

O REALISMO FANTÁSTICO E O JOGO DO FAZ DE CONTA NO CONTO *A INVERNADA DO SOSSEGO*, DE JOSÉ J. VEIGA¹

THE FANTASTIC REALISM AND THE PLAY MAKE BELIVE IN THE TALE *A INVERNADA DO SOSSEGO*, BY JOSÉ J. VEIGA

Angélica Maria de Almeida Carvalho Ramos²

RESUMO: Este artigo propõe tecer uma apreciação crítica do conto *A invernada do sossego*, de José Jacinto Veiga. Nosso intuito consiste em discutir o não-lugar do conto na literatura fantástica, analisando o jogo lúdico estabelecido pelas personagens que, imiscuídas em um universo mágico, reinventam as coordenadas do mundo para fugir do absurdo do cotidiano e dar ordem e sentido à vida. Tomam-se como fundamentação teórica as considerações de Todorov (2014), Bessière (1974), Chiampi (1980), Schwartz (1981), os estudos psicanalíticos de Freud (1987) sobre a infância, bem como as reflexões de Huizinga (2005), Morin (1970) e Camus (1989).

Palavras-chave: José J. Veiga. Fantástico. Lúdico.

ABSTRACT: This article proposes to provide a critical appreciation of the tale *A invernada do sossego*, by José Jacinto Veiga. Our aim is to discuss the non-place of the story in the fantastic literature, analyzing the playful play established by the characters who, reinvented in a magical universe, reinvent the coordinates of the world to escape the absurdity of and give order and meaning to life. The considerations of Todorov (2014), Bessière (1974), Chiampi (1980), Schwartz (1981), Freud's (1987) psychoanalytic studies on childhood, as well as the reflections of Huizinga (2005), Morin (1970) and Camus (1989).

Keywords: José J. Veiga. Fantastic. Playful.

¹ Artigo recebido em 17 de setembro de 2017 e aceito em 27 de novembro de 2017. Texto orientado pela Profa. Dra. Ana Márcia Alves Siqueira (Universidade Federal do Ceará). O trabalho contou com apoio e financiamento cedidos pela FUNCAP.

² Mestranda do Curso de Literatura Comparada da Universidade Federal do Ceará.
E-mail: carvalhoangelica178@gmail.com



INTRODUÇÃO

Nascido em 1915, em uma pacata fazenda situada entre os municípios de Pirenópolis e Corumbá de Goiás, José J. Veiga publica o primeiro livro, a coletânea de contos *Os cavalinhos de Platiplanto*, em 1959, conferindo-lhe o tom memorialístico de quem retorna à infância e extraí dela as reminiscências para a criação de sua obra. O campo, a pescaria, a cavalgada e as brincadeiras ao léu são algumas figuras recorrentes nas narrativas de Veiga que apontam para o universo lúdico da infância no campo. O próprio título do livro denota uma forma onomatopaica, ressoando o encantamento, a fantasia e a plasticidade do caráter infantil extraído da sonoridade da bilabial /p/ seguida da lateral /l/ na palavra Platiplanto.

Nessa perspectiva, o fantástico aflora na narrativa veiguiana como uma tentativa de dar vazão à imaginação infantil a partir da construção de jogos de linguagem e do forjamento de uma realidade paralela e subversiva que pretende conferir um novo sentido ao absurdo da vida adulta, construindo uma espécie de entrelugar em que a criança reina absoluta e senhora de si. No conto *A ilha dos gatos pingados*, por exemplo, tem-se um grupo de quatro amigos que decidem escapar dos castigos e das arbitrariedades dos adultos construindo uma ilha no meio de um rio e vivendo conforme suas próprias regras; em *Os cavalinhos de Platiplanto*, um menino, diante da incompreensão sobre a morte do avô, descobre um lugar mágico onde cavalos coloridos trotam livremente.

Depreende-se da leitura dos contos um arquétipo de criança: meninos tristes, atordoados e amadurecidos antes do tempo, os quais buscam no ato de brincar uma rota de fuga. O cotidiano representado na obra de José J. Veiga é o da zona rural, onde a natureza e a intuição ainda têm influência sobre a vida das pessoas e o insólito aparece mais ligado à dinâmica de funcionamento da comunidade do que necessariamente a um fato absurdo, como ocorre nos contos de Murilo Rubião, por exemplo. Contudo, a linguagem mobilizada pelo escritor ao criar o universo ficcional de suas personagens já apresenta as suturas de um sistema simbólico marcado pela fragmentação e opacidade do mundo moderno.

De acordo com Prado, "A narrativa de Veiga considera a possibilidade de o real parecer estranho, principalmente pelo tipo de olhar que é emitido sobre a realidade" (PRADO, 1990, p. 6). Assim, os protagonistas, geralmente meninos-adultos, têm um olhar atento sobre o mundo, questionando seus fundamentos e rompendo, na medida do possível, com suas regras. O maravilhoso desperta no real como um retorno da consciência humana sobre os mistérios da vida esquecidos pelos adultos e, a partir de uma brincadeira de faz de conta, é reconstituído e projetado como ficção.

A crítica tradicional posiciona-se em relação à obra de José J. Veiga, ora situando-a no fantástico, ora relacionando-a ao realismo maravilhoso, ou mesmo ao alegórico. Contudo, não nos cabe aqui tentar categorizá-la; ou melhor,



encerrá-la dentro de um único enfoque teórico. Resta-nos apenas analisar a contribuição de cada um desses estilos literários para a construção dos sentidos do texto, verificando de que forma eles se coadunam com uma visão questionadora sobre a realidade, constituindo uma resposta estética ao absurdo existencial. Nossa tese é de que o fantástico e o simbólico, as duas leituras possíveis do conto *A Invernada do Sossego*, configuram-se a partir de um jogo lúdico, uma brincadeira de faz de conta instaurada entre as personagens como uma espécie de fuga da morbidez da morte e do mal-estar causado pela incompreensão entre os seres.

Para tentar dar conta das diversas facetas do conto, dividimos este artigo em duas seções: primeiro, procuraremos discernir e problematizar a presença do fantástico e das suas expressões fronteiriças no conto; em seguida, discutiremos como esses elementos estão relacionados ao lúdico e são mobilizados a partir dos jogos de linguagem e apontam para uma temática específica: a morte e o processo de amadurecimento do ser, mais especificamente do ser cindido pelo absurdo da existência. Toma-se como fundamentação teórica a bibliografia especializada sobre o fantástico — Todorov (2014), Bessière (1974), Chiampi (1980), dentre outros —; bem como as reflexões de Morin (1970), Camus (1989) e Huizinga (2005) sobre a morte e o lúdico.

AS INCURSÕES DO FANTÁSTICO NO CONTO *A INVERNADA DO SOSSEGO*, DE JOSÉ J. VEIGA

Nesta seção, iremos discutir e problematizar algumas possíveis leituras do conto *A Invernada do Sossego*, de José J. Veiga. Sem querer delimitar os horizontes de interpretação da obra, cabe-nos apenas apresentar possibilidades de leitura, fundamentando-as, na medida do possível, nas teorias sobre o fantástico e as suas expressões fronteiriças. Um dos primeiros teóricos a tratar do fantástico, como tema de investigação literária, foi Todorov. Na sua clássica obra *Introdução à literatura fantástica*, Todorov discorre sobre o extravasamento das fronteiras do real na literatura a partir da presença do elemento causador do estranhamento que pode levar a três formas principais: o estranho, o fantástico e o maravilhoso.

A diferenciação entre as categorias dá-se, segundo o estudioso búlgaro, pela maneira como o real se relaciona com o fato insólito. O elemento estranho pode ser explicado pela razão ou rechaçado como algo sem nenhuma explicação lógica — assim teríamos o estranho —, ou ser totalmente incorporado à realidade, fazendo parte do mundo cognoscível do sujeito —, como seria o caso do maravilhoso. O fantástico se situaria na fronteira entre esses dois estilos, caracterizando-se, sobretudo, por hesitação e questionamento suscitados pela presença do elemento estranho.

Embora as categorizações de Todorov sejam pertinentes à análise de obras que se encaixem mais precisamente no esquema narrativo-



conceitual abordado pelos estruturalistas russos, elas se revelam ineficientes em relação à ficção moderna. As reverberações da presença do insólito na narrativa de José J. Veiga extrapolam a dicotomia entre realidade e não-realidade. O estranho brota do real e retorna a ele, contudo, esse real é apenas mais um simulacro forjado narrativamente. Problematizando a discussão, invocamos as reflexões de Schwartz sobre as distinções entre as categorias ligadas ao sobrenatural e ao real necessárias à compreensão do conto. Segundo Schwartz, podemos distinguir três categorias:

- a) do **sólito**, constituído pelo universo do cotidiano apresentando o estado normal da vida, o mundo real e concreto;
- b) do **insólito**, tudo aquilo que se opõe à normalidade, apontando para o estranho;
- c) do **sobrenatural**, tudo aquilo que ultrapassa o natural; inadmissível ao universo real, esboçando na ficção o fantástico e o maravilhoso. (SCHWARTZ, 1981, p. 54, ênfase no original)

As três categorias apontadas por Schwartz estão intimamente imbricadas, não sendo possível apartá-las da análise da obra de Veiga. Contudo, no conto *A invernada do sossego*, o elemento sobrenatural não se evidencia de forma contundente e explícita. Primeiramente, ocorre uma situação comum: o desaparecimento de um cavalo; da ordem do insólito, pois se opõe à normalidade do cotidiano e vai desestabilizando as certezas das personagens. A narrativa inicia-se com um acontecimento estranho, porém perfeitamente aceitável para os moradores da fazenda para quem o extravio de animais constitui uma espécie de acontecimento ocasional. O estranho deflagra-se a partir de uma banalidade que insinua uma explicação sobrenatural, contudo, deixa-a em suspenso para o questionamento. O pai do menino busca consolar o filho a partir de pressuposições lógicas sobre o desaparecimento do animal, redirecionando-o cognitivamente.

De acordo com Bessièrre, o fantástico "instaura uma desrazão na medida em que ultrapassa a ordem e a desordem e que o homem percebe a natureza e a sobrenatureza como marcas de uma racionalidade formal" (BESSIÈRE, 1974, p. 4). Assim, segundo a pesquisadora, ele se apropria dos fatos do cotidiano, acentuando suas contradições, pondo em xeque os limites entre a natureza e a cultura ao deslegitimar a crença em uma realidade dada de forma apriorística. A presença do elemento fantástico nas narrativas nasce do diálogo do homem com suas próprias crenças e com a cultura que o gerou. Bessièrre pontua ainda que o fantástico "não contradiz as leis do realismo literário, mas mostra que essas leis se tornaram irrealistas, visto que a atualidade é considerada totalmente problemática" (p. 4).

No conto, os fatos vão sendo confirmados paulatinamente, e as incertezas se acirram em uma ordem gradativa de acontecimentos, como



percebemos no excerto: “De manhã a primeira coisa que fazíamos era olhar se o Balão estava na porteira; e à noite acordávamos cismando ter ouvido o rincho dele, ou o galope dele no descampado” (VEIGA, 1990, p. 44). O protagonista cisma ter ouvido o relincho do cavalo durante a madrugada, momento em que os seres, mergulhados no estado de vigília, ficam naturalmente mais intuitivos e propensos às fabulações. Como o relato se dá na primeira pessoa do discurso, o caráter nebuloso do texto se acentua e, aos poucos, o leitor vai vasculhando as sombras com os garotos à procura de um vestígio de Balão.

O menino, ansioso para reaver o animal, hesita entre o sonho e a realidade; o amanhecer, no entanto, traz consigo a claridade e a desilusão da ausência. “Não podendo verificar no escuro, ficávamos acordados até de manhã, contando as horas no relógio da varanda; mas era imaginação, ou desejo forte” (VEIGA, 1990, p. 44). O elemento insólito produz, portanto, uma reverberação semântica cuja resolução escapa de qualquer tentativa de domesticação da realidade. O momento de vigília funciona como espécie de gatilho para a imaginação criar e recriar cenas pitorescas, respondendo ao acontecimento insólito.

Em *Literatura fantástica: caminhos teóricos*, Camarani retoma os estudos pioneiros de Charles Nodier sobre a literatura fantástica. Ainda no século XIX, Nodier aponta o sonho como elemento determinante e desencadeador dos acontecimentos fantásticos. O sonho, segundo ele, consistiria em “uma realidade transformada, uma forma de relato feito pela consciência à pessoa que está dormindo, e que a surpreende” (NODIER, citado em CAMARANI, 2017, p. 19). O mundo onírico ampliaria as possibilidades de reconfiguração da realidade, constituindo-se como espécie de extensão do momento de vigília e realizando-se, segundo o autor, sob a superfície consciente do homem. Nodier pontua dois modos de existência do ser humano: um está relacionado aos fatos relevantes do cotidiano, sem poesia e sem grandeza; o outro, realizado em um mundo de êxtases sublimes.

O êxtase onírico se opõe à brutalidade da constatação da morte. A cena do encontro com o corpo putrefato do animal reveste-se de um realismo que aponta para a crueza da morte; o sobrenatural é desvanecido completamente e sobreleva-se apenas o grotesco, como podemos entrever neste excerto “tombado no açude, o corpo dentro da água para preservar a respiração, a barriga como bolha que vai estourar, nem parecia o nosso cavalo” (VEIGA, 1990, p. 45). Não há vestígios de sonho nem de ilusão nessa passagem, contudo, a realidade se coloca como algo difícil de atravessar, como uma espécie de iniciação na vida adulta. Ao contemplar a desfiguração do cavalo, o menino não se conforma de ver o ser amado transformado e reduzido a uma massa disforme. Aquilo que aparentemente pertence ao natural e ao orgânico, a morte, torna-se insólito e incompreensível.

A resposta do fantástico ao acontecimento brutal vem em seguida, de madrugada, quando os adultos dormem e as crianças são convidadas a participar de uma cavalhada em que o cavaleiro Balão reaparece. A passagem realiza-se numa espécie de trânsito entre o sonho e a realidade. As figuras da noite



— as sombras, o silêncio e a claridade da lua, por exemplo — contribuem para forjar a atmosfera onírica do conto. Alguns detalhes são importantes: todos os moradores da casa dormem, enquanto o menino é convidado para participar de um grande evento. As crianças são, possivelmente, as únicas criaturas despertas no mundo, o que lhes confere o poder de refazer suas coordenadas conforme a imaginação lhes exija. O susto em relação ao retorno de Balão não lhes causa nenhum constrangimento, sendo atribuído a um mero esquecimento. Nesse sentido, o sono, o esquecimento e o engano são colocados em um mesmo plano na narrativa; a lembrança sobre a morte do animal é simplesmente esvaziada de sentido e apagada, não condizendo mais com o universo cognoscível das personagens.

A aparente não perplexidade dos meninos diante da ressurreição do cavalo e, portanto, a incorporação do elemento insólito como pertencente à dinâmica de funcionamento de um dado universo cognoscível pode nos levar a crer que o texto se aproxima do real maravilhoso. A existência de um lugar mágico, a Invernada do sossego, em que todos os cavalos desaparecidos pastam gordos e lustrosos, de acordo com as expectativas dos garotos, aponta para a provável presença do elemento maravilhoso. Contudo, segundo Chiampi:

Os objetos, seres ou eventos que no fantástico exigem a projeção lúdica de duas probabilidades externas e inatingíveis de explicação, são no realismo maravilhoso destituídos de mistério, não duvidosos quanto ao universo de sentido a que pertencem. Isto é, possuem probabilidade interna, têm causalidade no próprio âmbito da diegese e não apelam, portanto, à atividade de deciframento do leitor. (CHIAMPI, 1980, p. 59)

O realismo maravilhoso, na perspectiva de Chiampi, apropria-se dos objetos, seres e eventos estranhos sem problematizá-los, como ocorre em relação ao fantástico, destituindo-os da áurea de mistério e eliminando a tensão entre o real e o não-real. Não há hesitação sobre o fato desconhecido, uma vez que ele é incorporado radicalmente às engrenagens da narrativa, constituindo-se como um sistema regulado por leis próprias. O leitor, por sua vez, assume um contrato de coparticipação com este universo, reconhecendo-o como crível e legítimo.

No caso do conto de Veiga, não podemos, contudo, acreditar que haja a dissolução do questionamento inerente ao fantástico. A Invernada do sossego não é um lugar seguro e pacato, como sugere o título do conto, ou seja: um lugar maravilhoso cujas leis são legíveis e facilmente aderidas pelas personagens. Inicia-se um conflito suscitado por uma disputa pela posse dos cavalos. O paraíso, que constitui a rota de fuga criada pelos meninos, começa, aos poucos, a desmoronar e a mostrar as contradições de seus habitantes. A presença do elemento fantástico não promove a concordância entre a realidade e o mundo



pitoresco criado pelos garotos; pelo contrário, questiona seus fundamentos. Mesmo em um mundo de sonho, mesmo em um universo que propõe a total adesão da fantasia, o medo e o conflito intervêm desestabilizando os sujeitos e fazendo-os refletir. Freud, citando Fichte³, alerta:

Mesmo quando toda a nossa mente está repleta de algo, quando estamos dilacerados por alguma tristeza profunda, ou quando todo o nosso poder intelectual se acha absorvido por algum problema, o sonho nada mais faz do que entrar em sintonia com nosso estado de espírito e representar a realidade em símbolos. I. H. Fichte (1864, 1, 541), no mesmo sentido, fala efetivamente em “sonhos complementares” e os descreve como um dos benefícios secretos da natureza autocurativa do espírito. (FREUD, 1987, p. 17, ênfase no original)

De acordo com o psicanalista, quando estamos dilacerados por uma tristeza profunda, ou quando estamos cognitivamente absorvidos por um problema, “o sonho nada mais faz do que entrar em sintonia com nosso estado de espírito e representar a realidade em símbolos” (FREUD, 1987, p. 17). Assim, o sonho representa a realidade em símbolos de forma a dar vazão aos conflitos internos dos sujeitos. É preciso, portanto, enterrar o cavalo e cumprir um rito de passagem para que o pesadelo não venha à tona. As imagens encantadas da infância passam por um processo de desnaturação até culminarem na morte simbólica da criança. O menino padece definitivamente esmagado pelo peso das imagens que criara em sonho. A Invernada do sossego, antes um sítio de repouso, transforma-se em uma zona conflituosa de guerra. Nenhum amigo acompanha o garoto, apenas a solidão e a angústia de ver-se preso a uma cova com um animal do qual não consegue se desvencilhar. A morte do protagonista simboliza a morte da infância cuja crença no potencial libertador da ilusão ainda se faz presente:

Com dificuldade afastei um braço que me cobria os olhos e fiquei olhando as nuvens passarem no céu alto, tão livres e tão remotas, os pássaros cumprindo o seu dever de voar, sem se importarem que no fundo de um buraco um menino morria de morte humilhante, morria como barata, esmagado como barata. O ar não alcançava mais o fundo do meu peito, meus olhos doíam para fora, os ouvidos chiavam, e ninguém perto

³ Immanuel Hermann Fichte (1796-1879) foi um filósofo idealista alemão reconhecido por desenvolver o estatuto transcendental da razão segundo a doutrina do idealismo transcendental de Kant. Em dois textos de 1797, a Primeira e a Segunda Introdução à Doutrina da Ciência, o filósofo rejeita as perspectivas dogmática e empirista, que se tinham desenvolvido como continuadoras do criticismo kantiano. Estas haviam adotado a primazia da coisa-em-si.



para me dar a mão. Eu estava sozinho no escuro, sozinho, sozinho. (VEIGA, 1990, p. 47)

A linguagem mobilizada oscila entre o sonho e a realidade; ora as paisagens são pintadas de forma nebulosa, ora constatamos uma descrição crua da realidade que beira o absurdo. A atmosfera de sonho e o fantástico brotam do elemento insólito que acirra a perplexidade das personagens diante dos fatos mais comuns da vida, incitando-os a buscarem outras maneiras de resolver seus conflitos. A realidade não é rechaçada da narrativa fantástica, contudo, tem seus fundamentos empíricos questionados. Conforme nos alerta Roas:

(...) poderíamos pensar o fantástico como uma espécie de “hiper-realismo” uma vez que, além de reproduzir as técnicas dos textos realistas, ele obriga o leitor a confrontar continuamente sua experiência da realidade com a dos personagens: sabemos que um texto é fantástico por sua relação (conflituosa) com a realidade empírica. Porque o objetivo fundamental de toda narrativa fantástica é questionar a possibilidade de um rompimento da realidade empírica. (ROAS, 2014, p. 53, ênfase no original)

Para Roas, o objetivo de toda narrativa fantástica não é situar o sobrenatural como elemento à parte da realidade, mas questionar a possibilidade de um rompimento do real empírico cuja apreensão torna-se impossível em um mundo cuja ilusão de referencialidade da linguagem já foi desmistificada. É por isso que, segundo o estudioso, o relato fantástico vai além do tipo de leitura gerada por uma narração realista ou por um conto maravilhoso — havendo apenas a descrição do acontecimento, ou, a assimilação do estranho como algo natural relativo ao cotidiano de um mundo mágico. No conto de Veiga, o realismo fantástico — além de promover a reflexão das personagens — aponta simbolicamente para os percalços do percurso de amadurecimento da criança a qual, transitando em um entrelugar criado pela imaginação, procura respostas para os seus próprios dilemas.

DA BRINCADEIRA DO FAZ DE CONTA AO PESADELO: O PROCESSO DE AMADURECIMENTO NA NARRATIVA

Como já mencionado na seção anterior, a infância constitui um dos principais temas sobre os quais as narrativas de José J. Veiga são construídas. De acordo com Prado, a obra do escritor goiano subdivide-se em quatro eixos temáticos: a confrontação entre a idade adulta e a infantil; a aceitação da norma e



a sua refutação; a morte e o processo de amadurecimento; e, por último, a opressão do homem pelo progresso. Embora a maioria dos contos verse sobre a criança e o seu contato com o mundo, é importante ressaltar a presença de diferentes perspectivas sobre a natureza conflituosa dessa relação.

No conto *Os cavalinhos de Platiplanto*, a frustração diante da morte do avô instaura-se como um elemento decisivo para o aparecimento do elemento fantástico, contudo não há um questionamento mais profundo sobre as bases desse universo: o protagonista volta para a casa com sua ilusão intacta e protegida contra os conflitos da vida adulta; sua única indagação consiste em saber se deve contar ou não aos amigos sobre a existência da fazenda de cavalinhos coloridos. Santiago destaca nessa narrativa “o jogo entre a decepção do menino no plano do real (o avô promete dar ao neto um cavalinho da sua fazenda e o trato é rompido pelo tio Torim, seu herdeiro) e a realização do seu desejo no plano do sonho (a promessa do avô se cumpre pela imaginação do menino (...))” (SANTIAGO, 2015, p. 17). Já no conto *Frenteira*, a criança é caracterizada de outra forma: sua aspiração gira em torno de “crescer para ser como os adultos, completamente incapazes de irem sozinhos daqui para ali” (VEIGA, 1990, p. 34).

O conto estudado apresenta um meio termo entre a caracterização de uma criança completamente presa ao mundo fantasmagórico e a caracterização de uma criança desesperançada. Na realidade, percebe-se que o personagem se utiliza de jogos lúdicos com o intuito de fugir dos conflitos da vida e evitar decisões dolorosas. No ensaio *Homo ludens*, Huizinga discute a presença do lúdico na infância, destacando como as formas lúdicas — ou seja, a possibilidade de interagir com o outro e com a natureza de forma espontânea e descontraída — fazem-se presentes nas artes, na poesia e nas guerras, estando atreladas à imaginação:

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa sem, contudo, perder internamente o sentido da realidade habitual. (HUIZINGA, 2005, p. 14, ênfase no original)

Huizinga salienta que uma das facetas da infância consiste na brincadeira do faz de conta; a criança reinventa o mundo, refaz suas coordenadas e projeta-o como uma espécie de refração daquilo que chamamos de realidade. O



brincar e o fantasiar delineiam *uma área de ilusão*, que Winnicott⁴ denomina "espaço transicional ou potencial" (WINNICOTT, 1975, p. 14), a qual se tornará a fonte das criações que irão realizar as diversas formas simbólicas da cultura. Na maioria das vezes, essa refração, essa área de ilusão, tende a ser mais bela ou perigosa; no conto de Veiga, ela caminha pelos dois pólos. De um lado, a representação se dá de forma a reconstruir um universo sem tensões, em esquecer os acontecimentos desagradáveis e reaver um animal querido; do outro, ela tende a ser perigosa, fazendo com que esse mesmo universo fantástico entre em colapso.

A morte de Balão é encarada pelos garotos como um esquecimento trivial. Nesse sentido, as imagens do corpo putrefato do cavalo jogado na ribanceira são, simplesmente, ignoradas e substituídas por outras. A representação dá-se, nesse caso, como um jogo de ilusões em que as etapas do luto são ignoradas e a ausência do animal instaura-se como uma grande e incompreensível lacuna a ser preenchida com as imagens fabricadas pela fantasia. Isso acontece porque, nos seus jogos de arquitetura do universo, a criança opera com outras faculdades para além da memória, chegando, até mesmo, ao ponto de negligenciá-la completamente, abrindo uma fenda, uma sutura saudável entre o mundo das certezas inoperantes e da dúvida criativa, que abre espaço tanto para o esquecimento quanto para a fabulação. Contudo, não podemos dispensar o risco da fenda abrir-se, transformando em abismo aquilo que antes servia de estímulo ao ato criador.

De acordo com Freud, seria incorreto pensar que a criança não leva a sério o mundo dos seus sonhos, "ao contrário, ela leva muito a sério o seu brinquedo e emprega nele grandes quantidades de afeto. O contrário do brincar não é a seriedade, mas a realidade" (FREUD, 1980, p. 149). As fantasias infantis não seriam outra coisa senão realizações de um desejo narcísico, o qual se acredita onipotente, pois ainda não foi confrontado com as desilusões. Torna-se, portanto, difícil para os meninos reter a imagem da morte tal qual ela se afigura na sua forma orgânica, como um estágio biológico de desagregação e de perda da individualidade. Não sabemos também se o reconhecimento é necessário, mas algo que se mostra latente nessa observação é a emergência de pensarmos também em uma morte simbólica da infância, suscitada pelo reconhecimento da morte biológica, pela constatação da fragilidade e da fugacidade das coisas. Segundo Morin:

⁴ Winnicott desenvolveu o conceito de objeto transicional, que consiste nos utensílios cognitivos que auxiliarão a criança a experimentar as situações do mundo externo e a diferenciar aquilo que faz parte dela (o que é interno) e o que não faz. Em contrapartida, o espaço transicional consiste no lugar favorável ao desenvolvimento da criatividade e potencialidades na infância. A fantasia e o brincar, ao mesmo tempo em que manipulam objetos transicionais, forjam espaços lúdicos para o desenvolvimento da individualidade.



Simultaneamente, podemos compreender que este traumatismo e este realismo são indissoluvelmente função um do outro: quanto mais o homem descobre a perda da individualidade por detrás da realidade putrescente de uma carcaça, tanto mais fica traumatizado; e quanto mais ele é afetado pela morte, tanto mais descobre que ela é a perda irreparável da individualidade. A consciência realista da morte é traumática na sua própria essência, a consciência traumática da morte é realista na sua própria essência. (MORIN, 1970, p. 92)

A consciência traumática da morte desperta a partir do hiper-realismo das imagens insólitas descritas na narrativa e aponta para a perda da individualidade, pois o protagonista já não consegue discernir os traços do cavalo, ou seja, não reconhece nele um ser íntegro, mas fragmentado. Morin, nesse sentido, alerta-nos que "A consciência realista da morte é traumática na sua própria essência, a consciência traumática da morte é realista na sua própria essência" (MORIN, 1970, p. 92). Quanto mais realista for o contato com a morte, mais traumática ela será para aquele que a vivencia. Por essa razão, vislumbrar o cadáver de um ser amado pode suscitar um arrebatamento nos indivíduos. Esse arrebatamento, em outros termos, o horror frente à ameaça da extinção da espécie propicia o surgimento do elemento lúdico. De acordo com Huizinga:

A capacidade criadora tanto nos povos, quanto nas crianças, ou em qualquer indivíduo, deriva desse estado de arrebatamento. "Os homens são arrebatados pela revelação do destino". A realidade do ritmo natural da gênese e da extinção arrebatava sua consciência e esse fato leva-o a representar sua emoção em um ato, inevitável e como que reflexo. (HUIZINGA, 2005, p. 16, ênfase no original)

Conforme nos alerta Huizinga, arrebatado pela ameaça da extinção, o personagem cria um mundo onde a imagem sadia do cavalo permanece intacta. A Invernada do sossego configura-se como esse lugar simbólico, um mundo de representações construído pelo olhar da criança que se depara com o risco do aniquilamento de sua própria fantasia confrontada pelo horror da morte. Contudo, o sentido do texto não circula apenas em torno desse universo nebuloso e completamente arbitrário, o cumprimento dos ritos de passagem da morte se impõe como necessário ao amadurecimento da criança. O final do conto revela, metaforicamente, a morte da infância que, impossibilitada de seguir adiante com suas ilusões, mergulha no pesadelo e sufoca-se com as imagens do próprio sonho. A passagem para a vida adulta é marcada pelo sentimento de angústia que, em um



movimento inverso ao da ilusão, surge da consciência sobre a efemeridade das coisas. Logo a seguir, consta uma citação de Camus bastante instigante nesse aspecto:

Mas só há um mundo. A felicidade e o absurdo são dois filhos da mesma terra. São inseparáveis. O erro seria dizer que a felicidade nasce forçosamente da descoberta absurda. Acontece também que o sentimento do absurdo nasça da felicidade. “Acho que tudo está bem”, diz Édipo e essa frase é sagrada. Ressoa no universo altivo e limitado do homem. Ensina que nem tudo está perdido, que nem tudo foi esgotado. Expulsa deste mundo um deus que nele entrara com a insatisfação e o gosto das dores Inúteis. Faz do destino uma questão do homem, que deve ser tratado entre homens. Toda a alegria silenciosa de Sísifo aqui reside. O seu destino pertence-lhe. (CAMUS, 1989, p. 87)

Camus em *O mito de Sísifo* reflete sobre a questão do suicídio colocando-a como eixo central de um problema ontológico sobre o qual a filosofia debruça-se incansavelmente sem alcançar grandes resultados. Remetendo-se ao mito grego de Sísifo⁵ — criatura mítica condenada a carregar uma pedra pelo resto da vida sem a recompensa de seus esforços —, o filósofo argelino problematiza a condição do homem no mundo. Para Camus, o ato principiado do suicídio está atrelado à descoberta do absurdo, advindo da busca pela felicidade eterna, e não pode ser imposto ou proibido, demonstrado como verdadeiro ou refutado como falso, aceito ou descartado sob o ponto de vista moral. O absurdo brota, sobretudo, do cansaço instalado pela automatização dos relacionamentos humanos, pelo embotamento dos desejos e da vontade que se esgota ao procurar fortuita e incansavelmente uma fonte de constante realização de seus desmandos. Nesse sentido, o homem, consciente da ineficácia de seus esforços pueris, desespera-se, assume o seu não-lugar no mundo, tropeça nas pedras, aniquila-se.

⁵ Sísifo era pastor de ovelhas, morava em um pequeno povoado chamado Éfira e era tido como um dos homens mais astutos de seu tempo. Um dia, voltando para a casa, o pastor presencia Zeus, Deus do Olimpo, a raptar Egina, filha de Esopo, e, em troca da construção de um poço para sua cidade, entrega o deus sedutor. Ao tomar conhecimento da traição de Sísifo, Zeus ordena que seu irmão Efaístos o leve para o Hades, mundo subterrâneo onde vivem os condenados. Pressentindo a fúria de Zeus, Sísifo pede à esposa que não o enterre após a morte. Ao chegar ao Hades, arma uma cilada para Efaístos e o aprisiona. Conversa com Perséfone, a esposa do deus, e a persuade a deixá-lo voltar e organizar seu funeral. Mas, voltando à superfície, passa a viver normalmente com a esposa como se nada tivesse acontecido. Vendo aquele absurdo, pois ninguém ousava enganar a morte, Zeus ordena a Hermes a levá-lo novamente ao Hades, aplicando-lhe um castigo exemplar. Sísifo deveria rolar uma imensa pedra morro acima, até o topo. Porém, chegando lá, estaria tão cansado ao ponto de não poder sustentar a pedra que rolaria morro abaixo. No dia seguinte, o processo se repetiria novamente, e assim pela eternidade (CARMO, 2016).



O desfecho da narrativa aponta, inevitavelmente, para uma reflexão de cunho existencial: é preciso enterrar o cavalo, superar o absurdo, a crença em um contato eterno com a felicidade, encerrar um ciclo e aceitar a efemeridade das coisas, sob o risco de cair no aniquilamento da própria identidade. No conto, o aniquilamento configura-se simbolicamente pela imagem do menino a ser esmagado pelo peso do cavalo. Nesse sentido, a fantasia assume um papel importante na narrativa de José J. Veiga: ela instaura uma cosmovisão em que o real e o imaginário são constantemente confrontados e revelam as contradições inerentes ao próprio ser humano.

CONCLUSÃO

De acordo com Castello, na obra de Veiga, o “fantástico e o absurdo residem às vezes no mistério que envolve as coisas e as pessoas, espécie de encantamento, que desvendado, se desfaz. Embora inútil, consola ou ilude, não tem preço, mesmo sendo precioso e imprescindível” (CASTELLO, 1990, p. 4). Nesse sentido, esse pequeno artigo procurou tecer uma sucinta apreciação do conto *A invernada do sossego*, de José J. Veiga, investigando como a presença do elemento fantástico desvela narrativamente um mundo de contradições, constituindo-se como uma resposta estética à aparente falta de sentido dos acontecimentos cotidianos.

Embora não tenhamos tratado especificamente de refazer o percurso teórico dos estudos sobre o fantástico, procuramos articular, dentro do possível, a teoria à análise da obra. Primeiro, esboçamos um estudo destacando as contribuições das reflexões de Todorov, Bessière, Schwartz e Roas para a delimitação do conceito dentro do texto. Depois, travamos uma discussão, flertando com a teoria psicanalítica de Freud, sobre como o elemento lúdico da infância mobiliza, no conto, algumas questões bastante atuais referentes à superação da morte e ao amadurecimento do indivíduo. Para isso, dialogamos, na medida do possível, com os pensamentos de Morin, Camus e Huizinga.

Ratificando, nosso objetivo neste trabalho não consistiu em delimitar o conto de Veiga dentro de uma linha teórica, mas em suscitar algumas possibilidades de leitura, polemizando alguns dos possíveis sentidos do texto e destacando a inventividade e a beleza da ficção do escritor goiano. Ao tecer um sistema simbólico rico e instigante, José J. Veiga toca nas feridas do homem contemporâneo que, impossibilitado de reaver suas certezas e contemplá-las de perto, é esmagado pela tragicidade do cotidiano.



REFERÊNCIAS

BESSIÈRE, I. Le récit fantastique: forme mixte du cas et de la devinette. In: _____. *Le récit fantastique: la poétique de l'incertaine*. Tradução de Biagio D'Angelo. Colaboração de Maria Rosa Duarte de Oliveira. Paris: Larousse, 1974, p. 9-29.

CAMARANI, A. L. S. *A literatura fantástica: caminhos teóricos*. Disponível em: <<http://www.fclar.unesp.br/Home/Instituicao/Administracao/DivisaoTecnicaAcademica/ApoioaoEnsino/LaboratorioEditorial/colecao-letras-n9.pdf>>. Acesso em: 12 mai. 2017.

CAMUS, A. *O mito de Sísifo: ensaio sobre o absurdo*. Tradução e adaptação de Mauro Gama. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.

CARMO, A. A. A representação do mito de Sísifo no conto Petúnia de Murilo Rubião. *Caleidoscópio*, v. 4, n. especial, Vale do Rio dos Sinos, 2016, p. 147-158.

CASTELLO, J. A. Do real ao mundo do menino possível. In: VEIGA, J. J. *Melhores contos de J. J. Veiga*. 2. ed. Seleção de J. Aderaldo Castello. São Paulo: Global, 1990, p. 3-5.

CHIAMPI, I. *O realismo maravilhoso: forma e ideologia no romance hispano-americano*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

FREUD, S. A interpretação dos sonhos, v. 4 e 5. In: _____. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1987, p. 13-76.

_____. *O poeta e o fantasiar*, v. IX. Rio de Janeiro: Imago, 1980. (Coleção EBS).

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MORIN, E. *O homem e a morte*. 2. ed. Tradução de João Guerreira Boto e Adelino dos Santos Rodrigues. Lisboa: Biblioteca Universitária, 1970.

PRADO, P. F. O absurdo no limiar do cotidiano. In: VEIGA, J. J. *Melhores contos de J. J. Veiga*. 2. ed. Seleção de J. Aderaldo Castello. São Paulo: Global, 1990, p. 6-7.

ROAS, D. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Tradução de Julián Fucks. São Paulo: Unesp, 2014.

SANTIAGO, S. Prefácio: a realização do desejo. In: VEIGA, J. J. *Os cavalinhos de Platiplanto: contos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015, p. 9-24.

SCHWARTZ, J. *Murilo Rubião: a poética do Uroboro*. São Paulo: Ática, 1981.



TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2014.

UTTEICH, L. C. Kant e Fichte e a “Corrida de estafetas” da questão do idealismo transcendental. *Revista filosófica de Coimbra*, n. 43, Coimbra, 2013, p. 165-186.

VEIGA, J. J. *Melhores contos de J. J. Veiga*. 2. ed. Seleção de J. Aderaldo Castello. São Paulo: Global, 1990.

_____. *Os cavalinhos de Platiplanto: contos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

