
**VALA, João Pedro. *Grande Turismo*.
Lisboa: Quetzal Editores, 2022**

Paulo Henrique Ribeiro Ratti
Universidade Federal de São João del-Rei

Jorge Vicente Valentim
Universidade Federal de São Carlos/CNPq

DOI

<https://doi.org/10.37508/rcl.2023.n49a673>

Tomado pela angústia, a solidão e o tédio, *Grande Turismo* – romance de estreia do escritor português João Pedro Vala, publicado sob a chancela da Quetzal – constrói-se pela introspecção melancólica e humorada em torno do cotidiano ordinário de um desajustado “alfacinha” e de sua maneira particular de pensar e reagir ao mundo. Os eventos narrados tecem as reminiscências do protagonista, muitas vezes, como se este (do alto dos seus trinta e dois anos) olhasse para um passado longínquo e idílico, como quem agita os flocos brancos suspensos num daqueles globinhos de neve para simular um movimento onde tudo segue estático.

Umberto Eco (2005), em *Seis passeios pelos bosques da ficção*, utiliza a metáfora do bosque para se referir a qualquer texto narrativo. Na concepção do ensaísta, o bosque é um jardim de caminhos que se

bifurcam, onde todos os leitores são capazes de traçar suas próprias trilhas, optando por esta ou aquela direção. Entrar num bosque da ficção é como dar início a um jogo, pois, segundo ele,

[...] qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil. As crianças brincam com boneca, cavalinho de madeira ou pipa a fim de se familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler significa jogar um *jogo* através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real (ECO, 2005, p. 93, grifo nosso).

Grande Turismo insinua-se como um jogo, a começar, pelo título da obra e seu anexo (“provavelmente um romance”), estes são rastros da experimentação narrativa, que guardam indicações genéricas sobre o texto, possibilitando ao leitor que o entenda como um jogo e/ou como um romance. A propósito, *Grande Turismo* inicia-se com um “jogo sujo” do narrador, que vai imediatamente se aproximando dos leitores até colocá-los na posição de amigos, numa viagem rumo a Varadero. Talvez, isto ocorra para atribuir sentido à narração (e à relação de humor) que se dá no início, visto que a jogada se relaciona exatamente à dificuldade do narrador em perceber de maneira precisa a sua identidade e as razões que o levariam a narrar tal história. Feito o pedido de desculpa e justificado o “jogo sujo” aos leitores (aliás, o que acontecerá mais de uma vez), o narrador convida-os, então, a principiar a leitura do acontecido naquele conjunto de páginas, como um amigo que recebe em casa outros amigos para uma jogatina e não se incomoda em ajeitar tudo sozinho depois. Dado o prazer de jogar com estes, o narrador convoca seus leitores a dar “start” garantindo-lhes que, ao final, possam ir embora sem nenhuma preocupação. Um artifício lúdico como esse, certamente, só poderia ser proposto por um tipo de romancista consciente de seus métodos e técnicas, implicado no seu fazer literário. Enfim, uma es-

pécie de “romancista sentimental”, tal como designado por Orham Pamuk (2011).

Nesse sentido, a construção de enredo, narrador, personagens, tempo e espaço em *Grande Turismo* constitui uma jogada “sentimental”, possível num espaço ficcional que é “por sua natureza o espaço das possibilidades.” (SILVA, 2016, p. 6). Assim, o jogo proposto por Vala pode ser percebido, antes mesmo da largada, a partir da “zona indecisa”, entre o dentro e o fora do “bosque” criado por ele. A saber, o título da obra faz referência à série de videogames de corrida automóvel, “Gran Turismo” (1997), cujo gênero é o simulador de corrida.

Ora, se a literatura é uma estruturação da experiência do vivido, pode-se inferir que a obra de Vala simula as corridas do protagonista por esse jogo chamado vida. Em dois capítulos da narrativa, o personagem principal estabelece um paralelo entre a sua vida e um objeto cotidiano, nos casos em questão, os jogos “Snakes & Ladders” e “Gran Turismo”, aludindo-se à ideia de que a vida pode ser como um jogo¹.

No capítulo “O grande turismo”, João Pedro relata que “Gran Turismo” era o jogo favorito de Tiago, um dos seus melhores amigos. Tiago dividia o mundo entre pessoas que jogavam o “Gran Turismo” com “visão do condutor” e pessoas que jogavam com “visão de pássaro”. A partir daquele, a figura imaginária de capacete visualizada no banco do motorista e o jogador são a mesma pessoa. A partir da “visão de pássaro”, o condutor é um ser híbrido composto pela figura

¹ A respeito disso, encontra-se um comentário do autor na abertura do capítulo “O grande turismo”, que assinala com gracejo a dedicação do personagem em tentar compreender o mundo que o rodeia a partir desse tipo de paralelo: “Noutra história em se dirige aos seus leitores, (...) o João traça aqui mais um paralelo entre a sua vida e um objecto quotidiano, no caso em questão um jogo de carros de uma consola”(VALA, 2022, p. 93).

imaginária e o jogador. Os que jogam com a câmera do piloto são protagonistas da corrida, os que jogam com a câmera externa são protagonistas e espectadores da corrida ao mesmo tempo.

A construção e a condução de *Grande Turismo* dão-se, portanto, a partir da câmera externa. Logo, nesse caso, o condutor é um ser híbrido composto pelo autor João Pedro Vala e pelo personagem João Pedro Vala. Conforme “penetra surdamente no reino das palavras” (ANDRADE, 2002, p. 117), como diria Carlos Drummond de Andrade, Vala acompanha com visão de pássaro o seu híbrido condutor e convida o leitor a percorrer a obra por uma câmera externa logo na capa, ponto inaugural de cada momento de leitura, na qual o leitor observa em plano geral, inserido numa paisagem saturada em cores marcantes: um carro (principal signo do gênero simulador de corrida) dentro do mar, submerso até a altura das janelas, e a silhueta de uma figura sentada no banco do condutor. Nesse caso, o condutor é uma mistura do híbrido de João Pedro Vala, quem cria as regras, e do leitor, quem joga o jogo.

Ao final de “O grande turismo”, o protagonista expressa-se satisfeito por escolher a metáfora do jogo para as histórias narradas, pois o romance trata mesmo de turismo. Afinal, o personagem se vê na posição de turista, em relação ao mundo em geral, “nunca consegui deixar de me ver como visitante de um mundo com roupa de cama insuficiente, com audioguias desinteressantes que passam ao lado da questão essencial” (VALA, 2022, p. 97), e em relação ao “portuguese way of life”, apesar de ter passado sua vida inteira no mesmo lugar, “como se andasse o tempo todo, o tempo todo, num país cuja língua arranho mas desconheço” (VALA, 2022, p. 99).

Diferenciando-se do narrador pessoano, em *Lisboa: o que o turista deve ver* (2008), por exemplo, o qual se propõe apresentar ao leitor-turista “tudo que for de algum modo digno de ser visto nesta maravilhosa Lisboa” (PESSOA, 2008, p. 45), o “Grande Turista” re-

vela um problema: “Vivi cá este tempo todo e, ainda assim, se me pedissem para vos levar a um miradouro, não saberia qual escolher, não encontraria a perspectiva certa para vos mostrar esta cidade que me garantem ser a minha e de que eu acredito gostar tanto” (VALA, 2022, p. 98).

Ou seja, durante boa parte do grande turismo, o leitor acompanha as aventuras e desventuras do protagonista ao lado dos seus melhores amigos, Tiago e Miguel, e de sua namorada, Inês. Apesar de compartilharem o mesmo nome, João Pedro Vala, criador e criatura, não são as mesmas personagens. Aliás, é possível diferenciá-las já nesse capítulo: “Aturem-*no* vocês que *eu*, sinceramente, já não tenho grande paciência” (VALA, 2022, p. 93, grifos nossos). Como visto nesse exemplo, há um “eu” que se distingue do João que estabelece uma conexão entre a sua vida e o jogo de console favorito do melhor amigo.

A personagem Inês, por sua vez, é construída como uma matrioska, “como se dentro dela coubesse uma outra Inês mais pequenina, numa matrioska que deixa de se repetir não por falta de bonecas em miniatura, mas porque os meus dedos desajeitados já não conseguem partir-lhes o corpo ao meio” (VALA, 2022, p. 103). Não à toa, no capítulo “Inês”, João Pedro inicialmente comenta o momento em que conheceu e se apaixonou por uma jovem chamada Mariana, que gosta dos Clash, da Clarice Lispector e fuma Marlboro, numa fila da Cinemateca para o filme do Bergman.

Em seguida, pede desculpa aos leitores por mentir, pois Mariana na verdade é Sofia, e o encontro se deu no Museu Berardo, numa fila para a retrospectiva do Man Ray. Este episódio “passou-se há uns bons treze anos, em Junho” (VALA, 2022, p. 26). Neste ponto da narrativa, ao considerar o título do capítulo “Inês”, o leitor poderá suspeitar que Mariana na verdade é Sofia, que na verdade é Inês, que as

três são como uma pequena série de bonecas colocadas uma dentro das outras, uma matrioska.

Mais adiante, no capítulo “Um homem sério”, o narrador situa o leitor informando-lhe que “era Julho, o Benfica tinha sido campeão há dois meses e eu namorava com a Inês, salvo erro, há quatro. Estava desde Maio a festejar o fim do meu cárcere enquanto estudante de Gestão da agora rebaptizada Nova SBE”. Finalmente, na segunda parte do capítulo “Ressureição”, quem narra em primeira pessoa é Inês, ou pelo menos tenta narrar – “Estão a ver? Mesmo agora. Não podem não ter visto. Eu nunca diria isto. Nunca diria nada do género” (VALA, 2022, p. 168) –, pontuando as jogadas em torno de sua criação:

Sempre ele a fazer de mim uma filha de um fotógrafo e uma música fracassada, a meter-me na Cinemateca a ver filmes que eu nunca vi, a ir a aulas de cursos onde nunca andei e levar-me aos anos de uma Filipa qualquer quando eu não gosto de húmus e, agora que penso nisso, não conheço nenhuma Filipa (VALA, 2022, p. 169).

Outro aspecto muito interessante do romance encontra-se na efabulação dos espaços. Os lugares percorridos em *Grande Turismo* são a capital portuguesa e seus arredores, e Moçambique, especificamente em “Um homem sério”. Neste capítulo, João Pedro, que acabara de concluir o curso de Gestão e namorava Inês há quatro meses, salvo erro, recebe das forças armadas portuguesas uma carta de recrutamento para o serviço militar, a mesma recebida por Tiago e Miguel. Os três amigos são, então, enviados como soldados do Ultramar na Guerra Colonial Portuguesa à Cahora Bassa, em Moçambique, onde permaneceram por nove meses.

Tal enquadramento espacial promove o deslocamento de um evento histórico acontecido em outro tempo (não fictício), a Guerra

Colonial Portuguesa (1961-1974), e o insere no tempo fictício da história narrada, algo entre os anos de 2010 e 2011, mais ou menos. Anacronismo proposital que faz o narrador brincar com a jogada criada em torno do tempo e do espaço: “No meio de Moçambique, como calcularão e como o Esteves tinha descoberto naquele sábado, a rede de Internet quase nunca funcionava, portanto falava com a Inês e com a minha família por correio postal, *como estivéssemos nos anos sessenta*” (VALA, 2022, p. 58, grifos nossos).

Em razão desse lance, é possível os soldados do Ultramar se conectarem à Internet para assistir um jogo Porto x Benfica, ou episódios de “Boardwalk Empire”, nos anos sessenta. Um tempo depois do seu retorno a Portugal, João Pedro descobre que Esteves, um colega do Ultramar em Moçambique, cometeu suicídio em razão do stress pós-traumático da Guerra.

Assim, sob o pós-guerra, o capítulo seguinte provoca uma ruptura total na narrativa, misturando personagens, tempo e espaço. Em “Ruptura total”, é como se João Pedro se tornasse hospedeiro de Jesse Pinkman ou se fundisse ao protagonista de “Breaking Bad”, “muitas vezes não sei se sou o Jesse Pinkman ou o Professor White. Mas acho que sou o Jesse. Vou, pelo menos, contar-vos isto como se fosse” (VALA, 2022, p. 63), numa tentativa de matar o bom velho João Pedro, “mas o sacana tinha mais vidas do que os gatos. Podiam-lhe partir as perninhas em três pontos diferentes que aquele pirata havia, ainda assim, de cair de pé. Filho da mãe” (VALA, 2022, p. 67). Gracejos à parte, o jogo permanece, pois, no final da narrativa, o protagonista morre e renasce.

Por fim, em sua tentativa de “encontrar uma forma no tumulto da experiência humana” (ECO, 2005, p. 93), a personagem João Pedro Vala morre e, em seguida, ressuscita, porque mesmo a vida sendo uma coisa indecifrável, o que se quer é viver. Afinal, se viver dói porque sabemos que estamos vivos, como aponta Bernardo Soares

(PESSOA, 2012) no *Livro do Desassossego*, e se nós sabemos que continuamos vivos estando errados, como entende Nathan Zuckerman, o narrador de *Pastoral americana* (1998), o que importa mesmo é viver como der, certos ou errados. É uma breve notícia do fim, “mas o fim é demais também” (VELOSO, 2015). Um pouco mais perto do fim, um novo começo.

Ao final da leitura, embriagados pelo jogo instaurado ao longo da narrativa, os leitores acabam por ficar com a mesma pergunta do narrador de *Grande Turismo*, “afinal de contas, que porra é esta?” (VALA, 2022, p. 21).

RECEBIDO: 10/05/2023 APROVADO: 12/05/2023

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Carlos Drummond de. *Poesia completa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2002.
- ECO, Umberto. *Seis Passeios Pelo Bosque da Ficção*. 10^a. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- PAMUK, Orhan. *O romancista ingênuo e o sentimental*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- PESSOA, Fernando. *Lisboa: o que o turista deve ver*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego: composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa*. 3^a. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ROTH, Philip. *Pastoral americana*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- SILVA, Gabriela. A novíssima literatura portuguesa: novas identidades de escrita. *Revista Desassossego*, São Paulo, v. 8, n. 16, p. 6-21, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/desassossego/article/view/122430>. Acesso em: 27 abr. 2023.
- VALA, João Pedro. *Grande Turismo*. Lisboa: Quetzal Editores, 2022.
- VELOSO, Caetano. Odeio (2015). Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/caetano-veloso/odeio.html> Acesso em 29 de abril de 2023.

MINICURRÍCULO

PAULO HENRIQUE RIBEIRO RATTI é graduando em Letras pela Universidade Federal de São João Del Rey (UFSJ). Membro do GENFIP (Grupo de Estudos sobre a Novíssima Ficção Portuguesa) da Universidade Federal de São Carlos.

JORGE VICENTE VALENTIM é Professor Titular de Literaturas de Língua Portuguesa do Departamento de Letras da Universidade Federal de São Carlos. Bolsista Produtividade do CNPq. Coordenador do GENFIP/UFSCar.