

AS FILHAS PERVERSAS

Leopoldo Comitti *

"De nada sabia, nem mesmo por que estava ali, sem padrões e serviços a executar."

(Murilo Rubião — O Edifício)

1

Não fosse o criador da ficção policial um autor de Literatura Fantástica, dificilmente alguém estabeleceria relações entre os dois gêneros. No entanto, apesar da grande quantidade de estudos existentes a respeito, o aparente paradoxo da obra de Edgar Allan Pöe ainda causa uma certa estranheza.

A primeira vista, Fantástico e Policial parecem realmente se opor, mesmo que freqüentemente andem juntos, especialmente na ficção cinematográfica. O uso diferenciado daquilo que Barthes chamou de "efeito do real"¹ cria no leitor a impressão de ter a sua frente textos radicalmente diferentes e o cega para o fato de que, em ambos os casos, é o "suspense" que o conduz pela narrativa. Suspense aqui não apenas na acepção corriqueira, mas privilegiando a etimologia da palavra, que aponta para um sentido que não se completa, para o frágil equilíbrio entre o alto e o baixo, o repouso e o movimento, a tensão e a descarga.

* Mestre em Letras e doutorando em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais.

¹ BARTHES, Roland. O Efeito do Real. In: GENETTE, G. et alii. *Literatura e Semiologia*. Trad. de Célia Neves Dourado. Petrópolis, Vozes, 1972.

A questão imediata, então, é verificar o procedimento utilizado para a criação do efeito de suspense e de que maneira esse acaba por se diferenciar em um e outro gênero. Talvez a resposta possa ser encontrada na própria obra de Pöe. Para buscá-la, inicialmente lançaremos mão do conto "A Carta Roubada",² não sem correremos o risco de caminhar por um terreno pantanoso, uma vez que esse texto traz fortes marcas de leituras anteriores, especialmente no que diz respeito ao Seminário de Lacan.³ Porém, mais que hesitação, tal fato nos proporciona a oportunidade de fazermos anotações à margem de ambos os textos, relacionando-os com outros de Pöe.

Dupin, como de resto outros detetives que surgiram em sua estreira, é apresentado em "A Carta Roubada" como um hábil semiólogo. Seu olhar sobre os fatos e cenas se assemelha ao próprio ato de leitura, ou melhor, retorna metalingüísticamente sobre esse. Da mesma forma que o leitor decifra signos para reproduzir a trama do texto, Dupin decifra pistas para reproduzir a ação de esconder a carta. No processo de leitura, detetive e leitor implícito se apresentam como duplo um do outro, já que exercem a mesma função de decodificadores. Da mesma forma que nesse pólo do processo temos um elemento interno e outro externo, no outro, no âmbito da decodificação, vamos encontrar uma dupla semelhante: narrador e ministro. Ambos, de alguma forma, encarregam-se de encobrir, esconder, roubar algo, ante o olhar atento do decifrador.

Em seu Seminário, Lacan estabelece a relação entre "letra" e "carta", a partir da homofonia existente na língua francesa. Para nosso estudo, esse jogo de palavra também se revela extremamente proveitoso, porque, no jogo da enunciação textual, aquilo que tanto o narrador quanto o detetive escondem é também uma letra, um significante.

² PÖE, Edgar Allan. A Carta Roubada. In: ———. *Antologia de Contos de E A Pöe*. Trad. de Brenno Silveira. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1959. p. 149-168.

³ LACAN, Jacques. *Escritos*. Trad. de Inês Oseki-Depré. São Paulo, Perspectiva, 1978.

O suspense é construído com o mesmo grau de ludicidade existente num jogo de baralho, onde o participante deve descobrir a carta virada sobre a mesa a partir da combinação das outras.

Também essa carta roubada está presente ostensivamente, não somente por exibir seu avesso, mas pela ausência nas combinações/enunciados. Enquanto significante, essa carta terá um sentido flutuante, pois apenas seu decifrador vencedor dará um sentido a ela ao anexá-la a seu jogo. Sozinha, a carta remeterá ao vazio.

Na obra de Pöe, esse significante que mostra apenas seu avesso se expõe na concretude do enunciado, seja no desdobramento do nome USHER⁴ em US, SHE, HE, HER, seja no anagrama NEVER formado a partir de RAVEN.⁵ Esse trabalho com a letra — aliás, já extremamente explorado por diversos críticos — poderia ser visto como mero recurso formal, se não remetesse sempre a uma ruptura, a um enigma que se forma ante o olhar de um leitor. Em contos policiais ou fantásticos.

2

Em ambos os gêneros, a personagem principal torna-se um olhar. Um olhar que busca compreender uma cena, por trás da qual se esconde uma “possível” verdade. Um crime ou uma fantasmagoria, algo “monstruoso” (quando não literalmente um monstro) incita o desejo de saber, coloca em evidência uma falta instaurada a partir de um momento de ruptura.

Apressadamente, poderíamos afirmar que aí terminam as semelhanças entre o Fantástico e o Policial. No primeiro, apenas se circunda a falta, sem que haja uma formação de sentido. As cartas / significantes do baralho textual passam incansavel-

⁴ PÖE, E. A. A Queda da Casa de Usher. Op. cit. p. 3-22.

⁵ Idem. O Corvo. In: ———. *Novelas Extraordinárias*. Trad. de Faria de Sousa. 2 ed. São Paulo, O Livro de Bolso, 1943, 1943. p. 9-13.

mente de mão em mão, no entanto nenhum jogador é capaz de fechar seu jogo. Não há formação de uma série lógica. Já no segundo, a ação final do detetive acaba por suturar o vazio ao desvendar o mistério e submeter seu responsável à Lei (aqui em duplo sentido, psicanalítico e jurídico). Enquanto o Policial desfaz a tensão, recuperando o equilíbrio e eliminando o suspense ao instaurar o Simbólico, o Fantástico permanece na tensão provocada pelos fantasmas, sendo esses criados pela circulação ininterrupta dos significantes que bordejam o buraco.

Em termos de trama, essa interpretação parece completamente satisfatória. Entretanto, se desviarmos nossa atenção para a recepção, é difícil não perceber algo incongruente: ao chegar ao ponto final do texto policial, o leitor descobre que foi traçado. Durante toda a narrativa, narrador e personagem lhe roubaram cartas preciosas, guardando-as na manga para completar brilhantemente o jogo. Também, no percurso, pistas falsas foram deixadas aqui e ali para fisgar a atenção dos olhos ávidos de um sentido. No final, a sensação de artificialidade provoca a insatisfação, que fatalmente levará a outras leituras. Afinal, dentro do próprio jogo ficcional, a resposta do detetive é apenas uma dentre outras possíveis. Quanto mais o texto apela para o efeito do real, mais ele se desvenda como encenação lúdica, num processo muito semelhante àquele da denegação.

Também no Fantástico observamos esse procedimento. Porém, nele, o narrador partilha da mesma insatisfação do leitor. Por trás deles, um sujeito da enunciação (entendido aqui a partir da conceituação lacaniana) manipula as cartas de forma a não permitir o término do jogo.

O lugar do leitor é o da cegueira, aliás, o mesmo ocupado pela polícia no conto de Põe, ou por personagens e narrador na Literatura Fantástica. Aquilo que se procura está ali, ante os olhos de todos; mas ninguém vê nada, pois um hábil disfarce os cega, são enganados por uma avestroutrapaça, utilizando aqui o neologismo de Lacan.

Com relação ao leitor, o canto da sereia da verossimilhança não o deixa perceber que o objeto de seu olhar é o próprio texto

que, na materialidade da letra, encena o desejo, que se mostra e se esconde, mas não se entrega. Em ambos os gêneros, o objeto do desejo recebe o nome de **saber**, sendo que esse verbo, no texto, perde sua transitividade e perversamente se torna reflexivo: o desejo de saber sempre se dirige para o **saber do desejo**.

3

No processo de sedução desencadeado pelo texto, fica patente a alienação do sujeito em relação a um objeto. Como um “voiyer”, o leitor faz do enunciado do outro um corpo erotizado, um fetiche que recobre uma cena para a qual ele é cego.

A insistência do olhar, nos gêneros Fantástico e Policial, mais que marcar um reconhecimento, sublinha uma impossibilidade. Há uma cena para a qual os olhos se recusam a se dirigir, mas que, ao mesmo tempo, dela não podem se despregar. Cria-se então um anteparo, uma espécie de tela sobre a qual se alucina o desejo. Nesse lugar do recalque, onde um sujeito da enunciação textual projeta fantasmagorias ou crimes, o leitor tem a ilusão de encontrar uma resposta. Esse lugar, para ele, é o **lugar do saber**.

O ato de mergulhar nessa ilusão equivale a, como Édipo, arrancar os olhos e entregar-se à condução das filhas. No entanto, para o leitor, Antígona e Ismênia são estranhas filhas perversas: nada mais que pulsões de vida e morte, que fazem do recalque o momento do embate. Entre duas forças opostas, Édipo se imobiliza, ao repetir obsessivamente o mesmo passo sem direção ou sentido. Para o Fantástico, o passo pode levar o nome de “estranho”, para o Policial, “incredulidade”.