

ROMANCES AGUALUSIANOS E A CONSTRUÇÃO DO JOGO NO/DO TEXTO

Mariana Aparecida de Carvalho

Orientadora: Renata Flavia da Silva

Tese recente

RESUMO: Ao lermos os romances publicados por José Eduardo Agualusa desde sua obra inaugural, *A conjura*, de 1989, até *Teoria geral do esquecimento*, romance publicado em 2012, verificamos a possibilidade de o autor poder ser tomado como um peculiar “escritor em série”, cujas obras, produções independentes, não “funcionam” isoladamente, mas antes podem ser lidas como capítulos de um conjunto maior – capítulos de um singular “macrorromance”, o que possibilita que uma obra não se feche em si, mas dialogue com publicação posterior, o que faz com que o que é iniciado anteriormente continue no romance seguinte. Por Agualusa não nos direcionar para esta leitura, em que nada termina quando uma obra acaba, podemos pensar, também, na hipótese de o escritor ser um excêntrico escritor-jogador (ou jogador-escritor), que se utiliza de determinadas estratégias literárias para a composição do tabuleiro do jogo – as obras em si – e dos jogadores envolvidos na partida do texto, caracterizados pelos leitores e pelo próprio autor. Desse modo, ao abordarmos a produção agualusiana, torna-se pertinente pensarmos na construção de determinados narradores que se aproximam, mais intimamente, da figura do autor implícito José, evidenciando como o autor real se auto referencia a partir do seu *alter ego* e de sua inserção na narrativa. Semelhantemente, é de suma importância trazer à tona a retomada, adaptação e reinserção de personagens que transitam por entre as obras do autor, trânsito tomado como uma das estratégias empregadas por Agualusa para composição do jogo do texto. Outro mecanismo posto em prática a fim de que o jogo seja inserido na e a partir da narrativa é a construção de alegorias de modo a abordar temas específicos e recorrentes na produção agualusiana, evidenciando o jogo proposto pelo escritor ao tecer sua trama textual com fios que se repetem, se entrecruzam e se misturam, dando origem ao todo.

PALAVRAS-CHAVE: Romances Agualusianos; Jogo Textual; Macrorromance.

O escritor angolano José Eduardo Agualusa publicou, de 1989 a 2014, 12 romances¹: *A conjura* (1989); *Estação das chuvas* (1996); *Nação Crioula – a correspondência secreta de Fradique Mendes* (1997); *Um estranho em Goa* (2000); *O ano em que Zumbi tomou o Rio*

¹ Não enumeramos as obras infanto-juvenis; as coletâneas de contos, crônicas e poesias; nem peças teatrais. As datas que acompanham estas publicações são as que correspondem às primeiras edições de cada obra. Salientamos, porém, que as edições utilizadas no presente estudo não são as mesmas que as aqui citadas.



(2002); *O vendedor de passados* (2004); *As mulheres do meu pai* (2007); *Barroco tropical* (2009); *Milagrário pessoal* (2010); *Teoria Geral do esquecimento* (2012); *A vida no céu* (2013); *A rainha Ginga e de como os africanos inventaram o mundo* (2014); além de uma infinidade de contos e crônicas.

Tais obras fazem parte de uma rica produção, tanto no sentido quantitativo quanto qualitativo, uma vez que se trata de uma produção com fôlego. Agualusa produziu, em 25 anos, 12 romances, ou seja, um romance a cada dois anos. Verificamos que o maior lapso temporal entre uma publicação e outra se deu entre o primeiro romance, *A conjura*, e o segundo, *Estação das chuvas* – um período de 7 anos. Para além desse volume, é perceptível que são obras representativas da Literatura Angolana, cujas temáticas agradam o público leitor em geral, bem como estudiosos que buscam na literatura matéria-prima para a realização de suas investigações.

Ao reunirmos os romances publicados até o ano de 2012, constatamos a possibilidade de José Eduardo Agualusa poder ser tomado como um “escritor em série”, cujas obras podem ser lidas isoladamente, assim como todo e qualquer romance independente, mas que também podem ser lidas como capítulos de um conjunto maior – capítulos de um tipo especial de “macrorromance”, sendo essa a hipótese na qual pautamos o presente estudo e a partir da qual iniciamos nossas investigações. Chamamos de “macrorromance”² um conjunto de obras que, inicialmente, foram publicadas individualmente, mas que passam a compor um projeto maior. Há, por trás dessas publicações, uma intenção e planejamento, visando como resultado final o que denominamos coletânea. No caso específico de Agualusa, chamamos de peculiar, uma vez que tal projeto não é apontado nas capas ou contracapas das publicações do autor, assim como é comum acontecer em casos específicos quando o autor pretende (e precisa) estabelecer, com seus leitores, determinado pacto de leitura, como bem defendeu Philip Lejeune, em *O pacto autobiográfico* (2008).

² O prefixo “macro” significa grande, maior que o normal, longo, comprido, ou ainda extenso. Desse modo, ao empregarmos a expressão “macrorromance”, nos referimos a uma obra de grande extensão e que, por isso, subdivide-se em partes menores, sejam volumes, capítulos, ou mesmo romances, como é o caso da produção agualusiana. O termo é empregado, usualmente, para designar obras que são publicadas separadamente, mas que fazem parte de um conjunto maior, assim como ocorre com a pentalogia (cinco obras) publicada pelo escritor mineiro Luiz Ruffato, conforme aponta Luciane Figueiredo Pokulat, na tese *A “história a contrapelo” no painel romanesco de Inferno Provisório: da fábula da migração à fábula do (des)enraizamento*. Neste sentido, um grande exemplo do que chamamos “macrorromance” é o clássico *Em busca do tempo perdido*, do francês Marcel Proust, escrito em sete volumes. Há, também, *A comédia humana*, do francês Honoré de Balzac, composta por oitenta e oito obras, divididas em dezessete volumes.



Um exemplo são as publicações de Mia Couto, *Mulheres de cinzas* (2015) e *Sombras da água* (2016), nas quais o moçambicano já esclarece tratar-se de obras da trilogia *As Areias do Imperador*. Desse modo, diante de tal advertência, iniciamos a leitura a partir do aviso de que a história ali narrada não terminará ao findar-se a leitura do presente livro.

Por José Eduardo Agualusa não estabelecer nenhum pacto aparente com seu público leitor, lemos os romances sem determinadas recomendações, mas quando passamos a conhecer a bibliografia do angolano e damos determinada atenção aos paratextos de suas obras (agradecimentos, por exemplo), abandonamos a leitura ingênua e descompromissada e passamos a considerar a possibilidade de haver certo jogo textual, a partir do qual o “escritor em série” transforma-se, também, em um grande jogador. Um escritor jogador que arma o tabuleiro, coloca as peças em seus devidos lugares e convida o leitor a jogar com ele, mas ao mesmo tempo se transforma em peça de tal jogo, fazendo o mesmo com todos, não a partir de uma manipulação barata ou de um maniqueísmo forçoso/forçado, mas de um trabalho cerebral que ilustra o *modus operandi* de seu fazer literário.

Os recursos empregados pelo autor nada têm a ver com certa “preguiça intelectual” que muitos lhe atribuem, devido a suas escolhas, sobretudo devido ao fato de retomar personagens e fazê-los transitar por entre suas obras. Se tal crítica é realizada, há que considerar que estudiosos já observaram tal processo na produção agualusiana, porém, até o presente momento, nada sobre o fato estava posto. Assim, o que outrora poderia ser criticado é o que nos instiga a realizar o presente estudo, no qual as obras não são pensadas isoladamente, mas em diálogo umas com as outras.

O pano de fundo escolhido pelo angolano para composição de seu projeto ficcional é a História de Angola, conforme podemos verificar desde seu romance inaugural, *A conjura*, que pode ser considerado um romance histórico, como apontado no paratexto da edição de 2009. Desse modo, muitos são os trabalhos cujas as obras do escritor angolano José Eduardo Agualusa são lidas e analisadas a partir da perspectiva da metaficção historiográfica, definida por Linda Hutcheon, em *Poética do pós-modernismo* (1988), como a obra ficcional que se volta para o passado não para recontá-lo, assim como aconteceu, mas para reconstruí-lo sob um viés crítico, havendo, assim, na metaficção historiográfica, a junção entre história e ficção, bem como a possibilidade de jogo entre a ideia de “verdade” e de “realidade”, juntamente com uma possível subversão destas.

Neste sentido, Wolfgang Iser indaga, em *O fictício e o imaginário*, se “os textos ‘ficcionalizados’ serão de fato tão ficcionais e os que assim não se dizem serão de fato isentos de ficções?” (ISER, 2013, p. 31). O próprio Agualusa nos responde, principalmente em *As mulheres de meu pai*, nas inúmeras passagens nas quais propõe jogar com a realidade e com a ficção, como por exemplo quando o personagem Dário lança a pergunta: “de quantas verdades se faz uma mentira?” (AGUALUSA, 2012, p. 17), ao que ele mesmo responde: “Muitas! Uma mentira, para que funcione, há-de ser composta por muitas verdades”.

A fim de dar respostas, Iser propõe, ao invés de uma relação dupla, o estabelecimento de uma relação tríplice entre real, fictício e imaginário, a partir da qual um é aquilo que o outro não é, enfatizando a questão dos atos de fingir:

Se o fingir não pode ser deduzido da realidade repetida, nele emerge um imaginário que se relaciona com a realidade retomada pelo texto. Assim, o ato de fingir ganha a sua marca própria, que é de provocar a repetição da realidade no texto, atribuindo, por meio desta repetição, uma configuração ao imaginário, pela qual a realidade repetida se transforma em signo e o imaginário em efeito do que é assim referido. (ISER, 2013, p. 32).

Assim, os atos de fingir configuram uma irrealização do real e uma realização do imaginário e mais do que determinar posições, busca-se estabelecer relações, cujos mediadores são tais atos representados pelos mecanismos de seleção, combinação e autoindicação.

Nestes termos, merece destaque a questão da seleção dos fatos que são representados e reinterpretados, ganhando novo valor ou por estarem presentes ou em decorrência do que se encontra ausente. Há, todavia, uma referência que liga real e imaginário. Os acontecimentos históricos, que funcionam como pano de fundo para a narrativa agualusiana, são ressignificados e apresentam uma nova versão a partir da perspectiva de personagens que são inseridos nestes contextos, e neste sentido podemos pensar na expressão “como se”, de Wolfgang Iser – o mundo deve ser representado como se fosse um mundo, não correspondendo, porém, ao mundo que realmente é.

Assim sendo, é preciso aceitarmos o acordo ficcional e com relação às obras de Agualusa, precisamos respeitar as regras do jogo e jogar conscientes de que nada é o que parece ser, uma vez que o autor, jogador por excelência, não facilita para aquele que se propõe a jogar. Todavia, se as regras forem respeitadas, simultaneamente ao abandono da

ingenuidade, o leitor pode sagrar-se campeão, ao final da leitura das obras, apesar de ser evidente que desde a publicação de 1989 Agualusa já tinha em mente confundir, ao invés de esclarecer.

Em “O jogo do texto” (2013), Wolfgang Iser aborda a questão do jogo da linguagem, tomando o que se estabelece entre significante e significado como sendo o mais básico de todos os jogos. Neste sentido, o “como se” formulado por Iser possui importante função, uma vez que se suspende o que o signo linguístico denotaria e abrem-se possibilidades para outras significações. Assim, o “como se” é elemento essencial para efetivação do tal jogo, sendo necessário, também, no jogo do texto propriamente dito.

De acordo com Roger Caillois (1990), em *Os jogos e os homens*, o “como se” funcionaria como uma espécie de regra camuflada para o jogo textual, sobretudo se tomarmos as afirmações do autor quando postula que determinados jogos não envolvem regras fixas e rígidas e que tais jogos, nos quais simulamos ser outros, o “como se” é o responsável por criar uma ficção. Nestes termos, aparentemente não existem regras, mas a ficção estabelecida a partir do “como se” gera nos envolvidos a consciência da simulação, de que o encenado não pode ser tomado como real, e isso acaba por se transformar em uma regra. Segundo Caillois:

[...] sempre que o jogo consiste numa imitação da vida, se, por um lado, o jogador não é, evidentemente, capaz de inventar e seguir regras que a realidade não respeita, por outro lado, durante o jogo, tem-se consciência de que a conduta mantida é uma simulação, uma simples mímica. (CAILLOIS, 1990, p. 28).

Ou seja, há, por trás do jogo, certo tipo de imitação regulado não por regras, mas direcionado por determinado pacto entre os envolvidos, que não tomarão o que é repetido como sendo o real, mas entenderão como uma ficção originada através do “como se”.

Ao abordar determinado gênero de jogo, Iser utiliza o exemplo do mapa e do território para explaná-lo, assim podemos tecer, a partir deste exemplo, algumas considerações, como a questão da correspondência e da distinção, pois mapa e território são signos diferentes, mas podem coincidir, sobretudo com relação ao espaço presente no mapa, que corresponde ao território ali representado, guardando as devidas distinções com relação às proporções. Com relação à obra literária, ainda que se pretenda tal coincidência, é preciso ter em mente que sempre se tratará de uma representação, o que corresponde a dizer que ela nunca reduplicará a realidade representada.

Importante destacarmos, dos pressupostos de Iser, a questão da necessidade de identificarmos as jogadas possíveis, pois somente através delas o jogo pode ser jogado, mas sem que as regras sejam questionadas, pois assim perderá sua essência. Desse modo, é preciso considerar, também, a relação dos contextos com o texto, através da qual o jogo se realiza.

Ao citar Jünger, Iser apresenta o jogo, segundo o estudioso, como possibilidade de imitação, desde que acrescente algo que não exista ou que falte, a saber, no que é imitado. Mais uma vez, aqui, podemos pensar no “como se”, pois a expressão abre possibilidade para o que não é, mas que poderia ser, por exemplo, em uma obra literária que representa determinado contexto, numa situação de imitação, mas sem que se torne uma representação ociosa, que não cumpre determinada “função”, mas que acrescente o novo. Para Piaget, também citado por Iser, a imitação é pressuposto central do jogo, ao que acrescentamos que a imitação em si é um jogo – o jogo da imitação no qual um repete os movimentos do outro, assim como são realizados. Contudo, semelhante a um mirar-se ao espelho, os movimentos do jogo da imitação podem ser semelhantes, mas nunca serão os mesmos.

Importante destacar de “O jogo do texto” que o jogo, para que exista, precisa resultar da junção do fictício com o imaginário, uma vez que o fingir, entendido como fictício, possibilita determinadas transgressões de limites, ao mesmo tempo em que o imaginário, como representação possível do real, possibilita o fictício, relacionando-o à sua realização. Segundo Iser:

O jogo materializa o único lugar onde o fictício pode se distinguir do imaginário, sem a obrigação de postular um ponto de vista transcendental. O jogo permite tal distinção porque ambos só podem funcionar como interação, e também porque o próprio jogo se origina dessa interação. O fictício e o imaginário produzem o seu próprio lugar de predicação, pois carecem de fundamento, assim como o jogo pelo qual se concretizam. No jogo, ganham uma “contextualidade” recíproca, pois o que não tem fundamento só pode se concretizar por meio da contextualidade. (ISER, 2013, p. 369).

Ou seja, ainda que fictício e imaginário sejam conceitos distintos, eles precisam estar juntos para que o jogo exista e é a partir do jogo que o fictício e o imaginário podem ser distintos. Já com relação à contextualidade construída no/pelo jogo de interação entre fictício e imaginário, respaldada pela imitação, Iser afirma haver a relação incestuosa entre literatura e literatura, ao que chamamos simplesmente intertextualidade. Tal relação pode ser explicada pela continuidade do jogo, buscando-se o preenchimento de lacunas, algo que faz todo sentido

se tomarmos as obras de Agualusa. O jogo continua obra após obra e muitas lacunas deixadas nas anteriores são preenchidas posteriormente.

Ao apresentar possibilidades de jogo, Iser afirma que um texto pode jogar contra os mundos que lhe servem de referência, com o que nele é proposto ou para além dele, ao que afirmamos ser possível a utilização, também, da preposição contra, ou ainda jogar com/contra as expectativas de quem o lê.

Neste ponto, o estudioso, ao citar Caillois, nos apresenta quatro possibilidades de jogo do texto (ou no seu interior): no *agôn*, que significa competição ou luta, os envolvidos teriam, aparentemente, as mesmas oportunidades e condições; na *alea* não há favorecimentos e nenhum dos envolvidos possui controle sobre o que irá acontecer, pois é o destino quem dita as regras; na *mímica*³ o jogador não é ele próprio e passa a figurar-se como um outro e precisa acreditar nisso, ao mesmo tempo que faz com que os outros também o reconheçam como tal; e no *ilinx* se nega a realidade e busca-se o êxtase, o pânico, o atordoamento, o transe, sobretudo por reviravoltas inesperadas que surpreendem o jogador, causando em seu espírito tais sensações.

Tais categorias podem figurar em um mesmo jogo, algumas em maior medida que outras, sendo dificultada a identificação, quando presentes em um mesmo contexto. Com relação à obra literária, podemos tomar como jogadores o autor empírico, o autor implícito/modelo, os narradores, os personagens e os leitores, mas neste último caso entraríamos na esfera da Estética da Recepção, corrente que surge a partir de formulações de Hans Robert Jauss e que mantém diálogos com a Teoria do Efeito, de Wolfgang Iser, uma vez que, em ambos os casos, busca-se uma investigação a partir da figura do leitor, outrora negligenciado. Nas palavras de Terry Eagleton, em *Teoria da literatura – uma introdução*,

O leitor sempre foi o menos privilegiado desse trio [preocupação com autor, preocupação exclusiva com o texto e uma acentuada transferência da atenção para o leitor] – estranhamente, já que sem ele não haveria textos literários. Estes textos não existem nas prateleiras das estantes: são processos de significação que só se materializam na prática da leitura. Para que a literatura aconteça, o leitor é tão vital quanto o autor. (EAGLETON, 2006, p. 113).

³ Iser utiliza o vocábulo traduzido “mímica”, mas em seu texto, Roger Caillois emprega *mimicry*.

No presente estudo, não excluimos o leitor da análise do jogo, mas apenas o tomamos como jogador quando é colaborador na construção da significação da obra, tendo aceito, anteriormente, as regras impostas no início da partida.

Iser apresenta uma citação de Caillois, a qual indica que

No *agôn*, o jogador confia apenas em si mesmo, emprega todas as suas forças; na *alea*, conta com tudo, exceto consigo, entregando-se a poderes que lhe escapam; na *mímica*, imagina que não é mais ele mesmo, mas sim um outro, e inventa um mundo fictício; no *ilinx*, satisfaz seus desejos de superar pelo menos temporariamente a estabilidade e o equilíbrio de seu corpo, fugir da tirania de sua percepção e provocar a separação de sua consciência. (CAILLOIS, *apud* Iser, 2013, p. 357).

Todavia Caillois adverte, em *Os jogos e os homens*, para o fato de que, ainda que o jogo seja criado de modo a atribuir as mesmas vantagens e desvantagens aos envolvidos no *agôn*, a igualdade absoluta entre os jogadores nunca será completamente realizável. Com relação ao jogo do texto, por exemplo, podemos dizer que o autor impõe sua estratégia e que sempre estará um movimento à frente do leitor, sobretudo por ser o criador do universo diegético.

Tomando Agualusa como esse jogador, todas as categorias são pertinentes, pois, se tudo depende dele, estando os destinos dos personagens em suas mãos, existe, também, a possibilidade de os novos mundos se imporem diante dele, como acontece nos sonhos. Agualusa mira-se no espelho da narrativa e se projeta como um outro, José ou anônimo, e parte à procura dos finais e desfechos que deseja, pois escreve para saber como termina a história.

Porém, com relação à construção de mundos especulares através de possibilidades de jogos, o texto não pode ser tomado como simulação de uma realidade ou como um espelho de algo que preexistia, sobretudo pelo fato de o que nos é refletido pelo espelho ser apresentado aparentemente pelo avesso – espelhado. Iser afirma que no jogo, no qual há a transformação do mundo incorporado no/pelo texto,

as posições são representadas à medida que se procura espelhar o que elas encobrem, tornando-se elas espelhos que refletem a limitação do que é determinado; a determinação não se mostra, assim, como algo ontologicamente fundado, mas sim constituído pragmaticamente. O jogo torna o texto um mundo especular em que nada escapa à duplicação, e tal mundo especular ganha sua peculiaridade pelo fato de que nele o mundo da



vida real retorna em refrações imprevisíveis, incorporando ao mesmo tempo a ruptura com aquele mundo que espelha. (ISER, 2013, p. 370).

Segundo Iser, podemos penetrar neste mundo especular apenas através do olhar, o que vai em sentido contrário ao que afirma, em seguida, de que “jogando o texto, o leitor não escapa de ser jogado por ele” (Idem, p. 370). Se o leitor joga e é jogado, o mundo especular não é apenas vislumbrado, mas pode ser vivido, sobretudo por estarmos nos domínios das artes e da literatura. O leitor não apenas entra no jogo, como adquire e assume determinado papel. Caso esse “eu”, que não é anulado nesse processo, amplie a consciência de que é jogado pelo texto, mais facilmente reconhecerá as regras, podendo ser ativo no processo de significação ali presente. Desse modo, passa a ser um tipo específico de coadjuvante, mas tal possibilidade só se efetivará, de fato, se o sujeito deslizar para dentro do texto, pondo-se nele, “pois, se o jogo do texto enquanto ‘mundo especular’ é, em última instância, inacessível, o sujeito deve-se eliminar como referência para que transpasse o limiar” (Idem, p. 377).

Se assim for, Caillois afirma que o jogo, através da imitação, pode ser tomado como um real, mais real que o próprio real, principalmente se pensarmos que através da ficção é possível dar vida a enredos que a própria realidade não foi capaz de gerar. Neste sentido o ator/escritor fascinará o espectador, de modo a evitar erros que possam levar à recusa da ilusão, e o espectador aceitará a ilusão e tudo o que a ela estiver relacionado – cenário, máscara – podendo até mesmo funcionar como um coadjuvante.

O jogo do texto é infinito, pois a cada leitura é possível a obtenção de resultados diversos, ainda que aqui não caiba o que acima apontamos acerca do RPG. De qualquer modo, devemos considerar a possibilidade de concebermos não apenas os jogos do texto, mas também os jogos no texto, ao mesmo tempo que se joga contra ou com alguém. Se tomarmos o leitor como participante dos jogos propostos por Agualusa, chamar de adversário não fará tanto sentido, pois não jogam um contra o outro, mas podem ser tomados como coparticipativos na construção da significação da obra, ou ainda do conjunto da obra.

Assim sendo, a pergunta que precisamos ter em mente é: qual seria o sentido do jogo proposto, caso as regras fossem impossíveis de serem apreendidas e o leitor sempre fosse derrotado? Segundo Iser,

cada jogo deve ser descoberto, mas frequentemente antagonismos, imprevisibilidades, mascaramentos e subversões surpreendem, em função do

que neles e através deles é provocado. [...] os textos herméticos [no sentido de serem fechados, diferentes dos livros-jogos] exibem uma dinâmica rica em turbulências que fascina à medida que se trata de descobrir as “regras” segundo as quais tal jogo de texto se realiza. Quanto mais essas regras são descobertas, tanto mais variável se torna o jogar, que, em face do aleatório a ser descoberto, desloca constantemente seus próprios limites. (ISER, 2013, p. 367).

Neste ponto entra em questão, também, a leitura e o jogo motivados pelo “prazer do texto” – prazer em desvelar o encoberto, e prêmio para aquele que jogou e venceu, se não o jogo todo, ao menos os obstáculos que este lhe ofereceu durante a partida.

Neste projeto, o escritor se transforma em um jogador, cujas obras correspondem ao tabuleiro onde estão dispostas as peças. Para tanto, diante da necessidade de parceiros para efetivação da partida, os leitores são convertidos em jogadores, de modo que haja a efetivação do jogo textual. Uma estratégia para que o jogo no/do texto aconteça se refere à projeção de José Eduardo Agualusa, enquanto escritor, nas próprias obras, criando, muitas vezes, seu *alter ego* e jogando sempre com a possibilidade de o leitor tomar os personagens criados a partir de tais projeções como correspondentes ao autor empírico.

Verificamos não se tratar, simplesmente, de atribuir o nome “José” a determinado personagem, mas criar correspondências identificáveis, sobretudo se considerarmos o próprio fazer literário do ficcionista. Primeiramente, há que se considerar que todo escritor “está à procura” de seus personagens, independentemente de onde estejam e de onde surgirão, como verificamos em *As mulheres do meu pai*, uma vez que o narrador de um dos eixos da obra pode ser tomado como projeção de Agualusa.

Como tomamos determinados narradores como projeções especulares de José, podemos pensar em alguns narradores como aqueles que procuram pelos seus personagens, ou ainda pelos seus pares, para composição do universo diegético. Em *Um estranho em Goa*, o narrador chamado José busca pelo personagem Plácido Domingo. Já o narrador sem nome de *Estação das chuvas*, sendo jornalista, parte à procura da personagem Lídia do Carmo Ferreira. Há, também, o escritor-narrador (ou narrador-escritor) de *Barroco Tropical*, Bartolomeu Falcato, cujos posicionamentos políticos podem ser “comparados” aos do próprio Agualusa – exemplo de como a realidade pode alimentar a ficção, sendo possível acontecer, também, o inverso.

Todavia, apesar de todas as correspondências existentes entre autor e projeções especulares, é preciso ressaltar que as obras analisadas não são autobiográficas, ou seja, os

Josés que encontramos refletidos nas obras não são o José que as assina e caso fosse essa a intenção, seria frustrada, uma vez que, ao ser inserido ou se inserir na ficção, passa-se, automaticamente, a ser um outro.

Outra estratégia empregada por Agualusa para composição do jogo e que se liga, diretamente, à hipótese de o escritor poder ser tomado como um “escritor em série”, autor de um “macrorromance”, refere-se aos personagens que transitam por entre as obras, como se não houvesse fronteiras entre elas, uma vez que um romance não termina quando acaba.

Um exemplo é o caso de Magno Moreira Monte, personagem que transita por várias obras, nas quais são lançados seus fragmentos de percepção e narrada a sua história. Embora questionável, Monte é um personagem que ocupa importante papel no “macrorromance” proposto por Agualusa.

“– O camarada Monte quer falar com os dois.” (AGUALUSA, 2012, p. 161) – eis a primeira menção que há a Monte na obra de José Eduardo Agualusa. Falar com Monte era o que muitos não desejavam – estar frente a frente com o interrogador “branco pequeno e seco, com as faces chupadas e o cabelo em desordem” (Idem).

Magno Moreira Monte é o personagem que mais transitou pelas obras de Agualusa, tendo figurado, para além de *Estação das chuvas*, em *O ano em que Zumbi tomou o Rio*, *As mulheres de meu pai* e *Teoria geral do esquecimento*, vindo a falecer neste último, romance no qual também nos é narrada a história de amor vivida pelo “maior carrasco” dos personagens agualusianos.

Muitas são as passagens nas quais Monte está presente, ora evidenciando sua faceta má, não sendo sem motivo que sua alcunha era “Morte”, ora deixando transparecer seu lado humano, o que anula o maniqueísmo que o designaria apenas como um vilão.

Chamamos tal retomada de personagens de estratégia de jogo por Agualusa não evidenciar nas capas ou contracapas das obras a possibilidade de lermos a produção como um todo. Ao contrário, nada informa e o leitor apenas perceberá tal possibilidade de leitura ao conhecer a produção agualusiana e ao verificar que há fios que ligam um romance ao outro, não apenas com relação aos personagens que se repetem, mas, muitas vezes, o que é iniciado em publicação anterior é concluído em obra posterior, como capítulos de uma mesma história (ou estória).

Todavia é necessário ressaltar que o jogo apenas funciona como tal se determinado leitor, “atento” às estratégias, entender a repetição dos personagens como uma delas. É

necessário, também, afirmarmos que existem níveis de leitura e, conseqüentemente, de leitores. Ou seja, se o leitor não aderir a este pacto/jogo, ele não se concretiza e nada o impede de apenas ler as obras, como objeto estético/artístico individual. A obra “cumpre” sua “função”, independentemente de o leitor ter lido apenas como um leitor comum ou como um leitor jogador.

Neste sentido, o papel do leitor é de extrema importância e segundo E. M. Forster, em *Aspectos do romance*, “cada aspecto do romance requer uma qualidade diferente no leitor” (FORSTER, 1969, p. 100), uma vez que cada aspecto é pensado pelo autor de modo a funcionar na obra, como um todo. De acordo com Mikhail Bakhtin (2003), em “O autor e a personagem” o autor é responsável não apenas pelo acabamento do personagem, como também dos acontecimentos de sua vida e de todos os elementos que se ligam a ele. Daí a importância de haver certa confluência entre autor/leitor.

Como outra estratégia do jogo, verificamos passagens nas quais Agualusa aborda temas recorrentes em suas obras, de modo a significarem para além do que a denotação nos oferece como significação. João Adolfo Hansen (2006), na obra *Alegoria – construção e interpretação da metáfora*, apresenta a alegoria como sendo o ato de dizer algo, pretendendo um significado outro, diferente do dito original. Nesse sentido, a construção funcionaria como um processo de construção através do qual seria possível representar e personificar abstrações.

Importante destacar, dos dizeres de Hansen, que a alegoria, assim como outras figuras de linguagem (metáfora, hipérbato, ironia, etc), pode ser boa ou má, sendo mais um meio através do qual um significante pode ser construído. As figuras de linguagem, muitas vezes, podem ser tomadas como supérfluas ou desnecessárias, porém contrariamente afirma o estudioso acerca da alegoria, parafraseando Edgar Wind:

Se um pensamento é complicado e difícil de seguir, necessita de ser vinculado a uma imagem transparente, da qual pode derivar certa simplicidade. Por outro lado, se uma ideia é simples, há alguma vantagem em representá-la através de uma rica figuração que pode ajudar a dissimular sua nudez. (HANSEN, 2006, p. 26).

Ou seja, ainda que o autor esteja abordando, especificamente, a alegoria, tal trecho pode se referir a outras figuras de linguagem, como, por exemplo, à metáfora. Assim sendo,



todas poderiam tanto clarear um pensamento, como conferir complexidade a algo simples, mas que se pretende complexo.

Em *Barroco Tropical*, no capítulo intitulado “Breve história da luz e da escuridão”, a narradora Kianda, ao falar sobre o seu processo criativo, afirma que a escrita é, em seu caso particular, um meio de acender os corredores escuros de sua alma, já que diz conhecer a luz e a escuridão que há em determinadas palavras. De acordo com a personagem-cantora: “há metáforas que deflagram como granadas, estrofes capazes de abrir clarões à nossa frente” (AGUALUSA, 2009, p. 223).

Nesse exemplo específico, considerando o contexto no qual uma granada seria empregada – uma cena de guerra, a linguagem seria, então, a responsável por fazer explodir, clareando a escuridão, ainda que para isso ela tenha que se autodestruir. Desse modo, nesse processo, a linguagem é empregada como arma de defesa ou ataque, que fere ou até mesmo mata, mas que, em contrapartida, defende e salva quem a utiliza no campo de batalha.

Porém, ao tomarmos o exemplo citado pela personagem, verificamos a presença de um paradoxo, uma vez que a expressão “abrir clarões” pode significar esclarecer, tornar claro ou elucidar um fato obscuro, sendo justamente o contrário do que é afirmado por determinados estudiosos com relação ao emprego de metáforas. Segundo Douwe Draaisma (2005), autor de *Metáforas da memória – uma história das ideias sobre a mente*, muitos estudiosos afirmam que as metáforas são construções desnecessárias e que só acontecem devido a um caráter decorativo. Para tais estudiosos, a fim de se tornar clara determinada afirmação, as figuras poderiam ser substituídas pelas expressões literais, auxiliando o caráter interpretativo.

Certamente, as metáforas, em alguns casos específicos, poderiam ser substituídas pelas expressões literais, já que as figuras referem-se a determinadas imagens. Todavia é preciso considerar que a linguagem é empregada de modos diversificados, segundo as funções que a língua cumpre nos diferentes contextos. Os tipos e gêneros textuais ditam como a linguagem será utilizada e há casos nos quais a literalidade se faz necessária, entretanto existem outras construções nas quais as metáforas fazem toda diferença, como, por exemplo, em narrativas literárias.

Desse modo, podemos tomar a personagem Kianda e sua afirmação de que há metáforas que, ao explodirem como granadas, podem abrir clarões, ou seja, podem tornar claro o antes obscuro, como a ilustrar essa discussão, destacando a importância de construções



alegóricas não apenas em *Barroco Tropical*, mas em toda a produção bibliográfica agualusiana, sobretudo por as alegorias fazerem parte do jogo proposto pelo autor.

Algumas alegorias são mais evidentes que outras, todavia sempre precisamos ler considerando que algo pode significar para além daquilo que percebemos de imediato. É como se houvesse a necessidade de nos aprofundarmos e adentrarmos nas entrelinhas do texto, sem que nos percamos nesse trajeto, cuidando para que o texto não nos arraste como que para um abismo, grafado exatamente com y para representar as suas profundezas.

É preciso considerarmos que as alegorias são construídas sobre o mostrar e o ocultar de um jogo duplo, e intencional, proposto pelo ficcionista, que escolhe as melhores imagens de modo a representar o que pretende inicialmente. As alegorias podem ser tomadas como boas ou más e independentemente de atribuímos às construções determinado juízo de valor, precisam funcionar na obra literária e serem, no mínimo, aceitáveis no contexto da narrativa.

Neste sentido, podemos indagar se tais construções figurativas não poderiam ser representadas denotativamente, cuja resposta pode ser afirmativa. Todavia o que está por trás da alegoria é mais do que simplesmente mostrar imagens, é convidar o leitor a sentir junto, a partilhar de um ponto de vista comum, a jogar o jogo, construindo a significação do que é percebido, ora ganhando, ora perdendo, mas antes, e acima de tudo, vislumbrando a cena imaginada [por que não sonhada] pelo autor.

Agualusa convida seu leitor a partilhar consigo imagens, histórias e a História dos espaços pelos quais seus personagens transitam, a refletir acerca do papel e importância da língua, bem como da escrita enquanto possibilidade de permanência. Convida a vivenciar, através de imagens pictóricas, experiências relacionadas à memória e ao esquecimento, sobretudo com relação aos sentimentos que a manutenção, ou não, da memória pode desencadear, seja a felicidade, a esperança, ou ainda o medo.

O ficcionista evidencia a possibilidade de dizer algo, cuja significação não está na superfície do que é dito, sendo necessário que mergulhemos para além dela e assim seguimos, transitando por entre os romances agualusianos, de modo a experimentarmos o mundo representado a partir e através de seu projeto de “macrorromance”. Jogamos e somos jogados em um universo onde nada termina quando acaba, ao contrário, as histórias se sucedem, umas após outras. Consequentemente os personagens também se sucedem, uns após outros, havendo a possibilidade, para alguns deles, de surgirem, novamente, no universo diegético. Nada termina quando acaba, ao contrário, quando imaginamos que as cortinas estão prestes a



se fecharem, determinados personagens voltam à boca de cena e continuam a povoar sonhos ou mesmo a sonharam eles próprios, voluntariamente ou não.

REFERÊNCIAS

- AGUALUSA, José Eduardo. *Um estranho em Goa*. Lisboa: Edições Cotovia, 2000.
- _____. *Nação Crioula: a correspondência secreta de Fradique Mendes*. 3 ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 2002a.
- _____. *O ano em que Zumbi tomou o Rio*. Rio de Janeiro: Gryphus, 2002b.
- _____. *O vendedor de passados*. Rio de Janeiro: Gryphus, 2004.
- _____. *A conjura*. Rio de Janeiro: Gryphus, 2009a.
- _____. *Barroco Tropical*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009b.
- _____. *Milagrário pessoal: apologia das varandas, dos quintais e da língua portuguesa, seguida de uma breve refutação da morte*. Rio de Janeiro: Língua Geral, 2010.
- _____. *Estação das chuvas*. Rio de Janeiro: Língua Geral, 2012a.
- _____. *As mulheres do meu pai*. Rio de Janeiro: Língua Geral, 2012b.
- _____. *Teoria geral do esquecimento*. Rio de Janeiro: Foz, 2012c.
- _____. *A vida no céu: Romance para jovens e outros sonhadores*. São Paulo: Melhoramentos, 2015a.
- _____. *A rainha Ginga e de como os africanos inventaram o mundo*. Rio de Janeiro: Foz, 2015b.
- BAKHTIN, Mikhail. “O autor e a personagem na atividade estética”. In: *Estética da criação verbal*. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 03-192.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COUTO, Mia. *Mulheres de cinzas – As areias do imperador*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- _____. *Sombras da água – As areias do imperador*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.
- DRAAISMA, Douwe. *Metáforas da memória: uma história das ideias sobre a mente*. Trad. Jussara Simões. Bauru: Edusc, 2005.



EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. Trad. Waltensir Dutra. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Trad. Maria Helena Martins. Porto Alegre: Globo, 1969.

HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: construção e interpretação da metáfora*. Campinas: Ed. Unicamp. São Paulo: Hedra, 2006.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Trad. Johannes Kretschmer. 2 ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico – de Rousseau à internet*. Trad. Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

POKULAT, Luciane Figueiredo. *A “história a contrapelo” no painel romanesco de Inferno Provisório: da fábula da migração à fábula do (des)enraizamento*. 2016. 239f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/>. Acesso em 02 jun. 2018.