

O JOGO DA MORTE: O DESCARTÁVEL E O VAZIO

Simone da Cruz Chaves
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

“Quer dizer que o crime compensa, seu clínico?”
Rubem Fonseca

Foi em um momento de ausência de projetos coletivos que a literatura contemporânea pôde experimentar o gosto da liberdade, da criação independente de patrulhas, livre de bandeiras e de modelos. Nesse contexto, surge, no panorama literário brasileiro, Rubem Fonseca que, a partir da década de 70, foi o responsável pela consolidação do gênero policial e pelo encontro da literatura com o mercado numa época de reconstrução do diálogo com o público.

Com a tarefa de articular os cacos, frutos do estilhaçamento da Modernidade, o olhar pós-moderno é um olhar mosaico, representado por um discurso plural que privilegia o diálogo como forma de instigar. A partir desse novo olhar, tem-se a descentralização e a desdefinição da arte, surgindo o que Jair Ferreira dos Santos chama de anti-arte, em seu livro *O que é Pós-Modernismo*. Esse termo carrega em si uma conotação pejorativa que não se aplica à nova arte. Na Pós-modernidade, surge, então, um novo conceito de arte que abandona as fronteiras entre baixa e alta culturas, que não é nem melhor, nem pior: apenas um *outro* tipo de arte.

Pós-modernismo é um estilo de cultura que reflete um pouco essa mudança memorável por meio de uma arte superficial, descentrada, infundada, auto-reflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista, que obscurece as fronteiras entre a cultura ‘elitista’ e a cultura ‘popular’, bem como entre a arte e a experiência cotidiana (Eagleton, Terry: 1998, 7).

Cabe ao artista, particularmente ao escritor Rubem Fonseca no caso, incorporar todos os elementos da *pop culture* ou *pop art*, conceito surgido nos anos 70 para designar a cultura das

grandes audiências ou o lixo da sociedade de consumo, subvertê-los e transformá-los em um produto de qualidade. Rubem Fonseca caminha entre o culto e o popular com maestria, consegue fazer uma incorporação mostrando que nem sempre a arte que incorpora lixo acaba tornando-se também lixo. Há uma erudição presente no seu mundo de superfície. Segundo Boris Schnaiderman, “o toque erudito surge de modo não menos brusco que o dos momentos de violência” (1994, 774). É por isso que se diz que ele produz a chamada “literatura de massa”, que não se confunde com o lixo dos *best sellers* e que o diferencia do *pop* eufórico, justamente por possuir uma linguagem clara, marcada pela banalidade corrente e pela brutalidade cotidiana, atingindo um público maior que o habitual da literatura erudita, o de “leitores-leigos”, que são literariamente incomodados, pois o autor mexe-se “entre as coisas, que, não tomadas como passagem, se entulham ante os olhos do leitor, à espera de alguma forma de organização” (LIMA, Luiz da Costa: 1981, 145).

O autor utiliza elementos da literatura de massa, mas faz um produto *de luxo* para elite, mas também para massa. Rubem Fonseca fabrica o biscoito fino, a que se referia Oswald de Andrade, e ao qual, somente agora, a massa tem acesso. Rubem, diferentemente de Oswald, produz seus biscoitos finos sem muito alarde, dentro da concepção pós-moderna de ruptura silenciosa. E a massa vem-se nutrindo de biscoitos finos. O escritor faz um pacto perigoso com o mercado e com o leitor. Ao primeiro, oferece garantias de boas vendas; ao segundo, oferece um produto de categoria.

Entre o desvio impraticável e a iminência da trivial Literatur, coloca-se a narrativa de Rubem Fonseca. À poética que pratica chamaria de poética da ampliação. Ampliação dos próprios clichês, do estereotipado das ambições e dos recursos compensatórios, todos eles condensados na ampliação da linguagem banalizada. Ou seja, não se sai do banal através de algum dos modos literários valorizados na modernidade, mas, ao contrário, pela própria ampliação do lixo verbal contra que tem reagido a poética da

modernidade, procurando purificá-lo. Nada há aqui de purificação, mas de fermentação do próprio lixo (idem, 147).

Andy Warhol, artista plástico americano, foi um dos primeiros artistas a trabalhar com essa concepção de *art pop*: “coisas usuais, públicas, perturbadoras ou não, como bandeiras, latas de cerveja ou garrafas de Coca-Cola, fotos nada artísticas, dejetos cívicos ou industriais, esse é material *pop* (...) o lixo, o convencional, bandeiras, latas e sinais de trânsito apresentam-se como reproduções da realidade bruta” (idem, 148). Faz-se com esse material *pop* um trabalho de repetição, insistência, pastiche, apropriação. “Como o *pop* na literatura se sustenta no trabalho realizado sobre os clichês, sua eficácia dependerá da capacidade de converter o *Kitsch* em desvendamento irônico ou grotesco, mas sempre crítico” (idem, 154). E isso Rubem Fonseca faz muito bem, sem alarde, diferentemente de Andy Warhol contra o qual pesa a acusação de adesão eufórica ao lixo industrial. Rubem Fonseca, em sua obra, sobretudo no conto a ser analisado agora, organiza uma linguagem crua e seca de modo a horrorizar o leitor, acuá-lo, fazê-lo refletir. Dentro do conceito de poética da ampliação, mina o lixo fermentando-o, foge da banalidade exacerbando-se o banal.

É inevitável a constatação de que a vida humana não possui mais qualquer mais valor. Como no xadrez, em que as peças vão sendo manipuladas, os homens passam a jogar com a vida num jogo cruel e desordenado. Trata-se de um jogo em que o rei não possui qualquer tipo de vantagem sobre o peão, pois a vida de ambos vale nada. A partir do conto *O jogo do morto*, do livro *O Cobrador* de Rubem Fonseca, analisam-se aqui o caráter descartável da vida humana, a morte como perspectiva e o olhar impiedoso do carrasco: o xeque-mate pós-moderno.

A história narra a mania que um grupo de quatro amigos tinha de apostar. A obsessão do grupo de homens por ganhar apostas sobrepõe-se a qualquer valor relativo à vida. Todas as noites, quando se reuniam no Bar do Anísio, punham em prática o enorme interesse que tinham

por toda espécie de jogo a dinheiro. Até que um dia inventaram “O jogo do morto”, apostando quantos seriam assassinados no mês. “Acho que inventamos um jogo que vai ficar mais popular do que o jogo do bicho” (Fonseca, Rubem: 1995, 587).

Morando em Mereti, na Baixada Fluminense, resolveram apostar na violência local, no *exercício* do esquadrão de eliminar pessoas, e ganhar dinheiro em cima daquilo que lhes é, estranhamente, muito natural. E para essa estranha estatística, que não os incomodava nem um pouco, valeria o que saísse no jornal “O Dia”, um jornal bastante popular, para o qual a morte era, naquela época, sinônimo de venda.

As apostas foram ficando cada vez mais complexas a partir do mês de agosto, quando os apostadores, geralmente, não querem dar chance ao azar. Até que Anísio, que vinha numa maré de azar, perdendo todas as apostas, deu a cartada final, extremamente arriscada: o esquadrão mataria uma menina e um comerciante. Não se tratava de um jogo de truco, não era, portanto, um blefe. Era uma aposta alta e Anísio partia para o “tudo ou nada”.

Vendo o fim do mês se aproximar e nada acontecer, tomou a decisão de encomendar a Falso Perpétuo, homem de olhar impassível, membro do esquadrão, as mortes de um comerciante e de uma menina, mais precisamente de seu amigo Gonçalves, com quem fazia apostas, e da filha. Num certo jogo de cartas, conhecido como “buraco”, pega o “morto” quem está vencendo os adversários, quem bate pela primeira vez e fica mais próximo de bater pela segunda e liquidar a partida. No jogo do morto, inventado pelo próprio Anísio, era preciso “ter um morto” (aliás, dois!) para ganhar a aposta. Anísio estava próximo da esperada vitória com seu golpe desleal. O conto, de certa forma, problematiza a dificuldade do homem em manter seus valores num meio social desorganizado moralmente, ambiente, aliás, usual nas histórias do autor.

O conto ainda registra uma certa fraqueza por parte de Anísio, um sentimento de tristeza pela decisão, “como uma pontada de dor”, mas sem qualquer demonstração de reflexão ou de

desistência, afinal, agora, Gonçalves não era seu amigo, era seu adversário. “A mistura de barbárie e humanidade no íntimo de uma pessoa é uma constante nesses contos” (Schnaiderman, Boris: 1994, 774). Ele estava absolutamente obcecado, precisava ganhar uma aposta, refazer-se dos prejuízos, e não mediu esforços. A decisão foi tomada conscientemente, como quem mexe as peças do tabuleiro de xadrez e reverte o jogo a seu favor.

*Você tem o dinheiro aqui? Posso fazer o serviço hoje mesmo.
Tenho em casa.
Por onde começo?
Os dois de uma vez.
Alguma preferência?
Gonçalves, o dono do armazém, e a filha.
O galego seu amigo? Ele não é meu amigo. Outro suspiro
(Fonseca, Rubem: 1994, 589).*

Serviço encomendado, serviço feito. O homem mata os dois, pai e filha, ainda “a velha, de lambuja” (idem, 589). Anísio, que venceria, enfim, a aposta, esboça um certo nervosismo, misto de arrependimento e medo, como num surto de sanidade, e se dá conta do que mandou fazer. Mesmo assim, entrega o dinheiro a Falso Perpétuo, confidenciando que lhe dera tal apelido, como quem divide um segredo com um velho comparsa. O conto, nesse momento, revela o cotidiano perverso da classe média, que pensa manipular todas as peças do jogo: Anísio pretende dominar o agente da violência. Só que esse se mostra mais forte e ocorre uma mudança súbita do papel de subordinado. O olhar do matador, antes impassível, modifica-se e ele implacavelmente atira, matando Anísio. Indo um pouco além do texto, sairia no “O Dia” que dois comerciantes morreram, além de uma mulher e uma menina, ou seja, seria outra vitória de Marinho na aposta do jogo do morto e mais uma derrota de Anísio.

O conto de Rubem Fonseca revela o caráter descartável da vida na periferia dos grandes centros urbanos. Em busca de uma satisfação pessoal, o indivíduo faz tudo – até mesmo matar –

para atingir seu objetivo. Trata-se de uma atitude extremada? Talvez não. A morte como simples instrumento, como meio necessário para se chegar a algo “maior” tem-se tornado cada vez mais comum, expondo a falta de essência ética do indivíduo. Para Anísio, ganhar a aposta e reaver o dinheiro que vinha perdendo eram prioridades, mais importantes que as vidas de Gonçalves e da filha.

“A imagem da menina tomando refrigerante no bar surgia e desaparecia de sua cabeça, como uma pontada de dor” (idem, 589). Rubem Fonseca insiste nessa “pontada”, que é a expressão mínima de quem sente algo, mas sem grande dor ou lamentação. “Pontada” é a palavra perfeita para mostrar o quanto se pode ser frio e cruel nesse jogo. A pontada incomoda, mas não tanto. É passageira. E tem caráter mais físico do que moral ou psicológico. A economia de palavras evita o sentimentalismo, que é descartado pelo narrador. Luiz Costa Lima ainda lembra que nos ambientes criados pelo autor “não é possível o desenvolvimento psicológico dos dilemas, nem muito menos o emprego de outra linguagem senão a usual, pragmática e estereotipada” (1981, 146).

Romantismo não lírico e violência policial combinam-se pois em Rubem Fonseca, dando ou a aparência da literatura de consumo ou, como preferimos, estabelecendo o análogo do pop. Para que este análogo tenha êxito, o que nem sempre sucede, o autor precisa manter-se vigilante contra o sentimentalismo gratuito. (...) O êxito literário dependerá de a tal modo ampliar o clichê convencional que obrigue o leitor a pensar em um corriqueiro cujo significado é tão automatizado que ele já não pensa mais. Mas para que isso se dê é preciso que ao recurso de ampliação se acompanhe uma subtração. O aumento de um aspecto do cotidiano industrial, junto com a subtração da resposta usual a este, provoca um desequilíbrio na recepção do leitor, que é assim fraudado em sua expectativa de confirmação dos clichês e, deste modo, ou fecha o livro revoltado ou se encontra na obrigação de pensar por que se sente decepcionado (idem, 149).

A construção da identidade de um viciado em jogo passa, obrigatoriamente, pela sua vitória, que não pode ser esporádica, precisa acontecer sempre. Anísio só se reconhece quando vence as apostas. Neste conto de Rubem Fonseca, a vitória de Anísio e, conseqüentemente, o

processo de construção de sua identidade se dá pela violência, por um jogo perverso. No entanto, é também através dela que Anísio desaparece. Ele se perde em seu passeio pelo mundo que desconhecia até então. Não volta, sofre sua maior derrota, numa reviravolta que muda completamente sua situação. O conto retrata a vulnerabilidade das relações humanas.

A única pessoa que saiu ganhando no tal jogo do morto foi o matador de aluguel, que não fez sequer uma aposta, pois reverte um jogo, aparentemente já ganho por Anísio, a seu favor. Falso Perpétuo nem cogitou a hipótese de sair perdendo, de ser reconhecido, sua identidade passa pelo anonimato, pela força, por isso precisou mudar as regras. O matador contratado protege-se matando o mandante. O jogo de vida ou morte é sem sentido e parece estar em voga. A vida social transformou-se num jogo: em uma jogada, decidem-se vidas. O jogo do morto, criado pelos amigos-apostadores, revela um jogo maior, criado por Rubem Fonseca: o jogo de identidades, cuja reversibilidade é a regra geral.

Essas relações perversas estabelecidas entre os amigos constituem um jogo que chega ao leitor através de uma narrativa que incorpora a frieza da trama. Todos os pensamentos e ações de Anísio são transmitidos de maneira seca, árida. Uma linguagem ágil, sem qualquer ornamentação, expressa atitudes tomadas às pressas, quase por instinto. O narrador descarta qualquer desdobramento de linguagem para mostrar de que forma descartam-se vidas. Ainda sobre a linguagem, Luiz Costa Lima diz: “a possibilidade de nível ficcional destas narrativas consiste em como descongelar linguagem tão estereotipada em um meio tão medíocre” (1981,146)¹. Trata-se de uma narrativa que acaba sendo igual a Anísio: implacavelmente fria, desprezando uma relação maior com o leitor, que acaba sabendo muito pouco sobre o jogo.

¹ Afirmação feita por Luiz Costa Lima analisando o conto *A Força Humana* (In: *A Coleira do Cão*), mas que se encaixa perfeitamente no conto em questão.

Usando a expressão de Ítalo Moriconi, em seu texto *O pop e o após* (2002, 96), o leitor sente, neste conto de Rubem Fonseca, “a pressão desconstrutora do *pop*”.

Na esteira da banalização da morte, estabelece-se o caráter absolutamente descartável da vida, o olhar indiferente do desconhecido pela vida alheia. “Na verdade, não há medo da morte, mas medo da vida”. Essa frase é de uma personagem de um filme do italiano Michelangelo Antonioni e coincide com as idéias do conto *O Agente*, do livro *Os Prisioneiros* também de Rubem Fonseca, sobre o qual não farei uma análise maior, será utilizado apenas como ilustração para a questão da banalização e do vazio. É o medo de viver, e não a vida em si, que move as pessoas. Fica claro, nesse conto, como os homens apresentam-se tão indiferentes ao sofrimento, tão distantes da compaixão.

No conto *O Agente*, a história do suicida que se recusa a fornecer dados ao funcionário do recenseamento justamente por estar em vias de se matar torna-se quase que inacreditável diante da insistência do funcionário. A intenção do suicida é poupá-lo de anotar dados que, em breve, estariam inutilizados. A intenção do funcionário, quase alheio ao drama diante de seus olhos, é cumprir a burocracia que lhe foi atribuída ao mesmo tempo em que tenta convencê-lo a não cometer o suicídio.

Já decidi, não posso mais voltar atrás.
Isso é uma loucura. Eu não posso ficar aqui até amanhã, a vida inteira, procurando convencê-lo da sua insensatez. Não posso perder meu tempo, continuou, agora com mais vigor, também preciso viver; cada dez minutos do meu tempo corresponde a um questionário; cada questionário corresponde a cento e setenta cruzeiros e cinquenta centavos.
Eu aprecio muito seu interesse, disse José.
De nada, de nada, disse o agente, olhando para o chão. Ainda não fiz nada hoje, acrescentou depois de uma pausa. (FONSECA, Rubem: 1994, 50).

A linguagem de superfície, termo usado por Luiz Costa Lima para caracterizar o recurso presente no texto de Rubem Fonseca, nega a orientação do senso comum e constrói dois

personagens rasos numa narrativa densa. Profunda nas situações que apresenta, mas não nos comentários que tece sobre elas. O fim do conto, lacônico, é angustiante, porque coloca o leitor num “beco sem saída”, sem as explicações do senso comum. Parafraseando Manuel Bandeira, percebe-se o claro objetivo de fazer o leitor satisfeito de si entrar em desespero.

A naturalidade com que o homem confessa a intenção de matar-se e a quase indiferença com que o outro recebe a notícia revelam o vazio da vida de ambos: o primeiro, por não encontrar seu lugar no mundo, por não conseguir outra solução para uma crise que não seja a morte; e o segundo, por ter sua vida marcada pela relação matemática diretamente proporcional: mais questionários, mais dinheiro. Os questionários, nessa história, valem mais que a vida. Em dado momento, o agente diz “está tudo previsto”. Sim, na verdade, a previsibilidade é a marca dos dois homens. Quem é pego de surpresa, mais uma vez, é o leitor, que se depara com o absurdo da vida, da condição pós-moderna. “Vou [me matar]. Mas o senhor não precisa ficar tão chocado, desculpou-se José” (idem, 49). Parece ser um recado especial ao leitor para não se impactar com a violência da miséria humana expressa pela linguagem. “A linguagem aparece como a indicadora crua do social e sua crueza não permite prazer” (Lima, Luiz Costa: 1981, 152). Para usar uma citação de Julio Cortázar, esse conto derruba o leitor por nocaute.

Cada um dos contos privilegia um olhar diferenciado, na construção da trama narrativa. Em *O Jogo do Morto*, há uma questão do olhar do amigo: um homem que vê na morte de seu amigo a possibilidade de vencer a aposta, fato que condiciona a construção de sua identidade. Em *O Agente*, há uma questão do olhar do estranho: uma confissão inesperada de um homem, cuja vida só vai ganhar sentido a partir da própria morte, a um desconhecido que lança um olhar que mistura espanto e desinteresse. Os olhares do amigo e do estranho, cada um a seu modo, possuem um ponto em comum: a marca da indiferença e a certeza de que a vida humana é descartável.

Como diz um personagem de Rubem Fonseca, “A vida é um jogo em que a soma dos pontos ganhos e das perdas dos jogadores é sempre zero”.

Referências Bibliográficas:

EAGLETON, Terry. *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

FONSECA, Rubem. *Contos Reunidos*. 2º ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

LIMA, Luiz Costa. “O cão pop e a alegoria cobradora”. In: *Dispersa Demanda*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

MORICONI, Ítalo, “O pop e o após” In: *Como e por que ler a poesia do século XX*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002

SCHNAIDERMAN, Boris. “Vozes da Barbárie, Vozes da Cultura – Uma leitura dos contos de Rubem Fonseca”. In: *Contos Reunidos*. 2º ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.