

JOGO E ARRANJO INTERTEXTUAL EM *O ÍDOLO* DE PEDRO VARELA E FERNANDO PESSOA

GAME AND INTERTEXTUAL ARRANGEMENT IN *THE IDOL* BY PEDRO VARELA AND FERNANDO PESSOA

Marcelo Cordeiro de Mello^{1*}

RESUMO

O entendimento que o público e a crítica fazem da obra de Fernando Pessoa vem sendo reconfigurado a partir das sucessivas redescobertas de aspectos desconhecidos de sua obra. Uma das mais recentes descobertas no espólio pessoano diz respeito aos seus textos cinematográficos, publicados de forma sistematizada em 2011. A proposta do presente artigo é examinar o curta-metragem *O ídolo*, lançado em 2021, dirigido por Pedro Varela e adaptado de um argumento filmico de Fernando Pessoa. A partir do conceito de jogo proposto pelo historiador Johan Huizinga, em *Homo Ludens* (1938), e explorando a polissemia da palavra “jogo”, debruçamo-nos sobre a forma como *O ídolo* trata o tema do jogo e, ao mesmo tempo, explora, do ponto de vista formal, a ideia de uma interação lúdica com o espectador. Em seguida, é discutida a questão do jogo intertextual que o argumento pessoano e *O ídolo* estabelecem com filmes da história do cinema e, especialmente, com os outros textos do próprio Pessoa para o cinema.

PALAVRAS-CHAVE: Fernando Pessoa ; cinema ; *O ídolo* ; Pedro Varela ; jogo

^{1*} Marcelo Cordeiro de Mello é Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais (2019). Mestre em Literatura Portuguesa pela Universidade Paris IV, Sorbonne (2011). Graduado pela Universidade de Brasília: Bacharel em Letras Português (2007) e Licenciado em Francês (2013). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua e Literatura. Lecionou Língua portuguesa e respectiva literatura na Faculdade Evangélica de Brasília e no Liceu Francês de Brasília (2012-2014). Atuou como Assistente de Língua Portuguesa da Academia de Bordeaux, França (2010-2011). Foi Leitor de Língua Portuguesa da Universidade de Bourgogne, França (2008-2010).



ABSTRACT

The understanding that the public and the critics make out of Fernando Pessoa's work has been reconfigured based on the successive rediscoveries of unknown aspects of his work. One of the most recent discoveries in Pessoa's estate concerns his cinematographic texts, published in an organized way in 2011. The purpose of this article is to examine the short film *The idol*, released in 2021, directed by Pedro Varela, and adapted from a film argument by Fernando Pessoa. Departing from the concept of game proposed by historian Johan Huizinga, in his work *Homo Ludens* (1938), and exploring the polysemy of the word "game", we focus on the way in which *The idol* deals with the theme of game, and explores, at the same time, the idea of a playful interaction with the spectator. Then, this article treats the question about the intertextual game that Pessoa's argument and *The idol* establish with films from the history of cinema and, especially, with Pessoa's other texts for cinema.

KEYWORDS: Fernando Pessoa ; cinema ; *The idol* ; Pedro Varela ; game

As metamorfoses sucessivas da recepção crítica de Fernando Pessoa são fruto das rupturas de paradigma provocadas pelas descobertas de novas singularidades literárias dentro de seu extenso e multifacetado espólio. Há algumas décadas, a publicação do *Livro do Desassossego, pela sua novidade e importância, assombrou leitores e crítica. Anteriormente, a descoberta das cartas de amor, dirigidas a Ofélia Queiroz, tinham dado a conhecer ao público uma faceta mais íntima do poeta. Mais recentemente, em especial a partir de 2011, a revelação de um Pessoa cinematográfico ofereceu à crítica um aspecto novo de um autor que morreu há quase um século, e, 1935, mas cuja obra ainda está em constante movimento.*

O presente artigo é uma oportunidade de retomar o assunto da minha dissertação de Mestrado, intitulada *Fernando Pessoa e o cinema*. Nela, estudei alguns textos pessoanos cinematográficos publicados na edição de *Argumentos para filmes*, organizada por Claudia J. Fischer e Patricio Ferrari, e publicada em 2011. Desde então, continuo trabalhando com textos cinematográficos não-filmados, que também foram tema da minha pesquisa de Doutorado. Este tipo de investigação pressupõe um exercício de visualização mental guiada pela "imaginação das imagens", na medida em que o texto para cinema busca sempre a expressão de algo concreto no plano audiovisual. Caso esses textos houvessem sido filmados, teria cabido à equipe técnica e ao elenco traduzir aquelas palavras em imagem e som. Porém, isolado na mente do pesquisador, o processo de vidência mental do filme se reveste de um caráter lúdico. A relação entre linguagem cinematográfica e pensamento já foi discutida por Gilles Deleuze – a partir da fenomenologia de Henri Bergson (DELEUZE, 1985) – e por tantos outros autores. De qualquer forma, é uma experiência um tanto curiosa para o pesquisador, depois de anos convivendo com textos não-filmados, de repente deparar-se com a sua materialização fílmica.

Assim aconteceu comigo em 2021, quando pela primeira vez assisti a *O ídolo*², adaptação de um thriller pessoano que eu havia analisado em detalhe, e que durante anos povoou minha

2 Filme curta-metragem lançado em maio de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mrOKWV-oico>

imaginação. Partindo do espanto inicial do pesquisador diante da materialização em imagem e som de um conhecido texto, este artigo aborda o problema do jogo, explorando a polissemia no entorno da palavra. Veremos juntos como elementos do jogo abundam em *O ídolo*, tanto no plano da forma quanto do conteúdo. Exploraremos o diálogo que a criação cinematográfica pessoana estabelece com alguns filmes da história do cinema – o que pode ser lido sob a ótica do jogo interartístico. Por fim, a partir da ideia do jogo como arranjo, permutação e combinação, analisaremos ainda o diálogo ou o jogo intertextual que *O ídolo* estabelece com os outros textos cinematográficos deixados por Pessoa. Em suma, a proposta aqui é identificar como aspectos lúdicos estruturam tanto o texto filmico de Pessoa quanto o thriller de Varela e, a partir daí, explorar a ideia de jogo intertextual, propondo relações com outras obras, tanto de Pessoa quanto de outros autores.

Em seu célebre ensaio *Homo Ludens*, publicado pela primeira vez em 1938, e considerado uma importante referência dentro do assunto dos jogos, o historiador Johan Huizinga define que

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exposições de todo gênero. (HUIZINGA, 2007, p. 33-34)

A partir dessa definição um tanto abrangente, e inspirados pela revisão sobre o tema proposta pela professora Yara Silva no estudo *Plasticidades poéticas, escrituras picturais* (2016), desenvolvemos aqui uma reflexão inicial sobre o tema. O jogo é uma competição, definida por regras, que pode assumir a forma mais drástica de uma luta ou um combate. Por outro lado, o jogo é movido pela imaginação e a procura da diversão, ou seja, pelo impulso lúdico que seduz a mente humana desde a infância. Frequentemente, o jogo se orienta por regras que incorporam estruturas matemáticas e que recorrem a procedimentos como a permutação, isto é, a combinação entre elementos – e que pode também (como lembra Huizinga) criar uma condição de aleatoriedade, por exemplo, por meio de um lance de dados. Embora muitas vezes o jogo se apresente como um simples passatempo, a sociedade também o enxerga como algo perigoso, que pode levar ao vício e à perdição.

A criação literária pessoana é estruturada pela invenção heteronímica, um jogo de simulação que envolve também a ideia do *jeu d’acteurs*, isto é, da atuação entendida como um fingimento, uma simulação lúdica. Dentro de sua produção para cinema, especialmente nos filmes de ficção que idealizou, Pessoa deixou-se guiar frequentemente pela noção de jogo. O adaptador Pedro Varela, ao levar para o cinema o texto de um thriller pessoano, soube captar o topos do jogo e transpô-lo tanto para o conteúdo quanto para a forma de *O ídolo*.

Atribui-se a Andy Warhol uma profecia sobre os “quinze minutos de fama” a que cada um estaria sujeito na era pós-moderna (GUINN & PERRY, 2005, p. 4). Também Fernando Pessoa intuiu a era das celebridades anunciada pela cultura de massa e especialmente pelo cinema. Ao mesmo tempo em que trabalhava nos argumentos de seus thrillers, Pessoa escrevia textos ensaísticos – para o ensaio inacabado *Erostratus* – em que discorria sobre o problema da celebridade na era do cinema. Ora, o filme *O ídolo* gira em torno de uma estatueta sagrada pré-colombiana (o ídolo do título). O uso da palavra “ídolo” acena para uma reflexão sobre o problema da celebridade no cinema. Não deixa de ser curiosa a possibilidade de concebermos, hoje em dia, a ideia do próprio escritor Fernando Pessoa entendido também como ídolo, objeto de um culto comparável àquele dedicado às estrelas da música e do cinema.

De início, o que se pode dizer sobre *O ídolo*, curta-metragem de Pedro Varela adaptado de um argumento deixado por Fernando Pessoa? O filme chama a atenção por sua qualidade estética: uma reconstrução de época bem-feita, notável nos cenários, figurinos e na direção de arte. Sendo o texto do argumento pessoano extremamente sucinto, seria impossível levá-lo à tela sem desenvolver e expandir aquele embrião de enredo, dando vida aos personagens e densidade à intriga. Foi a isso que se dedicou o adaptador Pedro Varela.

O argumento pessoano trata de uma viagem de navio em que é transportada uma valiosíssima estatueta, o ídolo verde. Aos viajantes, é proposto um jogo em que são distribuídas caixas seladas – numa das quais deverá estar o ídolo. Numa sucessão de rupturas de expectativas (que vão reiterando a impressão de que tudo ali é falso), o filme terminaria com um twist ending em que o espectador ficaria sabendo que o ídolo nunca sequer esteve a bordo.

Além do trabalho de expansão, característico de qualquer adaptação, Pedro Varela tomou a liberdade de contradizer alguns detalhes da trama do texto adaptado, o que inclui o final: embora *O ídolo* também termine com um twist ending, a estatueta, de fato, viajou a bordo da embarcação. Varela deu identidade e profundidade aos personagens apenas esboçados por Pessoa: o protagonista – o banqueiro Augusto Sotto – recebe o encargo de transportar o ídolo do magnata Albert Soares (o nome é um claro trocadilho de Varela com o heterônimo Alberto Caeiro e o semi-heterônimo Bernardo Soares). Na sequência inicial de *O ídolo*, vemos o personagem de Albert Soares diante de um tabuleiro de xadrez: um conhecido (e até desgastado) elemento simbólico que resume a ideia de jogo – e que vemos, por exemplo, em clássicos como *O sétimo selo* (1957) de Ingmar Bergman.

A bordo viajam tanto a noiva (Emily) quanto a amante (Ofélia) de Sotto – o nome da concubina é mais uma brincadeira de Varela com Pessoa, que durante anos namorou Ofélia Queiroz. O jogo é proposto por Sotto aos seus amigos viajantes da primeira classe, com “regras consentidas” por todos (para lembrar a expressão utilizada por Huizinga). As caixas são distribuídas e, em seguida, trocadas aleatoriamente; conforme vimos, a aleatoriedade é um dos aspectos que permeia a ideia de jogo, e que reforça o aspecto lúdico de *O ídolo*.

A partir daqui, peço licença ao leitor para revelar spoilers, isto é, detalhes da trama que podem “estragar a surpresa” de quem ainda não viu o filme – ou pelo menos, ainda não viu o suficiente do filme, já que esta é uma história que é preciso ver e rever, até atentar para todos os detalhes. Sucessivamente, as expectativas dos personagens (e, conseqüentemente, as do espectador) vão sendo desfeitas, inclusive a principal delas: embora os participantes do jogo sejam todos membros da primeira classe, o fato é que o ídolo está sendo transportado numa humilde cabine da classe econômica, na parte inferior do navio, pelo personagem secundário Américo Oliveira. Em dado momento, o espectador vê ali, sobre a cama, a mala onde está o ídolo – mas não saberá disso antes do final do filme.

Desde o início do jogo, gradualmente vai se instalando um clima de desconfiança recíproca e generalizada entre os membros da primeira classe que participam da brincadeira. Logo, o teatro das convenções sociais se revela também um jogo – aquilo que Álvaro de Campos, numa interessante alusão ao cinema, chamou de:

De que te serve o quadro sucessivo das imagens externas
A que chamamos o mundo?
A cinematografia das horas representadas
Por atores de convenções e poses determinadas,
O circo policromo do nosso dinamismo sem fim? (PESSOA, 1944, p. 22)

As aparências vão sendo desmentidas, uma a uma: aquele que parece honesto, revela-se desonesto; aquilo que parece verdadeiro, revela-se falso. Diversos ladrões viajam no navio, infiltrados entre os membros da tripulação: isso inclui o uso de disfarces, como um bigode postiço. Os ladrões são liderados por um falso agente do serviço secreto (que inicialmente havia se apresentado como empresário) – que coloca em prática uma espécie de jogo paralelo à brincadeira proposta por Sotto, em que o objetivo é roubar cada uma das caixas seladas, em busca do ídolo.

A partir da leitura do roteiro e do paratexto principal do filme, que é a carta de Albert Soares, ficamos sabendo que Sotto ambicionava não exatamente a estatueta, mas aquilo que ela lhe proporcionaria caso o banqueiro conseguisse transportá-la em segurança até Soares: o influente amigo se disporia a ouvir suas propostas de parceria comercial. No entanto, Sotto perde o jogo: seu salto para a morte lembra, novamente, *O sétimo selo*, em que *perder o jogo também significa perder a vida*.³

No plano da recepção, o filme instaura um jogo com o espectador, brincando com as suas expectativas e entregando a ele sempre o contrário do que promete. Vejamos a seguir alguns exemplos. O narrador, que inicialmente parece ser uma “voz sem corpo” (GEADA, 1985, p. 86), revela-se um personagem (o magnata Albert Soares). A sequência que inicia o filme, na verdade, situa-se cronologicamente no final da história. Como vimos, a mala onde

³ Para um comentário mais detalhado a respeito, ver: SILVA, 2016, p. 23.

está o ídolo aparece ao longo do filme, numa cena aparentemente banal – sem que o espectador se dê conta de que ali está a valiosíssima relíquia. Na sequência final, o magnata Albert Soares recebe a estatueta do ídolo, mas também uma réplica – que ele próprio havia inserido no jogo para confundir os mal-intencionados. Porém, na última imagem do filme, há um detalhe que deixa em aberto a possibilidade de que, mais uma vez, toda a trama seja subvertida: o vidro do mostruário do ídolo está mal encaixado, torto, o que sugere que a estatueta original foi substituída pela réplica – e que os personagens de Américo e Emily, que até então pareciam honestos, na verdade também se corromperam. Reforça essa hipótese a expressão de espanto no rosto de Albert Soares na última imagem do filme. Observa-se que a forma como o espectador interpreta cada personagem vai sofrendo mudanças ao longo do filme, o que remete às metamorfoses pessoais, tanto nas diferentes maneiras como sua obra foi, é e será lida, quanto no jogo de simulação e despersonalização em que o poeta se transforma em seus heterônimos.

Lançado durante a pandemia de Covid-19, *O ídolo* não foi inicialmente exibido em salas de cinema. O seu lançamento online (numa conhecida plataforma virtual de vídeos) permite que o filme seja visto inúmeras vezes, o que também instaura um jogo com o espectador: “se não entendeu, assista novamente”. Este era o objetivo buscado pelo roteirista e diretor Pedro Varela – conforme ele próprio contou, em depoimento que nos concedeu a respeito de *O ídolo* (VARELA, 2021).

Como referência cinematográfica principal no processo de adaptação do argumento pessoano, Varela recorreu ao cinema de Alfred Hitchcock: essa influência é notável em aspectos como o ritmo ágil, a trilha sonora pontuando momentos de tensão e a insistência em detalhes que, de início, parecem insignificantes (como as rodas dos carrinhos empurrados pela tripulação). Varela aventa a hipótese de que o próprio Pessoa tenha recorrido a Hitchcock como inspiração (mas isso é apenas um palpite do cineasta).

Podemos pensar na possibilidade de que o poeta tenha se inspirado em outros filmes da época, como *Blackbird* (1921), uma história de mistério e crime a bordo de uma embarcação. O topos marítimo é importantíssimo dentro da cultura portuguesa e, especialmente, da obra pessoana: basta pensarmos num livro como *Mensagem* ou ainda nos poemas marítimos de Álvaro de Campos, como *Opiário* e a *Ode Marítima* – possivelmente inspirados na experiência do próprio Pessoa a bordo do navio que o levou à África do Sul ainda criança, e também daquele que o trouxe de volta a Lisboa, já adolescente. Mais uma vez, podemos explorar a polissemia da palavra “jogo”: entre as diversas acepções da palavra listadas pelo dicionário Houaiss está a do termo de marinha que se refere à “oscilação transversal ou longitudinal imposta pelo mar à embarcação que flutua; balanço” (HOUAISS, 2002). Se confrontamos essa acepção à do jogo como competição lúdica, é interessante notar que ambos os sentidos da palavra carregam a ideia de risco e instabilidade – elementos presentes tanto no texto fílmico pessoano quanto no filme de Varela.

Na altura em que Pessoa concebe seus thrillers marítimos, já existem filmes inspirados no acidente do Titanic, em 1912: é o caso de *Atlantic* (1929). Não deixa de ser irônico que, bem mais tarde, em 1997, o filme marítimo *Titanic* seria um dos maiores sucessos de bilheteria da história do cinema – o que mostra que Pessoa teria tido uma intuição correta ao escolher o cenário marítimo para o cinema comercial que idealizou. Assim como no filme de 1997 vemos um precioso diamante afundar, é curioso que também em *O ídolo* vejamos descer até o fundo do mar a caixa onde supomos que está o valioso ídolo.

O gênero policial fascinou Fernando Pessoa, que deixou inacabado um romance policial, *O mistério da Boca do Inferno* (PESSOA, 2019), com o qual cogitou iniciar a publicação de sua obra (PESSOA, 1986, p. 199). Dentro do gênero policial, podemos pensar, de passagem, em certos filmes profundamente pessoanos. É o caso de *L'assassin habite au 21*, dirigido por Henri-Georges Clouzot e lançado em 1942: neste thriller cômico, o espectador se vê confundido entre os diferentes personagens que podem ter cometido o crime, tentando adivinhar quem é o assassino. No final – (peço mais uma vez licença ao leitor para revelar um “spoiler”) – o público descobre que o crime foi cometido por todos juntos: ora, a ideia de diluição de personalidades múltiplas é profundamente pessoana.

De resto, ao longo da história do cinema, o tema do jogo se afirmará como um tema que atrai grande público: podemos recordar, de passagem, exemplos como o do filme adolescente *Midnight madness* (1980) ou, mais recentemente, os jogos mórbidos da série de filmes *Jogos vorazes* (2012 a 2015), do brasileiro *Bacurau* (2019) ou da popular série coreana *Squid game* (2021). Estes são mais alguns indícios de que a intuição de Pessoa foi acertada a respeito da viabilidade comercial de um filme baseado num enredo lúdico.

Como vemos, o thriller pessoano adaptado por Varela instaura um jogo intertextual dentro da história do cinema. O fato de que o thriller do “poeta fingidor” Pessoa seja calcado na ideia do falso – reforçada pela existência de uma estatueta falsa – remete ao caráter fetiche da mercadoria (tal qual é tratado por Marx), isto é, os critérios não-objetivos que levam as sociedades a atribuir valor a determinados objetos. O tema faz eco à reflexão proposta por Pessoa na (já citada) obra inacabada *Erostratus* – redigida ao mesmo tempo que o thriller que inspirou *O ídolo*. Trata-se de um ensaio sobre o problema da celebridade, em que é tratado o assunto do valor das obras de arte, mas também o tema da celebridade tal qual ele se constrói na era da cultura de massa: Pessoa referiu-se a célebres atores da época do cinema mudo, como Rudolph Valentino e Mary Pickford, tecendo duras críticas ao caráter intrinsecamente falso que identificava no cinema. Não é difícil ver como essa perspectiva se reflete no argumento pessoano que inspirou *O ídolo*, em que, sucessivamente, as expectativas do espectador vão sendo desconstruídas, e vai se revelando o caráter falso dos objetos e dos personagens.

Ainda dentro do interesse de Pessoa pelo gênero policial, é curioso notar que o poeta chegou a esboçar um ensaio sobre o tema (PESSOA citado em MIRAGLIA, 2018, p. 426), em

que propõe uma classificação dos diferentes tipos de espectador: “high critical”, “low critical” e “the crowd” (“muito crítico”, “pouco crítico” e “a massa”). Parece que o diretor Varela – mesmo sem conhecer este ensaio de Pessoa – soube intuir que o thriller se guia pela ideia de que o gênero policial envolve diferentes níveis de compreensão, dependendo do leitor ou do espectador.

Mas o que dizer do resto da produção pessoana para cinema? Em que medida ela também pode estabelecer um jogo intertextual com *O ídolo* de Pedro Varela? De passagem, é interessante recordar que, além do cinema ficcional, Pessoa também idealizou a produção de filmes turísticos nacionalistas de divulgação de Portugal no exterior: é uma coincidência curiosa o fato de que Varela tenha realizado (em 2007) uma premiada campanha de turismo patrocinada pelo governo português, *Can’t skip freedom*.

Sobre a experiência de adaptar Pessoa, o diretor Varela explica o misto de euforia e apreensão que o guiava: por um lado, preocupado em adaptar a obra de um autor tão canônico e importante; por outro lado, entusiasmado com a possibilidade de “bater bola” (VARELA, 2021) com Fernando Pessoa – é curioso que a expressão utilizada por Varela remeta, mais uma vez, à ideia de jogo (como um pingue-pongue, uma troca).

Mas que tipo de jogo intertextual *O ídolo* estabelece com os outros textos cinematográficos deixados por Pessoa? Note-se que a intenção do diretor Varela era limitar-se a adaptar o argumento intitulado *Note for a thriller, or film*. Porém, o próprio diretor reconhece que “o nosso subconsciente desempenha um papel fundamental no trabalho de criação” (VARELA, 2021), o que talvez explique a contaminação de outros textos cinematográficos de Pessoa, aos quais Varela teve acesso – mas que não teve a intenção de adaptar. Vejamos a seguir alguns exemplos.

Pessoa redigiu outro argumento de thriller marítimo, com enredo semelhante: *Note for a silly thriller* tem alguns elementos que aparecem em *O ídolo*, mas que não estão no argumento que Varela pretendeu adaptar. É o caso do tipo de embarcação: enquanto no argumento que inspirou Varela a embarcação seria um iate particular, o que vemos em *O ídolo* é um grande navio, tal qual aparece no outro thriller, que não serviu de inspiração para Varela (pelo menos não no plano consciente). Outro detalhe que não aparece no thriller pessoano que Varela pretendeu adaptar é o fato de que o magnata está vivendo “numa espécie de retiro algures no interior” (PESSOA, 2011, p. 65) – o que pode ter inspirado (ainda no plano inconsciente) a decisão de Varela de situar a residência do magnata de *O ídolo* num palacete em Sintra.

Um último elemento que não existia no thriller adaptado por Varela é a figura da femme fatale – que, no entanto, aparece em *Note for a silly thriller*. Mais uma vez, é possível supor que este detalhe apareça em *O ídolo* por causa de uma contaminação subconsciente por parte do adaptador Varela. Aqui podemos recordar, de passagem, um poema cinematográfico de Pessoa (assinado pelo heterônimo Campos):

Gozêmo-la, loura falsa, gozêmo-la, casuais e incógnitos,
Tu, com teus gestos de distinção cinematográfica
Com teus olhares para o lado a nada,
Cumprindo a tua função de animal emaranhado
(PESSOA, 1993, p. 160)⁴

Como vemos, a figura da “loura falsa” – mulher fatal, carnal e animalesca – recompõe um conhecido clichê do cinema comercial. Os cabelos loiros remetem, naturalmente, a Hitchcock: a obsessão do diretor pelas loiras levou a crítica à utilização do termo “Hitchcock blonde”, explorando o tipo de figura recorrente em seus filmes. Podemos pensar em exemplos como o de *The Lodger: A Story of the London Fog* (1927), em que Hitchcock põe em cena um serial killer obcecado por matar loiras, o que leva as personagens do filme – “louras falsas” pessoas – a abandonar o hábito de tingir os cabelos. Curiosamente, essa é uma das obras hitchcockianas que o diretor Varela cita como referência, supondo que Pessoa tenha assistido ao filme (VARELA, 2021).

Outro argumento pessoano que Varela consultou – sem pretender adaptar – foi *The multiple nobleman*, que põe em cena um nobre que pede ao seu valete que vá a uma festa disfarçado, fazendo-se passar por ele. O tema dos disfarces é recorrente na história da literatura: podemos pensar no exemplo emblemático do teatro de Marivaux, em que vemos situações bastante parecidas – é o caso de *L’île des esclaves*, em que também há um criado a se disfarçar de nobre, ou de *Le jeu de l’amour et du hasard* (que já no título expõe a relação com o jogo), peça em que uma jovem nobre se disfarça de criada para observar um pretendente a marido. A ideia do disfarce servindo para observar sem ser notado remete, é claro, ao voyeurismo característico do cinema. Uma consulta ao catálogo da biblioteca de Fernando Pessoa⁵ indica que o poeta não possuía obras de Marivaux – o que, no entanto, não serve para invalidar a hipótese de uma influência. Naturalmente, a ideia do disfarce – que permite a um personagem se metamorfosear em outro – está diretamente ligada à questão do jogo. Não deixa de ser curioso que este topos também esteja presente em *O ídolo*, em que vemos um dos ladrões disfarçado de funcionário do navio utilizando um bigode falso. A ideia da interpretação – o *jeu d’acteurs* – entendida como disfarce e fingimento está no cerne da dramaturgia: basta lembrar do teatro clássico, em que o uso de máscaras era constante. Por fim, podemos pensar, mais uma vez, no fingimento lúdico dos disfarces heteronímicos pessoanos.

Um tema que aparece em *O ídolo* – mas que não está em nenhum dos thrillers pessoanos – é a ideia da relação entre classes sociais diferentes: no filme de Varela, ironicamente, a estatueta é transportada na classe econômica do navio (que não compunha o rol de personagens dos argumentos de thrillers escritos por Pessoa). Ora, o argumento *The multiple nobleman* pode ter servido como influência indireta e inconsciente, o que talvez tenha levado Varela a incorporar esse viés em *O ídolo*.

4 Este poema é de 1932.

5 Disponível neste site mantido pela Casa Fernando Pessoa, de Lisboa: <http://bibliotecaparticular.casafernandopessoa.pt>

Há um último texto de argumento cinematográfico pessoano em que a relação entre diferentes classes sociais define o enredo: trata-se de *The three floors*, em que vemos famílias de classes sociais diferentes, cada uma ocupando um dos três andares de um edifício. A ocupação do espaço vertical remete a *O ídolo* – onde vemos, desde as primeiras cenas, um elevador que leva do andar inferior (onde estão a tripulação e a classe econômica) ao andar superior, onde está a primeira classe, envolvida no jogo do ídolo. Américo Oliveira, o transportador do ídolo, observa da parte de baixo os personagens de Augusto Sotto e Ofélia – o que remete à oposição vertical que estrutura *The three floors* – de resto, bastante cinematográfica, já que o teatro, por exemplo, não permitiria mostrar diferentes ambientes simultaneamente. Quando a personagem Emily de *O ídolo* desce até o humilde quarto de Américo – que a recebe com um gesto assinalando a simplicidade do quarto –, ironicamente, a valiosa estatueta do ídolo está dentro da mala que é vista casualmente sobre a cama – exemplo da relação lúdica que o filme estabelece com o espectador, conforme vimos. Enquanto em *The multiple nobleman* o público saberia do disfarce, e seria cúmplice da ação, já em *O ídolo* (e no thriller que lhe serviu de inspiração), a ideia norteadora é jogar com a ignorância do espectador a respeito da intriga mostrada. O fato de que o (já referido) sucesso de bilheteria *Titanic* (1997) também parta de uma intriga envolvendo personagens de classes diferentes de um navio sugere que o tema social de *O ídolo* – que dialoga com os argumentos pessoanos *The multiple Nobleman* e *The three floors* – não é um tema disparatado para um filme do cinema comercial (ainda que a “luta de classes” possa parecer um tema mais próximo do cinema engajado).

Como vimos, a noção de jogo é uma das chaves que permite interpretar tanto a relação de *O ídolo* com a obra pessoana quanto o diálogo que o filme estabelece, seja com outros filmes da história do cinema, seja com os outros argumentos do próprio Pessoa. A adaptação bem-sucedida que Varela fez do argumento de Pessoa sugere que os seus thrillers marítimos – apesar de terem sido condenados à gaveta – se, por acaso, naquela época, tivessem caído nas mãos de um roteirista e diretor como Pedro Varela, poderiam ter dado origem a um interessante filme, calcado – tanto no plano da forma quanto no do conteúdo – na ideia de jogo e na apreciação lúdica. Há elementos para supor que esse hipotético filme pessoano tivesse sucesso com o público – caminhando na direção contrária à de um cinema alienante e desatento. Como atesta o ponto de vista expresso por Pessoa em *Erostratus* – não por acaso, concebido à mesma altura que o thriller adaptado por Varela em 2021, – o poeta via de forma crítica a ilusão cinematográfica, e por isso procurou, nos filmes que esboçou, extrair do público o máximo de atenção, procurando elevar “a massa” a um nível “muito crítico” de fruição estética.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles. **Cinéma 2, L'image-temps**, Paris: Minuit, 1985.

GEADA, Eduardo. **O Cinema espetáculo**. Edições 70, 1985.

GUINN, Jeff & PERRY, Douglas. **The Sixteenth Minute: Life In the Aftermath of Fame**. Nova York: Jeremy F. Tarcher & Penguin, 2005.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Versão 1.0.5. Agosto de 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MARIVAUX, **Le Prince travesti. L'île des esclaves. Le Triomphe de l'Amour**. Paris: Flammarion, 1989.

MARX, Karl. Capítulo I, Seção 4, **O capital: crítica de economia política. Livro I: O processo de produção do capital**. São Paulo: Boitempo, 2013.

MELLO, Marcelo C. de. **Fernando Pessoa et le cinéma**. Dissertação de Mestrado em Línguas, literaturas e civilizações estrangeiras. Universidade de Paris IV, Sorbonne, Paris, 2011.

MIRAGLIA, Gianluca. Essay on Detective Literature e The Detective Story: dois ensaios de Fernando Pessoa sobre a ficção policial. **Pessoa Plural – Revista de Estudos Pessoaanos**, No. 13. Brown University, Warwick University, Universidad de los Andes, primavera de 2018.

PESSOA, Fernando. **Poesias de Álvaro de Campos**. Lisboa: Ática, 1944.

PESSOA, Fernando. Erostratus, **Páginas de Estética e de Teoria Literárias**, Lisboa: Ática, 1966.

PESSOA, Fernando. **Escritos Íntimos, Cartas e Páginas Autobiográficas**, Mem Martins: Publicações Europa-América, 1986.

PESSOA, Fernando. **Álvaro de Campos - Livro de Versos**. Lisboa: Estampa, 1993.

PESSOA, Fernando. **Argumentos para Filmes**. Edição, introdução e tradução de Patrício Ferrari e Cláudia J. Fischer. Lisboa: Ática, 2011.

PESSOA, Fernando. **O mistério da boca do inferno. Correspondência e novela policial.** Lisboa: Tinta da China, 2019.

SILVA, Yara dos Santos Augusto. A ascensão do lúdico: um campo especulativo para as teorias do jogo, **Plasticidades poéticas, escrituras picturais: jogos do texto e da imagem na arte de poetas e pintores das vanguardas latino-americanas.** Tese de Doutorado em Estudos Literários. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016, pp. 29-61.

VARELA, Pedro. Depoimento concedido em 22 de junho de 2021.