

A VIOLÊNCIA (RE) VELADA EM “O JOGO DO MORTO”

Fabiana Gonçalves

UNESP/FCL-Assis

RESUMO: Este ensaio tem por objetivo analisar o conto “O jogo do morto”, de Rubem Fonseca. Constituída sob o signo da estética da denúncia, a narrativa filia-se ao gênero policial por relatar um crime de mistério, que surge apenas como pretexto para a reflexão de certos aspectos sociais do Brasil contemporâneo.

ABSTRACT: This paper analyzes the short story “O jogo do morto” by Rubem Fonseca. The narrative is written through the lens of aesthetics of denunciation and it’s a detective story since it describes a crime of mystery. The crime appears only as an excuse for reflection of certain social aspects of contemporaneous Brazil.

À guisa de introdução

A literatura policial tem como seu primeiro representante o escritor norte-americano Edgar Allan Poe. Considerado o mestre do romance policial moderno, Poe teve seu primeiro conto de mistério, “Os crimes da Rua Morgue”, publicado em 1841 na *Graham’s magazine*. Desde então, o autor passou a ser referência a outros escritores também fascinados pelas histórias enigmáticas. No Brasil, autores consagrados como Machado de Assis, leitor confesso de Poe, e Lima Barreto também experimentaram o gênero.

No entanto, embora apresentando características próprias da prosa de relato policial, as produções desses escritores não são consideradas as responsáveis pela inserção da literatura nacional no quadro das composições policialescas. Publicada em capítulos no jornal *A Folha* em 1920, *Mysterio* é considerada a primeira narrativa policial brasileira. Produzida em conjunto por Coelho Netto, Afrânio Peixoto, Viriato Correia e Medeiros e Albuquerque, *Mysterio* inaugura o estilo no Brasil, contudo, não promove muitos seguidores. Mesmo surgindo algumas produções do gênero após seu lançamento, somente nas últimas décadas do século XX é que o Brasil parece ter realmente descoberto o gênero literário.

Dados recentes relacionados ao mercado editorial brasileiro indicam um

aumento considerável de interesse entre os leitores consumidores de literatura pela ficção policial. Segundo especialistas, os motivos por essa procura são vários, mas, sem dúvida, pode-se dizer que o valor estético apresentado pelos textos literários tem atraído cada vez mais leitores ao universo enigmático da ficção de mistério. Atualmente, muitos escritores têm se dedicado ao gênero policial. Dentre os autores, há aqueles que se dedicam às narrativas policiais direcionadas ao público infanto-juvenil, como Ivan Ângelo e João Carlos Marinho. Ligados à cultura televisiva, o apresentador Jô Soares e o músico Tony Bellotto, também se aventuram pelos meandros da prosa de mistério. Esses autores seguem os caminhos da prosa policial brasileira iniciada pelas narrativas de autores como Lygia Fagundes Telles e Rubem Fonseca.

Nascido em Minas Gerais, mas muito cedo indo para o Rio de Janeiro, cenário de muitas de suas histórias, Rubem Fonseca inaugurou uma nova vertente da literatura contemporânea, qualificada por Alfredo Bosi de brutalista. Entre as produções de Rubem Fonseca mais conhecidas do público e apresentadas sob a estrutura de narrativa policial, estão aquelas onde são narradas as aventuras do charmoso investigador Mandrake, personagem criada em 1967 para o conto “O caso de F.A.” e uma das mais expressivas do universo literário de Rubem Fonseca. Ainda que sejam as histórias de Mandrake as mais representativas entre as produções em prosa de relato policial escritas pelo autor mineiro, há muitas outras narrativas de Rubem Fonseca que, embora não contando com Mandrake, revelam e denunciam outros *crimes*.

O tom policialesco da obra de Rubem Fonseca, facilmente associado à vida profissional do autor – Rubem Fonseca atuou como advogado, aprendeu medicina legal, foi comissário de polícia nos anos 50 no subúrbio do Rio de Janeiro – revela críticas à sociedade brasileira e permite registrar o cotidiano violento das grandes cidades. Nesse caso, os crimes ficcionais atuam apenas como disfarces a denúncias de problemas reais verificados em todos os estratos sociais e, além disso, buscam evidenciar os motivos que impulsionam a relação violenta entre os indivíduos.

“O jogo do morto”, conto publicado na coletânea *O cobrador* (1979) apresenta esta fórmula. O crime nesse conto surge apenas como pretexto para uma reflexão de âmbito mais profundo do que comumente permite o gênero policial. A denúncia social revelada pelo conto “O jogo do morto” encontra-se explicitada pelo texto e pode ser esclarecida por questões históricas. A desvalorização do crime em si justamente em uma narrativa de relato policial suporia uma possível traição do autor ao gênero, mas, esse não é o caso de “O jogo do morto”, cujo valor estético sustenta a subversão realizada

pelo autor ao gênero e o filia a uma outra vertente: o conto policial de ação.

Nesse tipo de narrativa, há uma inversão estrutural: o ponto de chegada da história policial de ação é o ponto de partida do conto de enigma ou mistério. Assim, o assassinato de Anísio, personagem principal de “O jogo do morto”, ocorre no final do conto e não em seu início. A subversão da ordem tradicional do gênero policial concede ao crime uma importância secundária e o que sobressai é elementar: uma reflexão sobre a vida, seus mistérios, a vida em sociedade e suas implicações. No caso de “O jogo do morto”, a narrativa promove uma reflexão acerca da violência promovida por grupos de extermínios, cujas vítimas são em sua grande maioria pessoas socialmente excluídas. Os motivos para o tipo de violência registrada em “O jogo do morto” podem ser esclarecidos através de fatos históricos.

O passado como resposta

A carreira na polícia, apesar de não ter exercido a profissão nas ruas, possibilitou ao escritor Rubem Fonseca certo contato com a realidade violenta própria da vida urbana brasileira. Em o “O jogo do morto”, a associação de problemas sociais com a arte poética revela o engenho do autor, que soube registrar os resíduos do atraso histórico brasileiro sem conferir um caráter documental à narrativa. Pelo contrário, a presença da voz de um narrador, a caracterização dos personagens, a economia dos meios narrativos, característica básica à composição de um conto, evidenciam os recursos literários utilizados pelo contista e concedem ao texto a narratividade necessária para torná-lo uma escritura¹.

O conto narra a história de alguns encontros entre quatro amigos, que tinham em comum um grande interesse por todas as formas de jogo a dinheiro. Marinho, dono da principal farmácia da cidade, Fernando e Gonçalves, sócios em um armazém, e Anísio, dono de um bar onde todos se reuniam para beber e fazer apostas. Em um certo dia, Anísio inventou o jogo do morto. Segundo os critérios desse jogo, ganharia aquele que acertasse quantos indivíduos o esquadrão da polícia local mataria no mês vigente: julho. Anísio, o inventor do jogo, perde a primeira aposta.

¹ O termo “escritura” foi aqui empregado seguindo o conceito de “escrito” e “escritura” utilizado por Roland Barthes no texto *Aula* (1975).

Para a segunda partida, não podendo arriscar mais, pois já havia perdido muito dinheiro, Anísio contrata um estranho frequentador de seu bar para matar as duas pessoas consideradas pelos apostadores os próximos alvos do esquadrão naquele mês: um comerciante e sua filha. Mas, o destino não aceitou ser manipulado e o acaso surgiu em sua vida. O contratado matou o comerciante e sua filha, todavia, acabou matando também Anísio. Se considerado o tempo da narrativa – presente – a morte da personagem central é sugerida no início do conto por meio de uma pista fornecida pelo narrador ao leitor. Diz o narrador: “Jogavam cartas e bebiam cerveja na noite em que foi inventado o jogo do morto. Anísio inventou o jogo.”

Nessa história aparentemente simples, com traços de narrativa policial, mas contada sem grandes sobressaltos, a atualidade viva do Brasil é atrelada ao seu passado, ou melhor, é compreendida em função do período de dominação e exploração pelo qual o país passou durante o regime escravocrata. Não condizente com as aspirações de um país que se pretendia moderno como as nações europeias, a escravidão foi proibida no Brasil, como se sabe, no final do século XIX, todavia, os problemas oriundos de sua prática não cessaram juntamente com a proibição oficial. Ainda hoje se veem os resquícios desses primeiros impulsos da promessa de modernização reinante na ordem do dia nas décadas finais dos dezenove.

Não obstante o fim do regime, o Brasil continuou a viver num ambiente escravocrata. A implantação dos ideais liberais próprios dos países europeus no contexto brasileiro produziu uma série de eventos que buscavam trazer para o país o modo de vida moderno. Desde as técnicas de trabalho e produção e a inserção de novas tecnologias no cotidiano do brasileiro, até os artigos relacionados à moda, passando pela arquitetura das casas, eram importadas e aplicadas no país sem os ajustes necessários. Essa europeização do Brasil nas décadas finais do século XIX desencadeou a postura brasileira de apropriação do estilo de vida moderno levado pelas nações mais desenvolvidas. Adentrando o século XX, essa atitude foi uma das responsáveis pelo processo vivenciado pela realidade nacional compreendido pela expressão “modernização conservadora”. Em outras palavras, a importação do estilo de vida estrangeiro significa, grosso modo, mudança, mas não superação.

No período autoritário da ditadura militar essa situação se acentuou e a sociedade brasileira presenciou consecutivas adaptações aos padrões internacionais. Do projeto de modernização do país iniciado no final do século XIX e arrastado pelo século XX restaram violência e segregação, física e cultural. A representação artística da

violência percebida nos grandes centros urbanos oriunda em grande parte desse projeto constitui-se no mote central de “O jogo do morto”. Por isso, pode-se considerar que o conto traz uma mensagem artística socialmente significativa, pois narra uma história que prende o leitor, portanto, literariamente bem elaborada e, ao mesmo tempo, retrata as consequências das primeiras tentativas de modernização do país.

Vale notar que essa mensagem denunciativa da realidade nacional presente no texto não se encontra nas entrelinhas da narrativa, ou ainda de forma mascarada, mas sim de maneira explícita, aparecendo como o resultado da primeira aposta feita por Marinho, Fernando, Gonçalves e Anísio.

Na primeira aposta realizada pelos quatro amigos, Anísio apostou que o esquadrão mataria vinte e uma pessoas no mês (julho) e apenas em Meriti, e dobrou o valor da aposta especificando as vítimas “dos meus vinte e um dez são mulatos, oito são pretos e dois são brancos.” Esse trecho revela uma denúncia à exploração iniciada com o regime escravocrata e mais de cem anos depois, embora apresentando outras feições, ainda atuante na sociedade brasileira. Por meio dessa passagem a desigualdade é representada preconceituosa e simbolicamente pelos números de mulatos e negros, expressivamente maiores em relação ao totalidade de brancos, conjecturados por Anísio como sendo as próximas vítimas do esquadrão. Os dados sobre a somatória de mortos naquele mês não confirmaram o pensamento de Anísio. A fonte escolhida pelos quatro amigos para a comprovação foi um jornal: *O Dia*.

Além da autoridade, o jornal anuncia a *vitória* – que de sublime nada tem – de Gonçalves, Marinho e Fernando sobre Anísio, pois o esquadrão não havia executado naquele mês vinte e um indivíduos como apostou Anísio, e sim *vinte e seis*: “No fim do mês, de acordo com *O Dia*, o esquadrão havia executado vinte e seis pessoas, sendo dezesseis mulatos, nove pretos e um branco [...]”. Imagem de uma realidade cujas ressonâncias revelam a face de um regime oficialmente proibido há mais de um século, o total, ainda mais alarmante, retrata a exploração e as privações sociais vivenciadas atualmente.

A banalidade no jogo da vida

O estilo simples de narrar fatos violentos constitui um traço importante da contística de Rubem Fonseca. A esse respeito afirmou Boris Schneidermann:

Se alguém começar a leitura de *O Cobrador*, de Rubem Fonseca, pelo conto “O jogo morto”, ficará com a impressão de que o escritor está apresentando um tipo de história com que já nos acostumou e na qual adquiriu um domínio invejável: o conto de violência e banditismo, descritos frequentemente com simplicidade, num tom cotidiano (...) como se a morte nestas circunstâncias fosse algo normal e aceitável. (*O Estado de S. Paulo*, 27/9/80.)

A naturalidade com que os amigos de Anísio recebem a ideia do jogo do morto evidencia a desvalorização da vida relatada por Schneidermann. O total de mortos pelo esquadrão é sugerido por Fernando, um dos amigos de Anísio, sem o mínimo de receio ou pudor e regado a cervejas e petiscos: “Sabe que esse jogo é bom? disse Fernando. Mil pratos que o esquadrão mata uma dúzia. Ei Anísio! que tal um queijinho para acompanhar a cervejinha? E uma porção daquele salaminho?” Esse é o tom conferido a todas as conversas entre os amigos sobre as possíveis vítimas do esquadrão da morte.

Feita a última aposta, onde as próximas vítimas do esquadrão foram vislumbradas – um comerciante e uma menina – Anísio, acreditando na impossibilidade da efetivação desses crimes, resolve contratar o matador, sujeito estranho e frequentador de seu bar, ao qual apelidara de O Falso Perpétuo. O indivíduo escolhido por Anísio para morrer marca a indiferença diante da vida. Trata-se de Gonçalves, seu amigo e apostador no jogo também. O leitor acompanha todos os passos do criminoso que, além de matar Gonçalves e sua filha, conforme fora proposto, executa a “velha de lambuja” e, por último, também mata Anísio.

Por fim, resta mencionar os prováveis motivos para o impulso de Anísio a essa violência. Pressionado pela maré de azar: “Três meses de azar, disse Anísio, soturno. Ele havia perdido também no pôquer, nos cavalos e no futebol”, e ainda pelas dificuldades financeiras: “(...) a lanchonete que comprara estava dando prejuízo, seu crédito bancário piorava e a jovem com quem casara há pouco mais de seis meses gastava muito”, Anísio decide apostar alto: “Aposto que o esquadrão este mês mata uma menina e um comerciante. Duzentas mil pratos”. Ou seja, incitado pelo dinheiro, ou melhor, pela falta dele, Anísio comete o crime para ganhar a aposta, porém, o acaso se faz presente e pelo mesmo motivo é morto.

A dupla face dos recursos narrativos

Realizada a primeira aposta no mês de julho, os quatro amigos decidiram ampliar as regras do jogo. “Além da quantidade, da idade e da cor dos mortos, foi acrescentada a naturalidade, o estado civil e a profissão. O jogo tornava-se complexo.”, diz o narrador. Para a segunda aposta, feita no mês de agosto, Anísio preferiu um “mano a mano”: “Quem topa um mano a mano comigo”, e decidiu: “Aposto que o esquadrão este mês mata uma menina e um comerciante”. Segundo o narrador, Gonçalves, pensando no seu dinheiro e no fato de que o esquadrão jamais mataria meninas e comerciantes, achou uma loucura a proposta do amigo. Mas, Marinho aceitou o desafio e apostou contra Anísio.

Nesse trecho do conto é possível perceber dois valores no corpo da narrativa: o arcaico, simbolizado pelo tom místico conferido ao discurso, e o moderno, associado à perspectiva crítica sob a qual o conto é constituído. Acreditando em superstições, Anísio diz: “Se dei azar em julho, imaginem em agosto”. No entanto, mesmo estando no mês tradicionalmente considerado de azar, Anísio, com uma alta quantia em jogo, aposta na execução de um comerciante e uma menina, o que para os amigos jamais aconteceria. O discurso crítico está expresso no absurdo, sob os olhares das personagens, de o esquadrão executar um comerciante, isto é, um indivíduo socialmente bem posicionado. Devido à posição socialmente privilegiada, seria pouco provável que estivesse por algum motivo na mira da polícia. Mais uma vez, uma crítica ao processo de exclusão social cujas razões, conforme verificado, podem ser esclarecidas por meio de conjunturas históricas.

Também acreditando na impossibilidade da morte de um comerciante pela polícia, assim como seus amigos, Anísio resolve modificar o curso da história. A solução foi encarregar a um frequentador de seu bar a morte de seu *amigo* Gonçalves. O Falso Perpétuo, codinome conferido ao personagem pelo próprio Anísio, foi o homem contratado. Depois da tarefa cumprida, O Falso Perpétuo diz: “Vamos apanhar o meu dinheiro, já despachei os dois. Matei a velha, de lambuja.”. Entretanto, como havia suspeitado Anísio, o matador de aluguel era falso e assassinou também o próprio contratante e inventor do jogo do morto. Nas palavras do narrador: “O Falso Perpétuo tirou da cintura um enorme engenho negro, apontou para o peito de Anísio e atirou.”

Com respeito à linguagem empregada no conto, nota-se o modo extremamente livre de assumir a linguagem oral na escrita. A representação crua da realidade social

observada em “O jogo do morto” é auxiliada por essa liberdade em relação a transcrições diretas da oralidade, que permite o emprego de expressões chulas, gírias e palavrões, além da caracterização de ambientes populares, aproximando assim, a matéria narrada do cotidiano de indivíduos pobres e de classe média pertencentes aos grandes centros urbanos. No entanto, mais polido, o narrador não utiliza expressões vulgares e se mantém indiferente em relação às ações e diálogos dos quatro amigos, isto é, apenas reproduz a narrativa. Seguindo esse raciocínio, pode-se dizer que a linguagem brutalista de “O jogo do morto” consolida-se a partir de unidade contraditória, pois combina desleixo e rudeza com refino e requinte.

Por último, convém mencionar os recursos utilizados pelo narrador a fim de promover a aproximação ou distanciamento da matéria narrada. De modo breve, há nesse conto um narrador capaz de oscilar no tratamento com o material narrado, pois a voz narrativa lança mão tanto do discurso indireto livre, cujo efeito é a aproximação da cena narrada, quanto do discurso indireto que sugere distanciamento da cena. Cada par recurso-efeito produz, por sua vez, um tipo de julgamento a respeito da violência brutal praticada pelo “esquadrão da morte”. Existem, portanto, duas formas diferentes de crítica à matéria narrada em “O jogo do morto”.

Assim sendo, o mesmo discurso, enunciado pelos dois recursos apontados, registra, ao promover a aproximação à matéria narrada, o absurdo da brutalidade à qual os indivíduos marginalizados social e culturalmente estão sujeitos, e sugere, por meio do distanciamento da cena, a indiferença de indivíduos, geralmente dessolidarizados pelas suas relações sociais precárias, ante a morte.

À guisa de fecho

Para concluir estas notas acerca do conto “O jogo do morto”, vale ressaltar o caráter reflexivo assumido pela narrativa. Engendrado sob a estrutura de uma prosa policial, “O jogo do morto” se enquadra na vertente do conto policial de ação. Nesse tipo de narrativa, o foco não é mais a investigação, mas sim o crime em si, sua gradual realização, suas motivações, enfim. Essa subversão da ordem tradicional do conto promove uma série de reflexões de âmbito mais profundo, na medida em que desloca a atenção do leitor da investigação para as possíveis motivações aos crimes cometidos.

Em “O jogo do morto”, os impulsos violentos podem ser compreendidos a partir

da apreciação a determinados fatos históricos. Isso porque, os tipos de violência “revelados” ao leitor nesse conto são, em grande parte, reflexos do processo de modernização brasileira, cujas tentativas iniciais remontam das décadas finais do século XIX. Como foi possível perceber, em “O jogo do morto”, Rubem Fonseca apresenta estilisticamente algumas das consequências dessa modernização, cuja assimilação para os países periféricos, como o Brasil, foi penosa e, além de tudo, não promoveu alterações significativas à estrutura social e/ou cultural do país.

Nesse sentido, poder-se-ia dizer que “O jogo do morto” mimetiza a realidade nacional verificada nas décadas de setenta do século XX e, por isso, permite compreender os resíduos do atraso sociocultural brasileiro presentes naquele período e ainda muito fortes na sociedade atual. Além das informações documentais próprias da conjuntura social do Brasil imbricadas na filigrana da narrativa, a história dos quatro amigos concede ao leitor o saborear da “sensação de diferença”, para usar a expressão de Haquira Osakabe, produzida por toda e qualquer obra de arte.

REFERÊNCIAS

BOSI, Alfredo. (Org.) *O conto brasileiro contemporâneo*. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1975.

CAMPOS, H. Poesia e Modernidade: Da Morte do Verso à Constelação. O Poema Pós-utópico. In: *O arco-íris branco: ensaios de literatura e cultura*. Rio de Janeiro: Imago, 1997, p. 243-69.

CORTÁZAR, J. Do conto breve e seus arredores. In. *Valise de cronópio*. São Paulo: Perspectiva, 1974, p. 227-37.

FONSECA, Rubem. (Org. Boris Schnaiderman) *Contos reunidos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

GALLO, Mayrant. Machado de Assis, Camus e Borges, quem diria?, experimentaram o gênero. *EntreLivros*, n. 16, out. 2005.

GOES, Denise. O sucesso, sem mistério, do romance policial. *EntreLivros*, n. 16, out. 2005

GOTLIB, Nadia. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 2006. Série Princípios.

MAGALHÃES JR., Raimundo. O conto policial. In: _____. *A arte do conto*; Sua história, seus gêneros, sua técnica, seus mestres. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1972, p. 207-226.

PAES, José Paulo. As dimensões da aventura; por uma literatura brasileira de entretenimento (ou: o mordomo não é o único culpado). In: _____. *A aventura literária*: ensaios sobre ficção e ficções. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p. 11-38

SCHNAIDERMAN, Boris. Rubem Fonseca, precioso. Num pequeno livro. *O Estado de S. Paulo*, 27/9/80. Disponível em: http://literal.terra.com.br/rubem_fonseca/biobiblio/sobreele/sobreele_imprensa_rubemfonsecaprecioso.shtml. Acesso em: 30 de setembro de 2009.