

A literatura em jogo

Nas obras posteriores de Onetti, quando Santa María torna-se o cenário definitivo, Brausen já não existe como indivíduo dentro da cidade, mas seu nome circula constantemente entre os moradores. Ele agora é reconhecido pelos personagens como o fundador. Uma estátua em sua homenagem ocupa o núcleo da praça central, o lugar tradicional do prócer. No entanto, Brausen é também o nome que os habitantes da cidade utilizam para se referir a deus. Além de Santa María, estão Rosário, Buenos Aires, Montevideu, as cidades reais. Mas só ali, na cidade que ele ergueu, Brausen é visto com uma divindade. Fundador e demiurgo são, assim, uma só figura.

A não distinção entre essas duas funções demarca Santa María como um lugar estritamente ficcional. Ao confundir as duas funções criadoras (fundador e deus), os habitantes da cidade reconhecem sua própria condição de personagens. Aquele que ergueu a cidade física é o mesmo que, por meio de sua palavra, gerou aquele mundo e deu vida aos seres que o habitam. Isso é possível porque essas duas funções convergem em outra, que as antecede: a função de autor. "Fundador" e "deus", nomes do autor em Santa Maria, remetem a dois sentidos possíveis para a autoria literária. Como fundador, ele é o homem criador, o artista que assina a obra. Como divindade, ele é um agente narrativo, uma instância inatingível e sem materialidade cuja força, supostamente, regula o funcionamento daquele universo. Ao começar a narrar, Brausen desapareceu em nome da literatura, abdicou de sua condição de sujeito, mas constituiu-se como um poder. Para que surgisse um autor, o escritor precisou sucumbir.

Se Brausen é o autor de Santa María, então seus personagens estão categoricamente submetidos a seus desígnios e a cidade se transforma em uma espécie de prisão sem portas, um cárcere cujos limites não são fronteiras físicas, mas o limiar entre realidade e ficção. Desse modo, os personagens de Brausen, aparentemente, não

têm livre arbítrio, pois seus destinos estão atados à mão que os escreve.¹ Alguns habitantes de Santa Maria – personagens de Brausen – são agraciados com a consciência de que sua vida é produto de uma ficção; não só no sentido de que constitui uma farsa, mas de que se situam no campo da ficção literária. Díaz Grey, Larsen (o Juntacadáveres) e o delegado Medina sabem que são personagens e que, como tais, não têm passado, pois já nasceram adultos, como recorda Medina: “No debe olvidarse que Brausen me puso en Santa María con unos cuarenta años de edad y ya comisario, ya jefe del Destacamento.” (1979, p.30) Assim o expressa Díaz Grey no conto *La muerte y la niña*, em 1973: “Aunque intemporal, aunque sabiéndome esclavo del sueño de un infeliz paranoico, respetaba la cronología.” (1989, p.413) “Brausen puede haberme hecho nacer en Santa María con treinta o cuarenta años de pasado inexplicable, ignorado para siempre.” (Idem, p.329-330). Não foi isso mesmo que o próprio Brausen disse ao criá-lo em *La vida breve*? “Este médico debía poseer un pasado tal vez decisivo y explicatorio, que a mí no me importaba.” (1968, p.19) A consciência da condição ficcional justificaria o prevalecente desengano que caracteriza a existência em Santa María, se entendermos desengano como, por um lado, o ato de desfazer um engano e, assim, adquirir lucidez e, por outro lado, como perda da esperança. A lucidez – consciência de estar submetido ao desígnio de outro – equivale ao conhecimento da impossibilidade de planejar o futuro.

Nessa condição de puro presente, os personagens lúcidos reconhecem a vida-narrativa como parte de um jogo, o mesmo que seu autor iniciara ao começar a engendrar o mundo ficcional. Para Brausen, a passagem para a literatura foi um ato lúdico:

yo alterné la comedia de la necesidad que no reconoce leyes con la de la resignación en la desgracia – que todo el viaje, lo que yo llamaba retirada y pensaba bajo el nombre de fuga carecía de un propósito explicable, y que él [Ernesto], las carreteras, los caminos transversales, los pueblos, los amaneceres y las detenciones sólo eran elementos propicios e indispensables a mi juego. (1968, p.274)

¹ David Butler se detém neste ponto para criticar uma leitura recorrente da obra de Onetti como “existencialista”. Para este crítico, Onetti não poderia ser um escritor existencialista pois sua obra trai o princípio fundamental da radical liberdade do indivíduo, tão caro para aquela corrente filosófica. (Butler, 2002, p.488)

O jogo já nasce da arbitrariedade: Brausen foge sem ter matado, foge sem saber por quê, assim como Díaz Grey, no outro lado do espelho, entra e sai da ilegalidade sem, aparentemente, nenhum propósito determinado, nem mesmo o dinheiro. O jogo que Brausen inicia impõe sobre a vida as normas da literatura. Agamben observa uma peculiar relação entre o jogo e o tempo: o jogo altera e destrói o calendário. É com a temporalidade humana que se joga. (2005, p.86) É natural, então, que aqueles personagens confinados na esfera do jogo estejam sujeitos a uma experiência de tempo particular e possam, por exemplo, nascer sem infância e adquirir em outro momento uma memória nova que agregue passado onde antes só havia vazio, como um enxerto temporal. Em *La muerte y la niña*, Jorge Malabia interroga Díaz Grey sobre seu passado, sobre o que teria feito ele antes de se misturar aos habitantes da cidade: “Díaz Grey se levantó y trajo hasta el escritorio dos juegos de naipes y un sobre hinchado de fotografías y cartas. – Hay un pasado – dijo casi con asombro, como si no lo entendiera de todo.” (1989, p.412) De repente, já avançada a saga, surge um passado para Díaz Grey, documentado em um monte de cartas e fotografias que, não por acaso, são guardadas junto com o baralho. O segredo alude à existência de uma suposta filha que ele teria deixado de ver aos três anos de idade e cujo crescimento vinha acompanhando havia muitos anos pelas fotografias que lhe chegavam pelo correio. Díaz Grey então conta a Jorge o modo particular como ele havia por muito tempo jogado com seu passado, transformando as fotos em cartas de um jogo de paciência (*solitario*), apostando consigo mesmo, obtendo cada dia um resultado diferente:

Sacaba el sobre, apilaba las fotos, los naipes del nuevo solitario y seguía mi juego, un juego que siempre moría sin dejarme saber si había ganado o perdido. (...) Cada retrato tiene en el dorso una fecha diminuta, hecha con mis números de miope. Los distribuía encima del escritorio, encima de los meses, a la izquierda, encima de los años al final y a la derecha. (...) Y entonces, Jorge Malabia, yo jugaba al gran solitario; miraba las caras atento y calmoso para sufrir mejor, para que el juego valiera la pena. (...) Pero el solitario con las fotos tenía sus leyes y yo las respetaba. (Idem, p.413)

Seu passado vai sendo narrado conforme o resultado do jogo. Sua memória é o que resulta da combinação de fragmentos, pequenos dados intercambiáveis segundo a

sorte do dia. É um jogo sem ganhadores, que pode continuar indefinidamente. O passado continua sendo incerto.

Todo jogo implica um certo grau de arbitrariedade, a substituição da normalidade por um novo conjunto de regras que, para que funcionem, precisam ser tratadas com a mesma retidão. Johan Huizinga, em seu conhecido estudo sobre o jogo, afirma que este é um passo para fora da realidade em uma esfera temporária de atividade com regras próprias, mas que a consciência de que o jogo é um fingimento não impede que ele prossiga com a máxima seriedade. O jogo pode arrastar os jogadores dentro de sua lógica. (1950, p.8) Em Onetti, essa idéia já se delineia desde os primeiros textos, mas ganha projeção realmente com *La vida breve*. Até ali, existia uma distância entre a vida e o jogo, que era uma estratégia para escapar da vida e substituí-la. A partir de então, na saga de Santa María, o jogo torna-se a vida. Não há mais um “fora do jogo”.

O jogo é também uma forma de ordenar o mundo, de dar-lhe sentido. Huizinga, explica: “[play] creates order, is order. Into an imperfect world and into the confusion of life, it brings a temporary, a limited perfection. Play demands order absolute and supreme. The least deviation from it ‘spoils the game’, robs it of its character and makes it worthless.” (Huizinga, 1959, p.10) O jogo é um regulador, o contrato social, a aceitação tácita das regras para a manutenção da ordem, para a sobrevivência. A precariedade material obriga os personagens a fingir que fazem o que de fato fazem, fingir ser o que realmente são. Em *Dejemos hablar al viento*, Medina e os funcionários do destacamento precisam “brincar” de polícia, porque essa é a única forma de executar seu ofício em meio à falta de recursos que os obriga ao improviso constante: a cozinha faz as vezes de sala de interrogatório; juntando-se as carteiras da escola se consegue uma mesa de necropsia (ver capítulo 39). É preciso suspender a razão, fingir não ver a realidade da vida para seguir acreditando e manter a ordem. O real, esse “fora” imaginário, é o caos. Admitir o caráter ilusório do jogo seria reconhecer a precariedade, a impossibilidade de comunicação, a ausência de sentido. É uma ameaça que aguarda aquele que abandona (ou perde) o jogo e, por isso, o reconhecimento precisa ser evitado. Larsen em *El astillero* chega a esse limite da dúvida:

Están tan locos como yo. (...) Y tan farsantes como yo (...). No creen, me doy cuenta, siquiera en lo que tocan y hacen, en los números de dinero, en los números de peso y tamaño. Pero trepan cada día la escalera de hierro y vienen a jugar a las siete horas de trabajo y sienten que el juego es más verdadero que las arañas, las goteras, las ratas, la esponja de las maderas podridas. Y si ellos están locos, es forzoso que yo esté loco. Porque yo podía jugar a mi juego porque lo estaba haciendo en soledad; pero si ellos, otros, me acompañan, el juego es lo serio, se transforma en lo real. Aceptarlo así – yo que lo jugaba porque era juego –, es aceptar la locura. (1998, p.100-1)

É aí, quando ele hesita quanto a seriedade do jogo, que a vida de Larsen começa a entrar em risco.

Mas a palavra “jogo”, em português, talvez não nos ajude muito e é necessário então pensar em um sentido mais amplo, dentro da ambigüidade que ela alcança na língua inglesa, “play”, ou francesa, “jouer”: jogo como brincadeira, mas também como um exercício sujeito a determinadas regras; jogo como aposta ou competição (neste caso, o jogo deveria culminar em uma resolução, seria um processo teleológico); jogo, por fim, como um ato de representação, uma performance ou farsa.

Para os personagens de Brausen, viver é o exercício permanente de tentar descobrir as regras do jogo. Se, para eles, a vida é a narrativa, então Santa Maria, o universo ficcional, é o campo ou o tabuleiro onde se dá o jogo – a aposta, o jogo de azar ou o jogo que se busca vencer – e o palco onde tem lugar a farsa, onde se encena a vida. A farsa pode ser entendida como encenação, mas, também, como ilusão, engodo. Em Onetti, existe sempre a possibilidade de que toda a verdade se desfça. Como mostram as trapaças do narrador, o jogo nem sempre é limpo. Olhando um pouco mais de perto os três personagens lúcidos da saga – o médico, o cafetão e o delegado – podemos pensar, talvez, em uma relação entre o modo como cada um deles entende o jogo e as suas chances de sobrevivência dentro do universo narrativo.

6.1

Larsen

Larsen, também chamado de Junta ou Juntacadáveres, por causa do estado físico das prostitutas que o acompanham, aparece pela primeira vez em *Tierra de nadie* (1941), antes da saga, como uma espécie de mafioso, tentando limpar os deslizos de seu protegido no *Bajo* de Buenos Aires. Mas sua aparição aí é discreta. E virão outras ocupações. Mafioso, cafetão, contador do jornal *El liberal* de Santa María, diretor de estaleiro, dono de motel e até padre, Larsen exercerá muitas funções no mundo de Brausen. Porém, o papel que o consagra definitivamente é o do artista que busca construir o prostíbulo perfeito em Santa María. Mesmo operando legalmente, Larsen é expulso da cidade, sob uma onda de revolta das mulheres jovens locais organizadas com o apoio do padre. Cinco anos depois, ele retorna desafiante, com novo projeto. Dessa vez, ele pretende assumir o comando do falido estaleiro de Jeremia Petrus e casar-se com a filha deste, tendo em mente a fortuna de Petrus presa em uma batalha judicial.

Entre os três personagens lúcidos, o primeiro a perder é o próprio Larsen. Uma figura marginal, contraventor, familiarizado com o submundo, Larsen é um jogador nato. Mas ele entende o jogo como aposta, como um jogo de azar cujas regras ele tenta decifrar a cada dia. Cada decisão é uma cartada. Cada fracasso pede uma nova estratégia. Ele esconde cartas na manga, prepara golpes, acredita ter um ás reservado quando assume a direção do estaleiro, mas termina por sucumbir. Larsen enlouquece e morre ao fim de *El astillero*. O romance narra seu último intento, quando sua fé na possibilidade de ganhar o jogo começa a arrefecer:

Avanzó lentamente la cabeza, impasible, casi inocente, gozándose en su solitaria delincuencia, sospechando confusamente que el juego deliberado de continuar siendo Larsen era incontables veces más infantil que el que jugaba ahora. (1998, p.111)

El doctor estaba un poquito loco, como siempre, pero tenía razón; somos unos tantos los que jugamos al mismo juego. Ahora, todo está en la manera de jugar. (Idem, p.144)

Desde muchos años atrás había dejado de creer en las ganancias del juego, en la mentira acordada, en el olvido. (Idem, p.148)

A habilidade de jogar é, para ele, a garantia de sobrevivência. A crença no jogo estabelece um certo tipo de ordem que lhe permite planejar a forma de conduzir seus passos. Larsen, no entanto, se equivoca.

Dentro do espaço ficcional que ele habita, narrar é uma forma de poder. Foi esse poder que permitiu a Brausen fundar Santa Maria. Mesmo sendo sempre o centro do relato, a Larsen não é dada a possibilidade de enunciar. Ele nunca narra em primeira pessoa, esta posição lhe é apenas emprestada, em forma de discurso indireto livre, de modo que ele não tem jamais o controle sobre o texto, não poderia de nenhum modo ganhar o jogo.

Em *El astillero*, a expressão de Larsen é mediada por uma voz narrativa anônima que fala em nome do coletivo, reúne as partes do relato aqui e ali, uma voz que se deixa ver, mas nunca se identifica: “Nos estuvo mostrando – y algunos fuimos capaces de verlo –, un poco inexacto, un poco remendado, al Larsen de entonces.” (Idem, p.203)

Mas de onde fala essa voz? Que lugar ela ocupa? Os rastros que ela deixa no texto levam a crer que ela fala de dentro Santa María. É uma voz masculina, de alguém que frequenta o bar do Plaza como os outros homens da cidade. Entretanto, ela não pode pertencer a nenhum personagem reconhecível. Não pode ser, por exemplo, de Díaz Grey, o primogênito de Brausen, pois ele é mencionado repetidas vezes em terceira pessoa. Não se trata, pelo mesmo motivo, de Medina, o delegado de polícia. Mas ainda assim, a voz assume um tom detetivesco, de quem reúne as peças de um quebra-cabeça, recolhe depoimentos: “Ahora, en la incompleta reconstrucción de aquella noche (...) llega el testimonio del barman del Plaza.” (Idem, p.140) É uma voz que se põe em dúvida, que não cansa de indicar sua insuficiência e sua incapacidade de totalizar o relato: “O tal vez sólo se besaron después (...). O tal vez, por entonces, no se besaron.” (Idem, p.89) Além de organizar e apresentar o relato, essa mesma voz se identifica como a de uma pessoa que o documenta, que registra em texto tudo o que narra: “Esta parte de la historia se escribe por lealtad a un fantasma. No hay pruebas de que sea cierta y todo

lo que podemos pensar indica que es improbable.” (Idem, p.169) É a voz de um personagem escritor.

Mas a modéstia com que assume sua parcialidade é uma falsa pista. Essa mesma voz invade pensamentos, dá a ver monólogos interiores, interpreta intenções. Ela antecipa conseqüências, acompanha Larsen como uma sombra, joga com ele e anuncia desde o início seu fracasso:

Después sería el fin, la renuncia a la fe en las corazonadas, la aceptación definitiva de la incredulidad y la vejez. (Idem, p.64)

Luego vino el primer encuentro verdadero (...) en que le fue ofrecido un símbolo de humillaciones futuras y del fracaso final, una luz de peligro, una invitación a la renuncia que él no fue capaz de interpretar. (Idem, p.69)

Ahora estaba en la trampa y era incapaz de nombrarla (...). (Idem, p.78)

A *trampa* (armadilha) se manifesta, ao final, na bifurcação da voz narrativa. A história conclui com essa voz onisciente, centrada em Larsen, contando como ele escapa do estaleiro e de Santa María subornando barqueiros para que o levem clandestino. No entanto, terminado o relato, abre-se um longo parêntesis em que se narra o mesmo final segundo uma outra versão:

(O mejor, los lancheros lo encontraron, pisándolo casi, encogido, negro, con la cabeza que tocaba las rodillas protegidas por el untuoso prestigio del sombrero, empapado por el rocío, delirando. (...) Tratando de no humillarlo, lo ayudaron a trepar y acomodarse en la banquetta de popa. (...) Murió de pulmonía en el Rosario, antes que terminara la semana, y en los libros del hospital figura completo su nombre verdadero.) (Idem, p.233)

A versão alternativa, sob a perspectiva de uma testemunha distanciada, conta o que um relato centrado no ponto de vista de Larsen omitiria: sua humilhação, sua degradação, sua morte. A informação se despe da simpatia.

A interferência dos parêntesis abre uma fenda no texto onde se realiza um enxerto que desestabiliza todo o relato. A expressão “ou melhor” instala a possibilidade da existência concomitante de muitas outras formas de contar o mesmo acontecimento. Essas múltiplas versões concorrentes funcionam como um rompimento do contrato antes implícito entre essa voz narrativa e o personagem Larsen, mas, sobretudo, entre a narrativa e o leitor, comprometendo a confiança na interpretação e expondo o artifício.

Ao mesmo tempo, a divisão da voz desmembra a ambigüidade que se mantinha até então. O texto se narra por diversas as entradas. Por um lado, ele é contado desde dentro de Santa Maria e do universo ficcional por esse escritor anônimo coletor de dados. Por outro, o recurso da bifurcação remete à existência de uma instância que excede o texto², a um lugar de comando que sugere a presença do autor. Mas essa posição de controle está aí disseminada em uma multiplicidade de vozes, não é mais uma função unívoca. Aparentemente, a única figura que poderia assumir simultaneamente essas diferentes funções, porque transita nos dois terrenos, é Brausen, o escritor que criou Santa Maria e que, naquele espaço, é também um deus.

6.2

Medina

E então vem Medina, o delegado. Nativo de Santa María, sem outro nome além do sobrenome, ele volta a surgir depois da aparição anônima naquela curta cena de *La vida breve*, em geral discretamente, em quase todas as histórias de Santa María. Isso, até tornar-se o protagonista em *Dejemos hablar el viento*, quando comete o parricídio de incendiar o mundo de Brausen. É ele quem conduz Larsen à estação de trem para garantir que este deixe a cidade em *Juntacadáveres*. Mas o gesto, longe de ser hostil, é de camaradagem. Uma certa cumplicidade respeitosa parece unir os personagens lúcidos, mesmo quando seu papel os suporia antagônicos. Por isso, quando Larsen retorna, contra o decreto legal em *El astillero*, é assim que Medina recebe seu telefonema: “Me alegra mucho que haya llamado. Piense en la vieja amistad y venga a verme.” E Larsen, ressabiado, pensa: “Qué pueden hacerme? Ya ni siquiera tengo

² Remete, também, a um lugar anterior à obra, outra voz e outra cidade: William Faulkner, Condado do Yoknapatawpha. O narrador anônimo de Santa María guarda muitas semelhanças com (chegando às vezes a ser uma citação de) Faulkner. Sobre isso, ver o ensaio de Josefina Ludmer, onde ela desvela as relações entre *La novia robada*, de Onetti e o conto *A rose for Emily*, do norte-americano (*Onetti - Los procesos de construcción del relato*, 1977).

enemigos, no me van a tender trampas ni manos. Ahora, hasta puedo soportarlos, charlar y divertirlos." (Idem, p.218) É preciso ter cautela, mesmo em meio à empatia, nunca se sabe o que esperar dos outros jogadores.

Medina é um mau jogador. Larsen trapaceia, tenta distorcer as normas e, ao fazê-lo, legitima as regras do jogo. Burlar a lei ainda é um modo de operar dentro de sua lógica, reconhecer sua autoridade. Muito mais perigoso para o andamento do jogo, no entanto, é quem que coloca em questão a regra, quem faz vacilar o compromisso tácito da comunidade de jogadores e arrisca destruir a ilusão de realidade fundamental para que o jogo siga. Para Huizinga, essa figura, que ele chama de *spoil-sport* (estraga-prazeres), é considerada, socialmente, o herege, o apóstata, o objetor de consciência. (1959, p.12). É o caso do delegado. O representante da lei é justamente quem coloca as regras em questão. Primeiro ele tenta abandonar o jogo. Medina não quer brincar mais, rebela-se contra Brausen e abandona Santa María, exilando-se em Lavanda, outra cidade imaginária. Mas ali tampouco encontra repouso. Ele sai de Santa María e foge para Lavanda, mas sua cidade natal não o deixa:

Había concluido, quién sabe en qué exacto momento inubicable, el absurdo adolescente de la dicha animal y la rebelión. El no a Santa María, a Brausen, al masoquismo de las impuestas responsabilidades. Añoraba yo, ahora, inútil y envejecido de una edad que no puede saberse, o devuelto sin aviso a mi edad verdadera, aquí, en Lavanda, los límites hostiles de la ciudad que había dejado y perdido. (1979, p. 116)

Em Lavanda, ele tenta inventar para si outra vida, aceita os trabalhos e as identidades mentirosas que concebem para ele Frieda e Quinteros, outros sanmarianos emigrados que ao mesmo tempo o apóiam e o usam, naquela relação sempre ambígua entre os jogadores. Nesse exílio voluntário, ele escreve e pinta. Cria e narra. Ele sai (mas não o sabe) para se tornar um artista e um escritor (escritor de si mesmo, seu próprio narrador). Brausen ingressa de vez na literatura quando entra em Santa María; Medina só pode fazê-lo saindo dela. O trânsito de Medina é do silêncio à voz e de novo ao silêncio. Em toda a primeira parte do romance, Medina reconstrói sua vivência em

Lavanda com total consciência de sua responsabilidade como narrador e assume um compromisso ético com a reconstrução da verdade:

Con la cabeza podía recobrar y celebraba mi vieja, eterna, recién llegada sabiduría. Con las insinuaciones de desnudos volví a sentir una reiterada mentira: que yo era otro, que pintaba de manera distinta y mejor. Pero aquí no tratamos de cuadros; apenas de un libro, una historia. No valen la pena la entrega y la explicación. (Idem, p. 93)

Puedo mentir, pero no quiero hacerlo aquí; porque se trata de un recuerdo y cualquier imbécil puede retorcer los alambres de un recuerdo, darle formas bonitas, colores adecuados, plantarlos encima de un mueble o una charla. (Idem, p. 105)

Pero el lector merece la verdad y, además, todos sabemos que la verdad es siempre revolucionaria. (Idem, p73)

Toda sua estada em Lavanda está marcada pela nostalgia de Santa María e a necessidade de compreender sua relação com Brausen e a cidade natal. É assim que Medina volta a encontrar a Larsen, ou antes, o fantasma de Larsen, dirigindo um motel de Lavanda, quem sabe por fim o estabelecimento perfeito, sob o nome de Carreño. Larsen –putrefato, com a cara atravessada por vermes que o devoram e que ele mata a chineladas – chega ao quarto do delegado exilado, dando férias à verossimilhança da narrativa, porque seu objetivo ali é fazer recordar o artifício, compartilhar com Medina e com o leitor sua descoberta de que tudo aquilo sempre foi literatura. Larsen, agora Carreño, pergunta ao outro por que deixou Santa María. Ele responde:

- Porque estaba harto, porque me asfixiaba, porque odiaba a Brausen.
- Y anda por Lavanda, me dijeron, loco de ganas de volver.
- Sí, ahora extraño. Yo nací allá.
- Y a mí Brausen echó de mala manera. Eso dicen. (...) Usted puede volver a Santa María cuando quiera. Y sin que nada le cueste, sin viaje siquiera. (Idem, p.137)

E aí Larsen lhe conta. Ele não lê e não lhe importa a leitura, mas Medina é estudado e deve entender. Alguém no Centro de Residentes lhe falou sobre a existência de certos livros que ele devia conhecer. Larsen revira os bolsos até encontrar um pedaço de papel amassado que estende a Medina para que o leia. É um trecho de *La vida breve*

em que Brausen alude à criação da cidade, fala de Díaz Grey e da alegria de poder visualizar mentalmente sua criação. Larsen completa:

- Brausen. Se estiró como para dormir la siesta y estuvo inventando Santa María y todas las historias. Está claro.
- Pero yo estuve allí. También usted.
- Está escrito, nada más. Pruebas no hay. Así que te repito: haga lo mismo. Tírese en la cama, invente usted también a la Santa María que más le guste, mienta, sueñe personas y cosas, sucedidos. (Idem, p.138)

Medina obedece. Quando começa o próximo capítulo, ele está de volta a Santa María e é a partir desse encontro que ele traça seu plano de destruir a cidade de Brausen. Talvez aí ele tenha percebido o que até então parecia escapar à sua lucidez: a verdade vai estar sempre circunscrita às regras do jogo. Ele não pode fugir de sua condição ficcional. Lavanda, a cidade para onde ele foge, é também um lugar imaginário. A cidade carrega todos os traços de Montevideú: a rua Isla de Flores, o bairro Punta Carretas, o cemitério de Palermo e, sobretudo, um “río a que llamaban mar”, referência clara ao Rio da Prata. Fazendo o movimento inverso de Brausen que, para entrar a Santa María, precisa travestir-se de ficção tornando-se Arce, aqui é como se, à entrada de Medina, a cidade real, Montevideú, se disfarçasse, se ficcionalizasse. E parece haver uma razão para tanto: Brausen, o autor, é nativo de Montevideú, ela é o mundo real, o mundo do autor, o fora da narrativa, e Medina, como personagem, não pode adentrar esse espaço.

Medina também tem um passado arbitrariamente atribuído, um passado que surge depois de seu nascimento adulto:

Mucho tiempo atrás, cuando todos teníamos veinte años o pocos meses más, cedí a la tentación de ser Dios, absurda, azarosa, y respetando mis límites. (...) El resultado fue un Seoane de diecisiete o dieciocho años, emigrado legítimo de Santa María, y su madre. Seoane era el apellido de la muchacha, mujer, nunca supe si el niño, muchacho, era mi hijo. (Idem, p.22)

Se Medina não sabe de onde veio e nasceu depois de seus vinte anos, como pode ter semeado outro? Sua autoria é duvidosa, até porque, o garoto também nasce assim, pronto, com dezessete ou dezoito anos. Na qualidade de suposto pai e autor, como deus da criatura, Medina se encarrega de inventar-lhe, então, um passado, no qual, contraditoriamente, se exime da responsabilidade. Num capítulo chamado *Una infancia para Seoane*, se lê:

Medina ignoraba cuándo había nacido Seoane. Pero tiempo atrás, una noche de soledad, horizontal y solitario en su dormitorio del ex Plaza, aburrido, oyendo lejana la insistencia de la lluvia, con una botella de caña Presidente y un cartón de cigarrillos negros, raspadores de bronquios, recordó la receta infalible e hizo nacer al muchacho en el frío de una madrugada en Colonia: 16 de julio. Lo había visto tan rubio que logró convencerse que no era hijo suyo. Seguía llamándose Julián, María Seoane era el nombre de su madre, pero el padre era un gringo suizo. Era bueno regalar a Seoane una infancia para su cumpleaños. (Idem p.213)

Julián Seoane se mata, cumprindo um dos destinos mais comuns entre personagens de Onetti: Julita em *Juntacadáveres*, Galvéz em *El astillero*, a protagonista sem nome do conto *Tan triste como ella*, o outro Julián de *La cara de la desgracia*, o atleta tísico de *Los adioses*. Na saga, entrar no jogo não é uma escolha como pode haver sido em textos anteriores – como para o protagonista Baldi do conto *El posible Baldi* ou para o próprio Brausen em *La vida breve*. Na saga, o jogo antecede o jogador. Nasce-se dentro dele e, para sair, é preciso um ato radical. O suicídio oferece essa alternativa. Mas o suicídio é o ato solitário de quem se entrega, de quem desiste. O suicida abandona o jogo, mas este continua para além do indivíduo que morre. Com Medina é diferente. Ele busca mais que escapar do jogo quando planeja destruir Santa María. O incêndio é um ato revolucionário porque visa interromper o jogo. Queimar Santa María equivale a virar o tabuleiro.

Destruir a cidade, palco da farsa, campo onde prevalecem as regras do jogo, é, também, um atentado contra a narrativa. Em seu projeto de paralisar a máquina, Medina

busca estancar a proliferação indefinida de histórias, de ramificações, a criação de novos passados e futuros arbitrários. Não é possível reinstaurar o curso da História, no entanto. Se ele não pode sair do espaço e do tempo ficcional porque, sendo um personagem, ele arrasta a ficcionalidade consigo, se não tem poder para cancelar o contrato do jogo, então a solução que ele encontra é extinguir o âmbito do jogo.

Essa é sua última cartada. É uma jogada kamikaze, num duplo sentido. Do modo como a palavra é usada no ocidente, ela se refere aos ataques suicidas dos aviadores japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. Do mesmo modo age Medina, pois para destruir o alvo, destrói também a si mesmo. Mas em seu sentido original, Kamikaze-tokkō-tai é o nome dado ao tufão que impediu o exército de Kublai Kahn de invadir o Japão em 1281. “Kami” significa deus e “kaze”, vento. Como a imagem de um “vento divino” que varreria a cidade, o gesto de Medina leva de volta ao título do romance, o qual, por sua vez, cita o canto CXVII de Ezra Pound, cuja segunda estrofe Onetti usa como epígrafe do romance:

I have tried to write Paradise

Do not move
Let the wind speak
that is paradise.

Let the Gods forgive what I
have made
Let those I love try to forgive
what I have made.³

O paraíso, antes buscado na escrita, está no silêncio onde nada se move e só o vento soa. Buscar esse paraíso, para Medina, é buscar o nada, o lugar impossível do pensamento. Mas é, também, matar e roubar a Brausen sua criação. Por isso a culpa, por

³ Pound (1996, p.822)

isso a contrição. Seu final parodia o de Brausen em, *La vida breve*. Em lugar da alegria deste, porém, a aventura de Medina termina em chave de angústia: “Medina sentía la cara iluminada y el aumento del calor en el vidrio, casi insoportable. Temblaba sin resistirse, víctima de un extraño miedo, del siempre decepcionante final de la aventura. ‘Esto lo quise durante años, para esto volví’”. (1968, p.250)

Novamente, porém, Medina subestima a dimensão das forças que regem o jogo. Santa María ressurge em 1993, reconstruída em *Cuando ya no importe*. Dos três personagens lúcidos – Larsen, Medina e Díaz Grey – somente o último persiste. O médico, o grande cínico da saga, é o jogador mais bem-sucedido.

6.3

Díaz Grey

Díaz Grey também nasceu antes de Santa María, em uma casa na costa, já metido no negócio de morfina, com seus trinta ou quarenta anos e seu passado inexplicável. Dessa vez, seu parceiro era Quinteros – o mesmo que depois acompanharia Medina em sua estada em Lavanda – e a amante deste, uma inglesa chamada Molly, antecedente de Elena Sala. Está aí, também, Colorado, o incendiário que Medina encarregará da tarefa de destruir a cidade. Tudo isso ocorre em *La casa en la arena*, em 1949.

O médico está presente em quase toda a saga, é o primeiro a nascer e o único na tríade dos personagens lúcidos que sobrevive. Algumas vezes, exerce o papel de narrador, outras, como em *Para una tumba sin nombre*, assume, além disso, a tarefa de organizar o relato, interpelar os outros moradores, buscar a verdade possível, que não precisa coincidir – ele sabe, ao contrário de Medina – com uma resposta unívoca e pode perfeitamente ser inventada, já que se trata sempre de ficção:

[E]scribí en pocas noches, esta historia. La hice con algunas deliberadas mentiras; no trataría de defenderme si Jorge o Tito negaran exactitud a las entrevistas. (...) Lo único

que cuenta es que al terminar de escribirla me sentí en paz, seguro de haber logrado lo más importante que se puede esperar de esa clase de tarea: había aceptado un desafío, había convertido en victoria por lo menos una de las derrotas cotidianas. (1977, p.120)

Em *La muerte y la niña*, ele aparece casado pela primeira vez. Saberemos os detalhes mais adiante, em *Cuando ya no importe*: sua esposa é Angélica Inés Petrus, a filha do velho Petrus dono do estaleiro, antes cobiçados (filha e estaleiro) por Larsen, já morto nessa ocasião. Angélica, portadora de alguma espécie de atraso mental não explicado, é o inverso de Díaz Grey: está aprisionada na infância como ele na idade adulta. Natural, então, que os dois se unam, sua junção completa a linha do tempo.

Díaz Grey sobrevive porque aceita as regras do jogo, não se revolta, não as transgride, não foge do páreo. Ele sabe que o sentido do jogo é, antes de tudo, a farsa. Sempre foi, para todos eles. Para o médico – e isso é fundamental – não há disputa. Ao contrário do jogo de azar ou da competição, a farsa não precisa ter um final, não leva, necessariamente a uma resolução, a um vencedor. A farsa não é teleológica, pode continuar indefinidamente. Porque o compreende, Díaz Grey, o cínico, aquele para quem a lucidez perdeu todo traço de rebeldia, é quem consegue sobreviver. Existe aqui uma espécie de ética do desencanto, que aproxima muito Onetti de outros escritores de sua linhagem, como Dostoiévski, segundo a qual, a sobrevivência só é possível dentro da aceitação da miséria humana.

Não é só isso, porém. Algo mais distingue Díaz Grey. Num universo que surge da palavra, o ato de narrar constitui o maior poder, e Díaz Grey é o único dentre os três que pode narrar em primeira pessoa dentro de Santa María. A Larsen cabe o discurso indireto livre, uma primeira pessoa “emprestada”. Medina narra em primeira pessoa em toda a primeira parte de *Dejemos hablar al viento*, quando está em Lavanda, mas deixa de fazê-lo quando retorna à Santa María. Daí em diante, a voz narrativa se transfere para o típico narrador onettiano, a voz de um habitante não identificado da cidade que possui, ao mesmo tempo, o poder da onisciência. O domínio de Medina sobre a voz está proibido dentro das fronteiras da cidade.

Ademais, Díaz Grey é o braço do autor. Blanchot diz que “a idéia de personagem, como a forma tradicional do romance, nada mais é do que um dos compromissos pelos quais o escritor, arrastado para fora de si pela literatura em busca

de sua essência, tanta salvar suas relações com o mundo e consigo mesmo.” (1987, p.17) Díaz Grey foi, para Brausen, essa possibilidade de salvação. A origem do médico se confunde com a origem da cidade e da saga, a história está ancorada nele. Sua condição dentro do espaço ficcional é privilegiada, a relação que ele estabelece com o autor o distingue de tal modo que chega a despertar suspeitas de que ele mesmo interfira na trama. Em *Juntacadáveres*, quando aquela cena do encontro no bar para a despedida de Larsen se repete, agora com mais detalhes e em seu devido contexto, o narrador provoca: “El doctor Díaz Grey tenía ropas flamantes, azules, y era el único con aire de divertirse sinceramente. Hablaba poco y sonreía como si la historia del prostíbulo y el último capítulo que contemplaba fuera obra suya.” (1975, p.248) Quando chega a hora de que Larsen tome o trem que o afastará da cidade, enquanto o grupo se desfaz, Jorge Malabia se aproxima e o acusa: “Estoy seguro de que todo esto lo inventó usted. Es absurdo, ya sé. Y me refiero a todo, no solo al final que está resuelto a contemplar más por un misterioso, para mí, sentido del deber, que por el goce que pueda darle asegurarse de la derrota. Es decir de su propio fracaso.” (Idem, p. 251) De fato, Díaz Grey está envolvido no projeto do prostíbulo, de maneira discreta e sem nenhum interesse pessoal visível. Ele intermedia o contato entre Barthé, o patrocinador da empresa, e o próprio Larsen. A derrota, então, também é sua em alguma medida, mas não lhe importa.

Contudo, o ato mais comprometedor do médico, mais denunciador de sua cumplicidade com Brausen, é o incêndio de Santa María. É Medina quem planeja em segredo, sofrendo, inclusive, de medo e de culpa. É o Colorado quem acende a chama. Mas é o médico quem financia, ainda que, aparentemente sem saber de que se trata. É também ele quem passa o contato do incendiário. Quando Medina pergunta se o médico o conhece, este responde, referindo-se ao conto *La casa en la arena*: “Oh, historia vieja. Estuvimos un tiempo en una casa en la arena. Tipo raro. Hace esto muchas páginas. Cientos.” (1979, p.196) Em um encontro seguinte, Díaz Grey diz a Medina ao despedir-se:

– Un momento, comisario. – dijo Díaz Grey –. Para esa obra de beneficencia que usted quería hacer. Allí, en ese armario oscuro, en el primer cajón hay unos cuantos billetes. Tome lo necesario.

Medina abrió el cajón, casi lleno de brausens de diez, veinte y cien. (Idem, p.236)

Além de deus e fundador, Brausen se transforma, agora, em dinheiro. Ele é a moeda que circula em Santa María. É o autor quem paga por tudo o que acontece ali dentro, tanto no sentido de que é a ele que cabe toda a responsabilidade, como no sentido de que ele pode conseguir o que quiser porque detém o poder. Díaz Grey, o escolhido, é uma ferramenta sua dentro da narrativa. Mas os outros também são.

6.4

Game over?

Não existe alguma relação entre o trabalho que eles exercem em Santa María, o modo como eles atuam e seu resultado no jogo? Talvez seja mais difícil percebê-lo no caso de Larsen, embora já saibamos que, como o artista movido pelo desejo de perfeição, o seu destino inevitável é o fracasso. Mas Díaz Grey é o médico da cidade. Ele é quem traz à luz os outros habitantes e também quem assina os atestados de óbito. Ele está ligado ao nascimento e à morte dos sanmarianos. Já Medina planeja a destruição da cidade sem levar em conta que, sendo ele um personagem, qualquer ação sua é determinada pelo autor. Como um Judas, ele sofre com uma culpa que não lhe cabe, pois seu crime era previsto, necessário, encomendado para que se cumprisse o destino da ficção. Afinal, Medina é o executor das sentenças, é o representante da lei. Mesmo quando pensa transgredir, ele está obedecendo às regras. Esse era o seu papel na farsa.

O autor, então, como um deus despótico e irônico, determina o andamento do jogo. Os personagens pensam que são jogadores, mas não são mais do que as peças no tabuleiro. Em *Reflexiones de un autócrata*, diz Onetti:

En realidad, son muchos los escritores que me cuentan: "Fíjese: yo lo había planeado así y me salió así". Yo me solidarizo con sus cuitas pero no llego a comprenderlas del todo. El autor prefija el derrotero de cada personaje (el autor soy yo) y vigila para que se cumpla. (...) Es necesario que el personaje discrepe, sugiera, tenga sus pequeñas ambiciones de cambio. Pero es el autor quien dirá que sí o que no y el Juan o la María del drama no tienen otro recurso que someterse, obedecer y cumplir lo que para ellos se determina. (1995, p. 29-30)

Se tomarmos à risca as palavras de Onetti, então, concluímos que os personagens de Brausen, filhos da cidade, são escravos dessa figura soberana.

Ou então, não.

Em Onetti, a conjunção que rege a narrativa não é o "e", aditivo, sinal da somatória de acontecimentos que levam ao desenlace, mas o "ou", da alternativa, da alternância, do jogo. A própria forma da saga prevê a possibilidade de continuação infinita e não-linear do texto. Cada nova história pode modificar o sentido das anteriores, agregar dados, conceder um passado a quem não tinha ou um futuro a quem já se havia despedido, ou pode abrir uma nova linha narrativa.

O que é ser o demiurgo de um mundo ateu? Brausen deixou de existir como indivíduo. Como deus-autor, ele não é mais que uma função do discurso, uma força que mantém a ficção funcionando. O que resta dele é um gesto. Ele também está em jogo no texto como a ausência que permite ao discurso existir. Além disso, como qualquer mito fundacional, Brausen é uma construção. Inventado pelo discurso da própria Santa Maria, ele foi tragado pela sua criação. A origem, portanto, não é localizável. Sobretudo porque, é sempre bom lembrar, Brausen também é um personagem. O jogo o antecede e o excede. Díaz Grey, reclamando de estar condenado, por ter nascido adulto, a desejar sempre de longe as jovens adolescentes de Santa María, diz:

Ellas siempre lejanas e intocables, apartadas de mí por la disparidad de los treinta o cuarenta años que me impuso Juan María Brausen, maldita sea su alma que ojala se abra durante uno o dos pares de eternidades en el infierno adecuado que ya tiene pronto para él un Brausen más alto, un poco más verdadero. (1989, p.397)

Díaz Grey indica a inserção de Brausen em outra instância narrativa: a caixa dentro da caixa dentro da caixa.⁴ O autor já não é a mão que acionou o mecanismo, ele é também uma das peças e, além disso, uma força a mais dentro do campo de tensões que é o texto. Essa talvez seja a maior armadilha que Onetti nos apresenta, porque ela indicaria que aquela escravidão em que se vêem os personagens é um equívoco. O texto remete infinitamente à origem, mas nunca chega ao marco zero. Barthes afirma que toda leitura é sempre um jogo conduzido a partir de determinadas regras. “De onde vêm essas regras?” – pergunta ele e nos responde:

Não do autor, por certo, que não faz mais do que aplicá-la à sua moda (...); visíveis muito aquém dele, essas regras vêm de uma lógica milenar da narrativa, de uma forma simbólica que nos constitui antes de nosso nascimento, em suma, desse imenso espaço cultural que a nossa pessoa (de autor, de leitor) não é mais do que uma passagem. Abrir o texto, propor o sistema de sua leitura, não é apenas pedir e mostrar que podemos interpretá-lo livremente; é principalmente, e muito mais radicalmente, levar a reconhecer que não há verdade objetiva ou subjetiva da leitura, mas apenas verdade lúdica. (Barthes, 2004d, p.28-29)

Assim, a ausência de livre arbítrio entre os personagens de Brausen é tão ilusória quanto a existência de uma origem. O jogo é autônomo. Ele se auto-regula, contém suas regras em si mesmo. O jogo, é claro, é a literatura.

6.5

Coda

Já fazia quase duas décadas que o escritor vivia exilado em uma cama de Madrid quando veio à luz o último suspiro de Santa María. Talvez muitos outros leitores de

⁴ É um tema muito borgeano, se pensarmos, por exemplo, no conto *Las ruínas circulares* ou no poema sobre o xadrez:

“Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonías?”

Onetti também tenham sentido, em *Cuando ya no importe*, o mesmo efeito ambíguo, entre irritante e comovente.

Irritante porque cai como um golpe baixo, contra Medina e contra o leitor, pois Onetti volta a Santa María. Já se sabia desde um conto chamado *Presencia*, de 1978, pela voz de um Jorge Malabia adulto e exilado, que a cidade reconstruída depois do incêndio vivia sob o jugo de um certo general Cot, mas isso havia sido simultâneo à tragédia e nem uma palavra relevante a respeito do assunto fora pronunciada na década seguinte. De fato, Onetti publicou muito pouco depois de queimar Santa María em 1979. Eis que então a cidade volta e com ela Díaz Grey dizendo que, no melhor estilo sanmariano, até nisso haviam fracassado e “aparte de arder dos o tres ranchos”, “por suerte nadie murió”. (1993, p.88) Dessa vez, Onetti não altera simplesmente o sentido dos textos anteriores com uma história nova como ocorria na saga, mas, em um gesto despótico, desfaz e contradiz o que havia escrito antes, atentando contra as regras do jogo. Como se não bastasse, *Cuando ya no importe* é um texto conclusivo. Um novo personagem, Carr, chega a cidade para trabalhar no contrabando, a bem-sucedida indústria local na qual tem participação importante Díaz Grey. Carr se fascina pelas histórias do ex-médico, mas algo não se encaixa para ele. Díaz Grey deveria ter vivido tempo demais para ser o protagonista de tantos episódios. Como um Dorian Gray, ele não mostrava em seu rosto as marcas do tempo e da idade real. (Idem, p.140) O que se segue a essa suspeita é a enumeração dos sucessos do médico, que não é mais do que um resumo da saga como uma edição especial dos “melhores momentos”: *Juntacadáveres*, *La casa en la arena*, *Para una tuma sin nombre*, *Jacobo y el otro* e, por fim, a história que mais encanta a Carr, *La novia robada*. Com a desculpa de não recordar o nome da protagonista, a basca Moncha Insurralde, Carr a chama de Anamaría, num eco do fantasma da Ana María de Eladio Linacero, em *El pozo*, remetendo não aos limites da saga, mas aos da obra de Onetti.

Havia um motivo para retornar ao cenário. Ao fim do romance, Carr é chamado com urgência à casa do médico. Encontra o amigo quase irreconhecível. De tão bêbado e louco, Díaz Grey envelhecera de repente:

Aquello ya no era Díaz Grey. Era un viejo borracho, impúdico, que alzaba la calvicie y los ojos aceptando resignado no comprender. (...) Y ahora la piel, razonablemente fatigada de su larga tarea, se aflojaba en descanso, se iba plegando para repetir las arrugas que sus hermanas habían impuesto durante siglos antes de desnudar calaveras. (...) Pensé que aquello, todavía persona, se estaba momificando, era casi momia. (Idem, p.191)

Pouco tempo depois, Díaz Grey, como convém a um sanmariano, se suicida.

O autor volta a Santa María para matar o último testemunho. Poderíamos pensar que Carr, o novo narrador, fosse uma linha por onde o jogo pudesse continuar. Mas ele também se despede:

Otra vez, la palabra muerte sin que sea necesario escribirla. Hay en esta ciudad un cementerio marino más hermoso que el poema. Y hay o había o hubo allí, entre verdes y el agua, una tumba en cuya lápida se grabó el apellido de mi familia. Luego, en algún día repugnante del mes de agosto, lluvia, frío y viento, iré a ocuparlo con no sé qué vecinos. La losa no protege totalmente de la lluvia y, además, como ya fue escrito, lloverá siempre. (Idem, p.205)

Onetti morreu no ano seguinte.

Antes de se retirar de fato, o escritor que encenou seu desaparecimento se apressou, no tempo que restava, em concluir seu projeto. Onetti matou o primogênito de Brausen, apagou a luz e fechou a porta de Santa María. Encerrou a saga e pôs fim ao jogo, como se, em um gesto de excessivo controle, quisesse impedir que o sentido sobrevivesse a ele. Daí a comoção. Difícil ler o romance sem ter em conta essa aproximação previsível da morte e a impressão de que a vida se impôs sobre a literatura. O texto, aqui, parece remeter para fora de si mesmo. Ao propor uma conclusão, ele marca precisamente o ponto do qual o autor havia se esmerado tanto em desviar, ou seja, a origem.

Pensei muitas vezes sobre esse final como uma traição do autor aos seus próprios princípios, porque o indivíduo que escreve de repente parecia ter se tornado, no âmbito do texto, mais importante que o escrito. Não posso encontrar uma resposta que me ofereça uma leitura consoladora. Mas aí me lembro do título do romance e sinto como se tivesse caído na trampa. O autor, afinal, não tem poder de interromper jogo. E posso intuir “una sonrisa burlona”, repetindo provocadora: não importa.