

**VELHICE FELIZ:  
IRÔNICA VISÃO DA  
ESCRITA FEMININA**

MARRECO, Maria Inês <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Mestra em Literaturas de Língua Portuguesa – PUC Minas.*

**RESUMO:** Análise do conto “A velha”, de Teolinda Gersão, com o objetivo de indicar sua tessitura irônica, entrelaçando confrontos entre as imposições do sistema e uma sociedade vista sob diferentes prismas, preocupando-se com os processos da escrita. A ambigüidade, as incongruências e os deslizamentos de sentidos, ao tomarem a ironia como categoria principal, vão refletir sobre a relatividade dos sentimentos humanos, sobretudo através do fingimento e de jogos encenados por suas personagens, e, desta forma, desmascarar a falsidade e a representação presente nos conceitos e nas leis que regem a sociedade moderna.

**PALAVRAS-CHAVE:** conto; recursos narrativos; ambigüidade.

**ABSTRACT:** This analyse of the shot story “A velha”, by Teolinda Gersão aims at illustrating their ironic texture interlacing comparisons from the different point of views between the society systems impositions in addition to the apprehensions about the writing process. The ambiguities, incongruities and slippages of meaning taking irony as the main category will reflect about the relativeness of the human feelings, especially in certain nuances encountered in the performance of the characters. Thus exposing the pretending and acting present in the concepts and laws that govern modern society.

**KEYWORDS:** short story; narrative resources; ambiguity.

Há algum tempo, folheando uma revista literária, um título me chamou a atenção: *A velha*. Era um conto de Teolinda Gersão, escritora portuguesa nascida em 1940, em Coimbra, e, segundo o artigo, o conto fazia parte de uma obra recente da autora: *Histórias de Ver e Andar*.

O conto começava assim: “A velha era felicíssima. Pois não é verdade que tinha uma boa vida e nada lhe faltava?” (GERSÃO, 2002:73). E a história continuava descrevendo uma vida solitária, cujo bom dia do padeiro ou do empregado da mercearia já enchia aquela mulher de alegria, encantada com tanta atenção. Esta mulher que morava numa pequena e velha casa, que economizava até a água do banho, que falava com os objetos: a louça e o ferro de engomar, e para a qual, a maior distração era passear no “elétrico da circulação”, junto à janela, para ver as pessoas e a cidade como se estivesse num cinema. Tinha filhos e netos que nunca a procuravam, mas tinha as vizinhas e a porteira. Uma mulher que admitia ter perdido muito com os anos: parte dos olhos, muita saúde e, sobretudo, pessoas, praticamente todos os amigos e a família de sua geração.

Entretanto, essa criatura só tinha medo de que pudessem forçá-la a sair de sua casa. Nem a morte temia. E, eis que um dia teve um sonho: que dois homens batiam à sua porta, suados e carregando um caixão, e ela logo viu que eram dois anjos. Depois de algum tempo de conversa eles perguntaram se ela estava pronta para uma longa viagem. Viagem esta que fez maravilhada e da qual queria contar todos os detalhes às vizinhas quando voltasse. E o conto termina: “Mas não pode contar, porque desse sonho nunca mais voltou”. (GERSÃO, 2002:83).

*Histórias de Ver e Andar* foi o nome dado pelos árabes às narrativas de viagem, em épocas de descobrir mundos. Mas não é necessário ir longe para mudar de horizonte: o desconhecido mora ao lado, e também dentro da nossa porta. Reconhecê-lo - ou não - depende do modo de ver. E do modo de andar.

Teolinda Gersão constrói, então, seu texto, entrelaçando confrontos entre as imposições do Sistema e uma sociedade vista sob diferentes prismas, preocupando-se com os processos da escrita. Nas vozes do conto, por meio de suas personagens, a autora expõe seus conflitos e vivências e aponta para o inesgotável desafio posto pela tradição – o da aceitação, não deixando, de certa forma, de mostrar rebeldia ao se deparar com barreiras na (re)construção de sua vida. A imagem da mulher é construída na medida em que se encaixa no perfil daquela que joga para ocultar seus medos, medos estes que atribui à velhice, ao abandono e à solidão, e, que, precisa representar sempre, mostrando-se superior, ora para disfarçar sua fraqueza, ora para reabilitar sua dignidade.

“É preciso representar: a arte se satisfaz pouco com o sério absoluto que tende a confundir-la com a simples realidade; ela quer ser plenamente reconhecida”, (BOURGEOIS, 1994:55). Mas, para que ela seja reconhecida, para que nela se dê o encontro do tudo e do nada, do verdadeiro e do falso é preciso que se dê a ela uma essência fictícia. Deixemos, pois, que Teolinda Gersão consinta em ser apenas uma parede invisível através da qual se possa ver e ouvir as personagens do conto em questão.

Nesse contexto, observa-se então, que a representação da personagem do conto se estabelece na preocupação da velha de exibir sua felicidade.

Verifica-se assim, a possibilidade de focar a ironia no conto de Gersão na representação do jogo entre a personagem e a relação do narrador com o leitor, observando que a autora constrói seu texto a partir de traços indicativos dessa representação. São, portanto, percebidos dois níveis de ironia: interdiegética, entre personagens, e extradiegética, no plano da enunciação.

Desde a primeira frase do conto: "A velha estava felicíssima", a ironia aparece na relação do dito com a situação da velha, nesse caso, é intencional e declaradamente sugerida. Com essa afirmação, não queremos, pois, dizer que as marcas da ironia não são indicadores infalíveis da mesma.

No entanto, considerando a interpretação do texto como parcial questão de suposição, considerando também, que espaços para suposições devem ser marcados pelo texto ou por sua relação com o contexto, podemos dizer que a protagonista do conto, dissimula seus sentimentos positivamente, ao adotar a expressão de gratificação, "felicíssima", apropriada para descrever uma situação gratificante, quando, na verdade, o que acontece com ela é o contrário. Percebe-se ainda que, a autora ao marcar seu texto de forma a estabelecer uma contradição, tornará essa contradição perceptível ao seu leitor de modo a fazê-lo reconhecer a presença da ironia. Assim, na fala da sua personagem: "Pois não é verdade que tinha uma boa vida e nada lhe faltava?" (GERSÃO, 2002:73), a autora, ao mesmo tempo em que interroga, nega a interrogativa, afirmando que esse "nada lhe faltava", é, senão, o contrário da realidade, que a personagem era carente de quase tudo, e que necessitava de justificativas para mostrar que era "felicíssima".

Por outro lado, nos segmentos: "...tinha encontrado lugar vago num banco de jardim nem demasiado à sombra nem demasiado ao sol...", "...o elétrico não vinha excessivamente cheio e também conseguira lugar...", e, "...o padeiro disse-lhe bom dia", (GERSÃO, 2002:73), a autora, habilidosamente, nos revela através da ironia, que, mesmo ao tentar se enganar com pequenas vantagens, sabe que estes não são motivos verdadeiros para tornar alguém feliz.

No jogo do ser e do parecer, o narrador continua dizendo o que na verdade não diz. A primeira leitura oferece segurança ao afirmar que a velha "era felicíssima" e que "nada

lhe faltava”, mas no desenrolar da narrativa percebe-se o contrário. Como feliz se precisava se preocupar em fazer tanta economia? Se precisava medir da água do banho ao consumo de energia para o fim do mês o dinheiro não lhe faltar? Verifica-se que a personagem passa o tempo todo como se estivesse representando, usando máscaras: máscara de felicidade, de resignação, de conformidade, de aceitação e ainda de sentir “sensação de plenitude”. Tudo isto acentua ainda mais a questão da representação no conto. Embora não se possa caracterizar definitivo o jogo das relações entre narrador e narratário, a narrativa enquanto linguagem pode ter uma conotação instável. Ora a personagem afirma que estava muito bem, ora mostra o outro lado de sua vida: “Agora, no entanto custava-lhe mais a passá-las, porque o ferro de engomar era pesado como chumbo”. (GERSÃO, 2002:74).

Há na estrutura narrativa uma ruptura de fatos. O narrador, além de mostrar no conto algo de negativo na vida da personagem, habilmente se imiscui na trama, demonstrando ter consciência do que se passa no cotidiano da sua personagem:

Até a Rosalina tinha dito isso, quando viera visitá-la uma vez. No entanto havia cinqüenta anos que passava a roupa com ele, não podia pô-lo de lado assim do pé para a mão, ou deitá-lo fora como a coisa sem préstimo. Até porque em cinqüenta anos nunca se estragara. Não era só por economia que não comprava outro, era sobretudo porque não podia desfazer-se de quem sempre a tinha servido. Era-lhe tão familiar que quase podia conversar com ele.

Podia-se falar com as coisas, então não. As chávenas e o bule... (GERSÃO, 2002:75).

Os objetos da casa encontram-se num eterno presente, há em cada um deles algo que permanece, que sobrevive, que dura, simbolizando os instantes fixados objetivamente. A partir deles, a personagem penetra nos caminhos subjetivos de sua memória, camuflando a solidão numa relação mútua – entre eles e sua solidão, entre eles e os membros da sua família, etc. Essa família que existe, pois tem filhos e netos. E quando usa expressões “como quando” e “como se” mostra-nos os elos existentes entre esses objetos e as crianças que já fizeram parte da sua vida: “...as coisas davam-lhe que fazer como crianças a quem se tem de dar atenção o tempo todo”. (GERSÃO, 2002:75).

O narrador, através do sujeito do enunciado, manipula informações e dados no texto, mostrando diferenças entre o que diz e o que quer dizer. Por exemplo, através das expressões: se, como se, e se não, era quase como se, em vez de, etc, ele afirma sua famosa felicidade, contrapondo-a com o reumatismo, as artroses, etc. A incongruência desses fatos demonstra o caráter irônico de afirmações como: "...de vez em quando parecia quase um milagre – não lhe doía a perna, o pescoço nem o braço, podia fazer os movimentos quase todos sem estremecer nem dizer ai, era quase como se ficasse outra vez nova" (GERSÃO, 2002:77). Nesse caso, a personagem, que ao longo do conto demonstra estar ótima, confessa que sentir-se bem, "de vez em quando, parecia quase um milagre".

E voltando à Bourgeois: "...representemos tão bem que sejamos, nós mesmos, iludidos por nós. Mostremos à vida que somos capazes de encará-la, de fazer dela um brinquedo, de provarmos assim a sabedoria de nosso espírito" (BOURGEOIS, 1994:68), e remetendo-nos de novo ao conto: "Escrevia de vez em quando aos filhos e aos netos, mas poucas vezes, porque percebia que eles não tinham tempo de ler as cartas" (GERSÃO, 2002:78), constatando que é difícil não se deter diante da sensível ironia deste trecho do conto. A personagem representa seu papel de compreensiva, aquela que acha natural que seus filhos e netos não lhe dediquem nem mesmo o mínimo tempo para ler suas cartas. O esquecimento da família pode ser encontrado numa espécie de jogo. Já que a vida se mostra agressiva com ela, mostra que sabe tirar proveito de tudo, até do que lhe é carente. Assim, mostra a essa vida que é capaz de encará-la e de provar a sabedoria do seu espírito, mesmo quando constata certas dificuldades; tinha perdido muita saúde, e em parte os olhos, além de pessoas queridas. Constata, ainda, que agora só tem galinhas, mas tivera coelhos, e, também tivera que abrir mão deles, pois, sua saúde não lhe permitia mais esse tipo de trabalho, de cuidar de tantos animais. Mais uma perda. Entretanto, continua representando que as coisas que lhe restam são suficientes para sua tão decantada felicidade. Procura defesa contra o

mundo que a ameaça. Ainda assim, não acha suficiente apenas representar um papel diante dos olhos dos outros, representa-o também para si, iludindo-se o tempo todo.

Observemos ainda que a personagem se coloca, ao mesmo tempo, como intérprete e testemunha de si mesma: “Para dizer a verdade, a única coisa de que tinha medo era de que pudessem forçá-la a sair dali” (GERSÃO, 2002:79). É interessante destacar nesse caso, que o narrador afirma que a personagem tem medo de perder a casa, a criação, os objetos que a cercam, mas não tem medo da morte. Não quer perder a casa e os outros bens que possui para não perder sua identidade, sua individualidade. Ora, se a morte marca a descontinuidade da vida, abrindo um vazio, traz a perda da individualidade, a perda da idéia do ser, porque a personagem recusa a realidade? A autora mostra mais uma vez a ironia, e agora sob dois prismas, primeiro, o da dúvida da personagem: se saísse dali, se lhe pusessem num lar, ou ainda, se morresse, seria infeliz? Segundo, a substituição da dúvida pela esperança de que nada de ruim pudesse lhe acontecer.

Mas há ainda uma terceira marca de ironia que é estabelecida através do sonho: “Uma vez sonhou que dois homens batiam à porta, suados, um pouco aflitos, carregando um caixão” (GERSÃO, 2002:80), e a velha os identificou como dois anjos. Se formos analisar este sonho, ela se sentia melhor do que eles, pois eles estavam suados, aflitos, pareciam cansados e famintos. E, era ela que lhes oferecia descanso e alimentação. Eles tinham vindo buscá-la, sabia disso, traziam até um caixão. Sua permanência na vida estava terminando. Entretanto, ela, que gostava de jogar, entraria mais uma vez no jogo, não levaria a vida tão a sério: “Vestiria a sua melhor roupa”, “prenderia o cabelo com ganchos sobre a nuca” e ainda colocaria “duas jarras de flores de ambos os lados, à cabeça e aos pés”. (GERSÃO, 2002:81). Encararia essa viagem com otimismo.

Este sonho vai representar o papel da ironização da vida e dará suporte à criação de Teolinda Gersão. Sua *velha*, nada mais faz do que ironizar sua relação com seus prováveis condutores para o *outro lado*, quando enfatiza: “...tenho a maior curiosidade em saber o que está do outro lado”. (GERSÃO, 2002:81).

É interessante notar como a personagem envolve a nós leitores nos jogos de enganos que acabam com a morte. A *velha* representa ao longo do texto que é *felicíssima* porque tem lugar privilegiado no banco do jardim, no elétrico, tem a simpatia de algumas pessoas que a rodeiam, sabe economizar, sabe valorizar tudo que tem, dos objetos aos animais, tem vizinhos e até filhos e netos, mesmo sabendo que estes últimos não têm tempo para ela. Nem mesmo a morte a amedronta. E no final é levada por dois homens para *o outro lado*.

Representar é então, o jogo da vida, no qual, os homens se enganam uns aos outros, jogo entre o ser e o parecer, um incessante vai e vem entre o real e o imaginário, entre o que se é na realidade e o que se é obrigado a parecer em sociedade. O real não interessa, interessa é a posição que se toma diante da vida e, especialmente, diante do outro. Máscaras, fingimentos, sonhos, jogos, etc, estão ligados a uma função fundamental da narrativa – mergulhar o leitor num equívoco benfeitor, aumentando sua possibilidade de interpretar a vida.

## REFERÊNCIAS

BOURGEOIS, André. A ironia romântica. In: DUARTE, L. P.(Org.). *Ironia e humor na literatura*. Trad.: Luiz Morando. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 1994, p.55-82.

GERSÃO, Teolinda. A velha. In: *Histórias de ver e andar*. Lisboa: Dom Quixote, 2002, p.73-83.