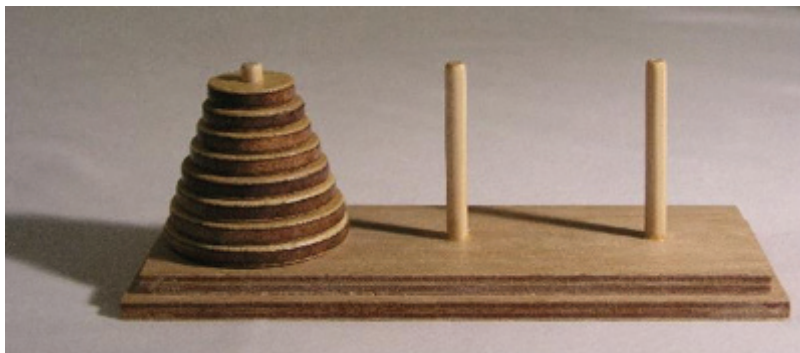


Chinese Rings (author's collection)

The Irish mathematician Sir William Rowan Hamilton, in 1857, created a game, the Icosian. The puzzle consisted on finding a particular path visiting all the vertices of a regular dodecahedron. Icosian was a commercial flop, however, it triggered the development of a very important concept in graph theory, Hamiltonian circuits.

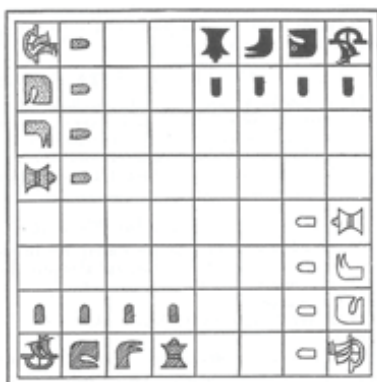
Édouard Lucas, a French mathematician from the 19th century, invented Tower of Hanoi in 1883. It is a popular puzzle, mathematically

very rich. Evaluating the number of movements to reach a solution is the classical first mathematical activity this puzzle suggests.⁷



Tower of Hanoi (author's collection)

One of the oldest games from which chess developed is Chaturanga, a popular game in India during the 6th century (played by four people).⁸



Chaturange board (starting position represented)

Chess rules have varied a lot since then. In the Middle Ages, piece movement was sometimes decided by the use of dice. From the 16th century on, chess became more popular than Rithmomachia among educated classes in Europe. Today, chess is played by millions, and the Philosopher's Game has been completely forgotten. Rithmomachia left the classroom when Algebra and Infinitesimal Calculus erupted in Europe. This pedagogical game was fit to teach Pythagorean Arithmetic, not the new trends of the science. Without the mandatory status that it enjoyed, the game lost its players, because as a game it lacked the right qualities, as we will explain below.

Mathematical games are usually a favorite subject in books focused on the popularization of mathematics, and even in some pedagogical texts. However, math here is always apparent. In the games we call abstract, the situation is different, the mathematical content is hidden. Playing the game is, in an abstract way, doing mathematics embedded in a ludic context.

G. H. Hardy, one of the most important mathematicians of the 20th century, said that the only difference between a chess problem and a mathematical theorem lays on their relevance. Abstract games and pure mathematics are the same...⁹

In some human activities, as in science and philosophy, today's production has attained such levels as to lead us to consider that we live in a golden age. The same is true for the market of games. In the past 25 years, board games have been invented at a pace never matched previously. In spite of the advent of computer games, new board games appear in quantity and quality, mainly in Germany, France, and the USA. It is difficult, of course, to find a commercial success like Monopoly or Risk, but the German game from 1994, The Settlers of Catan, sold millions and is still selling well.

If we focus on abstract games, we find a different reality. There is some serious production of board games – Gigamic and Kris Burm’s Gipf Project are good examples – but the Internet seems to be the natural habitat for this kind of games. Here, the communication among people sharing the same interests, but geographically apart, is easy. The emergence of dedicated *fora*, and other virtual platforms, have triggered an outburst of creativity. Abstract games are particularly well adapted to this means of communication: it is easy to describe the rules and the boards, using only keyboard characters. It became possible to show a new game to the interested public immediately after its conception. In a few days a game can be tried, improved, or dismissed. This new version of postal chess, in which a turn could take weeks, is now at our fingertips. New servers were created to administer thousands of games.

Among traditional abstract games the best known are chess, with its regional dialects, Go, several Mancala games, Alquerque (and checkers).

During the 19th century and the first half of the 20th some modern classics were born, like Othello/Reversi, Chinese Checkers, Four-in-a-Row and Renju (essentially a five in-a-row with a complex protocol of initial rules). In our times, hundreds of new games appear during each decade. Most of them are just variations on old games, but others contain new ideas and interesting concepts.

Computer science plays a special role in the development of new games. It is not difficult to implement an algorithm that emulates a player. Some of the best chess programs play already at the grandmaster level. A landmark was Zillions of Games, which appeared in 1998. This application can implement a large quantity of different games.

It is natural to classify games into families according to victory

goal. If a game has more than one way of winning, the game belongs to more than one family, naturally. We identify the following:

Territory games – A player tries to get as much area as he can (the calculation of the area depends on the rules of the particular game). Main example: Go.

Blocking games – The winner is the player that blocks the adversary from any legal move. Checkers and many pencil-and-paper mathematical games fall in this category.

Capture Games – The winner is the first to capture a set of pieces. Classical example: Chess.

Positional games – Victory depends on disposing one or more pieces in a certain part of the board. We have An important example: Epaminondas.

Pattern games – A pattern, usually a line, must be formed with the pieces. Example: Gomoku.

Connection games – The winner is the player that first forms a group of pieces satisfying some condition (for instance, connecting two sides of the board). Hex is the most relevant game in this class.

How can we tell a good game from a bad one? How can we assess the quality of an abstract game? Which properties would we like to find in a game so we would spend time with it? There are no final answers to these questions, but we can point to some factors.

One of the most important elements is *depth*, or strategic complexity.

How specialized can one be in one game? For example, tic-tac-toe has a very low complexity; it is easy to master its strategic subtleties and come out with a plan that leads consistently to draw games. On the opposite side is chess, there are several levels of sophistication at which chess can be played, from beginner to grandmaster.

Consider the following definition: A player X is one level above

player Y if X beats regularly Y two out of three times. In chess, this accounts for a difference of about 100 ELO points (ELO is a system designed to assess the relative strength of the players.) If the beginner level corresponds to about 1,000 points and the best player ever has a level of 2,900, there are 19 levels of playing the game (actually a little more is true, since for stronger players the ELO classification does not grow so fast).

Tic-tac-toe may not have more than three levels (if we assume that children do not know the best strategy). Checkers is between tic-tac-toe and chess. Go, the old traditional Asian game, has more than 30 levels of specialization.

Clarity is another important issue. Clarity tries to answer the question “How difficult is it to create a good tactic or strategy?” The easier it is to visualize moves in the future, the greater clarity a game has. If a game has little clarity it becomes difficult to consider possible moves and anticipate the adversary’s threats. It is nice when our victory is due to wise planning, not to a blunder of the opponent. Rithmomachia lacks clarity, Hex¹⁰ is very clear.

Another important property is *drama*. A game has drama if it is possible to overcome a difficult situation by surprising strategic or tactical moves (for instance, sacrifices.) Chess is a great example of a dramatic game, as we can see in the problems in the literature. If a game between a weak player and stronger one is interrupted, and the weaker player’s position given to a master, the game can still be interesting. Very deep games, like Go, usually have high drama.

On the other hand, a good game should be *decisive*: there must exist a situation towards which a player conducts the game that ensures him of the victory, independent of the level of his adversary. A game without this characteristic becomes confusing, producing cyclic dramatic

events, with no end.

Even though the practice of board games is an old and well spread activity, their academic study is recent. The disciplines involved are many, from mathematics to linguistic, from psychology to archeology. The path leading to Board Game Studies as a solid academic field of research is long and bumpy. It is our intent to promote a tiny step in that direction.

Notas:

- 1 See De Voogt, A., *Mancala Board Games*, British Museum Press, 1997; Murray, H. J. R., *A History of Board Games Other Than Chess*, Oxford University Press, 1951.
- 2 See Berlekamp, E. & Conway, J. & Guy, R., *Winning Ways for Your Mathematical Plays*, v.I-IV, AK Peters, 2001; Gale, D., «The Game of Hex and the Brouwer Fixed-Point Theorem», in *American Mathematical Monthly* v. 86, 10, Dec. 1979: 818-827.
- 3 See Bell, R. C., *Board and Table Games from Many Civilizations*, Oxford University Press, Londres, 1960; Lhôte, J.-M., *Histoire des jeux de société*, Flammarion, 1993; Parlett, D., *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, 1999.
- 4 See Netz, R., *The Archimedes Codex: Revealing The Secrets of The World's Greatest Palimpsest*, Weidenfeld & Nicolson, 2007; Slocum, J., *The Tangram Book: The Story of the Chinese Puzzle With Over 2000 Puzzles to Solve*, New York, Sterling Pub, 2003.
- 5 See Boèce, *Institution arithmétique*, Paris, Les Belles Lettres, 1995; Fulke, W., *The Most Noble ancient, and learned playe, called the Philosophers game, invented for the honest recreation of students, and other sober persons, in passing the tediousnes of tyme, to the release of their labours, and the exercise of their wittes*. London, 1563; Barozzi, F., *Il nobilissimo et antiquissimo Givoco Pythagoreo nominato Rythmomachia cioe Battaglia de Consonantie de Numeri*, Gratosio Perchacino, Venice, 1572; Coughtrie, M. E., *Rythmomachia, a propaedeutic game of the middle ages*, University of Cape Town, 1984; Moyer, A. E., *The Philosopher's Game. Rithmomachia in Medieval and Renaissance Europe*, The University of Michigan Press, 2002.
- 6 See Singmaster, D., «*De Viribus Quantitatis* by Luca Pacioli», in Demaine, E. & Demaine, M & Rogers, T., *A Lifetime of Puzzles*, A K Peters/CRC Press, 2008.
- 7 See Lucas, E., *Récréations mathématiques*, tome 3, (1892), Paris, Librairie Albert Blanchard, 1979.
- 8 See Murray, H. J. R., *A History of Chess*, Oxford, Oxford University Press, 1913.
- 9 See Hardy, G., *A Mathematician's Apology*, Cambridge, Cambridge University Press, 1992.
- 10 See Browne, C., *Hex Strategy: Making the Right Connections*, A K Peters/CRC Press, 2000.

«O SOLDADO», «BERNAL FRANCÊS» E «A APARIÇÃO»: A CONTAMINAÇÃO DE ROMANCES COMO «JUEGO DE LA CREACIÓN POÉTICA COLECTIVA»

Ana Sirgado | IELT, NOVA FCSH

Diego Catalán, num dos seus estudos sobre a variabilidade dos romances tradicionais, designou por várias vezes o processo que a gera um «juego de la creación poética colectiva».¹ De facto, o conhecimento prévio do material em jogo (a memória temática e lexical do romanceiro) e da sua preceptiva (a poética do género) determina a recriação dos romances – por um lado, no momento da introdução das modificações, por outro, no da sua legitimação (ou seja, no da sua integração na cadeia tradicional por parte dos portadores da memória romancística). A forma como actuam neste sentido é, aliás, comparada por Flor Salazar, num importante artigo sobre a contaminação a que me referirei mais adiante,² à utilização que os falantes fazem de uma língua. Tal como estes, também os transmissores do romanceiro possuem um conhecimento natural da linguagem do género que lhes permite receber os romances, em simultâneo com um conjunto de técnicas para a sua compreensão, interpretação e recriação. Este processo é, por isso, individual e colectivo. Se, por um lado, um destes actos de recriação pode ter origem individual, por outro, para integrar a tradição, tem de se sujeitar à censura e aceitação colectivas.

A intensa produção crítica, registada desde meados dos anos 60 do século passado, dedicada à variação demonstra a sua importância

para a própria definição de romanceiro. Ana Valenciano apresentou, no entanto, recentemente uma proposta de revisão destas contribuições e da relação entre variação e estabilidade, justificando a valorização de que deve ser objecto este último conceito.³ Por meio de alguns exemplos, demonstra que a variação é mais acentuada no processo de tradicionalização dos romances e que estes apresentam posteriormente uma estabilidade assinalável, ao longo de décadas e em espaços geograficamente distantes. Refere-se, por diversas vezes, à forma como estes transmissores moldam, numa fase inicial, os romances à linguagem e estilo tradicionais que tão bem conhecem. À semelhança do testemunho de outros profundos conhecedores do género, a autora termina a sua argumentação, recuperando a longa experiência de entrevistas em contexto de recolha, para mostrar o esforço dos informantes em recordar exactamente o romance como o ouviram e aprenderam.

Pero recordando [...] su esencial actitud conservadora en el acto del canto o recitación de los romances, parece lógico deducir que las variantes que sabemos proliferan no se desarrollan con la misma intensidad cuando el romance se halla definitivamente instalado en el ámbito que le es favorable, esto es, en el seno de la cultura tradicional.⁴

Pretendo, nesta sequência, olhar mais atentamente para um destes fenómenos de variação, a contaminação, que consiste na presença interactiva de conjuntos de versos de um romance em versões de outro, ou seja, na migração intertextual de unidades de significação.

Parto do contributo fundamental de Flor Salazar, no seu artigo «Contaminación o fórmula: un falso problema en los estudios del Romancero»,⁵ para tornar mais clara esta definição. A autora

reflecte sobre o fenómeno no âmbito do formulismo e da linguagem figurativa, próprios do estilo do romanceiro tradicional. Para além da classificação, já referida, como processo de variação, situa-o enquanto estratégia desta linguagem, que tem como unidade básica a fórmula. Começa por demonstrar, através da analogia já citada, que são ambos recursos ao serviço da recriação. Essa utilização natural, semelhante à de uma língua, da fórmula e da contaminação manifesta-se a um nível verbal e tem simultaneamente um carácter funcional. A contaminação consiste, portanto, verbalmente na «aparición sistemática de fórmulas de un romance incorporadas a otro romance» e funcionalmente numa «técnica que altera la forma de un romance por la incorporación a su texto del texto de otro, mediante el intercambio de fórmulas poéticas». ⁶ Estes versos incorporados sistematicamente modificam a estrutura dos poemas receptores e têm que apresentar um vínculo exclusivo e inequívoco com um romance específico, as «fórmulas próprias», isto é, aquelas que o identificam como tema autónomo. ⁷

Além destes aspectos, o processo afecta ainda os planos do discurso e da narração. Ou seja, estes conjuntos de versos correspondem a um determinado significado e as capacidades do «falante» do romanceiro incluem, neste contexto, a de os reconhecer precisamente enquanto unidades de significação, o que torna possível a detecção de sequências (no plano narrativo) substituíveis por outras de sentido semelhante ou complementar.

Flor Salazar mostra, desta forma, tratar-se a contaminação provavelmente do mais complexo dos fenómenos de variação, por afectar não só o nível verbal e discursivo, mas também o narrativo e temático dos romances.

De entre os estudos já realizados sobre esta questão a respeito

da tradição moderna portuguesa destaco o artigo de Pere Ferré «Os romances da “Infantina”, “Cavaleiro enganado” e “A irmã cativa” à luz da tradição madeirense»,⁸ onde o autor analisa a actuação do processo por analogia semântica, mostrando como as semelhanças existentes entre estes romances conduzem a uma sobrevivência sistemática dos três em versões contaminadas. Também Teresa Araújo, no seu estudo sobre a contaminação de «Silvana» e «Delgadinha», duas histórias de incesto, conclui: «A contaminação dos dois romances corresponde, portanto, a uma síntese poética de ambos (para a qual cada um deles colabora distintamente com os seus materiais próprios) baseada na proximidade temática e na economia da memória tradicional».⁹ Ocorre, pode dizer-se, nestes dois exemplos uma progressiva fusão de romances que ocupam o mesmo espaço e desempenham o mesmo papel temático na tradição portuguesa.

No conjunto de romances que aqui vou propor para compreender melhor este processo não só como manifestação do «juego» a que se referiu Catalán, mas também na complexidade das suas diversas formas de realização no contexto desta tradição, o critério da analogia semântica demonstrado nos estudos anteriores não é, numa primeira leitura, tão imediato, sobretudo pelo facto de dois deles pertencerem a temas muito distintos. «O soldado» (0176¹⁰), romance de «amor fiel», é contaminado, no final da maioria das suas versões, por «A aparição» (0168), pertencente à mesma classe. Este último, porém, contamina igualmente «Bernal Francês» (0222), do tema «mulheres adúlteras».

Para esta análise, considerarei todas as versões coligidas no espaço nacional¹¹ e atenderei também à composição antiga de «A aparição» que nos foi legada documentalmente, analisando o pro-

cesso de engaste, a lógica que o determinou e a respectiva funcionalidade, para reflectir finalmente sobre o procedimento como uma estratégia de recriação poética tradicional.

Refiro-me, em primeiro lugar, ao texto antigo de «A aparição» pelo reduzido número de versões não contaminadas de que dispomos na tradição moderna portuguesa¹², mas sobretudo por responder à questão colocada por Flor Salazar e permitir, desde logo, a identificação inequívoca destes versos como sendo «fórmulas próprias» deste tema, definindo-o, por isso, como contaminador. Publicado no *Cancionero de Londres*, do final do século XV,¹³ o romance relata o encontro da personagem masculina, um cavaleiro, com um peregrino a quem pergunta pela amada. Este garante-lhe que a viu morta e descreve o cortejo fúnebre. Mais adiante no caminho, encontra o seu fantasma e estabelecem um diálogo. O cavaleiro quer ser enterrado na mesma sepultura, mas o desejo final da amada é o de que viva e, não a esquecendo, encontre outra, como lhe chama, «amiga».

Yo me partiera de Francia, fuérame a Valladolid.
Encontré con un palmero, romero atán gentil.
—¡Ay! dígasme tú, el palmero, romero atán gentil:
nuevas de mi enamorada si me las sabrás dezir.—
Respondióme con nobleza, él me fabló y dixo así:
—¿Dónde vas el escudero, triste, cuitado de ti?
Muerta es tu enamorada, muerta es, que yo la vi:
ataút lleba de oro y las andas de un marfil,
la mortaja que levava es de un paño de París,
las antorchas que le llevan, triste, yo las encendí.
Yo stuve a la muerte d'ella, triste, cuitado de mí,
y de ti lleva mayor pena que de la muerte de sí.—
De qu'esto oí yo cuitado, a cavallo iva y caí.
Una visión espantable delante mis ojos vi;
hablóme por conortarme, hablóme y dixo así:

–No temas, el escudero, no ayas miedo de mí:
yo soy la tu enamorada, la que penava por ti.
Ojos con que te mirava, vida, non los traigo aquí,
braços con que te abraçava, so la tierra los metí.–
–Muéstresme tu sepultura y enterrarm’he vo con ti.–
–Biváis vos, el cavallero, biváis vos pues yo morí.
De los algos d’este mundo fagáis algund bien por mí.
Tomad luego otra amiga y no me olvidedes a mí,
que no podés hazer vida, señor, sin estar así.–¹⁴

«O soldado», por sua vez, não se encontra documentado na tradição antiga, em nenhuma das colecções ou folhetos de cordel conhecidos. Nas versões da tradição moderna portuguesa, conta a tristeza de um soldado na guerra, pela separação forçada da mulher com quem acaba de casar.

– Maio era, por Maio, e o Abril, a Primavera;
lá se vai o capitão com seus soldados p’r’ à guerra.
Na dianteira de todos vai lindo cabo de guerra;
seu coração leva triste e os olhos postos em terra.
Indo ao meio do caminho, o capitão reparara:
– Porque vais triste, meu cabo? Porque vais triste para a guerra?
Se vais triste por dinheiro, muito dinheiro t’ eu dera.
– Não vou triste por dinheiro, muito dinheiro eu levo.
– Se vais triste por cavalo, lindo cavalo t’ eu dera.
– Não vou triste por cavalo, lindo cavalo eu levo.
Vou triste por minha esposa, que ‘inda não dormi com ela;
‘inda ontem me casei e já hoje vou para a guerra.

Ao ter conhecimento do motivo, o capitão concede-lhe uma licença para regressar à sua terra.

– Torna p’ra trás, ó meu cabo, torna para adonde ela.
Ó cabo de sete anos não tinha acabado a guerra.
O cabo apresentou-se junto ao seu capitão.

- Aqui estou, meu capitão, pronto para ir à guerra.
Puxou por um cordão de oiro e ‘ò capitão lho of’recera.
- Tome lá, meu capitão, dos mimos da minha terra.
- Onde era o soldadinho que tão primoroso era?
- Eu sou d’ além dos mares, d’ além da Inglaterra,
que deixei minha mulher para vir servir à guerra.
- Pois vai-te embora, soldado, outros sete p’ra onde a ela;
sete e sete são catorze, pode-se acabar a guerra.¹⁵

Esta é, pelo menos, a intriga das versões autónomas. Nos poemas contaminados, os versos que constituem, de uma forma geral, o *incipit*, com a descrição do contexto da acção, caem e esta passa a iniciar-se *in medias res*, com a interpelação do capitão: «– Que tens tu, ó soldadinho, que andas tão triste na guerra?». O diálogo estabelecido neste momento consiste noutra das diferenças. A sequência de perguntas feitas ao soldado (o capitão pergunta frequentemente se o motivo da tristeza é o dinheiro, o cavalo ou a espada, por exemplo) sofre uma condensação significativa e passa a reduzir-se a uma única: a que permite, de facto, o desenvolvimento da intriga.

- Que tens tu, ó soldadinho, que andas tão triste na guerra?
Ou te lembra pai ou mãe, ou gente da tua terra.
- Não me lembra pai nem mãe, nem gente da minha terra.
Só me lembra a minha amada, que lá me ficou donzela.
- Sete meses te darei p’ra ires casar com ela,
ao fim de sete meses, soldadinho, vem à guerra.

A autorização para o regresso a casa e partida do soldado corresponde ao engaste dos versos de «A aparição».

- Seu cavalo aparelhou, sua espada embainhou,
chegou ao meio do caminho o inimigo encontrou.
- Onde vás, soldadinho, onde vás agora aqui?
- Vou ver a minha amada, há sete anos que a não vi.

- Tua amada já é morta, é morta, que eu bem na vi.
- Dai-me os sinais que levava, para me acreditar em ti.
- O caixão era de rosas, a coroa de marfim,
os padres que levava não tinham conta nem fim.
A sepultura foi aberta no meio dum jardim.
- Seja o que Deus quiser, adiante sempre vou.
Chegou mais adiante, borborinho alevantou.
- Não te espantes, cavalo, nem cavaleiro que vai em ti,
sou a tua amada, há sete anos que te não vi.
- Tu minha amada não és, que mo disseram ali,
os sinais que me deram não tos vejo a ti.
- Os sinais que te deram não os tenho agora aqui,
estão no inferno a arder, amor, por causa de ti.
- Vou vender o meu cavalo e vendo-me também a mim,
para te fazer o bem d’ alma, para vires p’ra o pé de mim.
- Não vendas o teu cavalo, não te vendas também a ti,
quanto mais bem d’ alma fazes, mais me condenas a mim.
Se chegares a ter filhas, traze-as diante de ti,
p’ra que se não percam por homem, que eu por homem me perdi.
- Dá-me um beijinho só, que me quero despedir de ti.
- A boca com que te beijava, eu não a tenho aqui,
está no inferno a arder, amor, por causa de ti.
- Dá-me os teus braços, que me quero despedir de ti.
- Adeus, meu lindo, amor, para um século sem fim.¹⁶

Como se pode então explicar esta presença e qual a sua funcionalidade? Embora as assonantes sejam distintas (a estrutura das versões é comum: «O soldado» em *-a*, geralmente com versos de engaste em *-ou* e os versos de «A aparição» em *-i*), existem aproximações formais e semelhanças discursivas que ajudam a explicar o processo. O incipit «– Porque vais triste, soldado, porque vais triste p’rá guerra?» repete-se, na fórmula que integrava já a tradição antiga de «A aparição» («–¿ Dónde vas, el escudero, triste, cuitado de ti?»¹⁷), mas adaptada ao novo contexto: «– Aonde vais, triste soldado, onde vais, triste de ti?».¹⁸ A associação de um estado

anímico que se encontra expresso por meio de fórmulas idênticas cria, nas versões contaminadas, uma estrutura paralelística. O motivo do regresso a casa de um cavaleiro (ou soldado) que se põe a caminho ao encontro da amada é comum aos dois temas.

No entanto, o aspecto mais óbvio e decisivo da distinção entre as actualizações poéticas autónomas e contaminadas é a mudança radical do desenlace. A aparente felicidade é substituída pela desgraça das personagens e pela impossibilidade de realização do sentimento amoroso. Os versos de «O soldado» que contavam um casamento recente, não consumado, mas realizado, dão lugar à partida da personagem masculina que deixa a amada «ainda donzela», alteração lógica tendo em conta que as sequências do tema contaminador incorporadas terminam geralmente com o lamento da sua alma perdida no inferno. O final trágico, em que muitas vezes a personagem masculina manifesta a vontade de se juntar à amada, recebendo como resposta os conselhos para a sua vida futura, não é estranho ao romanceiro. Os enredos amorosos, aliás, frequentemente têm a prova de fidelidade transportada para um tempo posterior à morte, destino de inúmeros protagonistas.

Apesar de a proposta deste estudo se limitar à tradição moderna portuguesa, recorro, neste contexto, ao artigo de Aurelio González sobre a contaminação destes romances na tradição espanhola,¹⁹ por possibilitar a comparação com o reduzido número de versões autónomas aqui em apreço. O autor exemplifica as diferentes possibilidades de desenlace: «semiburlesco», «de prueba», trágico e feliz, identificando o último em mais de metade dos casos analisados.²⁰ Defende ser este um final sem dramatismo, justificação possível para a presença de «A aparição». O desenlace na tradição portuguesa deixa sempre a ideia de que o protagonista consegue

estender a licença até ao final da guerra, com a inclusão do motivo das ofertas ao capitão, à semelhança do que acontece também em versões da Galiza, e juntar-se à amada: «- Pois vai-te embora, soldado, outros sete p'ra onde é ela; / sete e sete são catorze, pode-se acabar a guerra». Esta ambiguidade, resultado talvez do esquecimento de versos presentes noutras tradições, abre caminho à adopção de uma solução mais adequada ou conclusiva e facilita a contaminação.

Os primeiros testemunhos documentais de «Bernal Francês» datam do final do século XVI e início do século XVII, prova de que, apesar de ausente das fontes antigas de que dispomos, o romance era já sobejamente conhecido. Góngora e Calderón incluem o *incipit* em obras de comédia, tal como Lope de Vega, que alude à conhecida sequência do romance em que a adúltera estranha, na cama, o comportamento frio do que julga ser o seu amante.²¹ Focar-me-ei, mais uma vez, na tradição portuguesa, que relata o encontro desta personagem feminina com uma masculina que, de noite, bate à sua porta:

- Quem bate à minha porta, quem bate, oh, quem está aí?
- Sou Bernal Francês, senhora, vossa porta, amor, abri.
- Se vós sois Bernal Francês a porta vos vou abrir, mas se é outro cavalheiro, embora se pode ir.
Ao abrir a minha porta se apagou o meu candil;
ao subir a minha escada me caiu o meu chapim.
Dei-lhe a mão p'ra ele entrar, levei-o para o jardim,
lavei-lhe o rosto e as mãos com aguinha de alecrim,
peguei nele nos meus braços, deitei-o ao pé de mim.
- Já é dada meia-noite, sem te virares para mim.
Se tens medo do meu pai, ele longe está daqui;
se temes os meus criados, não te farão mal a ti;
se tens medo ao meu marido, está bem longe de ti;
más novas me venham dele, que nunca mais volte aqui!
- Eu não temo do teu pai, que ele sogro é de mim;

não temo dos teus criados, que mais me temem a mim;
nem temo do teu marido, nem dele nunca temi.
Teme tu, falsa, traidora, que o tens deitado aqui.
Deixa tu vir a manhã que eu te darei de vestir.
Vestirás saia de malha, roupinhas de carmesim,
gargantilha de cutelo, já que o quiseste assim!

As poucas versões autónomas disponíveis e que não são fragmentárias terminam com a ameaça do marido, decidido a matar a mulher no dia seguinte. A maioria dos poemas continua, no entanto, com a contaminação e os versos de «A aparição»:

– Onde vais, Bernal Francês, o que fazes por aqui?
– Vou p’ra ver a minha dama, que há tempos que não na vi.
A tua dama é já morta, é morta, que eu bem a vi:
levava saia de malha, roupinhas de carmesim;
gargantilha de cutelo e tudo p’r’ amor de ti;
a tumba em que a levaram era de prata e marfim,
os padres e a fidalguia não tinham conta nem fim,
levaram-na a enterrar ao adro de S. Crispim.
Fui-me à sua sepultura, cuidei de morrer ali.
– Abre-te, ó campa sagrada, esconde-me a par de ti!
Do fundo da cova triste, uma triste voz ouvi.
– Vive tu, amor querido, vive tu, que eu já vivi;
braços com que te abraçava não podem cingir-te a ti;
boca com que te beijava, já não tem sabor em si;
os olhos com que te olhava, já não te vêem a ti!
Se casares e tiveres filhas, tem-nas sempre ao pé de ti,
p’ra lhes não acontecer o que aconteceu a mim!²²

O que dita esta união de romances pertencentes a temas tão díspares? Em primeiro lugar e, parece-me, como factor decisivo, a atracção rimática. Contrariamente ao anterior, estes dois romances têm a mesma assonante em -í, mais difícil e menos comum. Outras coincidências discursivas podem também tê-la facilita-

do. Lembro apenas os versos finais (e refiro-me às versões autónomas) de «Bernal Francês»: «Vestirás saia de malha, roupinhas de carmesim, / gargantilha de cutelo, já que o quiseste assim!» ou, noutra variante, «que te hei-de talhar o vestido de vermelho carmesim; / a tesoura que o corta há-de ser o meu espadim»²³, que se aproximam muito da descrição das vestes fúnebres da personagem feminina do romance contaminador: «levava saia de seda, casaco de carmesim / o cinto que a apertava era de ouro e marfim», embora com sentidos opostos: no primeiro caso, os sinais da vingança e reposição da honra do marido traído, no segundo as marcas da riqueza e pompa do cortejo.

Por outro lado, o testemunho que o romance receptor nos oferece de «A aparição» demonstra bem o papel da reelaboração tradicional na adaptação dos versos ao novo contexto. De facto, a expressão das ameaças do marido passa a surgir, em simultâneo e paralelamente, na notícia, dada a Bernal, da morte da personagem feminina. Por exemplo, o verso «gargantilha de cutelo e tudo p'r' amor de ti» não ocorre logicamente em nenhuma versão de «O soldado», apenas existe por interação com as fórmulas deste romance de «mulheres adúlteras».

«Bernal Francês» é narrado, muitas vezes, na primeira pessoa, com consequências óbvias na interpretação da história e das personagens: «Al conceder a la adúltera el privilegio de contar su trágica historia, la tradición consigue envolvernos por completo en el punto de vista de la «víctima» del engaño, a quien acompañamos en su trayectoria...»,²⁴ envolvência acentuada pela alteração da ordem temporal dos acontecimentos, na organização da intriga. Catalán destaca a empatia ou compaixão criadas por esta modalidade narrativa e a possível influência que estes sentimentos teriam

exercido na presença de «A aparição». A primeira pessoa era, aliás, já a escolhida no texto antigo («Yo me partiera de Francia, fuérame a Valladolid») e permanece nos raros versos narrativos da tradição moderna: «Fui-me à sua sepultura, cuidei de morrer ali / [...] / Do fundo da cova triste, uma triste voz ouvi».

Do ponto de vista da análise da sua funcionalidade, a contaminação com os versos de «A aparição» é decisiva, uma vez que completa a intriga e oferece a prova do cumprimento da intenção do marido, tornando claro o desenlace. Nas poemas autónomos, a crescente tensão dramática originada pela dúvida sobre a identidade da personagem que bate à porta da figura feminina e os sucessivos indícios parecia não ter correspondência satisfatória na ameaça final.

Por outro lado, produz efeitos novos e dramáticos. Com o aparecimento de Bernal em busca da amada, a expressão da vontade de morrer com ela e o diálogo que estabelecem, as personagens ganham novos contornos e a interpretação torna-se mais complexa. Os romances «fornecem, através das fábulas das narrativas conservadas, histórias exemplares», um «catálogo de valores»,²⁵ e a mundividência de quem os canta determina, por isso, a sua actualização. O final dos temas tradicionais está, por excelência, mais sujeito à variação no processo de adaptação a este sistema, mudando frequentemente (com recurso à substituição ou adição de versos ou conjuntos de versos) para esclarecer ambiguidades ou tornar explícita a moralidade da história.²⁶ Neste caso, a necessidade – ou mesmo obrigatoriedade – moral de condenar claramente uma relação adúltera, ilegítima, e castigar os transgressores, o que se mantém (até porque não poderia fugir do alcance do romanceiro), passa a conviver com o reconhecimento das figuras dos amantes e, sobretudo,

do sentimento amoroso verdadeiro que existe entre eles e que é impedido pela figura do marido, embora este apenas procure repor a sua honra: «el hecho de que la protagonista se apodere de la narración incrementa el *pathos* de la escena y transforma a la culpable en víctima, aunque no lave a la adúltera de su culpa».²⁷

Como ficou demonstrado, em ambos os romances a contaminação contribui para a complexificação da intriga. Nas versões autónomas destes receptores existem pares amorosos em que um é protagonista e participa, enquanto o outro é apenas evocado. «A aparição» traz os amantes a cena e dá-lhes voz, provocando mudanças na leitura das próprias personagens e no papel que desempenham. Partilham a dramatização de uma história de amor e da fatalidade de uma separação definitiva.

As justificações apresentadas tomam como ponto de partida a análise dos temas receptores. No entanto, uma possível conclusão terá de resultar sempre de um encontro de dois caminhos distintos, mas simultâneos. Ou seja, o romance contaminador apresenta determinadas características que facilitam, por seu lado, o engaste noutros romances. Neste caso, o seu reconhecimento como unidade de significação coincide com o facto de estar ausente de um contexto. As duas sequências contam duas situações (o encontro com uma primeira figura e o segundo a aparição) sem que haja uma explicação para o que acontece. Os romances contaminados, em que existe uma disponibilidade para as receber como desenlace, proporcionam-lhe os antecedentes.

Concluindo, trata-se de um conjunto de fórmulas próprias que modificam a estrutura dos temas receptores, se integram no novo contexto e contribuem para uma efectiva reactualização destes relatos, como definido por Flor Salazar. A contaminação, com

origem naquele «jogo formulístico e de significações», obedece a uma lógica e processa-se de acordo com diversas modalidades, como a atracção temática e a rimática. A propósito de «Bernal Francês», Suzanne Petersen comenta a maior criatividade da tradição portuguesa, contrariamente à espanhola, que prefere os poemas autónomos com a promessa ou o castigo final da mulher adúltera, e a originalidade desta contaminação, que tem de ser aceite e adoptada pela comunidade: «A partir de un texto poético heredado, la moderna tradición portuguesa ha podido «crear» un poema, si no artística-mente superior, al menos sustancialmente distinto de su prototipo».²⁸

Gerada muitas vezes pelos imperativos da economia da memória tradicional, pelos seus limites, esta criatividade também se encontra marcada pela conservação de que fala Ana Valenciano. No caso de ambos os romances, as versões contaminadas representam uma percentagem significativa do seu *corpus*: mais de 80%. A estabilidade desta solução é notável, sobretudo tendo em conta o elevado número de versões coligidas: 253 de «O soldado» e 116 de «Bernal Francês». Na tradição portuguesa, apenas este último conhece um outro desenlace, por contaminação com «Claralinda», em que o marido decide entregar a mulher ao pai, para que seja este a decidir a sentença. Embora a coincidência temática torne fácil a explicação deste caso, uma vez que se trata de uma história também sobre uma mulher adúltera, ocorre somente em 6 versões. Ana Valenciano apresenta curiosamente, no artigo supracitado, uma versão híbrida mexicana de «Bernal Francês» com o «corrido», evidenciando como o esquecimento dos informantes e a necessidade de completar a intriga pode resultar na corrupção e conseqüente degeneração de um romance. A variante, para ser tradicional, tem de «funcionar positivamente», tanto a nível verbal e discursivo, como estrutural, o

que se aplica aos exemplos estudados.²⁹

Esta forte presença de «A aparição», por outro lado, contrasta com o reduzido número de versões como tema autónomo de que dispomos.³⁰ A sua existência autónoma parece-me, até, discutível, uma vez que, em muitos destes casos, é difícil perceber se, por lapso ou esquecimento, o informante não recitou versos anteriores de um dos romances que sabemos contaminar. Por exemplo, numa destas versões, o protagonista aparece como «Bernal Francês» e, embora saibamos que os onomásticos no romanceiro tradicional são muito variáveis, sem implicações na intriga ou relação com um romance específico, este em particular é bastante característico do tema em que tem origem.

«O soldado» e «Bernal Francês» coincidem, por isso, naquela que parece ser uma tendência visível, na tradição moderna portuguesa, para a sua sobrevivência em versões contaminadas e «A aparição» apenas sob esta forma, mostrando como a contaminação é também um processo que garante a continuidade do romanceiro.

Notas:

- 1 *Arte poética del romancero oral. Parte 1.º, Los textos abiertos de creación colectiva*, Madrid, Siglo Veintiuno, 1997: 203.
- 2 «Contaminación o fórmula: un falso problema en los estudios del Romancero», in *Congreso de Literatura (hacia la literatura vasca)*, Madrid, Castalia, 1989: 562.
- 3 «Estabilidad frente a variación en el romancero», in Aurelio González, Beatriz Mariscal Hay (eds.), *Romancero. Visiones y revisiones*, México, Colegio de México, 2008: 47-62.
- 4 *Idem*: 62.
- 5 *Idem*: 561-574.
- 6 *Idem*: 562.
- 7 *Idem*: 566.
- 8 *Separata do Boletim de Filologia*, tomo XXVIII, 1983: 143-178.
- 9 «A contaminação de “Delgadinha” e “Silvana”, um processo de economia da memória tradicional», *Dedalus, Revista Portuguesa de Literatura Comparada*, 10, 2005: 289-307.
- 10 Os números entre parênteses correspondem à classificação atribuída no *Índice General del Romancero (IGR)* a cada tema romancístico.
- 11 Ferré, P. e Carinhas, C., *Bibliografia do Romancero português da tradição oral moderna (1828-2000)*, Madrid, Instituto Universitario Seminario Menéndez Pidal, 2000: 50-53 e 69-71.
- 12 São nove as versões descritas na *Bibliografia do Romancero Português*: 50-51.
- 13 Romance com grande fortuna editorial, surge diversas vezes em folhetos de cordel, a partir do início do século XVI, nos *Romances nuevamente sacados de historias antiguas de la Crónica de España* de Sepúlveda, em 1551, e, mais tarde, no início do século XVII, em peças de Mejía de la Cerda, Guillén de Castro e Vélez de Guevara.
- 14 Di Stefano, G., *Romancero*, Madrid, Taurus, 1993: 205-206.
- 15 Ferré, P. (ed.), com a colaboração de T. Araújo, C. Carinhas e M. Nogueira, *Romancero português da tradição oral moderna portuguesa*, II, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2001: 197-198.
- 16 *Idem*: 218.
- 17 No final do século XIX, uma adaptação deste romance, feita na sequência da morte da rainha Mercedes, mulher de D. Afonso XII de Espanha, em 1878, popularizou-se, explica Menéndez Pidal, passando a integrar jogos infantis (*Romancero pan-hispánico (hispano-portugués, americano y sefardí). Teoría e Historia*, II, Madrid, Espasa-Calpe, 1953: 385-387). Tendo como *incipit* o verso «¿Dónde vas, Alfonso Doce? / ¿Dónde vas, triste de ti?», esta fórmula, com as

suas variantes, era, portanto, muito conhecida e amplamente difundida.

18 *Romanceiro português da tradição oral moderna portuguesa*, II: 194.

19 «*La aparición y El quintado: renovación y conservación a través del cruce*», in Catalán, D. (ed.), *De balada y lírica, 1, 3^{er} Coloquio Internacional del Romancero*, Madrid, Editorial Complutense, 1994: 345-358.

20 *Idem*: 353.

21 *Romancero pan-hispánico (hispano-portugués, americano y sefardí: 407-408*. Sobre a questão da historicidade da figura de Bernal Francês, largamente estudada, mas que não se enquadra nesta discussão, cf. Avalue-Arce, J. B., «Bernal Francês y su romance», *Anuario de Estudios Medievales*, III, 1966: 327-391.

22 Ferré, P. (ed.), com a colaboração de S. Boto, *Romanceiro português da tradição oral moderna portuguesa*, III, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2003: 179-180.

23 *Idem*: 130.

24 *Arte poética del romancero oral. Parte 2.º, Memoria, invención, artificio*, Madrid, Siglo Veintiuno, 1997: 187. Catalán identifica esta característica em «todas as versões portuguesas», provavelmente partindo das que tinha ao seu dispor e trabalhava. Na verdade, a sequência que descreve a interacção dos amantes, depois de a personagem feminina abrir a porta, é narrada ora na primeira pessoa ora na terceira. Não obstante, o diálogo, que dá início às versões e as constitui quase na íntegra, instaura sempre um «eu» presente.

25 «Romanceiro e memória», in Serra, J. P., Buescu, H. C., Nunes, A., Fonseca, R. C. (eds.), *Memória e sabedoria*, Famalicão, Húmus, 2011: 435-458.

26 *Arte poética del romancero oral. Parte 1.º, Los textos abiertos de creación colectiva*, Madrid, Siglo Veintiuno, 1997: 97.

27 *Arte poética del romancero oral. Parte 2.º, Memoria, invención, artificio*: 189.

28 Petersen, S., «Cambios estructurales en el Romancero tradicional», in Catalán, D., Romeralo A. S., e Armistead. S. G. (eds.), *El romancero en la tradición oral moderna. Primer Coloquio Internacional sobre el Romancero*, Madrid, Cátedra Seminario Menéndez Pidal, 1978: 167-179.

29 «Estabilidad frente a variación en el romancero»: 55.

30 Apesar da reduzida ou inexistente conservação autónoma, o testemunho deste romance que nos é oferecido pela sua vida em contaminação dá provas de um arcaísmo notável. Por exemplo, a aplicação do método diacrónico, na comparação com o texto antigo (com as devidas ressalvas), permite ver a conservação do topónimo «Valladolid», em algumas versões (cf., por exemplo, *Romanceiro português da tradição oral moderna portuguesa*, II: 199), ainda que noutras seja naturalmente alterado na adequação ao universo de referência dos informantes.

EL JUEGO AMOROSO EN LA NOVELA ROSA ESPAÑOLA FEMENINA DE LOS AÑOS CUARENTA

Miguel Soler Gallo | Universidad de Salamanca

El propósito de este trabajo es comentar las reglas amorosas más habituales de la España de los años cuarenta y su traslado a la ficción por medio de la novela rosa, que era el modelo asignado para la mujer escritora y lectora de entonces. Es evidente la imposibilidad de abarcar el tema de forma exhaustiva, de forma que la intención es llamar la atención sobre el asunto y ofrecer una breve visión sobre la concepción que se tenía del amor en la posguerra española, a fin de abrir posibles perspectivas de análisis. Hay que señalar que la postura adoptaba por la mujer frente al amor prevalecerá sobre la del hombre, ya que éste, a ojos de una dictadura, representaba el sexo dominante, por lo que era a la mujer a la que había que enseñar cómo debía afrontar el camino amoroso. De tal función se ocuparía la Sección Femenina de Falange, organización encabezada por Pilar Primo de Rivera¹ cuyo ideario se cimentaba sobre el más rancio tradicionalismo: la mujer, sexo débil e inestable, necesitaba en todo momento la protección y la supervisión masculina. La finalidad de la mujer no podía ser otra que encontrar la felicidad en un hogar donde ella permaneciese confinada y entregada a las labores de la domesticidad y la maternidad. Para llevar a cabo dicho programa educacional, la Sección Femenina disponía de todo tipo de vehículos: discursos oficiales propagados en los Consejos Nacionales, que se realizaban anualmente – desde 1937 – en diferentes ciudades españolas; la acción directa, esto es, transmitiendo su retórica alienante entre otras mujeres de su familia

o allegadas: hijas, hermanas, nueras, cuñadas, amigas, afiliadas a la organización, pero con menor compromiso en ella; las revistas que empezaron a publicarse y que se convirtieron en un canal eficaz para difundir propaganda, debido a su fácil acceso, especialmente dos de ellas, *Y* y *Medina*,² o las novelas rosas, un formato idóneo para inyectar doctrina por medio del juego entre realidad y ficción de sus tramas.

En el interior de las mencionadas revistas aparecían artículos que teorizaban sobre los roles masculinos y femeninos en determinados aspectos de la vida, entre ellos, durante el proceso de enamoramiento, ya que debían diferenciarse las actuaciones del hombre y la mujer: el primero ejercía el poder y el control; la segunda, un mero complemento, pero necesario para engendrar vida y propagar esta manera de pensar en sus hijos. Aparte de estos artículos, que algunos citaremos, destacaba el “Correo sentimental” que tanto *Y* como *Medina* ofrecían en sus páginas. El objetivo era que las lectoras enviaran cuestiones derivadas del sentimiento amoroso y encontrar asidero y confortación a sus dudas. En su mayoría, quienes realizaban las contestaciones eran hombres destacados de la época, como Camilo José Cela, Rafael Sánchez Mazas, Álvaro Cunqueiro, Claudio de la Torre, Tomás Borrás, pese a que también se encontraban mujeres que procuraban moldear las sensaciones de sus congéneres: Julia Maura, Gloria Fuertes o Mercedes Ballesteros. Como dato curioso, el popular ensayo *Los usos amorosos de la postguerra española*, de Carmen Martín Gaité, bebe de este “Correo sentimental”. Detrás de todo ello existía una maniobra inteligentemente orquestada por parte del hombre, que era quien estaba al frente de las publicaciones, para reasignar la misión de la mujer en el mundo, para elaborar un universo simbólico femenino desde la masculinidad.

Huelga decir que las respuestas elaboradas por las mujeres, que eran menos frecuentes, se hacían desde el punto de vista de la feminidad y no desde el feminismo.³ En la publicidad que la revista *Y* (número 20) proporcionaba sobre el servicio, se podían leer estas palabras: «Nosotras escogeremos de la correspondencia mensual la carta que nos parezca más interesante y se la entregaremos a un escritor de firma conocida quien responderá a nuestra comunicante».

¿Por qué el amor era considerado el pretexto adecuado para intentar difundir unos determinados patrones tradicionales de comportamiento para el hombre y la mujer en la sociedad? Las teorías difundidas sobre el amor en la España del régimen de Franco estaban íntimamente relacionadas con la idea de establecer un nuevo orden social. El amor era el camino que conducía al matrimonio y, por tanto, imprescindible para crear una familia en el interior de un hogar. Tras el desastre y el caos provocado por la guerra se recurre al mito de la fantasía amorosa, al principio de la vida, por varias razones: como medida de endulzamiento frente al ambiente tóxico y gaseoso en el que se encontraba el país; como vehículo conector de la vida, de la regeneración, dada la alta tasa de mortalidad habida en los años cuarenta, así como la escasez de nacimientos, que se achacaba, entre otros motivos, a la falta de hombres periclitados en la contienda. También hay que tener en cuenta que, inmediatamente terminada la guerra, muchos de los soldados regresaban a sus lugares de origen ávidos de enamorarse. Deseaban encontrar a una mujer, mujer, como se decía entonces: femenina en las ternuras que le eran propias, sabiendo que su libertad estribaba en dejar libres a los hombres en sus asuntos, y dura ante las horas ásperas de un país sumido en la miseria. Además, en lo que concernía exclusivamente a la mujer, el amor

era uno de los tres caminos vitales que tenía y el máspreciado. Los otros dos eran: el convento (considerado un matrimonio con Dios) y la soltería, este último motivo de desprecio y burla para la mujer y la familia. De modo que, en los años cuarenta, surge una preocupación general sobre el aspecto amoroso y los medios que hay que poner en práctica para obtenerlo. Se perseguía erradicar cualquier vestigio que recordara los aires modernos y progresistas irradiados durante la España de la II República, los cuales habían aproximado las funciones de ambos sexos en la sociedad a través de medidas legales que capacitaban a la mujer para acceder al mercado laboral en iguales condiciones al hombre.⁴ Se hacía urgente recolocar los cimientos apropiados con el fin de inducir a la mujer, ya desde niña, a desempeñar el papel que le correspondía. En cierta manera, y con la vista puesta en aquellos oscuros momentos, la mujer ocupaba un lamentable papel determinante en la sociedad franquista, en cuanto a que marcaba el nivel moral y el grado intelectual de un pueblo, modelaba el alma, estimulaba las aspiraciones y alentaba los sentimientos de los hijos, en beneficio siempre de la patria. Conviene, en este sentido, hacer alusión a algunas disposiciones legales que el régimen de Franco instituyó o reimplantó en respuesta a las leyes republicanas, y que, desde su óptica, se consideraban positivas porque trataban de ofrecer protección al sexo débil; en cambio, en la actualidad, se presentan como medidas restrictivas con la libertad y la emancipación femenina. Fueron muchos los que vieron con buenos ojos estas medidas, por ejemplo, Juan Bosch Marín, Jefe de Puericultura de la Sanidad Nacional, quien realizó una entusiasta recepción del Fuero del Trabajo, aprobado el 9 de marzo de 1938, una de las ocho Leyes Fundamentales del franquismo: «El Estado Nacional-sindicalista vela por vosotras».⁵ El Fue-

ro del Trabajo garantizaba la protección de la familia como núcleo imprescindible que otorgaba armonía a la sociedad. Así se plasmaba en el artículo 3 del título XII: «Reconoce a la familia como célula primaria natural y fundamento de la Sociedad, y al mismo tiempo como institución moral dotada de derecho inalienable y superior a toda ley positiva». Lo que se pretendía era condenar a la mujer a vivir en el interior del hogar, y, para que fuese posible, tenía que ponerse trabas al trabajo femenino. Así se hizo mediante el artículo 1 del título II:

Limitará convenientemente la duración de la jornada para que no sea excesiva, y otorgará al trabajo toda suerte de garantías de orden defensivo y humanitario. En especial prohibirá el trabajo nocturno de las mujeres y niños, regulará el trabajo a domicilio y libertará a la mujer casada del taller y de la fábrica.

La lectura de este artículo no es ni mucho menos indulgente con la población femenina; sin embargo, tal fue el sentido que se le dio. Si la mujer dejaba de trabajar, evitaría contraer enfermedades y la muerte prematura; dolencias, peligros. Además, Bosch Marín señalaba otros inconvenientes que el trabajo provocaba a la hora de que la mujer pudiera ser madre, ya que las ocupaciones impedían que se produjera satisfactoriamente el noviazgo, la boda y, por último, el nacimiento de los hijos. Para todo esto, era imprescindible – se decía – disponer de tiempo libre a fin de conocer al hombre adecuado, preparar el enlace y guardar reposo para engendrar una descendencia sana (la carencia de tranquilidad se entendía que reportaba trastornos). También, la falta de ocupación de la mujer repercutiría positivamente en la mortalidad infantil, debido a que su permanencia en el hogar, al cuidado de los hijos, ayudaría a disminuirla. Por otro lado, en cuanto a su propia naturaleza biológica, igualmente,

el trabajo tenía consecuencias negativas: «La acción perjudicial del trabajo se manifiesta en que aumenta el número de enfermedades de los órganos pélvicos, nerviosas». La finalidad no era otra que crear alarma en el sector femenino, hasta el punto de que se demonizó el trabajo en el exterior:

Los peligros que para la familia supone el trabajo femenino, que se convierte en verdadera plaga social, como puede serlo la tuberculosis u otra enfermedad, hace indispensable la organización de la lucha contra el trabajo femenino, especialmente fuera del hogar.

Otros textos legales eran la Ley de Reglamentaciones de Trabajo de 1942 (que sancionaba la obligatoriedad de la mujer de abandonar el puesto de trabajo al contraer matrimonio), la Ley de Contratos de Trabajo de 1944 (que convertía en obligatoria la autorización marital para que la mujer casada pueda aspirar a un empleo remunerado y que perciba el sueldo el hombre) o el Fuero de los Españoles de 1945 – todos ellos herederos del Fuero del Trabajo – coartaban igualmente el espacio de desarrollo de la mujer.

En semejante panorama, el amor, para la mujer, representaba el único medio de actuación válido, bien mirado, su fin último (en el caso de que escogiese la vía del convento, su papel sería pasivo del mismo modo respecto a las autoridades eclesiásticas y su vida se desarrollaría en espacios interiores), puesto que el desarrollo intelectual, la asistencia a la universidad o el acceso a los estudios superiores, tampoco se recomendaba: los estudios – se afirmaba – hacían perder la feminidad y los modales exquisitos de una mujer tradicional. De ahí la necesidad de crear unas normas a fin de establecer unos criterios mínimos y aprovechar debidamente el sentimiento amoroso. Era necesario tener claro cómo debían

moverse el hombre y la mujer en este terreno, ya que el trasvase de un lado a otro suponía, para quien lo hiciese, ser observado con recelo.

La reflexión sobre la importancia de comprender el sentido del noviazgo y alejarlo de una práctica frívola llegó a convertirse en una obsesión para la Iglesia, teóricos, pensadores y, en definitiva, personas cercanas al régimen o a la Falange. Esta fase era considerada como la unión espiritual entre los amantes. El mismo Papa Pío XI en su Encíclica *Casti Connubi*, fechada el 31 de diciembre de 1930, ya decía:

A la preparación próxima del matrimonio permanece de una manera especial la elección del consorte, porque de aquí depende en gran parte la felicidad del futuro matrimonio, ya que un cónyuge puede ser al otro de gran ayuda para llevar la vida matrimonial cristianamente, o, por el contrario, crearse serios peligros y dificultades. Para que no padezcan, pues, toda la vida las consecuencias de una imprudente elección, deliberen serenamente los que desean casarse antes de elegir la persona con la que han de convivir para siempre.

Asimismo, los libros dirigidos a la mujer trataban el asunto, como el de María Pilar Morales titulado *Mujeres (Orientación femenina)*, que fue prologado por Pilar Primo de Rivera, en donde se definía al noviazgo como el «estado inmediatamente anterior al matrimonio, según el fundamento cristiano». Se aclaraba que no podía ser tomado como un pasatiempo, sino como «un serio compromiso».⁶ En semejante panorama, la mujer tenía que escoger bien al hombre con quien quería unirse y rechazar la apariencia externa y mudable por los valores interiores y eternos. Esto era difícil de conseguir si no se llegaba a intimar con el hombre a quien se quería conocer, ya que, paralelamente, se solicitaba que la mujer evitara tener un largo

historial de amoríos. El juego del amor se presuponía que fuera limpio, porque limpio tenía que ser también el deseo de la mujer en contraer matrimonio. Era ella la que debía procurar que así fuera, y no el hombre, a quien se le justificaba que pudiera ir de mujer en mujer (pues serían criaturas frívolas o mujerzuelas y no mujeres de verdad). La mujer que sabía rechazar un amor apasionante y loco y esperar al de toda la vida era la que disponía de la capacidad de amar auténticamente, aunque sabiendo que ella jamás podía iniciar la conquista del hombre: «La mujer debe ser buscada, requerida y ganada por el hombre, en caballera conquista».⁷

En aquella España parecía estar asistiéndose a una “guerra de sexos” en la que ninguno de los implicados quería ceder su posición, la línea desde la que ejercer el mando. Como hemos indicado, las revistas ayudaban a difundir mediante sus artículos esta idea de la complementariedad de los sexos. Por ejemplo, *Y* (número 19) publicaba un artículo anónimo, «Nuestros enemigos los hombres», en el que, después de realizar un breve recorrido por diversas citas de corte misógino – «El que se fía de una mujer se fía de un ladrón» (Hesíodo); «Dios creó primero el hombre y luego la mujer. Primero se hacen las torres y después las veletas» (Cervantes); «La mujer es un animal de cabellos largos e ideas cortas» (Schopenhauer) –, ofrecía la opinión que la mujer poseía respecto al hombre, al cual se le achacaba cierta incapacidad para desempeñar otros oficios aparte del suyo, frente al pluriempleo que se pretendía de la mujer al hacerla dueña del hogar, y, en consecuencia, capacitada para la realización de múltiples funciones: lavandera, planchadora, costurera, cocinera, enfermera, buena administradora e institutriz. En otro artículo titulado «Siete errores fundamentales de la mujer ante el hombre y del hombre ante la mujer», publicado en *Medina*

(número 108), se recopilaban algunas de las pautas de conducta que debían seguir ambos sexos. Se instaba a la mujer a que presentara una suficiencia natural, procurando no tener permanentemente la razón en los problemas o soluciones a los mismos, pues, según se señalaba, el hombre odiaba «la infalibilidad en la mujer». El aspecto físico femenino debía estar siempre cuidado y se solicitaba igual para el hombre, pero a la mujer se le requería, del mismo modo, el control de su estado anímico, principalmente huir del hipersentimentalismo y de la emoción desmedida, pues era reflejo de un ser enfermizo y nervioso. Lo ideal era mantener un armonioso equilibrio en su carácter y mantenerse en un estado neutral, que se reflejaría en su apariencia física. Se prefería la dulzura de la mujer al mal genio o la aspereza. En este sentido, y como prueba que constata una realidad, en el “Correo Sentimental” de la revista *Y*, correspondiente al número 32, se encuentra el siguiente consejo dado por la escritora Julia Maura a una mujer para lograr atraer el amor de un hombre:

Recíbele siempre bien. Nunca una escena. Nunca un reproche. Que a tu lado no se sienta cohibido, ni forzado. No me cansaré de repetir que los hombres son como la arena seca de la playa. Coge suave un puñado de ellas en tus manos y la tendrás llenas. Pero aprieta los dedos. Apriétalos hasta cerrar la mano. Verás lo que te queda.

De otro lado, el hombre debía manifestarse siempre seguro, resolutivo y firme en sus decisiones y carácter. Es revelador traer a colación la respuesta que Camilo José Cela brindaba en *Y* (número 47) a una consultante que empezaba a arrepentirse de haber abandonado a su novio después de verlo llorar:

No olvides que un hombre llorando es siempre sincero; que los hombres no

lloremos por recurso, es un ente tan extraño, y por extraño tan precioso, que no me explico, o no quiero explicarme, cómo puede haber sido dado de lado por una mujer.

De igual forma, la mujer debía prescindir de entablar debates u opinar sobre política, religión o filosofía, puesto que estas áreas de conocimiento eran propias de los hombres. En aquellos años del franquismo parecía que estaba imitándose lo que siglos atrás habían hecho otros autores con tratados como *De amare* de Andrés el Capellán, siglo XII, o mucho más atrás en el tiempo, *El arte de amar*, de Publio Ovidio, publicado en el año 2 a. C.⁸ Sin pretender establecer paralelismos entre las disposiciones amorosas que se solicitaban en la posguerra española con estas obras, sí que es posible encontrar concomitancias (pues, en realidad, no es más que reflexionar sobre el arquetipo tradicional y atávico asignado a la mujer y al hombre), por ejemplo, con *El arte de amar* de Ovidio quien alude en numerosas ocasiones al amor como juego, así como los aspectos lúdicos de su tratado, que todo es un juego, evidenciado en las palabras finales del libro: «Este juego toca a su fin: ya es hora de bajar del carro, de cuyo yugo tiraron los cisnes con su cuello».⁹ Deteniéndonos un poco en Ovidio, su tratado didáctico está dividido en tres partes, las dos primeras son consejos que ofrece a los hombres para retener a las mujeres, y la tercera dedicada a las mujeres con el mismo fin, aunque mayoritariamente centrada en la necesidad del arreglo físico y externo femenino, visto como un ser artificial, casi una muñeca, algo que se reclama constantemente del considerado bello sexo en casi todas las épocas históricas de cualquier cultura, y en la posguerra española también. De la misma forma, Ovidio recomienda a la mujer prescindir de la ira y del mal carácter: «La ira deforma los rasgos del semblante, hincha

las venas de sangre y enciende los ojos con las siniestras miradas de las Gorgonas»,¹⁰ que recuerda mucho a lo expuesto en el citado artículo de la revista *Medina*. Por otro lado, Ovidio invita a la mujer a sonreír: «sonreíd afectuosas al que se sonrío»,¹¹ palabras que resuena a una de las consignas más difundidas de la Sección Femenina, destinada al patrocinio de la sonrisa femenina incluso ante la adversidad, por ejemplo, en Y (número 70), en un artículo anónimo titulado «Sed alegres», se decía: «Nada es apreciado tanto como la sana alegría; nunca hagas uso del llanto y sí riete a porfía». En otra de las consultas enviadas a la misma revista (número 32), se hablaba de los lamentos de una mujer de 28 años que deseaba captar la atención de un hombre más joven que ella. La respuesta, de Julia Maura, que conecta con lo que venimos comentando:

La diferencia de edad no es inconveniente, siempre que tú sepas conservarte tan joven como él. De cuerpo y espíritu. Procura no engordar y no gruñas nunca. Línea y buen humor. Alegría de espíritu y agilidad de cuerpo.

Muy similar era la recomendación que la escritora Gloria Fuertes ofrecía en la publicación (número 39) a una joven de diecisiete años que vivía enamorada de un hombre diez años mayor que ella y, además, comprometido. Fuertes, aunque sugiriera al enamorado la posibilidad de abandonar a la otra mujer, indicaba:

No temas que la otra, por ser mayor y poseer experiencia, pueda camelarte¹². A los hombres seduce más, y 'camela' más la gracia candorosa de una auténtica joven que la experiencia redicha e insoportable de una futura "jamoncita", así que tú, solo con tu alegría y juventud, tienes más arma que la otra.

Terminando de la siguiente manera: «Y sé alegre siempre, optimista, ¡resuelta! Así era yo cuando tenía tus años». Con todo, la mujer

de Ovidio era más sensual e incluso activa en el terreno sexual:

Infeliz de aquella que tiene insensible el órgano en que deben gozar lo mismo la hembra que el varón, y cuando finjas, procura que tus movimientos y el brillo de tus ojos ayuden al engaño, y lo acredite de verdadero frenesí, y que la voz y la respiración entrecortada solivianten el apetito.¹³

En este aspecto existe una gran diferencia con la mujer patrocinada por la Sección Femenina, que en todo momento representaba un papel pasivo, sumiso y abnegado: «Si sugiere la unión, accede humildemente, teniendo siempre en cuenta que su satisfacción es más importante que la de una mujer». En la actualidad puede resultar escandaloso el nivel hasta el que se pretendió llegar en el franquismo para cercenar a la mujer cualquier intento de emancipación, muestra de voluntad propia o rebeldía, incluso en una parcela tan personal, libre e íntima como la práctica sexual: «Cuando alcance el momento culminante, un pequeño gemido por tu parte es suficiente para indicar cualquier goce que hayas podido experimentar».¹⁴ El hombre y la mujer no son más que meras fichas de un tablero social regido por unas instrucciones. Rafael Sánchez Mazas, personalidad respetada por el régimen franquista – miembro fundador de la Falange y creador, entre otros, del himno “Cara al Sol” –, bajo el pseudónimo de Izaro, transmitía en *Y* (número 21), la siguiente recomendación a una muchacha que tenía deseos de enamorar a un joven de buena familia que se encontraba próximo a regresar tras culminar su carrera militar. El tema de las familias de distinta condición social era un problema importante en aquellos años que podía impedir que una relación prosperara si uno de los dos miembros se situaba unos peldaños más abajo en el escalafón social. Sánchez Mazas proponía a la consultante la práctica del siguiente juego para lograr el objetivo de conseguir el amor:

Cuando crea que eres mosquita muerta, te pones un poco paloma, y cuando crea que eres paloma, entonces levantas el vuelo y te pones como dice el cantar: Montesina era la garza / y de muy alto volar / nadie la puede alcanzar.

El escritor, además, le exponía que eligiera «un buen peluquero, una buena consejera para vestirte, la amistad con algún hombre inteligente, a poder ser no muy joven y que no sea cursi, para aprender algunas opiniones, y como quien no quiere la cosa, deslumbrarle un poco a ese chico». Nuevamente se asistía al recurso de la transformación física de la mujer como recurso imprescindible para obtener su objetivo amoroso. Ciertamente, las visiones que transmitían respecto al asunto amoroso constituían verdaderos tratados para aprender a actuar adecuadamente en este campo. Junto a los artículos y el “Correo Sentimental”, se publicaban todo tipo de historietas en las que se ilustraban los pasos que el hombre y la mujer debían seguir. Con todo, los artículos eran el formato más empleado para propagar una determinada pauta de comportamiento, como sucedía, por ejemplo, en otra revista femenina, *Feria*, que publicó en su primer número (mayo de 1952) un artículo titulado *El arte de ser amada*, en el que se leían las siguientes palabras, que tan bien casan con el tema de nuestro trabajo:

Hay juegos donde se juega para divertirse. Hay otros, de reglas complicadas, donde se juega corriendo el riesgo de perder o ganar. El Amor es un juego grave y puro, donde no se “juega” nada y donde se entrega todo. Pero los ritos de la seducción consisten más bien en juego de habilidad. Conviértelos en un juego de gracias personales. No olvides nunca que juegas con fuego, es decir, contigo misma, con tu porvenir, quizá con tu seguridad. Los hombres no arriesgan apenas nada, y es por ello que tu prudencia puede parecerles cálculo.¹⁵

Lo hasta ahora apuntado constituía una base elemental para la elaboración de las novelas rosas, que, en parte, trasladaban a la ficción

lo que planteaban los artículos y las consultas de los “Correos sentimentales” que incluían las revistas. Los protagonistas, el héroe y la heroína, se presentaban como arquetipos de ambos sexos y escenificaban en los argumentos el juego del amor. «La novela rosa debe su nombre a una cuidada colección literaria, “La Novela Rosa”, fundada por la editorial catalana Juventud y que el 1 de enero de 1924 sacaba a la luz el primer número de una colección que se convertiría en genérico para identificar aquellas producciones narrativas que tuvieran como base un asunto sentimental y que fueran construidas con un estilo ameno, sencillo y entretenido. En esta colección participaron, entre algunos autores extranjeros, Palacio Valdés, Concha Espina, Gabriel Miró, Martínez Olmedilla, Concha Linares-Becerra o María Mercedes Ortoll. Nadie hacía sospechar que aquella rúbrica fuera adquiriendo juicios tan despectivos provocados, entre otras cuestiones, por la escasa calidad de algunas de las obras de una nómina de autores cada vez más extensa.¹⁶ En la década de los cuarenta, la novela rosa se convirtió en todo un fenómeno de masas y fueron muchos los escritores y escritoras que, sabiendo el éxito y los beneficios económicos que se obtenían con la publicación de tales productos, se lanzaron a crear numerosas obras.

En general, esta modalidad narrativa se caracterizaba por poseer una estructura fija y unas características y tópicos inherentes que el lector debía encontrar en cada lectura, cumpliéndose así unas de sus finalidades más relevantes: manipular a las masas a través de «patrones-modelo», según palabras de José María Díez Borque.¹⁷ En la novela rosa lo que importa es la redundancia más que la innovación, a diferencia de la novela tradicional en donde predomina la diversidad e individualidad. Es lo que Robert Jauss define como el «horizonte de expectativas»;¹⁸ es decir, el efecto de la obra como

concretización de lo esperable, de acuerdo a los intereses, deseos, necesidades y experiencias. En este sentido, la novela rosa se presenta como un valioso documento sociológico. Juan Ignacio Ferreras considera que la obra literaria es un objeto que tiene una fecha de nacimiento concreto, un desarrollo y una muerte (entendiendo la muerte con el fin de su tiempo y su posterior transformación como documento histórico).¹⁹ En el caso que nos ocupa, en primer lugar, su nacimiento estaría marcado por el final de la Guerra Civil,²⁰ cuando la sociedad sufrió una de sus mayores transformaciones a todos los niveles y la literatura sirvió para adoctrinar y enaltecer unos determinados valores; en segundo lugar, su desarrollo se prolongó en el tiempo hasta, aproximadamente, mediados de los cincuenta (con una interesante evolución interna y un período de mayor vigencia desde 1940 a 1945), y, por último, un final, siendo el principio de este final coincidente con la irrupción de la novela social de los cincuenta y la aparición de una nueva generación de autores. Precisamente, una de sus integrantes es la que ha mostrado mayor interés en analizar las implicaciones sociales de este tipo de narraciones. Se trata de Carmen Martín Gaité, la cual ha comentado la influencia que estas novelas causaron en la juventud femenina española en su novela *El cuarto de atrás*.

Conjuntamente al modo de actuar de los personajes protagonistas que, de inmediato, vamos a comentar, es preciso señalar que la novela rosa presenta una estructura interna de carácter lúdico, como si de un tablero de juego se tratase con sus casillas y las indicaciones para continuar la partida. En principio, se suele presentar a la heroína, huérfana de padre o madre, o de ambos, rodeada de misterio. Normalmente, rebosa hermosura y candidez, pero también puede aparecer con un aspecto físico no muy agraciado. La

heroína, que es normalmente más joven que el héroe, es humilde o poseedora de una herencia que, a priori, desconoce; o también puede ser integrante de una familia venida a menos, pero con buen apellido. En las primeras páginas se presenta a la protagonista en un estado de carencia que rápidamente es suplido con la obtención de alguna ocupación, viaje o traslado reconfortante en donde halla el asidero que su ansiedad precisa. La aparición en escena del héroe, que normalmente es mayor que la heroína, viudo o incluso prometido, desahogado económicamente, constituye un enigma a descifrar. Poco se conoce sobre su vida pasada y las circunstancias que le han conducido a su situación presente, un tanto abúlica y desalentada. Por lo normal, no existe interés personal entre ambos personajes, incluso pueden manifestar indiferencia, hasta que, paulatinamente, las cualidades de la heroína comienzan a ocasionar inquietud en el héroe que termina interesándose por ella. Es habitual que no pueda desarrollarse de inmediato la historia de amor por algún asunto que se interpone, ya sea familiar, ocupacional, o porque se encuentra prometido con otra mujer muy distinta en actitud y en físico a la heroína, la rival. Para que esto suceda, debe aparecer lo inesperado, una casilla imprescindible en este juego amoroso, que se representa en forma de inclemencia meteorológica, fuertes lluvias, tormentas, un hecho fortuito, un accidente, la revelación de una impactante noticia, que provoca el acercamiento entre ambos personajes. Si aún existe reticencias en dar riendas sueltas al amor, debido a que la caballerosidad del héroe impide, por ejemplo, abandonar a la mujer con la que se encuentra prometido, entran en juego los celos, normalmente provocados por la heroína junto a un personaje masculino, de similares características al héroe, y que logra que, tras una repentina transformación física y espiritual de la

heroína, se decante por desligarse de cualquier atadura para poder ser feliz (*happy end*) junto a ella. Lo interesante es que estas novelas crean un juego entre fantasía y realidad por medio de la forma en que son narradas. En palabras de Francisca López, «la precisión espacio-temporal [...] crea una ilusión de realidad por medio de la cual el mundo novelístico aparece como una simple extensión del mundo real».²¹ Era tal el juego de ilusión, fantasía, pero con dosis de verismo, que, a veces, se recomendaba a las muchachas jóvenes españolas no consumir dicho producto, debido a que les podía influenciar mal en el tema amoroso. Y es que la obsesión que la novela rosa despertaba entre el público femenino era tal que no se dudaba en poner en práctica las situaciones que allí se presentaban. No obstante, debe señalarse que el modo de actuación de la heroína coincidía con exactitud con los ideales femeninos propagados por la Sección Femenina; por consiguiente, esta tipología narrativa era la que, por su esencia conservadora, mejor se adecuaba a los principios defendidos por la organización falangista femenina.

Este juego amoroso entre un hombre y una mujer, cuyas reglas fueron propagadas en los diferentes medios que hemos señalado, terminó por calar en la sociedad a través de la novela rosa, puesto que su lectura en los años de la posguerra parecía transportar al lector, fundamentalmente lectora, a un mundo idílico de ensoñación, casi como en un cuento de hadas, donde parecía ser ineludiblemente el sendero que conducía a la felicidad del matrimonio, entonces el culmen de la vida de ambos para originar su propia familia. La mujer tejería la telaraña del amor – con sonrisas, gracias y miradas –, para atrapar en ella un corazón sorprendido, de igual modo tejería la manta que abrigaría mansamente o el guante que se recibiría con el último aroma de la mujer a quien se quería. Sin embargo, lo que

no se contaba en estas ficciones, ni en artículos, libros, o respuestas de los consultorios era la trampa que suponía para la mujer el juego amoroso; es decir, las consecuencias que iba a vivir una vez que contrajera matrimonio, tan pronto como alcanzara la meta. Estas se omitían deliberadamente porque no interesaban.

El matrimonio debía ser para toda la vida y el estado sería de eterna felicidad. Pero no era así, como es lógico. Después de pasar por el altar, casi toda la ilusión del amor se tornaba en prosa, una prosa que tenía en *La perfecta casada* de Fray Luis de León el catecismo a seguir. Por supuesto, hubo matrimonios desdichados, pero no existía el divorcio, es decir, la opción de finalizar el juego para volver a comenzar. Sí era posible la separación, pero entonces lo que se ocultaban eran los efectos que, de producirse, sufriría la mujer, ya que las leyes, desde su origen, había sido creadas y diseñadas por y para los hombres. No había sido un tema, los relacionados con la justicia, del agrado de las mujeres ni, en la mentalidad masculina, adecuado para ellas. Se vivía por costumbre aceptando sin sospechas lo que sucedía, y se asumía que el papel de la mujer en la sociedad era siempre secundario ante la autoridad del hombre: padre, hermano o marido. Es decir, se hablaba sin cesar del proceso de enamoramiento, de los beneficios del noviazgo y del matrimonio, pero se ocultaba la parte negativa que podía transportar a la mujer al mundo medieval en el siglo XX. Realmente, aunque las novelas rosas, por ejemplo, transmitieran la sensación de que la mujer ganaba la partida siempre que alcanzaba el amor del hombre, estaba abocada al fracaso cuando se producía la boda y mucho más si se torcía el matrimonio. Todas las novelas rosas finalizaban en ese momento, no se atrevían a ir más allá (aunque sí hay casos que ratifican lo que venimos comentando), como si se diera por hecho que

lo que importaba era que el enlace se produjese y lo que ocurriese en la siguiente fase perteneciera ya a la esfera privada y, por consiguiente, fuese secreto. Las propias escritoras de novelas rosas evitaban contar a sus lectoras la situación que les tocaría vivir en el caso de que el matrimonio no fuese tan feliz como se les había hecho creer. Tampoco podían haberlo hecho de forma clara, porque se habrían topado con la censura. El matrimonio era sagrado, más para un Estado unido a la Iglesia como lo fue el régimen de Franco. La conclusión es que el juego del amor de la España de los años cuarenta tenía un sentido perverso. Vamos a comentar, brevemente, los verdaderos límites de la mujer casada para finalizar el trabajo.²²

La casa en la que viviría el matrimonio se consideraba «casa del marido», del cabeza de familia. La mujer estaba incapacitada para ser tutora, protutora o vocal del consejo de familia, así como para ser testigo en un testamento. Junto a las restricciones que se referían a la mujer como individuo y que se aplicaban, por tanto, lo mismo a la casada que a la viuda, la legislación limitaba de tal forma la capacidad de la mujer casada que la reducía a la inacción. Sin autorización del marido, la mujer no podía adquirir, ni transferir bienes. La limitación de adquirir no solo se extendía a las adquisiciones de valor, sino también a las gratuitas. Tampoco podía constituir derechos reales, hacer donaciones contractuales, aceptar un mandato, ni ejercer el comercio. En el orden procesal, la mujer casada no podía comparecer en juicio sin la autorización marital. Las restricciones llegaban incluso al área estrictamente familiar, ya que no podían legitimar hijos por concesión, ni disponer de su dote o bienes parafernales sin autorización marital, ni siquiera adquirir obligaciones sobre los bienes gananciales. Y también, para aceptar o rechazar herencias necesitaba de la autorización marital. En la práctica,

la mujer casada estaba sometida enteramente al marido en el orden patrimonial, y su capacidad para disponer de bienes era nula. Complemento de este espíritu legal es la presunción de que todo matrimonio, salvo capitulación de lo contrario, se contraía dentro del régimen de sociedad de gananciales, en el que las facultades otorgadas al marido era de tal naturaleza que quedaba convertido en señor casi absoluto incluso de los bienes propios de su mujer. De producirse la separación, todo quedaba en poder del marido, casa, hijos, bienes, y la mujer era depositada en una casa ajena que dispusiera el marido o en un convento o casa de arrepentidas el tiempo que durara el proceso y alejada de los hijos que tuviera, una especie de “muerte civil”. Si llegara a contraer segundas nupcias, perdía la patria potestad de los hijos; no así el hombre. Y, por si fuera poco, solo había adúlteras, no adúlteros.

Notas:

1 La Sección Femenina había sido instituida en junio de 1934 por parte de José Antonio Primo de Rivera, jefe de Falange Española, movimiento de impronta fascista que, tras su fusilamiento el 20 de noviembre de 1936, Franco utilizó para cubrir ideológicamente a su régimen militar. La organización femenina estuvo en funcionamiento hasta abril de 1977, fecha en la que fue suprimida. Para mayor información, pueden consultarse los siguientes estudios: Gallego Méndez, María Teresa (1983), *Mujer, falange y franquismo*, Madrid, Taurus; Richmond, Kathleen (2004), *Las mujeres en el fascismo español. La Sección Femenina de La Falange*, Madrid, Alianza; y Soler Gallo, Miguel (2014), “Una trayectoria disidente en la Sección Femenina de Falange: Mercedes Formica y la reforma del Código Civil de 1958” in Teresa Fernández Ulloa (ed.), *Changes, Conflicts and Ideologies in Contemporary Hispanic Culture*, Newcastle upon Tyne, United Kingdom, Cambridge Scholars Publishing: 219-247.

2 El título de la primera revista alude a la inicial de la reina Isabel la Católica, modelo femenino idolatrado por la Falange femenina junto a Teresa de Ávila. Comenzó en febrero de 1938 y se extinguió en diciembre de 1945 y su periodicidad era mensual. Llevaba como subtítulo *Revista de las mujeres nacionalsindicalistas* hasta el número tres (abril de 1938), después pasó a denominarse *Y. Revista para la mujer*. La otra revista homenajeaba con su título a la localidad vallisoletana, Medina del Campo, lugar donde vivió, testó y murió Isabel la Católica. De nuevo, un tributo a la reina de Castilla. Estuvo en circulación desde marzo de 1941 hasta diciembre de 1945.

3 En la época ambos términos eran perfectamente diferenciados y se apostaba por el primero; el segundo quedaba denigrado en la mentalidad de la sociedad por representar un tipo de actuación femenina asociada a la mujer de la II República.

4 Sin embargo, pese a los avances republicanos en materia de igualdad (también quedaron muchas medidas sin ni siquiera plantearse, sobre todo relacionadas con la mujer casada), hay que decir que en el inconsciente colectivo predominaban unos modelos de actuación que habían existido tradicionalmente y que se asociaban a lo que se concebía como el genuino espíritu castellano.

5 Bosch Marín, Juan (1938), “El Fuero del Trabajo”, in *Y, Revista de la mujer nacionalsindicalista*, n.º 3: 20.

6 Morales, María Pilar (1994), *Mujeres (Orientación femenina)*, Madrid, Nacional: 95.

7 *Ibid.*: 102.

8 No solamente existían tratados, sino que, con la misma intención, la literatura española estaba repleta de obras que expresaban maneras de hallar el amor, bueno o malo, como podían ser *El libro de buen amor* o *La Celestina*.

9 Ovidio (1994), *El arte de amar. El remedio de amor*, prólogo y presentación de Francesc L. Cardona, Barcelona, Edicomunicación, S.A.: 92.

10 *Ibid.*: 83. Según la mitología griega, las Gorgonas fueron Esteno, Euríale y Medusa; su mirada petrificaba a quien la recibía, lo contrario que se solicitaba, es decir, la mirada dulce y angelical.

- 11 *ibid.*
- 12 El verbo “camelar” procede del caló y significa enamorar, seducir.
- 13 Ovidio, *op. cit.*, 1994: 92.
- 14 Sección Femenina de la FET y de las JONS, *Economía doméstica para bachillerato y magisterio*, 1958.
- 15 *Feria* alcanzó un total de 8 números. La revista se clausuró en junio de 1952, privada de medios económicos. Sin embargo, supuso un avance respecto a *Y* y *Medina*, ya que no contenía tanta propaganda falangista y, en su lugar, se les dio mayor importancia a las notas de sociedad y de cultura. En su estructura y estilo se asemejaba a la francesa *Elle*.
- 16 Sánchez Álvarez-Insúa, Alberto (2011), “Prólogo”, in Antonio González Lejárraga, *La novela rosa*, Madrid, CSIC, 2011: 11-17.
- 17 Díez Borque, José María (1972), *Literatura y cultura de masas. Estudio de la novela subliteraria*, Madrid, Al-Borak: 32.
- 18 Jauss, Hans-Robert (1987), «El lector como instancia de una nueva historia de la literatura», in José Antonio Mayoral (ed.), *La estética de la recepción*, Madrid, Arco Libros: 76.
- 19 Ferreras, Juan Ignacio (1988), *Fundamentos de sociología de la literatura*, Barcelona, Círculo de Lectores: 30.
- 20 Nos referimos en este trabajo a la novela rosa escrita por autores que iniciaron su andadura literaria en los años inmediatamente anteriores a la contienda, durante o ya en la posguerra. Evidentemente, la novela rosa, como hemos señalados, tuvo una importante presencia en los años veinte y treinta del siglo XX. Tampoco debe obviarse que el origen de este tipo de obras se encuentra en el folletín amoroso decimonónico y sus raíces pueden atisbarse ya en la ficción medieval o en la novela bizantina del Siglo de Oro español.
- 21 López, Francisca (1995), «El discurso de la novela rosa y la retórica oficial», in *Mito y discurso en la novela femenina de posguerra en España*, Madrid, Pliegos: 32.
- 22 En la década de los cincuenta se llevó a cabo un análisis de la situación jurídica de la mujer, a fin de erradicar distintos aspectos que la dejaban en una situación lamentable. Los datos que se exponen están tomados, en concreto, de dos artículos de Mercedes Formica (1953 y 1954) publicados en *ABC*, y de otro anónimo, también de 1953, difundido en el mismo periódico. Los tres artículos están recogidos en la bibliografía. Mercedes Formica (1913-2002), abogada, narradora, ensayista y articulista en prensa, fue una de las mujeres que más trabajó por mejorar la vida de sus congéneres, tanto en el derecho privado como en el público. Formica impulsó una campaña en la década de los cincuenta en defensa de la igualdad jurídica entre los sexos, que culminó con la reforma de varios artículos del Código Civil, y de otros cuerpos legales, en 1958, a pesar de que, en su juventud, militara en la Falange desde el Sindicato de Estudiantes Universitario, como estudiante de Derecho en la Universidad Central de Madrid. Para más información, véase Soler Gallo, *op. cit.*

EL ARCANO «LA TORRE» EN LA POESÍA DE GUIDO GUINIZZELLI

Antonia Víñez Sánchez | Universidad de Cádiz

A mi tía Pepa.

Lucrecia, amiga mia, muy alto es esto. Ya me pesa por dexar la compañía de
mi padre. Baxa a el y dile que se pare al pie desta torre
Fernando de Rojas: *La Celestina*

La Italia del Duecento presenta una nueva concepción de la vida, alejada del mundo feudal, en el marco del *Comune*, que representa una cultura civil y una apertura económica a través del comercio a la luz de las nuevas corrientes de pensamiento filosófico: averraísmo, escolasticismo y franciscanismo. Esta reestructuración origina un nuevo concepto de clase social, la «aristocracia burguesa», constituida por notarios y juristas, que necesitan una instrucción, ya no clerical, sino laica. En medio de un complicado panorama político, las grandes cortes feudales de Italia desarrollan un lirismo trovadoresco que se sostiene en los postulados de la teoría de la *fin'amors*, que entretiene y da cauce a la expresión lírica en un entramado de señoríos y municipios divididos entre dos concepciones políticas, la de los imperiales (gibelinos) y los partidarios de la Iglesia (güelfos).

Para localizar el nacimiento de la lírica italiana hemos de viajar hasta Sicilia. La corte del emperador Federico II de Suabia, rey de Sicilia, se convierte en un fuerte polo de atracción no sólo de poetas ávidos de encontrar una nueva expresión lírica, sino también de científicos, filósofos y artistas de diversa índole. A la citada corte,

hemos de unir la de sus hijos Manfredo (en Palermo) y Enzo (en Bolonia) para entender el desarrollo de la lírica italiana en sus diversos dialectos, dando como resultado una escuela, la del *Dolce Stil Novo*, grupo coherente de poetas florentinos en su mayor parte, que es cruce de caminos y síntesis lírica a la par que la propuesta de una nueva dirección expresiva, basada en la «dolcezza». No entraré siquiera en el debate de la conveniente o no denominación «escuela» para un conjunto de poetas cuyas afinidades no solo son estéticas sino también conceptuales, hecho que provoca la *querelle* entre generaciones poéticas.

Desde el último tercio del siglo XIII, la aparición de esta *ars nova* supone una revolución en la forma, con la definitiva separación de poesía y música. La influencia del imperante escolasticismo se extiende en el nuevo panorama universitario donde se estudia en su relación a la teoría amorosa. Se produce un fenómeno de literaturización de la poesía, que la complica estilística y conceptualmente, a la par que la mistifica la expresión lírica. Resuenan los ecos de una metafísica cristiana que evoluciona hacia el perfeccionamiento espiritual de un *Cantico di Frate Sole* de Francisco de Asís el mismo año, el de 1224, en que funda Federico II la primera universidad estatal y laica de Europa, la de Nápoles. Este contexto cultural e ideológico produce una poesía, en manos de intelectuales, predicadores de un arte para minorías selectas, que se proponen sentimentalizar progresivamente la expresión artística.

No podemos, por otro lado, explicar la presencia de los arcanos sin acudir a un caldo de cultivo como es la «esotérica» corte poética del citado Federico II en Sicilia, encabezada por el tradicionalmente considerado inventor del soneto, el Notario Giacomo Da Lentini. Esta corte es un enclave bullente de sabios ilustrados en todas las disciplinas artísticas y científicas, cuya cabeza es el emperador del Sacro Imperio

Romano Germánico, Federico II Hohenstaufen o de Suabia, nacido el 26 de diciembre de 1194, del que existía la leyenda, aún un siglo después de su muerte el 13 de diciembre de 1250, de que seguía vivo.

En la atmósfera cultural del reino, enclave de fusión de las tres culturas, es muy posible argumentar la aparición del saber esotérico, en un sentido amplio, pero también en el etimológico,¹ como descubrimiento y transmisión de los saberes ocultos, que en esta nueva sociedad de intelectuales – *el civitas* burgués – tiene cabida.

El Derecho se erige como una auténtica «scienza nuova» y es piedra angular de la docencia en la Universidad más antigua de Italia, la de Bolonia, viva desde los inicios del siglo XI, y empeñada en «mantenere la propria autonomia nei confronti dell'autorità ecclesiastica, e in essi lo studio delle scienze e delle arti umane -il diritto e la medicina- rimase prevalente rispetto a quello della teología», como afirma Procacci, quien asimismo nos recuerda que es el tránsito del siglo XII al XIII el de mayor «esplosione della civiltà cittadina italiana»,² con el arranque en 1222 de la Universidad de Padua, donde hallan eco las corrientes aristotélicas y averroístas, y el marcado naturalismo científico de tanta trascendencia en la poesía de Guido Guinizzelli, también estudiante de Bolonia, como Cino da Pistoia.

La poesía *stilnovista* es la síntesis de todas estas tendencias: los caducos valores cortesés, que la poesía siciliana hereda, y la causalidad doctrinal de la poesía toscana. Todo confluye en un poeta, Guido Guinizzelli. A él se refiere Dante en el *Purgatorio* como maestro,³ y en *De Vulgari Eloquentia*,⁴ donde lo llama «Maximus Guido». El boloñés entra en contacto con el grupo de poetas en torno al rey Enzo, hijo de Federico II, que fue hecho prisionero en Bolonia en 1249, lo que le vincula a la corte siciliana.⁵

Es preciso tener estos hechos presentes para la consideración de la relación de la escuela poética del *Dolce Stil Novo* y el Tarot,⁶ sobre todo en Guido Guinizzelli, poeta condenado o alabado entre sus contemporáneos por ocupar un delicado espacio de transición cronológica y estética, de lo que es ejemplo el propio Dante, quien le asigna este ambiguo papel, siempre desde una admiración innegable y manifiesta, considerándolo precursor de la escuela *stilnovista*.⁷

Aunque hay dos Guido Guinizzelli en la Bolonia del Duecento, a este personaje se le identifica con el llamado Guinizzelli da Magnano, nacido hacia 1235, exiliado en 1274 por ser gibelino, tras la victoria güelfa y que muere el 14 de noviembre de 1276.⁸ Nace su primera poesía bajo la influencia del toscano Guitonne d'Arezzo, prolífico poeta, al que Contini⁹ – como en general toda la crítica – considera determinante influencia en la cultura de su tiempo. Hay que recordar aquí la fuerte polémica entre el «Fratelli Godenti» - «Milites Beatae Virginis Mariae» es la orden en la que ingresa a los treinta años, con tintes de heterodoxo franciscanismo, después de haberse casado y de ser padre de tres hijos – y Dante. Pero, además, Guitonne representa otro eslabón más entre las diferentes cortes poéticas.¹⁰

Centrándonos en Guinizzelli, la famosa *canzone* del poeta boloñés «Al cor gentil rempaira sempre amore»¹¹ ha generado un gran caudal crítico. En la creación poética de Guinizzelli habían tomado parte varias corrientes literarias y filosóficas que supusieron una gran renovación en el desarrollo lírico. Los elementos feudales que la *fin'amors* desarrolló en la poesía cortés, rememorados por Guittone d'Arezzo, ya no tienen la misma significación en Guinizzelli. El racionalismo escolástico, que en el nivel poético significaba el exceso doctrinal del toscano, era liberado hacia una metafísica de la *donna-angelo*, creación, como pensamos, del boloñés.

En esta composición, como en toda la obra de Guinizelli, «la metáfora della donna-stella si presenta como un motivo veramente emblemático», como dice Contini,¹² y esa «dama-estrella» – pensamos – es el sustento metafísico de la *donna-angelo*. «Al cor gentil», poema inaugural, referido por Dante en dos ocasiones,¹³ constituye la configuración de la *donna angelo*. Aunque el poema continúa la tradición de la poesía occitana del análisis psicológico del sentimiento amoroso, para muchos estudiosos la principal novedad que la *canzone* aporta es el nuevo ideal de *gentilezza*, o nobleza del corazón, cuyo antecedente, si bien prudentemente, podemos encontrarlo en el tratado *De Amore* de Andreas Capellanus.¹⁴ Hace unos años situé el poema bajo un nuevo prisma interpretativo, abundando en la importancia de los arcanos mayores del Tarot, en concreto del XVII, llamado «La Estrella», aunque también del XVIII, «El Sol», sin olvidarnos del sustrato medieval del gusto por los lapidarios y la simbología de las piedras.¹⁵

La reconstrucción documental de los juegos de cartas, incluido el *Tarot*, es un galimatías. Lo define a la perfección el título del estudio de Alberto Cousté: *El Tarot o la máquina de imaginar*, donde afirma que «la invención del Tarot, es inseparable de la historia de los juegos de cartas».¹⁶ Hemos de tener presente que ha sido y es objeto de estudio de investigadores de muy diversa procedencia, desde la simbología, el esoterismo, la historia del arte o la historia de los juegos; también de un buen número de aficionados que, sin rigor científico alguno, han enturbiado el ya enrarecido panorama bibliográfico.

En nuestro repaso, comenzaremos por denunciar el conflicto terminológico que la propia documentación muestra y que se deriva de la misma ambigüedad de nuestro objeto de estudio, *el Tarot*, para

algunos juego y para otros método adivinatorio, con opiniones mixtas, esto es, los que defienden que pudo nacer como juego instructivo, didáctico o simbólico, evolucionando más tarde hacia un sentido esotérico-advinatorio tal como hoy se conoce, sobre todo a partir del neo-ocultismo francés del siglo XVIII. Son muchos los enigmas sin resolver que acompañan a estas cartulinas pintadas, de enorme interés artístico en sí mismas.

La baraja – tal como la conocemos hoy – presenta un sincretismo evidente: por un lado, se compone de cuatro series de 14 cartas cada una (56 en total) que consisten en una progresión de números y figuras.¹⁷ Se completa con los denominados «arcanos» (mayores), un total de 22, con nombre y número particular a excepción del XIII, «La Muerte», que no lleva nombre y de «El Loco», que no lleva número (se puede considerar la carta 0 o la final, la 22). El juego, con la totalidad de los naipes, es denominado *tarocco* en Italia. Es evidente que el número, distribución e iconografía de los mazos es difícil de sintetizar y tampoco es objeto del presente estudio, pero sirva como botón de muestra que, frente al Tarot lombardo o de Venecia, de setenta y ocho cartas, el florentino o *Minchiate* tiene noventa y siete, o el Tarocchino de Bolonia sesenta y dos.

El término «arcano», atribuido a los alquimistas, se aplica a todo aquello que no se comprende por misterioso. Conjeturar acerca del origen de estas cartas es viajar por un caudal bibliográfico dudoso y por las más imaginativas suposiciones. Lo resume R. Tilley: «Sur les origines des cartes à jouer, les théories sont nombreuses, rarement vraisemblables, souvent pittoresques, jamais probantes».¹⁸ Es Antoine Court de Gébelin quien sostiene la teoría del origen egipcio de los arcanos mayores.¹⁹ A partir de él, proliferan hipótesis sobre los orígenes de estos juegos miniados, siendo China y la India recurrentes

en esta delirante literatura crítico-ficticia.²⁰

Por otro lado, existe el problema cronológico. Si bien algunos autores suponen la existencia del juego antes de los primeros documentos existentes, no es menos cierto que hasta el siglo XIV no hallamos mención de los *naibi*,²¹ término que deriva en *Trionfi*.²²

Un repaso más atento por la primera documentación hasta ahora descubierta pone de manifiesto la importancia de tres cortes de especial relevancia en la producción y uso del juego del Tarot: Milán, Bolonia y Ferrara, siendo ésta última de especial trascendencia, ya que «All'epoca [...] Ferrara viveva un periodo di intenso rigoglio culturale ed artistico, la sua corte era tra le piú spendide del Rinascimento italiano». ²³ En el norte de Italia, las cortes compiten en la creación de juegos y entretenimientos para los cortesanos.

Hay noticias de muy diversa procedencia a lo largo de todo el siglo XIV. La terminología que aparece en la documentación es muy variopinta: «Les documents -dice G. van Rijnberk- des archives parlent de nappes, naibi, mappas (?), folias (?), paginas, cartas, quartes, briefe, mais il n'existe aucune description qui nous reseigne leur aspect». Para el autor, las referencias a juegos de cartas aparecen en Europa sólo a finales del siglo XIII, aunque su uso sea más antiguo. En su recorrido por diferentes países, nos detenemos en Italia, cuyo documento fiable más antiguo es de 1375.²⁴

Para R. Tilley, «Le plus ancien document original connu qui fasse indiscutablement allusion aux cartes à jouer est un manuscrit daté de 1377, écrit en latin par un moine allemand qui résidait dans un monastère suisse». Dicho documento señala de forma ambigua una posible finalidad adivinatoria de las cartas o, en todo caso, «le sens moral de ce jeux». ²⁵ De 1379 es la Crónica de Viterbo, en la que se cuenta que el juego de los *Naibi*, procedente de los sarracenos, ha

sido introducido en el lugar. Pero lo cierto es que no se conserva ni un solo ejemplar de cartas de esa época.²⁶

En 1393, el moralista Morelli parece que recomienda su uso entre jóvenes, al considerarlo un juego instructivo.²⁷ Sin embargo, lo más interesante de la documentación del XIV es, sin duda, el testimonio literario que constituyen los *Triumphs* de Petrarca, obra que supone la síntesis entre Prudencio – autor de la *Psicomachia* –, Dante – en la adopción del terceto encadenado y en la aparición de un guía, aunque no identificado²⁸ – y el *Roman de la Rose*. Con estos antecedentes, es de esperar que la obra encierre un sentido alegórico-simbólico que, desde su comienzo, en el marco del sueño o vigilia, la convierten en una auténtica visión. La obra fue concebida, según Pacca, hacia 1352,²⁹ y en 1357, a tenor del testimonio de las apostillas al códice Vaticano 3196, manuscrito parcialmente autógrafo, parece ya estructurada tal como hoy la conocemos. Para G. Moakley fue el mismo Petrarca el inventor de los Arcanos Mayores del Tarot, que serían adaptaciones de las ilustraciones del libro.³⁰ De hecho, una mención en 1525 de un «Gioco dei Trionfi del Petrarca» en un inventario de Francesco Rosselli,³¹ nos puede parecer tanto que el juego fuese elaboración del poeta, como que de su obra se derivó posteriormente un posible juego. Se cree que estos *Triunfos* se escenificaron durante el Renacimiento italiano por castillos y villas en desfiles de carros, «origen de nuestros tiovivos y circos actuales».³² Algún crítico ha visto en esta obra de Petrarca «una compiuta filosofia dell'essere e dell'essere: l'Amore è vinto dalla Morte, ma la Fama sopravvive a questa; il Tempus solo la cancella, ma l'Eternità trionfa anche di esso».³³

Sea como fuere, de lo que no cabe duda es de la existencia de un juego (o conjunto de juegos) de cartas, ya sea con un fin didáctico

(educativo)³⁴ o sencillamente lúdico (como pasatiempo), lo que no excluiría en ningún caso la significación simbólico-alegórica, de la que probablemente se hizo eco Petrarca en su obra. Pensamos en la especial importancia que supone, testimonio de la existencia y propagación, al menos, de los llamados Arcanos Mayores.³⁵

Las más antiguas cartas iluminadas (o tarots nobles) del norte de Italia, son el conjunto de cartas llamado «Tarot Visconti», pintado para Francesco Sforza (que vive entre 1401-1466) durante los primeros años de su reinado, que acaba en 1460. Mencionemos que las cartas del «Tarot de Carlos VI» (que se conservan en la Biblioteca Nacional de París), han sido finalmente adscritas a la corte Estensi de Ferrara y fechadas hacia 1470, siendo, por tanto, posteriores.³⁶ De los llamados *Triunfos*, que son veintidós,³⁷ la documentación del XV da buena cuenta. Hallamos noticias en dos inventarios de la corte estense en 1442. En 1422, en Ferrara, se hace un pago a un tal Giacomo pintor «de tredexe cartexelle da zugare».³⁸ En Milán, en cambio, la primera referencia es más tardía, de 1450, fecha de una carta de Francesco Sforza, donde se mencionan dos mazos de «carte de triumphi».³⁹ En cuanto a Bolonia, la zona de documentación más temprana, se ha considerado tradicionalmente al príncipe Antelminelli Castracani Fibbia (1360-1419) como el inventor del famoso *Tarocchino Bolognese*.⁴⁰

Varias son las barajas conservadas en este periodo. *El Visconti di Modrone* (1441), de fabricación milanesa, llamado así por su primer propietario, se conservan actualmente en la Universidad de Yale, en la Biblioteca Beinecke. Existen 65 de las 68 cartas, y 11 de éstas son *Trionfi*. Asimismo, la *Baraja de Bambrilla* (conservada en la Galería Brera de Milán), de la que sólo quedan dos *Triunfos*, atribuida a Bonifacio Bembo, está fechada en torno a 1447. De la misma familia es el conocido Tarot *Visconti-Sforza*, también llamado Colleoni, de

Francesco Sforza. Son 74 cartas repartidas entre la biblioteca Pierpont Morgan de New York, la Academia Carrara de Bérgamo y la familia Colleoni. Es la más completa de las barajas iluminadas. Muchas cartas llevan emblemas Sforza y los símbolos Visconti. La baraja está vinculada a ambas familias por el matrimonio entre Francesco Sforza y Bianca Maria Visconti, acontecido en 1441, y fue pintada al acceder Francesco al ducado de Milán después de 1450. Esta baraja, por su importancia, sirve de modelo a otros triunfos iluminados de la corte milanesa.⁴¹ Pero a estos Tarots «de lujo» hemos de añadir cartas populares, de las que quedan restos interesantes, como la llamada «Hoja Cary» (hoja sin cortar), descubierta a principios del siglo XX.⁴²

La conservación de estos *Tarots* tardíos no invalida, por otra parte, que hubiesen existido desde antes. De hecho, la documentación acerca de las cartas es anterior, como hemos visto. La documentación relativa a las prohibiciones de juegos y, en particular, de los *naibi* revelan quizá que las cartas fueron usadas con fines mágicos y sobrenaturales.⁴³ Pero para algunos autores, el uso profético de estos naipes es muy tardío. Es el enigmático Nicolás Court de Gébelin quien propone una lectura esotérica y vincula el *Tarot* con el *Libro de Thoth en Monde Primitif analysé et comparé avec le Monde Moderne*, donde se insiste en el valor iniciático de estos símbolos, que nos mostrarían el camino hacia el verdadero conocimiento.⁴⁴ El poder de revelación aparece definitivamente desde finales del siglo XIX con magos tan conocidos como Alphonse Louis Constant (Eliphas Levi, 1810-1877), o el famoso «Papus», Gerard Encausse. Por último, estudiosos como Oswald Wirth, en su profundo estudio de 1927, tras poner en relación los 22 arcanos con la iniciación esotérica y con la cábala – movimiento surgido en los siglos XII y XIII – atribuye la paternidad del tarot al genio colectivo de los imagineros

medievales: «Aux époques antérieures à l'invention de la gravure sur bois, une industrie spéciale, celle des *imagiers* ou peintres d'images, multipliant à la main, sur parchemin ou sur carton, les sujets religieux ou profanes qui séduisaient la clientèle populaire. Celle-ci prenant goût aux compositions, non plus isolées, mais groupées par séries, on vit offrir en vente des ensembles de plus en plus compliqués. Du ternaire des vertus théologiques, du quaternaire des évangélistes, des éléments ou des vertus cardinales, on passa au septenaire des planètes, des sacrements ou des péchés capitaux, sans négliger les allégories relatives aux cinq sens, aux neuf muses, etc. Les italiens eurent l'idée de réunir toutes ces images en un jeu destiné à l'amusement et à l'instruction des enfants. Ainsi naquirent les *naïbi*». ⁴⁵

Con todo, la principal confusión de esta literatura crítica estriba en la consideración de la existencia indiscutible del sentido adivinatorio desde los orígenes – al menos italianos o europeos – de los arcanos del Tarot. Las posibilidades adivinatorias de estos juegos mencionados no pueden demostrarse hasta el momento, en cambio sí que es evidente el lado propiamente esotérico de estas cartas, auténticos símbolos del subconsciente. Al respecto, dice Gonard: «Las cartas del tarot pueden usarse de muchas maneras pero todas ellas tienden a resaltar situaciones o emociones que de otro modo permanecerían ocultas», y añade: «las alegorías que nos presenta este juego de naipes ayudan a nuestra mente a evaluar la realidad desde un ángulo distinto». ⁴⁶ La apertura mental de la que habla el autor tienen relación con el lado intuitivo, que no inconsciente, como ya señaló acertadamente René Guénon, aunque las cartas como objeto material no tengan por sí mismas un valor mágico ni ningún «poder» *a priori*: «Las grandes verdades -dice- que no pueden ser

en modo alguno comunicables o transmisibles por ningún otro medio, se hacen tales hasta cierto punto cuando van, si puede decirse, arropadas de símbolos que, sin duda, despistarán a muchos, pero que las revelarán con total claridad a los ojos de los que saben ver». ⁴⁷ S. Nichols plantea un viaje por los arcanos en relación con los arquetipos de C. G. Jung: «Las imágenes no derivan – afirma la autora – de nuestro ordenado intelecto sino más bien a pesar de él, ya que se nos presentan de una manera carente de lógica [...]. Los dibujos de las cartas del Tarot cuentan una historia simbólica. Como nuestros sueños, nos llegan más allá del nivel de la consciencia y están lejos de ser comprendidos por nuestra inteligencia. Parece apropiado, pues, colocarnos ante estas cartas como si se tratara de algo que se nos hubiera aparecido en sueños»; y concluye: «Los símbolos mostrados en el Tarot son omnipresentes y perennes». ⁴⁸

Que los *Tarots Visconti* pudieran estar conectados con la cultura cristiana de su momento es tan probable como que encierran un mensaje simbólico, no ya adivinatorio, porque queremos desligar ambas funciones. Es el mensaje simbólico que evocaban los Triunfos petrarquistas, aunque no ha de olvidarse el valor profético del *Triumphus Eternitatis*, que corona la obra.

Por otro lado es importante destacar que, si bien vamos a usar la simbología del Tarot para comprender la concepción poética de Guinizzelli (y los *stilnovisti*), no es menos cierto que la fijación del mensaje simbólico puede tornarse complicada y caleidoscópica. Así, por ejemplo, sucede con el arcano «La Estrella» que, como elemento del contexto natural u ornamental, ha sido usado en la tradición poética antes de Guinizzelli.

En esta ocasión, mi objetivo es centrarme en otro arcano del Tarot, el

número XVI (si bien la numeración puede variar en algunos casos), conocido comúnmente como «La Torre», aunque recibe otras denominaciones, como veremos, y que aparece referido como imagen en dos de los sonetos de Guinizzelli: «Lo vostro bel saluto e'l gentil sguardo» y «Dolente, lasso, già non m'asecuro». ⁴⁹

El primero de los sonetos, ejemplo para Bertelli de la etapa más estilnovista del poeta, ⁵⁰ desarrolla la concepción amorosa en términos de equilibrada fusión entre amor cortés y neoplatonismo ya desde el primer verso, en el que se plantea el tema del saludo – tan recurrente luego en Dante y en toda la escuela ⁵¹ – y el tópico del Amor-vista, empleado por los trovadores occitanos, si bien no con la intensidad de estos poetas. Recordemos las palabras de Andrés el Capellán acerca del amor como visión: «Amor est passio quaedam innata procedens ex visione et immoderata cogitatione formae alterius sexus». Más tarde añade: «Quod autem illa passio sit innata, manifesta tibi ratione ostendo, quia passio illa ex nulla oritur actione subtiliter veritate inspecta; se ex sola cogitatione quam concipit animus ex eo quod vidit passio illa procedit. Nam quum aliquis videt aliquam aptam amori et suo formatam arbitrio, statim eam incipit concupiscere corde; postea vero quotiens de ipsa cogitat, totiens eius magis ardescit amore, quousque ad cogitationem devenerit plenior». La cita es extensa, pero aporta varios elementos destacables: a partir de la visión, el amor deviene en obsesión (enfermedad); el Amor, como fuego destructor que consume, formula el tópico. ⁵² La *gentilezza*, que veíamos en «Al cor gentil», será un eje conceptual de toda la poesía guinizzelliana. En el primer cuarteto, otros tópicos de herencia cortés como el Amor-guerra y el Amor-Muerte se entrelazan con un planteamiento nuevo de la poesía como instropección psicológica. El Amor, más allá del dios trovadoresco ovidiano, es una alegoría

con entidad propia. Pozuelo Yvancos repasa el macro-contexto semántico de la lírica amorosa desde la teoría cortés a la poesía amorosa de Francisco de Quevedo, resaltando que el mecanismo de la desautomatización del lenguaje es “una vía explicativa privilegiada de la literariedad”, que puede definirse como «la explicación de una constante dialéctica, inherente al lenguaje poético, entre la convención lingüística y literaria [...] y los sistemas expresivos acuñados por un poeta y enfrentados necesariamente a la tópica contextual». Todo estudio del *topoi*, por tanto, ha de evaluar el justo equilibrio entre tradición y originalidad.⁵³

En la segunda estrofa, este Amor lanza un dardo que atraviesa el corazón del poeta. La imagen es la antelasa del primer terceto. El resto del cuarteto se detiene a describir la sintomatología amorosa, pues no olvidemos que la escuela estilnovista hereda el concepto del amor como enfermedad o *aegritudo amoris*. El mal de amor, considerado enfermedad desde la tradición clásica, establece que, en la tipología amorosa, el *morbus eros* conduce a un estado patológico de enajenación mental. Así lo expone el *Lilium medicinae* de Bernardo de Gordonio.⁵⁴ El estado de enfermedad mental o *aegritudo amoris*, como desequilibrio de los humores constituyentes del cuerpo humano, convierte al amor en una variante de la melancolía y puede derivar en locura como falta de raciocinio,⁵⁵ si bien no será hasta Arnau de Vilanova cuando se dedique un tratado exclusivamente al *Amor hereos*, en el que se revisan las teorías precedentes y en el que la melancolía es resultado del *morbus* no tratado.⁵⁶ Partiendo de la redefinición del concepto como «accidente» y no como enfermedad en sí misma, sino de un modo subyacente, reitera el hecho de que es resultado del pensamiento obsesivo y del deseo de obtener placer del objeto amado.

La falta de elocuencia – «parlar non posso» («Hablar no puedo»), dice Guinizzelli – es síntoma indiscutible del estado del enfemo de amor, tal como indica el Capellán: «Sunt enim quidam qui in dominarum aspectu adeo loquendi vigorem amittunt quod bene concepta recteque in mente disposita perdunt, nec posunt aliquid ordine recto proponere, quorum satis videtur arguenda fatuitas».⁵⁷ Ese estado de neurosis obsesiva de la *fin'amors* deriva en un sentimentalismo poético evidente: «ché'n pene io ardo» («en penas ardo»), con la presencia del Amor-fuego, tópico que recorrerá la historia literaria de occidente hasta la poesía barroca. El cuarteto se cierra con la idea de la muerte presentada desde la visión *estilnovista* con una gran originalidad; el poeta visualiza su propia muerte de amor, tema que retoma en el último terceto: «remagno como statua d'otono» («he quedado como una estatua de bronce»). La visión de sí mismo muerto se materializa en estatua de frío metal. Pero la parte del soneto que nos interesa ahora es el primer terceto:

Per li occhi passa come fa lo trono,
che fer'per la finestra de la torre
e ciò che dentro trova spezza e fende
(El dardo pasó mis ojos cual rayo
que atraviesa la ventana en la torre:
cuanto halla dentro destruye y rompe).

«Un'impetuosa tensione di ritmi ed un vibrante timbro tonale – afirma Bertelli – caratterizzano anche la prime terzina, in cui il poeta insiste nella rappresentazione del violento assalto d'amore con la significativa immagine del fulmine»,⁵⁸ en contraste con la inerte imagen de la estatua, metaforización del poeta.

La imagen reproduce el arcano XVI, «La Torre», y ha pasado desapercibida por la crítica que la explica, todo lo más, como re-

sultado del «gusto naturalístico del Guinizzelli, così attento poeticamente anche ai fenomeni climatici».⁵⁹ El poeta ha superpuesto dos códigos, el propiamente tópico (el amor que penetra por los ojos) y el simbólico (el rayo que penetra en la torre). El procedimiento de la imagen comparativa es tan relevante que nos proporciona una idea de amor asociada a la destrucción procedente del exterior, como un castigo, no como un camino de perfeccionamiento ético, según la teoría amorosa de los occitanos.

En el segundo soneto, de estética más cavalcantiana, desarrolla el tópico del Amor-guerra partiendo de un dios Amor destructivo que es descrito en el primer cuarteto para llegar al segundo, a través de una imagen comparativa con el rayo que golpea el muro (v. 5): «come lo trono che fere lo muro» («como el rayo que golpea el muro»). La imagen se completa con una segunda parte – «e’l vento li arbor’per li forti tratti» («y el viento al árbol con fuerte soplo») –, de un naturalismo evidente, que no produce el asombro de la primera, sin duda mucho más original. Nuevamente opta por la asimilación de torre-cuerpo. Así, en el primer terceto describe el proceso amoroso en alusión clara al rayo que penetra en la torre (el ojo) y que se adentra (el corazón):

Apparve luce, che rendé splendore,
che passao per li occhi e’l cor ferìo
(Parecía luz, por su resplandor;
tras los ojos, al corazón hirió)

La narración de este soneto es muy similar al anterior en intensidad expresiva;⁶⁰ sin embargo, la idea de la muerte no está tan presente. El poeta, que arranca la composición con el adjetivo «dolente» («herido»), lo cierra con la misma idea: los ojos de la amada, los

bellos ojos, hieren al corazón con los deseos. Finalmente, una evocación del mundo caballeresco, la imagen comparativa del ave herida por la flecha, cierra el soneto. Nuevamente la imagen del ave que cae nos evoca la iconografía del arcano: el ave, herida, cae al vacío, como sucede a los protagonistas del triunfo, y como sucede al propio poeta (v. 4): «ché manteneute a terra mi dibatti» («de inmediato a tierra me derribas»).

El dios Amor (fuego) es la encarnación de la más demoledora destrucción, como el rayo para la torre. Observamos una graduación retórica: un proceso que va del símil (el amor es como el rayo) a la metáfora (el amor es el rayo).

El arcano XVI, al que Moakley señala como «La Casa del Diavolo» con el número XV,⁶¹ ha recibido además otras denominaciones como «La torre herida por el rayo», «La Maison-Dieu»⁶² – su denominación en el tarot de Carlos VI y en el de Marsella –, también «La Casa di Plutone», «la torre de la destrucción», «La casa del dannato», «Inferno», «Cieli» o, sencillamente «la casa».⁶³

La coincidencia de los versos de Guinizzelli con la iconografía del arcano «La Torre» en las cartas que han llegado hasta nosotros es evidente. En el Tarot Estensi de Carlos VI, un rayo surgido de una nube negra impacta en la torre, quebrando la fortaleza entera. En la hoja Rothschild, conservada en el museo del Louvre, el rayo golpea la torre y dos hombres caen al vacío.⁶⁴ El fuego como principio destructor, asociado al rayo (o relámpago) o como sinónimo contextual, nos evocan directamente historias como la de la torre de Babel o la lluvia de fuego que arrasa las ciudades de Sodoma y Gomorra.⁶⁵ También Dante, en su *Infierno* y en el *Purgatorio*⁶⁶ menciona en varias ocasiones el elemento «torre» y describe la lluvia de fuego desde el cielo.⁶⁷ No obstante, las referencias literarias a la torre en

la poesía italiana medieval son muy escasas. Tampoco abundan en la poesía trovadoresca. Estas menciones, siempre pertenecen a una escenografía medieval, como contexto espacial, sin otro objetivo que el ornamental y como evocación al hecho del asedio, en una época en que la guerra es el *modus vivendi*. Para Rijnberg, por ejemplo, el arcano es un eco histórico «peut-être au procès des Templiers (1308-1314) et à la destruction de l'Ordre du Temple (1314) par Philippe le Bel et Clément XIV». ⁶⁸

Pero al llegar al poeta Guinizzelli el elemento ornamental de la torre adquiere, en estos sonetos, un protagonismo central. La imagen, como vemos, aparece asociada al fuego, como en el triunfo, siendo asimiliada al rayo en el segundo de los sonetos. Lo que describe el poeta es la escena que narra visualmente el arcano: una torre destruida por un rayo que la penetra/golpea. En el segundo soneto, el poeta es derribado a la tierra desde el muro como en algunas representaciones dos figuras humanas se precipitan al vacío. En cuanto a su significación, el rayo simboliza una fuerza destructiva e imparable que llega desde el cielo, como castigo divino. La carta representa una caída, la destrucción, en relación a la carta anterior, «el Diablo». Llama la atención la ausencia de ambos triunfos en los Tarots viscontianos. ⁶⁹ Para Kaplan, se desconoce la razón de este singular hecho y posiblemente se explique por el propio simbolismo de las cartas: mientras que «el Diablo» representaría el epítome del mal unido a la falsedad, por lo que los propietarios del mazo podrían rechazar su presencia, «La Torre», que representaba el poder de la aristocracia, aparecía destruida por un rayo y con figuras lanzadas al vacío, lo que podría sugerir una derrota demasiado real. Ambas cartas eran amenazadoras: «El Diablo», como condena del espíritu y «La Torre» como la destrucción del linaje familiar. ⁷⁰

La relación de la carta con la catástrofe, es resultado del exceso de arrogancia.⁷¹ Su sentido adivinatorio está relacionado habitualmente con la adversidad, si bien algunas interpretaciones abogan por un sentido más dulcificado, como la de Jodorowsky.⁷²

Si acudimos a la simbología, de mano de uno de sus principales estudiosos, J. E. Cirlot, la torre adquiere un significado ascensional, de escala entre tierra y cielo, y es emblemático de la Virgen, por su aspecto cerrado y murado, si bien este último significado se ha puesto en cuestión en varias ocasiones. Nos recuerda el autor la empresa quimérica de la torre de Babel, el gran fracaso que supone y sus consecuencias, que derivan en el extravío mental: «por esta razón, el arcano decimosexto del Tarot expresa la catástrofe en forma de torre herida por el rayo». Y añade: «El sentido maléfico de este arcano se relaciona con Escorpión. Expresa el peligro a que conduce todo exceso de seguridad en sí mismo y su consecuencia, el orgullo, en relación con la torre de Babel». Explica el sentido simbólico de persecución de quimeras,⁷³ muy interesante en el contexto poético de Guinizzelli. La idea es idéntica en Wirth: «Quand nous poursuivons une entreprise chimérique, la catastrophe est fatale, provoquée par notre faute mais déterminée dans son accomplissement par l'action de la lumière qui éclaire les intelligences».⁷⁴

En ambos sonetos, como en la *canzone* «Al cor gentil», se establecen los fundamentos de una nueva religión de amor y la presencia del arcano de «La Torre» nos informa de la ruptura. La nueva concepción del dios Amor es descrita en términos de destrucción, tanto con la tradición como en un sentido introspectivo, de modo que los nuevos conceptos metafísicos de la poética guinizzelliana buscan el soporte de un lenguaje propio y absolutamente original en el empleo del simbolismo de los triunfos.

A modo de conclusión hemos de admitir, con Bonagiunta da Lucca, que Guido Guizzelli es un poeta «oscuro». En la construcción de un lenguaje críptico, tuvo la conciencia de introducir elementos humanísticos de extraordinaria novedad, una compleja temática doctrinal acompañada a un nuevo orden moral. Otra de sus novedades es el empleo de la simbología de los *Trionfi*. Sabemos que la cronología de la escuela (desde 1280 a 1310, según Marti) y, sobre todo, la del poeta (h. 1235-1276) no coincide plenamente con la aparición de los mazos en el norte de Italia. Pero la obra de Petrarca (que nace en 1304 y muere en 1374) es testimonio incontestable de la difusión de los *Triunfos* durante todo el siglo XIV. Hay apoyo documental a esta afirmación, como hemos visto en estas páginas. Por otro lado, la mayoría de los autores muestran la convicción de la existencia del juego del Tarot mucho antes de las primeras apariciones de las barajas en el siglo XV. En conclusión, las imágenes descritas en sus versos constituyen el argumento más sólido de que Guido Guinizzelli conocía los arcanos del Tarot.

Notas:

- 1 Baste señalar que el término procede del griego *esoterikós*=íntimo < eso=adentro.
- 2 Procacci, G., *Storia degli italiani*, I, Bari, 1968, tomado de Caretti, L.-Luti, G., *La Letteratura italiana per saggi storicamente disposti*, Milano, Mursia, 1972: 53-54.
- 3 El poeta se presenta en el canto XXVI, v. 92-93: «son Guido Guinizelli; e già mi purgo,/ per ben dolermi prima ch'a lo stremo»; también en los v. 97-99: «quand'io odo nomar se stesso il padre/mio e li altri miei miglior che mai/rime d'amore usar dolci e leggiadre», Petrocchi, G., Dante Alighieri. *Commedia*, Milano, A. Mondadori Editore, 1966-67.
- 4 Gil Esteve, M.-Rovira Soler, M., Dante Alighieri. *De Vulgari Elquentia*, edición, traducción, introducción y notas de-, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1997, I, XV, 6 y II, VI, 6.
- 5 Dronke, P., *La lírica en la Edad Media*, Madrid, Seix Barral, 1995: 197.
- 6 La primera entrega de este proyecto en Víñez Sánchez, A., «La poesía del Dolce Stil Novo y el Tarot (I)», en el volumen colectivo *Magia, Brujería y Esoterismo en la Historia*, en Víñez Sánchez, A. y Moreno Tello, S. (coords.), Cádiz, Jiménez Mena, 2006: 29-44, que resumo en esta parte introductoria.
- 7 Para Marti «egli è considerato mediatore fra vecchio e nuovo e buon iniziatore del nuovo [...] Un giudizio, questo di Dante, e una valutazione che ben possiamo far nostri», en Marti, M., *Poeti del Dolce stil nuovo*, Firenze, Le Monnier, 1969: 8.
- 8 La problemática identificación del personaje en Antonelli, A., «Nuovi documenti sulla familia Guinizelli», en *Da guido Guinizelli a Dante. Nuove prospettive sulla lirica del Duecento*. Atti del Convegno di Studi Padova-Monselice 10-12 maggio 2002, ed. F. Brugnolo-G. Peron, Padua, Il polígrafo, 2004: 59-105.
- 9 Contini, G., *Poeti del Duecento*, Tomo I, Milano-Napoli, Riccardo Ricciardi Editore, 1960: 189-191, donde recuerda que se le considera el inventor de la lauda, balada sacra.
- 10 «Ritengo infatti che Guitonne d'Arezzo abbia poetato anche alla corte di Manfredi e sia stato in rapporti con re Enzo a Bologna», dice Panvini, B., *Le Rime della scuola siciliana*, vol. I, Firenze, Leo S. Olschki Editore, 1962: XLIII, [3].
- 11 Ha sido objeto de numerosas ediciones, citaré por la ya clásica de Marti, *op. cit.*: 57-62.
- 12 Bertelli, I., *La poesia di Guido Guinizelli e la poetica del 'Dolce Stil Nuovo'*, Firenze, Le Monnier, 1983: 199 [1].
- 13 En un pasaje de la *Vita Nuova*, XX, 3, dice Dante : «Amore e'l cor gentil sono una cosa. -sì come il saggio in suo dittare pone». Menciona al poeta también en el *Convivium*, IV, XX, 7, en Barbieri Squarotti, G. et alii, *Dante Alighieri, Opere II: Opere minori*, Torino, UTET, 1983.
- 14 Creixell Vidal-Quadras, I., Andreas Capellanus. *De Amore*, Barcelona, 1985. Si bien el capellán real de Francia incluye entre sus *Regulis Amoris* que «Probitas sola quemque dignum

facit amore» (Liber secundus, cap. VIII, Regla XVIII: 362), idea que se reitera en otras partes, como el capítulo VI del Liber primus, donde enumera los modos de obtener el amor y que son cinco: «scilicet formae venustate, morum probitate, copiosa sermonis facundia, divitiarum abundantia et facili rei petitaee concessione» (p. 70). La obra desarrolla aspectos más ligados a fundamentos sociales, fuertemente vinculados a la posición económica, e intelectuales (se insiste en la idea del amor como contemplación de la belleza, otro antecedente neoplatónico) sin olvidarnos del fuerte influjo ovidiano lo que, a veces, le confiere alguna que otra incongruencia. Creixell analiza aquellas que pueden deducirse, fundamentalmente, de la comparación entre las dos primeras partes de la obra y la tercera (op. cit.: 17-24). En un sentido estrictamente moral, el eco de la obra en el *stilnovismo* nos parece, como poco, lejano.

15 Cf. [6] de este mismo trabajo.

16 Barcelona, Barral editores, 1972: 24.

17 Cuatro de las cartas son llamadas de honor y son: el Valet o Sota, el Caballero o caballo, el Rey y la Reina. Los naipes o arcanos «menores» se distribuyen en cuatro palos: oros, copas, bastos y espadas, cada uno con su simbolización. Los oros tendrían relación con lo material; los bastos, con el poder; las copas, con el sacrificio y las espadas, con la justicia. Descripción de la baraja en Dummett, M., *The Game of Tarot from Ferrara to Salt Lake City*, London, Duckworth, 1980: 3.

18 Tilley, R., *Cartes à jouer et Tarots*, Paris, Librairie Hachette, 1967: 11.

19 Cf. [44] de este mismo trabajo.

20 Mencionamos la teoría del ocultista Etteilla, pseudónimo del ocultista francés del siglo XVIII Jean-Baptiste Alliette, para quien el Tarot, además de una fuente directa de ingresos, al convertir el juego en sistema adivinatorio, era el libro más antiguo de la humanidad, escrito por Hermes Trimegisto, personaje de la mitología ocultista.

21 F. Maria Ricci afirma que el término *nâ-ib* significa «juego del lugarteniente», en *Tarots. El mazo viscontiano de Bérgamo y Nueva York*, Barcelona, S. A. Ebrisa, 1986: 154. *Nayb*, de donde derivan 'naibi' y 'naipes' procede del indostano 'nabad' (gobernadores, virreyes, lugartenientes), etimología que parece verificar para algunos estudiosos la hipótesis del origen oriental de las cartas, introducidas en Europa por comerciantes italianos, afirma Cousté (p. 28).

22 Este cambio se produce en la segunda mitad del *Quattrocento*, cf. Pratesi, F., «Il gioco italiano dei *Tarocchi* e la sua storia», en *I Tarocchi, gioco e magia alla corte degli estensi*, Ferrara, Nuova Alfa Editoriale, 1987: 111. Citaremos a partir de ahora el volumen como *Tarocchi*. La serie específica de los llamados «Triunfos» aparece fusionada a los naipes ya por el año 1450, como recuerda un sermón de un anónimo fraile franciscano publicado por R. Steele en 1900, cf. R. Steele, «A Notice of the Ludus Triumphorum and some Early Italian Card Games», en *Archaeologia*, LVII, 1900, Serie 2, Vol VII: 185-200. Noticia tomada de Ricci, op. cit.: 156 [7].

23 La cita es de P. Marsili, «I Tarocchi nella vita di società, la vita di società nei *Tarocchi*», en *Tarocchi*: 100. El Profesor de Lógica en Oxford, M. Dummett es sin duda el pilar más consistente de los recientes estudios sobre el *Tarot*. Su *The Game of Tarot* (citado en [17] en este mismo trabajo) es el exponente más sólido del esfuerzo recopilatorio de la documentación e historia del mismo. Los tres centros originales del juego que hemos nombrado arriba son para el investigador «i tre possibili luoghi di nascita», ya que «da uno qualsiasi di essi avrebbe

potuto diffondersi rapidamente agli altri per poi svilupparsi indipendentemente», en «Sulle origine dei Tarocchi popolari», *Tarocchi*: 85.

24 Rijnberk, G. van, *Le Tarot. Histoire, Iconographie, Esotérisme*, Paris, Éditions de la Maisnie, 1981: 46. Aduce un documento del 13 de mayo de 1371, dudoso para el autor, donde se menciona la expresión «ludus cartarum»; sin embargo el decreto del 23 de marzo de 1375 de los priores de Venecia mencionan el término «naibbe». A partir de esa fecha, hay más documentación. Pero añade un testimonio relevante por su antigüedad, del año 1299. Se trata de un Tratado del gobierno, de la familia de Pipozzo del Sandro, citado por Tiraboschi: «la documentacion la plus ancienne qu'on possèderait sur l'usage des cartes en Europe serait donc italienne», lo que no significa para el autor que el juego hubiese comenzado allí (p. 37-38). En 1332, por otro lado, el rey Alfonso XI de Castilla recomienda a sus caballeros que se abstengan de jugar a las cartas, cf. Cousté, *op. cit.*: 27.

25 El manuscrito fue adquirido por el British Museum y poco después Mr. E. A. Bond, primer bibliotecario, realizó una reseña del mismo en la revista *Athenaeum* (18 de enero de 1878). Tilley muestra amplios e interesantes fragmentos (*op. cit.*: 25-28).

26 El comentario procede de Feliciano Bussi, en 1742, aunque cita una fuente cronística medieval que, según Marsili, no es fiable, en *Tarocchi*: 95. También Rijnberk (*op. cit.*: 48). En 1377 el padre Johannes, sacerdote alemán, nombra un juego al que denomina «naipes», que describe el estado del mundo. Refiere varios tipos de barajas, y entre ellas una con 78 láminas, cf. Cousté, *op. cit.*: 27-28.

27 Wirth, O., *Le Tarot des imagiers du Moyen Age*, Paris, Éditions Sand, 1984: 42. También en C. Cieri Via, «I Tarocchi cosiddetti del 'Mantegna': origine, significato e fortuna di un ciclo di immagini», en *Tarocchi*: 50.

28 La crítica ha presentado varios candidatos, entre ellos al mismo Dante, pero también Cino da Pistoia, Boccaccio, Sennucio del Bene, entre otros.

29 Pacca, V., F. Petrarca, *Trionfi, Rime stravaganti, Codice degli abbozzi*, Milano, Mondadori, 1996: 44-45.

30 Cf. Moakley, G., *The Tarots Cards peintes by Bonifacio Bembo for the Visconti-Sforza Family and iconographic and historical study*, New York, The New York Public Library, 1966: 10.

31 Cieri, *op. cit.*: 49, [7].

32 El dato lo debemos a S. Nichols, *Jung y el Tarot. Un viaje arquetípico*, 5ª ed., Barcelona, Editorial Kairós, 1999: 20. También en Dummett, *op. cit.*: 87.

33 Cardini, F., «La Fortuna, il Gioco, la Corte», *Tarocchi*: 13.

34 Se conoce la existencia de las «carticellas», especie de láminas que los niños usaban en Italia para el conocimiento de las virtudes y que son nombradas en un documento de 1227, cf. Cousté, *op. cit.*: 26.

35 Trato estos aspectos de la obra de Petrarca en un trabajo en curso.

36 Berti, G.-Gonard, T., *Tarot Visconti*, Madrid, Gaia ediciones, 2004: 9. Además del

estudio, los autores incluyen una excelente reproducción de la baraja de este *Tarot*. Es frecuente encontrar el error de datación del *Tarot de Charles VI*, un ejemplo en Wirth, *op. cit.*: 43, donde lo fecha en 1392.

37 De la simbología del número se ha escrito mucho. Recordemos que veintiuno (si exceptuamos la carta sin número, El Loco) más uno, son los capítulos de Apocalipsis, libro de la revelación. Veintidós son también las letras del alfabeto hebreo, como los *théraphim*, jeroglíficos empleados por los hebreos en la adivinación, cf. Cirlot, J. E., *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Labor, 1988: 426.

38 La documentación en G. Campori, «Le carte da gioco dipinte per gli estensi nel secolo XIV», en *Atti e memorie spettanti alla storia parmense e modenese*, Modena, 1874: 123-132. También citada por Dummett («Origini», *Tarocchi*: 67).

39 Kaplan, S. R., *The Encyclopedia of Tarot, II*, New York, U. S. Games Systems, INC., 1986: 4-5. También en Dummett, *op. cit.*: 78 y [3].

40 Pratesi, *op. cit.*, 1987: 116. La documentación en la zona aparece desde 1405. Remite para este dato a E. Orioli, «Sulle carte da gioco a Bologna nel sec. XV», *Il Libro e la Stampa, II*, Milano, 1908: 112, donde también se menciona el robo de un Tarot boloñés en 1459.

41 Seguimos a Bertj, *op. cit.*: 12-13.

42 Bertj, G.-Chiesa, M., *Antichi Tarocchi lombardi. La storia, il gioco, la divinazione*, Torino, Lo Scarabeo, 1996. Actualmente se halla en la Universidad de Yale.

43 En 1387, Juan I de Castilla prohíbe el juego de naipes. En 1397 el preboste de París prohíbe asimismo jugar a las cartas. A finales del siglo XV un predicador llama a los Triunfos «Opus diaboli», cf. T. Gonard, «El arte de la cartomancia», en *Tarot Visconti*: 22.

44 Cualquier vinculación con Egipto del Tarot es indudablemente errónea para muchos estudiosos actuales, como Dummett. Un buen repaso del neo-ocultismo en G. Bertj, «Il Libro de Thot, ovvero, l'interpretazione esoterica del Tarocco», en *Tarocchi*: 184-213.

45 Tesis que da nombre a su obra. La cita es de la p. 42.

46 Gonard, *op. cit.*: 34.

47 En *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, Barcelona, Paidós, 1995: 38-41; la cita corresponde a la p. 18.

48 Nichols, *op. cit.*: 23-4.

49 Reproduzco el texto íntegro de la edición de Marti en el apéndice final. Las traducciones son de C. Alvar, *El dulce stil novo. 47 sonetos y 3 canciones. Antología*, Madrid, Visor, 1984: 23 y 25.

50 Bertelli, *op. cit.*: 74.

51 «Il soneto instaura il tema situazionale del saluto e dello sguardo come epifanie erotiche», afirma E. Sanguineti, *Guido Guinizzelli. Poesie*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1986: 44. En 1884, el prerrafaelista Henry Holiday inmortalizó la negativa de Beatriz al salu-

do de Dante en el Puente Santa Trinidad de Florencia en su impresionante óleo plagado de simbología medieval «Dante and Beatrice», que se expone hoy en el Walker Art Gallery de Liverpool.

52 «El amor es una pasión innata que tiene su origen en la percepción de la belleza del otro sexo», trad. de Creixell: 54-55. Continúa: «Que esta pasión es innata, te lo voy a explicar claramente, porque, si buscas la verdad con exactitud, esta pasión no nace de acción alguna sino únicamente de la reflexión del espíritu a partir de aquello que ve. Pues cuando alguien ve a una mujer dotada para el amor y moldeada a su gusto, al punto empieza a desearla en su corazón. En efecto, luego, cuanto más piensa en ella, tanto más arde de amor por ella, hasta el punto que empieza a obsesionarse» (p. 56-57).

53 Pozuelo Yvancos, J. M., *El lenguaje poético de la lírica amorosa de Quevedo*, Murcia, Secretariado de publicaciones de la Universidad de Murcia, 1979: 11. Toda esa cultura tópica, como señala A. García Berrio, está «organizada a partir de un cuerpo muy reducido de tópicos que conforman la cultura literaria europea», (p. 13, [3]).

54 Dutton, B.-Sánchez, M. N., *Bernardo de Gordonio. «Lilio de medicina»*, Madrid, Arco/libros, 1993.

55 Para todas estas cuestiones médicas, cf. Le Goff, J.-Truong, N., *Una historia del cuerpo en la Edad Media*, Buenos Aires, Paidós, 2005.

56 Para la historia del concepto seguimos la excelente introducción de M. Vaughn y S. Giralt del *Tractat sobre l'amor heroic. Arnau de Vilanova*, Barcelona, Barcino, 2011: 8-21.

57 «Efectivamente, hay quienes en presencia de las mujeres pierden hasta tal punto la palabra que olvidan lo que tan bien y tan cuidadosamente habían preparado y meditado y son incapaces de expresar algo ordenadamente, y por fuerza se les reprocha su fatuidad», trad. de Creixell, 1985: 74-77.

58 Bertelli, *op. cit.*: 78.

59 Marti, *op. cit.*: 69, [1]. Sanguineti recuerda unos versos de Guittone d'Arezzo y Cino da Pistoia en los que la imagen de la dama se asocia al trueno, pero fuera del contexto de la alegoría de hombre-torre que vemos en Guinizzelli, p. 44, nota al verso 9.

60 A Bertelli no se le escapa la intensidad de las imágenes en este texto de gran «energía expresiva», *op. cit.*: 80.

61 Moakley: 62-63 y 99. La autora alude al número original en la sucesión de triunfos que se reseñan en dos sermones del siglo XV, indicando que en una de las listas, el arcano es referido como «La sagitta», p. 62.

62 Para D. Meldi, la casa de Dios es el Edén, por lo que el arcano representa la expulsión de Adán y Eva del Paraíso, es decir, su caída. En *Tarot. La historia, el simbolismo y el juego*, Madrid, Libsa, 2003: 155.

63 Puede verse en Andrea Vitali, Presidente de la Associazione culturale «Le Tarot», <http://www.associazionetarot.it>, *Saggi: La Torre* [cons. 17/10/2013]. Para el autor, el orden de los arcanos respeta las nociones cosmológicas de la época, ya que el rayo o fuego pro-

ceden, según éstas, de la Sphera Ignis, la esfera o círculo de fuego ubicada sobre la Tierra. Elevándose hacia cielos superiores, se podía hallar el círculo de la Luna, luego el de las Estrellas y finalmente el del Sol, arcanos que suceden a la Torre en el conjunto de los Triunfos. Para el autor no hay contradicción en las denominaciones, puesto que la destrucción podía ser obra de Dios, pero también del demonio, si Dios así lo permitía. Meldi también señala «el Fuego Celeste», «el Hospital», «la Torre de Babel» y «el Fuego» entre las denominaciones del arcano, p. 155.

64 Otras variantes podemos verlas en el Folio Cary, en el que una cabeza de una vaca figura al pie de una torre, o en el tarot Viewuille, en el que el edificio es sustituido por un árbol con un pastor y su rebaño. En ambos arcanos caen bolas desde el cielo, lo que para A. Vitale evoca un buen número de episodios bíblicos. Dichas «bolas» aparecen en la iconografía de algunas representaciones de este arcano, como en el Tarot de Marsella.

65 Génesis, XI, 1-9 y XIX, 24-25, respectivamente.

66 «Cosi andammo infino a la lumera (...) / Venimmo al piè d'un nobile castello / sette volte cerchiato d'alte mura», Petrocchi, *Inferno*, canto IV, vv. 103 y 106-107. Más adelante, saliendo del círculo de los iracundos vuelve a aparecer: «Venimmo al piè d'una torre al da sezzo» (Canto VII, v. 130) y «lo dico, seguitando, ch'assai prima / che noi fossimo al piè de l'alta torre» (Canto VIII, vv. 1-2). En el Canto IX, igualmente: «E altro disse, ma non l'ho a mente; / però che l'occhio m'avea tutto tratto / ver l'alta torre a la cima rovente» (vv. 34-36). La referencia más interesante es, sin duda, la del canto XXXI (vv. 34-45), donde Dante confunde unos gigantes con torres (a la inversa que don Quijote siglos después), y compara la estampa con Montereccione, castillo del valle de Elisa, coronado de torres. La mención en el pasaje de Júpiter («Giove del cielo ancora quando truona.», v. 45), que amenaza a los gigantes desde el cielo cuando truena, evoca la simbología del arcano, una de cuyas referencias históricas es el rayo de Zeus, cf. Meldi: 156. En el *Purgatorio*, emplea la metáfora hombre-torre: «sta come torre ferma, che non crolla / già mai la cima per soffiar di venti», le aconseja Virgilio (canto V, vv. 14-15). También aparece la torre en el canto XVI, v. 96. Acerca del pasaje comenta N. González Ruiz: «La torre, que es lo que más se ve de la ciudad, simboliza la justicia», en *Obras completas de Dante Alighieri*, Madrid, BAC, 1980: 272 [2].

67 En el canto XIV del Infierno, vv. 28-30 «Sovra tutto 'l sabbion, d'un cader lento, / piovean di foco dilatate falde».

68 *op. cit.*: 174.

69 Lo señala Moakley, *op. cit.*: 99, entre otros.

70 Kaplan, *op. cit.*: 11.

71 Dios destruye la Torre de Babel por la arrogancia de los hombres. El edificio fue mandado construir por Nemrod para asaltar el cielo mismo. Es esto lo que, en el relato bíblico, desata la furia de Dios, cuya consecuencia es la confusión de lenguas en la tierra.

72 Para el autor, no es la Casa de Dios, sino la Casa Dios. La torre, de ladrillos color carne, es nuestro cuerpo. Las figuras que caen, como en «El Ahorcado», arcano XII, adquieren una posición invertida, lo que representa un nuevo enfoque de la vida, aunque unas líneas más abajo no se resiste a la interpretación habitual y habla de un «sentido más duro», Jodorowsky, A. -Costa, M., *La vía del Tarot*, Madrid, Siruela, 2004: p. 247-250. La más clara

representante de la línea “suave” de la interpretación del arcano, es S. Nichols, para quien los personajes que caen son prisioneros, «almas enfermas» que «han sido liberadas de su encarcelamiento forzoso, más que arrojadas de su propio hogar [...] el efecto de este rayo en sus vidas parece mágico». Y más tarde añade: «La idea del relámpago como poder dador de vida está reflejada en esta carta del Tarot, donde la torre de ladrillos, al igual que la cáscara dura de una nuez, es golpeada para liberar los dos ‘huesos’ que vivían en ella, haciéndolos caer al suelo. Será ahí donde posiblemente enraícen, comenzando una nueva vida», p. 393-394. Para dulcificar algo el terrible vaticinio de la carta, los libros de adivinación suelen concluir con una reflexión doctrinal basada en la idea de que para levantarse, antes hay que caer.

73 Cirlot, *op. cit.*: 446. Para Eliphas Lévi la carta representa «alteraciones, subversiones y debilidades», tomado de Cirlot, *op. cit.*: 427.

74 *op. cit.*: 212.

APÉNDICE: TEXTOS¹

VI

Lo vostro bel saluto e'l gentil sguardo
che fate quando v'encontro, m'ancide;
Amor m'assale e già non ha riguardo
s'elli face peccato o ver merzede,
ché per mezzo lo cor me lanciò un dardo
ched oltre'n parte lo taglia e divide;
parlar non posso, che'n pene io ardo,
sì come quelli che sua morte vede.
Per li occhi passa come fa lo trono,
che fer'per la finestra de la torre
e ciò che dentro trova spezza e fende:
remagno como statua d'otono
ove vita né spirto non ricorre,
se non che la figura d'omo rende.

VIII

Dolente, lasso, già non m'asecuro,
ché tu m'assali, Amore, e mi combatti:
diritto al tuo rincontro in pie'non duro,
ché mantenente a terra mi dibatti,
come lo trono che fere lo muro
e'l vento li arbor'per li forti tratti.
Dice lo core agli occhi: «Per voi moro»,
e li occhi al cor: «Tu n'hai desfatti».
Apparve luce, che rendé splendore,
che passao per li occhi e'l cor ferio,
ond'io ne sono a tal condizione:
ciò furo li belli occhi pien'd'amore,
che me feriro al cor d'uno disio,
come si fere agello di bolzone.

1 Marti, *op. cit.*, VI: 68-9 y VIII: 72-73.

O JOGO DO MUNDO

Eternamente reabilitado e suspeito, [o jogo] tem sido alvo, ao longo dos séculos, tanto de apaixonados elogios, quanto de veementes condenações. Situado nos limiares entre o pulsional e o racional, o desejo e a lei, o jogo fragmenta ou associa, permitindo pontos de vista gregários ou totalitários, convocando a subtileza de códigos ou a exuberância do espetáculo, funcionando, quer no rigor da regra, quer na facilidade da sugestão.

O Instituto de Estudos de Literatura e Tradição é uma unidade de investigação da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa consagrada aos Estudos Literários na pluralidade das suas expressões temporais, estéticas e formais. O IELT acolhe ainda formas diversas de estudo teórico e arquivístico das tradições culturais.