

O JOGO DO MESTRE E DA DISCÍPULA, SEGUNDO ANA HATHERLY
THE GAME OF MASTER AND DISCIPLE, ACCORDING TO ANA
HATHERLY

Cláudio Alexandre Barros Teixeira¹

RESUMO: *O Mestre*, de Ana Hatherly (1963), é um romance construído numa estrutura similar à dos jogos, com uma ordem, objetivos e regras específicas. Este artigo faz uma análise do caráter lúdico da obra a partir das formulações teóricas de Johan Huizinga.

PALAVRAS-CHAVE: Ana Hatherly; ambiguidade; experimentalismo.

ABSTRACT: *O Mestre*, by Ana Hatherly (1963), is a novel constructed in a game-like structure, with an order, aims and specific rules. The present article analyzes the work's playful feature in the light of the theoretical formulations by Johan Huizinga.

KEYWORDS: Ana Hatherly; ambiguity; experimentalism.

Ana Hatherly é autora de um romance que inovou as técnicas narrativas da literatura portuguesa: trata-se de *O mestre*, publicado em 1963, o mesmo ano em que Herberto Helder lançara uma obra ficcional não menos insólita, o livro de pequenos relatos em prosa *Os passos em volta* (outra obra inovadora, *Os pregos na Eva*, de Maria Gabriela Llansol, fora lançada em 1962). Comentando o romance de Ana Hatherly, em sua segunda edição portuguesa, diz Maria Alzira Seixo que há nesta obra “um grande afastamento em relação à definição das estruturas romanescas consideradas normais (tempo, personagens, espaço, intriga)” (in HATHERLY, 1976, p. 10); fato que diferencia este livro da “tradição do romance oitocentista que se prolonga (...) pelas primeiras décadas do século XX afora, tanto na Presença quanto no Neo-Realismo” (in HATHERLY, 2006b), como diz José Carlos Barcello na contracapa da primeira edição brasileira. Realmente, ao contrário das obras romanescas que marcaram a tradição europeia no século XIX e início do XX – a tradição de Balzac, Flaubert, Proust,

¹ Mestre em Literatura Portuguesa pela Universidade de São Paulo (USP) e poeta (Cláudio Daniel).

Camilo Castelo Branco, *Eça de Queirós* –, o romance (ou antiromance) de Ana Hatherly renuncia à mímese, à linearidade, à visão convencional da escrita como espelho do mundo ou portadora de uma “verdade”, colocando a ambiguidade como elemento central do discurso.

Conforme diz o dicionário, o termo *ambíguo* pode ser entendido como “indeterminado”, “impreciso”, “equivoco”, “indeciso”, “imprevisível” e “com duplo sentido” (HOLLANDA, 1986: 102). O demônio da ambiguidade habita este romance estranho em cada uma das acepções, desmanchando toda tentativa de leitura linear, tornando instável qualquer hipótese de certeza. No capítulo inicial do romance, a autora já invoca esse demônio tutelar, que ela nomeia como a Arte do Suspenso: “Tudo o que está suspenso suspende ou equilibra. Ou instabiliza. Mas tudo é instável ou está em suspenso” (HATHERLY, 2006b, p. 21). A indeterminação, que amplia as possibilidades de leitura, tem um evidente caráter de *jogo*, e podemos citar aqui Johann Huizinga: “O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude” (HUIZINGA, 2007, p. 9). Por estar além da ética e da metafísica e assumir “acentuados elementos de beleza” (idem), o jogo está próximo da estética. Estas afirmações de Huizinga permitem um paralelo com o capítulo inicial do romance de Ana Hatherly: “A Mentira é recriação de uma Verdade. O mentiroso cria e recria. Ou recreia. A fronteira entre estas duas palavras é tênue e delicada. Mas as fronteiras entre as palavras são todas tênues e delicadas. Entre a recriação e o recreio assenta todo o jogo” (HATHERLY, 2006b, p. 21).

A autora, nesta passagem, além de relativizar as noções de verdadeiro e falso, brinca com as acepções da palavra jogo, entre elas a de “recreio” (termo definido no dicionário de Aurélio Buarque de Hollanda como “brinquedo”, “passatempo”, “divertimento”), num tom irônico que aponta para outras definições, como “escárnio, ludíbrio” e “manha, astúcia, ardil” (HOLLANDA, 1986, p. 990). A palavra “recrio” indica o labor inventivo de Ana Hatherly, que tentou escrever um romance que em nada se parecesse com a tradição clássica do gênero, situado além das dimensões narrativas tradicionais e com peripécias que se resumem a breves diálogos e poucas ações.

Este livro insólito, narrado ora na primeira pessoa, ora na terceira, pode ser considerado um ensaio alegórico sobre o amor, ou ainda sobre a impossibilidade do amor, um dos temas básicos de Ana Hatherly, sintetizado na *Tisana* 285: “O verdadeiro amor é um ato indisponível” (HATHERLY, 2006a, p. 113). Segundo Nadiá Paulo Ferreira, “*O mestre* se insere de forma bastante original na

tradição do mito de amor das literaturas em língua portuguesa” (in HATHERLY, 2006b, p. 13), embora sem os “artifícios românticos que velam o amor impossível” (idem). A originalidade da autora, diz Ferreira, está na “conjugação entre amor e saber, sendo que este último se torna condição para a descoberta do amor e sua verdade” (HATHERLY, 2006b, p.14).

Os personagens do romance – cuja localização espacial é indeterminada, assim como o momento histórico – não têm nomes próprios, mas epítetos: assim, aparece em cena “uma Discípula que procura obstinadamente um Mestre para amar e ser amada, o que lhe permitiria (...) ‘atingir a Alegria’” (HATHERLY, 2006b, p. 14), e um Mestre cuja “principal característica é o riso” (HATHERLY, 2006b, p.15). “Os Mestres vêm do Oriente”, diz a autora, “confundindo-se com os enigmas das suas falas; são, como Sócrates, exemplares e irônicos (...). Por um movimento de abstractização, o Mestre torna-se todos os mestres” (HATHERLY, 2006b, p.15), assim como “a Discípula, que é todos os discípulos” (HATHERLY, 2006b, p.15). O Mestre é semelhante a um monge oriental que prefere o riso, o silêncio ou sentenças enigmáticas a um ensinamento objetivo da “verdade”; recorda, ainda, sábios gregos como Diógenes. A Discípula, por sua vez, é curiosa e busca desesperadamente o saber, que para ela é o mesmo que o amor e a alegria (ou seja, a plenitude). A relação pedagógica entre o Mestre e a Discípula (que faz evidente alusão ao universo da filosofia grega) logo se revela como tensão amorosa destinada ao fracasso, uma vez que o Mestre, homossexual, é incapaz de atender às solicitações eróticas da Discípula. A impossibilidade do amor, somada à impossibilidade do saber e à impossibilidade da comunicação forma o eixo narrativo, cuja estrutura é similar à do jogo.

O romance apresenta “dez capítulos, divididos em parágrafos, em que o Mestre e a Discípula se perseguem, tentando comunicar e atingir a ciência”, como diz Maria Alzira Seixo (in HATHERLY, 1976, p.13). Temos a definição do *espaço estrutural* em que acontece o jogo, a apresentação dos *jogadores* e ainda uma breve descrição de suas *jogadas*. A Discípula anseia obter o amor do Mestre, e todas as ações que desenvolve ao longo do romance são executadas neste sentido; logo, este é o *objetivo* do jogo. Se ela for vencedora, obterá “a Alegria plena e perfeita, como metáfora da aspiração amorosa” (HATHERLY, 2006b, p.15); se for derrotada, poderá recolher resultado “inauspicioso”, pois, como adverte o Mestre, “há coisas que a gente não deve querer” (HATHERLY, 2006b, p. 22), este, para ela, é o *risco* do jogo. Os *lances* da partida transcorrem em dois cenários básicos, a sala de visitas da casa do Mestre, onde a Discípula vai visitá-lo, e um jardim, onde ela tenta simular encontros

casuais (lugar simbólico que remete, possivelmente, ao jardim do Éden, com a árvore do conhecimento do bem e do mal; aos labirintos vegetais²; ao jardim de Belisa e Don Perlimplin, na peça de Lorca, ao jardim onde Epicuro lecionava a seus discípulos e ainda ao Parque Eduardo VII, em Lisboa).

As peripécias de aproximação amorosa da Discípula, comenta Nadiá Paulo Ferreira, colocam em cena “a estrutura da paixão: o amante suplica ser correspondido e exige ser amado do modo que ele imagina que se deve amar” (HATHERLY, 2006b, p. 15). Seguindo uma *regra* do jogo amoroso, “a Discípula se oferece amável para o Mestre, seduzindo-o, porque o que ela deseja é ser a preferida do seu Mestre. Ou seja: entregar-se ao Mestre e em troca tê-lo no regime de exclusividade” (HATHERLY, 2006b, p.15). A trama, tradicional na literatura amorosa, por si só é um jogo; conforme Huizinga, “aquilo que o espírito da linguagem tende a conceber como jogo não é propriamente o ato sexual enquanto tal, trata-se principalmente do caminho que a ele conduz, o prelúdio e preparação do amor, que frequentemente revela numerosas características lúdicas” (HUIZINGA, 2007, p. 49). Entre os “elementos dinâmicos do jogo” inerentes ao processo da sedução encontram-se “a criação deliberada de obstáculos, o adorno, a surpresa, o fingimento, a tensão etc.” (HUIZINGA, 2007, pp. 49-50), que podemos identificar em diversas passagens, ao longo do romance, como por exemplo na primeira visita da Discípula à casa do Mestre, em que este cria dificuldades para recebê-la.

Segundo Huizinga, a noção do amor como um tipo de jogo é “especialmente, ou mesmo exclusivamente, reservada para as relações eróticas que escapam à norma social” (HUIZINGA, 2007, p. 50), por exemplo, no caso do mito de Tristão e Isolda, estudado por Denis de Rougemont em *História do amor no Ocidente* (traduzido em Portugal por Ana Hatherly), além da literatura derivada da tradição trovadoresca, até o romantismo do século XIX e mesmo nos dias atuais. No romance de Ana Hatherly, a ruptura com a norma social não está num triângulo amoroso ou adultério, nem mesmo na diferença de faixa etária ou posição social, mas na impossibilidade física da união sexual, já que o Mestre é homossexual, logo, incapaz de corresponder às expectativas da Discípula.

² Os labirintos eram construções edificadas geralmente em pedra, mas também havia “labirintos vegetais, inseridos nos jardins, igualmente com todas as suas implicações místicas e lúdicas”, conforme escreveu Ana Hatherly em *A Experiência do Prodígio* (HATHERLY, 1983: 83).

A dissociação entre eles é marcada também pelas diferenças de personalidade: o Mestre é “cheio de contradições” (HATHERLY, 2006b, p. 29), “perito na arte de simular” (HATHERLY, 2006b, 30), “não sente” (HATHERLY, 2006b, 35), está “sempre a mentir” (HATHERLY, 2006b, 35), “troça de tudo” (HATHERLY, 2006b, 45), é um “anjo indeciso” (HATHERLY, 2006b, 81), comparável a um “muro”. A Discípula, por sua vez, “não gostava de rir nem tampouco de chorar e é por isso que andava à procura da Alegria, já que essa devia excluir o riso e o choro” (HATHERLY, 2006b, 22); ela “tem a mania do encontro das almas” e ainda “a mania do conhecimento, da aprendizagem, é curiosa, ávida, inquisidora, persistente” (HATHERLY, 2006b, 32).

A comunicação entre o Mestre e a Discípula ocorre na fronteira da incomunicabilidade: nas reuniões lúdicas realizadas no jardim ou na casa do Mestre, os diálogos entre o Mestre e a Discípula são breves, desencontrados, misteriosos, enigmáticos, quase antagônicos, numa tensão que evidencia a distância, mais do que o encontro entre aquela que ama e aquele que recusa ser amado. Conforme escreve Maria Alzira Seixá, a “perseguição” do Mestre pela Discípula “consiste num jogo de contatos de matiz deceptivo”, numa troca de “falas com o mesmo grau de desorientação e intangibilidade (...). Daí que se fale muito, neste texto (falas curtas, incisivas, pouco discursivas), e que não se entenda nada” (in HATHERLY, 1976: 13). Por vezes, o diálogo entre eles assemelha-se ao teatro de Ionesco, ou ainda aos *mondos* (diálogos construídos como sucessão de enigmas) dos contos tradicionais zenbudistas, como nesta passagem do oitavo capítulo do romance:

— Então não há esperança de a gente se entender...

— Sim, deve haver, mas não sei bem como. Talvez fechando os olhos e passando a ouvir com os lábios.

— O quê? Descer aos sentidos?

— Quem é que falou em descer ou subir?

— Costuma-se dizer...

— O que é costume aqui não vale nada. É preciso ver tudo a uma nova luz.

— Que luz?

— A luz das trevas.

— Desisto.

— Então ficarás eternamente cego. (HATHERLY, 2006b: 89)

O diálogo entre Mestre e Discípula é um tipo de jogo: não comunica uma mensagem unívoca, embora opaca, mas dissimula, oculta, deforma ou confunde o sentido, para além das dicotomias entre verdade e mentira, e, portanto, fora da esfera de recepção de qualquer tipo de conhecimento. “A comunicação (aprendizagem) revela-se deste modo impossível; a única progressão realizada no texto é exatamente a descoberta dessa impossibilidade”, escreve Maria Alzira Seixo (in HATHERLY, 1976, p.14).

O jogo da dissimulação e ocultamento aparece, sobretudo, na peripécia que acontece nos episódios do jardim, em que a Discípula persegue furtivamente o Mestre para simular um encontro casual, e ele esquiva-se fingindo ignorar a perseguição, num jogo de avanços e recuos, como os movimentos das pedras no tabuleiro de xadrez. Há um *pacto lúdico* entre eles, para usarmos uma expressão formulada por Affonso Ávila em seu estudo sobre o jogo no universo barroco (ÁVILA, 1994, p. 64). A própria narradora no romance define o jardim como “um lugar de jogo. Pequeno jogo de roda, pequeno duelo ao longe, pequeno torneio futuro, morte dos jogadores, começo de outro jogo, fim de outro jogo etc. nunca mais acaba” (ÁVILA, 1994, p. 79). O espaço dessa aparente brincadeira de esconde-esconde é comparado a um círculo mágico, imagem que sugere a idéia de labirinto:

A Discípula é muito persistente. Vai todos os dias ao Jardim a ver se o fruto já está maduro. Sai calmamente de fora do círculo mágico para dentro do círculo mágico. Entra no Jardim. Começa olhando agudamente para todos os lados. Desce à direita o desenho grego da calçada e vai até ao fim (ÁVILA, 1994, p.77).

Os movimentos da Discípula nesse campo simbólico lembram a jornada do peregrino dentro de um labirinto barroco, onde ele teria de enfrentar “os perigos e as dificuldades de percurso” para “atingir a Jerusalém celeste, a cidade de Deus, ou seja, a união com Cristo”, conforme escreveu Ana Hatherly em seu estudo *A experiência do prodígio — Bases teóricas e antologia de textos visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII* (HATHERLY, 1983a, p. 83). A perambulação tinha um caráter sagrado, iniciático: em sua jornada mística da periferia até o centro, o peregrino deveria travar um “confronto consigo próprio através dum combate-percurso cujo objetivo é destruir o mal (se no centro estiver um monstro) ou alcançar a salvação (se no centro estiver a Igreja)” (HATHERLY, 1983a, p. 83). A Discípula, no início do percurso, encara o Mestre como aquele a quem deseja amar, numa união

mística (com o sentido de realização e plenitude), como se ele fosse um novo Cristo; num segundo momento, ela o verá como um monstro, o Minotauro a quem é preciso matar (o que causará sua própria destruição), após perceber que o amor entre eles não é realizável, e tampouco a alegria ou a sabedoria.

Silvina Rodrigues Lopes comenta que “o tema do desencontro amoroso”, no romance, “é responsável pela deambulação labiríntica”, em cujo desfecho macabro a Discípula “vê a sua cabeça capturada como um dos troféus do Mestre que acabara de matar” (in HATHERLY, 1995b: 10). Ao destruir seu objeto de desejo, convertido em inimigo monstruoso, a Discípula executa uma ação simbólica ou arquetípica: nas palavras de Maria Alzira Seixo, neste romance “a única ação é a da morte e mesmo essa é a mitológica, o Mestre-minotauro morto por Ariana-a-Discípula, amante da luz e da verdade e por ele também assassinada” (in HATHERLY, 1976: 16).

A cena do crime nas páginas finais do romance é alegórica, paródica e não isenta de certo humor negro: a sala do Mestre é convertida numa “gruta³” ou “cripta”, que está “toda decorada de pinturas, de retratos de jovens em movimento e em repouso, cândidos e ágeis guerreiros ou poetas ou copeiros do eterno rei Minos” (HATHERLY, 2006b, p. 115), numa desterritorialização simbólica de tempo e espaço que converte Lisboa na ilha de Creta. A Discípula “aparece agora criselefantina, pronta a dar o salto mortal por cima da cabeça do Mestre” (HATHERLY, 2006b, p. 115); ela “paramenta-se de ouro mas deixa o peito nu porque não há veste mais preciosa do que a pele” (HATHERLY, 2006b, p.115). O local onde o Mestre dorme, por sua vez, está “rodeado de todos os seus troféus: discípulos e discípulos mortos estão acumulados aos seus pés. Troféus de caça de toda espécie e armas, redes, laços, fundas, venenos repousam ao seu lado” (HATHERLY, 2006b, 116), numa crítica simbólica à pedagogia como forma de poder⁴.

Assim como o Minotauro helênico que devorava as virgens que eram enviadas ritualmente a ele como oferendas, o Mestre se alimentava simbolicamente de seus alunos: “Devorava os discípulos e depois cuspiam só aquela grainhazinha deles, quer dizer, aquela mínima porção que não lhe interessava”

³ Conforme Gustav Hocke, os primeiros labirintos foram construídos em grutas, de onde aliás vem a palavra *grotesco* (HOCKE, 2005, p. 115).

⁴ Maria Alzira Seixo já notara, em *O Mestre*, uma “sátira do ensino como círculo vicioso. Como entronização da ignorância ou do psitacismo” (HATHERLY, 1976:13); Silvina Rodrigues Lopes, por sua vez, observou que “O aparecer do Mestre (...) instaura a relação do ensino como uma relação exorbitante, dissimétrica, sem denominador comum” (HATHERLY, 1995b: 10). O próprio Mestre, falando em primeira pessoa no romance, diz: “Procuro incutir-lhes no ânimo a submissão às regras” (HATHERLY, 2006b, p. 57).

(HATHERLY, 2006b, 55). A mutação do Mestre em Minotauro e de Lisboa na ilha de Creta desloca a mímese em favor da representação alegórica dos eventos, que atinge seu clímax no reflexo especular do assassinato, ou sacrifício ritual: após matar o Mestre com um golpe de punhal no coração, a Discípula (que assume ao mesmo tempo o papel de Ariadne e de Teseu) “resolve olhar para trás para ver pela última vez o Mestre”, num gesto que recorda o de Orfeu e o da mulher de Lot, e vê a si mesma imolada: o Mestre “segura pelos cabelos a cabeça da Discípula. A cabeça da Discípula está trespassada por um punhal enterrado na fronte até ao punho” (HATHERLY, 2006b, p.117). Ao destruir aquele a quem ama, ela destrói o amor e a si mesma. Conforme Nadiá Paula Ferreira,

O coração como símbolo do amor e a cabeça como símbolo do saber são as causas desse duplo assassinato, em que se alegoriza o percurso do mito do amor na literatura portuguesa, desmistificando o que nele permanece velado, que é a impossibilidade de dois se fazer um. Amante e amado não podem complementar um ao outro, porque o que falta ao amante não é o que o amado tem para lhe oferecer. É na falta constitutiva da subjetividade de todo ser humano que está a origem do amor. Negar isso, no caso da Discípula, ou rir disso, no caso do Mestre, como nos avisa o narrador, “resulta trágico ou do trágico”. (HATHERLY, 2006b, p.16)

O jogo da aniquilação mútua, último lance de uma partida condenada ao fracasso, é prenunciado por outros episódios macabros, inseridos no romance fora de uma ordem cronológica ou de uma seqüência narrativa linear: as ações transcorrem no livro como os movimentos de um sonho, sem uma lógica de representação mimética. Estes episódios registram cenas da metamorfose do desejo de fruição erótica num desejo tanático, que sonha com a imolação de si e do outro: no capítulo IV, por exemplo, a Discípula declara que gostaria de enfiar os dentes do Mestre numa fita para colocar em seu pescoço:

De resto foi sempre aí que eu os trouxe, os dentes dele, cravados na minha garganta. É uma maneira de me estrangular com o seu riso. Não creio que ele jamais tenha tido lábios porque lhe eram desnecessários; do que ele precisou sempre foi de dentes, para morder e para rir (HATHERLY, 2006b, p.55).

O Mestre é retratado como um *gourmet* antropófago, “muito voraz”, que “devorava os discípulos”, num festival de iguarias como “mãozinha de discípulo em geléia com molho tártaro” ou ainda ao “molho de *vinagrette*” (HATHERLY, 2006b, p.55). Quando lhe é servida a carne da

Discípula, porém, ele não lhe come as mãos, e sim os olhos, “num prato de osso, talvez de marfim. Provavelmente no marfim dos cem vezes trinta e dois dentes da Discípula” (HATHERLY, 2006b, p.55).

A tensão destrutiva entre o Mestre e a Discípula atinge uma dimensão plástica no capítulo IX, em que o cadáver do Mestre se encontra “completamente nu deitado em cima numa mesa de pedra” (HATHERLY, 2006b, p. 91), onde será analisado pelos estudantes, que passam a ler suas entranhas, nada encontrando além da escuridão (outra metáfora da incomunicabilidade: o corpo do Mestre convertido numa forma de escritura ilegível, um significante sem significado). Esta passagem, de múltiplos sentidos e camadas de leitura, sintetiza algumas das principais chaves temáticas do romance, presentes ainda em outras obras da autora, e em especial as *Tisanas*, como a solidão, a impossibilidade do amor e da sabedoria; tudo é um jogo caleidoscópico, desenhos mutáveis e impermanentes, geometria da transmutação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ÁVILA, Affonso: *O lúdico e as projeções do mundo barroco*. São Paulo: ed. Perspectiva, 1994
- FERREIRA, Nádia Paulo. *O lugar do sujeito em Tisanas*. In: *Estudos universitários de língua e literatura (Homenagem ao prof. Dr. Leodegário A. de Azevedo Filho)*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993).
- HATHERLY, Ana *463 tisanas*. Lisboa: Quimera, 2006a.
- _____. *O mestre*. 2ª. ed., Lisboa: Moraes Editores, 1976.
- _____. *O mestre*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 2006b.
- _____. *A experiência do prodígio — bases teóricas e antologia de textos-visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII*. Lisboa. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1983.
- HOCKE, Gustav René. *Maneirismo: o mundo como labirinto*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- HOLLANDA, Aurélio Buarque de. *Novo dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- HUIZINGA, Joahan. *Homo ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: ed. Perspectiva, 2007.

Recebido em 23 de março de 2012

Aceito em 15 de abril de 2012