

VIGNA, Elvira. *O jogo dos limites*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. 124 p.

I – As preliminares

Preparem-se, leitores. Informa a orelha que se trata de “um romance para ser jogado pelos personagens e pelos leitores”, sem limites físicos ou espaciais definidos/definitivos. São características que se aplicam aos grupos de personagens que jogam, criando nos leitores aproximações por identidade de olhar e de ser. Há os N.Ó.S., que usam jeans e tênis, têm acne e muitas incertezas; a Turminha Legal, lutadores corpulentos de bermudões e chinelos, unhas sujas e cabelos curtos; há os Invencíveis, cuja aparência franzina e submissa disfarça grande resistência; há os E.L.E.S., ditadores de regras, que usam jeans e tênis – de grife; há os Perdidos, cuja existência é percebida mas não inteiramente provável pelo teste dos cinco sentidos; os Barbudinhos, habitantes de subsolos escuros cuja iluminação vem das telas dos computadores, seu vício, assim como jogos de RPG; e há os P.A.I.S., que cantam em coro músicas tristes e fatalistas, andam aos pares e podem ser perigosos quando agem em conjunto. O/A leitor/a está um pouco perdido/a? Não sabe o que é Role-Playing Game? Então precisa do Jogo dos Limites.

Ninguém melhor que Elvira Vigna para construir um túnel entre NÓS e ELES, entre PAIS e INVENCÍVEIS, Turminha Legal e Barbudinhos, conhecedora experiente que é dos horizontes e dos subterrâneos dos universos infantil, juvenil e adulto. Sua literatura é ficção de fato. Tendo iniciado a carreira literária como inspirada ilustradora, seus textos logo ganharam

um público cativo e seletivo, até chegar aos recentes *Coisas que os homens não entendem* e *O jogo dos limites*.

Na verdade, a proposta desse livro não se encaixa no gênero romance; tampouco se trata de novela ou crônica, como forma narrativa. Distancia-se também do nicho da literatura infanto-juvenil tradicional. Com toques de suspense e muito humor (do tipo ferino, sutil), *O jogo dos limites* se abre para uma leitura de mergulho nas relações sociais cotidianas, nos papéis que representamos na vida em diferentes tempos – passado, presente, futuro. É uma proposta disfarçada, como bom jogo de reconhecimento. Trata-se, digamos, de uma grande metáfora, que se aproveita de um problema eleito, a prova de Física 2, para examinar a política das relações humanas; mas que poderia ser tramada sobre outro espaço de testagem, como a resenha de um livro, um jogo de futebol, daqueles para valer, ou qualquer outro signo ritual de iniciação ou de passagem. Jovens entendem muito bem disso. Os adultos às vezes precisam aprender.

II – O Jogo

A história de fato começa na página 66, precedida pela apresentação intermitente de personagens e dos espaços que habitam no livro – e na sociedade urbana – e em que interagem. A onisciente narradora, que participa da trama com seus óculos de grau e três quilos acima do peso, já foi uma Invenível um dia, e dessa experiência é que lhe vem a sabedoria com que dissolve os problemas que é convocada a resolver (“por dentro eu cantarolo canções antigas. E fico contando histórias que já passaram” – p. 95). Ela tem acesso aos diversos grupos, os quais avalia e critica com ironia bem humorada, tendo como alvos principais os E.L.E.S, a Turminha Legal e os P.A I.S. (onde será que você se encaixa, leitor/a?). Sua preferência explícita pelos N.Ó.S. e os Barbudinhos é pano de fundo da exibição de seus conhecimentos cibernéticos pós-modernos, chave-mestra de acesso aos jovens e “plugados”. Pena que as ilustrações, feitas com a maestria habitual da autora, sejam prejudicadas pelos limites do preto sobre bege, surgindo às vezes como borrões ininteligíveis que desconcertam, em vez de intrigar.

Bem no início há uma promessa interativa no espaço designado como “mapa” em branco, para que cada um crie (e recrie) o seu, a lápis, para ir alterando e expandindo os limites – faz parte do jogo. Embora essa tarefa possa ser socialmente rejeitada por leitores adolescentes por parecer “coisa de criança”, penso que será executada até com algum prazer, na leitura solitária. É recomendável que se insista nela, como exercício de auto-entendimento das fronteiras que nos criam e que ajudamos a nos criar.

Submetido a um grupo de professoras em oficina de leitura do PROLER, no interior da Bahia, *O jogo dos limites* foi lido com atenção e curiosidade, e avaliado por elas como “recomendável para leitura e trabalho pedagógico”. Relendo-o para esta resenha – e cada releitura é uma reescritura, segundo Terry Eagleton – repenso sua aplicabilidade como “jogo”: a condução da narrativa é arbitrária e as personagens são apresentadas sob um olhar maniqueísta. Quem gostará de viver o Outro? Pois apesar da ausência de um final tradicional, em que o Bem vence o Mal, há vencedores e vencidos pré-determinados por suas próprias ações. A forma instigante de adiamento de relatos, descrições e cenas exige boa memória, atenção a detalhes e uma certa paciência, na postergação da ação e do desfecho. Mas... não é essa a história da vida? *O jogo dos limites* é prazer com algum desconforto. E isso é um ótimo sinal. Ao jogo, leitores!

Cyana Leahy
UFF