

# LUDUS E LITTERA

## artimanhas da memória

---

Maria Theresa Abelha Alves

Antes de explicar aos outros o meu livro, eu espero que os outros o expliquem. Querer explicá-lo antes é restringir o seu sentido; pois se nós sabemos o que queríamos dizer, não conseguimos nunca saber se só dissemos o que queríamos. Dizemos sempre mais do que isso. E justamente o que interessa é saber aquilo que escrevi, sem o saber.

A. GIDE

Este pronunciamento de André Gide explica por que razão ele gostava que os outros explicassem seus livros, pois sabia da incapacidade de o escritor aprisionar e discriminar todos os significados do texto que compusera, já que complexidade e permanente complexificação são conaturais de todas as estruturas semióticas e, portanto, conaturais do discurso literário (Lepecki, 1977, p. 21).

Ao analisar o livro de contos *O canto de Alvorada*, de Aleilton Fonseca, obra premiada pela Academia de Letras da Bahia, eu gostaria de poder propiciar o saber daquilo que ele escreveu sem dar por isso. No entanto a tarefa se mostra falhada à partida, pois meus instrumentos de leitura são os mesmos do autor, também ele professor de literatura, profissão que não era a de Gide.

Aos leitores de Aleilton é que me dirijo, pretendendo que minha interpretação possa funcionar como *Canto de Alvorada* a este conjunto de contos que profundamente se enraizam na realidade baiana e que contam a vida de personagens tão próximos de todos nós que, pela verdade que lhes é intrínseca, por vezes nos esquecemos de que são seres de papel e tinta e, absolutamente convencidos por “um fingidor que finge tão completamente” (Pessoa, 1965, p. 164), mergulhamos de cabeça na grande trapaça da ficção: pensando ser verdade o que se sabe não o ser. Dá-se uma identificação quase perfeita entre o leitor e os acontecimentos, entre leitor e personagens, por

uma sábia exploração do chamado “efeito de real”. Isso ocorre porque os seres que nascem das páginas de Aleilton Fonseca parecem completar narrações de bocas reais, porventura por nós já ouvidas, sobre o que o povo faz, como ele brinca e sofre, como trabalha e sonha, como ama e odeia, como vive e morre. Os sete contos são inscritos nesse registro bipolar e, ao mesmo tempo, relacional, indicando, pois, permanência e transferência, vivência e invenção.

O protocolo narrativo adotado por Aleilton Fonseca, na grande maioria dos contos – uma voz adulta, acionada por um acontecimento do presente, deixa-se banhar pelas águas de Mnemósine e recupera vivências da infância que ficaram soterradas na memória, recolhendo, então, as frações de tragédia que foram experimentadas mas não decifradas pela criança que fora e que cabe, ao adulto que é, desvendar – contribui para o efeito de verossimilhança.

Roland Barthes demonstrara como um país se percebe pelo corpo e pela memória infantil, “pourquoi l’enfance est la voie royale par laquelle nous connaissons le mieux un pays” (Barthes, 1987) e é a partir dela que se filtra a memória do corpo. É o olhar que o narrador lança ao passado que é capaz de o acordar. Aleilton parece compactuar da opinião de Barthes, quando adota, para criar o “efeito do real”, as lembranças infantis do narrador adulto. Este protocolo narrativo, portanto, contextualiza o país, mediante o quadro de referências presentificado pelas lembranças que o adulto guarda de seu espaço e tempo da meninice. No entanto o passado nunca é devolvido ao presente no que integralmente foi, posto que isto é impossível, porquanto a memória é sempre seletiva, proustiana sempre. O narrador só pode devolver ao presente a verdade que o passado ainda encerra, verdade da diferença que transforma as experiências em ficção. É interessante a maneira como o narrador dos contos de Aleilton parece comprazer-se na criação da ilusão referencial para, de pronto, desfazer. Demonstrando plena consciência das artimanhas da memória e da escrita, o narrador interrompe o fio da história que narra para chamar a atenção do leitor para o caráter ficcional da mesma. Sendo assim, é o tempo da arte, tempo do fingimento, que inventa o passado a revisitar.

Fascinou-me nos contos, de modo muito especial, a recorrência às situações de jogo, de dança, de escavação e de viagem e a reiteração imagística que delas se faz. O jogo está presente em todos os contos, quer como referência, quer como prática textual. Em alguns contos, ao jogo alia-se a dança. Dança do corpo e dança da memória que se abre para as escavações do passado. Em alguns contos os personagens empreendem uma viagem de volta a espaços físicos concretos que formaram, informaram e

circunscreveram a infância do narrador adulto. Em outros, a viagem é virtual pelos caminhos e descaminhos da memória. Em outros, ainda, a viagem se faz por textos, é viagem trilhada pelas sendas da cultura, fruto do diálogo intertextual. É como arquétipos situacionais, como situações ficcionais que remontam a um imaginário primitivo, que funcionam no livro, carregando um significado simbólico que ultrapassa cada uma de suas manifestações, a insinuarem que o homem só se compreende enquanto ser de viagem, de peregrinação, de trânsito, *homo-uiator* enfim; e a vida, até mesmo aquela cujo sangue é a letra e o corpo é a literatura, transcorre na agonia. Uso a palavra no sentido que a sabedoria grega lhe conferiu ao atribuir ao teatro, quer o do palco, quer o da vida, o conceito de *agor*. embate.

Começamos pelo aspecto lúdico desse embate. O primeiro conto, que dá título ao livro, encena uma rinha de galos onde os criadores-treinadores jogam suas esperanças e seus medos, e jogam, concomitantemente, os tempos de suas vidas: a herança dos antepassados, as projeções para o futuro: “Como um ritual, os galos eram apresentados à platéia, seguros pelas asas pelos treinadores, em lados contrários da arena de luta. Assim alçados, ao sinal de uma contagem até três, soltavam-se as aves na arena mortal” (p.25). Como todo jogo, este tem um espaço e um tempo bem delimitados, jogadores cujos campos de atuação são precisos, regras definidas. O jogo que se faz numa “arena mortal” ganha o estatuto de um ritual. Ritual porque se repete naquela cidadezinha “há mais de cinqüenta anos” (p.20), ritual porque marcado por aspectos de rito, no sentido do sagrado, envolvendo a herança trágica, a *hybris* e a culpa, o derramamento do sangue e a morte sacrificial. Porque sagrada, “A rinha era um templo” (p.20) em que se repetiam gestos simbólicos de caráter genesiaco, como o sopro vital, ou de caráter premonitório da paixão, como o cambalear uma e outras vezes. O conto ratifica a premissa de Huizinga de que “não há diferença formal entre o jogo e o culto” e de que o “*lugar sagrado* não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo” (Huizinga, 1971, p.13). É precisamente aí que se jogam nascimento e morte, muito apropriadamente inscritos nas letras com que se começa e se termina a nomeação da dupla em rinha: Alvorada e Veloz, de *a* a *z*: princípio e fim, que transmutam o canto de alvorada em canto de silêncio, a sinfonia matinal em réquiem definitivamente noturno. Mas é aí também que o narrador joga a sua partida de sangue e pena, empreendendo uma salutar aposta nas artimanhas do signo. Assim emprega em sentido literal as expressões figuradas *baixar a crista* e *galo bom de briga*, de modo a desvelar o caráter metafórico que preside o surgimento das frases feitas. Assim ousa dar ao adjetivo português *esquisito*, com que qualifica o esporte da briga de galos, o

sentido que ele tem em outras línguas românicas, como o francês e o espanhol, de modo a semantizá-lo também como *saboroso* ao focalizar a prática de se degustar a carne do galo derrotado. Desse jogo lingüístico o narrador sai vitorioso, por isso qualificado para receber o troféu, simbolicamente representado na guarda da “tipóia do galo vencido” (p.31).

O segundo conto – “Notícias de Malino” – focaliza o apogeu e o declínio de um apanhador de cocos. O caráter lúdico do ofício de Malino se sublinha tanto porque ele “Trabalhava de brincadeira” (p.36), estamos aqui diante daquela função do jogo a que Huizinga denominou “divertimento” (Huizinga, 1971, p.5), quanto porque ele desafiava as intempéries, sol, chuva e vento (p. 36) e aceitava o desafio que lhe lançavam “as palhas espalmadas e ressentidas [porque] os coqueiros o desafiavam” (p.43) e o desafio é parte integrante de todo jogo. Por sua destreza nesse jogo, tornou-se “atração para os veranistas” (p.36) e “Exibia-se satisfeito” (p. 36). Os veranistas apreciam o desempenho de Malino, sua performance, seu bailado no ar. Representação, teatro, jogo.

Jogo, teatro e representação são formas como se processa a narrativa desse conto, pois o narrador se faz de jornalista que, por duas vezes, vai à ilha e de lá dá “notícias” do personagem. Entre uma e outra reportagem, Malino conhece o amor e a desilusão. Utilizando-se de dêiticos e do presente para fixação do tempo do contar, o narrador se apresenta diante do leitor no desempenho de seu ofício, teatraliza-se portanto: “voltemos aos entrecchos [...]Eu vim à ilha fazer reportagem. E me vai saindo este texto, das anotações para as teclas [...]Sejamos reais nas entrelinhas esta é minha ficção, a história de Malino” (p.37). O leitor é convidado a acompanhar a feitura dessa história. O narrador-jornalista narra em constante diálogo com o leitor, desvendando-lhe o fingimento ficcional e, de quando em quando, desafiando-o com perguntas retóricas para que ele também entre no jogo, como, por exemplo, quando focaliza a veranista carioca que viera para escrever sobre a ilha e, encantada com a arte de Malino, vive com ele um romance de ocasião. “Era o amor? Como vou saber? Escrevo um conto, mas não adianto o epílogo. Não tenho cartas na manga. Façam suas apostas, pois eu, por mim, passo”.(p.39). Porém não se reduz ao jogo histriônico os aspectos lúdicos do conto. O caráter lúdico se insinua no esgarçamento dos limites entre realidade e ficção: o narrador, que finge ser um autêntico jornalista, delicia-se com a água do coco que seu personagem, plenamente assumido como fruto do fingimento literário, colheu na horinha para ele. É também jocosamente que se manifesta a linguagem do conto. O substantivo próprio por que a personagem feminina se nomeia – Mira – é trabalhado, nas entrelinhas, como verbo e como substantivo comum. A veranista ca-

rioca mira Malino e o cativa para sempre, ela o acerta, sendo a responsável (in)direta por sua morte. Ela tem boa mira. Jogando com as letras do nome da veranista, para ressaltar o tempo em que ela e o apanhador de coco se entendiam, o narrador diz: “Ela era a perfeita rima” (p.40), e, para sublinhar o tempo das desavenças, quando já se entediam, ainda jogando com o nome da personagem, o narrador esclarece: “Estava muito irritada, apagando a primeira letra do próprio nome”. Há todo um trabalho consciente de linguagem para atualização do aforismo popular – “Mais alto o coqueiro, maior é o tombo do coco” – que, embora não dito, é subjacente à história de Malino.

Nesses dois primeiros contos, há a imagem da dança como prenúncio da morte. Se a rinha era vista como “balé de gestos agressivos” (p.25) “coreografia de volteios, saltos, golpes, espera, avanços e recuos” (25), “coreografia que deixava respingos de sangue pelas cabeceiras do ringue” (p.27), “dança de golpes pelo tablado” (p.28), os apanhadores de coco, concebidos como bailarinos, “Quando o vento se aprumava nos sopros [...] iam bambeando, ficavam um perigo que só” (p.35), obrigados ao bamboleio para se equilibrarem “no balé das palhas enormes” (p.36). Num e noutro caso é um “bailado triste” que se surpreende, dança macabra, enfim.

O terceiro conto - “Os dias de Chôla” - trabalha sobre o artifício de tornar translúcida a palavra, violando-lhe a autonomia do dizer para exacerbar-lhe o “efeito visual”, de modo que a narrativa se apresente como voz que mostra, servindo para garantir o ato narrativo como a componente teatral do texto, da ordem do que se apresenta em representação: “Eis aqui a cena: os homens com enxadetes e pás removendo o solo arenoso em torno da casa” (p.45). O conto, pois, mostra cenas da vida de uma família aparentemente harmoniosa. No presente, o cenário é o jardim da casa dos pais que é escavado para a ampliação da casa, de modo a abrigar os filhos “cada qual com o casamento marcado” (p.45). No passado, as cenas se encadeiam, a partir do momento da chegada de uma nova personagem, a cadela Chôla, que fissa a pretensa inteireza do núcleo familiar. Enquanto os dois irmãos jogavam bola, surge a vira-lata. Uma atividade de jogo, a pelada, dá lugar ao jogo teatral que aciona duas vontades em *agon*, deixando transparecer o jogo de interesses, o jogo de poder entre irmão mais velho e irmão mais novo, jogo em que a figura do pai representa de árbitro conciliador. Nesse jogo teatral, a caracterização das personagens se faz pela alteração da máscara, da persona, o que é possível depreender dos apostos conferidos a Jorge, o irmão mais velho, que funcionam como rubricas caracteriológicas. Ele ora é “insensível” (p.51), ora “desafiante” (p.54), ora “emburrado” (p.55), ora “descontente” (p.56), ora “solitário” (p.56), ora “renascido” (p.57).

Apostando na ocularidade, *ver, rever, observar, prestar atenção, vigiar* e seus correlatos semânticos são verbos da narrativa. As aventuras e desventuras dos dois irmãos, concernentes à posse de Chôla, são apresentadas como cenas teatrais, mas funcionam, igualmente, como cenas no sentido psicanalítico do termo. Por conseguinte, a metáfora do texto é a escavação. Escavar a terra, de onde os ossos de Chôla foram exumados, e escavar a memória para fazer vir à cena os fantasmas que ficaram soterrados no passado, dar a eles a visibilidade necessária para que não amedrontem mais, pois a psicanálise ensina que a verbalização é diagnóstico e fármaco: “É preciso narrar para encontrar a cura” (p.45-46) para as emoções primárias desmedidas: o amor, o ciúme, o ódio, o medo, a insegurança, pois “Lembrar é travar o tempo para, de repente, ver melhor” (p.46).

Para sublinhar que tudo é jogo, constam do relato referências, além do da bola, ao jogo de armar, consistindo este na própria metáfora da construção narrativa, efeito, ela também, de “ensaio de armar” (p.46) as diferentes cenas, os diferentes blocos narrativos. Para sublinhar que tudo é jogo, o narrador brinca com frases feitas, convoca o leitor a escavar com ele, exhibe-se consciente do ato de narrar, desvelando as tensões permanentes, o permanente jogo, entre contar o contado e contar o contar. Para tanto, usa um vocabulário retirado da teoria literária, como “entrelinhas” (p.45), “enredo” (p.45), “capítulo” (p.55) e se vale do artifício do *mis-en-abyme*, fazendo o menino mais novo, que será o adulto narrador, contar a sua versão da história de Chôla através da internalização dos contos infantis, num procedimento que desvela a arte do narrador adulto.

O quarto conto intitula-se «A última partida». Se estivéssemos fazendo uma análise numerológica, diríamos que constitui o meio áureo do livro, pois nele se concertam, com lapidar mestria, os temas do livro. No próprio título estão reunidos, com muita economia e grande efeito poético, os temas: jogo, morte, viagem.

O conto desenvolve-se no sentido de mostrar que «As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo» (Huizinga, 1971, p.15), pelo espírito de fratria que as envolve. Procura mostrar ainda que o jogo é sempre imponderável, imprevisível sempre, que um átimo temporal pode mudá-lo, capaz que é de criar e destruir expectativas.

Paradigma da imprevisibilidade lúdica era Linco, um artista na arte da bola e do fingimento, um jogador. Conhecendo Linco como conhecia, sabendo do gosto que ele tinha de «maior efeito» (p.63) sobre a platéia, de estar sempre «presepando coisas» (p.63), o narrador, diante do corpo inerte do companheiro, espera que se repita a

brincadeira, jogada, ou «onda» que ele uma vez fizera, quando fingira ter-se afogado. Mas, a despeito do desconsolo da mãe e dos amigos, como em muitos jogos, a expectativa se frustrara. As jogadas da vida são também imprevisíveis.

O conto ressalta igualmente a tensão e a incerteza que são características gerais do jogo. Linco se afogara na véspera de um jogo importante: a decisão do campeonato dos bairros. Dois times iriam disputar: o temível Malhado e o time de que Linco era o «líder e goleador» (p.65). Os demais componentes deste time, metonimizadas pelo zagueiro-narrador, se perguntavam: Será que sem Linco é possível jogar? Será que dará certo? Isso porque a «tensão e a incerteza quanto ao resultado aumentam enormemente quando o elemento antitético se torna efetivamente agonístico nos jogos entre grupos» (Huizinga, 1971, p.55). Os Malhados juraram vingança no jogo da desforra. Iriam dar o troco ao jogo que classificara o time dos meninos pequenos, o «equadrão azul e branco» (p.65), quando foram goleados pelas artimanhas de Linco, enganados por suas artes de fingimento e disfarce. Os times em contenda realizam o jogo no dia do enterro de Linco, como homenagem a ele. Linco soubera virar o jogo, quando «se fazia de morto para ser visitado» (p.68). Agora, de fato morto, como obter a vitória? Ao zagueiro compete refazer as artimanhas do goleador ausente, adquirir a condição de líder, pois «Era urgente encerrar o jogo, que Linco estava de partida» (p.73). O novo líder invoca o menino morto e vira o jogo.

Empédocles sustentava que nossa psiqué, na morte, retorna ao fogo de onde saiu. Mas nosso daimon, [...] nossa potencial divindade, não vem a nós do fogo [...], mas sim recebido como uma herança transmitida na morte do efebo” (Bloom, 1991, p.181). É assim que a arte de Linco, sua potencial divindade, seu daimon, passa para o zagueiro-narrador.

O fim da partida de futebol serve de catarse à partida de Linco, porque “Toda vitória *representa*, isto é, realiza para o vencedor o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos, e ao mesmo tempo a salvação do grupo que a obteve” (Huizinga, 1971, p.64).

Como daimon das letras, o narrador joga com o vocabulário típico do futebol, ratificando e retificando-lhe o jargão. Assim, por exemplo, apregoa o gol decisivo da partida que classificara o time dos meninos de azul e branco com a frase repetida por alguns locutores futebolísticos: “a bola foi sorrir no fundo da rede” (p.69) e apregoa o gol da partida final, inserindo um estranhamento na frase consagrada: “a bola foi chorar no fundo da rede” (p.73). Riso e lágrimas, comédia e tragédia da vida bem exploradas na história de Linco. Joga também com os sentidos de “campo” - campo do jogo e campo santo, cemitério, joga com os sentidos de “última partida” - partida final e morte. Faz, no campo das letras, seus gols de ouro.

O próximo conto – “As marcas do fogo” –, diferentemente dos demais, é um conto urbano, ambientado na cidade de Salvador. Trata-se da deambulação de um jovem em busca do conhecimento de sua cidade: “Andava a esmo pelas ruas, um viajante em sua própria terra. A cidade descortinava-se diante de seus passos desapressados, apresentava-se cheia de aspectos. Ele ia provando o sabor de cada vista: parava numa praça, observava o movimento, por um lapso encarava uma ou outra passante” (p.75). A viagem por ruas, praças, monumentos, restos de história, enfim, a descoberta dos marcos citadinos é o que propicia ao jovem, o encontro repentino com o fogo, tão intenso quanto fugaz, da paixão adolescente.

Conhecer a cidade é descobrir-se amante. É vivenciar o choque experimentado por Baudelaire em *Spleen de Paris* que associa os movimentos líricos, os sonhos e os sobressaltos da consciência à freqüentação das cidades e do emaranhado de suas relações.<sup>1</sup> É, pois, como um *flâneur* que o jovem desperta para o espetáculo urbano e para as surpresas que este lhe pode oferecer. Em meio a sua aventura pela cidade, o jovem descobre duas moças, “fixou-se numa delas, a morena e esguia. A moça o sintonizou, ambos se encararam. Desviaram-se do olhar recíproco” (p.77). A cena parece reproduzir o soneto baudelaireano de *Fleurs du Mal*, pois dimensiona a mesma perturbação de natureza sexual experimentada pelo eu-lírico de *À une passante*. Assim como ocorre em Baudelaire, o conto de Aleilton deixa “transparecer os estigmas que a vida numa grande cidade inflige ao amor” [Benjamin, 1975a, p. 45].

O narrador protagonista chama-se Marcos, num jogo fono-semântico com os marcos citadinos. Como *flâneur*, insere-se na categoria do narrador-viajante benjaminiano [Benjamin, 1975b, p.64]. O próprio narrador desvela tal filiação ao confessar: “Acabara de sublinhar uns escritos de um certo filósofo; percebera que era preciso andar para descobrir, sentir a experiência para poder narrar” (p.76). Sendo assim, é após a viagem de escuna com a turista mineira que se sente apto a começar a narração: “Como não fizera esta viagem antes, era o que Marcos se perguntava. Eram precisos os acasos. E logo se explicava que tinha mesmo que ser assim, entre o mar e as nuvens, saboreando o cheiro dessa mulher. Sentiu-se munido de toda a sorte. Lembrou-se de que, a esta altura, a sua vida se ampliava para a experiência de narrar” (p.84). Depois do enlevo experimentado no passeio, um encontro foi marcado para o

---

1. Pensamos na interdependência entre os anseios de alma e a cidade tal como a formulou Baudelaire na dedicatória dos poemas em prosa de *Spleen de Paris* a Arsène Houssaye e que Benjamin explora em seu ensaio “Sobre alguns temas em Baudelaire”.



dia seguinte, em frente à porta do Mercado Modelo. Na manhã do dia 10 de janeiro de 1984 dirige-se ao Mercado, consumindo-se no fogo de sua recente paixão. No entanto ser-lhe-ia definitivamente impossível rever a namorada: “As marcas do fogo se revelavam, escavadas nas rotas das labaredas extintas. Não havia mais o Mercado” (p.90). Tragédia urbana que se consumara em 24 horas, como acontecia com as clássicas.

O conto põe em evidência o caráter lúdico do namoro, suas estratégias de avanços e recuos, o jogo da sedução que se faz pela dança de olhares, pela viagem de mãos tímidas e, ao mesmo tempo, audaciosas, e que se sublinha por perguntas tão somente retóricas exacerbando a função fática da linguagem. Jogo em que “Ela detinha as cartas” (p.89), como a ritualizar a galanteria do amor cortês.

O conto, como os anteriores, joga com a linguagem, ao reproduzir e inverter aforismos e frases feitas, ao criar trocadilhos, como por exemplo aquele em que se trabalha a palavra “Oxalá”, como interjeição optativa e como substantivo próprio designativo de uma entidade sagrada da cultura afro-baiana, ao ratificar e retificar preconceitos, como o de que “Mulher mineira é muito tímida” (p.83). Joga, também, com o binômio fato-ficção, quando reúne a real tragédia urbana, o fogo que destruiu o Mercado Modelo, a uma outra inteiramente fictícia, o fogo que incendiou o coração de Marcos, fazendo o primeiro fogo ser responsável pela destruição das esperanças que alimentavam o segundo. No entanto o maior jogo do conto é o das referências textuais.

Huizinga salienta que a cultura contemporânea introduz o elemento jogo em tudo, de nosso tempo é a “possibilidade de jogar o próprio método”. É jogo do método que “As marcas do fogo” jogam. Assim é lúdica toda a discussão que, subrepticamente, se entabula sobre o narrador com o respaldo dos ensinamentos de Walter Benjamin. É lúdica, igualmente, a discussão em torno da cidade e de seus marcos feitas à luz dos ensinamentos de Giulio Carlo Argan. É lúdica a referências feita a Castro Alves, “estático em seu gesto, recitando eternamente uma canção, não ao povo, mas sim à amada”, (p.81) e a Drummond “E ele contemplava, de olhar vazio, o lugar do encontro, lá isolado, sem porta... sem Clara... sem nada” (p.91). O conto reafirma a assertiva de Julia Kristeva, de que um autor vive na história que conta e a sociedade se inscreve em seu contar através da mediação dos textos lidos (Kristeva, 1969, p.181). Decifrar este jogo intertextual é o desafio que é lançado ao leitor. Se Marcos deambula entre os marcos citadinos, viaja também entre becos, ruas, monumentos, outros textos, outros tantos marcos culturais.

De “parceiros certos das brincadeiras” (p.95) em dias incertos trata o sexto conto, intitulado “Descanse em paz”. O jogo que se estabelece para criar o “efeito do real” repousa na bem urdida estratégia de inserção no terreno do ficcional de um tipo de texto assumido como não-ficcional: um epitáfio, inscrito sobre uma lápide tumular. “Aqui jaz Clemente, um menino bom. Que descanse em paz”. É através desse “documento”, a que não faltam ano de nascimento e de morte do menino, como é de praxe, que a narrativa procura o vero e se propõe a iludir (fazer o jogo do engano, pois na raiz de *iludir* está a base semântica de *ludi*, os jogos públicos romanos. [Huizinga, 1971, p.41]) o leitor. Este, iludido, tem a sua curiosidade aguçada para saber a história daquele “menino bom” e a do narrador que visita o cemitério, no dia em que o menino faria 65 anos, caso estivesse vivo.

O conto trabalha sobre a questão da imprevisibilidade do jogo, demonstrando que a tragédia pode visitar os momentos de alegria. Na infância o narrador fora amigo de Clemente. Com ele estudava, com ele brincava. Entre as brincadeiras, duas eram constantes: o jogo de bola em que ambos eram parceiros solidários, e o escalar “da escada tosca escavada no barro” (p.94), num barranco que se tornava “um divertimento às escondidas” (p.94), quando o narrador subia e “Clemente ficava embaixo” (p.94). Marcada pela interdição – a mãe de Clemente e o pai do narrador proibiram seus respectivos filhos de brincarem no barranco –, tal brincadeira implicava em desobediência, *hybris* a suscitar a *catástrofe*. É com estes ingredientes trágicos que se conta a tragédia de Clemente, sua morte prematura, e a tragédia do narrador, sua culpa involuntária e seu remorso. É com estes ingredientes trágicos que se monta uma história paralela a um acontecimento real, tragédia para os aficionados pelo futebol, a derrota do Brasil no jogo final da Copa de 1950.

Duas componentes dos jogos precipitam os acontecimentos do conto: um desafio e uma aposta. O narrador desafiara Clemente a subir o morro: “Suba, venha ver os rios” (p.96). Clemente apostara com o amigo: “Se o Brasil não for campeão, eu subo o morro” (p.96). Em meio a este jogo é que, “de repente, aconteceu!”. O barro deslizou e soterrou Clemente que aguardava que o amigo descesse do morro.

Como no conto “Os dias de Chôla”, este também usa a metáfora da escavação para fazer a exumação de uma culpa: “Vim exumar teu nome na lápide da memória, onde escavo no corpo e na pedra a minha imensa e inocente culpa” (p.100). Em “Os dias de Chôla”, o exercício da memória traz à cena os fantasmas do passado e a narração adquire potencialidades curativas como as da verbalização psicanalítica: “Talvez agora minha dor alivie com o remédio das palavras” (p.98).

O conto estabelece um jogo morfo-semântico com a palavra *morro* que, a um só tempo, se realiza como substantivo e como verbo. Trabalhando oposições significativas, vida-morte, inocência-consciência, passado-presente, infância-velhice, o conto joga com tais oposições, como ocorre no último parágrafo: “Fomos amigos, ei-nos juntos novamente. Você, Clemente, um menino, na claridade da morte. Eu, um homem gasto, no escuro da vida” (p.100). Assim a tragédia exposta no nível do contado manifesta-se como jogo no nível do contar.

O último conto – “A voz de Herberto” – focaliza o encanto que uma impressão de leitura deixou num menino, de modo que o autor do livro lido se tornou voz a ressoar no coração do leitor desde seus doze anos até sempre. O autor por que o narrador se sentiu eternamente motivado para a aventura de ler foi Herberto Sales, o livro, *Cascalho*. O argumento indica tributo e preito a Herberto, mas vai além, realizando-se como um belo trabalho de linguagem em que as palavras do texto de *Cascalho*, palavras definidas pela área semântica de garimpo, vão sendo retrabalhadas num jogo vocabular que expõe a dialética entre o sentido literal e o sentido metafórico das mesmas.

A viagem ao território das letras, ao reino das palavras, começa pelo dicionário. É em “estado de dicionário” (ANDRADE, 1963, p.187) que o menino encontra a face neutra da palavra *cascalho* – “Lascas de pedra; pedra britada; fragmentos de pedra, calhaus, pedregulho” (p.102) – para reempregá-la nas suas mil faces secretas, a primeira das quais, decorrente da alteração semântica imposta pela substituição do substantivo comum pelo substantivo próprio: “O *Cascalho*, em minhas mãos, começava com uma aragem de letras” (p.102). O texto provocador dessa viagem, o primeiro parágrafo do livro de Herberto Sales, oferece os vocábulos que serão ressemantizados no conto de Aleilton. Vocábulos empregados literalmente no livro *Cascalho* ganham sentidos inumeráveis ao serem empregados metaforicamente por Aleilton. Assim, a enxurrada provocada no texto matriz por águas que caíram nas cabeceiras distantes, alagando tudo, tornam-se “enxurrada de palavras” (p.103) que alagam o leitor do texto de Herberto e narrador-personagem do conto de Aleilton. Se no texto matriz garimpa-se minério, no conto de homenagem, o pai do narrador “desistira de garimpar a sorte” (p.105). Ao longo do conto de Aleilton, palavras como *veio*, *lavra*, *aluviação* denotam o que significavam no texto matriz e conotam outra coisa. Viagem no texto, trânsito no significado.

Citar é “mettre en mouvement, faire passer du repos à l’action” (Compagnon, 1979, p.44). A verdadeira leitura é a que faz o texto se movimentar, e este é o ver-

dadeiro tributo que se pode prestar a um escritor, fazer a sua voz ressoar. O movimento do texto através das vozes que o amplificam, efeito salutar da leitura e da citação, é ilustrado pelo conto de Aleilton, quando o menino lê para o avô e, ao fazê-lo, relê não só o texto de Herberto como as histórias e casos do avô, e este, ao ouvir o que o neto lê, é a sua pessoal história que convoca, lendo-se no texto que lhe é lido. A ficção amplifica-se mediante as vivências do velho garimpeiro.

Aleilton, neste conto, ensaia uma teoria da recepção: as narrativas são mais saboreadas se o ato de ler é capaz de acionar experiências que aproximem o leitor da ficção que ele lê. Ensaia também uma teoria do conto em que a oralidade e a escritura se complementem: “Meu avô era a voz, eu detinha a leitura e Herberto a escrita” (p.110). Seus contos iluminam essas duas teorias e, por isso mesmo, parecem tão “verdadeiros”.

Como os demais contos de *O Canto de Alvorada*, este também, além do emprego de jogos morfo-semânticos, faz alusão ao jogo, posto que o narrador, “um simples repórter lotado no caderno de esportes” (p.107), enquanto sonha poder entrevistar seu mentor literário, aquele que lhe despertara o saber-sabor dos textos, “ia cumprindo pauta no estádio, às quartas, aos sábados e domingos, entrevistando torcedores, cartolas, árbitros, jogadores” (p.108).

O “efeito de real” que alicerça este conto: um homem de letras é homenageado por outro homem de letras, não desqualifica o caráter ficcional do narrado. Para sublinhar o jogo do fingimento literário, com o seu ofício de jornalista, o narrador faz ficção, pois tenta “dar sentido às palavras vazias de jogadores e cartolas, numa noite de péssimo futebol” (p.108). Mas “dar sentido” não é reproduzir fielmente, é traduzir e, traduzindo, trair, alterar, ficcionalizar. Tal é o trabalho deste que se autodenominou “Garimpeiro de sonhos”. Trabalho feito com esmero e talento, pois a atuação de cada um de seus personagens, no reflexo da ficção, tem valor homólogo à atuação de seres concretos que criam a História, no subtexto cultural. Daí a “verdade” que encerram, daí também a sagaz contextualização de cada conto.

Aleilton Fonseca nos brinda com um trabalho imaginativo, onde um texto repercute no outro, como concerto de sons e jogo de imagens que mutuamente se espelham. Assim dois dos contos apresentam um narrador que se diz jornalista. Assim dois outros apresentam a imagem da escavação. Assim outros encenam tragédias vividas por crianças em meio a brincadeiras. Assim os marcos culturais, quer da sociedade rural, quer da urbana, são revisitados, revistos e relidos. A própria homenagem prestada a Herberto Sales circunscreve os contos no círculo mágico e sagrado do jogo: o livro é aberto com uma dedicatória explícita ao escritor, para ele o livro de Aleilton é

feito. O livro termina por um conto que, de novo, é homenagem a Herberto. Desse modo, o texto final explica o porquê da dedicatória do início. Entre esta e aquele, os contos ilustram a ressonância que o homenageado deixou no que o homenageia: a arte de bem garimpar as palavras. Este trabalho imaginativo provoca no leitor o desejo de imaginar e de, quem sabe, ajudar o escritor a dizer, pois é esta a função do leitor ou a pretensão do crítico. Quanto a mim, asseguro que, em se tratando de um texto de qualidade, como o é, *O Canto de Alvorada*, função e pretensão são tarefas das mais gratificantes, pois este é um livro que se lê com sabor.



## BIBLIOGRAFIA

- ANDRADE, Carlos Drummond de. "Procura da poesia". In: *Antologia poética*. Rio de Janeiro: Editora do Autor, 1963, p.186-187.
- BARTHES, Roland. "La lumière du Sud-Ouest". In: *Incidents*. Paris: Seuil, 1987.
- BENJAMIN, Walter. "Sobre alguns temas em Baudelaire". In: BENJAMIN, Walter, HORKHEIMER, Max, ADORNO, Theodor W, HABERMAS, Jürgen. *Temas escolhidos*. Os Pensadores XLVIII. São Paulo: Abril Cultural 1975 (a), p.34-62.
- BENJAMIN, Walter. "O narrador". In: BENJAMIN, Walter, HORKHEIMER, Max, ADORNO, Theodor W, HABERMAS, Jürgen. *Temas escolhidos*. Os Pensadores XLVIII. São Paulo: Abril Cultural 1975 (b), p.63-81.
- BLOOM, Harold. *A angústia da influência*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- COMPAGNON, Antoine. *La seconde main ou le travail de la citation*. Paris: Seuil, 1979.
- FONSECA, Aleilton. *O canto de Alvorada*. Rio De Janeiro: José Olympio, 2003.
- GIDE, André. Paludes. In: *Romans, récits et soties; oeuvres lyriques*. Paris: Gallimard, 1978.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.
- KRISTEVA, Julia. *Semeiotiké. Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil, 1969.
- LEPECKI, Maria Lúcia. *Ideologia e imaginário*. Lisboa: Moraes Editores, 1977.
- PESSOA, Fernando. "Autopsicografia". In: *Obra poética*. Rio de Janeiro: Aguilar, 1969.



ALVES, Maria Theresa Abelha. Ludus e littera: artimanhas da memória. *Lêgua & meia: Revista de literatura e diversidade cultural*. Feira de Santana: UEFS, v. 3, nº 2, 2004, p. 188-200.

**Maria Theresa Abelha Alves** foi Professora Titular da UEFS. Mestre e Doutora em Literatura Portuguesa pela UFRJ, por onde se aposentou como docente. Pós-Doutora em Literatura Portuguesa pela Universidade Nova de Lisboa, publicou artigos, ensaios e livros, no Brasil e no Exterior. Entre seus principais trabalhos, destacam-se os livros, *A Dialética da Camuflagem nas Obras do Diabinho da Mão Furada*, publicado em Portugal, e *Gil Vicente sob o signo da derrisão*, publicado no Brasil.