

---

# Jogos, mentiras e *Confissões* *prematuras*

*Zak Zangrando Cardoso*

Mestrando em Teoria Literária/UnB

---

## **I – A história (ou uma tentativa de descobrir a história)**

Não importa como vocês chegaram a ficar ali, frente a frente. Você, cheio de expectativas; ele, parado, fechado, esperando. Você desliga (ou pede que desliguem) a televisão, o rádio, o que quer que possa atrapalhar sua concentração, afinal sua atenção é toda dele. Você o leva para uma mesa, para o sofá, até para a cama, já que ele está nas suas mãos. Mas não se pode simplesmente começar assim, sem preparação, sem informações sobre ele. Você percebe o detalhe das orelhas, vê, estuda, mas elas não são de muito auxílio. Em seguida, a parte da frente, a de trás, tudo você analisa em sua busca por elementos que lhe orientem. Ambiente preparado é hora de pôr expectativas e (pré) conceitos à prova, é hora de abri-lo, decifrá-lo.

O livro está na sua frente e antes da primeira letra você considera o título: *As confissões prematuras*. Pensamos no termo: “confissões”, e concluímos que teremos acesso a intimidades, ao interior de alguém. Essas confissões serão “prematuras”, feitas sem esperar por uma melhor elaboração, sem que o tempo e a retórica tomem conta, algo dito “no calor do momento”. À medida que prosseguimos, temos a estranha impressão de que algo está errado: houve algum problema na diagramação ou na impressão; o texto foi atingido por um vírus de

computador; não é um romance, mas um esboço que, por acaso, foi publicado antes da hora; e assim por diante. Aos poucos, percebemos uma certa ordem em meio àquele caos, algo que nos parece similar a uma história e nos prendemos a ela. Temos a estranha sensação de estar tentando ver o que acontece do outro lado da rua, mas passam tantas pessoas pela frente que recebemos apenas uma mensagem truncada, pedaços da ação, um discurso onde temos que procurar pela ordem, pelo sentido.

Nosso instinto de ordenação faz com que procuremos uma história em meio àquele emaranhado. Temos um gordo (nem tão gordo, como descobriremos, mas assumo a nomenclatura) e um magro que aparentemente é o narrador. Acompanhamos a história, ou, melhor seria dizer, seguimos, já que “acompanhar” talvez pressuponha um entendimento do que temos à frente. Seguimos então, um atropelamento; um hospital meio difuso, com médicos e enfermeiras que não são vistos, e a sempre presente sala de “interrogatório” onde ouvimos a mesma e repetitiva pergunta:

en-tão-é-is-to-o-que-tem-pra-me-dizer? Na-da-na-da... (CP, 8)<sup>1</sup>.

Como estamos muito acostumados a histórias (a discursos seria melhor dizer), começamos a decifrar a trama e os símbolos: um homem atropelado está sem memória e aparentemente teve (ou talvez não) um caso com a mulher do gordo. O gordo prende o magro naquele ambiente claustrofóbico e quer saber a verdade, se era ele o amante. Tudo muito simples depois que você encontra (será que encontra?) a ordem. A chegada da mulher do gordo nem é tão surpreendente, afinal tudo se tratava da dúvida de sempre: traiu ou não traiu?

Quanto à simbologia, fácil, primeiro as formas: o gordo, o magro, a mulher; formas geométricas, o círculo, a reta e as curvas. Segundo, as cores, o branco do hospital, das enfermeiras e dos médicos, o vermelho

---

dos lábios da mulher, e daí por diante.

Quando estamos novamente nos sentindo confortáveis, felizes por não termos sido enganados pelos fogos de artifício que o texto nos coloca para encobrir a trama, entra em cena o autor (o autor?). Ele mesmo, e pior, ele aparece desdobrando sua fragilidade:

Aqui sou forçado, muito a contra gosto, a me dar voz nesse relato. Abomino tal expediente. Confesso-me inconformado com as freqüentes interpolações, com o constante vai-e-vem que não me permite avançar de forma adequada, com a dificuldade em estruturar determinados trechos. Claro, desagrada-me deixar visível o andaime, minha incapacidade em transmitir com exatidão e coerência, sem aparentes subterfúgios, o caso como me chegou, de que maneira tomei conhecimento desta não-trama. O que pretendia era uma evolução lenta porém firme, para variar o clima opressivo, tortuoso. Não tenho conseguido ou por vezes não consigo... É um vexame, sei. Paciência. Prossigo (*CP*, 39).

Tudo bem, muitas vezes o autor aparece mesmo, chama o leitor de “obtuso”, disso, daquilo, agora, assumir que “é um vexame” é a primeira vez (se a moda pega...). O autor está mostrando “o andaime”, está gritando dos bastidores que está tudo errado, que não é isso que ele pretendia, mas, será que este é realmente o autor? Você oscila entre o chocado frente àquele tom confessional (será que eram essas as confissões prematuras?) e o incrédulo, já que esse “autor” lhe parece muito... “bonzinho”.

Definitivamente confusos, nos sentimos como que assistindo a uma peça, ou melhor, a um ensaio de teatro, onde o autor não conseguiu finalizar o texto a tempo e os atores, pressionados pela data de estréia e pela falta de texto, estão (sem muito sucesso) tentando improvisar. Você é uma pessoa acostumada aos mais diversos textos (não fique envaidecido, todos somos) e não se deixa enganar, sabe que aquele é apenas um personagem que se chama “o autor”, que acredita (talvez nem tanto) que seja o autor. O autor mesmo está sentado em algum

lugar contente (não ali, nos bastidores), achando que você caiu no truque. A história prossegue e temos mais incursões do dito “autor”, o beijo do magro e da mulher do gordo (que pode significar tudo, e, ao mesmo tempo, nada) e o único fim possível.

Você já começa suas maquinações, já começa a criar suas opiniões sobre o que viu:

críticos implacáveis que vasculham linha por linha (*CP*, 80).

Ele está falando de você, espera a sua opinião, o dedo para cima, como um imperador romano: sim, arte. Ou o dedo para baixo, desaprovador: lixo. Mas aí, o “espetáculo” recomeça (mas não era o fim?). Primeiro o “autor” diz que é forçado e dar a palavra ao gordo:

É com apreensão e pismo que recebo a indignada reclamação do gordo. Autorizativo exige que lhe dê vez e voz. Não pode se conformar com minhas (provisórias?) conclusões.

É o que passo a fazer. Mas me recuso à transcrição da íntegra do documento. Dou trechos e, na medida do possível, comento-os (*CP*, 80).

O gordo, diz que não está feliz com o personagem que recebeu, que não é nada daquilo, ele nem gordo é, tem um nome (que ele não diz), e então começa a criticar o próprio livro. Diz que ele é parcial, que só dá voz ao magro:

Vejamos então: mesmo quando numa terceira pessoa, o ponto de vista é sempre do magro, o que se transforma numa falsa terceira pessoa, para tal nem é necessário entender do processo de criação literária), montada artificialmente (para distorcer minha imagem, macular minha personalidade, como se eu fosse um João-ninguém e o outro um expoente (*CP*, 82).

E mais, chama a obra de:

um amontoado pretensamente inovador, posmoderno (*CP*, 83).

Temos novamente um fim.

A essa altura você já não sabe mais o que pensar. Primeiro, que história absurda era aquela? Segundo, que crítica você poderia fazer? Se a obra já vem com crítica, sua presença é dispensável. Um dos

---

personagens roubou a sua fala. Desolado você pensa: então-é-só-isso-que-eu-tenho-a-dizer? Ainda não.

## II – História?

Nesse ponto, precisamos nos perguntar: o que esperávamos do livro? Por que estivemos esse tempo todo procurando por uma história, por uma linha narrativa que pudéssemos seguir? A resposta para isso talvez seja até excessivamente simples: porque na capa do livro está escrito: “romance”. Na verdade o que vimos é, sim, um romance, mas é, também, ensaio, crítica, obra em criação. Nossas expectativas guiam nossa apreciação estética, nossas conclusões. Muito do que pensamos depende do que esperamos receber e, no caso das *Confissões*, ficamos sem essa orientação. A obra desafia nosso conceito de que no mundo literário tudo tem um porquê, uma conexão com alguma parte do texto, um símbolo oculto aqui, uma metáfora ali.

Nossos conhecimentos dos padrões (até da organização do texto, com trechos fora da posição) são desafiados. O que recebemos são fragmentos e, por mais que tentemos juntar o quebra-cabeças, existem sempre peças faltando. Se concebermos a literatura como um jogo, o texto de Salim Miguel muda as regras e nos impõe um jogo diferente, daí esse estranhamento.

Por que essa necessidade de ordem? Por que essa procura pelo lógico? Dois motivos. Primeiro:

a psicologia poderá tentar arrumar a questão definindo o ritual como *identificação compensadora*, uma espécie de ato substituto, ‘um ato representante devido à impossibilidade de levar a cabo uma ação real, intencional’<sup>2</sup>.

Espere um momento, “ritual”? Mas estávamos falando de literatura, não? Essa citação de Johan Huizinga se aplica ao jogo e ao ritual, mas se encaixa perfeitamente na literatura, logo veremos por quê.

Segundo, porque estamos inseridos numa história da arte, temos conceitos já definidos (ainda que incertos) sobre o que seja romance, sobre narrativa, sobre ordem etc. “O olhar do amador de arte do século XX é um produto da história”<sup>3</sup>, mas também do conhecimento de certas regras do jogo.

### **III – Jogo**

A obra refere-se a si mesma como jogo:

parte de um jogo que mal começara a ser jogado, de final imprevisível (CP, 10).

É necessário então definir o que é um jogo e em que sentido o livro e a literatura são jogos.

Segundo Johan Huizinga, o jogo é, em termos gerais, uma atividade inerentemente lúdica<sup>4</sup>, é “uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana”<sup>5</sup>. Possui três características básicas:

1. “o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade”<sup>6</sup>; joga-se por prazer.

2. “o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida real. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”<sup>7</sup> e que “é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”<sup>8</sup>; o jogo constitui um mundo próprio onde o jogador entra, do qual o jogador participa.

3. “o isolamento, a limitação”<sup>9</sup>, o jogo representa “mundos temporários dentro do mundo habitual... ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada”<sup>10</sup>. E por último devemos lembrar que “todo jogo tem suas regras”<sup>11</sup>; o jogo possui normas, atitudes, comportamentos e expectativas padrão.

Analisando essas características, vejamos a relação do jogo com a literatura. O jogo já está na literatura pelo próprio uso da linguagem,

---

afinal, “por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras”<sup>12</sup>. Por outro lado, também a literatura não é vida “real”, mas sim um universo com regras próprias, delimitado (o universo da obra, com sua lógica e suas conexões e símbolos) para onde somos “transportados”, e que procura introduzir (nem todos, como estamos vendo com *As confissões prematuras*) ordem no caos do dia a dia. A obra tem “orientação própria”, sua lógica é especial e específica, são também “mundos temporários dentro do mundo habitual”<sup>13</sup>. Claro que essa ordem, essa simbologia, se aplica muito mais a obras clássicas (as modernas e pós-modernas se opõem a isso), mas creio que as semelhanças são bastante claras.

O jogo possui suas regras, mas não qualquer regra, elas têm que se adequar à realidade (a não ser que o jogo seja justamente sobre quebrar essas regras, como no surrealismo). O jogo (e também a literatura em seu sentido mais tradicional) é uma tentativa de colocar ordem no caos da realidade. Porém nem todos os jogos (e obras) são assim, vemos que a obra de Salim Miguel não mascara o caos, mas nos coloca no meio dele: o fim não é definitivamente o fim, o gordo não é gordo, o romance não é totalmente um romance e assim por diante. Chegamos aí à questão, qual o objetivo da literatura, do discurso? Acredito que a primeira resposta que nos venha à mente seja: comunicar.

#### **IV – Comunicação**

Qual o objetivo de um texto, de um discurso? Comunicar? Nem sempre e, mesmo em textos mais obviamente comunicativos, comunicar pode ser apenas um dos fatores e não o mais importante. Auerbach, ao analisar o estilo homérico, diz que ele parte de vários princípios: “não deixar nada do que é mencionado na penumbra ou inacabado”<sup>14</sup>; definições espaço temporais precisas; e, principalmente, “o encantamento sensorial”<sup>15</sup>. O texto de Salim Miguel é, em alguns

aspectos, quase o oposto, tudo é deixado na penumbra (até mesmo a história), o espaço e o tempo são indefinidos e, antes do encantamento, temos a confusão. Se, em Homero, a citação de um fato (“a cicatriz de Ulisses” como citado por Auerbach) leva a toda uma divagação e a recordações, nas *Confissões*, isso nos leva ao vazio, à falta de memória do narrador. Apesar dessas diferenças técnicas, podemos dizer que ambos os discursos têm o mesmo objetivo: encantamento. Pode-se dizer que esse é o próprio objetivo da arte (ou um deles).

Segundo as teorias sobre o processo comunicativo, notadamente a de Roman Jakobson, toda comunicação pressupõe um emissor, um receptor, um contexto, um canal, um código e uma mensagem<sup>16</sup>. Alguns autores apresentam outros esquemas, como Dell Hymes, em: emissor, receptor, situação, tópico, forma de linguagem, canal e código<sup>17</sup>. Qualquer que seja o esquema, e aqui me prenderei mais ao de Jakobson, temos que: o emissor, no caso, se chama Salim Miguel, o receptor somos nós leitores, o canal é o livro, o código é a língua portuguesa; o contexto é esse estranho quebra-cabeças que vimos, mas quero chamar atenção para o último elemento: a mensagem. No texto de Salim Miguel, o ponto que distingue a obra é justamente o fato de o ruído, as interferências, quase encobrirem a mensagem. Passamos todo o livro procurando a mensagem em meio ao “barulho” e a recebemos intencionalmente confusa.

Se as teorias comunicativas aparentemente concebem uma máquina perfeita (o emissor transmite a mensagem através de um canal para o receptor, essa mensagem é escrita em um código e refere-se a um contexto. Isso não parece quase mecânico?), aqui percebemos que a máquina está mentindo, está sendo utilizada para encobrir a história, para confundir e, dessa forma, atingir o “encantamento sensorial” do qual falava Auerbach, só que por outro caminho. Pelo lado oposto,

---

através da frustração, da surpresa do estranhamento frente a esse jogo que são as *Confissões*. O processo comunicativo foi utilizado não para comunicar, mas para iludir. Você estava tentando ver o que se passava do outro lado da rua sem perceber que o objetivo do jogo não era esse e sim ver as pessoas que passavam à sua frente.

## V – Jogo, parte II

Do início até o fim do texto de Salim Miguel participamos de um jogo, de uma ilusão. O autor nos confunde. Procuramos uma lógica, uma história, uma ordem, quando na verdade ela não existe. O texto termina, o jogo acaba, e não nos leva a lugar nenhum. Estivemos em uma partida em que o oponente controlava as cartas e, pior, onde ele mudou as regras. Huizinga chama a atenção para o termo: “*ilusão* – palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’ (de *ilusio*, *illudere* ou *inludere*)”<sup>18</sup>. Estamos jogando sem saber as regras, por isso somos mais facilmente iludidos. E por que procuramos tanto por uma linha narrativa? Porque são essas as regras a que estamos acostumados, a narrativas, a símbolos e estruturas. No texto das *Confissões* temos um mundo próprio, diferente do “real”, o mundo de um homem sem memória onde tudo é difuso.

O jogo aqui se assemelha ao culto (ao ritual) na medida em que precisa de um “lugar sagrado: a arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco...”<sup>19</sup>, o jogo possui “limites de tempo e espaço. Possui um caminho e sentido próprios”<sup>20</sup>. A sala onde gordo e magro se embatem é esse “local sagrado”, é o espaço do jogo dentro do texto, a arena, um lugar onde até o tempo nos parece ter uma lógica própria já que não sabemos quantas horas ambos os personagens passam lá dentro. Mesmo quando não temos o local de jogo tão obviamente demarcado, o livro, a obra, cria como que um local, o interior da própria obra.

O objetivo do processo comunicativo, como disse, nem sempre é

comunicar; temos, nas *Confissões*, uma mensagem que quer surpreender, encantar, frustrar. O autor é o controlador desse processo comunicativo, é aquele que distribui as cartas, que põe as peças em jogo, decididamente com um objetivo, longe da fragilidade mostrada pelo personagem que se intitulava “autor”.

## **VI – Os mentirosos**

Auerbach, novamente no episódio da “Cicatriz de Ulisses”, ao comparar o texto de Homero e o Velho Testamento, afirma que os dois mentem. Homero, em sua busca por “encantamento sensorial”, é um “mentiroso inofensivo”<sup>21</sup>, o faz para agradar. O Velho Testamento “no interesse de uma pretensão à autoridade absoluta” é “um mentiroso político consciente de suas metas”<sup>22</sup>. No texto de Salim Miguel são muitos os mentirosos. Tudo é feito de forma que todos os personagens podem estar mentindo, ninguém é confiável e, em última análise, talvez pudéssemos dizer que o autor também é um mentiroso, mas, na verdade, a mentira faz parte do jogo (um jogo que o autor controla).

Dom Quixote não era louco (apenas) por ver coisas que não existiam (dragões ao invés de moinhos), era louco por não saber que seus livros de cavalaria eram apenas livros, jogos, eram “de mentirinha”. Ele levou o “pacto de suspensão de descrença” de Coleridge muito a sério, e passou a, realmente, *acreditar* no jogo. Da mesma forma, Conan Doyle, ao definir sua casa como o escritório de Sherlock Holmes e caracterizá-la como tal, estava apenas deixando a “mentira” mais plausível (a melhor maneira de mentir é colocando a mentira em meio a muitas verdades). E se um leitor protesta contra a inverossimilhança de uma passagem ou de uma caracterização, pode-se dizer que está simplesmente ignorando o fato de que se trata de uma obra de ficção. De nada adianta confrontar o autor com sua “mentira”, ele tem essa espécie de álibi imbatível: faz parte do jogo. Na verdade, esse álibi

---

também pode ser confrontado com a idéia de que, se ele vai “mentir”, podia pelo menos tornar a mentira mais plausível, isso também faz parte do jogo.

Tanto o leitor que reclamou no último parágrafo, como Dom Quixote, e até o gordo na história de Salim Miguel, são “jogadores ruins” na medida em que não percebem que estão jogando: “a obra de arte só existe enquanto tal... se for apreendida por espectadores dotados da atitude e da competência estéticas tacitamente exigidas”<sup>23</sup>, ou seja: só jogue se souber as regras. Enquanto isso, Conan Doyle dá tão bem a sua cartada que até hoje existem pessoas que acreditam que Sherlock Holmes era, de fato, uma pessoa real. O gordo quer virar o jogo de que participa, quando nem sequer é um dos jogadores, é uma das peças (que por sinal, coloca o crítico em xeque – já que estamos falando de jogo). No livro de Salim Miguel, o gordo diz:

o jogo, ao contrário do que o “autor”... tende a demonstrar, foi, sempre, desde o início, de cartas marcadas... o jogo nunca foi honestamente jogado – e por que jogo? – foi manipulado antes do início, quando se tramava a trama (*CP*, 84).

Na verdade, o jogo tem regras variáveis (e parte de sua atração está aí) e, se tem relação com a realidade, é porque isso faz parte do jogo. O jogo é sempre de cartas marcadas, é sempre manipulado, tramado, se não fosse perderia muito de seu encanto, de sua capacidade de absorver o jogador.

## **VII – Então é só isso que você tem pra me dizer, é?**

Resumindo, temos que a obra de Salim Miguel, por deixar tão explícito seu caráter de desvio, ou seja, de ir contra o tradicional do fenômeno literário, deixa mais claras as principais características deste:

1. O fato de ser um jogo. Temos que descobrir, primeiro, quem é nosso “adversário”, quais as suas habilidades, estudá-lo, saber mais sobre ele (nem que só pelas orelhas do livro), ter uma idéia de sua história e

de suas obras-jogos anteriores. No caso das *Confissões*, não estávamos esperando essa mudança de regras.

2. O fato do jogo não ser tão simplesmente reduzível a padrões. Os tradicionais esquemas comunicativos não levam em consideração que a comunicação pode ser utilizada para outras coisas além de comunicar: encantar, iludir etc, e que, por ser um jogo, a literatura também possui uma “natureza supralógica”, é um elemento essencialmente humano.

E aqui eu não resisto e pergunto: Isso é tudo que você tem para dizer?

SIM, FIM.

## Notas

<sup>1</sup> Todas as referências ao livro *As confissões prematuras*, de Salim Miguel serão feitas no texto, com a sigla *CP*, seguida do número da página.

<sup>2</sup> Huizinga, Johan. *Homo ludens*, p. 14.

<sup>3</sup> Bourdieu, Pierre. *O poder simbólico*, p. 284

<sup>4</sup> Lembrando que em muitas línguas “jogo” é sinônimo de divertimento, brincadeira.

<sup>5</sup> Huizinga, Johan. Op. cit., p. 6.

<sup>6</sup> Id., p. 11.

<sup>7</sup> Id. ib.

<sup>8</sup> Id. ib.

<sup>9</sup> Id., p. 12.

<sup>10</sup> Id., p. 13.

<sup>11</sup> Id., p. 14.

<sup>12</sup> Id., p. 7.

<sup>13</sup> Id., ib.

<sup>14</sup> Auerbach, Erich. *Mimesis*, p.3.

<sup>15</sup> Id., p. 10.

<sup>16</sup> Jakobson, Roman. *Lingüística e comunicação*, pp. 123-9.

<sup>17</sup> Hymes, Dell. “The ethnography of speaking”, pp. 99-138.

<sup>18</sup> Huizinga, Joahn. Op. cit., p. 14.

<sup>19</sup> Id. ib.

<sup>20</sup> Id. ib.

<sup>21</sup> Auerbach, Erich. Op. cit., p. 11.

---

<sup>22</sup> Id. ib.

<sup>23</sup> Bourdieu, Pierre. Op. cit. p. 286.

## **Bibliografia**

AUERBACH, Erich. *Mimesis*. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Trad. de Fernando Tomaz. S.l.: DIFEL e Bertrand, s.d.

HYMMES, Dell. “The ethnography of speaking” em FISHMAN, Joshua. *Reading in the society of language*. 1968.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4ª ed. Perspectiva: São Paulo, 1999.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.

MIGUEL, Salim. *As confissões prematuras*. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 1998.

---

Zak Zangrando Cardoso - “Jogos, mentiras e *Confissões prematuras*”. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, nº 9. Brasília, setembro/outubro de 2000, pp. 17-29.