

PATRÍCIA PORTELA



DIAS ÚTEIS

dublinense

PATRÍCIA PORTELA DIAS ÚTEIS

Edição apoiada pela Direção-Geral do Livro,
dos Arquivos e das Bibliotecas / Portugal



GOVERNO DE
PORTUGAL

SECRETÁRIO DE ESTADO
DA CULTURA



Porto Alegre  São Paulo · 2019

Copyright © 2017 Editorial Caminho e Patrícia Portela

*Revisado segundo o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.
Nos casos de dupla grafia, foi mantida a original.*

CONSELHO EDITORIAL Gustavo Faraon e Rodrigo Rosp

CAPA E PROJETO GRÁFICO Luísa Zardo

PREPARAÇÃO E REVISÃO Rodrigo Rosp

ILUSTRAÇÃO DA AUTORA Afonso Cruz

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P843d Portela, Patrícia

Dias úteis / Patrícia Portela — Porto Alegre : Dublinense, 2019.
96 p. ; 19 cm.

ISBN: 978-85-8318-125-5

1. Literatura Portuguesa. 2. Romances Portugueses. I. Título.

CDD 869.39

Catalogação na fonte: Ginamara de Oliveira Lima (CRB 10/1204)

Todos os direitos desta edição reservados à Editora Dublinense Ltda.

EDITORIAL

Av. Augusto Meyer, 163 sala 605
Auxiliadora • Porto Alegre • RS
contato@dublinense.com.br

COMERCIAL

(11) 4329-2676
(51) 3024-0787
comercial@dublinense.com.br

*passeemos juntos
só para nos lembrarmos disto...*

RICARDO REIS

9	prefácio fora de jogo
30	didascália
35	segunda-feira
43	terça-feira
57	quarta-feira
61	quinta-feira
77	sexta-feira
81	porque hoje é sábado
91	epitáfio de domingo para o dia seguinte

prefácio fora de jogo

*... a máquina do mundo se entreabriu
para quem de a romper já se esquivava
e só de o ter pensado se carpia.*

CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

Chegou aquela altura do ano, exatamente aquela.

Percebe-se logo pela agitação no ar, pela mudança na orientação dos ventos.

O *Jogo* mais esperado de sempre, aquele ao qual ninguém quer assistir mas que todos querem saber como corre, está para breve.

Um *Jogo* decisivo que ao mesmo tempo não o é; um *Jogo* que se repete sempre que necessário ou sempre que as condições, as circunstâncias, as intempéries e quem assim o decide, assim o permitem.

Um *Jogo* com resultados que primam pela arbitrariedade, pela aleatoriedade, pela impercetibilidade, pela irracionalidade e por isso se mantém aberto a variadas interpretações, a fervorosas críticas e a reformulações ao longo dos tempos sem que algum regulamento ou receita venha a ser adiantada. E por isso também, e tão só, se repete e repete-se, promovendo o mesmo resultado do *Jogo* anterior.

Um *Jogo* que só se joga quando se tem mesmo, mesmo, mas mesmo de jogar, senão não vale a pena.

Um *Jogo* predestinado a inscrever histórias, a fazer História!, e que uma vez começado, bem ou mal, vai terminando. E raramente acaba bem.

Sempre que um desafio deste calibre é anunciado, é sempre um inesperado acaso que o decide.

Sempre que um *dérbi* destes tem lugar no coração desta selva que é a cama onde nos deitamos, o ar que com esforço respiramos, a porqueira que sem mãos a medir produzimos, o inferno que causamos aos outros quer estejamos ou não a competir, não há preparativos nem preliminares, até porque o campeonato consiste numa única final, final essa na qual todas as equipas devem e podem e têm de participar, e tem de acontecer logo ali, assim que se decide que é agora que vai acontecer. E é para isso que todos se preparam anos a fio sabendo e não sabendo que é para isso que se preparam, que é por isso que sobrevivem — para se dedicar de corpo e alma a cumprir a função que lhe pode estar destinada quando chega O momento, e isto para que, acaso O momento chegue assim numa altura menos própria, ninguém ter de fazer tudo em cima do joelho, que é como quem diz, a correr, que é como quem diz, à pressa, que é como quem diz, ao pontapé (mesmo que dar um ou outro pontapé seja indispensável neste *Jogo!*). Ou seja, há que estar à altura da ocasião, seja ela qual for e como for, e de preferência com roupinha interior lavadinha, não vá o acidente ou a desventura desmascarar-nos no último momento da nossa bafejada sorte.

Não há notícia até hoje de alguém que tenha assistido ou participado num *Jogo* desta natureza duas ve-

zes na vida. Há quem se aventure já só no fim dos seus dias, outros no auge da juventude, alguns nunca chegam a assistir, passa-lhes ao lado (mas esses casos são raros, mesmo se muito publicitados).

Seja como for, quem viu nunca se esquece e quem joga nunca é esquecido. Ou pelo menos assim parece ser.

A logística do torneio é muito complexa mas ao mesmo tempo muito instantânea e muito óbvia. Os organizadores e coordenadores principais são um presidente da associação, um motorista da associação e uma datilógrafa contratada pela associação com os apoios vários e que, coitada, escreve, escreve, escreve, agrafa, agrafa, agrafa, carimba, carimba, carimba, arruma, desarruma, arruma, desarruma, fotocopia, clipa, clipa, clipa, compra capinhas de plástico de várias cores, faz chazinhos e até é ela que lambe os envelopes, um a um, e envia toda a correspondência, sim, porque *e-mail* e computadores é coisa que nunca funcionou na produção deste *Jogo*: buracos de eletroestática, buracos de rede e até buracos nas paredes, quando as há. Muitos buracos, alguns naturais, outros profundos, muitos propositados, por estas partes poucos fios se utilizam não vá o fio perder-se à meada, e, há que confessar, o fetiche de enviar as cartas é mesmo só por brincadeira. Toda a gente sabe do *Jogo* antes de verificar a caixa do correio; na prática, não se fala doutra coisa, ninguém precisa de anúncios ou explicações.

Para além da mastodôntica mas discreta organização deste campeonato de um *Jogo* só, esta pequena associação, que tem um presidente, um motorista e uma datilógrafa, faz questão de organizar eventos culturais, culinários e científicos paralelos, todos eles muito bem

ensaiados, engendrados e apresentados pelas próprias equipas que participam neste *Jogo* único e sempre lendário e é por isso que os jogadores mais desejados são sempre aqueles que já fizeram algum tipo de *workshop* em danças de salão, sapateado, *ballet* clássico, barra-no-chão, *free jazz*, contacto-improvisação, trampolim, aeróbica, sabem pintar ou mesmo dar uma penada ou outra de escrita dita criativa, quiçá até já se atiraram à fazedura de uma ou outra peça de teatro. São estes jogadores ditos transdisciplinares, jogadores ditos atléticos, ditos musculados, musculáveis, mas que também sabem declamar, dar uma perninha de samba, cozinhar pratos tradicionais à moda de sítios onde nunca viveram ou fermentar uns quantos litros de cerveja no tempo livre, que têm prioridade na seleção, seleção essa que é feita de acordo com variadíssimos critérios, com diversíssimos parâmetros, todos de igualíssima importância, todos com muita medida e mau feitio.

Este *Jogo*, que poderia ser um simples *Jogo* ou um *Jogo* simples, não o é, é um *Jogo* complicado, com regras extra, com temáticas extra, com estádios e estágios extra e até com jogadores e equipas extra e com imensas exceções às regras (a todas elas, às simples e às extra). Uma das normas mais peculiares e, no entanto, fundamental, consiste em obrigar todos os jogadores a jogar numa posição que não é a sua: defesas sempre à frente, avançados à defesa, frentes de casa nas laterais, guarda-redes no banco, armadores como pivôs, arremessadores como bases, suplentes e lesionados como treinadores, treinadores como fiscais de linha, árbitros como massagistas; dizem os especialistas que é para manter não só um ele-

vado nível de atenção por parte de quem joga (através da introdução de um ligeiro desconforto na forma de agir) como fomenta e promove a colaboração entre os pares que, nos balneários, durante a noite, nos recreios, nos intervalos, entre limonadas ou cigarrinhos, trocam truques, explicam táticas, ensinam técnicas, discutem estratégias, revelam teorias e passam grandes dicas sobre cada posição em campo. Mas nem sempre isso acontece.

Outra das regras mais importantes deste *Jogo* é conhecer muito bem o adversário, esteja ele vestido como estiver, a jogar como estiver a jogar, disfarçado do que se disfarçar. Há quem diga que é por causa desta regra que há quem leve uma vida a estudar os vizinhos, os irmãos, os amigos mais próximos, não vá algum tornar-se membro da equipa adversária, um dia, mais tarde. Não se pode confiar em ninguém, acaba por ser o *modus vivendi* de alguns porque não se pode *a priori* fazer ideia de que equipa se poderá vir a ser, e isto se e quando se for chamado. É que neste *Jogo* não há adeptos, nem há claques, nem há sócios. E sobretudo não há camisolas de equipas. Não são permitidos uniformes neste *Jogo*. Ter amor à camisola, neste contexto, é apenas uma expressão, e ainda por cima esvaziada de sentido, literal ou outro, tal como tantas outras expressões que andam por aí na boca de toda a gente mas que no fundo, no fundo, se pensarmos bem, ninguém veste nem engole, a não ser que depois as cuspa na sopa.

Mas veja-se: neste *Jogo* ninguém veste a camisola mas todos se põem na pele da sua seleção; ele é lobos vestidos de cordeiros, baratas vestidas de pavões, sapos vestidos de dinossauros, raposas vestidas de galinhas, ga-

tos vestidos de lebres, faisões vestidos de tigres, cigarras de formigas, tantas e tão diferentes peles vestidas de tantas outras que é tecnicamente impossível prever a tática de um e qualquer jogador ou equipa, o que torna tudo bem mais excitante. E é isso que se quer, não é? Não que corra bem, não que seja exemplar, não que seja exímio, não que seja irrepreensível, mas memorável e excitante. Assim, com ares de Carnaval do Rio, o *Jogo* sobe logo dois ou três níveis de dificuldade só por causa da indumentária, nunca se sabe quem de facto tem pernas para andar, cascos para o galope, patas para as pôr, ou quem tem asas, quem tem caudas, quem tem ouvidos, quem tem tromba, tetas, pinças, quem tem cu, tomates, eu sei lá, caneco, quem é que afinal tem mesmo ganas de vencer assim numa grande final!

Chuteiras, isso sim, todos têm.

E todas da mesma marca.

A marca que patrocina o *Jogo*, claro está, e que patrocina os médicos assistentes, e quem mantém o relvado limpinho, a marca que paga as contas da associação, e que paga sobretudo as contas da secretária que é quem tem o orçamento mais complexo, e que subaluga ainda toda a fatiota de carnaval depois de usada.

São chuteiras lindas, diga-se de passagem, vindas do estrangeiro, todas feitas à mão, cada par vem já com o nome do jogador delicadamente bordado à pata por éguas minhotas muito velhinhas e rematado com um coraçãozinho de filigrana.

As chuteiras são mesmo lindas, mas camisolas é que não há mesmo, nem nunca houve, nunca haverá, suspeita-se. Já se discutiu se faria sentido usar calções,

mas como nem todos os jogadores se aguentam nas duas pernas ou sabem como morrer de pé, achou-se uma medida discriminatória para um *Jogo* tão universal, que junta todo o tipo de bicho pelo menos uma vez na vida no mesmo campeonato.

Está quase.

As equipas seleccionadas, que nunca se sabe muito bem quantas são, preparam-se para a foto de grupo.

Puxa-se o último lustre aos rodapés do coliseu, que não é bem um coliseu, que não é bem uma praça, que não é bem um campo e que nem é bem romano, que é mais um estádio com a forma de uma serra espinhosa, rodeada de vales imensos, muitas rugosidades, ou seja, relvados nunca a direito, mas também nada na vida é suposto ser plano, sobre isso até já correu muita tinta. Jogar este *Jogo* implica perceber de golfe, perceber de *ski*, ser bom em *rappel*, em desportos radicais, praticar montanhismo, conhecer muito bem as inclinações da geografia ou dar-se muito bem com todas elas, implica perceber que se pode chutar qualquer coisa para a frente que pode rolar para trás, que pode ir parar a recantos de onde pode não conseguir sair, que se pode ser atirado para o meio da selva ou mesmo aos leões e aí ou se é comido ou se é salvo, mas parar o *Jogo* é que não se para, e é por isso que, apesar de termos todos de jogar pelo menos uma vez na vida, muitos de nós jogamos como se fôssemos suplentes, substitutos, alternativos ou contrariados, na esperança vã de podermos adiar a partida ou controlar os resultados.

E depois há o grande alçapão.

Que nunca para quieto.

Ninguém sabe o que lá está dentro, onde vai dar e, mais importante ainda, quando e onde vai passar.

O Grande Alçapão.

O único, mas também o magnânimo, o periclitante alçapão.

O buraco interno, terrestre.

Aliás, deveria escrever-se,

O BURACO DO MUNDO.

Um buraco que se move por toda a crosta terrestre de maneira invisível, por dentro, como uma placa tectónica sem placa e sem tónica que desliza, manhoso, às escondidas, pelos campos dos campeonatos e, a certa altura, abre-se.

Ninguém sabe quando, nem com que dimensão, nem com que estragos.

Se acaso um jogador passa por perto e cai, são menos dois pontos para a sua equipa; se acaso um jogador passa por perto e atira outro lá para dentro (situação que, infelizmente, tem lugar com alguma regularidade) a equipa perde logo dez pontos (o que é uma maçada pois pode acabar o *Jogo* com pontos negativos e para recuperar é uma chatice!); se a bola, ou o disco, ou o stique, ou a raqueta, ou o pau, ou o taco ou seja lá o que for cair no buraco, perde-se, o que é outra grande chatice porque se tem de continuar a jogar na mesma.

Sim, joga-se até ao fim mesmo depois de alguns fins, porque a maior das especificidades deste *Jogo* é que uma vez começado, joga-se até à morte, a nossa e a dos outros.

É como viver, para quem ainda não tenha percebido do que se trata.

E mesmo para aqueles para quem a vida parece decorrer sem sobressaltos, sem altos nem baixos, sem climaxes nem momentos mortos, parece ser para momentos como este que se vive.

E um bom jogador nestes jogos é aquele que aceita o seu destino e que ao mesmo tempo o tenta contrariar, é aquele que, envolto nesta luta impossível de ganhar perdendo-se ou sentindo-se cada vez mais perdido, ainda assim se mostra versátil, bem-disposto, criativo, imprevisível e até com alguma graça; é aquele que também percebe de agricultura, de economia, de política, mas também de ecologia, de relações públicas, interpessoais e de desporto (já agora!), e que se aplica com elegância e carisma, agressividade e estilo, sem nunca estragar o relvado nem desmanchar o penteado, dominando as regras e a vindima, percebendo de plantas, e de árvores, e de micro-organismos, utilizando as suas estratégias mais subtis simultaneamente respeitando a natureza de cada um, a ordem de cada estação, o pôr de cada sol, selecionando e remisturando toda a informação que recebe, sabendo o que deve e não deve aproveitar, como e para o quê e em que medida, ou seja, o verdadeiro jogador é aquele que a todo e qualquer segundo faz o passe certo, o toque certo, na direção certa, e é, em suma, perfeito, e logo, não existe!, e por ser perfeito está sempre preparado para ser humilhado, insultado, maltratado, aceitando

com calma e até orgulho qualquer corte no salário ou nos direitos adquiridos, não faz greve, não se queixa, e não falha um sorriso às autoridades nem um esgar aos que não estão à altura da sua sorte. O jogador ideal é aquele que é ideal mesmo, se é que me faço entender, e que por isso continuará sempre a jogar. Com afinco, com persistência, com ignorância, com devoção total e sem fazer perguntas enquanto o *Jogo* que joga decide todas as hierarquias, toda a ordem natural das coisas, das intempéries, dos polos, das florestas, amazônicas ou outras, dos desertos, africanos, siberianos ou pessoais, e todas as reformas em atraso, todas as mudanças climáticas, todos os PIBs, todos os VIPs e todos os NIBs. Pelo menos uma vez.

Antes de darem início à partida, todos os jogadores dão as mãos.

As equipes fazem uma filinha, colocam os dedos, os cascos, as patas, as manípulas, as pinças, os cotos, o que for preciso, sobre o ombro, o dorso, o costado ou o que estiver mais a jeito do parceiro do lado e entoam um cantar alentejano muito antigo com todo o sentimento. Um cantar daqueles que passa de geração em geração, um cantar que ensaiaram durante um ano (ou mais) para que se ouvisse na Terra inteira como se fosse um uivar discreto mas sentido, enquanto dois júris compostos por personalidades de alto gabarito ouvem com muita atenção — o primeiro repara apenas na qualidade geral do coro, senta-se no local mais elevado e mais longínquo do planeta e ouve; o outro dedica-se a ouvir voz a voz, cola o ouvido à boca de cada jogador, passeia-se no relvado em passo quase *double* (um passo que envolve esticar ligeiramente mais