

**Quem aceita jogar o jogo subterrâneo proposto por um manuscrito  
achado ao acaso?**

**Fernando Salomon Bezerra  
(Universidade Estadual de Montes Claros)**

Em texto para o I Congresso da Abralic, Carvalhal escreve:

Se a Literatura Brasileira é geralmente excluída do panorama literário latino-americano pela predominância nele das literaturas de língua espanhola, cabe-nos trabalhar para sua inclusão nesse contexto a fim de fortalecer a necessidade de conhecimento mútuo, de união e busca conjunta de afinidade (CARVALHAL, 1988, p. 15).

A ampliação do alcance desse raciocínio e sua união à importância pertinente ao estudo da intermedialidade na compreensão do fazer literário permitem escrever que o filme *Jogo subterrâneo*<sup>1</sup>, além de fortalecer o conhecimento mútuo e a busca por afinidade entre as artes produzidas por latino-americanos, insere a literatura produzida em língua espanhola no debate sobre traduções cinematográficas feitas por cineastas brasileiros.

O cotejamento entre o conto e o filme que o tem como referência primeira permite exemplificar tanto o caráter apóricico do primeiro, como a riqueza apresentada pelo segundo enquanto tradução intermediática.

Ponto de partida de *JS*, convite à descoberta do enigmático caminho errático de um indivíduo sobre e sob a terra, “Manuscrito hallado en un bolsillo”<sup>2</sup> se apresenta como obra aberta; estratégia de escritura constante do escritor argentino, como aponta Eduardo Coutinho (1985, p. 17) em *Cortázar e a busca incessante da linguagem*.

E se *MHB* pressupõem uma necessária atenção e atividade interpretativa, o leitor que deseje lê-lo criativamente deve buscar seu lugar de inserção, sua acomodação, no espaço-tempo da narrativa literária, para que dele e nele faça brotar um caminho de leitura.

O texto de Cortázar também permite notar o quanto a linguagem literária aprendeu a força da palavra-afecção (“destino”) e da palavra-tempo (“ahora”, “como antes com Ofelia”) através do diálogo com a linguagem cinematográfica, que transita entre a imagem-afecção e a imagem-tempo.

Ao compor *JS*, Gervitz nos apresenta um objeto de análise que responde de modo satisfatório a esses pressupostos.

A seguir, para exemplificar o afirmado, aponto quatro características narrativas dignas de nota em *MHB*, e seus possíveis desdobramentos. Em seguida, busco verificar como Gervitz as retoma e as modifica para compor seu texto fílmico.

A primeira característica (ou conjunto de caracteres agrupados por afinidade contígua), diz respeito à opção pelo tempo verbal em presente do indicativo que inicia e abandona a narrativa em *media res*, ao espaço da narração e às informações sobre os personagens.

Tendo como espaço de ação o metrô de Paris, move a pena do narrador em primeira pessoa o intento de abolir a influência do acaso em sua busca pela mulher amada, ou ainda criar, ele mesmo um acaso possível e ser tração com antecedência.

Pouco desejoso de narrar fatos passados ou prever seu futuro próximo, interessa a esse narrador entender e comunicar seu presente, e de viés espelhá-lo no jogo que move seu desejo. E mesmo a menção a certa experiência persecutória anterior funciona como informação auxiliar na compreensão do seu presente imediato.

Priorizando o desejo de esclarecer seu jogo para si mesmo e para um possível leitor do manuscrito, o narrador furta-se a oferecer maiores informações sobre

sua procedência, profissão ou características físicas. Também assim com os poucos personagens que habitam seu texto. Economia esta que se justifica diante da importância do seu esforço de autocompreensão reflexiva presentificado verbalmente em sua escrita.

Finalizando o primeiro conjunto de caracteres agrupados por afinidade contígua que caracteriza a narrativa literária, merece nota o caráter circular que a determina, pois se iniciada em *media res*, assim também encontra seu destino final, pois é interrompida sem antes seja apresentado um destino conclusivo para a rota dos personagens.

Tal abertura textual, dupla, espelhada, apórica e com sabor de circularidade, é cerzida pelo título do conto, que pelo primeiro substantivo sugere o movimento da mão que escreve, pelo verbo, o acaso no qual é lançado o texto, e o local inusitado onde foi encontrado.

A segunda característica digna de atenção é a aproximação entre o tempo do enunciado e o da enunciação.

O interesse primordial pelo presente imediato faz com que o narrador aproxime tempo do enunciado e da enunciação logo na frase que inicia o conto: “Agora que lo escribo...”.

Desde a primeira palavra do conto o leitor é levado a intuir (e pode confirmar sua intuição no decorrer da leitura) que se o tempo em que o narrador “escreve” é o “agora”, ele pensa sobre o que narra no mesmo instante. Ou seja, não há uma predeterminação para o texto, o texto não é concebido com antecedência para ser narrado depois; não há um pretexto que justifique o texto. Há sim um sentimento que o conduz em seu percurso.

Logo de início, leitor e narrador se enfrentam especularmente, pois seguindo o dito pelo segundo pode pensar o primeiro: “agora que o leio”.

A terceira característica é o foco narrativo em primeira pessoa do singular.

No texto cortazariano essa “opção” narrativa apresenta a voz de uma “primeira pessoa singularíssima”. A história narrada só poderia ser narrada por aquela primeira pessoa, pois a possibilidade de identificação entre leitor e narrador, o estímulo ao pacto de leitura, não advém da coincidência entre as primeiras pessoas do “eu” que escreve e o “eu” que lê, mas sim entre o “agora que o escrevo” do narrador e o “agora que o leio” do leitor. Tal encontro entre duas primeiras pessoas singulares reforça o enfrentamento entre plurais.

O acaso colocado em jogo tanto na relação entre o jogo maniático e seu criador como na própria linguagem literária que lhe serve de suporte narrativo marcará a quarta característica.

Tanto o narrado, enquanto busca por romper a tirania do acaso sobre o destino amoroso do narrador, quanto a linguagem literária que procura reproduzir o seu estado psíquico, trazem à baila a discussão sobre o acaso e sua possibilidade como gerador de sentidos. Não o acaso caótico dos textos de puro fluxo de consciência, mas o que brota justamente da intenção de ver num lance de dados uma possibilidade de comunicação.

O narrador não suporta a luta contra essa força que rege os encontros amorosos, pois ainda que ao final do conto retome o jogo persecutório já haverá deixado então de seguir uma de suas regras iniciais: a de que a mulher que ela persegue deva desconhecer natureza do jogo. Cabe então ao leitor acompanhá-lo em seu transe/ trânsito textual criando para si uma combinação dos dados lançados que lhe permita entrever um destino para sua leitura.

Vejamos agora como *JS* enfrenta essas propriedades do texto literário em sua constituição.

Iniciando seu filme também em *medí res*, Gervitz opta por transportar o espaço onde se desenvolve a narrativa para o metrô da cidade de São Paulo. Tal opção faz ver a universalidade da criação de Cortázar, mostrando que estar solitário e

procurar fugir da incomunicabilidade à qual se vê atada é característica comum a todo habitante das grandes metrópoles do mundo.

Se a imagem cinematográfica traz consigo uma presentificação constante, Gervitz dribla a possível esterilidade de uma tradução que reforçasse essa característica do conto, nomeando seu personagem central (Martín), dando-lhe uma profissão (pianista de bar) e mesmo sugerindo um passado para ele.

Gervitz também inclui em seu filme vários personagens que não constam do texto literário, traição que jamais perde de vista os temas suscitados pelo escritor. Por exemplo, a personagem Vitória, filha autista de uma namorada de Martín antes que ele conhecesse Ana, nos remete ao estado de suspensão em que se encontra o narrador do texto literário fechado em seu mundo. Também a escritora cega que Martín encontra no Metrô pode ser vista como menção da conhecida relação entre Cortázar e Jorge Luis Borges.

Opção curiosa do diretor cinematográfico é o “final feliz” com o qual encerra o filme. Se o texto literário inicia-se em *media res* e termina inconcluso, o filme se inicia também em *media res*, porém fecha o circuito do destino dos seus personagens centrais.

Parece-me que Gervitz não resistiu ao desejo de dar um ponto final (Porto Desejado) à agonia que move o narrador do texto literário.

Quanto à aproximação entre o tempo do enunciado e o da enunciação, temos que no texto cinematográfico a imagem tempo e a imagem afecção se condensam na lente enunciativa constantemente presente. Diz o espectador frente ao *écran*: “agora que o vejo”. Mesmo que o visto narre o passado (*flashback*), o espectador vê “aqui” (desde onde está mirando) um “agora” (o que está mirando).

Creio que justamente por isso Gervitz pode optar por expandir o alcance do discurso do narrador acrescentando novas ações e sentimentos à história que traduz. E, repito, sem perder de vista sua filiação literária.

Em *MHB* forma e conteúdo se amalgamam na voz única do narrador, sem que isso se torne monótono ou empobrecedor. Como via de regra a linguagem cinematográfica se caracteriza pela multiplicidade de pontos de vista com os quais se conta uma história, digo que várias primeiras pessoas, e uma terceira, narram *JS*. No jogo de perde e ganha das traduções, tal característica do filme é compensada quando temos um equilíbrio de cenas narradas desde o ponto de vista de Martín e de cenas narradas desde o ponto de vista da câmera-*voyer*. O que não foge ao tema da observação do outro, característica que também conduz a narrativa literária.

*JS* se compõe do trabalho de ser completude criativa das lacunas do corpo do texto. Ampliando, modificando, distorcendo seu ponto de partida, esgarçando e preenchendo lacunas, criando outras. Entretanto, em seu movimento não deixa de assumir sua filiação, aceitando um cotejamento constante e suportando uma reflexão que parta do brocardo “traduzir é trair”.

Afastando-se e valendo-se da tentação de controlar o caminho do leitor através das letras, Cortázar grafa um narrador que faz coincidir cinema e literatura quando instaura um jogo no qual a regra primordial é o esforço daquele que escreve em compreender a força que nasce do desejo de ser compreendido.

Essa força parece ser diminuída no caráter iconográfica da imagem cinematográfica quando comparada ao caráter simbólico da palavra literária, entretanto, creio que ambos autores parecem concordar com Mário de Andrade, citado por José Carlos Avellar: “A descrição literária não descreve coisa alguma... cada leitor cria pela imaginativa uma paisagem sua, apenas servindo-se dos dados capitais que o escritor não esqueceu” (ANDRADE *apud* AVELLAR, 2007, p. 6).

Metaforizada nos reflexos especulares das janelas dos vagões do metrô, a luta do narrador contra o destino/ acaso que dita os encontros amorosos se duplica na procura do leitor por um destino/ fim onde possa aportar com uma mínima segurança.

Como o destino final dos personagens literários, a análise das relações entre texto traduzido e texto tradutor não se finda em sua derradeira frase. Através das frestas que permitam encontrar um sentido para a escritura/ vida, da descrição afetiva transformada em jogo. Narrativa e seus leitores se lançam para além de seus limites físicos. Espero que este texto também encontre esse destino.

## Referências

AVELLAR, José Carlos. *O chão da palavra — Cinema e literatura no Brasil*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

CARVALHAL, Tania Franco. Antonio Candido e a literatura comparada no Brasil. In: CONGRESSO ABRALIC, 1. *Anais...* Porto Alegre: UFRGS, 1988. v. 1. p. 15.

CORTÁZAR, Julio. *Octaedro*. Madrid: Alianza Editorial, 2005.

COUTINHO, Eduardo F. Cortázar e a busca incessante da linguagem. In: *A unidade diversa — Ensaios sobre a nova literatura hispano-americana*. Rio de Janeiro: Anima, 1985.

JOGO subterrâneo. Direção: Roberto Gervitz. São Paulo: Vagalume Produções Cinematográficas, 2005. 1 videodisco (107 min.), son., color.

## Nota

---

<sup>1</sup> JOGO subterrâneo. Direção: Roberto Gervitz. São Paulo: Vagalume Produções Cinematográficas, 2005. 1 videodisco (107 min.), son., color. A partir de agora me refiro a esse filme como JS.

---

<sup>2</sup> CORTÁZAR, Julio. Manuscrito hallado en un bolsillo. In: \_\_\_\_\_. *Octaedro*. Madrid: Alianza Editorial, 2005. A partir de agora nos referiremos a esse conto como *MHB*.