

# O CONTISTA É UM JOGADOR: UMA LEITURA DO CONTO “O RAPAZ MAIS TRISTE DO MUNDO”, DE CAIO FERNANDO ABREU

Wanderlan da Silva Alves<sup>1</sup>

## RESUMO

Analizamos “O Rapaz mais triste do mundo”, de Caio Fernando Abreu, tomando sua escrita como um espaço aberto ao jogo, que funciona como forma de ampliar a percepção dos envolvidos no referido jogo e como alternativa para se enfrentar as coerções da linguagem ordinária. Essa narrativa se apresenta como um campo crítico de experiência e experimentação formal. Tal procedimento confere aos envolvidos a condição de sujeitos atuantes, ainda que como partes de um jogo-vida cujas regras se alteram sempre que se estabelecem novas relações, e, ainda, possibilita um tipo de experiência significativa aos sujeitos envolvidos, no universo representado na narrativa.

**Palavras-chave:** caio fernando abreu, jogo e narrativa, narrador, identidade.

Caio Fernando Abreu colocou em questão o próprio ato de narrar como elemento estruturador da narrativa, ao longo de toda sua obra. Esse aspecto lúdico e crítico de seu fazer literário se torna ainda mais facilmente perceptível à medida que amadurece como escritor, e se faz mais intenso naquele que foi seu último livro publicado em vida, o romance *Onde andarás Dulce Veiga?* (1990), em que o autor não só retoma temas e motivos recorrentes em toda sua contística, mas assume, também, uma perspectiva lúdica que se abre à experimentação formal com outras linguagens, especialmente as exploradas pela mídia e a cultura de massa, como nos aponta Dias (2006). Ao tomar como sendo um elemento pertinente às relações entre arte e cultura, na narrativa contemporânea, a condição dessa produção literária em relação aos condicionamentos da indústria cultural e dos meios de comunicação de massa, que, relacionados a um contexto mercadológico, consideram a literatura como um produto, sua obra se mostra crítica em relação a si e ao contexto em que se insere como arte e como produto comercializável.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Letras (Teoria Literária) na Universidade Estadual Paulista – UNESP, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas – IBILCE, Departamento de Estudos Linguísticos e Literários (DELL). Bolsista do CNPq. E-mail: alveswanderlan@yahoo.com.br

É a deflagração dessa dificuldade acerca de “como contar uma história”, num contexto em que a comunicação e os contatos intersubjetivos se mostram cada vez mais difíceis, que o conto “O rapaz mais triste do mundo”, do livro *Os dragões não conhecem o paraíso* (1988), manifesta, especialmente na figura do narrador e nos procedimentos associados à voz narrativa.

O narrador desse conto se vê ante o desejo e a necessidade de enfrentar e assumir a linguagem como única forma de expressão capaz de dar visibilidade aos sujeitos representados na história narrada e, ainda, conferir um sentido à sua existência como narrador. Mas, além disso, ele é impelido a se deixar levar pelo jogo que ele mesmo inicia, uma vez que não há, no conjunto de suas possibilidades de manifestação como voz narrativa, outro modo de existência capaz de sustentar, coerentemente, sua conformação individual, como ser que se situa, ao mesmo tempo, numa posição privilegiada em relação ao narrado, pois é ele quem conta a história e, como tal, a conduz, e como ser frágil, preso a uma visão, às vezes, limitada de seu universo, simples personagem-jogador do sistema que passou a integrar, ao promover o jogo, confundindo-se, muitas vezes, com as personagens e o ambiente sobre os quais nos fala, e mesmo com o leitor, porque, como nos diz: “Eu sou os dois, eu sou os três, eu sou nós quatro. Esses dois que se encontram, esse três que espia e conta, esse quarto que escuta” (ABREU, 1988, p. 66).

Numa relação algo antinômica, o narrador do conto em análise se irmana às demais personagens da história narrada, mantendo, no entanto, certa sobriedade em relação a elas. De certo modo, essa mobilidade da figura do narrador o vincula a seus brinquedos-personagens-filhos, estabelecendo entre ambos uma relação que é semelhante à que há entre o artesão e o(s) produto(s) que ele faz manualmente<sup>2</sup>. Analogamente, podemos pensar a relação da instância autoral, identificada, no texto, com a figura do narrador do conto, com seu trabalho de escrita-produção literária. Se, por um lado, esse trabalho é lento, individual e exige um contato íntimo em relação ao objeto que está sendo produzido, o que o insere no âmbito do trabalho meticulosamente pensado e individualizado, logo humanizador, por outro lado, o objeto em preparação não é autêntico, porque se vale de meios e valores degradados para sua constituição, o

---

<sup>2</sup> Note-se, que, já aqui estabelecemos um contato com as proposições de Walter Benjamin (1984a; 1984b) sobre o jogo e o brincar. Ao longo de todo o texto, tomamos como elemento fundamental de nossa reflexão o apoio de suas considerações sobre o jogo. Cf., especialmente, Benjamin (1989).

que se manifesta na própria ideia de jogo, por vezes associado ao ócio e à vida desregrada e não-séria. No conto, esse não-lugar aparece marcado, ainda, pela ironia em relação à própria matéria narrativa e ao ambiente em que se passa a história narrada. Veja-se:

Entre punks, mendigos, neons, prostitutas e gemidos de sintetizador eletrônico – sons, algas, águas – soltos no espaço que separa o bar maldito das trevas do bar na cidade que não é nem será mais a de um deles. Porque as cidades, como as pessoas ocasionais e os apartamentos alugados, foram feitas para serem abandonadas (ABREU, 1988, p. 57).

De certo modo, a atitude desse narrador resultará num modo de imprimir suas marcas em sua criação e, com isso, tornar-se, o quanto possível, senhor de seu invento.

Tal situação coloca ao narrador de “O rapaz mais triste do mundo” a problemática de aproximar da vida cotidiana uma perspectiva lúdica, que não cabe no sistema de regras pretensamente reguladas e racionais que regem tanto a ordem mercadológica em que essa literatura está inserida, na contemporaneidade, presa à banalidade de temas cotidianos, quanto o ritmo acelerado e caracterizado pelo choque e pelos contatos fáticos, que caracterizam a vida do homem urbano contemporâneo. Então, num universo enrijecido pela incomunicabilidade, como é o universo representado no conto em análise, o jogo e a brincadeira funcionam de modo a imprimir um ritmo (tanto ao narrador quanto às demais personagens e ao leitor) que tensiona a visão habitual e já pouco significativa da vida anônima nas grandes metrópoles, automatizada pela vivência distanciada e isolada dos indivíduos. Nesse sentido, é exatamente por meio desse ritmo de jogo, manifesto na narrativa, que o sujeito da narrativa, representado pela figura do narrador, alcança algum poder que lhe permita ser, também, ativo no universo de que faz parte.

Nesse contexto, o narrador de “O rapaz mais triste do mundo” nos apresenta um “mundo de uma desesperada busca, onde as palavras se procuram no escuro e no silêncio como mãos que raramente (tão raramente, meu Deus) se encontram e se separam em meio do vazio” (TELLES, 1992, p. 13). Deste modo, nos vemos diante de uma escrita tomada como jogo, que questiona os limites de seu próprio fazer e assume uma perspectiva em que não se divisa clara distinção entre viver e escrever. Aliás, no que se refere ao narrador, como elemento fundamental da narrativa, é exatamente seu

contar-escrever-dizer o que lhe confere e lhe sustenta a vida e pode dar algum significado e um lugar a ela, ainda que por um tempo e um espaço limitados, um tempo que se identifica com o da narração, no espaço em que ela se materializa, que é o da própria página.

Na base desse procedimento estão o brincar e o jogo. Jogo e jogar estão relacionados a brinquedo, brincar e brincadeira. Além disso, associam a disposição com que duas coisas estão relacionadas ou unidas, para que se movimentem sem se separar. A própria ideia de movimento, a habilidade para conseguir algo, estando de acordo, mas não o aparentando, e as noções de articulação e conjunto estão envolvidas às significações fundamentais de jogo (HUIZINGA, 1971). Nesse sentido, sobre “O rapaz mais triste do mundo”, podemos dizer, analogamente ao que diz Vargas Llosa sobre um conto de Cortázar, que “o autor joga, o narrador joga, as personagens jogam e o leitor joga, obrigado a isso pelos endiabrados truques que o esperam à volta de cada página menos pensada”<sup>3</sup> (LLOSA, 2007, p. 11).

A fábula da narrativa em questão, contudo, é trivial, e se resume, de modo sucinto, ao seguinte: numa noite de véspera do dia dos pais, um homem de cerca de quarenta anos, num bar, em um ambiente aberto ao álcool, às drogas e ao sexo fácil, encontra um jovem de aproximadamente vinte anos, e ficam, ambos, numa situação em que tudo pode acontecer entre eles, mas nada acontece, permanecendo apenas a expectativa, que pode estender-se tanto às duas personagens quanto ao narrador – na medida em que este se presentifica, também, como observador, com uma visão relativamente limitada – e ao leitor. E, a partir dessa expectativa, o homem mais velho se vê espelhado no jovem, e este vê seu futuro projetado naquele, numa espécie de espelho, “talvez rachado” (ABREU, 1988, p. 61), em que a vivência se dá, basicamente, no interior de cada um, logo em um espaço e um tempo distintos, porque, concretamente, eles apenas tomam algumas cervejas juntos, e depois se despedem. O jovem vai embora, e o homem mais velho acompanha com os olhos o vulto do rapaz que se vai.

Como história, temos apenas um momento mais na vida de dois anônimos, os urbanóides que estão no centro da narrativa de CFA. Mas, nesse mundo banal, jogar

---

<sup>3</sup> “juega el autor, juega el narrador, juegan los personajes y juega el lector, obligado a ello por la endiabladas trampas que lo acechan a la vuelta de la página menos pensada” (LLOSA, 2007, p. 11, tradução nossa).

estabelece tensão, e, dessa forma, “o jogo encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (HUIZINGA, 1971, p. 4), o que o institui como uma ficção destinada a preservar o valor pessoal dos sujeitos envolvidos nele. É como uma pequena mentira capaz de colocar em questão percepções e vivências significativas para os jogadores.

Logo, o jogo, nesse conto, funciona de modo a desautomatizar o olhar sobre a banalidade da vida cotidiana das duas personagens envolvidas, conferindo uma importância maior à forma como essa relação se dá entre o homem mais velho, o narrador e o homem mais novo do que aos possíveis conteúdos que funcionam como substrato narrativo, no caso, uma possível motivação homoerótica entre as duas personagens que se encontram no bar. Note-se:

Subitamente os dois se compõem – esse homem de impermeável cinza, aquele rapaz de casaco preto, juntos na mesma mesa – e sem que eu esteja prevenido, embora estivesse, porque fui quem armou esta cilada, *de repente eles se olham bem dentro e fundo dos olhos um do outro*. Ao lado da massa negra, monstro marinho, no meio do cheiro de mijo e cerveja, por entre os azulejos brancos das paredes do bar, como um enorme banheiro cravado no centro da noite onde estão perdidos – *eles se encontram e se olham. // Eles se reconhecem, finalmente eles aceitam se reconhecer*. Eles acendem os cigarros amarrotados um do outro com segurança e certa ternura, ainda tímida. Eles dividem delicadamente uma cerveja em comum. Eles se contemplam com distância, precisão, método, ordem, disciplina. *Sem surpresa nem desejo, porque esse rapaz de casaco preto, barba irregular e algumas espinhas não seria o homem que aquele homem de espaço vazio no alto da cabeça desejaria, se desejasse outros homens, e talvez deseje. Nem o oposto: aquele rapaz, mesmo sendo quem sabe capaz de tais ousadias, não desejaria esse homem através da palma da mão inventando loucuras no silêncio de seu quarto, certamente cheio de flâmulas, super-heróis, adesivos e todos esses vestígios do tempo que mal acabo de passar, quando é cedo demais para saber se se deseja, fatalmente, outro igual. Quem sabe sim. Mas este homem, aquele rapaz - não. É de outra forma que tudo acontece* (ABREU, 1988, p. 62-63, grifos nossos).

Tal efeito se deve ao fato de que o jogo é capaz de destacar do cotidiano o acontecimento narrado. Dessa forma, não há nada que preceda nem suceda ao encontro descrito no bar. Por essa razão, cria-se certo grau de envolvimento entre os dois homens, no bar, e, logo, o jogo impõe um ritmo e regras determinadas aos jogadores,

porém, e mais importante do que isso, essa paixão dota de uma significação privilegiada o encontro, transformando este fragmento de tempo na vida das duas personagens em uma experiência significativa (e dolorosa) para ambos.

Tal experiência é, de fato, significativa, porque coloca em evidência o vazio do universo em que o homem mais velho e o jovem se situam, além de manifestar o deslocamento deles em relação a esse meio, que é tanto físico, quanto ideológico e cultural. Veja-se:

Há muitas outras coisas que se poderia dizer sobre esse homem nesta noite turva, neste bar onde agora entra, *na cidade que um dia foi a dele*. Mas parado aqui, no fundo do mesmo bar em que ele entra, sem passado, *porque não têm passado os homens de quase quarenta anos que caminham sozinhos pelas madrugadas [...]*. Assim magro, molhado, meio curvo de magreza, frio e estranhamento. O estranhamento típico dos homens de quase quarenta anos *vagando pelas noites de cidades que, por terem deixado de ser as deles, tornaram-se ainda mais desconhecidas que qualquer outra* (ABREU, 1988, p. 58, grifos nossos).

Há muitas outras coisas que se poderia dizer sobre aquele rapaz nesta noite sombria, *na cidade que sempre foi a dele*, neste bar onde agora está sentado à frente de um homem inteiramente desconhecido. Mas parado aqui no fundo do mesmo bar onde ele agora está sentado, *com seu pequeno passado provavelmente melancólico e nenhum futuro, porque é sempre obscuro, quase invisível, o futuro dos rapazes de menos de vinte anos [...]*. Com esse estranhamento típico dos rapazes que ainda não aprenderam nem os perigos nem os prazeres do jogo (ABREU, 1988, p. 60, grifos nossos).

Ele olha com olhos molhados para o rapaz. [...] *no meio de um bar no meio desta cidade que já não é mais a dele. Enquanto esse olhar acontece, e é demorado, o homem descobre o que eu também descubro, no mesmo momento* (ABREU, 1988, p. 64, grifos nossos).

No fundo, o homem de quase quarenta anos não reconhece mais a cidade em que se encontra, tantas as mudanças acarretadas nela, e também nele, desde sua juventude, há cerca de vinte anos. Com isso, também não encontra um lugar para si nesse espaço. O jovem, por sua vez, ainda não viveu o suficiente para divisar, com segurança, um lugar para si no universo em que vive. Deste modo, a confluência do deslocamento de ambos, em razão da ausência de (auto)reconhecimento no seu espaço, cria as condições para que ambas as personagens se situem num entre-lugar, fisicamente situado no bar, fragmentado em relação à historicidade da cidade em que ele se localiza – pois essa

cidade mudou para o homem mais velho e nunca se manifestou totalmente para o mais jovem –, e esse entre-lugar se afirma como um espaço imaginário, no qual se desenvolve a narrativa, que lhes oferece a possibilidade de descobrirem suas verdades íntimas, que só se manifestam se eles se entregam aos prazeres do jogo, “Se é que se trata de um jogo” (ABREU, 1988, p. 60).

A tensão narrativa desse conto se sustenta, pois, exatamente porque ele nos apresenta, de um lado, um envolvimento novo (o encontro entre os dois homens) e, portanto, imprevisível para quem o acompanha (o narrador e o leitor), e, também por isso, difícil de acompanhar, já que não há modelos que enquadrem esse encontro e o coloquem numa ordem fechada e acabada (pois tudo fica na expectativa), transformando-o em algo habitual. E, de outro lado, há uma tentativa crescente de controle do narrado/visto pelo narrador, que procura submeter seu relato a uma forma e torná-la uma experiência – formal e individual – acabada. Cria-se, portanto, um espaço permeado pela vivência significativa (tanto das duas personagens quanto do narrador) e pela tentativa de controle (por parte do narrador), que se torna o próprio espaço constitutivo da narrativa de “O rapaz mais triste do mundo”, no qual o jogo se mostra uma forma, mesmo que problemática, de driblar os efeitos do tempo sobre o controle consciente. Tal situação oferece aos envolvidos – narrador, homem mais velho e homem mais novo – uma possibilidade de vivência duradoura que pode ser assimilada pelos envolvidos como sendo um tipo de experiência, mesmo que fragmentada e, aparentemente, entorpecente, única forma de experiência possível no contexto em que se encontram. Tal experiência pode ser pensada tanto da perspectiva do narrador quanto das personagens. Aquele procura controlar seu invento, mas não tem certeza de seu êxito, pois haveria aí uma possível falência em relação a seu objeto de desejo/controlado, de modo que o elemento externo, o relato, atuaria sobre a vivência de seu criador, levando-o, também, a um tipo de experiência. Já no que se refere aos dois homens que se encontram no bar, o encontro os coloca num espaço e num tempo sem ligação com o cotidiano e sem proposições acabadas, visto que entre eles se mantém apenas um clima de expectativa, logo, ocorre uma valorização desse momento na vida de ambos, o que lhes confere, também, certa identidade.

### **Jogo da escrita ou escrita do jogo?**

Vejamos, então, a presentificação do jogo como procedimento narrativo no conto em análise. A partir do início do conto, por quase seis páginas, não acontece nada, quanto ao desenvolvimento da história narrada. O narrador vai apresentando as personagens principais, dialogando com outros contos do livro *Os dragões não conhecem o paraíso* (1988), e colocando a possibilidade do dizer, mas não diz. E vai inserindo seus sinais de intrusão, mostrando que há uma mão que delinea o destino das personagens. A chave desse processo narrativo se baseia, como nos diz o narrador, em que “todas essas coisas um tanto vagas, um tanto tolas, são tudo o que *posso* dizer sobre ele” (ABREU, 1988, p. 58, grifo nosso), e esse “ele” pode referir-se a qualquer uma das personagens. Essas coisas tolas e vagas não são só o que ele pode, mas também o que quer dizer, e isso já demonstra certo prazer e divertimento e o papel ativo que o jogo confere ao ato de narrar, nesse conto. Mas o jogo também absorve o jogador/narrador, deixando-o impossibilitado diante de seu dizer.

Em vários trechos, o narrador nos relata: “parado aqui, no fundo do mesmo bar em que ele entra (...) alongando o pescoço, mal posso acompanhar o topo de sua cabeça (...) e daqui onde estou, ao lado dessa máquina de música (...) posso ouvi-los perfeitamente” (ABREU, 1988, p. 58-59). Chama a atenção o fato de que alguém com uma visão externa tão limitada, faça, também, observações como as seguintes:

Por trás das espinhas, entre os fios da barba informe, *acontecem certos pensamentos – densos de névoa, algum álcool e muita solidão* (ABREU, 1988, p. 59).

*Pudesse eu ser o grande Zeus Olimpo e destruiria a cidade com raios flamejantes só para viver o momento da luz elétrica do raio – ele dirá, correspondendo à previsível arrogância de sua idade* (ABREU, 1988, p. 60, destaque do autor; grifo nosso).

Essa presença, no bar, por parte do narrador, se dá a partir de uma dupla perspectiva, a do ser-testemunha e a do ser-ajudante (METZ, 1991), o que lhe permite situar-se onde queira, de cima, por trás, de fora ou de frente, porque ele está estrategicamente posicionado; e os dois homens, como diz no narrador, “para sempre ignorantes de minha presença aqui” (ABREU, 1988, p. 59). De certo modo, o narrador assume a importância da distância estética entre leitor e narrador, entendendo que essa distância era fixa na narrativa tradicional, mas, agora, “ela varia como as posições da

câmera do cinema: o leitor é ora deixado do lado de fora, ora guiado pelo comentário até o palco, os bastidores e a casa de máquinas” (ADORNO, 2003, p. 61).

Além disso, ao jogar, esse narrador-jogador se corporifica/presentifica em seu próprio jogo, colocando-se dentro dele e assumindo, pois, as limitações de um participante que se situa internamente a um sistema de relações. Essa submissão à limitação do espaço do jogo se deve a que o terreno do jogo é composto de lugares isolados em cujo interior se respeitam regras (HUIZINGA, 1971), inclusive a necessidade de não ver, em alguns momentos, ou revelar o visto, em outros. Logo, há também, no jogo, o espaço à “mentira” de que fala Benjamin (1989). Não há, pois, nenhuma transparência entre jogador-jogo nessa relação. Ao contrário, aqui, o jogador, a partir de sua visão limitada e interna às leis do jogo, realiza uma experiência na relação eu-outro-jogo. Nessa experiência, o jogador descobre “o sentimento do homem caça e caçador [que] é redescoberto neste corpo-a-corpo de criador e criação” (TELLES, 1992, p. 13), jogador e jogo.

Portanto, nesse conto, o leitor é levado a desconfiar de tudo. Esse leitor, também anônimo, urbanóide, com muitas características afins às das personagens que lê, é convocado a constituir-se pólo final desse processo de experimentação, uma vez que, ao passar de uma atitude passiva à atividade do jogo, transfere-se do narrador-criador para o leitor do conto, a experiência do (des)controle em relação à forma-criação do conto. Nesse sentido, o narrador, já que não apresenta total controle sobre sua criação, vinga-se no leitor, situando-o como companheiro de brincadeira, no outro pólo da comunicação, e recomeçando o jogo.

E por quê? Porque a ficção de “O rapaz mais triste do mundo” se cria no contato intenso e brutal do indivíduo com os objetos e os outros sujeitos, que podem ser iguais ou mais fortes que ele, mas, dificilmente, são mais fracos ou se submetem a ele. O leitor é tomado, pois, como mais uma peça no jogo com a linguagem da narrativa.

Tal jogo faz-se num sistema no qual a mudança de posição e/ou de comportamento de um dos envolvidos – escritor, narrador, personagens, ação ou o próprio leitor – implica uma reconfiguração da posição e do papel das demais peças do/no jogo. A própria impossibilidade de controle sobre seu invento, por parte do narrador, ao longo da narrativa, por exemplo, se deve ao fato de que as regras que regem tal jogo se alteram à medida que esse jogo – o livro, a escrita, a vida da

personagem/leitor/homem – acontece/se desenvolve, pois “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes” (HUIZINGA, 1971, p. 15). Ou seja, por mais que tenhamos conhecimento de que o jogo existe, somos obrigados a nos contentar com a descoberta, porque, como as personagens desse conto, não encontramos perspectivas, uma vez que “eu [protagonista, narrador, autor, leitor, enfim aquele que se diz “eu”] nasci neste tempo em que tudo acabou – isso ele não diz, mas eu escuto, e o homem em frente dele também, e o bar inteiro também” (ABREU, 1988, p. 63). Dessa forma, observamos que, em “O rapaz mais triste do mundo”, o jogo cumpre, também, a função de estabelecer uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa, nesse caso, a subjetividade dos sujeitos e a atividade sobre o mundo instalado na narrativa, ainda que os envolvidos nesse processo não tenham plena consciência daquilo que buscam. Esse é o resultado de um exercício, às vezes, explicitamente deliberado – “Por enquanto, olham em volta” (ABREU, 1988, p. 60, grifo nosso) – e, também, irônico, por deixar claro que nada de original acontece.

No conto, modalizações como “*finalmente* eles aceitam se conhecer” (ABREU, 1988, p. 62, grifo nosso), que revelam uma apreciação externa de alguém que já estava se cansando porque nada acontecia entre o homem mais velho e o jovem, são seguidas de outras, em que o envolvimento com a situação o impede de divisar com nitidez o que observa. Note-se:

Eles se contemplam sem desejo. Eles se contemplam doces, desarmados, cúmplices, abandonados, pungentes, severos, companheiros. Apiedados. Eles armam as palavras que chegam até mim em fragmentos partidos pelo ar que nos separa, em formas de indagações mansas, hesitantes, perguntas que cercam com cautela e encantamento *um reconhecimento que deixou de ser noturno para transformar-se em alguma outra coisa a que ainda não dei nome, e não sei se darei, tão luminosa que ameaça cegar a mim também*. Contenho o verbo, enquanto eles agora veem o que mal começa a se desenhar, e eu acho belo (ABREU, 1988, p. 63, grifo nosso).

Criador e criatura travam um contato/combate permanente, isso “porque somos três e um. O que vê de fora, o que vê de longe, o que vê muito cedo. Agora quatro?” (ABREU, 1988, p. 62). Na verdade, todas essas visões são um pouco distorcidas, porém o conjunto de todas elas possibilita uma outra mais ampla, mais afim ao complexo

universo de relações representado no conto. Como se houvesse uma autonomia engendrada pela própria forma, uma convergência de forças para um determinado ponto, que “força uma crosta aparente e por isso faz lembrar o ponto vélico”<sup>4</sup> (p. 74), como diz Cortázar em “Del sentimiento de lo fantástico”, de maneira que se consegue captar aquele ponto “onde se somam todas as forças difundidas nas velas abertas ao vento”<sup>5</sup> (p. 74), e que nós, a partir de um olhar preso a uma vida automatizada e normatizada, “ainda não sabemos ver”<sup>6</sup> (p. 75).

De fato, não se pode negar a observação final do narrador: “eu acho belo” (ABREU, 1988, p. 63). É belo porque é estranho, porque traz à tona os bloqueios e os impasses da linguagem. Essa beleza surge por ser sensível às perturbações da linguagem e do comportamento do sujeito, criando uma opacidade coerente com a vida obscura das personagens e do narrador do conto. Textualiza-se, pois, a expressão do narrador como parte manifesta da narrativa, e se cria um contexto em que narrar e agir são uma só e mesma coisa, pois esse “eu” que escreve/conta concebe suas personagens como se pudesse ser uma delas, tornando-se, portanto, história também.

Esse procedimento torna-se possível, uma vez que o universo das personagens, aí visto à maneira de um jogo, é transformado. Segundo Savio (2003), não é por acaso que a história desse conto se dá na véspera do dia dos pais, pois se explicita o próprio trabalho de criação, e, como já propusemos, o escritor, além de pai, acaba vendo-se em suas criaturas, porque a experiência da escrita também lhe é significativa. Esse narrador/escritor é um criador de mundos, mas é parte desse mundo criado também. Ele se descobre, num mundo sem um Deus onipotente, o universo em que se desenvolve essa narrativa, “o pequeno e mínimo deus”<sup>7</sup>, que, apesar de criador, não é onipotente. Esse narrador apresenta-se como sendo um ser problemático, o que nos leva a observar que, numa escrita como jogo, há também certa polarização entre aquele que escreve e o que escreve, haja vista que, ao identificar-se com os protagonistas, que se veem agredidos em seu conflito por não se conhecerem, a voz que narra a história busca exorcizar essa identificação com o que narra, dando vida própria às suas criaturas e às

---

<sup>4</sup> “fuerza una crosta apariencial, y por eso recuerda el punto vélico” (p. 74) (tradução nossa).

<sup>5</sup> “en el que se suman las fuerzas dispersas en todo el velamen desplegado” (p. 74) (tradução nossa).

<sup>6</sup> “todavía no sabemos ver” (p. 75) (tradução nossa).

<sup>7</sup> “el pequeño y mínimo dios”, expressão usada pelo escritor argentino Tomás Eloy Martínez para definir o escritor, no programa “La ficción y sus hacedores”, transmitido pelo *Canal (á)*, Argentina, no dia 09/09/07 (tradução nossa).

suas obras, da única forma que pode fazê-lo, ou seja, escrevendo-as, “para dar-lhes vida, mesmo que precária, de papel” (ABREU, 1988, p. 60), porque essa vida/experiência, no universo ficcional representado, pode ser intensa e real, pois, tal como qualquer vida social, ela se constitui de um emaranhado de jogos (de poder e de linguagem). Ao escrever a história, o narrador encontra um modo, questionável, claro, de tentar contornar seu descontrole em relação ao texto-filho, e, desse modo, vingar-se dele, abandonando-o. É uma espécie de “vá embora!”, enunciado quando já se percebe a impossibilidade de conter a partida-nascimento do texto-filho. Parte do jogo, esse movimento tenciona a relação de prazer e desprazer que a experiência de contar-produzir uma história proporcionou ao narrador.<sup>8</sup>

Não deixa de ser irônico o fato de que tanto a vida das personagens quanto a do narrador estejam pautadas em convenções. Como nos diz o narrador, no fundo, “você não existe. E não existo. Mas estou tão poderoso na minha sede que inventei a você para matar minha sede intensa” (ABREU, 1988, p. 65), sede de ver a vida e a subjetividade dos protagonistas reconhecidas, pois “há tanta sede entre eles, entre nós” (ABREU, 1988, p. 64), e de legitimar-se como criador, pois ele só existe em função das personagens que criou, e só é um pequeno deus em relação a elas. No fundo, inventou-as porque precisava delas para existir também.

Mas o que o jogo significa para esses jogadores, no conto? Dada a intensidade com que ele envolve os participantes, todos são incitados a jogar e, deste modo, ultrapassar a esfera da vida convencional, ficcionalizando-se. Se, do ponto de vista utilitário, o jogo é supérfluo, o espaço criado no conto se apresenta como fundamental para uma postura que se opõe aos valores coercivos da linguagem e à automatização das relações entre sujeitos. Logo, o jogo funciona como uma forma significante, porque atua de modo relativamente livre. Tal posição, frente aos condicionamentos da linguagem, manifesta o desejo de interrupção da vida cotidiana banalizada, de que as duas personagens do conto são exemplos. Nesse sentido, é o jogo que determina o conteúdo imaginário envolvido no brincar, e não o contrário (BENJAMIN, 1984a), razão pela qual consegue ultrapassar a esfera protetora que procura tornar rotineiras as vivências

---

<sup>8</sup> Cabe confirmar, aqui, que recorremos à perspectiva freudiana (FREUD, 1971) como substrato de nosso raciocínio, especialmente no que concerne à relação entre prazer, desprazer e retorno, associados ao brincar, como tensões constitutivas dos processos mentais. Não é demais lembrar aqui, ainda, que a literatura, do mesmo modo que todos os produtos da linguagem, é uma realização da mente humana.

cotidianas como forma de proteger o homem de choques exteriores, e se torna, portanto, capaz de transformar a relação do homem com o mundo em que se insere. O jogo se oferece como possibilidade de certa “experiência”, que, no caso, é também de ordem estética, no que cabe ao narrador. É nesse ponto que “O rapaz mais triste do mundo” constitui um texto crítico, uma vez que coloca em questão o instrumental da narrativa como sendo capaz de promover uma reflexão sobre a matéria e os modos narrativos, na contemporaneidade. É na luta com a própria linguagem narrativa que se configura a literariedade dela, nesse conto, ou seja, no âmbito do jogo que o texto empreende, ele se torna parte constitutiva desse mesmo jogo e realiza o exercício crítico de pensar o jogo como sendo uma das formas possíveis de realização da narrativa contemporânea.

Consideramos, por isso, fundamental o trabalho enunciativo que se organiza nos limites do narrado e do comentado, nesse conto. A narrativa, enquanto atitude comunicativa, incide, principalmente, em formas verbais perfectivas, cuja principal característica é referirem-se a ações tidas como certas, passadas e concluídas. Já o comentário, por sua vez, se estrutura no presente, não só por tomar o fato com proximidade, mas por permitir a problematização dele, visto que ele é tomado como importante por si mesmo, muito real, portanto. No conto em análise, se subverte essa relação, ou seja, se se pode assumir uma posição subjetiva, a partir de um eu-aqui-agora, ou colocar-se de longe, ele-lá-então, ocorre, em “O rapaz mais triste do mundo”, o apagamento desses limites.

Podemos, então, nos perguntar: por que, nesse conto, parece não acontecer nada? E a resposta à dúvida vem de forma ambivalente, da voz desse mesmo narrador. Note-se:

Eles se ignoram. Porque pressentem que – *eu invento, sou senhor de meu invento absurdo e estupidamente real, porque vou vivendo nas veias agora, enquanto invento* – se cederem à solidão um do outro, não sobrarão mais espaço algum para fugas (...) (ABREU, 1988, p. 61, grifo nosso).

O retardamento da ação narrativa é tanto uma necessidade da trama, pois a solução do conflito levaria, necessariamente, ao desfecho, suprimindo o espaço de (sobre)vivência do próprio narrador (e mesmo das personagens), que precisa dos acontecimentos narrativos que “inventou” para manter-se vivo e legítimo, também,

dentro do texto. Mas essa sintaxe ambígua não descarta a ação das próprias personagens, que, como partes do mesmo jogo, “pressentem o invento”. Coloca-se, pois, em questão, a relação entre o texto/filho e o narrador/autor/pai, uma vez que, por um lado, este é senhor, e inventa porque essa é uma condição para manter-se vivo, e, por outro, como nos diz, “eles não se olham. E não sou eu quem decide, são eles” (ABREU, 1988, p. 61), ou seja, a necessidade de coerência interna vai articulando a relação entre o texto e sua tessitura e moldando sua própria forma.

Ao enunciar, o narrador de “O rapaz mais triste do mundo” estabelece um meio opaco, em que flagramos verdades íntimas, como o motivo da solidão, o anonimato e a crise de identidade. Todas essas perturbações da linguagem justificam a opção por uma narrativa que se permite contar e comentar, praticamente ao mesmo tempo. Ao fugir do perfectivo, essa narrativa não só aponta para a fragmentação e a complexidade do universo em que se constrói, em que os protagonistas se descobrem num mundo imperfeito e desgastado, mas se posiciona contra a concepção de um mundo ficcional fechado e acabado, hostil a experiências significativas, mesmo que ameaçadoras. Notamos, deste modo, em CFA, uma preocupação “em afirmar um modo particular no trabalho com a escrita, que faz a intertextualidade com o cinema, com a literatura, com a música e, em última instância, com a própria obra, um traço fundamental e definidor de sua poética” (DIAS, 2006, p. 82).

### **Estendo a mão. Depois suspiro, gelado. E te abandono.<sup>9</sup>**

“O rapaz mais triste do mundo” revela, então, um movimento intelectual de verdadeiro questionamento da condição do homem urbano na contemporaneidade. Nesse conto, coloca-se, pois, em discussão, o caráter da identidade dos indivíduos representados na narrativa e a natureza simbólica da realidade manifestada por meio da linguagem, uma vez que ambas são construídas historicamente. O texto problematiza, deste modo, a situação do enunciador em relação ao dizer, impelindo o sujeito do discurso à experiência com novas formas de exprimir-se – e o jogo é uma delas.

É nesse sentido que o conto joga com a posição do narrador-criador-jogador, colocando-o num entre-lugar e apresentando, por meio desse procedimento, mais uma

---

<sup>9</sup> (ABREU, 1988, p. 68).

possibilidade de expressão para o discurso literário, pois, como afirma o narrador: “o que eu disser, como eu, será verdade. Aqui de onde resto, sei que continuamos sendo três e quatro. Eu pai deles, eu filho deles, eu eles próprios, mais você: nós quatro” (ABREU, 1988, p. 67), ou seja, um deus (mas não um Deus!).

Podemos dizer que “Caio Fernando Abreu disfarça, escamoteia através de suas personagens [...] a ‘dor que deveras sente’” (TELLES, 1992, p. 13), mas que, numa escrita atualizada, encontra no jogo uma saída de prazer e divertimento que sustenta a individualidade tanto da instância que assume a escrita, quanto dos seres que ele escreve.

E como, mesmo quando se é o rapaz mais triste do mundo, “tudo aos poucos vira dia, e a vida – ah, a vida – pode ser medo e mel quando você se entrega e vê, mesmo de longe” (ABREU, 1988, p. 68), notamos, nesse escrever-ler-viver, uma busca por alcançar algo que foge a esse narrador, às demais personagens e ao próprio leitor, identificado com o que lê, porém não é fácil divisar bem o que é, por ser ambíguo, fragmentado e difuso, como são suas experiências.

## Referências

ABREU, C. F. *O rapaz mais triste do mundo*. In: \_\_\_\_\_. *Os dragões não conhecem o paraíso*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988, p. 57-68.

\_\_\_\_\_. *Onde andará Dulce Veiga?* São Paulo, Cia das Letras, 1990.

\_\_\_\_\_. *Os dragões não conhecem o paraíso*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

ADORNO, T. W. Posição do narrador no romance contemporâneo. In: \_\_\_\_\_. *Notas de literatura I*. Trad. de Jorge M. B. de Almeida. São Paulo: Duas Cidades, 2003, p. 55-63.

BENJAMIN, W. Brinquedos e jogos. In: \_\_\_\_\_. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984a, p. 71-75.

\_\_\_\_\_. *O conceito de crítica de arte no romantismo alemão*. Trad. de Márcio Seligmann-Silva. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2002.

\_\_\_\_\_. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: \_\_\_\_\_. *Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política*. Trad. de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 197-221.

\_\_\_\_\_. História cultural do brinquedo. In: \_\_\_\_\_. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984b, p. 67-70.

\_\_\_\_\_. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: \_\_\_\_\_. *Obras escolhidas III: Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. Trad. de J. C. M. Barbosa e H. A. Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989, p. 103-147.

BENVENISTE, E. *Problemas de lingüística geral II*. Campinas, SP: Pontes, 1989.

BORGES, J. L. La supersticiosa ética del lector. In: \_\_\_\_\_. *Discusión*. Madrid: Alianza Editoril, 1997, p. 57-63.

CORTÁZAR, J. *Alguns aspectos do conto*. In: \_\_\_\_\_. *Valise de cronópio*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993a, p. 147-163.

\_\_\_\_\_. Del sentimiento de lo fantástico. In: \_\_\_\_\_. *La vuelta al día en ochenta mundos*. Madrid: Siglo XXI de España, s.d. p. 69-75.

\_\_\_\_\_. Do conto breve e seus arredores. In: \_\_\_\_\_. *Valise de cronópio*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993b, p. 227-237.

DIAS, E. M. S. *Paixões concêntricas: motivação e situações dramáticas recorrentes na obra de Caio Fernando Abreu*. Dissertação (Mestrado em Letras – Literaturas em Língua Portuguesa). São José do Rio Preto: Universidade Estadual Paulista, 2006, 167 p.

FREUD, S. *Além do princípio do prazer*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

HUIZINGA, J. *Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural*. In: \_\_\_\_\_. *Homo ludens*. São Paulo: EDUSP, 1971, p. 3-31.

LLOSA, M. V. La trompeta de Deyá (prólogo). In: CORTÁZAR, J. *Cuentos completos* 1. 2. ed. Buenos Aires: Punto de Lectura, 2007, p. 7-21.

METZ, C. Discurso/História. In: XAVIER, I. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1991, p. 403-410.

SÁVIO, A. M. M. Contos de Caio Fernando Abreu: *uma experiência de mergulho*. *Ciê. let.*, Porto Alegre, n. 34, p. 186-192, 2003. Disponível em: <<http://www.fapa.com.br/cienciaseletras/pdf/revista34/art16.pdf>>. Acesso em 30 set. 2007.

TELLES, L. F. Prefácio. In: ABREU, C. F. *O ovo apunhalado*. 4. ed. São Paulo: Siciliano, 1992, p. 13-14.

**THE SHORT STORY WRITER IS A PLAYER: A READING OF  
THE SHORT STORY 'O RAPAZ MAIS TRISTE DO MUNDO', BY  
CAIO FERNANDO ABREU**

**ABSTRACT**

We have analyzed the short story 'O Rapaz Mais Triste do Mundo', by Caio Fernando Abreu, by considering his writing as an open place open a game which works as a way of widening the perception of the ones who are involved in the aforementioned game and as an alternative to face the deceptive nature of the ordinary language. This narrative presents itself to be a critical area for formal experience and experiment. Such a procedure gives the ones involved in the game the status of people who act, even if just as pieces of a life-game, whose rules are always altered when new relationships are established. Besides, it provides the ones involved in the narrative universe with a kind of meaningful experience.

**Keywords:** caio fernando abreu, game and narrative, narrator, identity.