



AS DOBRAS DO TEMPO E O JOGO: AGUSTINA BESSA-LUÍS E VIEIRA DA SILVA

THE DOUBLES OF TIME AND THE GAME: AGUSTINA BESSA-LUÍS AND VIEIRA DA SILVA

Viviane Vasconcelos

RESUMO

Em *Longos dias têm cem anos*, os elementos biográficos não são tão evidentes, levando a escritora Agustina Bessa-Luís a procurar e eleger fatos considerados por ela como relevantes na formação da biografia da pintora Maria Helena Vieira da Silva. Se consideramos os temas frequentemente abordados na obra de Vieira da Silva, como o jogo de xadrez, as cenas em que retrata seu próprio ateliê e o seu trabalho, revelando uma preocupação com a perspectiva e com a autoria da obra, poderíamos pensar em muitos romances da escritora Agustina Bessa-Luís. Alguns desses temas, como o jogo e o labirinto, já foram apontados nos dois últimos capítulos do livro da pesquisadora Silvina Rodrigues Lopes (1992), em que a autora propõe uma teoria do romance em Agustina Bessa-Luís visando interrogar o pensamento de um mundo que é construído singularmente, segundo a pesquisadora, na obra da escritora. Se o caminho é aberto pelas considerações agustinianas sobre a obra de Vieira da Silva, feitas na biografia, que é o nosso primeiro passo para a aproximação entre as duas, as semelhanças entre os temas direcionam a um outro movimento, que é o de pensar como a obra de Vieira da Silva pode permitir uma leitura da obra de Agustina, ou melhor, como essas duas formas de manifestação artística, a pintura e a literatura, se aproximam.

PALAVRAS-CHAVE: pintura; literatura portuguesa; jogo.

ABSTRACT

In *Longos dias têm cem anos*, the biographical elements are not so evident, leading the writer Agustina Bessa-Luís to look for and to choose facts considered by her as relevant in the formation of the painter Maria Helena Vieira da Silva biography. If we consider the themes frequently addressed in Vieira da Silva's work, such as the game of chess, the scenes in which she portrays her own studio and her work, revealing a concern with the perspective and the authorship of the work, we could think of many novels of the writer Agustina Bessa-Luís. Some of these the-

mes, such as the game and the labyrinth, have already been pointed out in the last two chapters of researcher Silvina Rodrigues Lopes (1992), in which the author proposes a theory of the novel of Agustina Bessa-Luís, in order to interrogate the thought of a world that is singularly constructed, according to the researcher, in the work of the writer. If the way is opened by the Augustinian considerations on the work of Vieira da Silva, made in the biography, which is our first step towards the rapprochement between the two and reflection, the similarities between the themes point to another movement, which is to think how the work of Vieira da Silva can allow a reading of the work of Agustina, or rather, how these two forms of artistic manifestation, painting and literature, are approached.

KEYWORDS: painting; Portuguese literature; game.

Na biografia da pintora Maria Helena Vieira da Silva (1908-1992), a escritora portuguesa Agustina Bessa-Luís observa que o jogo de xadrez é um “ponto essencial na obra” (BESSA-LUÍS, 2009, p.69) e que começa a ser explorado de forma mais sistemática na década de 40. No referido período, a artista começou a desenvolver alguns dos seus principais temas, como o quadro que dará início à famosa série de bibliotecas, outro tema recorrente na carreira da pintora. A primeira obra que terá o jogo como tema é *Habitação Axadrezada*¹, de 1935, e, depois, no final da década de 30, o primeiro *Le jeu de cartes*², quadro que tecnicamente já revelava o encantamento da artista pela ilusão de ótica, que também é uma maneira de exploração do jogo e que resultará, em 1937, n’*A Máquina Óptica*³.

A exemplo do que aconteceu para a criação dos quadros sobre as bibliotecas, muitas das formas presentes nas obras cujos temas são os jogos também aparecem em quadros em que os temas não estão evidenciados nos títulos, como o que ocorre em *Intérieur ou L’harmonium, L’oranger*⁴ e, depois, em *Enigme*⁵. A utilização de losangos de cores e de formas que criam um ilusionismo, que é uma influência dos surrealistas, será responsável por uma indisciplina geométrica, acentuando com mais intensidade o tema. Ao lado dos quadros citados, encontramos esboços e desenhos que já revelavam caminhos para o entendimento dos processos de trabalho de Vieira da Silva. No acervo presente na Fundação Arpad Szenes-Vieira da Silva⁶, em Lisboa, estão desenhos, alguns sem data, que aludem ao tema e recebem o título de *Les Joueurs d’échecs*⁷. Segundo Eric Corne, em *La Intuición y la Estructura - De Torres-García a Vieira da Silva 1929-1949* (2008), ensaio que integra um livro que foi resultado de uma exposição sobre os dois artistas, as obras do final da década de 30 são tentativas de abarcar multiplicidades de pontos de vista. Afirma o crítico: “(...) ela enfrentou o caos, mas fixou-lhe um espaço de concentração, de onde parece brotar o universo, surpreendido em todas as suas dimensões” (CORNE, 2008, p.38). A

1 Óleo sobre tela, 60 x 92 cm. Coleção J. Trevelyan, Londres.

2 Óleo sobre tela, 34 x 37 cm. Paris, Galeria Jeanne Bucher.

3 *Movimento Óptico* ou *A Máquina Óptica*. Óleo sobre tela, 65 x 53,7 cm, 1937, Museu de Arte Moderna de Nova Iorque.

4 Óleo sobre tela, 24 x 37,2 cm, Fundação Arpad Szenes – Vieira da Silva, Lisboa.

5 Óleo sobre tela, 89 x 116 cm, Coleção Particular, Lisboa.

6 Em pesquisa realizada na Fundação Arpad Szenes-Vieira da Silva, em Lisboa, que abriga um centro de documentação importantíssimo.

7 As seguintes dimensões, respectivamente: 20,8 x 26 cm e 21 x 26,8 cm.

definição de Corne parece servir para que possamos pensar nos caminhos escolhidos por Vieira da Silva para a criação de sua obra, como a predileção pela tensão entre as mais variadas formas de linhas (curva plana, reta, semirreta, por exemplo) e pela inserção de formas geométricas que preenchem os espaços, mas que também são necessárias a sua construção. Os procedimentos técnicos revelam a necessidade da criação de telas em que o movimento é contínuo, a exemplo do desenho abaixo:

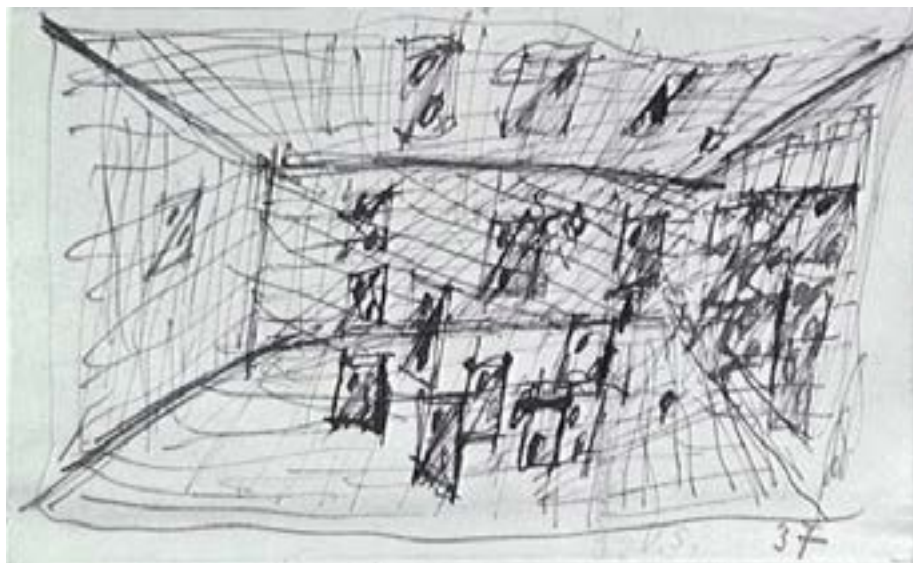


Figura 1: desenho, *Les joueurs d'échecs*, 1937.

Em 1942, Vieira da Silva pinta outro quadro com o mesmo título da obra de 1937, *Le jeu de cartes*⁸ e, em 1943, *La partie d'échecs*⁹. Segundo críticos, as obras são uma maneira de provocação em relação aos episódios que marcaram a vida da pintora¹⁰. No lugar de transportar a guerra para os seus quadros, como faz, por exemplo, em *Le desastre*¹¹ ou *La Guerre*¹², em que percebemos uma estrutura de composição mais sólida e uma dramatização do assunto, ou, ainda, em diálogos mais evidentes com a história portuguesa, a exemplo de *História trágico-marítima ou Naufrage*¹³, de 1944, em que as tragédias que cercaram o período das navegações servem como uma metáfora para pensar o tempo das guerras do século XX, Vieira escolhe o jogo.

Sob o ponto de vista temático, os quadros exploram o assunto por meio da variedade de significados que o tema tem. Estarão presentes nas obras a possibilidade lúdica do artista de intervir na ação do tempo, nas suas diversas acepções, e a provocação do pensamento que é produzida pela ação de jogar, a exemplo do que ocorre no primeiro quadro citado no parágrafo anterior.

8 Óleo sobre tela, 73 x 92 cm. Paris, Galeria Jeanne Bucher.

9 Óleo sobre tela. 81 x 100 cm. Museu de Arte Moderna, Paris.

10 Vieira da Silva e Arpad Szenes chegam ao Brasil em 1940, em função da Segunda Guerra e da ditadura Salazarista, e permanecem exilados no país até 1947.

11 Óleo sobre tela, 81 x 100 cm, Museu de Arte Moderna, Paris.

12 Arpad Szenes conta a Alberto Lacerda, que registra o relato em julho de 1982, que Vieira da Silva começou o quadro com um desenho feito à mão, com uma caneta Parker. Cobrindo o desenho, foi pintando o quadro. O desenho não se encontra no acervo dos pintores, mas na mesma confissão sabemos que a tela é resultado de três pedaços que surgem depois que a pintora rasga a tela, dando-lhe uma dimensão ainda mais dramática.

13 Óleo sobre a tela. 81,5 x 100 cm. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa. Em *Metamorfose do labirinto ou a pintura de Vieira da Silva*, publicado no Diário Popular de 8 de agosto de 1968, a poeta Sophia de Mello Breyner Andresen afirma que o quadro de Vieira da Silva é como o percurso da onda que sempre regressa ao interior de si própria, em uma referência quase inevitável à embarcação do referido quadro.

Em *Homo Ludens* (2000), Johann Huizinga propõe que o jogo é uma das formas de compreensão do homem, pois irá pressupor sempre a ideia de sociedade. Huizinga afirma que mesmo nos animais, que também inserem ações do jogo em suas brincadeiras, a atividade lúdica não pode ser explicada somente em um nível fisiológico ou de um reflexo psicológico. Tem uma função, segundo o autor, que produz significado, “transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p.5). Segundo o autor, diferentes disciplinas, como a psicologia e a fisiologia, tentam explicar o significado e a utilidade do jogo, porém nenhuma será definitiva:

Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo. As diversas respostas tendem mais a completar-se do que a excluir-se mutuamente. Seria perfeitamente possível aceitar quase todas sem que isso resultasse numa grande confusão de pensamento, mas nem por isso nos aproximaríamos de uma verdadeira compreensão do conceito de jogo. Todas as respostas, porém, não passam de soluções parciais do problema. (HUIZINGA, 2000, p. 6)

O jogo permanece nas artes, no discurso, no pensamento, e funciona como uma solução para refletirmos acerca de muitas questões relativas à compreensão da vida humana. Ao pensar no mesmo movimento lúdico, Nietzsche irá interpretar o tempo como um movimento incessante de subida e descida, de fazer e desfazer. Assim como uma criança constrói e desconstrói, o universo também brinca com a inevitável força do devir. Segundo Eugen Fink (2010), a ideia de jogo, central na obra do filósofo alemão, estará fundamentalmente em *O Nascimento da Tragédia*. Por outro lado, em *Assim falou Zaratustra* (2008), o filósofo insere outra visão de jogo, em uma fase mais madura de sua obra e que nos interessa mais diretamente. Nietzsche retorna ao exercício do jogo para defender a ideia de que para gerar a vida, o homem deve optar pela criação além de si, retornar ao jogo e saber jogar. Compreende-se por jogar a capacidade de autossuperação, de produção de sentido no inevitável acaso que é viver.

No quadro *Le jeu de cartes*, conforme notamos a seguir, a dama de Copas e o rei de Ouros estão em um plano superior. Os símbolos que indicam os naipes estão suspensos. No canto esquerdo da tela, está um enorme corredor que se abre infinitamente, característica de muitos outros corredores que são explorados na sua profundidade, formando uma espécie de galeria estática de outros reis, damas e valetes. Em uma posição inferior estão aqueles que não possuem coroas. Assim, quando olhamos o quadro, não só observamos o lugar que cada um ocupa, como também nos confunde a repetição de figuras que, embora não sejam idênticas, pois há sempre um detalhe que distingue uma das demais, oferecem-nos a sensação de que estamos diante de um cenário com os mesmos elementos que parecem seguir um fluxo que se expande no canto esquerdo. Há uma sugestão interessante em relação às duas figuras centrais da obra: elas não duelam. Ao contrário, parecem encantadas, mesmo que os símbolos tenham se desapegado das suas vestimentas. Estão fora do retângulo, da moldura que enquadra as outras figuras: desprendem-se. É possível pensar na ironia que o quadro traz, pois toda a competição criada na tela e na própria definição do jogo de cartas se desfaz com um duelo que não existe. As figuras que estão à esquerda da tela assistem ao espetáculo sentadas e não podemos quantificá-las, pois, mais uma vez, a profundidade criada em muitas das obras de Vieira da Silva sugere a ideia de infinito. Duas figuras, que parecem ser um rei e um valete, cercados dos símbolos de copas e espadas, estendem as mãos. Todas as cartas estão misturadas e todas as figuras que são dependentes, rainhas, reis, valetes e damas, formam uma única ideia de jogo, um grande baralho.



Figura 2: *Le jeu de cartes*, 1942.

A próxima obra, *La partie d'échecs*, é o primeiro dos quadros cujos temas são os jogos a pôr duas figuras na ação de jogar. O poeta Murilo Mendes afirma que o quadro também integra a parte da obra da pintora em que podemos refletir sobre a guerra. Segundo Mendes¹⁴: “Trata-se de dois homens ou de dois autómatos? Estão a decidir um jogo de xadrez ou o destino do mundo”. É interessante perceber que são duas figuras centrais que aparecem novamente, mas dessa vez parecem ocupar posições distintas. Ao contrário do valente e do rei, que não duelam, as figuras centrais de *La partie d'échecs* parecem tomar uma decisão. Vieira da Silva acentua o embate agônico que o jogo tem, mas acrescenta um elemento diferente do outro quadro: os jogadores. Ser jogador é um papel que se confunde com a existência do próprio homem. Se concordamos com Murilo Mendes quando diz que os quadros sobre os jogos também são uma forma de evidenciar o conflito da guerra, o artista, por meio do trabalho, também põe em prática a *trapaça* definida por Roland Barthes. À compreensão metafísica do tempo, que é associado à ideia de jogo, podemos acrescentar uma outra ideia sobre a relação jogo-tempo. Recorremos às observações de Barthes, em *Aula* (2007), para ampliar a reflexão, dessa vez sobre a linguagem. O crítico e pensador francês compreende que a força da liberdade da existência está na literatura. Essa força, segundo o autor, não dependerá de nenhum posicionamento político, nem de um engajamento do escritor, civil, mas da forma como se escreve. Por meio do trabalho com a linguagem é que o escritor pode ser capaz de desenvolver essa força livre que está e sempre esteve na literatura. Como observa Barthes: “o saber que ela mobiliza nunca é inteiro nem derradeiro; a literatura não diz que sabe alguma coisa, mas que sabe de alguma coisa; ou melhor; que ela sabe algo das coisas — que sabe muito sobre os homens” (BARTHES, 2007, p.17).

14 O poeta Murilo Mendes escreveu textos e dedicou poemas a Maria Helena Vieira da Silva e Arpad Szenes. Sabemos que Mendes tornou-se um importante crítico da obra da pintora, além de amigo do casal, e foi fundamental no período em que eles moraram no Brasil: “Foi a partir de seus contatos na sociedade artística carioca que organizou a primeira individual da artista no Museu de Belas-Artes do Rio de Janeiro” (2013, p.81). Além disso, Vieira foi responsável pelos desenhos das capas dos livros *Mundo Enigma* (1945), de Murilo Mendes, e, antes, de *Vaga Música* (1942), de Cecília Meireles, de quem se tornou também amiga.

Segundo Barthes, essa transformação por meio da literatura é possível porque ela permite trapaçar a linguagem e provocar uma revolução permanente. Ao *desmecanizar* a língua e intervir nos sentidos, o escritor joga com as palavras e confere ao texto uma existência que sempre engendrará outros significados. Essa prática, à qual muitos leitores estão acostumados, não será simples. É evidente que, ao tomar consciência do ato de *trapaçar*, mas nunca da trapaça, o leitor também quer ser inserido no jogo, que será a estratégia de combate no interior da própria língua, o *como*, na medida em que a literatura sempre será um convite eterno ao jogo. Nesse sentido, é evidente que o jogo, enquanto uma revolução constante com a linguagem, usará de artifícios que provocarão as mais diferentes intenções e reações com o texto.

Retornando à obra de Vieira da Silva, no lugar de um espaço que reproduz o quadriculado confuso de um imenso tabuleiro disperso, temos os detalhes de um espaço preciso e detalhado. Aliás, a única imagem clara diante de uma composição extremamente ilusionista. A posição das peças é nítida e os jogadores parecem ter entrado nessa esfera interior proporcionada por um outro tempo do jogo. Calmos, um olha fixamente a jogada, enquanto o outro, de pernas cruzadas, observa a posição das suas peças. Mais uma vez, há a relação do jogo com o tempo metafísico. A tela desestabiliza a unidade temporal, pois há a continuidade de um tempo que se abre da parte central da tela para o interior, numa referência a uma continuidade do jogo.



Figura 3: *La partie d'échecs*, 1943.

É, portanto, uma brincadeira com as diversas dimensões do tempo dadas pelo jogo. A tela se abre para um tempo infinito, confirmando que este também é o tempo da atividade lúdica. Essa mesma observação parece acontecer no quadro *Joueurs de cartes*¹⁵ (1945-46), que reabilita certas variações de cor e retira a importância central dos jogadores, fazendo com que também sejam interpretados pelos contrastes das cores, que não mais indicam a escuridão ou a claridade, mas estimulam um ambiente desintegrado no qual os elementos dos jogos de cartas e de xadrez se misturam, desa-

15 Óleo sobre tela, 24 x 33 cm. Seattle Art Museum, Seattle.

fiando o entendimento do observador. O tempo só pode ser compreendido na profusão de todos os objetos que ilustram a criação do jogo. Tudo se comunica e não se articula mais uma correspondência entre o real e o plástico. Tudo passa a ser também o jogo, motivo figurativo de todas as telas e que não deixa de ser composto pela instabilidade e mobilidade das figuras.



Figura 4: *Joueurs de cartes*, 1947.

Para pensar em *Echec et mat*¹⁶ (1949-50), recorreremos a Eduardo Lourenço quando o pensador português afirma que há uma grande preocupação na obra de Vieira da Silva, que é o da relação entre tempo e espaço:

Mas esse tema igualmente basta para explicar a ambiguidade e a fascinação dessa pintura que é jogo com o que a experiência sensível oferece aos homens de mais presente (pois nele tudo está) e de mais ausente (ele em nada está). (LOURENÇO, 1983, p. 66)

Eduardo Lourenço nos auxilia na fundamentação de que os quadros sobre os jogos ajudam a explicar a luta, sobre a qual fala Eric Corne, que está desenvolvida nas obras. O jogo, como imagem e como estratégia da artista, que também joga, conforme notamos, permite a exploração de uma experiência potente de interpretação da existência humana, característica, segundo Huizinga, própria do jogo enquanto exercício lúdico. Mais uma vez, a exemplo do que já apresentamos com o jogo de cartas, os elementos se confundem. Tudo, novamente, é um imenso tabuleiro, um grandioso jogo, ou seja, uma forma de entendimento da vida da qual o homem não consegue fugir.

Vieira da Silva e Agustina Bessa-Luís, como veremos na segunda parte deste artigo, nas suas respectivas áreas, parecem ser investigadoras de um mesmo tema que se desenvolve através de determinadas imagens e estruturas. O jogo se constrói como metáfora e como estratégia permitida pelo uso da linguagem.

16 Óleo sobre tela, 91 x 77 cm. Coleção particular.



Figura 5: *Echeq et mat*, 1949-50.

Em *Tabuleiro de Xadrez*¹⁷, de 1962, todas as figuras também se confundem em um imenso tabuleiro disperso: os jogadores não lembram mais as figuras humanas, mas as peças do jogo. Em toda a extensão física da tela há uma ideia que alude à imagem de uma cidade. Isso ocorre pela acentuação das linhas e dos limites e no tabuleiro da parte central da tela, ou seja, pela criação de um tabuleiro gerado dentro de um imenso tabuleiro¹⁸. As peças estão posicionadas da mesma forma que a situação de xeque-mate do quadro anterior, mas sugerem uma velocidade maior.

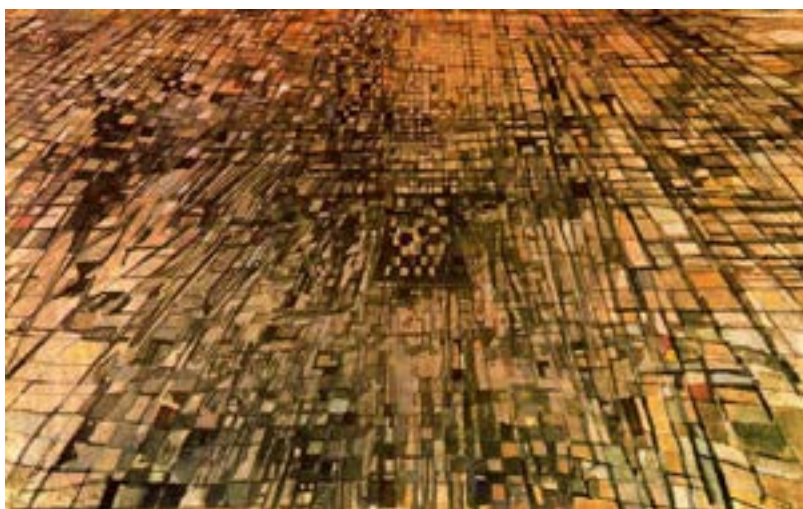


Figura 6: *Tabuleiro de Xadrez*, 1962.

17 Óleo sobre tela. 24 x 33 cm. Coleção particular.

18 O quadriculado do tabuleiro servirá à caracterização de outros espaços, como o que ocorre em *O quarto cinzento* (65 x 92 cm, 1950, Tate Gallery, Londres). No entanto, assim como ocorre com composições que lembram as bibliotecas, as figuras geométricas lembram os temas como se eles ecoassem por toda a obra, mas não são retomados inteiramente, pois, no caso do quadro referido desta nota, as demais peças que integram o tema do jogo não aparecerão.

Os jogadores não estão mais presentes, mas o tabuleiro permanece, mais definido e com as peças que apontam para a situação final do xadrez. Não sabemos quem movimentará as peças, como também não temos nenhuma informação acerca de quem as movimentou, pois o jogo, ao mesmo tempo que parece ter sido vencido por alguém, pode ser recomeçado por alguém que não localizamos precisamente dentro do espaço pictórico. No fim do jogo, há a ideia de recomeço ou da movimentação possível das peças, o que nos indica uma supremacia do jogo-tempo em relação aos jogadores, quase sempre invisíveis dentro de um espaço, mais uma vez, representando com as formas geométricas do tabuleiro.

Mais do que refletir sobre o rei, vencido, e sobre a conquista sempre parcial da partida, podemos pensar no lugar da encenação, nas possibilidades do ato de jogar, que parecem ser maiores do que as derrotas ou vitórias, que sempre acontecerão. Dos jogadores ausentes, podemos apenas inferir que estamos diante da ambiguidade apresentada por Lourenço: parecemos inseridos no jogo, mas estamos, por vezes, fora dele, pois nem sempre teremos conhecimento da movimentação total da ação, nem da sequência que resultou na jogada final. Fica o reconhecimento do lúdico, assim como da encenação.

Em *Longos dias têm cem anos* (2009), em muitos momentos, seja na biografia ou nos ensaios que foram anexados à última edição, Agustina Bessa-Luís menciona a importância do jogo, sobretudo a relevância do xadrez na pintura de Maria Helena Vieira da Silva: “A sua pintura é uma mandala; nela aparece com insistência o tabuleiro de xadrez, e o xadrez é uma mandala. Sabe-se que, de origem indiana, o tabuleiro do xadrez representa o mundo (...)” (2009, p.181-182). Segundo a afirmação de Agustina Bessa-Luís, o xadrez e a pintura são mandalas e representam o mundo. Eles não são o mundo em si, mas a alegoria mais próxima dele.

Nesse sentido, parece Agustina, como crítica e biógrafa de Vieira da Silva, concordar com os estudiosos da obra da pintora. O xadrez, que aponta para uma reflexão sobre o jogo, é a alegoria a partir da qual podemos pensar no funcionamento do mundo. Sendo uma mandala, contém, como ela, a energia do mundo por meio da relação do homem com o tempo. A ideia parece ser a mesma sobre a possibilidade do jogo se relacionar intrinsecamente com o tempo, conforme apresentamos.

É interessante pensar na mandala. Estruturalmente, sabemos que no centro da mandala há um símbolo, que normalmente representa a totalidade, uma consciência superior. Há uma quantidade expressiva de formas geométricas dispersas ao redor do centro, que indicam as manifestações da personalidade humana. A referência de estudo mais próxima de nós está localizada em obras de Carl Gustav Jung, como em *O Simbolismo da Mandala*, texto inserido n’*Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (2002), para quem a mandala se relaciona diretamente com a ordem psíquica do homem, o que é possível através da interpretação simbólica do círculo que, para alguns, é a própria imagem do universo cujo sentido é sempre desconhecido. A mandala, na sua definição, representaria o círculo do mundo.

O jogo se mostra na sua essência como o próprio tempo: aparentemente nos liga a uma ordem do mundo, controlável e manipulada, mas, por outro lado, ratifica que a única forma de entender é por meio da sua capacidade de brincar, de se fazer tempo, de destruir e construir, a exemplo do que Nietzsche observou. Esse primeiro aspecto do jogo aparecerá na obra de Agus-

tina Bessa-Luís, não só por meio do tema¹⁹, – o jogo quase sempre surge em suas narrativas, de maneira explícita, por meio dos jogadores e de citações sobre o assunto –, mas também como estratégia da escrita.

Em *Antes do Degelo* (2004), que dialoga com *Crime e Castigo*, o conhecido romance de Fiódor Dostoiévski, parecemos estar diante da intriga de Raskólnikov, o jovem estudante que comete um assassinato, mas as pistas deixadas pelo narrador agustiniano para que seja tecida a verossimilhança se desfazem no jogo como estratégia literária por meio da intertextualidade, que faz com que a narrativa seja uma representação de outra representação, a de Dostoiévski.

Com características semelhantes às do romance russo, o leitor pode cair na armadilha de que a utilização do conhecido texto pode fornecer elementos importantes para a leitura do romance agustiniano, a começar pelas inúmeras vezes em que há uma associação entre as duas tramas, seja pela aparição dos amigos José Rui e Genaro e a relação deles com Raskólnikov – “És como Raskólnikov. Se ele soubesse falar com velhas não matava a usurária (BESSA-LUÍS, 2004, p. 35)” –, seja pelo assassinato que também ocorre no enredo agustiniano ou, ainda, pela construção detalhista do romance – “Gosto dos detalhes – disse José Rui – São necessários para se fazer ideia do nosso poder de adaptação” (BESSA-LUÍS, 2004, p.133) –, mais uma vez dividido ilusoriamente em capítulos que parecem lhe conferir uma ordem. Um quebra-cabeça se forma na tentativa de se compreender não o crime, mas o próprio romance, que dissimula, fazendo com que acreditemos que a motivação principal é o crime quando, na realidade, se um crime houver, só poderá ser o da linguagem, que denuncia uma visão existencialista do mundo na qual o homem só consegue existir se for entregue às suas paixões e vícios, como pode ocorrer no jogo.

Quem possibilita essa leitura é o jogo que é feito com a forma do romance, que subverte a própria estratégia que anuncia, a intertextualidade. Isso ocorre porque todas as correspondências com a obra russa são inseridas para que o leitor possa realizar associações mais claras. Então, o grande tema também será o jogo. A narrativa permite, por meio das características do gênero policial, uma investigação com base nos indícios da narrativa russa, que é camuflada e fragmentada. Alguns elementos, além dos já citados, são pormenores que indicam esses vestígios, como o capítulo V, que começa com a alusão ao machado, o mesmo utilizado pela personagem da obra russa para assassinar a velha agiota. O assassinato de Cláudia, que ocorre na narrativa agustiniana, serve apenas para que a estratégia seja mantida. No romance de Dostoiévski, depois de matar a velha usurária, a personagem principal se dá conta de que havia, na realidade, assassinado um princípio, algo que o atormentava na sua angústia de fazer algo importante. O crime, portanto, motivado pelo desejo de ultrapassagem dos limites da própria natureza humana, acaba colocando a liberdade acima de qualquer coisa, pois a tentativa de cumprir um destino livre é superior aos próprios limites humanos ou uma maneira de compreendê-los: “Os diálogos de Crime e Castigo entram pelos nossos ouvidos como um rumor absurdo e, lá longe, percebe-se o vento que se aproxima e nos vai arrastar” (BESSA-LUÍS, 2004, p.201).

No caso dos dois romances em questão, a reflexão sobre a imagem do homem nas suas respectivas demandas pessoais, - a pobreza e a dificuldade do ex-estudante de Direito, na figura de

19 Em *O livro de Agustina* (2012), tendo como referência o livro *Breviário do Brasil*, a escritora afirma: “o jogo era um campo de acesso à fortuna e às relações perigosas. Meu pai falava pouco desse tempo que lhe descobriu a vocação, senão o vício” (BESSA-LUÍS, 2012, p.69).

Raskólnikov, que também pode servir para definir as personagens do romance de Agustina, por exemplo -, permite pensar também nas angústias humanas e na iminência do crime que qualquer homem sempre está sujeito a cometer. Quem joga, assim como observamos nos quadros de Vieira da Silva, é o artista, pois sabe que o jogo é uma alternativa para a reflexão sobre questões que não encontrarão uma única saída, que é a angústia do homem diante do tempo, por exemplo:

E se tudo começasse com uma rebelião? Um pequeno efeito num ritual perdido e que marcava o início de alguma coisa. Na memória, a rebelião ficava inscrita e sujeita a uma constante repetição. Todas as oportunidades são aproveitadas até ao osso para assumirem o caráter da repetição. Isso faz a guerra explodir, a guerra. Às vezes o que dá origem à guerra não tem importância de maior. Pode ser um ataque de hemorroidas e não um ataque de armas de destruição maciça. O que importa é imitar a rebelião, fazer com que ela se reconheça mais uma vez no fundo da alma ou, se quiserem, no fundo, muito fundo, da onda obscura da nossa origem. (BESSA-LUÍS, 2004, p. 281)

Na tentativa de se chegar a uma origem ou a uma investigação sobre o tempo, a narrativa tocará em algumas questões, como as que fascinam e impulsionam o homem para o seu fim. As relações entre origem e reconstituição inacabada, vida e morte, parecem se relacionar com a necessidade de entendimento do tempo em que as marcas cronológicas não existem. Imitar a rebelião, proposta feita pelo narrador do romance, parece manter uma relação com a energia da cabala-pintura que Agustina Bessa-Luís observa sobre a obra de Vieira da Silva, pois é a mesma estratégia de tentar manipular a linguagem de modo que ela possa demonstrar vários níveis de entendimento sobre o tempo. Em entrevista ao *Jornal de Letras*²⁰, na ocasião do lançamento do livro, afirma a escritora: “O meu romance anda à volta da necessidade do crime, que dá origem à culpa. (...) De certa maneira, o crime quase foi necessário até hoje. Alguma coisa tem de o substituir, mas ainda não sabemos o quê”.

Na narrativa agustiniana, assim como no funcionamento geral dos quadros de Vieira da Silva sobre o jogo, alguns personagens parecem deter um certo poder de decisão sobre o seu próprio destino. A observação do poeta Murilo Mendes sobre as figuras ou autômatos no quadro *La partie d'échecs* parece poder ser aplicada a José Rui/Genaro: estão eles a desvendar os mistérios sobre um crime ou sobre os mistérios do mundo? Ao pôr nas duas figuras, ou no duplo, a chave de entendimento do romance de Dostoiévski, dos crimes, desta obra e da que é construída, e da própria linguagem que utiliza uma forma enigmática, o romance parece ser conduzido da mesma maneira que as duas figuras de Vieira da Silva. A pintura-mandala, que traz o jogo, também é uma narrativa-mandala que, igualmente, traz o jogo como uma maneira de compreensão dos princípios que formam o homem. É a possibilidade da morte que dá a ver uma outra, que se coloca como um problema essencial desde que começamos a nos compreender como seres de linguagem. Dessa forma, a única alternativa para se driblar a vida é por meio do lúdico, que se confunde com a ação do próprio tempo, que não nos oferece uma outra forma de lidarmos com ele.

Todas as versões para o crime são dadas pelo narrador, que é assertivo e monta uma rede de fatos. Muitos desses fatos são fornecidos pelas inserções da narrativa de Dostoiévski. Através deles, o narrador vai apresentando hipóteses, mas sempre pondo o questionamento da verdade em primeiro lugar: “A verdade não é assim tão necessária, nem tão interessante, para que se faça

20 Disponível online em <http://visao.sapo.pt/agustina-bessa-luis-a-culpa-prodigiosa=f796969>.

dela uma moral dos povos. E se a verdade não existe? (2004, p. 325). Se o verdadeiro jogo não consiste em mascarar o sujeito, mas o próprio jogo, tudo será permitido para que isso aconteça: “a máscara, o arrebatamento, os diálogos falsos e verdadeiros, a desvergonha total que se impunha a nudez absoluta” (BESSA-LUÍS, 2004, p. 325), conforme enfatiza o narrador ao falar do processo carnavalesado de *Crime e Castigo*. Portanto, mascarar o próprio jogo é o que realmente faz sentido dentro de um jogo narrativo, procedimento que encontra diálogo nas composições em abismo de Vieira da Silva, nas duplicações dos espaços no interior do quadro, por exemplo.

A narrativa provoca a ilusão de que é possível traçar uma verdade para se chegar à conclusão dos crimes, mas o narrador destrói essas possibilidades com novas provas. Silvina Rodrigues Lopes (1992), mesmo analisando outra narrativa de Agustina, oferece-nos uma importante observação sobre a movimentação do enredo da escritora quando diz que, embora em termos policiais haja uma decepção, é essa estratégia (a presente em *A Corte do Norte*, mas pode ser a de *Antes do Degelo*) que faz da narrativa uma “multiplicação de perspectivas sedutoras” (LOPES, 1992, p.86). Essa sedução, produzida pela ilusão que cada nova versão traz, parece ser a mesma de quando reproduzimos as formas geométricas do tabuleiro ou das cartas: é como se a cada nova possibilidade de jogada, através da investigação de um sentido, menor que seja, pudéssemos ter a sensação do recomeço e de domínio do tempo que o jogo sempre cria.

Em *Longos dias têm cem anos*, Agustina parece também nos oferecer uma resposta com uma definição acerca do jogo:

Nos quadros de Vieira da Silva podemos observar um comportamento visionário dentro duma concretização absoluta. Um tabuleiro de xadrez é um objeto dentro da representação da ordem universal, que por sua vez é um jogo inteligível em todos os seus pormenores, mas sem saída. A vontade particular do artista tende à renovação; a vontade universal é natureza realizada. A renovação não passa de aproximações à natureza realizada. Posto isto, a vontade particular e a vontade universal são uma só coisa; na obra de Vieira da Silva está contida a experiência de uma, assim como o conhecimento da outra. (BESSA-LUÍS, 2009, p. 133-134).

Dessa maneira, através do procedimento técnico que alude às ideias de jogo, podemos pensar que pintora e escritora resistem por meio da tarefa de fabricação de um mundo em que a reflexão sobre o tempo é uma necessidade humana e, portanto, do trabalho do artista. Nesse sentido, um outro ponto de merecida aproximação apontado pelos críticos de Vieira da Silva em relação ao jogo é a história²¹, representado pela ideia do tempo. O jogo também é uma forma de pensar a história humana, diacronicamente e sincronicamente, com os seus corredores de personagens, fatos e figuras sendo retomados, e dependerá da movimentação de elementos adequados ao resultado que o artista pretende chegar. Em muitos dos romances de Agustina Bessa-Luís, existirá, aparentemente, uma preocupação histórica central, mas que será tecida por meio de ruínas, de fragmentos, de cenas que irão se reunir para a composição de um extenso quebra-cabeça.

Destacamos o romance a *Crónica do Cruzado Osb* (1976) porque, mais uma vez, Agustina, ao parecer fazer referência a um fato histórico, trazendo-o como mote para o desenvolvimento da

21 Como, notadamente é sabido, também ocorre com Agustina Bessa-Luís. Como afirma Catherine Dumas: “a história representa para a romancista um interesse crescente, a tal ponto que o facto histórico invade os romances mais recentes” (DUMAS, 1981, p.147). A professora e pesquisadora francesa destaca, por exemplo, o livro *As Terras do Risco*, em que o personagem central é um professor e pesquisador de história que se dedica à investigação de um evento histórico enigmático. É uma incessante busca pela origem.

narrativa, deforma-o, reinventa-o, dando-lhe uma plasticidade bem próxima da desintegração do jogo de Vieira da Silva. O leitor deve estar sempre atento: o que parece ser a recuperação de alguns temas, obras de artes, por exemplo, é, na realidade, uma complexa rede intertextual na qual não podemos acreditar totalmente. Nem sempre os fatos são verdadeiros, nem sempre as citações que são atribuídas a determinadas figuras lhes pertencem. Trabalhar com a ilusão da verdade dentro da ficção só pode ser possível através da criação de um falso referente que, por meio da colagem, do pastiche, parece integrar uma versão definitiva e segura. Porque essa estrutura de construção da narrativa se repete, porque o jogo criado parece ser o mesmo: seja pelo encaixe das peças, seja pela movimentação sugerida pelo narrador, temos a sensação de uma conclusão, de uma versão que se mostra definitiva. No entanto, a sensação não é nada além do próprio movimento, permitido por meio dessa reprodução de peças, de reinvenção de fatos, por exemplo. Como nos quadros de Vieira da Silva sobre o jogo, em que temos a sensação da visibilidade, o que encontramos na narrativa são as mesmas reproduções contínuas de um grande jogo, sem fim, em que o posicionamento das peças parece levar a uma situação final, mas o fim encontra-se suspenso, esperando por novos jogadores ou pelo recomeço dos mesmos, a exemplo das cenas dos quadros em que temos as figuras posicionadas na jogada final ou na tela em que temos a visão da jogada, mas não temos os jogadores.

A *Crónica do Cruzado Osb* é um exemplo disto, uma estratégia da escritora alegorista. Ao mesmo tempo que parece recuperar um fato histórico do tempo do cerco de Lisboa, em 1147, está a falar da Revolução dos Cravos. Quando parece investigar a partir de um documento que realmente existiu, novas informações colocam em dúvida a veracidade. É um grande e imenso jogo com a história, uma estratégia que permite, assim como o xadrez para Vieira da Silva, falar de um assunto e pretender um outro, provocando o engano, efeito necessário para que o jogo possa se sustentar. Sobre o jogo verbal, a reflexão sobre a necessidade da vivência e da experiência e a denúncia das artimanhas políticas da história, constata Inês Pedrosa, no prefácio da edição mais recente do livro²²:

(...) Agustina concebeu um par de ficções nas quais realidade e reflexão fluem em paralelo, conseguindo captar, por dentro, o magma dos sentimentos e das revoltas das diferentes camadas sociais e pensar, por fora – como se pudesse observar a vertiginosa sucessão dos factos a partir de uma curva temporal posterior –, as consequências futuras do que estava a acontecer. Nesta extraordinária capacidade de descrever uma época e de antecipar o seu desfecho (...). O tempo pausa sobre as palavras escritas como um revelador – mostra o brilho dumas e a irrelevância doutras. (PEDROSA, 2007, p. 9)

Álvaro Manuel Machado, em resenha publicada na Colóquio Letras²³, afirma que o livro, que parece ser um *acidente* na obra de Agustina, na verdade não é. Refere-se dessa maneira ao romance pois, segundo o autor, ao mesmo tempo que Agustina continua a abordar o tema das relações humanas, algo que lhe interessa desde a publicação de *A Sibila* (1953), só as insere para evidenciar as *impurezas* da história. Quem espera, portanto, um posicionamento ideológico contundente e definido, irá se deparar com uma outra forma de crítica, que não é menor, mas

22 A edição é de 2007 e reúne dois livros da escritora em um só, de nome *As chamadas e as almas*. Os romances que integram a obra são: *A Crónica do Cruzado Osb*, de 1976, e *As Fúrias*, de 1977. O prefácio de Inês Pedrosa recebe o título de *Orquestra do Imprevisível*.

23 Número 36, março de 1977, p. 76-77.

parece ser a mesma alternativa encontrada por Vieira: não expor o problema de uma maneira tão clara e evidente não significa uma ausência de atitude ou mesmo uma alienação. Pelo contrário, ao exporem o jogo, ambas denunciam um tempo de incoerências e de violências contra o homem, como também tocam em questões que antecedem o próprio evento histórico, quer seja a Segunda Guerra Mundial, como no caso de Vieira da Silva, quer seja a história que culmina na Revolução dos Cravos, como na obra de Agustina.

Em entrevista a Artur Portela, reunida no livro *Agustina por Agustina* (1986), a escritora, quando questionada sobre a sua orientação política e sobre Abril de 74, assertivamente responde algo que poderia nos servir também para o entendimento da razão da fabricação do jogo: “Ninguém quer, suponho eu, ser orientado. Ninguém quer o definitivo; o definitivo é totalitário” (1986, p.14). Se as narrativas e as telas apontam para os enganos da história, elas só conseguem esse efeito pela exploração da ambiguidade. Todo discurso oficial é relativizado, ratificando que, embora os fatos pareçam ser novos, as demandas humanas sempre foram as mesmas, como observa o narrador no início do romance:

Os sistemas só muito ineficazmente se substituem; quase só se comprometem a uma linguagem diferente, impura pela necessidade da influência a que se destina. O que persuade perverte. Também é certo que o que persuade não atinge o essencial. Quem pretendesse fazer uma grande revolução teria que estar informado do essencial como noção de existência. Toda a existência é um acto ostentatório. (BESSA-LUÍS, 2007, p. 31)

O título do romance, *Crónica do Cruzado Osb*, faz com que acreditemos que o texto será escrito por Osberno, ou Osberto, militar inglês que presenciou o cerco de Lisboa e que deixara uma carta sobre o fato, ignorada pela história portuguesa, até a sua recuperação em 1856 por Alexandre Herculano, que publica o apógrafo na Universidade de Cambridge. O aparecimento de outras personagens, como o jornalista político Josué Silva, que utiliza o documento do cruzado para adaptar a crônica à sua época, abril de 74, e de Isabel Jeremias, proprietária média do Douro, modalizam a leitura de um fato histórico: um se sobrepõe ao outro, assim como as relações humanas, que são tecidas ao redor da personagem feminina.

Dessa maneira, séculos XII e XX dialogam, ou o presente retoma o passado como uma ideia através de uma reescrita que expõe o duvidoso, o engano, a ambiguidade. Acerca desta, em especial, levantamos alguns aspectos: o cerco, que também pode ser a revolução de 74, a crônica do Osb ou para o Osb (de qual crônica estamos falando?), o cerco, que é feito às cidades e ao homem, historicamente, e a condição sempre sitiada da existência humana.

O próprio gênero sugerido, a crônica, em cujo sentido mais original se relaciona com o tempo ou com a sucessão de eventos sequenciais que é relatada por um cronista, observador da realidade, também provoca uma imprecisão e uma incerteza. A crônica, hoje sabemos, distante do seu primeiro significado, é uma interpretação sempre parcial e subjetiva, mas a crônica, retomada no seu sentido original, parece ainda ser um relato histórico, objetivo e imparcial. O jogo com essa dualidade da crônica: ao falar do século XII, Agustina está a sugerir impressões sobre 74, o que parece estar distante historicamente. Esses fatos tornam-se próximos pelas descrições dos fatos recentes, ocorridos naquela altura, década de 70 do século passado, e pela inclusão de elementos que intensificam o tempo histórico, como a inserção de famílias portuenses, como a de Isabel Jeremias, que terão que encontrar um novo lugar social no pós-revolução.

Ao mesmo tempo que fala de uma adaptação social, o narrador encontra uma maneira de abordar a questão existencial, pois a revolução, se existir, será sempre da ordem da existência, conforme observamos em outra passagem. Como analisa Álvaro Manuel Machado, “a esta visão revolucionária, contrapõe-se a visão existencial, sujeita ao tempo concreto, ao quotidiano do próprio evoluir revolucionário; sujeita, portanto, à degradação” (MACHADO, 1977, p.77).

Torna-se também necessário pontuar melhor a questão teatral da linguagem, anunciada pelo próprio narrador quando fala das máscaras e da fabricação de *falsos* procedimentos no livro *Antes do Degelo*. As metáforas do teatro, que também podem ser entendidas como as metáforas do jogo, aparecem em muitos romances agustinianos. Relativizando-se a si mesma e encenando seu próprio papel, a escrita agustiniana é sabidamente teatral, como observa Dalva Calvão em artigo sobre o romance *A Corte do Norte*:

“A cena é a vida” é a frase com que se inicia o último parágrafo do romance *A Corte do Norte* (1987), de Agustina Bessa-Luís. Inserida logo a seguir a um comentário atribuído a Garrett sobre o destino de uma das personagens de seu *Auto de Gil Vicente*, a frase em destaque parece sintetizar um dos aspectos centrais não só desta trama romanesca, mas de toda a ficção da autora: a valorização da atividade teatral. Como nota Silvina Rodrigues Lopes, nos romances de Agustina “encontramos persistentemente duas figuras, a do jogador e a da atriz que [...] têm [...] uma grande importância enquanto afirmação de duas paixões essenciais na estruturação das relações humanas: a paixão do teatro e a paixão do jogo²⁴. (CALVÃO, 2008, p. 34)

As primeiras considerações de Dalva Calvão acerca da obra de Agustina, juntamente com a afirmação de Silvina Rodrigues Lopes, servem para confirmar não só a valorização de aspectos teatrais na obra da escritora, como ressaltam a importância do procedimento da linguagem teatral na obra. O jogo do texto, que gera o alegórico, o incerto. Se as primeiras semelhanças ocorrem pelo fato de ser Emília de Sousa uma atriz, parece que toda a narrativa poderá ser lida como uma encenação em que o grande palco, se existir, é a própria vida. Desse modo, a narrativa autoriza o entendimento do mundo como um palco e as metáforas do teatro como metáforas da própria vida. Como exemplifica Dalva Calvão:

Rosalina encarna, alternadamente, várias mulheres, aspecto já sugerido pelos diferentes nomes a ela atribuídos pelas outras personagens; Emília, uma das possíveis encarnações de Rosalina, se desdobra no palco em inúmeras outras figuras femininas, além de possuir, fora do palco, uma imagem ambígua, ora elegante, ora decadente. Semelhantemente ao que se passa com esta personagem duplicada, Emília/Rosalina, outras personagens também são apresentados de maneira ambígua, também trocam de lugar. (*Ibidem*)

A aproximação que nos chama a atenção é, em primeiro lugar, esta que relaciona jogo e teatro. Em segundo lugar, e que se relacionará com outros contornos do jogo, está a questão do duplo. Fica mais fácil pensar na representação de um papel quando temos uma atriz, mas em outros romances temos a encenação de um papel a partir da apropriação psicológica e, muitas vezes física, como no caso da proximidade entre Emília e Rosalina, de um personagem por outro. Dito de outro modo, em muitos romances, quer pela assimilação (e posterior representação de alguma personagem histórica ou de um outro romance), quer pela identificação imediata, temos a representação de uma personagem por um outra, que assume seu papel, sua vida, sua personalidade, confundindo o leitor por conta das semelhanças que apresentam e que as tornam, por vezes, a mesma pessoa.

24 LOPES, 1989, p. 94.

Podemos pensar, ainda, na própria ilha da Madeira como um imenso palco que assume um lugar privilegiado na narrativa como um espaço da saudade e da melancolia em que há a construção dupla da personalidade de Rosalina: “Se Rosalina teve de facto duas identidades, de maneira que não foi possível distingui-las, então Rosalina foi a atriz Emília de Sousa. Bastava vê-la actuar naqueles teatros da província (...)” (BESSA-LUÍS, 1996, p.54).

É interessante notar a questão do espelhamento apontada nos quadros de Vieira de Silva, como em *La partie d'échecs e Joueurs de Cartes*. Tanto no caso das situações dos jogadores, um em frente ao outro, como duplos envolvidos em uma mesma situação e que possuem as mesmas reações (uma reflete sobre a outra e, ambos, poderiam ocupar a mesma cadeira ou lugares diferentes), como neste, as figuras são apresentadas de maneira análoga. Ambos se desintegram na atmosfera espacial: tudo vira jogo. Quando falamos da relação entre jogo e teatro, estamos enfatizando não só a utilização da estratégia textual, mas também um aspecto temático, a própria encenação sugerida pelos narradores que descrevem os personagens como se estivessem representando papéis de personalidades reais ou fictícias, como o caso de José Rui/Genaro e Raskólnikov. A recuperação do referente literário faz parte do jogo que, em suma, se apresenta internamente também como um grande palco em que as personagens, dotadas de características do criminoso de *Crime e Castigo*, estão a traçar seus caminhos, o do texto e o nosso, pela inclusão de reflexões permanentes em torno dos valores e costumes que foram desenvolvidos pela humanidade desde o aparecimento de um tempo *depois do degelo*. Dessa forma, como palco, ficção e história, assim como a história ficcionalizada, são elementos de um mundo percebido como um teatro, ou como um jogo também teatral, já que todo jogo pode ser entendido como tal, assim como toda cena. Entrelaçadas, as metáforas do jogo e as do teatro parecem servir para denunciar, há muito tempo, o funcionamento do poder no mundo.

Partimos agora, para fins elucidativos, em direção ao pensamento do historiador José Antonio Maravall (1997) que, ao analisar historicamente a cultura do barroco na Espanha, destaca o conceito do mundo como teatro para o entendimento da sociedade espanhola do século XVII. Maravall não escolhe o teatro enquanto gênero para a elaboração da sua teoria, porém, ao estudar as peças do maior expoente do teatro barroco espanhol, como as de Calderón de la Barca, o autor verifica que não foi à toa que as encenações tiveram importância na formação social daquele período. Isso ocorreu porque, assim como no teatro, havia a percepção de que nenhum papel social, diante das transformações políticas, sociais e econômicas do período, estava garantido. A vida era efêmera, assim como o homem, cabendo-lhe somente a representação de um papel, transitório e diferente. Essa condição frágil e essencialmente humana serviu para a dominação ideológica e política, pois, se nada é permanente e tudo pode mudar, o mundo não é mais nada do que um mundo de aparências, restando ao homem um outro mundo, verdadeiro e menos efêmero. Do caráter teatral do mundo descrito por Maravall, interessa-nos pensar que essa concepção de ver a vida parece, de algum modo, persistir, pois é a própria essência humana. Se “a única atitude satisfatória é a mentira” e “ninguém é o que parece”, como afirma Genaro, personagem de *Antes do Degelo*, resta-nos a adivinhação, a incompletude do universo polissêmico do texto e da pintura.

Além das estratégias que possibilitam o entendimento da ação de jogar por meio dos mecanismos do jogo que são próprios do barroco, percebemos também a presença da figura do jogador no romance. Em *A Corte do Norte*, Tristão das Damas, por exemplo, parece ser o exemplo mais

evidente, mas podemos pensar, ainda, em Águeda, irmã de Tristão, ambos netos de Rosalina. Para Tristão das Damas, segundo o narrador, “as damas eram um harém de cinquenta e duas cartas – era assim que vivia” (2002, p.104). O jogo, de acordo ainda com o narrador, fazia com que suportasse a existência, a dor, e o punha em contato com as duas instâncias da vida, o desejo de viver e a certeza da morte: “Perder renovava o desejo e esporeava a aliança com o parceiro, espécie de Eros combatente, cujas asas estavam desdobradas em forma de leque, e que continham todas as ofertas do mundo” (*Ibidem*).

Sendo assim, uma responsabilidade do jogador se integra com a formulação do jogo que, por sua vez, depende de alguém, não só dos jogadores, como também de quem observa, ideia contida na análise do narrador de *A Corte do Norte*:

O jogo é um abreviado da tragédia como projecção da natureza humana frente ao destino. Cada uma das cartas, cada um dos nomes que descrevem o jogo no seu laconismo, designam as forças que mantêm em movimento o mundo e a luta do homem (BESSA-LUÍS, 1996, p. 104)

Percebemos, por fim, que os modos de entendimento da importância do jogo parecem ser os mesmos que ocorrem em Vieira da Silva, a saber: primeiro, a própria proximidade e o diálogo que a escritora estabelece com o tema; segundo, a intervenção da artista por meio do seu trabalho, que evidencia o conflito do destino humano; terceiro, tudo vira um grande jogo, uma demorada encenação em que elementos que compõem o jogo se misturam, sem distinção de papéis e funções; quarto, a percepção de que tudo será um grande jogo ou uma demorada partida em que se brinca com os diferentes modos de compreensão do tempo.

Referências

BARTHES, R. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 2007.

BESSA-LUÍS, A. *Longos dias têm cem anos: presença de Vieira da Silva*. Lisboa: Guimarães Editores, 2009.

_____. *A crônica do cruzado Osb*. Lisboa: Babel, 2007.

_____. *O livro de Agustina*. Lisboa: Guerra e Paz Editores, 2007.

_____. *Antes de Degelo*. Lisboa: Guimarães Editores, 2004.

_____. “Agustina Bessa Luís - A culpa prodigiosa”. Entrevista concedida por Agustina Bessa-Luís ao *Jornal de Letras*, em 2004. Disponível em <http://visao.sapo.pt/agustina-bessa-luis-a-culpa-prodigiosa=f796969>.

_____. *Contemplação Carinhosa da Angústia*. Seleção e Introdução de Pedro Mexia. Lisboa: Guimarães Editores, 2000.

_____. *A Corte do Norte*. 2ª ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1996.

_____. *Eugénia e Silvina*. Lisboa: Guimarães Editores, 1989.

BORGES, J. L. *Ficções*. Tradução de Carlos Nejar. São Paulo: Abril, 1998.

CALVÃO, D. Enigma e dissipação: A Corte do Norte, de Agustina Bessa-Luís. In: DUARTE, L. P. (org.). *A escrita da finitude: de Orfeu e de Perséfone*. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2008.

p. 35-45.

_____. Agustina, Florbela, a escrita e a vida. In: *Anais do XX Encontro de Professores Brasileiros de Literatura Portuguesa – No limite dos sentidos*. Instituto de Letras da UFF, agosto de 2005. Rio de Janeiro: L. Christiano, 2005.

CESARINY, M. *Correspondências. Vieira da Silva por Mário Cesariny*. Lisboa: FASVS, 2008.

CORNE, E. *La Intuición y la Estructura - De Torres-García a Vieira da Silva 1929-1949*. Editorial: Valencia, 2008.

DOSTOIÉVSKI, F. *Crime e castigo*. São Paulo: Editora 34, 2013.

_____. *Um jogador*. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

FINK, E. *Oasis de felicidad. Pensamiento para una ontología del juego*. México: UNAM, 2010.

GONÇALVES, E. “Vieira da Silva, a pintora do século”. *Diário de Notícias*, Lisboa, março de 1992.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JUNG, C. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2002.

KONG-DUMAS, C. *Estética e personagens nos romances de Agustina Bessa-Luís*. Porto: Campo das Letras, 2002.

_____. Mistério e realidade na obra de Agustina Bessa-Luís. *Revista Colóquio/Letras*, n. 70, p. 31-38, 1982.

LE GOFF, J. Memória. In: _____. *História e Memória*. Campinas: Ed. UNICAMP, 1994. p. 423-483.

LOPES, S. R. *Agustina Bessa-Luís: as hipóteses do romance*. Porto: Edições Asa, 1992.

_____. *A Alegria da Comunicação*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1989.

_____. *Agustina por Agustina / Artur Portela*. Lisboa: Dom Quixote, 1986. [Recenseado por Silvina Rodrigues Lopes. In: *Revista Colóquio/Letras*. Livros sobre a Mesa, n. 97, p. 97, 1987.

_____. *Agustina Bessa-Luís. O Imaginário Total / Álvaro Manuel Machado*. Lisboa: Dom Quixote, 1983. [Recenseado por Silvina Rodrigues Lopes. In: *Revista Colóquio/Letras*. Recensões Críticas, n. 81, p. 99-100, 1984].

_____. Agustina e Fanny Owen. *Revista Colóquio/Letras*, n. 64, p. 68-71, 1981.

LOURENÇO, E. A Indomável. *Revista Ler*, p. 40, 2008.

_____. Sobre Agustina (“Agustina Bessa-Luís ou o neo-romantismo” e “Des-concertante Agustina.”). In: _____. *O canto do signo – existência e literatura*. Lisboa: Presença, 1993. p. 158-171.

_____. Vieira da Silva. Uma Poética do Espaço. In: *O Espelho Imaginário – Pintura, Anti-Pintura, Não-Pintura*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1981.

MACHADO, A. M. *Agustina Bessa-Luís o imaginário total*. Lisboa: Dom Quixote, 1983.

_____. A crônica do cruzado Osb. *Colóquio Letras*, n. 36, p.76-77, 1977.

MAQUELA, M. *La obra del artista a través del conocimiento de su vida*. (Tese) Doutorado, Universidade de Sevilla, 2013.

Diadorim, Rio de Janeiro, Revista 19 volume 1, p. 135-157, Jan-Jun 2017.

MARAVALL, J. A. *A Cultura do Barroco*. São Paulo: UduSP, 1997.

MENDES, M. *Poesia completa e prosa*. [org. Luciana Stegagno-Picchio]. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1995.

NIETZSCHE, F. *O Nascimento da Tragédia*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

_____. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

PHILIPPE, A. *O fulgor da luz: conversas com Maria Helena Vieira da Silva e Arpad Szenes*. Lisboa: Rolim, s. d.

PORTELA, A. *Agustina por Agustina – Entrevista*. Lisboa: Dom Quixote, 1986.

PRAT, J. L. *Vieira da Silva. Um diálogo-labirinto*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004. p.19-21.

SANTOS, S.; RUIVO, B. M. (Orgs). *Escrita Íntima: Maria Helena Vieira da Silva e Arpad Szenes. Correspondência 1932-1961*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2014.

SOUSA, A. “A meta da perfeição”. *Diário de Notícias*, Lisboa, março de 1992.

VIEIRA DA SILVA, M. H. “Os pintores são animais mudos”. Entrevista concedida a Antónia de Sousa, *Diário de Notícias*, em 1987.

VIEIRA DA SILVA, M. H. “Vieira da Silva”. Entrevista concedida ao *Expresso*, em julho de 1981.

Anexos



Figura 7: *Movimento Óptico* ou *A Máquina Óptica*.

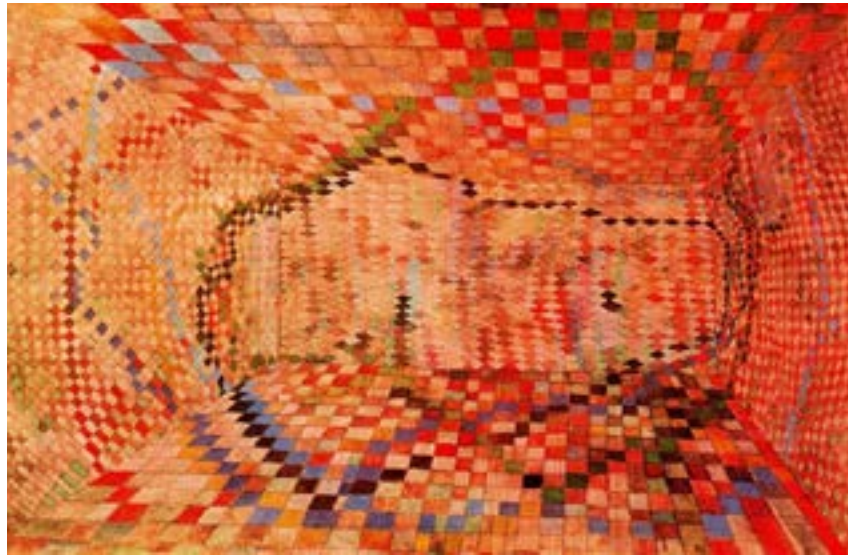


Figura 8: *Habitação axadrezada.*



Figura 9: *Intérieur ou L'harmonium.*



Figura 10: *Enigme*.



Figura 11: *L'oranger*.



Figura 12: *Le desastre*.



Figura 13: *História trágico-marítima ou Naufrage*.



Figura 14: *O quarto cinzento.*