

Fernando Pessoa e a criação de um Eu: Uma prática poética e lúdica

Rinhaug, A., Universidade de Oslo

A construção discursiva de identidade em línguas românicas

Toda a arte é criação, escreveu Fernando Pessoa em 1916, uns anos depois da invenção do chamado drama em gente, ou seja, dos heterónimos. O que me interessa neste artigo é o processo criativo, ou uma certa prática poética pessoana. Pretenderá, portanto, no nível temático e também no nível da linguagem poética examinar o que é que se realiza ou se actualiza naquele meio criativo onde se constrói um eu autónomo. Assim, vemos como a existência ou a presença de um sujeito objectivo aparece em função de uma imaginação superior. Seguindo essa noção de uma identidade processual e potencial, é preciso de reexaminar o nosso conceito de um "fim" – ou uma identidade absoluta – na obra pessoana. Parece que há vários "fins" neste caso, como há identidades diferentes. Só uma voz hipotética e autoritária pudesse pôr um fim a um processo criativo, que simultaneamente mostra que o "fim" da arte moderna não é ser compreensível.

Fernando Pessoa e a criação de um Eu: Uma prática poética e lúdica

Nesta apresentação vou examinar um aspecto da obra de Fernando Pessoa (1888-1935), que, ao meu ver, sublinha a qualidade lúdica da poesia pessoana, concretamente em termos da criação do sujeito, ou seja, da construção de um Eu através de uma imaginação autoritária. Será, neste caso, suficiente lembrar que Pessoa, numa obra muito complexa, mostrou que já não existe um conceito filosófico absoluto, quer dizer, já não é possível, sem grandes dúvidas, apoiar o que seja um "sentido" ou uma verdade única e transcendental. Por outro lado, encontra-se uma liberdade de jogar com o conceito da verdade imaginário numa poesia lúdica. Assistimos, então, a uma dissolução de um antigo pensamento metafísico, e conseqüentemente à criação do famoso *drama em gente*, que funciona como uma prova desta mesma dinâmica entre decomposição e composição. Neste "drama" pessoano o autor implica que o acto dramático devia revelar o "eu" (ou seja a *alma* do "eu") à custa da acção dramática tradicional (Lopes, 2004, p. 174). Pessoa, com a invenção dos heterónimos, mostra que a máscara se torna "viva", e até mais viva do que o próprio autor. Temos, portanto, de considerar os actores, ou seja, os jogadores participantes neste jogo poético, como se fossem entes vivos e autónomos.

Como escreve Pessoa:

Nestes desdobramentos de personalidade, ou antes, invenções de personalidades diferentes, há dois graus ou tipos, que estarão revelados ao leitor, se os seguiu, por características distintivas. No primeiro grau, a personalidade distingue-se por ideias e sentimentos próprios, distintos dos meus, assim, em mais baixo nível deste grau, se distingue por ideias, postas em raciocínio ou argumento, que não são minhas, ou, se o são, o não conheço (...).

Nos autores das Ficções do Interlúdio não são só as ideias e os sentimentos que se distinguem dos meus: a mesma técnica da composição, o mesmo estilo, é diferente do meu. Aí cada personagem é criada integralmente diferente, e não apenas diferentemente pensada. Por isso nas Ficções do Interlúdio predomina o verso. Em prosa é mais difícil de se outrar (Pessoa, 1998, p. 507)

Nesta "explicação" do papel das personalidades criadas e dos heterónimos (os autores das chamadas Ficções do Interlúdio), vemos por um lado, que esses desdobramentos devem ser considerados como *invenções* mais ou menos independentes do autor, um facto que, por sua vez, acentua o aspecto lúdico e contingente da escrita pessoana. Por outro lado, Pessoa *categoriza* as distinções dos desdobramentos de personalidades quanto à técnica de composição ou estilo de

escrever, o que faz pensar num certo sistema, em regras rígidas, e que, aliás, sugere a existência de uma hierarquia dentro desse mesmo sistema poético que cria, não só pensa, um novo objecto. Curiosamente, Pessoa sublinha que há uma diferença entre poesia e prosa quanto à criação de um "eu", o que por sua vez acentua a importância do uso da linguagem neste processo de se criar. Suspeitamos, portanto, que existem leis diferentes para o uso, ou para a prática, da prosa e da poesia.

Dadas estas considerações muito breves, quero sugerir que a criação poética na obra pessoana se efectua graças a dois movimentos aparentemente opostos do mesmo processo criativo, nomeadamente o da liberdade criativa por um lado e, por outro, o da obediência a uma lei. A esses movimentos correspondem duas estratégias do jogo poético, ou seja, duas práticas da criação poética, que quero chamar "acção" e "abdicação".

Prática poética: Acção ou abdição.

Na obra pessoana há várias indicações de que Pessoa considerava o acto de escrever um "jogo". O autor figura como um jogador do próprio jogo, ou, seja, o autor *tinha desaparecido* em favor dos actores participantes; um facto que poderíamos entender quase literalmente, visto que as metáforas neste caso se tornam vivas ou "reais", através do que Pessoa chamava "fingimento", isto é, pelo facto de que o autor finge "tão completamente" que a mentira se torna real, ou "verdadeira". Segundo as duas "estratégias" já mencionadas, uma de acção, outra de abdição, quero examinar este acto de fingir, e acho interessante comparar o jogo poético pessoano com um acto dramático – tanto sinistro como brincalhão – em que os jogadores lutam, digamos, pela sua autenticidade e singularidade.

Num drama tradicional podemos facilmente imaginar a acção que se está cumprindo entre um actor e vários adversários e obstáculos a vencer. Além desta acção dramática, que principalmente vem como um resultado do desenvolvimento narrativo ou dramático, temos consciência de que há certas regras objectivas que ajudam a decidir quem será o vencedor moral da luta e portanto o herói do drama no fim. No palco pessoano, entretanto, o jogo do drama em gente mostra-se numa forma diferente: É um espectáculo que apresenta as várias dinâmicas do processo criativo. Primeiro, é óbvio que há vários jogadores, ou seja, vozes narrativas, que lutam um com o outro, atacando-se de vários ângulos simultaneamente. Segundo, em vez de jogar para a vitória e a honra no fim, os jogadores pessoanos participam numa luta aparentemente já perdida, e os

próprios participantes estão ironicamente conscientes desta absurda qualidade do espectáculo. Em vez de apresentar um clímax da acção dramática, a acção verdadeira, ou "real", parece não poder começar antes de haver um vencedor desta primeira luta fingida – quer dizer, um vencedor que pudesse existir verdadeiramente. Estamos em frente de uma acção dramática, em que os jogadores estão conscientes do próprio fingimento, e as vozes pertencem ao domínio do que é imaginário. Só dentro deste domínio é que o poeta se pode imaginar e criar uma "verdadeira" existência.

A expressividade do *ser* através de *estar*: A criação do marinheiro

Já referi a um poema muito conhecido chamado *Autopsicografia*, onde Pessoa escreve que o poeta é um *fingidor*, quer dizer, um *mentiroso*: ele finge tão completamente que até consegue fingir a dor que *deveras* sente (Pessoa, 1983, p. 98). Da mesma maneira como já vimos, o poeta "desapareceu" em favor das suas invenções, e a verdade, ou seja a realidade, transforma-se *realmente* num fenómeno brincalhão. Para melhor examinar as regras e os participantes deste jogo ambíguo, escolhi começar por considerar um certo *medo* do fim, quer dizer uma ansiedade do julgamento que responderia à pergunta "Quem sou?". Neste aspecto, a acção (os gestos, a escrita, a criação) continua para que os jogadores se afastem deste medo e, portanto, da sentença final. Entretanto, a acção está simultaneamente baseada no facto de que os jogadores nunca podem ter acesso ao conhecimento certo deste julgamento, e todos os gestos são realmente sem valor transcendental. Vemos, mais uma vez, como tudo isto tem por consequência a abdicação da acção "real" em favor daquilo que só pode ser hipotético e imaginário.

Este medo do julgamento final complica também a noção do tempo no drama de Pessoa. Todas as estratégias de um jogo tradicional são feitas para que a acção tenha um vencedor no fim. O elemento principal desta estratégia é o *tempo*. No mundo pessoano, o problema é que ninguém sabe nem *se* nem *quando* o julgamento vai acontecer, e por isso, enquanto estamos à espera disto, o jogo continua. Assim, o jogo está feito ou desenvolve-se por acaso como quando alguém rola os dados para ver o que será o gesto ou o movimento a seguir. O fim está sempre adiantado; a criação contínua de um "sentido" parece continuar pela exploração da imaginação e da linguagem, e tanto Pessoa como os seus heterónimos podem proclamar que são tudo, porque, *realmente*, não são nada, isto é, por enquanto são figuras inválidas. Para dar um exemplo concreto desta estratégia lúdica, vou citar uma peça dramática de Pessoa, chamada *O Marinheiro*,

em que a acção estática do drama se desenvolve na imaginação dos protagonistas. Para que o tempo passe, cada uma das três veladoras, ou narradoras, inventa a história do seu passado, incluindo a história do dito marinheiro. Neste jogo, o objectivo é passar o tempo e suprimir uma sensação do nada e de ser ninguém através de uma acção (e temporalidade) criada, isto é, de uma presença feita de gestos, movimentos, ou de uma história:

TERCEIRA – Por que não haverá relógio neste quarto?

SEGUNDA – Não sei...Mas assim, sem o relógio, tudo é mais afastado e misterioso. A noite pertence mais a si própria...Quem sabe se nós poderíamos falar assim se soubéssemos a hora que é? (Pessoa, 1983, p. 610)

Logo no início da peça o autor nos informa que as três protagonistas estão num quarto fechado e circular, onde também o tempo parou. Quero propôr uma leitura, em que esta ausência inicial do tempo representa o impulso da acção, cujo movimento é circular e repetitivo. Neste quarto, onde nem há, nem nunca haverá relógio abre-se uma liberdade de criar e de inventar as regras do jogo *por dentro e através* da actualização do jogo. Portanto, as protagonistas *fingem realmente* o sentido de cada uma enquanto estão à espera do fim. No caso do *Marinheiro*, um sinal do fim do jogo, seria a presença "real" de alguém que bata na porta do quarto das veladoras.

A segunda veladora inventa a história do marinheiro, e ele, por sua vez, tem que inventar o seu passado da mesma maneira como as veladoras o fazem. Como se fosse uma imagem da primeira história, também no caso do marinheiro vemos como tudo que nunca existiu se torna mais *real* do que os próprios narradores. Portanto, nesta ausência do tempo e da vida real, as histórias inventadas introduzem linhas (ou se calhar *círculos*) do tempo separadas e independentes, que criam uma dúvida quanto a quem está a inventar quem, e portanto, podemos perguntar quem é que tem a autoridade nesta narrativa. Como diz a segunda veladora: *Por que não será a única coisa real nisto tudo o marinheiro, e nós e tudo isto aqui apenas um sonho dele?* (Pessoa, 1983, p. 617).

O resultado desta estrutura narrativa, onde a mentira se torna verdadeira, e o *ser* faz parte do *estar*, é que não importa se tudo o que está inventado seja uma mentira ou não; o que importa é que há uma história, desenvolvida aparentemente por acaso, para criar gestos e movimentos presentes. Como diz a segunda veladora: *Contemos contos umas às outras...Eu não sei contos nenhuns, mas isso não faz mal...Só viver é que faz mal...* (Pessoa, 1983, p. 610).

Por um lado, estas citações mostram que neste jogo pessoano os gestos são tudo, mas também são tudo em relação a qualquer coisa *outra*, que é, por outro lado, a existência hipotética do gesto final, ou seja, o gesto, a voz, ou a lei que vai pronunciar a sentença final dos jogadores. Por assim reintroduzir um conceito do *ser* ("verdadeiro") no campo do *estar* (imaginário), vemos como o drama e a linguagem pessoana reconhecem a existência de uma certa lei superior e objectiva, e portanto baseiam-se numa co-existência entre uma imaginação livre e contingente e um sistema de regras rígidas e, digamos, leis *naturais*. Quando Pessoa diz – como já vimos antes - que é mais difícil de "se outrar", isto é, "se criar em várias personalidades", em prosa, acentua o papel destas regras ou leis que decidem sobre a formação de uma expressão, e conseqüentemente de um sujeito.

Esta outra "face" objectiva da estratégia pessoana é o contrário de um jogo que se apoia exclusivamente no acaso. Segundo esta outra voz, hipoteticamente presente no jogo do acaso, as regras são dadas para cada movimento, a acção se apoia num fim e não é possível alterar os gestos ou movimentos fixos. Para dar um exemplo desta outra face do jogo, vou citar um poema do heterónimo Ricardo Reis. Neste poema assistimos a um jogo de xadrez: Na antiga Pérsia, dois homens continuam a jogar a partida de xadrez, aparentemente sem se preocupar com a guerra e os acontecimentos horrorosos e "reais" em torno deles:

*Quando o rei de marfim está em perigo,
Que importa a carne e o osso
Das irmãs e das mães e das crianças?
Quando a torre não cobre
A retirada da rainha branca,
O saque pouco importa.
E quando a mão confiada leva o xeque
Ao rei do adversário,
Pouco pesa na alma que lá longe
Estejam morrendo filhos
(Pessoa, 1983, pp. 201-02).*

É a situação completamente absurda que nos chama a atenção. Perguntamos como será possível ignorar a realidade. Isto, a meu ver, é mais uma prova da chamada *abdicação* dos jogadores, que mostram a dupla face deste jogo poético. Aparentemente, ninguém se preocupa, porque nenhum gesto tem valor algum; não faz, de facto, diferença alguma. O jogo de xadrez está baseado em regras dadas, obediente a uma lei, que no fim vai pronunciar o vencedor. Em relação ao outro

jogo (por exemplo o das veladoras), o jogo de xadrez mostra a criação pessoal como um *jogo ideal*, um jogo que não existe *realmente*. É um jogo que chama toda a atenção do jogador, ainda que quando o vencedor esteja pronunciado, o jogador vencido não perdeu muito, porque, *de facto*, o jogo não é nada mais do que um fingimento – e precisamente um jogo de fingimento, onde nada acontece. Por outras palavras podemos dizer que o jogo *realmente* não é nada, e quero propor que este "nada", ou esta *ausência* real, que também é uma presença imaginária ou fingida, parece ser o nome daquela lei superior, impossível e absurda. Como um julgamento, consegue controlar o jogo, se bem que numa forma hipotética. A única maneira pela qual os jogadores pessoais podem aproximar-se a essa lei distante, que não pode ser executada no palco, é por fingir um jogo ideal, imaginando que cada gesto pudesse ser, pelo menos como uma hipótese, o gesto final, a voz da lei.

Nesta situação a lei superior e natural não é nada, mas finge ser tudo, e temos uma poesia em que cada gesto é simultaneamente tudo (acção) e nada (abdicção). Por um lado, através do gesto e da criação da acção, o sujeito afasta-se do fim e do medo deste fim. Por outro lado, cada gesto é inválido, hipotético, como se o fim do jogo já fosse pronunciado *antes* do início dele.

Como escreve Reis:

*Mesmo que o jogo seja apenas sonho
E não haja parceiro,
Imitemos os persas desta história
E, enquanto lá por fora,
Ou perto ou longe, a guerra e a pátria e a vida
Chamam por nós, deixemos
Que em vão nos chamem, cada um de nós
Sob as sombras amigas
Sonhando, ele os parceiros, e o xadrez
A sua indiferença.*
(Pessoa, 1983, p. 203)

Isto é, mesmo que o jogo tenha sido um sonho e não tivesse havido outro jogador, outros eus, na invenção do eu, na escrita desassossegada de Pessoa, imitamos – nós, os participantes, os leitores e os autores do texto – tanto os persas deste poema como as veladoras da peça *O Marinheiro*. Somos os sonhadores e as vozes da lei. Juntos conseguem fingir o que realmente é. Os movimentos e os gestos fazem parte de um jogo, que só funciona, ou se actualiza como um jogo, quando os gestos pretendem revelar só o gesto e não uma "verdade" qualquer. Neste jogo, onde o

fim está sempre hipoteticamente presente e nada *realmente* acontece, o jogador poeta consegue manter a inocência dos seus adversários em frente de uma lei superior, indiferente e ideal. Não há, neste mundo imaginário, vencedores, nem vencidos: Num jogo fingido, todos jogam como se fossem crianças a brincar e a inventar os fantasmas.

Bibliografia:

Lopes, T.R. (2004): *Fernando Pessoa et le drame symboliste. Héritage et création*. Éditions de la Différence, Paris.

Pessoa, F. (1998): *Livro do desassossego*. Assírio & Alvim, Lisboa.

Pessoa, F. (1983): *Obra poética*. Editora Nova Aguilar S.A, Rio de Janeiro.