

O LÚDICO EM “O BORDADO DA URTIGA”, DE GILSON CAVALCANTE

THE PLAYFUL IN “THE NETTLE EMBROIDERY”, BY GILSON CAVALCANTE

Hilda Gomes Dutra Magalhães¹

Resumo

Este artigo explora, a partir das idéias de Huizinga, a presença do lúdico na construção poética de *O bordado da urtiga*, de Gilson Cavalcante, livro premiado na Bolsa de Publicação José Maximiano da Mata (Tocantins) e publicado em 2009. A análise dos poemas nos revela que, através de um processo essencialmente lúdico, o autor dialoga com a estética do século XX, sobretudo com a das décadas de 50 e 60, criando, dessa forma, uma estética e uma visão do homem contemporâneo.

Palavras-chave: Poesia tocantinense; ludismo; contemporaneidade

Abstract

This article consists of exploring, starting from the ideas of Huizinga, the presence of the playful in the poetic construction of *The nettle embroidery* of Gilson Cavalcante, winning book in the *Bolsa de Publicacao* José Maximiano da Mata (Tocantins) published in 2009. The analysis of the poems reveals us that, through an essentially playful process the author dialogues with the aesthetics of the XX century, above all the ones of the fifties and sixties creating an aesthetic and contemporary view of man

Keywords: Tocantins poetry ; playful , contemporaneity

O objetivo desse estudo consiste em tentar compreender como o lúdico se faz presente na construção poética de *O bordado da urtiga*, de Gilson Cavalcante², livro premiado na Bolsa de Publicação José Maximiano da Mata (Tocantins) e publicado em 2009. Para tanto, utilizaremos como suporte teórico as idéias de Huizinga (1999) e de Chamie (1974), que versam, respectivamente, sobre o caráter lúdico da literatura e o processo de exploração sógnica do vocábulo na poesia práxis.

A palavra ludus origina-se do grego *ludus* e significa *brincar*. São características do jogo, nos ensina o Huizinga (1999), a liberdade, o divertimento, a espontaneidade, o ócio, o prazer, a construção de um caminho, ritmo, harmonia e sentidos próprios e a definição de uma nova ordem, ao mesmo tempo em que se afirma como ordem.

¹ Doutora em Teoria da Literatura, com pós-doutoramento na Sorbonne Nouvelle (Universidade de Paris III) e na EHESS/França. Professora do Curso de Mestrado em Ensino de Língua e Literatura, da Universidade Federal do Tocantins, Campus de Araguaína.

² *Gilson Cavalcante nasceu em Porangatu/GO, em 1954 e reside no distrito de Taquarussu, Município de Palmas/TO. Publicou, até o momento, as seguintes obras: *69 poemas dos lençóis e da carne* (1983), *Lâmpadas do abismo* (1992), *Re-inventário da paisagem* (1995), *Poemas da margem esquerda do rio de dentro* (2001), *Anima animus* (2009) e *O bordado da urtiga*(2009). As citações de *O bordado da urtiga* serão indicadas pela sigla BU, seguida da paginação.

Para o teórico, o lúdico não é apenas a base do jogo, da brincadeira, mas, mais do que isso, se afirma como forma de atribuição de sentido ao mundo. Citando suas palavras,

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. (HUIZINGA, 1999, p. 7)

Brincando com os sons, os homens criaram as primeiras palavras e a elas atribuíram sentidos e, ao longo do tempo, o lúdico passou gradualmente “para segundo plano, sendo na maior parte absorvida pela esfera do sagrado” e finalmente por outras formas de saber, como “folclore, poesia, filosofia e as diversas formas de vida jurídica e política.” (HUIZINGA, 1999, p. 54)

A ligação entre o lúdico e a literatura é percebida desde Platão (2000), que vê na arte literária uma natureza perniciosa, já que afasta o homem da Verdade. Por ser um jogo de pura imitação do mundo das aparências e portanto inferior a este, distancia o homem dos ideais, em relação ao qual, aliás, o próprio mundo aparente também não passa de cópia. Para o filósofo, prazer, imitação, inutilidade e ilusão estão interligados e, por isso, visando selecionar as obras que fossem adequadas à educação dos jovens, alertava para o fato de que as obras menos criativas seriam menos agradáveis, mas mais adequadas à formação dos jovens porque apresentariam uma natureza menos imitativa.

A natureza lúdica da arte poética também é concebida por Aristóteles (s/d). Para ele, assim como para Huizinga, a arte iniciou-se a partir de improvisações rudimentares e se sofisticou ao longo do tempo, mas, ao invés de ver a literatura como distanciamento do *logos* (Platão), a percebe como veículo que conduz à Verdade, ao conhecimento. Entretanto, assim como Platão, Aristóteles também exerce, embora por outros meios e fins, censura sobre o fato literário.

Para Aristóteles, o prazer está ligado à recriação, ou seja, ao jogo do possível e, em *Arte poética* (ARISTÓTELES, s.d), descreve os inúmeros artifícios dos quais o escritor deve lançar mão na produção de uma boa tragédia e de uma boa epopéia, tendo como critérios, dentre outros, a complexidade do enredo e do metro. À medida em que explicitava e nomeava os recursos utilizados pelos escritores da época, também definia as formas mais desejáveis a serem utilizadas, orientações que se revestiram, nos séculos subsequentes, de um estatuto normativo para quem se propusesse a produzir literatura. Como consequência, durante a Idade Média, o caráter lúdico na literatura teve seus limites definidos por um forte idealismo de

cunho moralista cristão e também pela ditadura de modelos literários fechados, representados, por exemplo, nas várias formas de poemas fixos conhecidos e aprimorados desde a Antiguidade.

A partir do Romantismo, tem-se uma abertura a uma espécie de jogo livre no fazer poético, quando então a arte literária solta as “amarras” da métrica, da rima e das estrofes clássicas, dando origem a uma nova concepção lúdica do poema. O jogo continua, mas definitivamente mudam-se as regras.

Mallarmé, no Simbolismo, destaca a importância da imagem e do som no processo de significação do poema, lançando as bases da experimentação que marcará a experiência estética das vanguardas européias, cujas idéias cubo-futuristas tiveram enorme importância na poesia experimental do Século XX, em especial, no caso do Brasil, na primeira fase do Modernismo e nas vanguardas de 50 e 60.

De fato, no Século XX, com o enfraquecimento dos valores deontológicos e da verborragia da poesia clássica, o caráter lúdico da literatura assume o espaço central da discussão literária. É quando surge a noção da literatura experimental, da literatura como jogo, substantivando elementos até então pouco semiotizados, como o espaço e o som. Assim, embora a experimentação na poesia se verifique desde a Antiguidade, é no século passado que atinge o seu apogeu.

No caso do Brasil, nos anos 50, surgiu o Concretismo, caracterizado por supervalorizar o aspecto lúdico do poema, radicalizando as experiências estéticas visuais, morfossintáticas e sonoras das vanguardas européias do final do século XXI e da primeira fase do modernismo brasileiro. Segundo Augusto de Campos (1975: 45), o poeta concreto concebe “a palavra em si mesma – campo magnético de possibilidades – como um objeto dinâmico, uma célula viva, um organismo completo, com propriedades psico-físico-químicas, tato, antenas circulação coração: viva.”

Essa proposta recebe uma versão mais sofisticada na poesia práxis, desvelamento da poesia concreta surgida em 1962 com Mário Chamie, tendo como base a proliferação das palavras a partir da exploração de suas várias possibilidades sígnicas. Esta tendência, conforme seu criador, se caracteriza como “fusão totalizada do ato de compor, da área de levantamento da composição e do ato de consumir. Instrumento que constrói-Poesia-produção.” (CHAMIE, 1974, p. 40).

Para o poeta, assumindo e potencializando a teoria da palavra como organismo vivo, o fazer poético tem como eixos dois aspectos: a temática comprometida com as preocupações

de ordem social e o desvelamento do processo de formação das palavras como um todo orgânico, tecendo e explorando redes de sentidos.

Sobre esse processo, Cirne (1975, p. 16) afirma que “Trabalhar sobre a linguagem implica, ao nível organizatório de sua formulação, fazer experiências com os signos que a estruturam, visando processos contínuos em busca de informações novas.” Caracterizada por uma máxima tensão de “palavras-coisas no espaço-tempo”, na poesia práxis, assim como nas experiências dos concretistas, a unidade mínima de sentido deixa de ser a palavra para se concentrar no fonema, pois uma única mudança fonética pode produzir uma riqueza ilimitada no processo de significação do texto.

Conforme Lúcia e Sampaio (1991, p. 146), os elementos fundamentais do poema são “o espaço em preto”, a “mobilidade intercomunicante das palavras” e o “suporte interno de significados”. Citando a autora, “A poesia práxis quer transformar o texto num produto que produz a partir de leituras produtoras que o tornam um pre-texto permanente” (LUCIA E SAMPAIO, 1991, p. 147), ou seja, o processo de construção é fundamentalmente metalingüístico, mesmo que, no plano temático, a preocupação esteja centrada no social e não na metalinguagem sem si.

O lúdico na vanguarda de 50 e 60 culmina na criação da Poesia Processo, que operacionaliza não apenas a verbivocovisualidade jackobsiniana, mas também a fisicalidade do papel, o que é inovador, porque propicia um diálogo mais estreito entre a literatura e a escultura.

Como se percebe, o lúdico se manifesta na literatura de maneiras diferentes ao longo do tempo, e, como vimos, uma proposta de análise do lúdico no texto literário pode abranger todas as dimensões do processo construtivo, o que não é o nosso objetivo neste estudo. Para Huizinga (1999, p. 10), “São muitos e bem íntimos os laços que unem o jogo e a beleza” e, dentre todas as características, o ritmo e a harmonia são “os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe”. Isto posto e considerando que a poética de Gilson Cavalcante se erige a partir da exploração das possibilidades sígnicas do vocábulo, propomos a analisar e compreender como ocorre esse processo em *O bordado da urtiga*.

Ao ler o livro, somos levados a perceber que o autor preza a musicalidade, mas não a clássica, baseada em simetrias métricas e rítmicas. Em seus textos, ao contrário, verifica-se uma construção métrica levemente irregular, o que, se não confere isomorfismo aos versos, também não deixa de representar uma certa sonoridade. Entretanto não é este o recurso mais importante utilizado por Cavalcante em seus poemas, mas sim a construção de uma espécie de

musicalidade interna que emana da experimentação fonêmica dos vocábulos, como podemos ler no trecho abaixo:

Dar-me ao algodão
Me deixa dharma.
Doer na solidão
As ameixas do karma.

O que me desfia
Em corda é carda,
A mesma que desalinha
A cor da perda no cadarço
Que desembaraço em perdão. (BU, p. 20)

No exemplo acima, o lúdico está relacionado à troca de fonemas, resultando num jogo de natureza fônica e semântica. Observemos que a identidade sonora é resultante da fraca oscilação métrica dos versos, aliada às rimas tanto internas (*cadarço/desembaraço*) quanto externas, tanto perfeitas (*algodão/solidão*) quanto imperfeitas (*carda/cadarço*).

O jogo fônico observado no exemplo citado nos revela um processo de construção analógica, em que as palavras vão se desvelando em suas várias possibilidades sígnicas/fônicas. Em exemplos como o citado, vale destacar, citando Portella, que

Os recursos sonoros, através de contrapontos e contraposições, são ingredientes dinamizadores da expressividade. A fonação está acionada por toda a sensibilidade, até pela fisiologia; o aproveitamento sonoro das técnicas de verso ou de composição e dos recursos da língua (eco, aliteração, cadência), amplia o âmbito fundador do significante. (PORTELLA, 1973, p.26)

Voltando ao texto em análise, observemos a especulação vocabular a partir do verbo *dar* e ao mesmo tempo o trocadilho de *dharma* e *karma*, assim como as aproximações entre *me deixa* e *ameixas*. O mesmo processo está presente no segundo verso, em que *corda* se transforma em *carda*, mediante a alteração de apenas um fonema, o mesmo ocorrendo com *corda* e *cor da*. Notemos ainda que o prefixo *des* está presente em três vocábulos: *desafia*, *desalinha*, *desembaraço*, contribuindo também para a construção da sonoridade do texto.

Em todos os casos citados, ocorre como que uma contaminação tanto fônica quanto semântica, num contínuo movimento de atração e retração que assegura o resultado plural e pluralizante do fazer poético, como se lê abaixo:

Esbanjo cordas de aço

Na ossatura do vôo
E teço violinos violados
No diadema da noite. (BU, p. 23)

O jogo fônico observado na expressão *violinos violados* nos revela um processo de construção lúdica de natureza analógica, em que as palavras vão se desvelando em suas várias possibilidades sígnicas/fônicas. Instaura-se no âmago da criação poética uma sofisticada atitude metalingüística em que os signos são revisitados e atualizados com novas cargas semânticas que se somam, se superpõem e se interligam.

Assim como na poesia práxis, a palavra não é apenas o ponto de partida, mas o campo gravitacional físico e semântico de experimentação estética, pois é a partir dela que o poeta constrói o seu império de imagens, exercendo a metalinguagem, aqui entendida como o próprio debruçar-se sobre o léxico, redescobrimo-o, valorizando o trabalho artesanal com o vocábulo.

Neste processo, o poeta remonta à dinâmica original da criação das palavras e é neste universo que orbita, colocando a palavra à prova e explorando suas inúmeras possibilidades de sentido. O fonema passa a ser a chave para um novo mundo de experimentação. A poesia fala do centro, do mínimo, dialogando, a partir daí, com as exterioridades, ou seja, as temáticas.

Como podemos perceber, a relação estabelecida entre *violinos* e *violados* nos remete a uma espécie de jogo de natureza semântico-fônico, que tem como espaço de experimentação a relação significante e significado, assumida pelo autor na exploração dos recursos sígnicos. Tais expedientes se traduzem numa radical redução frásica ou na sua submissão ao império do vocábulo atomizado, como podemos ver no texto abaixo:

Loucuras,
Quem não Einstein
Na ponta da língua?

Ou no cálice
Dos lábios? (BU, p. 83)

Observemos que o leitor é impelido a ler Einstein como “as tem”, restaurando no ato da leitura a ruptura sintática estabelecida no nível da escrita. O jogo lúdico se instaura na substituição do verbo pelo substantivo próprio, e o leitor é então instado a adequar a significação do texto compreendendo *Einstein* como sendo *as tem*, sem, entretanto, abrir mão dos possíveis sentidos que podem ser acrescentados ao texto pelo substantivo *Einstein*.

Processo análogo podemos observar no verso “Só ama quem ímã. (BU, p. 35)”, em que o substantivo ímã é utilizado como verbo. Neste caso, diferentemente do anterior, o jogo força a transição da experiência sígnica para contextos semânticos diferenciados pela simples transposição de fonemas (ama/ímã).

Outros recursos lúdicos são utilizados pelo poeta para conseguir os mesmos efeitos, como, por exemplo a utilização dos recursos dos hífen, barras, parênteses, destaques tipográficos e outros, redimensionando e fluidificando o verbo, como podemos ler abaixo:

De cochilar aranhas
E outros insetos fiandeiros
Fiz um bordado de sonhos
Mandala que não tem tamanho
De des(a)fiar a se(n)da
Enredada de alheios. (BU, p. 85)

Ou ainda em:

A ostra se mostra
Em caixa acústica
Ao mar remoto
Morto
Enrolando pérolas
Nos papiros
Sa (n) grados. (BU, p. 30)

No primeiro fragmento, o lúdico se instaura através da inserção dos parênteses que isolam a vogal A, possibilitando as leituras *desfiar* ou *desafiar*, o mesmo ocorrendo com *senda* e *sagrados*, que podem ser lidos como *seda*, *senda*, *sangrados* e *sagrados*. Neste sentido, temos as possibilidades de leitura como *desfiar a seda*, *desafiar a seda*, *desfiar a senda*, *desafiar a senda*.

Esse mesmo efeito pode ser conseguido através de outros recursos, como é o caso da aliteração, ou seja, da repetição da mesma palavra com sentido diferente, como podemos ver no exemplo a seguir:

Pecar, pecar
Pecar até arder em chamas.

Pecar pelo que chamas
E nunca chega. (30)

Neste caso, o desvelamento de sentidos ocorre por um processo sintático-semântico, resultado do deslocamento da função da palavra na frase, sem nenhuma intervenção de natureza fonética/fonológica.

Como pudemos constatar, ainda que rapidamente, instaura-se na poética de Cavalcante uma disposição lúdica herdada sobretudo das vanguardas de 50 e 60 que, centrada no vocábulo, orbita também nos domínios sonoro e semântico. Não se trata, portanto, de uma ludicidade gratuita, mas de um jogo de sentidos, conferindo, a partir da erotização/atomização sígnica, leveza e sofisticação à sua poesia.

Em outras palavras, cada poema é como um projeto que se questiona a si mesmo e cada palavra é testada, construída, reconstruída, na tentativa de encontrar a melhor forma de expressão. Neste sentido, a escrita torna-se, mais do que nunca, um jogo que cria e testa possibilidades sígnicas, reiterando, contradizendo, negando, e ao fim e ao cabo, acumulando sentidos, redimensionando o elástico mundo dos signos até onde pode ser possível, para enfim nos mostrar a magia da proliferação das palavras.

Referências Bibliográficas:

- ARISTÓTELES. *Arte retórica e arte poética*. Trad. Antônio Pinto de Carvalho. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d.
- CAMPOS, A. Poesia concreta. In: CAMPOS, A., CAMPOS, H. e PIGNATARI, D. *Teoria da poesia concreta*. São Paulo: Duas cidades, 1975.
- CAVALCANTE, Gilson. *O bordado da urtiga*. Goiânia: Kelps, 2009.
- CHAMIE, M. *Instauração Práxis*. São Paulo, Quiron, v. 1 e 2, 1974.
- CIRNE, M. *Vanguarda: um projeto semiológico*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- HUIZINGA. *Homo ludus: o jogo como elemento de cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PLATÃO. *A república*. Trad. Pietro Nassetti. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2000.
- PORTELLA, Eduardo. *Teoria da comunicação literária*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1973.
- SAMPAIO, Lúcia Pinheiro. *História da poesia modernista*. São Paulo: Scortecci, 1999.