

STUDIA IBERYSTYCZNE

**Portugalia, Brazylia, Afryka
Wokół Vergílio Ferreiry**

* * *

**Portugal, Brasil, África
Em torno de Vergílio Ferreira**

STUDIA IBERYSTYCZNE

nr 9

Redakcja pisma „Studia Iberystyczne”

Anna Sawicka (redaktor naczelny i sekcja katalońska)

Maria Filipowicz-Rudek (sekcja galicyjska)

Anna Rzepka (sekcja portugalska)

Ewa Nawrocka (sekcja iberoamerykańska)

Rosanna Krzyszkowska-Pawlik (sekretarz redakcji)

Rada naukowa / Comité Científico

Beata Baczyńska, Uniwersytet Wrocławski (Polska/Polonia)

Marek Baran, Uniwersytet Łódzki (Polska/Polonia)

Jerzy Brzozowski, Uniwersytet Jagielloński (Polska/Polonia)

Arturo Casas, Universidad de Santiago de Compostela (Hiszpania/España)

Ubaldo Cerezo Rubio, Universidad de Alcalá (Hiszpania/España)

Juan de Dios Luque Durán, Universidad de Granada (Hiszpania/España)

Silvia Kaul, Universidad Nacional de Rio Cuarto (Argentyna/Argentina)

Margarita Llitas, Universidad de Valladolid (Hiszpania/España)

Gilles Luquet, Université Paris III, La Sorbonne Nouvelle (Francja/Francia)

Wacław Nowikow, Uniwersytet Łódzki (Polska/Polonia)

Antonio Pamies Bertran, Universidad de Granada (Hiszpania/España)

Janusz Pawlik, Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu (Polska/Polonia)

Ramon Pinyol, Universitat de Vic (Hiszpania/España)

Bogdan Piotrowski, Universidad de la Sabana (Kolumbia/Colombia)

Klaus Pörtl, Johannes Gutenberg Universität Mainz (Niemcy/Alemania)

Emilio Ridruejo, Universidad de Valladolid (Hiszpania/España)

Elżbieta Skłodowska, Washington University in Saint Louis (USA/EE.UU.)

Francisco Torres Monreal, Universidad de Murcia (Hiszpania/España)

Alejandro Veiga, Universidad de Santiago de Compostela (Hiszpania/España)

Joan Ramon Veny Mesquida, Universitat de Lleida (Hiszpania/España)

Joanna Wilk-Racięska, Uniwersytet Śląski (Polska/Polonia)

PORTUGALIA, BRAZYLIA, AFRYKA

Wokół Vergílio Ferreiry

*** * ***

PORTUGAL, BRASIL, ÁFRICA

Em torno de Vergílio Ferreira

Pod redakcją:
ANNY RZEPKI
NATALII CZOPEK



Księgarnia Akademicka
Kraków 2010

Copyright by Instytut Filologii Romańskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego

Recenzenci:

prof. dr Regina Przybycień, Universidade Federal do Paraná, Brazylia
dr hab. Jerzy Brzozowski, prof. UJ

Konsultacja językowa: Ana Wąs-Martins

Korekta: Joanna Milek

Skład i łamanie: Małgorzata Manterys-Rachwał

Projekt okładki: Igor Stanisławski

Publikacja dofinansowana przez
Wydział Filologiczny Uniwersytetu Jagiellońskiego
oraz Instytut Camõesa w Lizbonie

A publicação co-financiada pela Faculdade de Letras
da Universidade Jagellónica e o Instituto Camões em Lisboa



ISSN 2082-8594

KSIĘGARNIA AKADEMICKA

ul. św. Anny 6, 31-008 Kraków
tel./faks: 012 431-27-43, 012 663-11-67
e-mail: akademicka@akademicka.pl

Księgarnia internetowa:
www.akademicka.pl

ÍNDICE

Od redakcji.....	7
Nota da redação.....	9

LINGUÍSTICA

Henrique Barroso: O <i>progressivo</i> no português europeu de hoje: expressão, combinatória e variação.....	13
Natalia Czopek: Algumas observações sobre o futuro do conjuntivo português e <i>futuro de subjuntivo</i> espanhol.....	35
Przemysław Dębowiak: As cores nos nomes de lugares habitados em Portugal	49
Denise Gomes Dias: Sobre artes, ofícios e linguagem: notas sobre uma abordagem etnolinguística.....	65
Barbara Hlibowicka-Węglarz: Para compreender a situação linguística em Moçambique	77
Edyta Jabłonka: Tempos futuros na língua portuguesa e os seus equivalentes em polaco	87
Justyna Wiśniewska: Os equivalentes polacos da perífrase verbal <i>estar+a+infinitivo</i>	101

LITERATURA

Mário J. Aires dos Reis: O tópico do <i>tempus fugit</i> em <i>Em Nome da Terra</i> de Vergílio Ferreira.....	115
Isabel Araújo Branco: A animalidade do homem em contos de Miguel Torga	127
Fabiane Renata Borsato: Morte na antilírica de João Cabral de Melo Neto.....	141

Robson Coelho Tinoco: Poesia brasileira (ex-cêntrica): marcas de um neorromantismo contemporâneo.....	155
Regina Dalcastagnè: A cor de uma ausência: representações do negro na narrativa brasileira contemporânea	169
Renata Díaz-Szmidt: O universo feminino na poesia das mulheres angolanas no início do século XXI	185
Anna Kalewska: Vergílio Ferreira, Camões, Platon i inni, czyli o odzyskiwaniu utraconych znaczeń w kulturze nowożytnej Europy	201
Violante F. Magalhães: Uma leitura de <i>Vagão 'J'</i>	221
Ana Bela Morais: Amor e violência na obra de Vergílio Ferreira	233
Jerusa Pires Ferreira: Fernando Pessoa e os Santos Populares	245
João Ribereite: Jogar a vida com a morte em <i>A Noite e o Riso</i> de Nuno Bragança, <i>Alegria Breve</i> de Vergílio Ferreira e <i>O Sétimo Selo</i> de Ingmar Bergman	251
Monika Świda: Fernando Pessoa e o saudosismo de Teixeira de Pascoaes.....	265
Anna Wolny: Passando pelas portas entreabertas – Jorge Barbosa: <i>Carta para Manuel Bandeira</i>	291

VARIA

Marcos Nunes de Vilhena: <i>Portugalczyk Osculati</i> – fazer um português ou <i>fazer de português</i> na Polónia?	307
Jolanta Rękawek: Mais perto do samba do que da valsa: Glauber Rocha e o Cinema Novo.....	327

João Ribeirete
Universidade de Lisboa

**Jogar a vida com a morte em *A Noite e o Riso*
de Nuno Bragança, *Alegria Breve*
de Vergílio Ferreira e *O Sétimo Selo*
de Ingmar Bergman**

Resumo:

Pretendo com o presente trabalho explorar a influência que o cinema de Ingmar Bergman exerceu no romance português das décadas de 1960 e 1970. Neste sentido, será interessante confrontar *O Sétimo Selo* (1956), de Ingmar Bergman, que estreou em Portugal em 1963, com *A Noite e o Riso* (1969), de Nuno Bragança, e com *Alegria Breve* (1965), de Vergílio Ferreira, dois autores portugueses incontornáveis destas décadas, verificando-se em todos estes textos aquilo que poderá ser denominado por uma *metafísica da morte*. Aliás, tanto Vergílio Ferreira como Nuno Bragança nos romances respectivos reutilizam o motivo do jogo de xadrez (que o cavaleiro joga com a Morte no filme de Bergman), colocando os protagonistas diante das evidências da extinção humana a travar uma partida deste mesmo jogo com outras personagens secundárias ou figurantes (Jaime joga xadrez com o padre Marques, em *Alegria Breve*; o narrador, transformado em personagem para poder contar a morte de Zana, de *A Noite e o Riso* joga contra Freitas num torneio de xadrez). O presente trabalho é uma aproximação e releitura destes textos (romanesco e filmico) a partir do motivo do jogo de xadrez, representação a um nível microcósmico da lógica existencial dos universos retratados.

Palavras-chave: Ingmar Bergman, Vergílio Ferreira, Nuno Bragança, Jogo de Xadrez, Existencialismo.

Abstract:

Playing for life with the Death in Nuno Bragança's *A Noite e o Riso*, Vergílio Ferreira's *Alegria Breve* and Ingmar Bergman's *O Sétimo Selo*

With this essay I intend to explore the influence of Ingmar Bergman's cinema on the Portuguese novel from the sixties and seventies. It will be of interest to confront *The Seventh Seal* (1956), by Ingmar Bergman, a film that premiered in Lisbon in 1963, with two Portuguese novels that appeared some years later: *A Noite e o Riso* (1969), by Nuno Bragança, and *Alegria Breve* (1965), by Vergílio Ferreira, since all these texts (cinematic and literary) deal with a *metaphysics of death*. Both Portuguese writers use on their novels the chess-playing motif (the medieval knight plays chess with Death in Bergman's film) and both protagonists, when faced with death, play chess with some other secondary character (Jaime plays chess with Padre Marques, in *Alegria Breve*; the narrator from *A Noite e o Riso*, after being transformed into just another character creating this way the necessary distance to write and tell the trauma of Zana's death, plays with a teenager – Freitas – in a chess tournament). What follows is a comparative approach and a close reading of all these texts dealing with the chess-playing motif, a representation on a microcosmic level of the existential questions at stake.

Keywords: Ingmar Bergman, Vergílio Ferreira, Nuno Bragança, Chess Play, Existentialism.

O primeiro filme de Ingmar Bergman que estreou em Portugal foi *Sorrisos de uma noite de Verão* (1955), em Fevereiro de 1960. Durante essa década e a seguinte, estrearam perto de 30 filmes de Bergman, destacando-se neste panorama os anos de 1960-1965 (13 estreias) e de 1971-1976 (12 estreias). Para além destes dados numéricos (incríveis!), o interesse pelo cinema bergmaniano é também visível: a) na dificuldade que os organismos censórios antes da revolução de Abril encontraram em reprovar totalmente a sua entrada em Portugal (apenas dois filmes foram proibidos: *Fangelse*, de 1949, e *Kvinnors väntan*, de 1952), sem encontrar fortes represálias; b) pela re-

cepção crítica que foi encontrando na obra (ficcional e não ficcional) de escritores (e intelectuais), como Vergílio Ferreira e Nuno Bragança.

A crítica literária tem notado no princípio dos anos 60 (servindo *Aparição*, de 1959, de romance de transição) uma inflexão no curso literário de Vergílio Ferreira, iniciando-se uma fase centrada em questões, não do indivíduo (*presencismo*), não do colectivo (*neo-realismo*), mas do homem (*metafísica*). O existencialismo vergiliano foi-se transformando em subjectivismo metafísico, patente em narrativas de personagens em situações-limite (de solidão e incomunicabilidade), em espaços fechados, isolados (cf. *Estrela Polar*, *Alegria Breve* ou *Nítido Nulo*). Também Ingmar Bergman coloca o problema do ser a partir de uma perspectiva existencialista, definindo sujeitos em crise de comunicação consigo e com o outro. Não é por isso muito surpreendente que Vergílio Ferreira manifestasse interesse pelo cineasta sueco, procurando ver os seus filmes assim que estreavam, numa ansiedade factualmente comprovada (Ferreira, 1980: 175).

Nuno Bragança mantinha-se igualmente atento às estreias de Bergman entre nós (é igualmente factual a apreciação pública de Bragança de três filmes estreados entre 1964 e 1965 – cf. Bragança, 1965) e é provável que a sua estadia em Paris tenha contribuído para um conhecimento alargado da filmografia do cineasta sueco.

Será, por isso, interessante confrontar o filme *O Sétimo Selo* (1956), que estreou em Portugal em 1963, com *Alegria Breve* (1965), de Vergílio Ferreira, e com *A Noite e o Riso* (1969), de Nuno Bragança, verificando-se em todos estes textos aquilo que poderá (e foi, em relação ao filme de Bergman – Lauder, 1989: 88) ser denominado por uma *metafísica da morte*, ou seja a busca de conhecimento iniciada por algo que transcende e simultaneamente põe um fim à existência humana. Aliás, tanto Vergílio Ferreira como Nuno Bragança nos romances respectivos reutilizam (reutilização que é uma homenagem) o motivo do jogo de xadrez (que o cavaleiro joga com a Morte no filme de Bergman), colocando os protagonistas diante das evidências da extinção humana a travar uma partida deste mesmo jogo com outras personagens secundárias ou figurantes (Jaime joga xadrez com o padre Marques, em *Alegria Breve*; o narrador, transformado

em personagem para poder contar a morte de Zana, de *A Noite e o Riso* joga contra Freitas, o “esperança” de apenas 16 anos, num torneio de xadrez). Todos estes jogos são perdidos. O que propomos com este trabalho é uma aproximação e releitura destes textos (romanesco e filmico) a partir do motivo do jogo de xadrez, representação a um nível microcósmico da lógica existencial dos universos retratados.

É talvez óbvia a representação do humano num tabuleiro de xadrez, na medida em que as peças deste jogo são na sua quase totalidade antropomórficas (as únicas excepções serão as peças localizadas nas extremidades do tabuleiro, a torre e o cavalo, a primeira metáfora do avanço territorial presente em todo o processo de conquista e a segunda representação metonímica do exército de patente superior, *nobre*: a cavalaria). Podemos assim definir um jogo de xadrez como um jogo predatório, em que certas *existências* lutam pela sua sobrevivência depois do primeiro movimento vital – de ataque, mas também de comunicação – face a um opositor bem definido pela cor e disposição corporal invertidas (o corpo aqui é colectivo, mas fragmentado em diferentes partes interdependentes; as peças chamam-se *peças* por fazerem parte de um todo orgânico). Temos, deste modo, no universo de um tabuleiro de xadrez o confronto de dois corpos colectivos, um branco e outro preto, dispostos inicialmente um em frente do outro como se estivessem diante de um espelho. As simetrias visuais do território quadriculado e a preto e branco onde ocorre este confronto ajudam a criar este efeito de espelho, banalizando de certa forma a distinção entre as cores destes dois corpos opostos e iludindo a identidade de quem ataca e de quem se defende. Em suma, é a luta de um corpo branco contra o seu opositor preto, que é em tudo seu igual, ou até mesmo a sua própria imagem reflectida num espelho pouco fiel ou subjectivo.

Tudo o que vem sendo dito até aqui a propósito deste jogo, a luta pela sobrevivência por um lado e a criação de um certa confusão visual entre as forças opositoras por outro, parece sugerir a representa-

ção de um conflito existencial entre forças brancas, positivas, e pretas, negativas, inerente à própria condição humana. O conflito joga-se, nesta representação da existência humana, a duas cores: a cor preta, que é ausência de cor e que absorve a luz, e a cor branca, que é possibilidade de todas as cores e que reflecte a luz. O lado branco, positivo, que é continuidade de luz e vida, procura conquistar o lado negro, negativo, que é anulação de luz e morte. Claro que são possíveis outras leituras das cores num jogo de xadrez e a mais óbvia será a luta do bem (corpo branco) contra o mal (corpo preto). No entanto, neste trabalho não me interessa essa leitura moral(ista) do jogo de xadrez, mas uma leitura existencial, uma vez que é enquanto luta entre forças vitais que o tabuleiro de xadrez é recuperado no filme de Bergman e nos dois romances portugueses em análise, como veremos mais adiante.

Como já foi referido, o próprio tabuleiro onde é representado este conflito existencial mantém este binómio branco/preto, sugerindo, nesta perspectiva, que o percurso de conquista e ataque da vida face à morte é ele próprio atravessado por territórios de morte e de vida. Todas as peças num tabuleiro de xadrez percorrem alternadamente ambos territórios negros e brancos, com a única e significativa excepção do bispo. O bispo representa a religião, o poder espiritual, e é a única peça capaz de se movimentar apenas nas casas brancas ou apenas nas casas pretas, ou seja, parece distinguir os territórios de vida ou morte e com base nesse conhecimento prévio movimentar-se livremente por um ou por outro.

Outro aspecto em evidência num tabuleiro de xadrez será a manutenção de uma representação piramidal da sociedade, em moldes semelhantes aos que conheceu a Civilização Ocidental durante a Idade Média: no topo da pirâmide estão as peças mais importantes e únicas, o Rei e a Rainha, dependendo da sobrevivência do primeiro a vitória ou derrota do movimento colectivo coordenado; em seguida encontram-se as peças duplas, o bispo, o cavalo e a torre, representantes do poder espiritual, militar e territorial, respectivamente; e na base da pirâmide e na frente de batalha a grande massa indiferenciada de oito peões.

No filme de Ingmar Bergman, *O Sétimo Selo*, esta é também a lógica social na qual se movem todas as personagens, uma vez que

a acção está centrada precisamente na Idade Média. Encontramos neste filme representantes da nobreza, do clero e do povo, faltando apenas representantes do topo da pirâmide social, da Família Real, para termos uma correspondência exacta em relação ao universo do xadrez. Ainda assim é curioso que a correspondência numérica dos representantes destes três extractos sociais seja mantida com algum rigor – no filme temos dois cavaleiros/cavalos (o cavaleiro Antonius Block e o seu escudeiro Jons), dois clérigos/bispos (Raval e o monge-inquisidor) e oito populares/peões (Jof, Mia e Skat, os actores saltimbancos; Plog, o ferreiro, e Lisa, a sua mulher; Abertus Pictor; a mulher condenada à morte por bruxaria e a rapariga silenciosa, sem nome, que apenas fala no final¹). Deste modo, o xadrez funciona como uma reprodução a um nível microcósmico do macrocosmos onde as personagens se movimentam – é por isso que a estratégia do cavaleiro para derrotar a Morte implicava a movimentação do cavalo, uma vez que esta é a peça que directamente lhe corresponde.

Por outro lado, a partida de xadrez que o cavaleiro Antonius Block joga com a Morte resgata a simbologia do jogo de xadrez enquanto representação da luta pela sobrevivência existencial, do branco contra o negro, da vida contra a morte, que procurámos esboçar algumas linhas acima. Com as cores do tabuleiro de xadrez, a figura da Morte é representada a preto e branco: o corpo que abraça – o movimento que esta figura faz quando pretende levar consigo Block no início do filme assemelha-se a um abraço, na medida em que o actor abre os braços e convida o outro a aproximar-se – o corpo que abraça, dizíamos, é negro, desumano, deformado por um manto comprido, ainda que a cara seja branca, semelhante a uma máscara, aqui vestígio do humano e lembrança, talvez irónica, de vida. É com essa máscara branca que Block consegue falar, desafiando-a para uma partida de xadrez que lhe permitisse prolongar a vida. Joga-se literalmente

¹ Nesta contagem, não levamos em linha de conta nem Karin, a mulher do cavaleiro Block, nem Mikael, o filho do casal Jof e Mia, por considerarmos ambas as personagens meros prolongamentos de outras personagens presentes. A sua importância simbólica é inegável, no entanto, como veremos mais adiante.

a vida com a Morte, recorrendo-se a um jogo que já coloca essas duas forças, morte e vida, diante uma da outra. Aquilo que o cavaleiro joga não é apenas a sua vida, mas sim a de todos os que pertencem àquele universo. Num universo fortemente marcado pela morte, pela peste, o que está aqui em causa é a sobrevivência humana, como no xadrez.

A morte está assim no centro das preocupações daquela sociedade medieval, constituindo o tema de todas as suas produções culturais – os poemas cantados por Jons, a representação teatral dos saltimbancos e o mural que Albertus pinta falam da morte. A morte é o território do desconhecido, do extra-terreno e é também do domínio da igreja e dos seus representantes. É o monge-inquisidor que tem uma explicação para a peste e para a morte – tudo seria consequência da ligação carnal de uma mulher com o diabo. Raval também aterroriza a sua audiência com um discurso sobre a punição divina. Os dois “bispos”, neste jogo de xadrez, mostram retoricamente distinguir as casas pretas das brancas, de vida e morte, e actuam em comunidade com base nesse conhecimento, ou pseudo-conhecimento. O percurso dos dois cavaleiros, Block e Jons, naquele mundo vai no sentido de desacreditar o discurso religioso. Segundo ambos descobrem, não existe nem Deus nem Diabo, apenas o Nada que rodeia a existência humana e a Morte que lhe coloca um fim.

O protagonista deste filme consegue o feito prodigioso de dialogar e jogar xadrez com a Morte, mas esta vence-o, depois de ter descoberto a sua estratégia de ataque e, em consequência disso, de lhe ter morto o cavalo. No entanto, a morte não cai sobre todas as personagens, como seria de esperar. A família composta por pai, mãe e filho² sobrevive, ultrapassa o terreno da morte, a floresta negra em que todos entram, a casa preta do tabuleiro de xadrez. Jof, Mia e Mikael são assim a segurança de uma continuidade para a existência humana, representam o novo recomeço depois do fim do mundo e o filme

² Os nomes destas três personagens sobreviventes são a este nível significativos na medida em que são semelhantes aos nomes da Sagrada família, com a única excepção para o filho que não tem o nome de Jesus, talvez por já não serem credíveis salvadores (Jof – José; Mia – Maria).

termina com essa nota otimista, de afirmação de vida diante da morte – recorde-se que na cena que encerra o filme esta família sobrevivente olha em frente o cortejo macabro da morte, do qual fazem parte todas as outras personagens.

O romance de Vergílio Ferreira, *Alegria Breve*, é a este nível bastante mais pessimista, uma vez que termina com uma esperança de que alguém (o filho do protagonista e narrador, embora restem dúvidas fortes em relação a esta paternidade) venha trazer de fora uma nova vida a um universo já vencido pela morte e pela desertificação. No final do romance o regresso não é efectivo, nem o recomeço depois do fim está assegurado. O romance inicia-se sob o signo da morte (Jaime o último habitante vivo daquela aldeia tinha enterrado a sua mulher, Águeda, no quintal da sua casa) e termina nesse mesmo dia, que o instaurou como o *Homem*, o único representante vivo da humanidade:

Estou só, horrorosamente só, ó Deus, e como soffro. Toda a solidão do mundo entrou dentro de mim. E no entanto, este orgulho triste, inchado – Sou o Homem! Do desastre universal ergo-me enorme e tremendo. Eu. (Ferreira, 2004: 10)

Entre a primeira referência a este evento, o enterro de Águeda, e a segunda no final do romance, conta-se em curtas analepses, sem se respeitar qualquer sequencialidade temporal, a vida antes do fim, o relacionamento de Jaime com os membros da sua família directa e com os restantes habitantes daquela aldeia e a forma com um após o outro desapareceram, por morte ou vontade de partir.

A um início marcado pela morte de tudo, segue-se a referência à vida antes dessa morte, para depois se retomar o primeiro momento. A sequência Morte – Vida – Morte que estrutura este romance transpõe para o plano diegético os espaços alternadamente brancos e pretos existentes num tabuleiro de xadrez.

Por outro lado, também a aldeia, localizada em frente a uma montanha e separada dela por um istmo, é descrita de modo a realçar o seu próprio isolamento do resto do mundo. Esse isolamento assemelha-a a um tabuleiro de xadrez, sendo recorrentes palavras como “plataforma” na sua caracterização:

A aldeia fica numa pequena plataforma, no cimo de um tronco de cone. É um cone suficientemente destacado, unido ao corpo da montanha por uma espécie de ponte, digamos por um “istmo” (Ferreira, 2004: 22).

Assim, como vimos acontecer em relação ao filme de Bergman, o jogo de xadrez entre Jaime e o Padre Marques simboliza os conflitos existenciais de personagens vocacionadas para a morte ou para o desaparecimento. O xadrez é, tal como no filme, um ponto de partida para as questões existenciais da condição humana. Mais uma vez, como no filme de Bergman, o protagonista tem movimentos estratégicos para vencer o seu adversário, mas é sempre incapaz de ganhar a partida:

Perco sempre. Às vezes penso: 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. Mas perco sempre. E todavia não desisto de jogar – não deveria desistir? Aliás, não sei para que jogamos, Padre Marques não deve ter prazer nenhum numa certeza antecipada de vitória. Há-de haver uma razão para insistirmos, ele e eu. Cumprimos um ritual antiquíssimo (Ferreira, 2004: 237).

Nestes jogos de xadrez a rainha parece desaparecer sempre primeiro e esse desaparecimento antecipa a vitória de Marques. Mesmo quando o Padre sacrifica a sua rainha o resultado imediato é o Xeque-Mate (“[Jaime] Porque é que manténs o xeque? Vou comer mesmo a rainha... (...) [Marques] – Caíste, pois, na ratoeira. Xeque-Mate.” – Ferreira, 2004: 240). A morte da rainha antecede a morte do rei no tabuleiro, tal como a morte de Águeda antecede a morte de Jaime, o Rei (“Ergo alto a mão, sou eu o rei.” – Ferreira, 2004: 275), o último sobrevivente, o Homem com maiúscula.

Na última partida de xadrez que trava com o Padre Marques, Jaime tem ao contrário do que acontecera até aí a vitória quase garantida. No entanto, o jogo é interrompido pela morte iminente de um paroquiano, Verdial, o pai de Águeda.

- Xeque ao rei!

- Ah, malandro, que me apanhaste.

- Só tens duas casas! É xeque-mate a seguir!
- [O Padre Marques] esquece-se da conversa, aplica-se raivosamente a achar uma fuga. Demora-se, pensa, demora-se.
- Não tens por onde fugir.
- (...) Mas neste instante batem à porta com aflição, batem, batem (Ferreira, 2004: 260-261).

Assim, mesmo esta vitória não chega ser efectiva, uma vez que o padre parte “no dia seguinte ou dois dias depois” e os dois nunca mais chegam a retomar o jogo abandonado. Estamos assim em presença de um jogo-vida onde é impossível vencer. Mesmo quando a vitória quase parece possível, alguma coisa de inesperado e que transcende o jogo e os jogadores acaba por alterar o rumo dos acontecimentos.

A vida de Jaime consiste numa espera paciente que o seu jogo termine para dar lugar ao seguinte. Este rei abandonado só num jogo de xadrez não pode fazer muito mais que rever a sua vida e as suas tácticas por meio da escrita, para que o jogo seguinte, do seu hipotético-filho, possa ser diferente:

- Um dia a terra será de novo habitada, um dia a vida será outra vez. Meu filho voltará (...). Dir-lhe-ei a palavra nova que me queima a boca, ele transmiti-la-á aos que vierem depois:
- Esquece tudo. Foi tudo um erro. Recomeça. (...) Poderei matar-me logo que tu chegues, porque então estarei a mais (Ferreira, 2004: 127-128).

O passo seguinte, o de assumir a escrita ela própria como jogo é dado pelo narrador de *A Noite e o Riso*, de Nuno Bragança: “Eis-me (uma vez mais) no limiar do gesto [de escrever] sem passado nem futuro a que posso chamar peão branco na quarta casa do rei (Bragança, 1969: 219)”. Este romance “(moderno) de crescimento e aprendizagem” é composto por três painéis de fragmentos narrativos e meta-narrativos (um “tríptico em desequilíbrio”, nas palavras de Manuel Gusmão). O primeiro painel narra a infância do narrador (que precocemente “corria o grave risco de se interessar por coisas inquietantes”), o segundo submerge na Lisboa boémia dos anos 60 para contar o trauma da morte de Zana (morte que desperta o sujeito para a escrita) e o último painel é composto por micronarrativas

mais ou menos independentes entre si e que retrospectivamente poderão ser interpretadas como exercícios de escrita do narrador-escritor em gestação no painel anterior. Assim a estrutura Morte-Vida-Morte que vimos caracterizar o romance de Vergílio Ferreira algumas linhas acima, aparece invertida neste “improviso necessário (...) que tem forma de livro por comodidade de transporte e arrumação”: o painel central dominado pelo trauma da morte da pessoa amada é tornado possível / sustentado por dois painéis de respiração vital.

É, no final do segundo painel, depois de sucessivos adiamentos, que o narrador se decide a enfrentar a escrita difícil do trauma, não sem antes se converter a si próprio numa personagem sem nome, apenas com género (“o homem”). A narrativa impessoal ou de terceira pessoa acompanha o dia em que *o homem soube que a mulher morrerá*. Depois de recebida essa informação de forma inesperada inicia-se o longo processo de consciencialização da morte. Segue-se a enumeração de diferentes actividades a que o narrador-agora-personagem recorre como forma de se alhear da realidade demasiado dolorosa, jogos todos eles para perder: o boxe, o poker e, por fim, o xadrez. O jogo de xadrez distingue-se dos outros jogos porque este já tinha começado antes e porque o protagonista tem uma estratégia que sabe triunfante. Mas “o jogo, por previsto, não lhe oferecia matéria de distração” e o homem acaba por perder. Como em *Alegria Breve*, estamos em vista de um potencial vencedor que fracassa por motivos que o transcendem e que não estão directamente relacionados com o jogo.

É depois deste jogo que a personagem se futura, ou seja que toma consciência do legado/escrita a que aquela morte obrigava, tomando contacto com o que Zana deixara escrito e à sua responsabilidade. Assim, primeiro toma contacto com a carta / nota de suicídio que esta lhe deixara, onde surge referida a restante escrita experimental contida numa pasta. Os conteúdos da carta e pasta são integralmente reproduzidos na narrativa e é-nos dado a ver sem outras mediações de que modo é que esta escrita póstuma incita à escrita futura: a citação de Llorca (Ay! Terminad vosotros por caridad este poema.) que termina o discurso póstumo de Zana é a esse nível bastante esclarecedora. Como refere Bernard, o amigo confidente do casal:

Quero dizer apenas isto: tu e a morte, a parilha em luta de morte – voilà. A Zana sentiu isso sem o consciencializar (...). Ela veio-te porque ia ser o primeiro grande assalto da morte à tua vida. Daqui em diante, podes-te rir e embebedar e tudo. Quanto a mim, tenho a secreta esperança de que venhas a escrever o que ela não fez mais do que – comment dit-on? – esquisser.” “Esboçar”. Traduziu o homem (Bragança, 1969: 309-310).

Ou seja o confronto com a morte passou a partir deste momento para o plano da escrita e dos seus jogos. Inicia-se neste momento da vida do homem o processo de gestação deste escritor e a escrita não é muito mais que uma passagem de testemunho. A escrita do painel seguinte e tudo o lemos até aí é também e sobretudo uma homenagem póstuma – é por isso que o terceiro painel pode ser também uma série de exercícios de escrita do recém escritor, uma resposta do eu-escritor à escrita também experimental, tacteante, de Zana – em suma, uma resposta estilística à proposta programática de Zana.

O narrador de *A Noite e o Riso* decide mudar o jogo para outro território, num duplo sentido: por um lado dedica-se à escrita e deixa para um segundo plano outros jogos e por outro abandona o Portugal fascista dos anos sessenta, como denunciavam os diferentes lugares de escrita que vão pontuando o romance e que são evidentemente lugares de exílio político (Paris, Belgrado, Zagreb). Assim, nos três textos analisados, *O Sétimo Selo*, *Alegria Breve* e *A Noite e Riso*, o contacto com a morte iniciou percursos individuais por terras danadas, deambulações já elas preconfiguradas pelos jogos de xadrez que as antecederam. Todas as partidas de xadrez foram perdidas, porque não podiam ser ganhas. A morte ganha sempre, como o demonstram *O Sétimo Selo* e *Alegria Breve*. A não ser que, como faz o narrador de *A Noite e o Riso*, se mude de território e de tabuleiro.

Bibliografia

- BRAGANÇA, Nuno, (1969), *A Noite e o Riso* – Tríptico, Lisboa, Moraes editores.
- BRAGANÇA, Nuno, (1965), “Os Melhores Filmes de 1964”, “*No Limiar da Vida* de Ingmar Bergman”, *O Tempo e o Modo*, nº 24, pp. 104; 241-242.
- FERREIRA, Vergílio, (2004), *Alegria Breve*, Lisboa, Bertrand.
- FERREIRA, Vergílio, (1980), *Contra-corrente I (1969-76)*, Lisboa, Bertrand Editora.
- FERREIRA, Vergílio, (1981), *Contra-corrente II (1977-79)*, Lisboa, Bertrand Editora.
- GAVILANES LASO, José Luis, (1989), *Vergílio Ferreira – Espaço Simbólico e Metafísico*, Lisboa, D. Quixote.
- GUSMÃO, Manuel, (1985), “Relatório de Releitura de *A Noite e o Riso* por Manuel Gusmão”, em: Nuno Bragança (ed.), *A Noite e o Riso*, Lisboa, Assírio & Alvim, pp. 7-35.
- GUSMÃO, Manuel, (1995), “Autobiografia em três romance”, *JL*, 25.10.1995, pp. 4-5.
- LAUDER, Robert E., (1989), *God, death, art and love: the philosophical vision of Ingmar Bergman*, New York, Paulist Press [prólogo de Liv Ullmann].
- PUIGDOMÈNECH LÓPEZ, Jordi, (2004), *Ingmar Bergman: el último existencialista*, Madrid, Ediciones JC.
- SEIXO, Maria Alzira, (1986), *A palavra e o romance: ensaios de genologia e análise*, Lisboa, Livros Horizonte.