

A Ilha Desconhecida de José Saramago

Leticia Nassar Matos Mesquita

Universidade Federal do Espírito
Santo-UFES

RESUMO: Leitura e interpretação do conto “A ilha desconhecida”, de José Saramago, à luz das teorias de Michel Foucault, Octavio Paz, Silviano Santiago, entre outros. Multiplicidade das chaves de análise, para o conto.

PALAVRAS-CHAVE: Interpretação; teoria literária; intertextualidade.

Introdução

Ler Saramago é participar de um jogo emocionante e perigoso, como o Jumanji. Mergulhar em seus personagens do conto “Ilha Desconhecida” é aprofundar-se no misterioso universo do ser.

Roland Barthes alerta que dotar um significado final a um texto é fechar a escrita. E, já sabendo dessa dica, percorreremos os feixes de sentido do conto de Saramago à luz de Silviano Santiago, Michel Foucault, Octavio Paz, Eni Pulcinelli Orlandi, entre outros.

Tudo está por deslindar nesse conto. Cada leitor terá como companheiro de jogo os seus fantasmas. O mago, Saramago, joga com o mundo fantasmático e real, sem se utilizar de um fato da nossa vida contemporânea, para mostrar o que nos recusamos a ver.

Como um fractal, o conto assume vários desenhos e isso se transformará em infinitesimal à medida que cada leitor tem a sua leitura do mundo.

Içar velas, preparar tripulação e iniciar a viagem à Ilha Desconhecida. Mas antes, que tal dar uma olhadinha nas bases teóricas que traçarão o caminho para a Ilha?

O mapa para a Ilha Desconhecida

Antes de singrar pelo misterioso mar de palavras de Saramago, é preciso ter algumas noções de navegação. Para isso, esta primeira parte do trabalho apresentará algumas teorias que serão úteis para entender melhor o conto.

Quem é o autor? José Saramago. Só que, aqui, nesse jogo, a regra número 1 é que o nome do autor não é um nome próprio qualquer, ele é quem caracteriza

o discurso. A sua função é dar clareza, unidade ao texto e uma relação institucional com a linguagem.¹

Para Foucault, a função-autor inicia o jogo, quando os participantes procuram saber de onde ele vem, em que data o texto foi escrito, em que circunstâncias ou a partir de que projetos.

Vamos às respostas: José Saramago é português, nasceu na aldeia ribatejana de Azinhaga, em 16 de novembro de 1922. Não tem curso superior por motivos econômicos. Seu primeiro emprego foi de serralheiro mecânico. Depois exerceu diversas profissões: desenhista, funcionário da saúde e da previdência social, editor, tradutor, jornalista.

O conto “Ilha Desconhecida” foi escrito a convite dos organizadores do Pavilhão Portugal para a EXPO 98 e publicado, com exclusividade no Brasil, pela revista *Veja* em 24 de dezembro de 1997.

Foucault nos lembra ainda que alguns autores podem ser chamados de “fundadores da discursividade”, ou seja, eles têm a particularidade de possibilitar a formação de outros textos. Essa é uma dica importante para o jogo: Saramago é conhecido internacionalmente por ser inovador e revolucionário em sua técnica narrativa. Os diálogos, por exemplo, são desprovidos da pontuação usual (dois pontos, parágrafo, travessão) e as falas dos personagens se intercalam apenas pela utilização de vírgulas, seguidas de letras maiúsculas.

Além dessa técnica, as várias camadas que compõem o discurso de “Ilha Desconhecida” ressaltam a ambigüidade e as plurissignificações da sua escrita. Portanto, os jogadores/leitores devem ter cuidado com as armadilhas que o autor preparou para esconder a história principal.

E, ainda seguindo as orientações de Foucault, não se desfaçam do autor, já que ele é indispensável, pois ele é um sujeito coletivo que escreve um texto a partir da sua experiência como ser social.

A regra número 2, já que conhecemos um pouco sobre o autor e as suas artimanhas, é nos preocuparmos com a *leitura*. O jogador/leitor precisa ter em mente que um texto é lido pelas brechas e fendas, e considerar “não apenas o que está dito, mas também o que está implícito: aquilo que não está dito e que também está significando” (Orlandi, 1988, p.11).

Na contextualização da leitura situam-se o autor e o leitor em sua relação como sujeitos, ou seja, ambos estão afetados pelo contrato com o social e as suas coerções. No ato da leitura estão sendo produzidos, ou reproduzindo, ou transformando, os sentidos. E isso é feito em um lugar social e com uma direção histórica determinada.

O leitor deve procurar conhecer os mecanismos do jogo que tornam os sentidos legíveis e os que a ideologia construiu para serem lidos. Ao conhecer esses mecanismos, o leitor pode também se instalar no processo de produção dos sentidos.

Parafraçando Silviano Santiago, “não existe *texto* fácil ou difícil, ele exige – como tudo o que, na aventura, precisa ser palmilhado passo a passo”. E não adianta o jogador/leitor querer dizer que o jogo está difícil, porque não convencerá o autor. Ele está preparado para dizer que podem existir diversas leituras, que elas variam de acordo com o referencial social e histórico do leitor e que, por tudo isso, é que a linguagem do seu texto é de uma beleza conteudística.

Essas dicas facilitam um pouco o jogo. Mas ainda falta dizer que existem outros textos dentro do texto “Ilha Desconhecida”. Não é para complicar o jogo, não. Mas isso é a mais pura verdade. Essa regra número 3 é chamada de intertextualidade. O fato de Saramago escrever sem fazer parágrafo, não é novidade. James Joyce já o fez em *Ulysses*.

O tema, o viajante, também pode ser encontrado em diversos outros autores europeus, principalmente os da península ibérica. Na cultura portuguesa e espanhola é comum a fábula dos mitos do mar, da terra e do destino. Afinal, o jogador não pode esquecer que esses países eram grandes exploradores do além-mar.

Maria Augusta Babo lembra que o diálogo com outros textos dá à escrita um estatuto de teia, tornando o texto um mosaico de citações, sejam elas absorvidas ou transformadas. É um palimpsesto, isto é, uma sobreposição de textos, e isso só pode ser visto em uma análise intertextual. Portanto, essa regra número 3 é importante para se avançar no jogo.

Mas atenção! A percepção do ser humano é desorganizada, ou melhor, ela não é fixa, não se faz num lugar só, ela não é plana, como também o texto não o é. O olhar do leitor atinge o texto em diversos pontos e a sua unidade é fugaz. Com isso, o jogador/leitor poderá encontrar vários pontos de entrada e de fuga no texto, produzindo leituras que caminham em diversas direções. “O olhar é importante na construção da realidade, do sentido do real”, alerta Ferreira Gullar (1988. p.220).

Eis a regra número 4: mostrar como “Ilha Desconhecida” se encaixa nas características de um texto neobarroco. Essa regra é perigosa como areia movediça. Para não ser engolido, o jogador/leitor terá que encontrar os elementos da visualidade e os elementos que fingem a realidade, que geram a vertigem, a ilusão de ótica, o delírio, a ilusão. Quem dá uma dica é Ferreira Gullar:

[...] a ilusão, é a tentativa de buscar nesse espaço angustiante algo que o transcenda [o homem]; então busca-se a ilusão como uma forma de, sem poder mais negar a nova realidade, criar uma nova fantasia, a fantasia possível dentro de um espaço real que não se pode negar nem, tranqüilamente, assimilar.

Por fim, quem é você jogador/leitor? Todas essas regras o consideram como um sujeito-leitor constituído por seus fantasmas, suas histórias, suas leituras, e que se irá relacionar com o texto através de alguns pontos de entrada que têm a ver com a sua história. Para essas regras, você é também um texto.

O objetivo do jogo é levar o leitor a uma aventura pelo universo simbólico de Saramago, descobrir as imagens que ele construiu por meio de suas figuras humanas, restituir à palavra o seu valor e ler as nossas mazelas. “Compreender é saber que o sentido poderia ser outro.” (Orlandi, 1988, p. 116). O jogo tem seis lances.

Com o mapa nas mãos, é a sua vez de jogar os dados...

Face nº 1 do dado: homonímias, trocadilhos e a ideologia

O jogo começa informando o que a peça principal, o personagem, quer e a quem foi pedir para realizar seu desejo: “Um homem foi bater à porta do rei e disse-lhe, Dá-me um barco.” A partir desse primeiro quadro, abrem-se as portas das alegorias para mostrar o quanto é difícil se alcançar um objetivo.

Nosso pedinte estava diante da porta das petições, aquelas que na nossa sociedade podem ser entendidas como “Porta da Esperança”, “Caminhão do Faustão”, “Jogo da Loto”, entre outros meios criados pelo sistema, que dão ao povo a ilusão de que o sonho pode ser realizado.

As dificuldades são muitas, afinal os governantes precisam, primeiramente, receber obséquios (pagamento de favores, de impostos, troca de interesses) para poder atender aos pedintes. É claro que tudo isso numa proporção de 10 por 1. Para os obséquios não existe burocracia, mas para as petições...

O suplicante de Saramago tinha que esperar pelos trâmites burocráticos para que o seu pedido chegasse ao rei. Todos os escalões da administração pública foram citados pelo autor e, para ser ainda mais “real”, tudo acaba no último escalão da hierarquia pública: “[...] até chegar à mulher da limpeza [...]”.

O início da história apresenta ao leitor em que tom o autor irá apresentar o seu conto: denúncia. Na primeira parte do texto, o autor apresenta a sociedade em toda a sua mesquinharia: o poder corrupto e demagogo e um povo iludido e acomodado. Até chegar ao personagem principal, a escolha das palavras (petições – item lexical relacionado ao povo; obséquios, ao poder; requerimento, ao pedido), das oposições dos termos (o rei estava sentado, o pedinte, instalado; o governante ocupado em receber, o povo à toa para pedir; sim/não); entre outros efeitos expressivos, afinarão os instrumentos da narrativa.

Mas o personagem principal não queria dinheiro, títulos ou condecorações. Ele queria falar com o poder. E quem não quer conhecer de perto o seu dirigente,

pedir-lhe alguma coisa pessoalmente ou até ficar mudo perante ele? O decidido personagem não quer seguir as regras para ter o seu pedido atendido.

As tramas do poder foram desafiadas. Ao mesmo tempo que o personagem se mantinha convicto à porta, ele abalava a imagem caridosa do rei e, finalmente, o descontentamento poderia “[...] ter imediatas e negativas conseqüências no afluxo dos obséquios.” Em tão poucas linhas, Saramago apresenta ao leitor a relação povo/poder, os instrumentos que manipulam essa ligação, as intenções que estão por trás de cada ato dos governantes. O mago também expõe o quanto o ser humano é egoísta, não importando o meio em que vive, quando também mostra que o povo não está preocupado em ver o desejo de seu próximo ser atendido, e sim de ver realizado o seu desejo de estar em frente à porta. Orgulho, poder e ambição estão refletindo no espelho que é o texto.

E é nessa trilogia que compõe o ser humano, que o personagem tinha a certeza de que seu primeiro pedido seria atendido.”[...] mesmo que demorasse três dias, haveria de sentir-se curioso de ver a cara de quem, sem mais nem menos, com notável atrevimento, o mandara chamar.” (p. 138).

Esse é o primeiro sinal de que o personagem conhece a natureza humana. O segundo sinal viria com a resposta que dá ao rei: “[...] A ti, rei, só te interessam as ilhas conhecidas, [...] Talvez essa não se deixe conhecer [...]” (p. 138). A resposta imperativa de que o rei lhe dará o barco será o terceiro sinal.

No final desse colóquio entre o rei e o personagem principal, um pequeno parêntesis é feito na narrativa para apresentar a mulher da limpeza, personagem que tem um papel decisivo durante todo o conto. Sua primeira ação é responder aos pedintes, “[...] até chegar outra vez à mulher da limpeza, que despachava sim ou não conforme estivesse de maré.” (p. 137); e a segunda é passar pela porta das decisões, “[...] que é raro de ser usada, mas quando o é, é.”

Essas poucas características da mulher da limpeza indicam que a personagem é a adjuvante do homem que procura a Ilha Desconhecida. Ela é o destino do personagem principal: “[...] também é deste modo que o destino costuma comportar-se connosco, já está mesmo atrás de nós, já estendeu a mão para tocar-nos o ombro, e ainda vamos a murmurar, Acabou-se, não há mais que ver, é tudo igual.” (p. 139) Será? E a busca pela ilha desconhecida?

Face nº 2: A linguagem, o ser e a caravela

O número 2 do dado indica que o jogador/leitor avançará no conhecimento da personalidade dos personagens e dos detalhes semânticos e históricos da embarcação.

Nosso personagem faz o que rei manda e... a mulher da limpeza é quem

decide a escolha do barco! Mas, antes disso, existe um ponto do diálogo entre o capitão e o personagem em que a *linguagem* é o destaque, ela salta aos olhos: “[...] Essa linguagem é de marinho, mas tu não é marinho, Se tenho a linguagem, é como se o fosse.” (p.139). Como diz Roland Barthes, “A *língua* é uma instituição social e um sistema de valores.”²

A discussão sobre o alcance de um objetivo revela, nessa fase da narrativa, que o homem sempre consegue chegar aonde quer, quando luta por isso. “Queres dizer que chegar, sempre se chega, Não serias quem és se não o soubesses já.” (p. 139) E o mago acrescenta essa carta ao jogo para mais uma vez mostrar a astúcia do personagem.

O barco escolhido surge num discurso tentador. A embarcação, segundo o capitão, é experiente, do tempo em que se procuravam ilhas desconhecidas, “Julgo até que encontrou algumas”, é recomendável e até passou por uma reforma. Verdade ou mentira, a mulher da limpeza tem uma atitude bem feminina: impulsiva, interfere na conversa e decide pelo homem. Bem ao estilo Adão e Eva, que foi o primeiro diálogo histórico-universal entre homem e mulher, assim como aconteceu com os nossos personagens, e a primeira decisão do ser humano, que foi feita pela mulher.

A caravela é uma palavra carregada de simbolismo: aventura, descobertas, fortunas, feminino e romantismo. Nenhum barco poderia representar melhor a viagem intencionada pelo personagem do que uma caravela. Mas, na verdade, ela era a melhor embarcação já construída para enfrentar mares revoltos, por causa do seu tamanho e dos desenhos das velas, portanto, simbolismo e romantismo à parte, a escolha da caravela seria a mais acertada decisão para um homem que deseja enfrentar mares desconhecidos.

Face nº 3: homem + mulher = ilusão de ótica

Ao jogar o dado, o número 3 dá ao jogador a vez de observar o papel do masculino e feminino no texto. O personagem sai em busca da tripulação e a mulher fica encarregada da limpeza da embarcação. Suas tarefas são lavar, coser e cozinhar.

As ações da mulher da limpeza são narradas com palavras que denotam a consciência do seu papel. Sendo do sexo feminino, ela acha que sua sabedoria é inferior à do homem, ela tem a preocupação com a comida, comenta a forma como os homens chegam famintos da rua e de como será a organização desse novo empreendimento.

Aliás, é a partir dessa narrativa que o autor, só no finalzinho do parágrafo, arremata o que o leitor já tinha apreendido. A caravela é tratada como uma

casa. “[...] que é dito de todos os homens mal entram em casa [...]” (p. 140). E, aqui, se inicia uma tentativa de formação de um lar estável. E não seria a união entre um homem e uma mulher uma aventura perigosa, uma viagem, uma busca?

Quem fala, retrata-se também a si próprio, a sua linguagem e a escala de valores que utiliza dão uma clara idéia de sua personalidade. Assim, o homem chega e, antes de contar o que lhe sucedeu, já diz “Está descansada, trago aqui comida para os dois”. Ele conhece a preocupação feminina de preparar a alimentação e a obrigação masculina de prover o que comer.

É nesse intercâmbio de papéis que os desejos dos personagens começam a se revelar. Quando a mulher propõe ficar e viver na caravela, demonstra a busca do porto seguro. A apresentação de suas capacidades é seguida de perguntas a respeito das do companheiro. É o início do conhecimento entre ambos e deles mesmos.

“Quero saber quem sou eu quando nela estiver, Não o sabes, Se não saís de ti, não chegas a saber quem és, [...]” (p. 141). A partir desse diálogo, a ilha começa a aparecer no horizonte. A busca do seu verdadeiro eu, a metáfora do céu esmorecendo, dão à narrativa o tom de insegurança que acomete a mulher. E esse deslocamento simbólico da palavra, produzido pela metáfora, leva o leitor a sentir que a vida é cheia de surpresas, como o mar.

Uma peça do jogo que sustenta a narrativa e provoca transformações, a mulher da limpeza está sempre a lembrar das necessidades cotidianas e das experiências da vida, “[...] já o meu avô dizia que quem vai ao mar avia-se em terra [...]”. E, em meio a tantas conversas, a natureza intervém, a lua desperta no homem o seu instinto, “[...] É bonita, [...] não estava a referir-se à caravela.” (p.141).

Antes de jogar novamente o dado, o jogo leva o leitor a um momento romântico, a um encontro Homem e Natureza. Balanço, luar, risos, desejos contidos, olhares. E é aqui que a dica de Ferreira Gullar se encaixa, a ilusão de ótica. Vamos ao exemplo:

[...] a luz pegou, cresceu lentamente como faz o luar, banhou a cara da mulher da limpeza, nem seria preciso dizer o que ele pensou, É bonita, mas o que ela pensou, sim, Vê-se bem que só tem olhos para a ilha desconhecida, aqui está como as pessoas se enganam nos sentidos do olhar, sobretudo ao princípio.

É preciso ler nesse texto o que não está dito, como diz Eni Pulcinelli Orlandi. O brilho no olhar do personagem, antes só visto quando ele falava da ilha, está agora relacionado à mulher da limpeza. Só que ela ainda não sabe dessa mudança.

Face nº 4: todo artifício é válido para convencer

E é num sonho que tudo que estava no inconsciente do personagem acontece de uma vez só. Os homens que se tinham recusado a embarcar estão às voltas com os bichos e as plantações (um diálogo com a Arca de Noé). Os questionamentos que durante o dia foram feitos, no sonho tornam-se realidade, mas com respostas.

Nessa ilusão que parece ser real, pois assim é o sonho, o personagem ouve o pensamento da mulher a respeito do seu olhar e os homens dizendo que sua idéia era uma sandice. Esses homens continuam egoístas, pois estão sempre preocupados com eles mesmos, em encontrar uma terra melhor para viver e, por isso, “resolvemos aproveitar a tua viagem”. Tem sempre alguém tirando proveito do outro.

São esses homens, os mesmos com quem ele conviveu até se tornar homem, que ele quer como companhia? Já não basta o convívio com os seus fantasmas? A própria embarcação decidiu, realmente a caravela era ideal para a busca da ilha desconhecida: “Então, por si mesma, a caravela virou a proa em direcção à terra [...]” (p.143). O personagem não precisava de marinheiros para rumar à ilha desconhecida. Eles não queriam encontrar a si mesmos, preferem viver da ilusão de que se conhecem.

Consciente de que somente ele poderia ser o responsável por essa empreitada, decide arregaçar as mangas e trabalhar. E é aqui que a mulher da limpeza reaparece, como uma sombra ao lado da sua. Homem e mulher formam uma nação. Adão e Eva criaram a humanidade.

Ao nomear a caravela como Ilha Desconhecida, o autor dá ao texto o significado mais amplo, o que Umberto Eco chama de obra aberta, pois o final do conto “reproduz a ambigüidade do nosso próprio ser-no-mundo”.³

A estrutura narrativa, carregada de sentidos figurativos que fazem parte do consciente coletivo de colonizadores e colonizados, provoca, através da elaboração secundária no leitor, um convite para uma viagem às origens, um retorno à pátria mãe Portugal, numa descoberta de quem somos, de onde viemos e para onde vamos.

Também nesse convite, por meio de seu discurso figurativo, metrópole e colônia se revelam como uma imagem projetada no espelho. Ninguém é melhor. Criador e criatura dialogam. As caravelas vão, mas também voltam. Como um bumerangue.

Face nº 5: tudo é uma armadilha

Homonímias, trocadilhos, ideologia, linguagem, ilusão de ótica, artifícios e armadilhas, os lances dos dados já indicam as características barrocas do texto de José Saramago. Esses ingredientes tornam a narrativa ainda mais convincente, pois o barroco está ligado à literatura e à cultura de países saídos do colonialismo.

Severo Sarduy diz que ser barroco hoje é ameaçar, julgar e parodiar a burguesia no seu suporte simbólico fundamental, a linguagem. E é o que faz Saramago, ao parodiar a avarenta administração burguesa por meio do seu homônimo administração real. O seu personagem subverte a suposta ordem natural dos pedidos e quebra a tradição ao fazer com que o rei vá até à porta das petições.

Rompe-se o círculo. Inicia-se o traçado da elipse. A trajetória elíptica dos personagens do conto dá à narrativa a ambigüidade do ser no universo. Ao mesmo tempo em que ele não é mais o centro desse universo, ele é o responsável por esse mundo de valores empederneados, usados com a função de mistificar. O rompimento da rota circular indica que, se o homem permanecer fechado em si mesmo, na sua interioridade, ele se anulará. E esse é um dos alertas do conto.

Isso não quer dizer que o conto fez da linguagem um veículo de comunicação, de informação a respeito do papel do ser nesse universo. Essas conclusões quem as tem são os leitores, alguns sim, e outros terão as suas diferenças. E o barroco quer exatamente romper com a função informativa que a burguesia deu à linguagem.

Mas é na superabundância de termos, de metáforas, de simbolismos e de alegorias que o lúdico do barroco chega ao delírio. “O barroco não busca a autenticidade, busca a retórica e a ilusão”. (Gullar, 1988, p. 221)

A linguagem barroca acentua o desespero do homem e é com a metáfora que recobre o mundo em representação. O barroco começa no título do conto: a metáfora do homem em busca de uma ilha desconhecida. Como no barroco o desvio entre figura e sentido é elevada até os limites do inteligível, como disse Sarduy, a Ilha Desconhecida é exaustivamente explorada no texto, por meio de percursos figurativos que levam o leitor a ir ao encontro das várias ilhas que desconhecia.

Como ilusionista, Saramago elabora uma estrutura narrativa que dá simultaneamente o sentido de passado e presente. Esse jogo com o tempo põe no passado o cenário e os personagens e, no presente, os temas. Assim, ele cria falsas perspectivas, vários pontos de fuga. O seu texto não está preso às letras, ao papel, ele está à margem, do lado de fora.

Mas é na descoberta do palimpsesto que a leitura do barroco torna-se um desafio corpo a corpo. A intertextualidade implícita, o diálogo com temas bíblicos

(já apontados na análise), filosóficos, com leituras técnicas sobre caravelas (o autor demonstra conhecimento da estrutura da embarcação, por exemplo quando cita o castelo de popa), com as questões sociais e com a ideologia capitalista, são elementos que transformam a leitura num jogo erótico de conhecer e ser conhecido.

“A arte barroca implica um outro corpo: ágil, leve, esculpido pela tentação permanente [...]. A inquietação religiosa e filosófica do homem barroco gera, pelo sentimento de transcendência a que dá lugar, uma transfiguração da expressão erótica.” (Sarduy, 1988, p. 16)

O conto não dialoga apenas com outros textos e com o leitor, mas também consigo mesmo. No sonho do personagem está contido o tema central do conto. É um recurso que o autor utilizou para fazer um resumo da história, recortá-la. Como se o sonho representasse um espelho. A obra refletida na obra. A “Ilha Desconhecida” refletida na proa da ilha desconhecida.

Por se tratar de um texto de características barrocas, esse reflexo sofre a influência de todos os símbolos que acompanham a narrativa de um sonho, só que acrescentados de novas perspectivas. Como que possuindo um estanho, o sonho primeiro deforma a imagem para depois apresentá-la no seu reflexo real.

Sarduy (1988, p. 96) explica que a qualidade da estrutura barroca está no seu reflexo redutor, de ser simultaneamente totalizante e minucioso, mas que não consegue captar a amplitude da linguagem e da organização do universo. O sonho do personagem reflete uma discordância, uma ausência de razão, um desequilíbrio entre o desejo de alcançar o objetivo e a desistência.

Nesse ponto do texto, é reforçado o significado do olhar perdido do barroco. Enquanto o personagem tenta prosseguir a viagem, a falta de um logos leva os outros homens a sair da embarcação em busca de um lugar onde possam ser orientados a viver. Enquanto um homem tem o olhar voltado para a autotransformação, milhares de outros vivem como cegos, guiados pelo sistema.

O homem que esse conto destaca é aquele que será sempre um estrangeiro. Um homem de alma agoniada pelo seu exílio no mundo e que rompe com tudo para se livrar das amarras que esse mundo lhe impõe. O barroco recusa qualquer instauração, “[...] onde o que se metaforiza é o facto de a ordem ser discutida, o deus julgado, a lei transgredida. Barroco da Revolução.” (Sarduy, 1988, p. 97).

Face nº 6: o jogo e a contestação

Este lance do jogo poderá levar o jogador a atingir o objetivo, mas, como no Jumanji, é preciso que saiba que essa jogada poderá remetê-lo a um mundo ainda não explorado. O jogo é para o escritor barroco “um instrumento de rebeldia, de libertação, de afirmação perante a realidade que quer sufocá-lo e anular [...] a sua plenitude de ser no mundo.”⁴

Já que no lance número 4 o jogador descobriu que o conto é uma obra aberta, pois o jogo com as estruturas narrativas era a única forma de narrar o mundo em que vivemos, o texto adquiriu uma das características básicas do barroco: a autonomia.

Várias chaves de leitura foram indicadas durante o jogo, mas “quaisquer que sejam as leituras pessoais a situação sempre conserva intata toda a ambigüidade inicial”⁵ do texto.

Portanto, aqui começa uma nova rodada. A sexta face do dado é a participação de um novo jogador/leitor, com as suas observações, interpretações, seus fantasmas e seus objetivos.

Pois dentro de nós realiza-se incessantemente um processo de formulação e de interpretação, cujo objeto somos nós mesmos: a nossa vida, com passado, presente e futuro; o meio que nos rodeia; o mundo em que vivemos.⁶

Referências Bibliográficas

- AUERBACH, Erich. *Mimesis*. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- ÁVILA, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- BARTHES, Roland. *Elementos de Semiologia*. São Paulo: Cultrix, 1968.
- . *O rumor da língua*. Tradução de António Gonçalves. Lisboa: Editora 70, 1987.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1968.
- FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* Tradução de Antonio Cascais e Edmundo Cordeiro. 2. ed. Lisboa: Vega, 1992.
- . *A ordem do discurso*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1996.
- GULLAR, Ferreira. Barroco: olhar e vertigem. In: *O olhar*. São Paulo: Cia das Letras, 1988.
- ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Discurso e leitura*. São Paulo: Cortez, 1988.
- PAZ, Octavio. *Signos em Rotação*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- SARAMAGO, José. *Memorial do Convento*. 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 1989.
- . *Ilha Desconhecida*. São Paulo: Revista *Veja*, 1997.
- SARDUY, Severo. *Barroco*. Lisboa: Vega.

Notas

- 1 ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Discurso e Leitura*. São Paulo: Cortez, 1988.
- 2 BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 1964, p. 17.
- 3 ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1968, p. 271.
- 4 ÁVILA, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*. São Paulo: Perspectiva, 1971, p. 35.
- 5 ECO, 1968, p. 270.
- 6 AUERBACH, Erich. *Mimesis*. São Paulo: Perspectiva, 1994, p. 494.