

O JOGO NO MUNDO:

IDENTIDADE
e REPRESENTAÇÃO
DO OUTRO
(O JOGADOR
DE DOSTOIEVSKI)

Helena Carvalhão Buescu
Universidade de Lisboa

Que lugar tem o jogo no mundo? A que respondem as regras dos jogos que jogamos? Porque e como jogamos? Dizer “jogo” significa sempre a mesma coisa, isto é, sinaliza sempre o mesmo tipo (e a mesma natureza) de actividade?

>>

O que segue não responde certamente a estas perguntas – mas tem como projecto explicitá-las e torná-las manifestas na sua variabilidade, bem como nas diversas declinações que conhecem – e que encontramos, diferentemente respondidas entre si, em toda a reflexão em torno justamente do “jogo” e do que é (ou pode ser) “jogar”. Embora não pretenda – nem sequer seja, aliás, possível – alinhar aqui os principais momentos de uma história a reflexão, em particular de raiz filosófica, sobre o jogo, considero que é apesar de tudo inevitável lembrar algumas das aquisições que podemos, hoje, considerar como sustentáculos para a nossa própria reflexão – e neste sentido quereria recordar (porque como veremos ela se tornará central para a minha argumentação) a distinção, estabelecida por Huizinga (1951 [1938]) a partir do *Fedro* de Platão, entre *paidia* e *ludus*: o primeiro conceito recobrando uma actividade “espontânea” e não programada, que corresponde ao termo anglo-saxónico de *play*, e que poderá ser referida, em português, pelo uso do singular “jogo”; o segundo integrando actividades formalizadas enquanto *games*, isto é, “jogos” no plural, actividades dirigidas por um conjunto de pressupostos e regras reconhecíveis pelos parceiros e estabelecidas através de protocolos sociais.

Esta primeira distinção, que pensadores como Roger Caillois (1958) recuperam para sobre ela depois operarem, é central para uma série de teorizadores, embora de forma muito diferente entre si, como aliás lembra Mihai Spariosu (1989) – e em minha opinião deverá ser tida em conta de forma explícita em qualquer propósito reflexivo sobre o jogo, justamente pelo reconhecimento da insistência com que podemos avaliar alguns momentos de tal herança, que estarão na origem da oscilação entre o sublinhar precisamente do carácter libertador, kantianamente desligado de uma finalidade utilitária – e portanto apendicularmente “jocoso” e lúdico, eventualmente não-sério, por um lado; e o acentuar, pelo contrário, e aqui sobretudo na esteira de Schiller, em particular na sua 15^a carta *Sobre a Educação Estética do Homem* (*Über die ästhetische Erziehung des Menschen*), do carácter radicalmente sócio-cognitivo e “sério” da actividade lúdica, cujo expoente encontramos em Huizinga. Aquilo que precisamente com Huizinga aprendemos a reconhecer é a dimensão *competitiva* de qualquer jogo, característica aliás que lhe permitiu equacionar os elementos fundacionais que a actividade lúdica proporciona a actividades à partida aparentemente tão distantes entre si como a lei, a arte ou a guerra – e, se tivermos em conta que a “teoria dos jogos”, desenvolvida contemporaneamente, é domínio neste capítulo central, seríamos forçados a incluir a economia, a matemática, as relações entre estados, etc. – englobando neste “etc.” não um “fraco” rol de “outras coisas” mas, e bem pelo contrário, um conjunto forte de actividades entre si heterogéneas.

É neste sentido que penso ser útil conservar e mesmo sublinhar aquilo que Spariosu refere como sendo o carácter paradoxal e anfibológico que muitas interpretações contemporâneas reservam para o jogo – real e irreal, verdadeiro e fictivo, epistemologicamente ilusório e actividade real – em que evidentemente a tónica deverá sobretudo ser colocada na conjunção copulativa “e”, que se opõe a e afasta qualquer tentativa disjuntiva (tentativa, diga-se desde já, tradicionalmente historici-

zável mas, em minha opinião, simplificadora em demasia e em última análise incapaz de dar conta do carácter irrefragavelmente múltiplo da experiência humana em geral e da experiência lúdica em particular). E, por isso, se dentro do jogo encontramos sempre uma manifestação de uma realidade alternativa cujo estatuto é maleável ou pelo menos não fixista, o certo é que essa realidade alternativa não pode ser reduzida ao terreno da mera aplicação pré-consabida de um determinado conjunto de regras – mesmo se elas existem e, aparentemente, governam o conjunto da acção. Latente em todo o jogo, e tornado manifesto de modo mais ou menos intenso, pulsa uma força de potencial (ou efectiva) caoticização – que as regras do jogo parecem então mais denegar do que propriamente reger. Neste sentido, seria possível considerar a irrupção de tal força de acordo com as linhas defendidas por Spariosu (12), como um modo de reintegrar, mesmo se inviamente, a intuição de um pensamento pré-racional (ou seja, de fundamentação pré-socrática) sobre o jogo:

>>

Rational thought (...) sees play as a form of mediation between what it now represses as the "irrational" (the chaotic conflict of physical forces, the disorderly irruption of violent emotion, the unashamed gratification of the physical senses, etc.) and controlling Reason, or the universal Will to Order.

Precisamente, aquilo que aqui tentarei ir seguindo é a forma como o jogo dostoiévskiano – como aliás qualquer outra paixão dostoiévskiana – nos coloca centralmente neste palco, o palco em que a "Vontade de Ordem" corresponde mais a uma estabilização sempre precária e frágil do caos do que a um efectivo "estado de coisas" que, uma vez atingido, nada viesse abalar. As regras do jogo correspondem então a essa "Vontade de Ordem", que a própria ordem do jogo se encarrega de destruir, por vezes cegamente. Tal perspectiva, que acentua o potencial de conflito existente no interior do próprio jogo (e não apenas entre os vários jogadores, sublinhe-se), é a meus olhos central para entender o universo de Dostoiévski – e em particular para

seguir o modo patético pelo qual o jogo, enquanto experiência de ficção mas também enquanto experiência sofridamente empírica, para Dostoievski, pode surgir como um dos lugares-limite da questionação do próprio homem, na sua mesma humanidade. As regras, que existem e são praticadas, são também a sinalização do território caótico que obscuramente elas indicam, do lado de lá – e todos e cada um dos jogadores, sem negar o carácter lúdico do jogo, intensamente reconhecem, também, o seu valor de vida.

212>213

Relacionadas com estas questões estão ainda as potencialidades, que em certas interpretações são matriciais, de *transgressão* e de *violência* do jogo – já parcialmente contidas, aliás, no conceito fundador de *competição* de Huizinga, e afinal centrais também para Caillois, na sua apreensão antropológica do jogo – mas que, e de um outro ponto de vista, a herança pré-racional pré-socrática, como vimos analisada por Spariosu, sublinha para o conceito de *ludus*, nele recortando fundamentalmente uma dimensão simbólica e entretanto fundadora de uma violência que ataca o sujeito precisamente aí onde ele julgara poder encarar e enquadrar o jogo enquanto actividade socialmente organizada – isto é, uma actividade sujeita a regras pré-definidas, capazes de instaurar e garantir uma racionalidade “pesada” e segura (securizante) – criando uma imagem de um mundo sempre funcionalmente apto e apresentando uma construção auto-contida do sujeito e das suas relações com o objecto – ou seja, o próprio jogo, os outros e o mundo.

É justamente aqui, no preciso lugar da subversão destes pressupostos, que me interessa colocar o problema – por um lado, recuperando de Schiller a ideia de uma seriedade constitutiva do jogo, e das regras do “como se” que em certos momentos ele transporta consigo; e, por outro lado, sublinhando que tal seriedade pode surgir, justamente, como dimensão acoplada à representação da dimensão violenta e disruptora, da “pulsão de morte” que o sujeito vive e simultaneamente encena.

É então da convergência destes dois conjuntos de pressu-

postos que nasce a minha leitura de *O Jogador* de Dostoievski – porque neste texto, como em poucos outros, a certeza do *jogo* enquanto forma de *pacto* (questão central no projecto que desenvolvo) radica também na apreensão desse mesmo jogo como consciência trágica do mundo e, precisamente, das regras que selam os pactos que dentro desse mundo se estabelecem – do homem consigo e com os outros – mas também, e porque de “tragédia” se pode falar, do homem com as forças de um mundo que violentamente contra si se ergue, fazendo irromper no jogo regras resolutamente pré-rationais: as que cegamente colocam o protagonista no centro dos combates e paradoxais convergências entre acaso e necessidade, aleatório e pré-definido. Será pois em torno destes três núcleos de questões que agruparei as minhas reflexões – procurando mostrar como através do jogo se prosseguem, selam e transformam os pactos do homem consigo, com os outros e com o mundo.

>>

Trata-se desde logo, e de forma muito clara, de um jogo e de um pacto do homem consigo próprio: porque, fundamentalmente, um dos núcleos centrais de *O Jogador* passa pela inquirição dos abismos do sujeito perante si próprio – abismos abertos, afinal, pela realidade alternativa (e tão violentamente sérial!) que o jogo introduz no tecido do real menor a que chamamos bom-senso mediano. Assim, o narrador é levado a jogar à roleta – é lançado ao jogo, mesmo, como dizemos que se pode ser lançado aos leões – por Polina, logo no início do cap. 2: e as suas primeiras sensações são desagradáveis – desprezo, desprazer, nojo mesmo. E, no entanto, ele sabe que a essa estadia em Roulettenbourg se associará inevitavelmente uma mudança radical no seu destino – e, não por acaso, tal certeza é verbalizada (verbalizável?) no momento em que penetra pela primeira vez na sala de jogo. Simultaneamente (e não por acaso, é claro), tal entrada no palco do jogo é acompanhada pelo seu implícito reconhecimento de uma alteração de pactos, de regras e de consensos interiores, que modifica toda a estrutura interna do próprio sujeito, deixando-o à mercê do que, justamente, se situa de

algum modo já para lá do bem e do mal: “nos últimos tempos tem sido para mim extremamente abjecto confrontar os meus procedimentos e pensamentos com qualquer bitola moral. Outras coisas me têm comandado...” (Dostoievski, 2001: 20).

É então esta “outra direcção” que seguiremos ao longo da narrativa, num crescendo de desrazão que o jogo de algum modo fez desencadear – “outra direcção” que nunca poderemos designar como nítida ou auto-consciente, porque os poderes de obscurecimento e até entorpecimento das estruturas lógico-racionais tornam impossível que ela adquira um sentido consabido e pré-determinado: nem mesmo depois de praticadas certas acções (como por exemplo o desafio fútil e exaltadamente inútil ao casal alemão) existe a certeza de poder ter havido um sentido nelas – e entretanto elas foram praticadas, numa certa “glória” da sua desrazão. É por isso que a descrição do estado “para lá da exaltação” do narrador é central para compreender que também aqui é uma certa forma de *hybris* que conduz a acção – e que é ela que está na origem do estado simultaneamente de “possessão” e “despossessão” que caracteriza tantas personagens dostoiévskianas: “Nessa altura deveria ter ido embora, mas nasceu em mim uma estranha sensação, um desafio ao destino, um desejo de o afrontar, de lhe mostrar a língua” (*idem*, 29).

E é por isso também que o narrador pode defender a teoria de que só os Russos sabem realmente jogar – porque o verdadeiro jogo implica aceitar as regras do “azar”, do “acaso”, mesmo perdendo – e perder de modo “negligente” é, neste contexto, bem mais nobre, mais digno e mais verdadeiro (isto é, bem mais adequado ao sentido do jogo) do que ganhar, como os Alemães, com um “suor honesto” e laborioso. Encontramos pois, desde o início, o reconhecimento e concomitante caracterização contrária e complementar de duas formas radicalmente diferentes de “entrar no jogo”, ou mesmo de “ir a jogo” – aqueles que, como os Alemães, jogam como trabalham – do lado de cá da lei, obedecendo a regras pré-definidas que não interrogam e menos ainda alguma vez ousarão questionar; e aqueles

que, como o narrador (e em geral os Russos — como aliás Dostoiévski ironicamente sabia), se lançam no jogo e no seio de uma lei cega que os ultrapassa, que eles intuem e que, num limitê, não tem nada a ver com as “regras” explicitadas. Nestes, o estado de possessão reflecte não o “suor honesto” dos Alemães mas a certeza de que um imenso azar, um imenso acaso governa na realidade a vida, como o jogo, dos homens — e que as regras talvez tenham sido então inventadas para que a vida se torne aparentemente mais suportável, porque aparentemente mais racionalmente subsumível. A descrição exacerbada dos jogadores, aquando da primeira ida da avó ao casino, retoma precisamente os elementos que vimos caracterizarem o narrador, Alexei: os olhos brilham, as mãos tremem, a cor do rosto altera-se, não vêem nem ouvem e, sobretudo — “apostam ao acaso”: frase que condensa em si tudo o que atrás foi declinado. Porque só “aposta ao acaso”, só responde ao jogo de azar com o mesmo “azar” aquele que está, como diz o narrador de Polina, *enchainé* — e para sempre.

Deste ponto de vista, a cena central, durante a qual o narrador toma consciência de que ele próprio é um jogador (ou melhor, *o jogador* anunciado no título), no cap. X, e em que assistimos à sua aposta continuada por delegação da avó, assume um carácter verdadeiramente emblemático, numa espécie de epifania que, *a contrario sensu*, agrilhoasse o protagonista, enfim, à sua verdadeira natureza — porque esta cena, e em crescendo, corresponde ao assumir de uma lógica da imprevisibilidade que *mostra*, no sentido mais forte deste termo, como o algarismo “zero” pode sair três vezes sobre dez, contra todas as probabilidades, e como ao narrador pode sair duas vezes seguidas. Entre este estranho par que joga — a avó, que tem o dinheiro, e treme, por dentro e por fora, e se encontra fora de si, e parece apostar contra toda a boa lógica; e Alexei, que se limita a colocar o dinheiro em jogo e aparentemente se encontraria do lado de um bom-senso estatisticamente ancorado no sistema de probabilidades — entre este estranho par, dizia, estabelece-

se uma curiosa corrente química, que a avó curto-circuita no final, ao traçar claramente a linha de fronteira que delimita (mas apenas por instantes, e tão breves...) o fim do jogo – mas que de seguida tanto ela como Alexei, justamente, não saberão mais traçar. Perdida essa linha de fronteira, obscurecido aquilo que separa o cosmos do caos, para ambas as personagens, portanto, e uma vez transposto o limite do bom-senso, torna-se impossível regressar – o domínio do aleatório impõe as suas regras através de uma forma de cegueira, estremecimentos e febres que, justamente a partir deste capítulo, não deixarão de progressivamente manifestar-se até ocupar todo o horizonte mais do que psicológico: existencial, do narrador.

Entramos pois no domínio de uma espécie de *revelação*, cujo carácter sacralizante e ritualístico é fundamental – espécie, como atrás disse, de *contra-epifania* igualmente intensa e total, embora sob a sua forma negativa e violenta. Ou seja, encontramos-nos no domínio temático da paixão, em que o jogo deixa de poder ser encarado apenas como um *ludus* através do qual o homem manifestaria e exerceria a sua racionalidade para assumir integralmente a dimensão de uma passionalidade afinal constitutiva.

É por isso que, no imediato deste cap. X, Alexei pode ainda por instantes iludir-se, ao falar da sua dimensão passional, que ele coloca desta forma ainda em torno da figura de Polina: “Saberei eu que coisa desejo? (...) Também ando como que perdido; não quero mais nada senão estar ao pé dela, na sua auréola, no seu resplendor, para sempre, toda a vida, eternamente. Não sei mais nada! Poderei ao menos separar-me dela?” (*idem*, 95).

E, entretanto, escassas vinte páginas (e um mês) depois destas observações, eis o que Alexei observa:

Até hoje não consigo compreender-me a mim próprio! E tudo isso passou tão rapidamente como um sonho – até a minha paixão, tão forte e tão verdadeira, agora... que é dela?

A sério, às vezes passa-me agora pela cabeça: "Será que enlouqueci há um mês e estive esse tempo todo num manicómio qualquer (ou talvez ainda hoje lá esteja), e tudo aquilo foi apenas ilusão minha e continua a sê-lo?...." (*idem*, 112)

Ora, será precisamente o *contraste* absoluto entre aquilo de que Alexei estava convicto (a saber, a sua paixão por Polina) e aquilo que é implicado pela última conversa com Mr. Astley, no final da novela, que dá bem a medida de que o narrador não se engana tanto sobre a sintomatologia da paixão que o ocupa, e da patologia dela conexa – mas tão-só sobre o objecto que julga estar-lhe associado: apenas ilusoriamente Polina, já em progressivo processo de afastamento, correlato da cada vez mais intensa presença do jogo – e mais propriamente da roleta, ou seja, do jogo *sub specie* aleatória e cega: "como posso ser responsável por todas as probabilidades?" (*idem*, 102), diz Alexei à avó. É precisamente por este conjunto de razões que as várias auto-descrições que o narrador realiza sublinham todas, de uma forma ou de outra, essa dimensão de delírio que ele diz ter associado à sua estadia em Paris – ou às dúvidas sobre o seu próprio estatuto de narrador ("Reuni e reli as minhas folhas. (Quem sabe, talvez o tenha feito para convencer-me que não as escrevi num manicómio?)" ; *idem*, 112) – ou ainda à febre, ao sonho, e à espera do que nunca chega, características aliás que encerram a novela e dão conta do resumo final que Alexei faz da sua própria existência. O jogo representa pois, neste contexto, a entrada numa dimensão cuja verdade se torna mais real do que aquilo que à partida como tal é considerado – e, em suma, o território no qual o homem é confrontado com a sua natureza obscura, o lado ameaçador que a racionalidade pura julga poder ser contido através da existência de regras. Deste ponto de vista, o facto de o jogo em questão ser a roleta, ou seja, um jogo de azar, é evidentemente pertinente, porque coloca em primeiro plano o jogo de acaso e de aleatório (*alea*, como os designava Caillois) através do qual, em última análise, é o próprio homem que se confronta consigo próprio.

>>

Mas trata-se também evidentemente de uma experiência através da qual o homem interroga o jogo enquanto forma possível de pacto com os outros – porque a representação e a encenação de si enquanto violentamente outro, nascido de um jogo que torna o homem, como Nietzsche também queria, simultaneamente jogador e “jogado” pelas forças do Universo, implicam uma concepção de um sujeito que já mais não pode ser presente a si mesmo na sua totalidade e completude – um sujeito, pois, que vive o jogo enquanto o motor pelo qual se reconhece como outro. E este mecanismo, complexo e violento, governa as formas por que se relaciona com os outros. Deste ponto de vista, e porque o jogo faz o homem situar-se no quadro de um pacto alternativo que rompe com as expectativas habituais, pode dizer-se que esse homem é levado a “romper-se”, não só a si próprio, mas também ao modo como até aí, até esse momento disruptor, pensou e sustentou as suas relações com os outros. E as regras do jogo podem ser, precisamente, as que transgridem as do aparente bom-senso e da “ordem das coisas” – não apenas no terreno do jogo, ou da roleta, mas ainda no das relações pessoais e sociais – veja-se o episódio contado por Alexei sobre a aposição do seu visto na nunciatura do Vaticano em Paris, onde é justamente o seu comportamento imprevisível, “bárbaro e herético”, que lhe vale afinal ser olhado pelos outros.

É também pelo mesmo conjunto de razões que, no primeiro encontro entre o narrador e Polina, as palavras que ela lhe dirige dão conta do estabelecimento de um pacto que não só não é tácito como é, pelo contrário, muito explícito entre ambos – um pacto que integra palavras e gestos *a mais*, e movimentos em direcção a abismos (“précipices”), agora apenas entrevistos mas mais tarde cada vez mais concretizados e testados. E é também por isso que os sentimentos do narrador por Polina são desde o início tensionais e fruto da convergência (mas não da conciliação, justamente) entre o amor e o ódio – ou, e de forma mais concreta, entre o “dar a vida por”, saltando

para um precipício, e o “matar por estrangulamento”. Ambas as situações partilham de uma concepção da inexplicabilidade da violência passional, correntes subterrâneas que assolam os sujeitos e os agitam, mas nem por isso os deixam mais esclarecidos e transparentes a si próprios. Pelo contrário.

Assim, a estranheza perversa que desde o início marca a incompreensão do narrador para com os sentimentos mútuos que o unem a Polina é pontuada pelo surgimento de um termo vezes sem conta repetido pelo narrador para descrever tal relação. Com efeito, várias vezes ele se refere a uma situação de “humilhante escravatura”, ou ao facto de se sentir (e em grande medida ser) “escravo” dela – o que revela tratar-se, assim, de uma situação sobretudo da ordem do desequilíbrio, e de um desequilíbrio cuja não-resolução afecta, no sentido etimológico e simultaneamente mais forte do termo, o jogo que é jogado: à roleta, mas também em redor dela, mas também em todas as outras “roletas” metafóricas e metonímicas que a novela põe em marcha.

Além do mais, convirá notar que todas as relações entre personagens são descritas e analisadas pelo narrador *sub specie* lúdica – como se subsumidas por um jogo maior em que participam e que muitas vezes encenam, assim sublinhando também a dimensão teatral e cénica que o jogo, ao implicar a manifestação interpessoal e social, vai permitir. No fundo, trata-se de um *espectáculo* montado de acordo com posições como as da dança (em imagem que recupero de Norbert Elias) – embora em função de um profundo cepticismo de base que aliás caracteriza, como se sabe, a narrativa dostoiévskiana e a sua mundividência. De acordo com esta perspectiva encenada, o marquês não seria marquês, nem mesmo talvez o parente afastado de Mlle. Blanche, os rumores multiplicam-se, as semi-confidências, os meios-boatos, as quase-hipóteses, as tentativas, frustradas ou não, de interpretação e de reinterpretação: o mundo inteiro é um palco restrito e fechado onde se desenrola um jogo que não tem como não ser jogado, do qual ninguém pode ser isento,

quer o compreenda quer não, quer pretenda ou não dele participar — e esta é ainda uma das razões trágicas, evidentemente.

Mesmo as relações familiares do núcleo familiar restrito, exemplificadas com o caso concreto da Alemanha, são dissecadas de acordo com as regras de um jogo pré-definido, em que a figura do *pater familias*, o *Vater* alemão, assume o controle de um jogo excessivamente rígido, em que o mestre cumpre e faz cumprir, de modo exclusivamente autoritário, os papéis funcionalmente distribuídos pelos diversos membros da família — aliás, perfeito exemplo de como ao carácter aleatório do “jogo de azar” pode responder o carácter programado e inflexível de outros jogos que socialmente jogamos. Assim, o que está verdadeiramente em questão, neste jogo, não é o facto de podermos escolher entre nele entrarmos ou permanecermos do lado de fora. Apenas se sugere uma alternativa (que aliás contempla hipotéticas conjunções) entre os *tipos de jogos* que são jogados: nuns, como no caso do exemplo dado para a família alemã (*et pour cause...*), está-se sujeito a um conjunto de regras pré-definidas que não cabe mudar e cuja inflexibilidade é garante da própria *tradição e existência* do jogo; noutros, como no caso de Alexei e Polina, é igualmente impossível sair do jogo — e o que os diferencia é o facto de a regra ser, apesar de imprevisível ou aleatória (mas julgo que *precisamente por isso*), da mesma forma inflexível. É por isso que as relações entre o narrador e Polina são subsumidas pela “teoria da escravatura” (assim mesmo designada, aliás), explicitamente assumida como a imagem sado-masoquista que governa a relação e estabelece as regras, e acaba por ser acoplada a formas de assassínio e canibalismo metafóricos (*idem*, 37-40), que dão conta do carácter violento e perturbador da relação vivida — e que se espelham na perturbação que a roleta desencadeia. Neste sentido, o *vício* de jogar é ainda uma desmesura que, uma vez praticada, não há como fazer regressar à medida. O pacto entre Polina e o narrador, que leva à ofensa inútil (mas “todo o prazer é útil”, diz Dostoievski, em verdadeiro bom céptico...) à baronesa alemã, é

apenas a medida primeira de que a fronteira do mundo controlado foi já passada — e de que portanto os olhos injectados, a embriaguez potencial, o delírio de que fala o narrador, o seu estado febril são na verdade as manifestações corporais (mas também existenciais) de um “estado de jogo” dionisíaco que mais ninguém — nem Polina, que o despertou — poderá a partir de agora controlar. A diferença entre os *tipos de jogos* é, então, também esta: uns mantêm (criam?) a ilusão de que é possível controlá-los, de que o lado solar e apolíneo não apenas do homem mas do mundo constitui o refúgio possível para o sem-sentido e o absurdo; outros porém (e este é sem dúvida o tipo dostoiévskiano) colocam o homem dentro de um território minado, em que forças anárquicas se agitam e tomam as rédeas daquilo que se agita e muitas vezes nem nome consegue ter. A montanha de Schlangenberg e o seu papel metafórico, reiterado e ritmando a narrativa, aponta precisamente nesta direcção: o precipício, o abismo para o qual o narrador se atiraria, se para tal tivesse algum dia recebido ordem de Polina — como acaba, na realidade, e mesmo se metaforicamente, atirar-se.

Todas as relações das personagens umas com as outras pertencem a este domínio de um jogo social obscuro e entorpecedor: as de Polina com Des Grieux, e mais tarde Mr. Astley, são suspeitosas e enigmáticas — o que não quer dizer ilógicas, bem pelo contrário; como são enigmáticas e obscuras as de Maria Philippovna com o general, e as deste com Des Grieux, e as de Mlle. Blanche com o barão Wurmerhelm, ou com a sua suposta mãe, ou mesmo consigo própria (Madame Barberini, Mlle. Zelma, Mlle Blanche de Cominges?). E, da mesma forma, não é por acaso que o carácter passional de Polina é entendido, pelo narrador, como fazendo parte do núcleo central da personagem, “qualquer coisa de predestinado, de condenado, de amaldiçoado” (*idem*, 66) — situação que aliás poderíamos considerar como tendo um paralelo na avó, a *baboulinka* que, à semelhança de Polina, faz despertar o vício do jogo em Alexei: “Põe! Põe! Não é o teu dinheiro!” (*idem*, 87). Por seu lado, o

>>

trato (o pacto) final entre Alexei e Mlle. Blanche deriva da outra espécie aqui iluminada: trata-se de um jogo pré-consabido por ambos, com regras fixas e claras onde o desfecho surge como determinado *a priori* e sem qualquer hipótese de alteração. Ao carácter absolutamente aleatório e casual da roleta responde este jogo de regras fixas — que é justamente aquele que Polina não cumpre, e que é afinal o que perturba e desorienta Alexei. De um lado, Polina e a roleta representam o irromper da violência do acaso no tecido humano, o delírio — do outro lado, a “sociedade” responde com as ordenações vis e entretanto sistematizadoras das Mlles. Blanches, entretanto os garantes possíveis e irónicos de uma certa forma de estabilização do mundo (e, conseqüentemente, de contenção do caos dentro de limites “aceitáveis”): “A minha vida partia-se ao meio” (*idem*, 142).

Dizer que tudo isto é uma forma de *afectar* o homem nas suas relações consigo próprio e nas suas relações com os outros é indubitavelmente verdade — e, no entanto, não me parece ser toda a verdade. Se o fosse apenas assim, dir-se-ia haver apesar de tudo um garante extra-ordinário, de origem metafísica (chame-se-lhe Destino, Deus), que poderia surgir como grau de oposição à verdadeira luta com o mundo em que o sujeito dostoiévskiano se encontra imerso — uma luta titânica contra o Absurdo que sempre teima em gerir os destinos e as vidas daqueles que... pensam. Porque o problema é ainda um problema de consciência, de ser-consciente enquanto forma dolorosa de habitar o mundo, a intuição dessa força metafísica, aliás tão presente em Dostoiévski, apenas pode ser da espécie não da garantia mas da ansiedade. Ou seja, qualquer que seja o nome que ainda possa dar-se a essa força, ela não será nunca um esteio *contra* o caos — ou melhor, contra a irrupção do caos —, mas antes uma forma de o pensar, de o homem se confrontar com ele, de pensar as formas pelas quais o absurdo pontua a sua existência. Não se trata então de conter o jogo trágico *fora* dos limites da vida, mas talvez antes de lhe franquear todas as portas, de o aceitar com direitos de plena cidadania — e depois, apenas depois, o olhar de frente.

Isto significa, como disse no início, que se trata também do jogo e do pacto do homem com o mundo: porque aquilo a que assistimos, no texto de Dostoievski, é à forma como de um jogo, que poderia ser hipotética e aparentemente neutro e controlado, se passa depois a um lugar viciado. Se no primeiro caso as regras pareceriam ser seguras na medida em que regulariam e regulamentariam os pactos, e na medida em que estes se tornariam, nessa medida, possíveis, instituindo o princípio correlato de que o homem seria quer a origem das regras quer o mestre do jogo; já no segundo caso o Universo (ou o jogo?) toma o controle da situação, e joga-se a si próprio de acordo com o domínio da violência e da disrupção — no vício, é o próprio jogo que se assume como mestre e origem das regras, e o homem é, não o “jogador”, mas o jogado: o joguete das “forças do destino”. Para dizê-lo através de dois exemplos figurativos: não restam dúvidas sobre o grau de “extravio” e substituição social de Mlle. Blanche, não está em causa qualquer hipotético grau de moralidade que lhe pudesse ainda eventualmente ser atribuído; e, entretanto, ela não é “viciada”, nem a sua frequentação desencadeia (pode desencadear) o “vício”: desse ponto de vista, ela corresponde a uma vida mesurada e completamente solar, absolutamente moral na sua imoralidade; pelo contrário, Polina (e a roleta) representa(m) o grau de desmesura violenta, que impede justamente qualquer sugestão de controle — seja por quem for. No primeiro caso, e porque Mlle. Blanche controla, Alexei e todos os outros também controlam. No segundo caso, ninguém detém o controle: o jogo desenrola-se de acordo com uma lógica própria, de todos desconhecida e por todos praticada — e não é por essa lógica ser absurda que tem um menor peso, pelo contrário.

Entramos assim no domínio da *ilusão* — ou melhor, percebemos assim que Dostoievski estende o domínio da ilusão por forma a que esta possa recobrir também o espaço aparentemente apenas lúdico e “divertissant” do jogo — para mostrar que neste, e se atentarmos melhor no que existe sob a sua superfície,

se agitam forças que se tornam invisíveis tão-só através de um ilusório controle que seria exercido pelo homem, via “regras do jogo”. Há um momento, diz Dostoievski, em que as “regras do jogo” deixam de ser a forma de estabelecer um lugar seguro e as condições do pacto — para passarem a ser a lei daquilo que o homem não pode conter. Não ver isto é viver na ilusão: e nessa medida o jogo, tornado vício, corresponde a uma forma desperada de estar atento ao real — e não uma forma de escapar dele.

E, porque a roleta pertence à categoria dos chamados “jogos de azar” (os jogos tipo *alea*, de Caillois), tal significa que estamos perante um quadro em que o confronto entre acaso e necessidade assume um carácter determinante — o carácter determinante, diria, para a auto-compreensão das personagens enquanto “jogadores jogados” — nessa medida já não apenas uma declinação do *topos* do caçador caçado, porque este caçador entra num jogo que continua a ser jogado *com* regras pré-determinadas e consabidas — mesmo se invertendo a sua direcção; enquanto o jogador jogado abre as frestas de um mundo do qual ninguém, e muito menos ele próprio, conhece as regras — e que por isso ninguém, e muito menos ele próprio, pode verdadeiramente “controlar”. Estamos pois no coração da oscilação entre contingência e necessidade, que justamente Schiller entendia ser o terreno da fundamentação do impulso de jogo — isto é, a motivação antropológica da qual ele procede.

Nesta perspectiva, aquilo que Alexei descobre, pois, é que o acaso *não exclui* a ordem, que o aleatório e o fortuito criam as suas próprias regras e que elas são sempre cegas e, nessa medida, justas: com o brilho da justiça que está *acima* da moral prática, para lá do bem e do mal. E que, por isso, o que acontece é que são os homens que, talvez por desconhecerem as regras do acaso, dão conta do carácter inacessível desse *outro* jogo — que assume assim o carácter e a dimensão trágicos, em que a realidade metafísica, não se dando a conhecer ao humano, não deixa por isso de interferir na vida e no destino daqueles que elege. Acaso e necessidade, deste ponto de vista, são

sinónimos – tão-só palavras diferentes para designar a nossa incompreensão e o nosso desconhecimento dessas forças e da sua manifestação no mundo:

Apesar disso, cheguei a uma conclusão que me parece certa: de facto, na sequência de possibilidades ocasionais, existe, se não um sistema, pelo menos uma certa ordem – o que é sem dúvida muito estranho. Acontece, por exemplo, que depois dos doze números do meio, saem os doze últimos ; estes batem duas vezes, digamos, e depois passam a calhar os doze primeiros. Depois dos doze primeiros a roleta pára nos doze intermédios, três ou quatro vezes seguidas, passando depois para os doze finais, dos quais passa, depois de duas vezes, como antes, para os doze primeiros que voltam a sair uma vez, a seguir a bola pára três vezes nos números do meio, e assim por diante durante uma hora e meia ou duas. Uma, três e duas; uma três e duas. É muito divertido. (*idem*, 28-9)

>>

Uma das personagens em que a manifestação do acaso se apresenta com maior força é sem dúvida a personagem da avó, a *baboulinka*: não apenas na desmesura com que os seus ganhos aparentemente ilógicos (mas já vimos de uma lógica demasiado límpida) arrastam também a sua ruína completa; mas ainda no carácter abrupto da sua entrada em cena na novela, dobrado da sua entrada também inesperada na sala em que todos os intervinientes (os jogadores?) se encontram reunidos, e que é comentado com a seguinte observação: "O aparecimento da avó junto à roleta provocou um profundo efeito no público" (*idem*, 83). Mas, e a meu ver sobretudo, porque em torno dela se coloca explicitamente a questão que a todos ocupa, sem que mais ninguém disso pareça ter consciência: ela é a de quem se espera a vida e a morte, desde o início da novela: "que estava a morrer e não morreu" (*idem*, 68): um jogo pois entre a vida e a morte. Não apenas porque a avó vive e "devia" morrer, mas porque é a sua vida que desencadeia as violentas afecções e os destruidores afectos de todos os outros, que vivem: vivendo, ela joga; jogando, ela arruína-se; e da sua ruína decorrem, afinal, todas as

metafóricas ruínas das outras personagens – de Polina a Alexei, passando pelo general.

A própria distensão temporal que ritma a novela, com a elipse de um mês entre os capítulos 12 e 13, permite o anúncio sintético de uma “catástrofe” entretanto acontecida, e que no fundo nada mais se limita a fazer do que confirmar a intuição do “desastre do mundo” para que todas as personagens insensivelmente caminham: os “abismos” e “precipícios” antecipados e que ritmadamente surgem nas reflexões ou nos diálogos do narrador, transformados, no início do capítulo 12, na imagem do “turbilhão” e da “tempestade” dentro dos quais ele sente ter sido precipitado. Porque, no fundo, o narrador sabe que a perda total da avó (e não apenas do seu dinheiro), à mesa do jogo, anuncia e antecipa a sua própria perda – e que portanto é dele mesmo, e dos seus abismos, que fala, mesmo se contando também o que a ela lhe aconteceu:

226>227

No dia seguinte, perdeu tudo até ao fim. Era lógico: quando uma pessoa do seu género envereda por esse caminho, como que desliza num trenó por uma montanha de neve cada vez mais depressa. (*idem*, 113)

Da mesma forma se pode dizer de Alexei: o momento decisivo para ele não é tanto o facto de que a paixão por Polina e as circunstâncias da sua condição o forcem a optar pelo jogo – mas o facto de que toma consciência de que verdadeiramente a sua paixão por Polina acaba por funcionar como o pretexto desencadeador da “catástrofe” tantas vezes anunciada – e que por isso a narração por um lado necessariamente manifesta, ao mesmo tempo que por outro lado dilata:

Sim, por vezes a ideia mais louca, a ideia aparentemente mais impossível, crava-se-nos de tal modo na cabeça que acabamos por vê-la como algo de muito possível... Mais ainda: quando à ideia se junta um desejo forte e apaixonado, então é possível tomá-la por algo de fatal, necessário, predestinado, por algo que não pode deixar de acontecer! talvez haja aqui alguma

coisa mais, alguma combinação de pressentimentos, algum esforço extraordinário da vontade, um auto-envenenamento na própria fantasia, um não-sei-quê; mas nessa noite (que nunca esquecerei) aconteceu-me um milagre. Este acontecimento, embora se justifique cabalmente pela aritmética, continua mesmo assim a ser, para mim, milagroso. Porquê, por que se enraizou em mim esta certeza com tanta força e tão profundamente, e desde havia muito? Pensava nisso – repito, não como numa casualidade, uma entre muitas (e que, portanto, podia muito bem não acontecer), mas como numa coisa que tinha, fatalmente, de acontecer! (*idem*, 126-127)

É então esta inevitabilidade do acaso, a sua mesma necessidade enquanto acaso (“aquilo que não pode deixar de acontecer”) que Alexei descobre no jogo — melhor, que ele descobre como jogo: as forças desse universo obscuro que se manifestam já não através dos desígnios metafísicos de um Deus, mesmo escondido, mas através das “regras aritméticas” e entretanto incompreensíveis do jogo do mundo, transportado para a mesa da roleta. Deste ponto de vista, talvez não seja deslocado terminar lembrando as relações profundas (mesmo se contraditórias e sempre potencialmente paradoxais), apontadas por Benveniste, entre o jogo e o sagrado (1947) — porque na realidade se trata, sem dúvida, de uma concepção devedora da pressuposição de tais relações, isto se entendermos por sagrado a intuição misteriosa das forças de um surreal que se exprime independentemente da sua eventual formulação religiosa — através de rituais que reactualizam mitos de ordenação/destruição do mundo, ou seja, de mitos complementarmente genesíacos e apocalípticos. O jogo dostoiévskiano pertence a esta espécie: um ritual que transporta para dentro do dia e da razão do homem a consciência de outras razões alternativas — e, uma vez com elas confrontado, não é possível deixá-las do lado de lá da casa: o jogo é uma casa. <<

>>

BIBLIOGRAFIA ∨

Benveniste, Emile (1947), "Le jeu comme structure", *Deucalion*, 2, pp. 161-167.

Caillois, Roger (1958), *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard.

Dostoievski (1998), *Le Joueur*, trad. Ilia Halpérine-Kaminski, rev. Bernard Kreise, Paris, Ed. Mille et Une nuits.

Huizinga, J. (1951), *Homo Ludens. Essai sur la Fonction Sociale du Jeu*, Paris, Gallimard [1938].

Spariosu, Mihai (1989), *Dionysus Reborn. Play and Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, Cornell UP.