

Memória, infância e meio social: um grande jogo nos contos da obra “Rajatabla”, de Luis Britto García.

Monique Leite Araújo, UnB

RESUMO

Este artigo analisará intertextualmente – a partir do uso de algumas reflexões de Walter Benjamin sobre a memória e de análises de outros autores sobre presença do jogo na obra *Rayuela*, de Julio Cortázar – os contos *Helena*, *Los juegos de la infancia* e *Distancia*, do livro “Rajatabla” do escritor venezuelano Luis Britto García (1940-), nos quais o resgate do “eu”, através das lembranças dos jogos na infância, surge entrecortado pela dura realidade enfrentada pelos personagens – e em que, paradoxalmente, condições existenciais precárias são vistas dentro uma normalidade – e traz à tona suas vulnerabilidades.

Palavras-chaves: Memória; infância; meio social; jogos; História.

*“O homem só é inteiramente humano quando
brinca”.*

Friedrich von Schiller

*Recordo ainda ...E nada mais me importa...
Aqueles dias de uma luz tão mansa
Que me deixavam, sempre, na lembrança,
Algum brinquedo novo à minha porta...*

*Mas veio um vento de Desesperança
Soprando cinzas pela noite morta!
E eu pendurei na galharia torta
Todos os meus brinquedos de criança...
(...)
(QUINTANA, 1983, p.29)*

ABSTRACT

Memory, childhood and social environment: a big game in Luis Britto García's "Rajatabla" histories.

Regarding the usage of some Walter Benjamin's reflections on memory, and others authors' analysis on the presence of games in Julio Cortázar's *Rayuela*, this present paper intends to analyze, through intertextuality, the tales *Helena*, *Los juegos de la infancia* e *Distancia*, from the Venezuelan writer Luis Britto García's (1940-) "Rajatabla". In the histories, through remembrances of childhood games, the rescue of the ego arises interfered with the harsh reality faced by the characters. This reality, in with existential precarious conditions are seen as part of the normality, brings out the characters vulnerabilities.

Key-words: Memory; childhood, social environment, History

1. INTRODUÇÃO

A obra "Rajatabla", do escritor venezuelano Luis Britto García (1940-), é uma coletânea de 73 contos publicada em 1970, ganhadora do prêmio "Casa das Américas" no mesmo ano na modalidade conto. O presente trabalho tem por objetivo analisar os contos *Helena*, *Los juegos de la infancia* e *Distancia* dessa obra. Tais contos possuem um poder de sedução que nos conduz para a trama dos jogos que constroem suas narrativas e nos revelam o empenho que estes, como textos literários que são, têm de nos mostrar a memória, a infância e o meio social de seus personagens através de um grande jogo, aquele que chamamos de vida e que temos a pretensão de controlar, mas que na verdade somos guiados e de uma certa forma nos deixamos guiar pelo desejo de entender as grandes experiências que ela, a vida, nos proporciona.

Dada a curiosidade de experimentar e entrar no grande jogo que envolve esses contos, abordaremos inicialmente algumas idéias que nos motivaram a analisá-los. Em seguida faremos um breve resumo de cada conto, sem analisá-los, apenas contando o que neles é narrado. Após isso, tendo por base o uso de algumas reflexões de Walter Benjamin sobre a memória e as análises de alguns autores sobre presença do jogo na obra *Rayuela*, de Julio Cortázar, falaremos dos pontos que eles têm em comum e por fim apresentaremos as conclusões iniciais desse trabalho, já que temos por intuito seguir aprofundando-o e mais adiante fazer a análise completa da obra *Rajatabla*.

2. DESENVOLVIMENTO

Nos contos *Helena*, *Los Juegos de la infancia* e *Distancia*, do livro “*Rajatabla*”, vemos o passado dos personagens por meio de suas memórias. De acordo com Walter Benjamin, no texto *Teses sobre o conceito da história* (1940), “A verdadeira imagem do passado perpassa veloz. O passado só se deixa fixar, como imagem que relampeja irreversivelmente, no momento em que é reconhecido”. Tal reflexão reforça a idéia de como a memória serve de instrumento para reconhecimento do passado. Daí que passaremos a refletir intertextualmente sobre ela, a infância, o meio social e outros elementos que contribuem para melhor entendermos o resgate do “eu” face às experiências reveladas em cada história.

É na infância que buscamos este resgate e é através dela que justificamos os reflexos produzidos na vida adulta. Segundo Gagnebin (2005) o escritor Walter Benjamin explica a relação de experiência com a infância. Para ele o conceito de experiência remete a reflexão do adulto que, ao lembrar-se do passado, não lembra tal como realmente foi, mas sim, somente através do presente projetado sobre ele. Essa reflexão descobre na infância perdida signos, sinais que o presente deve decifrar, caminhos e sendas que ele pode retomar, apelos aos quais deve responder, pois justamente não se realizaram, foram pistas abandonadas, trilhas não percorridas.

Nesse sentido, a lembrança da infância não é idealização, mas sim realização do possível esquecido ou recalçado. A experiência da infância é a experiência daquilo que poderia ter sido diferente, isto é, releitura crítica do presente da vida adulta.

Observemos, pois um breve resumo de cada conto para entendermos melhor suas relações com as idéias anteriormente explicitadas:

Helena

Trata-se de um menino, que se chama Rafucho, que ensina a arte de fazer e empinar papagaios, além de indicar como furtar materiais para produzi-lo, entrecortando seu discurso com fatos trágicos que acontecem no meio social que está inserido. Permeando narrativa desse jogo está a prisão do vizinho, o assassinato de um operário pela polícia e de maneira singular a história de Helena, uma menina pobre que mora em um prostíbulo, com o jogo de empinar papagaio dominado pelos meninos.

Los juegos de la infancia

É a narração, feita pela alternância da voz de um indivíduo ainda criança e posteriormente pelo mesmo já adulto, da perda de sua infância por causa da brutal alteração do seu meio social. Ele rememora momentos em que os adultos usam e participam de um jogo de esconde-esconde com as crianças para mascarar os conflitos de guerra e o desaparecimento de pessoas. Faz também projeções no presente baseando-se em aspectos e vestígios do passado.

Distancia

Relata a luta que um jovem trava com a fixação da suas impressões. Logo, a narrativa é desenhada em forma de flashes. Estes contêm as descrições de cinco circunstâncias da sua vida que mostram sua incapacidade de lembrar fatos com nitidez, devendo-se isto ao rompimento do fio condutor que chamamos de memória.

Assim, dadas as experiências expostas nesses resumos, vamos explorar os pontos em comum encontrados nas obras das quais foram extraídos.

As experiências vivenciadas pelos personagens desses três contos têm em comum a forma como são narradas. É por meio de recordações que elas são construídas. As narrativas são fragmentadas e decifram as imagens fixadas pelas memórias de seus personagens. Em *Helena* há a alternância do discurso do menino Rafucho que primeiro ensina a fazer o papagaio, depois insere circunstâncias do seu cotidiano, em seqüência retoma a técnica de produção do papagaio, volta a comentar fatos do cotidiano, mostra como deve ser conduzido o jogo do papagaio e assim por diante. Observem um exemplo que mostra parte desse processo:

“Un papagayo se hace con papel y verada. Los demás niñitos decían que yo estaba enamorado de Helena. Se toman las veradas, se ponen en cruz y se amarran con pabilo.”

(início página 1. parágrafo único)

Já no conto *Los juegos de la infancia* temos a segmentação das vozes do narrador ainda criança e quando já adulto. A consciência dada a cada um faz com que diferenciemos as memórias que eles fixam dos tenebrosos acontecimentos vivenciados:

“Antes debíamos ir mucho a la escuela y acostarnos temprano, pero ahora que no hay escuela todas las horas nos pertenecen y aun las de las noches, cuando es malo dormirse por más sueño que uno tenga. Antes tanta soledad que tenías en tu mundo de niño y la poca esperanza de que los mayores condescendieran a participar en los juegos, y ahora todos juegan”.

(parágrafo 1º, página 65.)

E *Distancia* é o conto onde o confronto com a memória é o mais evidente visto que o personagem se move, trabalha para concretizar a fixação de imagens, de objetos e até de outros seres que, no entanto, possuem realidades distintas da sua:

“Circunstancia cuarta el mismo joven toma un lápiz y una libreta para fijar las impresiones y naufraga en el caos fijar las impresiones: fijar la fijación de las impresiones: fijar la fijación de la fijación de las impresiones: fijar la fijación de la fijación de la fijación de las impresiones”. (página 157).

Logo, a maneira como a memória é trabalhada aqui serve para mostrar que origem das lembranças desses personagens vem de uma mesma fase da vida: a infância. Contudo essas infâncias não são iguais porque retratam o meio social que os personagens de cada conto vivem. No conto *Helena* identificamos uma infância perversa, carregada de intrigas, malícia e ambição, o que pode ser percebido na narração da técnica, produção e execução do jogo do papagaio. É um jogo que incita o domínio do espaço e a posse pelo objeto, o papagaio, do outro e que tem toda uma técnica de condução, um avançar, recuar e se enroscar no objeto desejado no momento certo para obtê-lo, que lembra o jogo de sedução provocado pelo encantamento de um outro por um determinado ser.

Los juegos de la infancia revela uma infância perdida por causa das atrocidades de guerra. À primeira vista tais atrocidades são mascaradas pelo jogo de esconde-esconde imposto pelos adultos, mas aos poucos o narrador ainda criança vai desvelando os tempos sombrios, os vestígios e o vazio que o cercam e quando já adulto usa de um tom poético no seu discurso ao rememorar estas experiências.

Já no conto *Distancia* a infância se manifesta como referência das circunstâncias que foram ou que são vivenciadas pelos personagens. É como se o trauma da não fixação de suas impressões partisse daí e com isso transformasse as recordações do passado em um jogo da memória no qual o personagem principal volta para retomar e conectar os fatos que constroem a sua vida:

“Circunstancia primera el niño ahora un joven camina de noche acompañado dos beodos que piensan fundar un periódico;”. (página 156)

“Circunstancia tercera el mismo joven cuando niño, en un automóvil en donde viaja su familia: es de madrugada y hay niños-niñas desnudos cubiertos de tierra en una bomba de gasolina donde el carro está detenido...” (página 156).

Em fragmentos das narrativas dos três contos podem-se identificar aspectos e objetos que retratam o meio social que os personagens vivem. Neles encontramos a opressão social, a marginalização de classes sociais, a miséria, vestígios, ou melhor, *restos* de um passado que se transformam em objetos históricos e, paradoxalmente a normalidade com que são encaradas pelos personagens tais condições existenciais precárias.

É perceptível que no conto *Helena* o meio social é apontado não só pela marginalização da personagem Helena vista como prostituta e pela sua imagem dos pés descalços e o catarro escorrido nas bochechas, pelo assassinato de um operário considerado um ativista pela polícia, mas também pelo comportamento inescrupuloso do personagem Rafucho, que acha normal que se furem materiais para fazer os papagaios.

As indiferentes presenças de objetos (jarra de água gelada, cortina, teto etc.) e de pessoas (bêbados na rua e prostituta numa cama de hotel) diante da realidade do protagonista do conto *Distancia*, que está no mais absurdo extremo do mundo, mostram o seu não lugar, a sua não pertença a um meio social.

Entretanto a presença de objetos históricos, ou seja, de restos como cometas (que na realidade são bombas), de pedaços de tecido caídos do céu, de chuva de cinzas delatam o caos do meio social apresentado no conto *Juegos de la infancia*.

Por fim, memória, infância e meio social nos levam ao grande jogo traçado nessas narrativas. Se observarmos atentamente como ele foi estruturado em cada jogo nesses contos, nos recordaremos da relação do jogo da amarelinha com o romance *Rayuela*, de Cortázar. Nele, assim como nos contos de Rajatabla, o *jogo* acompanha a reinvenção da literatura pela extinção da linearidade, pela reunião de fragmentos na busca de um centro, e também pela simbologia (não aprofundada nesse artigo) existente nos nomes das personagens, de lugares e de situações, intensificando ainda mais os mistérios ali inscritos à espera de serem descobertos por um leitor que com ele queira jogar.

No momento em que o leitor aceita jogar com os contos de Rajatabla descobre ao brincar com o conto *Helena* que é a perversão do jogo de sedução com Helena que impede Rafucho de ganhar o jogo de empinar papagaios. Ao brincar com *Juegos de la infancia* descobre que a única coisa que o sobrevivente ganha no jogo de esconde-esconde é a permanência na solidão. E ao brincar com *Distancia* vê também a perda do jogo da memória por um jovem fragmentado nas emoções, reduzido ao nada, que desiste de emendar o fio condutor da memória e simboliza isso com gesto de guardar um relógio parado no tempo em uma gaveta. Ora, o leitor é provocado a verificar as perdas dos jogadores nesses contos, e ao percorrer a jogada dessas narrativas entende que o objetivo do grande jogo que os envolve (personagens, jogo e leitor) é fazer com que seus personagens realizem suas próprias experimentações na busca contínua de si, mesmos que elas caminhem para rumos inesperados.

3 . CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aparente simplicidade dos contos *Helena*, *Los juegos de la infancia* e *Distancia*, do livro “Rajatabla” é enganosa. Eles não chamam a atenção pelas histórias cotidianas em si, mas pela arte do jogo que desconstrói cada uma dessas histórias e se transforma em arte literária quando nos dispomos como leitores a fazer parte desse jogo.

As técnicas usadas pelo autor Luis Britto García, apesar de chamar nossa atenção, não são por si só uma novidade dentro do panorama da literatura latino-americana contemporânea, como podemos observar dada a comparação e presença delas na obra *Rayuela*, de Julio Cortázar. Mas sim se constituem uma novidade quando se combinam com as memórias dos personagens dos contos porque elas carregam o fator sociológico que faz a Literatura se reinventar a cada momento, a cada época, a cada lugar que ela se apresenta.

De acordo com Gerendas (2002), escritora do prólogo de *Rajatabla*, estes relatos relâmpagos que captam tanto a instantaneidade quanto o infinito, estão marcados pelo assédio a violência, ao crime e a repressão. A repressão política dos anos 60, os lançamentos de seres vivos desde helicópteros, as torturas e os assassinatos são muitas vezes narrados dentro da ficção. Nestes contos encontramos o horror narrado através dos restos e das ruínas apresentadas pela memória de seus personagens. Suas percepções apontam as perdas e tais perdas desvelam a normal existência de tudo isso para uma sociedade, que segundo Gerendas (2002), aceitou tais atrocidades acriticamente.

Daí a necessidade que vemos de aprofundar mais os estudos literários dessa obra junto a *Historiografia da Venezuela nos anos 60* para poder compreender e detalhar as marcas que vestígios tão recentes têm gerado na literatura latino-americana contemporânea.

Esperamos haver despertado o interesse pela literatura venezuelana contemporânea e que assim se sintam provocados como leitores a apostar no seguimento desse jogo que acabamos de compartilhar.

Referências Bibliográficas

BENJAMIN Walter- Obras escolhidas. Vol. 1. Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 222-232.

FERREIRA de Jesus, Rosinéia. O Jogo da Amarelinha- Todos os mundos num espaço lúdico.

GAGNEBIN, Marie Jeanne. *Sete Aulas sobre linguagem, memória e história.* RJ:Zurago, 2005.

GARCÍA Britto, Luis. *Rajatabla.* Ediciones Bárbara. Caracas, 1970.

GERENDAS, Judit. *Luis Britto García: la indagación de la cultura fragmentada,* em Ateneo, Los Teques, N° 19, 2002, p. 26

KADOTA, Pitta Neiva. *O Lúdico na literatura de Julio Cortázar.* FACOM - n° 16 - 2° semestre de 2006.

QUINTANA, Mário. *Os Melhores Poemas de Mário Quintana.* Seleção e apresentação de Fausto Cunha. São Paulo: Global Editora, 1983.

Sites:

<http://www.monografias.com/trabajos13/venezu/venezu.shtml> (21.09.09 às 11h19 a.m)