

Bianka Teixeira de Andrade Silva

**LITERATURA PARA BRINCAR:
ÚLTIMO ROUND, DE JULIO CORTÁZAR**

Belo Horizonte

2015

Bianka Teixeira de Andrade Silva

**LITERATURA PARA BRINCAR:
ÚLTIMO ROUND, DE JULIO CORTÁZAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras: Estudos Literários.

Área de concentração: Teoria da Literatura
Linha de pesquisa: Poéticas da Modernidade
Orientador: Prof. Dr. Georg Otte

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG

Faculdade de Letras – FALE

Belo Horizonte

2015

Ficha catalográfica elaborada pelos Bibliotecários da Biblioteca FALE/UFMG

C837u.Ys-I Silva, Bianka Teixeira de Andrade.
Literatura para brincar [manuscrito] : *Último round*, de Júlio Cortázar / Bianka Teixeira de Andrade Silva. – 2015.
108 f., enc.: il., color.

Orientador: Georg Otte.

Área de concentração: Teoria da Literatura.

Linha de pesquisa: Poéticas da Modernidade.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: f. 105-108.

1. Cortazar, Julio, 1914-1984. – Último round – Crítica e interpretação – Teses. 2. Lúdico na literatura – Teses. 3. Ficção Argentina – História e crítica – Teses. I. Otte, Georg. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD : Ar863.42



pós-lit
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM ESTUDOS LITERÁRIOS

Faculdade de
Letras - FALE



Dissertação intitulada *Literatura para brincar: "Último round"*, de Julio Cortázar, de autoria da Mestranda BIANKA TEIXEIRA DE ANDRADE SILVA, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Área de Concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada/Mestrado

Linha de Pesquisa: Poéticas da Modernidade

Aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Georg Otte - FALE/UFMG - Orientador

Prof.ª. Dra. Marli de Oliveira Fantini Scarpelli - FALE/UFMG

Prof. Dr. Pedro Sussekind Viveiros de Castro - UFF

Prof.ª. Dra. Myriam Corrêa de Araújo Ávila
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UFMG

Belo Horizonte, 27 de fevereiro de 2015.

AGRADECIMENTOS

A Deus, ápice inalcançável, cheiro de mistério, busca.

Ao meu pai, José, ferida aberta.

À minha mãe, Maria, a mulher mais sábia que existe, a quem amo infinitamente.

Ao Wilmar, meu amor, por me ensinar a ser imprescindível e por me acompanhar sempre de perto e tão generosamente.

Aos meus irmãos, Rodrigo e Philippe, por serem um elo vivo.

À sensível e humana Jade, em quem muitas vezes me vejo, por me oferecer frescor e diversão.

À Dríade, pela acolhida madura e generosa.

Ao Georg Otte, pela orientação sempre disposta, pelo respeito e confiança em minha liberdade e, acima de tudo, por me apresentar Schiller.

À Delaine Cafiero, à Marli Fantini e à Thaïs Cristóforo, professoras amadas que marcaram minha formação.

Aos funcionários da Fale, especialmente aos porteiros Valmir e Edson, por tornarem nosso ambiente mais leve e feliz.

*„[...]der Weg zu dem Kopf durch das Herz muss geöffnet werden.“
Friedrich Schiller*

RESUMO

“Le jeu est le principe de tous les arts.”

Anatole France

Nesta dissertação, as propostas de lúdico de Friedrich Schiller, Johan Huizinga, Hans-Georg Gadamer e Roger Caillois promoverão um jogo de reflexos e reflexões, entre si e com a obra *Último Round*, de Julio Cortázar. Por meio desse jogo, nosso intento é fomentar uma discussão sobre a importância da noção de lúdico para a cultura, as artes e, principalmente, a literatura.

Palavras-chave: lúdico; Julio Cortázar; *Último Round*

ABSTRACT

“Le jeu est le principe de tous les arts.”

Anatole France

In this dissertation, the idea of the ludic in Friedrich Schiller, Johan Huizinga, Hans-Georg Gadamer and Roger Caillois will interact to each other and to Julio Cortázar's book *Último Round* playing a game of reflexes and reflections. By this game, we will raise a discussion about the importance of the ludic for culture, for arts and especially for literature.

Keywords: ludic; Julio Cortázar; *Último Round*

UMBRAIS

O INGRESSO.....	1
1 JOGO E VIDA: EXTREMOS INAPROXIMÁVEIS? POLOS DIALÉTICOS?.....	20
1.1 O lúdico em Huizinga e Caillois	25
1.2 Gadamer, Schiller e o jogo	33
2 LITERATURA E PENSAMENTO TEÓRICO: UM JOGO DE REFLEXOS E REFLEXÕES	43
2.1 <i>Último Round</i> : um país lúdico para perscrutadores.....	49
3 O PAÍS CHAMADO CORTÁZAR	70
3.1 Ensaísmo e ficção: travessias para a construção de um mesmo mundo.....	72
A CHAVE	94
Referências	105

O INGRESSO

“*Nous sommes à la recherche d’un sommet.*”

Georges Bataille

Jogo

Atira

a

bola

alto

MAIS ALTO

cristal acima do universo.¹

Lançamos agora nossa bola em direção ao ápice ínvio do itinerário traçado “num universo *poroso e aberto*”. No alto, ela se cristaliza, se mistura ao mundo, espelha-o e distorce-o para, em seguida, explodir deixando faúlhas caírem sobre nós. Não temos, assim, a bola inteira, mas um amálgama de sua matéria junto à matéria do espaço enfocado em nossa análise. Nossa tarefa é capturar essas centelhas de explosão sígnica, avizinhand-as para montar um brinquedo rizomático e intermitente. Essa irrupção é o macrocosmo da obra de Julio Cortázar representado metonimicamente pelo microcosmo do livro-almanaque *Último Round* (1969), que “Convida o leitor a se aproximar a cada fragmento. Envolve-o no seu ritmo encaracolado”.² Tentaremos alinhar seus cacoc por meio das propostas filosóficas, sociológicas e antropológicas que ponderam sobre o lúdico e concebem que “el juego es la columna vertebral de la civilización”.³

O escritor argentino imprime vestígios únicos numa literatura experimental e interativa, ao mesmo tempo em que nela desvela as fraturas de seu tempo – que o familiarizam com sua contemporaneidade. É na modernidade literária que muitas obras parecem

¹ FONTELA, 2006, p. 107.

² ARRIGUCCI JÚNIOR, 2003, p. 34-35.

³ Mario Vargas Llosa, no texto *La trompeta de Deyá*, publicado originalmente no jornal *El País*, do dia 28 de julho de 1991. A versão consultada foi ampliada, formando hoje o prefácio aos *Cuentos Completos* de Cortázar (Editora Punto de Lectura). CORTÁZAR, 2011, p. 11.

palmilhar trilhas tortuosas e interceptadas de uma busca infinita, simultaneamente, inevitável e desencantadora. Essa busca, aferível também na poética cortazariana, se dirige obstinada e cética a um alvo inexequível, atestando “que todas as formas de significado não passam de mecanismos de defesa destinados a conseguir o fechamento em um mundo em que reina a abertura, a falta de conclusão”.⁴ Ainda que incrédulo do encontro com a plenitude, Cortázar espalha as pétalas coloridas de seu ludismo pelos caminhos da escrita, volvendo divertida e solar a trajetória do leitor. Para entrar em seu jogo, nos despimos da expectativa de alcançar o céu, mas isso não nos impede de brincar de amarelinha,

[...] un juego que en la antigüedad era un laberinto en el cual se empujaba una piedra (el alma) hacia la salida, y que con el cristianismo se simplifica y convierte en el diseño de una basílica: tirando la piedra se busca transportar el alma al cielo, al paraíso, a la corona o la gloria cuyo rectángulo coincide con el altar mayor de la iglesia.⁵

Nos territórios do cronópio fundador, somos absorvidos por um reino de possibilidades e impelidos a atuar nele, escolhendo peças e montando-as, tateando um solo movediço pronto a nos absorver e demandar que o complementemos. “Até o leitor mais desprevenido notará a abundância de *pontes, portas, galerias* e toda sorte de *passagens* que conferem uma *porosidade* característica ao espaço”⁶ da obra desse escritor-jogador. O mesmo ambiente poroso pelo qual o próprio escritor argentino afirma ser acometido em seu processo criador acomete também a experiência de leitura:

[...] en determinados momentos las cosas se apartan, se mueven, se corren a un lado, y entonces de ese hueco, de esa especie de intersticio que no sé exactamente qué es, surge una incitación que en muchos casos me lleva a escribir, o al menos me coloca en un estado de porosidad o receptividad que hace que me sienta impulsado a comunicar y que la escritura se haga más fácil.⁷

Ao eger frestas e rotas, guiamo-nos e somos guiados por lugares de questionamentos, desestabilizadores de dogmas, maleabilizadores da rigidez de *la Gran Costumbre*,⁸

⁴ ISER, 2011, p. 114.

⁵ ALAZRAKI, 1973, p. 611.

⁶ ARRIGUCCI JÚNIOR, 2003, p. 35.

⁷ BERMEJO, 2013, p. 37. (Todas as citações extraídas deste livro são falas de Cortázar.)

⁸ Essa é uma expressão usada por Cortázar em *Rayuela* e outros textos para questionar e ironizar a fixidez imposta aos homens pela cultura ocidental: “¿Por qué entregarse a la Gran Costumbre? Se puede elegir la tura, la invención, es decir el tornillo o el auto de juguete. Así es como París nos destruye despacio, deliciosamente, triturándonos entre flores viejas y manteles de papel con manchas de vino, con su fuego sin color que corre al anochecer saliendo de los portales carcomidos.” (CORTÁZAR, 2007, p. 502.)

No espaço de terra e perpassado de eclipses da poética cortazariana – sem rosto e no entanto familiar, sombra de todos nós, depois e antes de nós –, vimo-nos convidados a cotejá-lo com as noções de jogo desenvolvidas pela estética filosófica, pela hermenêutica, pela antropologia e pela sociologia através, respectiva e prioritariamente, dos pensadores Schiller, Gadamer, Huizinga e Roger Caillois. Tendo-os como alicerce em associação com a escrita cortazariana, promoveremos cruzamentos entre estes e evocaremos outras colocações, diante dos quais se estabelecerão ligações e interrupções, semelhanças e distorções, espelhamentos e turvações. À maneira do cineasta e filmólogo russo Sergei Eisenstein (1898-1948) e abdicando de um princípio estritamente linear, selecionaremos e juntaremos as cenas de nosso filme, definiremos um roteiro e, depois, com cola, tesoura e fita adesiva, empreenderemos a montagem que resultará na trama de nossos capítulos.

Será elementar em nosso decurso a problematização das discussões que descentralizam a função da representação nos estudos literários e passam, assim, a cogitar a necessidade, dentre outras, da ideia de jogo, devido ao fato de que,

Desde o advento do mundo moderno, há uma tendência clara em privilegiar-se o aspecto performativo da relação autor-texto-leitor, pelo qual o pré-dado não é mais visto como um objeto de representação, mas sim como o material a partir do qual algo novo é modelado.

[...] o que tem sido chamado o “fim da representação” pode, afinal de contas, ser menos a descrição do estado histórico das artes do que a articulação de dúvidas quanto à habilidade da representação como conceito capaz de capturar o que, de fato, sucede na arte ou na literatura.¹⁰

A obra ficcional de Cortázar é – mais que exemplo dessa insuficiência da representação e dessa admissão do conceito de lúdico – ferramenta para ensejar e enriquecer a construção da noção de jogo. Somos, assim, convidados pela ficção cortazariana a nos embrenhar no caleidoscópio de sua escrita à procura de elementos concretizadores das conjecturas em torno do lúdico. E não somente isso: somos ainda requeridos a estabelecer aproximações entre obras ficcionais e ponderações teóricas, admitindo o lugar da literatura para estimular e gerar discussões para outras áreas do saber. Com isso, sinalizamos o intuito de transitar, por nossa coletânea de textos, desarmados da

¹⁰ ISER, 2011, p. 105-106.

visão limitadora e simplista que descredibiliza a literatura enquanto acervo de dentro do qual o saber, muitas vezes, extrai suas propostas. O que refutamos é, por exemplo, a ideia de que a arte estaria circunscrita num plano tão específico e fechado que se bastaria a si mesma e se restringiria a circular dentro de seu próprio território sem estabelecer conexões com o mundo.

Já no século XIX acontecia que cada artista vivia na consciência de que não mais existia a evidência da comunicação entre ele e os homens, entre os quais vive e para os quais cria. O artista do século XIX não está numa comunidade, mas cria para si uma comunidade, com toda a pluralidade que é adequada a esta situação, e com toda a expectativa superdimensionada que é necessariamente ligada a ela, se a pluralidade confessa tiver que se ligar à pretensão de que somente a própria forma e mensagem criadoras são as verdadeiras. Essa é de fato a consciência messiânica do artista do século XIX; como uma espécie de “novo santo” é que ele se sente em sua pretensão em relação aos homens: traz uma nova mensagem de conciliação e, como um marginal na sociedade, paga por sua pretensão, sendo com seu fazer artístico somente um artista para a arte.¹¹

Contrariamente, a nosso ver, a macrolinguagem da humanidade instaura uma movimentação retroalimentadora com o micromundo literário. Inclusive, a proposta de fruição com a qual temos convergido é desequilibradora do dogma *da arte pela arte* e apenas localiza a experiência estética à altura em que o sensorial e o reflexionante, o domínio do sujeito e o domínio coletivo participam no jogo da experiência fruidora.

Enquanto o eu se satisfaz no prazer elementar, e este, enquanto dura, é auto-suficiente e sem relação com a vida restante, o prazer estético exige um momento adicional, ou seja, uma tomada de posição que exclui a existência do objeto e, deste modo, o converte em objeto estético.¹²

Genuß ist auf den Genußgegenstand bezogen, der in Isolation genossen wird; ästhetischer Genuß hebt diese Isolation des Genusses in gewisser Weise auf, da nun Stellung genommen, Wohlgefallen am Genußgegenstand gefunden wird. Es tritt also jener Hiatus im Genußerleben ein, der als ästhetische Distanz bezeichnet wird oder als das Moment der Kontemplation.¹³

Se tal maneira de pensar a experiência estética afiança a preponderância da arte na construção das reflexões teóricas, ela também dá relevo à proposta de uma relação recíproca e axiomática entre campo sensorial e campo racional, entre *contemplação*

¹¹ GADAMER, 1985, p. 16.

¹² JAUSS, 2011, p. 96.

¹³ GIESZ, 1971, p. 30. Tradução nossa: “O prazer visa o objeto de gozo, que é apreciado de modo isolado; a fruição estética elimina, de alguma forma, esse isolamento do prazer, porque agora assume-se uma posição e o prazer é encontrado no objeto de gozo/fruição. Aparece assim aquele hiato na experiência do prazer, que é designado como distância estética ou como momento da contemplação.”

*desinteressada e participação experimentadora*¹⁴ nos domínios da fruição. Sob esse aspecto, a visão sincrônica do homem material se projeta no fluxo diacrônico que liga o ser aprisionado em seu tempo à sua realidade coletiva e ao tempo da obra de arte que está sendo recebida. Nesses termos, há que se assumir uma dinâmica entre o efeito que guarda a obra de arte e a atuação de seu receptor sobre esse efeito, numa elaboração fruidora que movimenta-se em direção à construção e à destruição, à assimilação e à acomodação da *poiesis*, elaboração esta que parte de um plano primário de apelo sensorial e dirige-se ao plano subjacente e posterior da reflexão, para, a partir daí, circular de um ao outro e vice-versa, numa marcha sempre interceptada pelo receptor, visto ser infundável, apesar de passível de interrupção.

A efetivação da experiência estética é a contaminação do sujeito. Isso quer dizer que, ao alimentar-se da fruição, o receptor apropria-se e acomoda em sua experiência o objeto estético e, desse modo, preserva o vaso de barro deixando nele seus vestígios para, em seguida, contaminar-se dessa atitude fruidora. Daí em diante, as marcas do momento no qual obra e leitor se conectaram transcendem não somente para a interioridade do ser, como também para sua atuação. Afirmar isso é admitir a potência transformadora do prazer estético. E, à sequência do que foi explanado, fica claro a diferença entre o gozo simples e o gozo estético, uma vez que o primeiro tem em vista apenas o desejo e a satisfação sensorial do homem, enquanto o segundo impescinde não só de uma reflexão enobrecedora, como ainda das respostas enobrecedoras da experiência estética na atitude sociocultural do sujeito.

Uma importante convergência a essa proposta vem do século XVIII, das conjecturas de Schiller para a formação do Estado. Segundo o poeta alemão,

O homem deve [...] travar guerra contra a matéria em seus próprios limites, para isentar-se de lutar contra o terrível inimigo no campo sagrado da liberdade; tem de aprender a desejar mais *nobremente*, para não ser forçado *a querer de modo sublime*. Isso é alcançado pela cultura estética, que submete às leis da beleza tudo aquilo que nem as leis da natureza nem as da razão prescrevem ao arbítrio humano, iniciando a vida interna já na forma que empresta à vida externa.¹⁵

Assim, na impossibilidade de se projetar em absoluto ao plano das ideias e de querer o total do sublime, resta ao homem movimentar-se entre o ser formal e o ser material

¹⁴ JAUSS, 2011, p. 98.

¹⁵ SCHILLER, 2010, p. 112. Grifos do autor.

conduzindo as ideias ao reino dos fenômenos e conduzindo as necessidades da matéria ao plano das ideias na tentativa de promover uma interrelação entre os dois polos, ao invés de submeter um ou outro ao esmagamento. A noção de beleza elucidada aqui é, então, promotora de um diálogo entre as leis da razão e as leis da natureza para pacificar, dentro do possível, a tensão dos impulsos humanos.

Aprisionado no reino dos fenômenos, é impossível ao homem alcançar o cume da escalada cartesiana¹⁶ que segue à racionalidade pura e que propõe, dessa maneira, o encontro com a representação e o conceito imaterial perfeitos do mundo material. A clareza e a distinção aventadas por Descartes como qualidades essenciais da representação e do conceito são utopias, pois que o homem seguirá colocando-se e deslocando-se incessantemente em suas pulsões sensível e racional.

Negando a apreensibilidade ideal do caótico mundo sensível, nega-se com ele a concretização das ideias no campo material. E se são impossíveis a razão e a sensibilidade puras e também a perfeita e harmônica união entre ambas, aclara-se diante de nós a hipótese de que estamos sempre lidando com restos e incompletudes. É exatamente assim que situamos nosso *corpus* e os pressupostos elegidos para nossa montagem: temos aqui fraturas, cacos, que são a literatura, a estética, a hermenêutica, a antropologia e a sociologia *lúdicas*, extraídas, respectivamente, de Cortázar, Schiller, Gadamer, Huizinga e Caillois.

Se admitimos estarmos lidando com cacos e restos, assentimos como metodologia de nosso trabalho as premissas aplicadas por Sergei Eisenstein, à feitura do cinema. Transferimos, assim, as conjecturas eisensteinianas do cinema para a literatura acreditando na pertinência das ideias desse filmólogo também como aplicáveis à nossa pesquisa. Isso porque, à semelhança da literatura e do procedimento de análise de textos literários,

A arte da cinematografia não está na seleção de um enquadramento extravagante ou em captar algo por um surpreendente ângulo de câmera.

¹⁶ As noções schillerianas de *impulso material* e de *impulso racional* se assemelham, respectivamente, à *res extensa* e à *res cogitans* que compõem o dualismo de Descartes.

A arte está no fato de cada fragmento de um filme ser uma parte orgânica de um conjunto organicamente concebido.¹⁷

Estas partes, organicamente pensadas e fotografadas, de uma composição geral e de amplo significado, devem ser segmentos de algum todo, e de modo algum *études* vagos e errantes.¹⁸

Além dessa proposta de um método metonímico, no qual pequenas partes se unem para costurar de modo mais aproximado a ideia de um todo inapreensível, é, para nós, também interessante evocar a problematização de Eisenstein em torno do pensamento sensorial, já elucidada na estética de Hegel, em que o belo é considerado a desnudação da ideia no sensível, e no teórico russo Gueorgui Plekhanov.

Tal problematização do filmólogo russo parte desses dois pensadores. Por exemplo, no que concerne a Hegel, Eisenstein extrai a colocação da *Phänomenologie des Geistes* (1807) sobre a certeza sensorial, uma espécie de consciência natural, de saber primeiro e primitivo que situa o homem como pertencente ao tempo e ao espaço do mundo exterior. Na certeza sensível postulada pelo filósofo alemão, o objeto simplesmente é, sem que necessitemos, nesse plano, refletir sobre ele, ou seja, “Nós não temos, para esse fim, de refletir sobre o objeto, nem indagar o que possa ser em verdade; mas apenas de considerá-lo como a certeza sensível o tem nela.”¹⁹ Claro que, como notamos no discurso eisensteiniano transcrito logo acima, a ideia de pensamento sensorial segue um caminho diferente do trilhado por Hegel e tem-no somente como um ponto de partida.

Sendo manifesta a preponderância de analisar o lúdico na literatura cortazariana, entra, evidentemente, em pauta discussões sobre os processos não somente intelectuais, mas também e em igual relevância os processos sensoriais. Afinal, é justamente no século XX que se defende a ideia de que pode-se pensar com os sentidos; a arte passa, desse modo, a gerar conhecimento. Na obra de Cortázar que protagoniza nossa análise, o livro-almanaque *Último Round*, é perceptível as conexões feitas pelo escritor entre a tendência linearizante do pensamento racional e a tendência multidirecional e

¹⁷ O conjunto organicamente concebido de Eisenstein mantém a noção da totalidade, à maneira de Benjamin, isto é, uma totalidade fragmentada. Curiosamente, essa completude fica, dialeticamente, reforçada pela fragmentação, uma vez que resistiu aos seus ataques ou às suas ameaças. A totalidade, então, passou pelo “teste” da destruição e eleva-se, portanto, a uma totalidade ainda mais valorosa. (Importante frisar que esta ideia aqui transcrita é uma contribuição direta – dentre as incontáveis conversas e trocas que enriqueceram nossa proposta – do orientador deste trabalho, o Prof. Georg Otte.)

¹⁸ EISENSTEIN, 2002, p. 95.

¹⁹ HEGEL, 1992, p. 75.

fragmentada do pensamento sensorial. O livro é uma coletânea – subdividida e literalmente interseccionada em primeiro piso e subsolo – de textos literários e não literários, verbais e não verbais, sequenciais e dessequenciais, completos e inacabados; de gêneros textuais diversos – como poemas, contos, ensaios, fotografias, desenhos, pinturas; coletânea esta que estimula deliberadamente uma leitura concomitantemente linear e aos saltos, racional e sensitiva.

A literatura de Cortázar é um convite ao jogo, ao rompimento com dogmatismos e prismas rígidos como modos de ver o mundo. O escritor argentino ativa em sua escrita nossa propensão a questionar o mundo, desenvolvendo, nos que incorrem por seus caminhos, uma atitude afirmativa capaz de ousar desmontar e remontar o brinquedo de nossas questões enquanto seres individuais e coletivos, removendo-nos do conforto de nossas certezas para nos deslocar num espaço, a princípio, de desconforto e, em seguida, de consciência atuante. Ao abeirá-lo dos pensadores elegidos que expendem sobre o lúdico, nossa intenção é alinhar uma estrada capaz de enriquecer, em nosso tempo, as leituras do cronópio fundador e dos escritores evocados, reconhecendo sua aplicabilidade às questões contemporâneas.

Dinamizar os tempos pretéritos dos escritores aqui priorizados com o nosso tempo é uma atividade que indaga sobre as possibilidades de combinação entre essas peças, constatando, por exemplo, o lugar aporético no qual ainda se encontra a contemporaneidade em decorrência, provavelmente, da instrumentalização extremada da razão e da conseqüente desvalorização do conhecimento sensorial. Não estamos, porém, “tratando de hacer tabla rasa con la civilización occidental. De lo que se trata, más bien, es de provocar una especie de autocrítica total de los mecanismos por los cuales hemos llegado a esa serie de encrucijadas, de callejeros sin aparente salida”²⁰. Nesses termos, trazer, via Julio Cortázar, a modernidade literária para perto de nós é nos valermos de um procedimento lúdico para refrescar o próprio conceito de lúdico, combatendo seu enrijecimento e examinando a pertinência de estudá-lo e situá-lo não só na obra desse autor, como também em nosso tempo.

²⁰ BERMEJO, 2013, p. 53.

Como já demonstrado até aqui, seguiremos, então, valorizando o lúdico não somente através do conteúdo de nossa análise, visto ser esta a noção basilar para nosso trabalho, mas valorizando-o também enquanto metodologia, que se revela através do modo como incorporamos citações, epígrafes e algumas notas de rodapé, além do caráter talvez experimental com o qual aproximamos autores, ideias e textos, tateando suas afinidades, admitindo suas distorções e assumindo a convivência de elementos em tensão recíproca. Nessa toada, começaremos, no primeiro capítulo, por examinar as noções de lúdico aferíveis em Schiller, Gadamer, Huizinga e Caillois. Em seguida, trataremos de dar relevo às características e ao conteúdo da obra *Último Round* no segundo capítulo, acrescentando ideias sobre o jogo e reatando com o já discorrido. Finalmente, antes de passar a chave, analisaremos dois contos e um ensaio de nosso *corpus*, buscando fornecer um instrumental e uma resposta possível ao procedimento lúdico de apreciação teórico-crítica a que nos propusemos.

Evidentemente, mesmo que a linguagem, por ser nosso único recurso, se imponha como enquadramento e como prisma a partir do qual podemos erigir nossa proposta, rejeitamos quaisquer imposições, dogmatismos e polarizações. De maneira que a interrupção e a ilusória completude deste texto ante o último ponto final se dá pelas limitações colocadas através do tempo, do espaço e da linguagem. O jogo de Cortázar e da literatura ficará à espera de novo jogador disposto a imprimir seu modo de apropriação e a ajustar seu ângulo de visão no fechamento de um universo infinito.

Dentro do prisma
O universo
Sobre si mesmo fechado
Mas aberto e alado.²¹

∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞

²¹ HILST, 1980, p. 136.

1 JOGO E VIDA: EXTREMOS INAPROXIMÁVEIS? POLOS DIALÉTICOS?

“*La vie n’a qu’un charme vrai; c’est le charme du jeu*”

Charles Baudelaire

Ludismo

Quebrar o brinquedo
é mais divertido.

As peças são outros jogos:
construiremos outro segredo.

Os cacos são outros reais
antes ocultos pela forma
e o jogo estraçalhado
se multiplica ao infinito
e é mais real que a integridade: mais lúcido.

Mundos frágeis adquiridos
no despedaçamento de um só.
E o saber do real múltiplo
e o sabor dos reais possíveis
e o livre jogo instituído
contra a limitação das coisas
contra a forma anterior do espelho.

E a vertigem das novas formas
multiplicando a consciência
e a consciência que se cria
em jogos múltiplos e lúcidos
até gerar-se totalmente:
no exercício do jogo
esgotando os níveis do ser.

Quebrar o brinquedo ainda
é mais divertido.²²

Julio Cortázar nos deixa o *Último Round* de um brinquedo quebrado e, na expectativa de que seja realmente mais divertido juntar os cacos, é exatamente essa a jornada labiríntica que empreenderemos aqui: aproximar o jogo estraçalhado do compósito livro *Último Round* de outras peças extraídas das proposições sobre o lúdico em Johan Huizinga (1872-1945), Roger Caillois (1913-1978), Hans-Georg Gadamer (1900-2002) e Friedrich Schiller (1759-1805). Mesmo conscientes de que nossa jornada esbarra na

²² FONTELA, 2006, p. 18-19.

angústia de se deparar com a multiplicação ao infinito de mundos frágeis e despedaçados de um só, nos colocamos na encruzilhada aporética de saber o real múltiplo e, desse modo, nos resta provar o sabor dos reais possíveis, uma vez que a linearidade e a ordenação progressista – portanto, simplórias – não dão conta do multifário, rizomático e caótico universo fenomenológico, onde pulsa a vida de todos os seres e também a consciência humana. Lidar com as ruínas desse universo talvez nem seja, *ainda*,²³ mais divertido, mas é certamente mais lúcido e (contraditoriamente) mais íntegro.

Algumas vezes, nos veremos, no decorrer de nosso trabalho, ante uma “etapa difícil de uma negociação, [um] embate entre pontos de vista discordantes”²⁴ e, eventualmente, confluentes, visto que os pensadores aqui elencados se visitam para ora aprovar, ora contestar o outro, com exceção, é claro, de Schiller por ser o mais distante temporalmente dentre os nossos escolhidos. Nosso único round – que, não nos esqueçamos, é o último – se subdividirá em outros assaltos, pois reconhecemos ter adentrado um mundo de fagulhas que nos entrega à “vertigem das novas formas / multiplicando a consciência / e a consciência que se cria / em jogos múltiplos e lúcidos / até gerar-se totalmente: / no exercício do jogo / esgotando os níveis do ser”²⁵ sem jamais esgotar as formas que seguirão se pluralizando ao infinito na espera de que outros seres apareçam para combiná-las e recombina-las.

Um importante rumo de nosso trajeto será nos conduzir em direção à valorização do jogo como um elemento meritório para integrar a noção de literatura, pois, por mais que possa ser pretensioso querer definir o que é ficção, acreditamos que essa definição teria de levar em conta reflexões sobre o lúdico, visto ser este um componente alvo de discussões teóricas relacionadas à filosofia e às artes a partir, pelo menos, das *Leis* de Platão – Livros I e II. Nesse sentido, nossa pesquisa também se coloca num território de discussão acerca do lugar do lúdico na definição da inabracável questão sobre o que é literatura.

²³ Notemos a repetição da primeira estrofe do poema na última, apenas com o acréscimo desse advérbio de tempo.

²⁴ Acepção figurada para o termo “round” do dicionário Caldas Aulete – Disponível em: <http://aulete.uol.com.br/round>. Acesso em: 12 abr. 2014.

²⁵ FONTELA, 2006, p. 19.

Salientamos, ainda, que literatura e formulações teóricas estabelecerão, em nosso trabalho, um jogo de reflexos, a ponto de promover um vaivém entre obras teóricas e textos literários, isto é, uma reflexão.



Diferente de concepções pragmáticas e utilitárias da ideia de jogo – que visariam buscar, por exemplo, suas funções e finalidades no desenvolvimento psicológico e biológico da criança –, as noções do lúdico construídas por Huizinga, Caillois, Gadamer e Schiller seguem no sentido de investigar o jogo “como actividad humana, sin aplicación inmediata a una ciencia o disciplina.”²⁶ Jogar seria, então, na perspectiva desses autores, algo constitutivo da natureza humana, inerente a ela, ou seja, seria mesmo a manifestação de um impulso imanente, como propõe Schiller em suas cartas *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1794).²⁷ Desviando-nos, portanto, das ideias que visam finalidades práticas para o lúdico, conduziremos nossas conjecturas no sentido de conceber a inevitabilidade e o caráter consanguíneo do jogo para o homem, como coloca Eugen Fink:

El juego es un fenómeno existencial básico, tan primordial y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y la lucha por el poder, pero no está subordinado a estos fenómenos en un propósito común y último. El juego, puede decirse, los confronta a todos – los absorbe representándolos. Jugamos a ser serios, jugamos a la verdad, jugamos a la realidad, jugamos al trabajo y a la lucha, jugamos al amor y a la muerte – y hasta jugamos a jugar.²⁸

Se essa ideia de que jogo e homem se relacionam íntima e constitutivamente é algo que podemos observar de comum nas conjecturas dos quatro pensadores mencionados, o mesmo não se verifica ao analisarmos a maneira com que o lúdico integra e interage efetivamente com a vida humana. O antropólogo neerlandês Huizinga e o sociólogo francês Caillois divergem do pensamento gadameriano ao situarem o jogo como uma atividade que ocorreria fora dos limites do acontecer histórico,²⁹ ou seja, o universo lúdico se encerraria num tempo próprio e, dessa forma, ambos os pensadores estabelecem uma dualidade excludente entre vida e jogo, entre seriedade e divertimento.

²⁶ ALAZRAKI, 1973, p. 613.

²⁷ SCHILLER, 2010, p. 111-112.

²⁸ FINK *apud* ALAZRAKI, 1973, p. 616.

²⁹ ALAZRAKI, 1999, p. 613.

O homem, quando joga, se colocaria entre quatro paredes dentro das quais sua vida em sociedade não poderia entrar e vice-versa. Ao adentrar no mundo sem *telos*³⁰ do jogo, o homem estaria encerrado num espaço desvinculado do mundo dos fins. Em Gadamer, esse espaço fechado do lúdico deixa cair uma parede³¹ e, da dualidade excludente de Huizinga e Caillois, passa-se a uma dualidade dialética e inclusiva na qual vida e jogo se interpenetram e, mais que isso, têm uma relação recíproca de cumplicidade e dependência. Já nas cartas *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Schiller propõe o impulso lúdico como um terceiro elemento que atuaria na tentativa de unir homem formal (impulso³² racional) e homem sensível (impulso material), ou seja, por meio do jogo, a racionalidade se reconciliaria com a matéria, com a natureza, daí o fato de o pensador construir a ideia de que, para o homem, o encontro com sua plenitude só seria possível por meio do jogo,³³ pois, sem ele, a vida humana estaria para sempre cindida e prevaleceria ou o impulso material (que constrange, nos termos de Kant, à permanência no mundo sensível) ou o impulso racional (que eleva, ainda com Kant, o homem ao mundo inteligível).

Refletindo sobre os rumos que tomou a humanidade de seu tempo, especialmente por considerar nefastos os efeitos da Revolução Francesa³⁴ então em curso, Schiller propõe que o instrumento capaz de enobrecer o caráter do homem é a arte. Em outra obra de sua autoria, *Über naive und sentimentalische Dichtung* (1795), o poeta alemão elenca marcas que constituiriam uma literatura enquanto arte bela,³⁵ ou seja, uma literatura capaz de contemplar homem sensível e homem racional. Dessa forma, nos aproximaríamos de uma espécie de literatura-jogo, na qual nenhum dos impulsos pelos quais o homem é solicitado ficariam de fora, pois nela o homem se encontraria com a

³⁰ Esse mundo sem *telos* se vincula à ideia de *finalidade sem fim*, que é proposta por Kant, em sua *Crítica da faculdade do juízo*, quando o filósofo associa tal noção à beleza. (KANT, 2010, p. 82.)

³¹ GADAMER, 2011, p. 162.

³² Para se referir aos impulsos, Schiller emprega o termo *Trieb*, que, no século XX, será desenvolvido como um importante conceito da psicanálise relacionado ao dualismo pulsional. Nesse sentido, o pensamento schilleriano aponta para uma diferença significativa em relação a Kant, que não destinou seus escritos na direção de dar relevo à noção de impulso.

³³ “[...] o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga.” (SCHILLER, 2010, p. 76. Grifo do autor.)

³⁴ Schiller passou por uma virada em relação à Revolução Francesa – de entusiasta a crítico.

³⁵ Para Schiller, a beleza, em seu sentido pleno, não seria nem mera *forma* ou racionalidade (o que o pensador denomina de *beleza enérgica*), nem mera *vida* ou matéria (que seria a *beleza suavizante*). Ela seria um objeto comum dos dois impulsos (o formal e o material), ou seja, objeto do impulso lúdico que *joga* tendo a plenitude do homem como alvo.

“possibilidade de reconquista de uma realidade integral”,³⁶ se depararia com a finalidade sem fim do *ser* e do *ser plenamente*.

Aqui chegamos ao que motiva nosso trabalho: de que maneira a literatura do escritor argentino Julio Cortázar se aproxima e se distancia dessa ideia schilleriana e dos demais pensadores que discorrem sobre o lúdico? No que remete à relação com Schiller, a princípio, fomos buscar a resposta na obra crítica de Davi Arrigucci Júnior sobre Cortázar, *O escorpião encalacrado*. Ao tratar do conto “Reunión”,³⁷ o teórico menciona que “o jogo aparece [...] como uma atividade transcendente, como forma de reconquistar a unidade perdida e ser plenamente”³⁸ e, logo em seguida,³⁹ mencionando *Rayuela* (1963),⁴⁰ associa a obra ao pensamento de Schiller acerca do jogo. Apesar da explícita menção ao pensador alemão, feita n’*O escorpião encalacrado*, ressaltamos, porém, que o distanciamento histórico entre Schiller e Cortázar é um fator relevante para justificar a manifestação de um pensamento idealista do primeiro em relação ao segundo, pois a ideia de um homem enquanto unidade harmônica⁴¹ não é mais possível na literatura de Cortázar, visto que o escritor latino-americano não deixa de ser, a despeito do caráter lúdico de sua obra, uma das vozes desencantadas do *século das catástrofes*.⁴²

O lúdico como uma atividade que extrapola e rompe com os limites da vida corrente e conduz o homem a outra esfera cheia de novas possibilidades se aproxima daquilo que nos propõe Huizinga, Caillois, Gadamer e Schiller, considerando-se que, nestes dois últimos, a relação dessa atividade com a vida é imprescindível e inerente. É também em Gadamer e, especialmente, em Schiller que encontramos essa noção de que, por meio do jogo, se abre ao homem a *possibilidade* de ser plenamente. No entanto, ressaltamos que a possibilidade de plenitude e de um todo harmonizante que Schiller marca em seu

³⁶ ARRIGUCCI JÚNIOR, 2003, p. 67.

³⁷ CORTÁZAR, 2004, p. 223-237. v. 2.

³⁸ ARRIGUCCI JÚNIOR, 2003, p. 66.

³⁹ ARRIGUCCI JÚNIOR, 2003, p. 67.

⁴⁰ Livro traduzido para o português em 1970: CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Trad. Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1970. 521 p.

⁴¹ SCHILLER, 1991, p. 61.

⁴² Essa ideia do século XX como a era das catástrofes é enunciada e problematizada por Eric Hobsbawm n’*A Era dos Extremos*. Walter Benjamin propõe uma visão semelhante de seu tempo na conhecida nona tese *Sobre o conceito de história*, ao admitir que o anjo da história vê uma catástrofe que acumula ruína sobre ruína onde nós vemos a cadeia de acontecimentos narrada pela corrente historicista, esta é o alvo das críticas do pensador.

pensamento se difere da(s) possibilidade(s) que encontramos em Cortázar. Em ambos encontramos a ideia do jogo enquanto *busca*, todavia, enquanto o pensador alemão vê no lúdico a busca pela plenitude, o escritor argentino manifesta em sua literatura um jogo no qual novas possibilidades podem ser buscadas, para além das fronteiras limitadoras da vida. Em Cortázar, a dissolução dos limites mediada pelo jogo possibilitaria novas montagens, novas combinações, mas não a chegada ao absoluto. O jogo é o reino do possível e das possibilidades.

1.1 O lúdico em Huizinga e Caillois

“Le jeu c’est: l’ennui peut délier ce que l’entrain avait lié.”

Paul Valéry

Em sua obra *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), Huizinga apresenta o *homo ludens* como uma alternativa ao *homo sapiens*, pois o antropólogo considera inclusive que “[...] o jogo é mais antigo que a civilização”⁴³ e, nesses termos, resgatar o valor desse elemento na cultura é justamente equipar o homem de novas possibilidades, ante a inevitabilidade de se admitir que “A concepção lógica das coisas é incapaz de levá-lo muito longe”, pois “No fundo de nossa consciência, sabemos que nenhum de nossos juízos é absolutamente decisivo. E nesse momento em que nosso julgamento começa a vacilar, juntamente com ele vacila também nossa convicção de que o mundo é uma coisa séria.”⁴⁴

Essa postura é reveladora de um pensamento crítico e contestador acerca da civilização moderna, que se pautou no conhecimento lógico e científico para construir seus alicerces. Assim, o neerlandês admite que o mundo erigido sobre tal sustentação não poderia ser mesmo sério porque exclui saberes que não podem ser estancados em seu modo linear e unidirecional de categorizar e, ao desconsiderar esses saberes, a civilização que se pretendia séria escondeu exatamente aquilo com que não consegue lidar, aquilo que se desprende de sua rede limitadora e logicamente encadeada. O que se ocultou formou, desse modo, lacunas e desomogeneizações nos pilares aparentemente maciços da cultura e acabou levando essa conjuntura à ruína.

⁴³ HUIZINGA, 2010, p. 85.

⁴⁴ HUIZINGA, 2010, p. 235

Ao situar o componente lúdico como primordial, Huizinga sugere exatamente que deixar esse elemento relegado é expor a cultura à vulnerabilidade de pressupostos estanques e universalizantes, incapazes de abarcar a pluralidade das comunidades humanas. Na pele de um pensador que morre no ano do fim da Segunda Grande Guerra e que, portanto, assistiu às piores catástrofes universais de que se tem notícia, o neerlandês é ainda considerado uma figura importante para a construção da história cultural moderna e, assim situado, Huizinga manifesta inegavelmente em seu pensamento uma preocupação em, senão mudar, pelo menos alertar a civilização de sua caminhada em direção ao abismo, visto ser o antropólogo um homem que logrou vislumbrar além da visão limitadora pautada na racionalidade pura da lógica científica e no abandono do mundo mítico e ritualístico no qual o jogo é matéria basal. E para confirmar a relevância e a ancestralidade do lúdico, o antropólogo argumenta que

Na Grécia, tal como em toda a parte, o elemento lúdico esteve presente desde o início, desempenhando um papel extremamente importante. Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda a sua plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc.⁴⁵

Resta-nos, após apontar a relevância do lúdico em Huizinga, detalhar suas características na proposta do pensador, colocando inicialmente que, para ele, “O jogo é uma entidade autônoma.”⁴⁶ ou seja, é um *ser* anterior e independente do homem e da conceitualização. Entretanto, cabe justamente ao homem trazer esse *ser* para a representação e para o mundo dos nomes, uma vez que a humanidade inegavelmente constata sua existência e, mais que isso, dela depende.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.⁴⁷

⁴⁵ HUIZINGA, 2010, p. 85.

⁴⁶ HUIZINGA, 2010, p. 51.

⁴⁷ HUIZINGA, 2010, p. 16.

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.⁴⁸

Notamos, desse modo, que o ser que joga é diferente do ser que vive o cotidiano e, apesar de o jogo ser capaz de absorver integralmente o jogador, as duas instâncias, vida e lúdico, não se interpenetram e se realizam em espaços próprios e inaproximáveis. Outra questão importante de ser reforçada é que, no pensamento huizinguiano, “[...] a antítese do jogo é a *seriedade*, e também num sentido muito especial, o de *trabalho*, ao passo que à seriedade podem também opor-se a piada e a brincadeira.”⁴⁹ e, uma vez transposto o mundo da rigidez e do trabalho, fica fácil perceber “um outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesmo que seja latente, de estar ‘apenas fazendo de conta’”⁵⁰ e de que “[...] a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão.”⁵¹



O sociólogo e estudioso da literatura fantástica Roger Caillois,⁵² assim como Huizinga, afirma a centralidade do elemento lúdico para a humanidade na obra *Les Jeux et les hommes* (1958), concebendo que “[...] o jogo é consubstancial à cultura”⁵³ e seu espírito é a ela essencial. Em ambos os pesquisadores também “[...] o jogo mantém-se delimitado, fechado e, em princípio, sem uma repercussão na solidez e na continuidade da vida coletiva e institucional.”⁵⁴ e é, ainda, “[...] simultaneamente liberdade e

⁴⁸ HUIZINGA, 2010, p. 33.

⁴⁹ HUIZINGA, 2010, p. 50.

⁵⁰ HUIZINGA, 2010, p. 26.

⁵¹ HUIZINGA, 2010, p. 59.

⁵² Disseminador da literatura latino-americana de língua espanhola na França, Caillois coordenou traduções de escritores como Jorge Luis Borges, Pablo Neruda e, especialmente, o próprio Julio Cortázar, chegando a traduzir textos dele – como o conto “Continuidad de los parques”, constante no livro *Final del Juego* – e dirigir a tradução de obras como *Las armas secretas* (CORTÁZAR, Julio. *Les armes secrètes*. Trad. Laure Guille-Bataillon. Paris: Gallimard, 1963.). O escritor argentino, no entanto, critica uma interpretação de Caillois acerca do termo “moteca”, presente no conto “La noche boca arriba” e criado para nomear uma tribo indígena imaginária. Essa crítica aparece no relato de *Último Round*, “Uno de tantos días de Saignon”, a propósito da tendência dos analistas em buscar explicações plausíveis para a imaginação: “Por qué los analistas literarios tenderán a imaginar en un texto cualquier cosa salvo la imaginación? El joven platense que consultó todos los diccionarios de la Biblioteca Nacional buscando la palabra mancuspia. Roger Caillois que debujo que los motecas, en *La noche boca arriba*, se llamaban así por que el protagonista del cuento andaba en moto.” (CORTÁZAR, 2009, v. I, p. 28).

⁵³ CAILLOIS, 1990, p. 86.

⁵⁴ CAILLOIS, 1990, p. 86.

invenção, fantasia e disciplina.”⁵⁵ Porém, para além de executar um ziguezague entre as conjecturas de Huizinga e seu próprio pensamento, Caillois, diferente daquele, encaminha suas propostas em direção à análise dos atributos interiores ao próprio jogo, ao invés de examiná-lo em relação a outros elementos (a poesia, a guerra, o conhecimento e o direito), como faz o neerlandês após definir e caracterizar o lúdico.

Na acepção do crítico literário francês, a ficção e o divertimento são componentes essenciais para se concluir se algo é ou não jogo. Em território verdadeiramente lúdico,⁵⁶ não se verifica interesses em geração de riqueza nem imposição. Ao se tornar uma atividade profissional, o jogo deixaria de o ser, porque sua execução pressupõe o prazer e um espírito livre e voluntário. Não há nele interesse em geração de bens, o que o marca como uma atividade improdutivo; a dependência do *acaso* torna-o incerto e indeterminado; o fato de ser circunscrito a um espaço e tempo específicos, além de estar sujeito a convenções diferentes das que regem o mundo dos fins faz do jogo uma tarefa delimitada e regulamentada; por fim, por projetar o jogador a uma realidade inventada, ele afirma sua natureza ficcional. Entretanto, aproximar regra e ficção como seus atributos seria, segundo Caillois, reunir no mesmo elemento características que se excluíam reciprocamente e, dessa maneira, seria necessário ramificar o jogo em duas categorias – *paidia* e *ludus* – que, por sua vez, se ramificariam noutras quatro categorias fundamentais – *agôn*, *alea*,⁵⁷ *mimicry* e *ilinx*.

A *paidia*, vocábulo que tem por raiz a palavra “criança”, se vincula à espontaneidade, ao aspecto desordenado e improvisado, à alegria e à expectativa advinda da incerteza e do acaso, à inconsciência e à surpresa. Um cão que corre atrás do próprio rabo, uma criança que brinca de fazer bolhas com os lábios e um gato que se desespera ao se embolar no novelo de lã são expressões que atestam a presença dessa categoria como um instinto ao jogo. A *paidia* marca, então, a instabilidade e a oscilação do espaço lúdico. *Ludus* é o termo que designava a escola elementar primária da Roma Antiga, considerada a primeira a implantar um modelo educacional gratuito e que abrangia a

⁵⁵ CAILLOIS, 1990, p. 80.

⁵⁶ Segundo Caillois – e optamos por seguir com ele nesse quesito –, o espaço genuinamente lúdico não abarca os usos profissionais do jogo, os jogos de azar e, obviamente, a corrupção dos jogos. Em decorrência disso, é justificável e pertinente sua caracterização do campo lúdico conforme estamos discorrendo agora.

⁵⁷ O termo “alea” pertence ao léxico latino e significa “dado”. Há, inclusive, a famosa frase “alea iacta est”, que significa “O dado está lançado.” ou ainda “A sorte está lançada.”, supostamente proferida pelo líder romano Júlio César.

educação feminina, alcançando o êxito de baixar as taxas de analfabetismo a níveis inimagináveis na Antiguidade. Tendo em vista essa acepção original é fácil deduzir que essa categoria advém do prazer pela dificuldade gratuita e gerada propositalmente no jogo para que o participante a transponha e solucione. Considerando isso, a definição do *ludus* leva em conta características como o previamente arquitetado e estabelecido para que os jogadores atendam, ou seja, trata-se do conhecimento necessário para adentrar o universo lúdico. Desse modo, em menor ou maior grau, *paidia* e *ludus* se conjugariam nas quatro categorias de jogo que analisaremos, sendo a primeira um impulso à espontaneidade e à inconsciência e a outra um ímpeto à sistematicidade e ao conhecimento.

A competição e a rivalidade são componentes presentes na categoria fundamental denominada *agôn*. A formação de, pelo menos dois indivíduos ou duas equipes é pressuposta nela e seus exemplos são as provas esportivas, como as corridas, o futebol, o boxe e a esgrima. A *alea*, que tem como exemplo o cara ou coroa, se opõe ao *agôn* em função do fato de conter uma decisão que independe do jogador, ou seja, ele fica entregue à sorte e ao destino nessa categoria lúdica, tendo de vencê-los ao invés de um adversário. “A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso de suas qualidades ou disposições, de seus recursos de habilidade, de força e de inteligência.” Apesar dessa oposição na qual “O *agôn* reivindica a responsabilidade individual e a *alea* a demissão da vontade, [...] Determinados jogos como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas, combinam *agôn* e *alea*.”⁵⁸ Assim, combinando regra e acaso, numa relação aparentemente incompatível, mas na verdade sintetizável, o homem buscaria nessa amálgama de elementos díspares um espaço ideal em que os participantes tenham igualdade absoluta e mesmas oportunidades, como alternativa a seu espaço real, do qual desejaria evadir justamente porque o mundo dos fins se distancia da situação perfeita criada no jogo e jamais alcançará a mesma justiça.

Para enfatizar a essencialidade da manifestação mimética, Caillois a nomeia de *mimicry*, termo inglês que designa a constituição corporal de alguns insetos que originalmente

⁵⁸ CAILLOIS, 1990, p. 37.

parecem representar outros seres.⁵⁹ Assim, o sociólogo situa essa categoria num âmbito orgânico e inerente também aos homens. A *mimicry* manifesta-se, portanto, em função da necessidade e do prazer humano em se disfarçar e em construir personagens sem máscaras ou adereços físicos, porquanto seu instrumento para a mímica e o disfarce é o próprio corpo nesse caso. Na criança, essa categoria lúdica se manifestaria desde tenra idade fundamentalmente na imitação do adulto e mesmo o adulto, ao se frustrar com o próprio amadurecimento, faria o movimento contrário, como explicita claramente o nosso autor em *La vuelta al día en ochenta mundos*, no ensaio “Del sentimiento de no estar de todo”:

Siempre seré como un niño para tantas cosas, pero uno de esos niños que desde el comienzo llevan consigo al adulto, de manera que cuando el monstruito llega verdaderamente a adulto ocurre que a su vez éste lleva consigo al niño, y *nel mezzo del camin* se da una coexistencia pocas veces pacífica de por lo menos dos aperturas al mundo.

Esto puede entenderse metafóricamente pero apunta en todo caso a un temperamento que no ha renunciado a la visión pueril como precio de la visión adulta.

[...] un juego, bien mirado, ¿no es un proceso que parte de una descolocación para llegar a una colocación – gol, jaque mate, piedra libre? ¿No es el cumplimiento de una ceremonia que marcha hacia la fijación final de la corona?⁶⁰

Interessante frisar que Cortázar usa nesse ensaio uma epígrafe – “Jamais réel et toujours vrai” – de Antonin Artaud (1896-1948), dramaturgo autor de *Le théâtre et son double* (1938), livro no qual apresenta sua ideia de que a legítima encenação deve ser feita sem máscaras para que haja verdadeira interação entre representadores e expectadores. A tal concepção, o dramaturgo nomeou “teatro da crueldade”⁶¹ porque seu intento era que a dramatização colocasse em questão as certezas racionalistas sobre as quais se ergueu a cultura ocidental.

Voltando às categorias lúdicas de Caillois, discorreremos agora sobre o último tipo, o *ilinx* (termo grego para “turbilhão”), que abarca sensações como o transe, o espasmo, a vertigem e o estonteamento por vezes capaz de levar o homem a uma súbita quebra com

⁵⁹ Esses animais não são aqueles que se adaptam às características do meio (como os camaleões), metamorfoseando suas cores para ficarem semelhantes à superfície e, assim, escaparem dos predadores. Um exemplo dos insetos que têm a *mimicry* em seu corpo é a borboleta-coruja, que apresenta em suas asas imagens semelhantes aos olhos da coruja.

⁶⁰ CORTÁZAR, 1969, p. 21.

⁶¹ A companhia paulista *Teatro da Vertigem* é um exemplo de absorção das concepções de Artaud. Já encenou, em várias cidades do mundo, peças premiadíssimas como *O Paraíso Perdido*, dentro de igrejas; *O Livro de Jó*, dramatizado em hospitais; e *Apocalipse*, peça encenada em presídios.

o real e, depois, devolvê-lo ao mundo com a mesma brusquidão. A criança já revela um desejo de fuga para esse estado de arrebatamento ao brincar de rodar rapidamente até que perca o equilíbrio e a perceptibilidade clara. Vários brinquedos de parques de diversões também têm a função específica de gerar o sentimento de vertigem.

As quatro formas de manifestação lúdica aqui descritas envolveriam ora o *ludus*, ora a *paidia* e, outras vezes, a ambos. Da apreensão disso, entendemos que o *ilinx* é a grande materialização do entusiasmo puro da *paidia* e a *alea* é o melhor exemplo para expressar o intento sistematizador e controlável do *ludus*. O *agôn* e a *mimicry* apresentariam os dois componentes, esta mais *paidia* – por não se submeter a princípios estanques e imperativos – e aquele mais *ludus* – por apresentar um aporte de regras que devem ser respeitadas pelo jogador.



Para Huizinga e Caillois, o jogo, apesar de sua imanência e indispensabilidade para a cultura, não interage com a realidade “séria” do homem,⁶² somente tira-o do tédio da vida e insere-o noutro mundo no qual a diversão é imprescindível. Assim, a vida é séria e o jogo, divertido; ambos se realizam em espaços distintos. Daí, concluímos ser preciso deixar o mundo dos fins, como se fosse mesmo vital dar um *break* da vida para mergulhar no lúdico, e ao movimentar-se de um para o outro seria possível ao homem suportar o real e atuar nele. À continuação, a pequena “notícia jornalística” de *Último Round* ilustra a separação feita por Huizinga e Caillois entre vida e jogo, pois nela os presos se esquecem de sua condição real (na vida) para mergulharem no universo lúdico da corrida que estavam apostando, ou seja, jogando com o próprio título da anedota, a diversão passa a vir antes da punição que implica a condição de um prisioneiro.

⁶² Essa cisão de Huizinga e Caillois parece estar muito calcada na separação entre trabalho e lazer da sociedade industrial ou da modernidade em geral.

L'histoire d'O avant la lettre

En el mes de septiembre, cuando los detenidos em diversas prisiones de Inglaterra fueron llevados a la de Newgate, dos columnas se encontraron, la una procedente de New Prision y la otra de Bridewell. Inmediatamente organizaron una carrera para ver cuál de las dos llegaría antes a Newgate. La segunda de las nombradas ganó la apuesta.

Lichtenberg.⁶³

Entretanto, mesmo não reconhecendo a interpenetração desses dois mundos, os pesquisadores veem no lúdico um atributo enobecedor que “está inseparavelmente ligado [a] um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza”,⁶⁴ de maneira que “Considerar a realidade como um jogo, ganhar mais terreno a certos costumes sociais que fazem recuar a mesquinhez, a cobiça e o ódio, é praticar um acto de civilização”.⁶⁵ E é esse poder do lúdico que vemos no conto “País llamado Alechinsky”, pois nessa narrativa os personagens, que são formiguinhas, descobrem um país extraordinário ao mergulhar nas pinturas de Pierre Alechinsky (artista belga nascido em 1927) depois que uma das formiguinhas calçou, por engano, um par de sapatos mágicos que a conduziu a essa viagem por um mundo semelhante a “El jardín de los senderos que se bifurcam”.⁶⁶ Ao retornar desse paraíso, a formiga narra sua experiência às outras e elas,⁶⁷ em seguida, relatam a transformação que essa experiência com a arte e o jogo provocou na vida de todas:

Su relato nos conmovió, nos cambió, hizo de nosotras un pueblo vehemente de libertad. Decidimos reducir para siempre nuestro horario de trabajo (hubo que matar algunos jefes) y dar a conocer a nuestras hermanas allí donde estuvieran – que es en todas partes – las claves para acceder a nuestro joven paraíso.⁶⁸



⁶³ CORTÁZAR, 2009, v. I, p. 15.

⁶⁴ HUIZINGA, 2010, p. 85.

⁶⁵ CAILLOIS, 1990, p. 17.

⁶⁶ Título de um conto de Jorge Luiz Borges, escrito em 1941. É importante lembrar que esse autor foi procurado por Cortázar para que este mostrasse seus escritos e o encontro acabou resultando na publicação, por Borges, do conto “Casa Tomada” na revista *Los Anales de Buenos Aires*, em 1946. Essa pequena narrativa é hoje uma das mais conhecidas de Cortázar e está inserida no livro *Bestiario*, de 1952.

⁶⁷ O conto é narrado numa voz feminina plural.

⁶⁸ CORTÁZAR, 2009, p. 162.

1.2 Gadamer, Schiller e o jogo

“*Das Spiel, möchte man sagen, hat nicht nur Regeln, sondern auch einen Witz.*”

Ludwig Wittgenstein

Na obra *Wahrheit und Methode* (1960), Gadamer apresenta, ao contrário do que o título possa sugerir, não uma teoria ou um método para a investigação filosófica que considere verdadeiros e unívocos. Seu projeto é instaurar a hermenêutica como um procedimento que implica necessariamente a interpretação e a compreensão. Nesses termos, o pesquisador combate o enrijecimento das ideias e dos conceitos no método filosófico, demonstrando acreditar que é preciso atualizá-los e refrescá-los ante a atividade de interpretá-los, compreendê-los e reexplicá-los, porque “as opiniões representam a movimentação de uma multiplicidade de possibilidades”.⁶⁹ O que se segue a uma proposta como essa é a valorização do lúdico em decorrência deste ter como elementos inerentes o vaivém e a mobilidade. No caso dos conceitos, esse dinamismo seria imprescindível para que a noção já estabelecida pudesse receber a atualização da nova interpretação através de um movimento recíproco e retroalimentador. Assim, Gadamer elege o jogo “como o caso hermenêutico por excelência”⁷⁰ e como o fio condutor da explicação ontológica da obra de arte.⁷¹ Seguindo por essa direção, admitir a insuficiência e a maleabilidade dos conceitos é inevitável, pois “Até que ponto o método é uma garantia de verdade? A filosofia deve exigir da ciência e do método que reconheçam sua parcialidade no conjunto da existência humana e de sua racionalidade.”⁷² E, diante de tal constatação, é preciso assentir também a imprescindibilidade do elemento lúdico para atuar na renovação e, ao mesmo tempo, na preservação dos conceitos num ímpeto concomitantemente sincrônico e diacrônico.

Questionando as ideias de jogo como algo interior ao sujeito, como se observa em Schiller e Kant, Gadamer sugere a existência do *ser do jogo*, ou seja, ele não seria a manifestação de um comportamento ou um estado de ânimo, nem a liberdade de uma subjetividade, mas sim o próprio modo de ser da obra de arte, “um todo dinâmico *sui*

⁶⁹ GADAMER, 2012b, p. 76.

⁷⁰ GADAMER, 2012b, p. 11.

⁷¹ GADAMER, 2012a, p. 154.

⁷² GADAMER, 2012b, p. 565.

generis, que engloba em si também a subjetividade daquele que está jogando”,⁷³ entretanto não se restringe a ela.

Dois homens, por exemplo, que puxam uma serra, permitem aparentemente o livre jogo da serra porque se adaptam um ao outro, de modo que o impulso do movimento de um começa onde acaba o do outro. A impressão é que há um acordo entre ambos, um comportamento voluntário tanto de um como do outro. Mas isso ainda não é o jogo. O que constitui o jogo não é tanto o comportamento subjetivo de ambos, que se enfrentam, mas a formação do próprio movimento que subordina a si o comportamento dos indivíduos como numa teleologia inconsciente.⁷⁴

Como vimos, as asserções gadamerianas situam o lúdico como um processo dinâmico e carregado de leveza, liberdade, prazer e logro – constatações que aproximam as postulações do filósofo à *paidia* de Caillois e, como veremos, ao impulso sensível de Schiller. Além disso, esse *ser* é considerado um fenômeno que possui um espírito próprio e especial e tem primazia sobre a consciência do jogador, ou seja, o jogo é anterior à sua compreensão e apenas ganha explicação porque preexiste; ele se move por ele próprio à semelhança do que Gadamer propõe acerca do belo, uma vez que este fulgura por si mesmo e somente precisa da subjetividade para vê-lo, aceitá-lo e, em seguida, representá-lo em ideia. O que podemos fazer com o lúdico, então, é transformá-lo em imagem para insuficientemente compreendê-lo, pois a captura do ser original pela linguagem (e pela arte) é sempre um simulacro, a representação perfeita está nele mesmo e não na explicação.

O pensador reconhece no jogar humano um processo natural, o que significa que, apesar de dar ao ser do jogo um status de independência, ele integra constitutivamente a estrutura humana justamente por ser ele próprio natureza. Sendo assim, sua manifestação é pura, sem intenção, sem finalidade e sem esforço e, exatamente por ser desse modo, ele pode mediar e ser modelo para a obra de arte, visto que “todos os jogos sagrados da arte não passam de imitações distantes do jogo infinito do mundo, da obra de arte que se forma eternamente”,⁷⁵ Isso explica o uso que Gadamer faz do jogo da arte

⁷³ GADAMER, 2012b, p. 153.

⁷⁴ GADAMER, 2012b, p. 154.

⁷⁵ SCHLEGEL *apud* GADAMER, 2012a, p. 159. [“Alle heiligen Spiele der Kunst sind nur ferne Nachbildungen von dem unendlichen Spiele der Welt, dem ewig sich selbst bildenden Kunstwerk.” – *Gespräch über die Poesie* (1800)]

como um modelo para o jogo da linguagem⁷⁶ em sua proposta hermenêutica de aplicação aos conhecimentos. Ressaltamos a hermenêutica gadameriana, segundo a intenção do autor, como via de acesso não apenas ao conhecimento filosófico, pois o pesquisador está se contrapondo aos métodos aplicados às diversas áreas do conhecimento da cultura ocidental, assim, ele acredita que o uso das verdades interpretativas e da atuação da compreensão seria mais sensato e honesto em relação a, por exemplo, o método científico que simplifica dados complexos e inestancáveis em explicações excludentes e unidirecionais.

A centralidade do jogo em suas conjecturas reside justamente aí, porque seu *ser* é o vaivém, o movimento e isso implica a interação, não necessariamente entre sujeitos, mas pelo menos entre jogo e um outro ser. Proceder hermeneuticamente na linguagem é atuar sobre algo já dado e o que se fará dele num balanço recíproco que culminará na interpretação,⁷⁷ ao mesmo tempo preservadora e ampliadora.

Ainda sobre o fato de o lúdico ter autonomia, vale a pena aproximar essa ideia do que discorre Cortázar no ensaio “Del cuento breve y sus alrededores”. O escritor argentino realça a presença de um elemento que tem vida independente no processo criativo de um conto breve e isso seria aquele índice misterioso e inapreensível a qualquer análise, como um organismo livre que se apossa do autor e depois acometerá o leitor. A associação entre esse elemento e o jogo é especialmente pertinente tendo em vista um autor comprometido com o que ele mesmo chama de constante lúdica no seu ato de escrita.

[...] cuando escribo un cuento busco instintivamente que sea de alguna manera ajeno a mí en tanto demiurgo, que eche a vivir con una vida independiente, y que el lector tenga o pueda tener la sensación de que en cierto modo está leyendo algo que ha nacido por sí mismo, en todo caso con la mediación pero jamás la presencia manifiesta del demiurgo.

[...]

[...] en culaquier cuento breve memorable se percibe esa polarización, como si el autor hubiera querido desprenderse lo antes posible y de la manera más absoluta de

⁷⁶ Parece que Gadamer não visitou (ou pelo menos não explicitamente) a obra de seu companheiro germanófono Ludwig Wittgenstein, que desenvolveu a noção de *Sprachspiel* nas suas *Philosophische Untersuchungen*, escritas entre 1936 e 1946 e publicadas em 1953.

⁷⁷ Essas colocações são indícios da importância que teve Gadamer para a *Rezeptionsästhetik*, que tem nos teóricos Wolfgang Iser e Hans Robert Jauß os mais importantes propositores e pressupõe uma atuação recíproca, dinâmica e imprescindível entre a obra e o leitor na experiência com a literatura.

su criatura, exorcisándola en la única forma en que le era dado hacerlo: escribiéndola.

Este rasgo común no se lograría sin las condiciones y la atmósfera que acompañan el exorcismo. Pretender liberarse de criaturas obsesionantes a base de mera técnica narrativa puede quizá dar un cuento, pero al faltar la polarización esencial, el rechazo catártico, el resultado literario será precisamente eso, literario; al cuento le faltará la atmósfera que ningún análisis estilístico lograría explicar, el aura que pervive en el relato y poseerá al lector como había poseído en el otro extremo del puente, al autor. Un cuentista eficaz puede escribir relatos literariamente válidos, pero si alguna vez ha pasado por la experiencia de librarse de un cuento como quien se quita de encima una alimaña, sabrá de la diferencia que hay entre posesión y cocina literaria, y a su vez un buen lector de cuentos distinguirá infaliblemente entre lo que viene de un territorio indefinible y ominoso, y el producto de un mero *métier*.⁷⁸



As cartas *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* trazem a proposta de Schiller de uma educação estética como o grande instrumento da formação⁷⁹ e do enobrecimento do Estado, já que “é necessário caminhar através do estético, pois é pela beleza que se vai à liberdade”.⁸⁰ Partiremos do belo schilleriano, dada sua importância para se chegar à noção de lúdico.

O pensador expõe que a *beleza enérgica* atua para fortalecer a mente e impele o homem à imutabilidade, à permanência, enquanto a *beleza suavizante* age para dissolver a mente impulsionando-a à mutabilidade e ao dinamismo. Entretanto, a beleza genérica não é nem mera *forma*, nem mera *vida*, ou seja, ela resulta de uma síntese das duas espécies mencionadas. Para atingir a genuína beleza, o homem tenso deveria se permitir os efeitos da espécie suavizante e o homem distendido deveria se deixar acometer pela espécie enérgica, rumando por aí, entende-se que “a tarefa da educação estética é fazer das belezas a beleza”,⁸¹ pois o homem não deve ser nem animal irracional, nem animal racional, ele deve ser *homem*.⁸²

O homem, pode-se dizer, nunca esteve de todo nesse estágio animal, mas também nunca lhe escapou por completo. Mesmo nos sujeitos mais brutos encontramos

⁷⁸ CORTÁZAR, 2009, v. I, p. 64-67. Grifo do autor.

⁷⁹ A *Bildung* é uma responsabilidade assumida pelo Humanismo e se torna essencial nesse contexto por pressupor que o processo educativo deve ter como fundamento a disseminação de princípios éticos com vistas à formação do sujeito. Isso em detrimento de uma educação que se pauta na transmissão de saberes especializados para o desenvolvimento de capacidades profissionais.

⁸⁰ SCHILLER, 2010, p. 24.

⁸¹ SCHILLER, 2010, p. 80.

⁸² SCHILLER, 2010, p. 118.

vestígios inconfundíveis da liberdade da razão, assim como no mais culto não faltam momentos que evoquem o sombrio estado de natureza. É próprio do homem conjugar o mais alto e o mais baixo em sua natureza, e se sua *dignidade* repousa na severa distinção entre os dois, a *felicidade* encontra-se na hábil supressão dessa distinção. A cultura, portanto, que deve levar à concordância de dignidade e felicidade, terá de prover à máxima pureza dos dois princípios em sua mistura mais íntima.⁸³

A beleza schilleriana, como poderemos comprovar, está vinculada a um ideal de humanidade por meio do qual o homem seguiria em direção à perfeição de sua existência e, em consequência, ao aperfeiçoamento do Estado. Mesmo Schiller tendo admitido na Carta XIV que essa ideia de cultura é um caminho rumo ao infinito – ou seja, uma rota que pode ser seguida ao longo do tempo se aproximando mais do alvo sem, na verdade, nunca alcançá-lo –, a esperança de uma humanidade assim não cabe mais no contexto de cisão e desencantamento⁸⁴ da modernidade (literária). Por isso, manifestamos nosso cuidado ao avizinhar o lúdico do idealista alemão da literatura aporética e fragmentada de Julio Cortázar.

Retomando a relação das belezas com os impulsos humanos, a espécie suavizante é da ordem do *ser sensível*, material, que habita o reino dos fenômenos, enquanto a espécie enérgica atende ao *ser formal*, racional, que habita o mundo da abstração. Alinhando essas noções, aproximamo-nos do pensamento no qual o homem seria constitutivamente regido por dois impulsos: o *Stofftrieb* e o *Formtrieb*. Seu encontro com a harmonia se daria por meio da ação recíproca entre ambos e este é o conceito de lúdico em Schiller, visto ser esse movimento bilateral o terceiro impulso imanente à subjetividade humana. O *Spieltrieb* é o instrumento harmonizador entre o suavizante e o enérgico e é esse o motivo que o torna próximo da ideia de beleza do pensador e, desse modo, a demanda pela formação do Estado só poderia mesmo ser tarefa da cultura via educação estética. Dito isso, fica evidente a importância do jogo para a humanidade, porque, para Schiller, “[...] o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e *somente é homem pleno quando joga.*”⁸⁵

Uma das infestas repercussões de uma cultura racionalista, *locus* do qual fala o pensador alemão, seria impor apenas o teor energizante do impulso racional ao Estado,

⁸³ SCHILLER, 2010, p. 114.

⁸⁴ A ideia de desencantamento do mundo é central nas propostas de Max Weber para caracterizar a modernidade. Um texto do autor que situa-nos sobre essa questão é *Wissenschaft als Beruf*, de 1919.

⁸⁵ SCHILLER, 2010, p. 76. Grifos do autor.

conduzindo-o à falácia de acreditar numa equalização e linearização da conjuntura social e impondo-o uma visão homogênea de sua configuração. Se é nesse contexto em que o homem se encontra, para Schiller, falta desenvolver o outro lado: o impulso sensível no qual está manifesto o ser em seu âmbito individual e peculiar, o ser que se insere nas leis do Estado aceitando-as, mas também deixa sua marca para heterogeneizar sua comunidade. Qualquer sociedade que se pretenda como um lugar de conforto para seus integrantes deve contemplar a ordem das leis da razão e a variedade das diferenças individuais, pois é impossível ao homem alcançar contentamento sendo apenas um ser massificado, já que há nele a coexistência de impulsos que o projetam ao coletivo e ao individual. Nas líricas palavras de Schiller,

O botão da humanidade não floresce ali onde o homem se esconde nas cavernas *como um troglodita*, onde está eternamente só e jamais encontra a humanidade *fora de si*; nem ali onde, *como um nômade*, viaja em grandes massas, onde é eternamente apenas um número e jamais encontra a humanidade *em si* – mas só ali onde fala consigo mesmo ao recolher-se ao silêncio de sua cabana, e com toda a espécie, ao sair dela.⁸⁶

Já nos propondo a realçar um vínculo entre a noção de lúdico schilleriana e a obra de Cortázar, colocaremos, não ainda a postura humanista do argentino explicitamente marcada em partes de *Último Round* (e, muito mais que isso, em muito de seus escritos), diante dos regimes totalitários e dos conflitos políticos que marcaram o seu tempo, diante também dos contextos sociais miseráveis que conheceu em seus trabalhos como embaixador.⁸⁷ Colocaremos, agora, a manifestação do autor de que a linguagem – e, dentro desta, a linguagem literária – é o meio a partir do qual o homem mergulha nas profundezas do seu ser e registra os assombros do seu entorno, ou seja, a arte literária é, para Cortázar, o lugar em que se pode jogar plenamente, num movimento concomitante de entrar e sair de si, buscando alcançar a máxima profundidade a partir da máxima compreensão da superficialidade e vice-versa, pois “sólo por debajo, por dentro, se [...] [descifran] las superficies”.⁸⁸

Digo, então, que a presença inequívoca do romance em nosso tempo, se deve ao fato de ser ele o instrumento verbal necessário para a posse do *homem como pessoa*, do homem vivendo e sentindo-se viver. O romance é a mão que sustenta a esfera humana entre os dedos, move-a e a faz girar, apalpando-a e mostrando-a. Abarca-a

⁸⁶ SCHILLER, 2010, p. 123. Grifos do autor.

⁸⁷ Citaremos noutro momento textos como “Turismo aconsejable”, no qual há relatos da experiência de Cortázar ante a miséria de Calcutá.

⁸⁸ CORTÁZAR, 2009, v. I, p. 165.

inteiramente por fora (como já o fazia a narrativa clássica) e procura penetrar na transparência enganosa que lhe concede pouco a pouco uma entrada e uma topografia. E por isso [...], como o romance quer chegar ao centro da esfera, alcançar a esfericidade e não o pode fazer com seus recursos próprios (a mão literária que fica por fora), então apela [...] para a via poética de acesso.⁸⁹

Toda poesía que merezca ese nombre es un *juego*, y sólo una tradición romántica ya inoperante persistirá en atribuir a una inspiración mal definible y a un privilegio mesiánico del poeta, productos en los que las técnicas y las fatalidades de la mentalidad mágica y lúdica se aplican *naturalmente* (como lo hace el niño cuando juega) a una ruptura del condicionamiento corriente, a una asimilación o reconquista o descubrimiento de todo lo que está al otro lado de la Gran Costumbre. El poeta no es menos “importante” visto a la luz de su verdadera actividad (o función, para los que insistan en esa importancia), porque jugar poesía es jugar a pleno, echar hasta el último centavo sobre el tapete para arruinar-se o hacer saltar la banca.⁹⁰

A “posse do homem como pessoa” é sugestiva inclusive da diferenciação que o autor alemão faz na XI Carta de suas propostas para a educação estética. O caráter permanente e enérgico do homem é, segundo o pensador, sua *pessoa*, enquanto seu caráter mutável e dissolvente é seu *estado*. Em *Valise de Cronópio*, o romance é a representação dessa configuração permanente e sustentadora da superfície, ele retrata, como nas épicas clássicas, panoramicamente uma coletividade, enquanto a poesia sugere o movediço e profundo mergulho no centro da esfera, refletindo as inquietações interiores do ser individual e sensível.

Dessa imagem criada para delimitar romance e poesia, nos acercamos também do comportamento guiado pelo impulso lúdico, que é o viabilizador de uma geração de consciência acerca do que está na cultura, *la Gran Costumbre*, e da abertura para novas possibilidades capazes de guiar a transformação da vida corrente. Se em Schiller o instrumento para essa mudança é a educação estética, metonimicamente, em Cortázar, é a arte literária. De todo modo, em ambos, o elemento constitutivo da arte e do homem que é imprescindível nesse processo é o jogo.



Materializando nossa proposta de conceber literatura e formulações teóricas como peças de um jogo, novamente promoveremos aqui uma ação recíproca entre obras teóricas e literárias, reafirmando nosso intento metodológico. Seria um contrassenso adotar uma

⁸⁹ CORTÁZAR, 1974, p. 67. Grifo do autor. No texto “Situação do romance”.

⁹⁰ CORTÁZAR, 2009, v. I, p. 273. Grifos do autor. No texto “Poesía permutante”.

postura teórica linear para estudar um autor como Cortázar, engajado numa visão lúdica de mundo, que se caracteriza pela justaposição de universos paralelos e seu cotejamento reflexivo. Não se trata, portanto, de submeter o autor argentino às coordenadas de uma teoria restritiva para analisar se sua obra se adequa ou não a ela, mas de considerar os escritos teóricos e literários⁹¹ como meios de reflexão *ipsis litteris*, no sentido de aferir, como até agora temos feito, se a literatura cortazariana se relaciona, pelo menos parcialmente, com as ideias defendidas pelos pensadores que se debruçaram sobre a questão do jogo e também de que modo as postulações teóricas, entre si, se refletem, se distorcem e se negam. Seguindo por esse caminho, aqui traremos alguns pontos de interseção entre as abordagens sobre o lúdico já percorridas.

A valorização dos gregos da Antiguidade Clássica como sendo o povo modelo no qual atuava o genuíno espírito lúdico é explicitamente marcada em Schiller e Huizinga, pois ambos citam a Grécia como o *locus* em que o jogo desempenhou papel crucial. Para o alemão, os gregos antigos tinham como pilares de sua formação o estímulo concomitante ao pensamento e à integração com a natureza, unindo a rigidez da razão com a juventude da fantasia. O homem grego era capaz, ao mesmo tempo, de representar sua coletividade sem negligenciar sua natureza individual. A inaturalidade que levou a civilização esclarecida à crise se deveria ao fato de

A natureza de pólipo dos Estados gregos, onde cada indivíduo gozava uma vida independente e podia, quando necessário, elevar-se à totalidade, [...] [ter dado] lugar a uma engenhosa engrenagem cuja vida mecânica, em sua totalidade, é formada pela composição de infinitas partículas sem vida.⁹²

Outro ponto de convergência entre as propostas de nossos pensadores é a concepção de que o jogo seria uma ferramenta enobrecedora. Huizinga, Caillois e Schiller fazem menção explícita a isso ao situarem o lúdico como um elemento capaz de impelir o homem à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza, abdicando de sua mesquinhez e corrupção. Obviamente, no poeta alemão, esse caráter edificador ganha proporções ainda maiores pelo fato de o lúdico ser, antes de tudo, um impulso da subjetividade humana que deve ser usado na *Bildung*. Mesmo em Gadamer essa “função” do jogo está subentendida, uma vez que o jogo da arte é a imagem para o jogo da linguagem

⁹¹ Lembrando que nosso *corpus* é um livro híbrido que apresenta, dentre outras coisas, literatura e ensaios e também que Cortázar se dedicou à escrita teórico-crítica em outras obras.

⁹² SCHILLER, 2010, p. 37.

filosófica e a condição de existência da filosofia e das ciências do espírito é justamente a formação do homem, que “está estreitamente ligada ao conceito de cultura e designa, antes de tudo, a maneira especificamente humana de aperfeiçoar suas aptidões e faculdades”⁹³ – acrescentemos a isso a categorização que o filósofo faz do lúdico como um processo humano natural.

A última montagem que faremos (por hora) tem a ver com a menção feita pelo antropólogo e historiador neerlandês de que um dos atributos do lúdico é ter um fim em si mesmo e, nessa trilha, segue também Gadamer ao empregar a ideia kantiana de finalidade sem fim para analisar o conceito; para ele, “O ser do jogo é sempre resgate, realização pura, *energeia*,⁹⁴ que traz seu *telos* em si mesmo”.⁹⁵

Trazendo a literatura cortazariana para o mesmo ringue de reflexão, continuaremos, nos capítulos subsequentes, a evocar o escritor em sua insatisfação declarada com as interpretações delimitadoras e estanques de sua obra, que interditam a movência, o fantástico e as possibilidades intrínsecas a ela; interpretações essas que apontam para a mesma visão passiva da realidade, responsável por gerar uma cultura alienada e cética de sua potência transformadora e militante. O determinismo e o fatalismo que o escritor argentino tenta combater nas leituras de sua literatura são os mesmos que leva para o campo da civilização, na expectativa de provocar nela a atitude de buscar fendas e aberturas para uma atuação criadora de novas combinações e modificadora de suas práticas rígidas e alienadas. Assim, a literatura adquire *status* de possibilidade humanizadora e fonte de alternativas para enfrentar o real que irrompe.

Forneceremos, portanto, indicadores de que o jogo, em Cortázar, é uma atividade capaz de arrebatrar os homens do real, mas é, na mesma proporção, também capaz de devolvê-los ao mundo dos fins com um olhar de estranhamento e assombro ou até mesmo com um olhar otimista quanto às alternativas – inclusive políticas – a esse real, que, assim, já não assombra tanto. Nessas condições, a constante lúdica na literatura cortazariana supõe não um lugar de fuga e alienação, mas um ambiente propulsor de um movimento para combater a estagnação do sujeito. As experiências surreais descritas em muitos de

⁹³ GADAMER, 2012a, p. 45.

⁹⁴ ἐνέργεια: Termo importante na filosofia aristotélica para designar um agir que se origina de si mesmo e tem seu fim em si mesmo.

⁹⁵ GADAMER, 2012a, p. 168.

seus contos tornam ainda mais absurdas e inumanas as experiências reais, de modo que o fantástico acaba se convertendo num elemento viabilizador de uma percepção mais próxima do mundo e de seus absurdos. E, para além do mágico e do fantástico, Cortázar registra patentemente seu compromisso com uma escrita, por vezes, denunciativa e indignada ante os despropósitos e as desumanidades praticados em seu tempo, como veremos noutros momentos de nosso trabalho.

Dito isso, resta reconhecer a já comprovada contribuição de Huizinga e Caillois para nossa proposta, discordando, porém, da colocação desses pensadores na qual vida e jogo seriam extremos inaproximáveis, uma vez que seus cursos se dariam em espaços distintos. Nossas conjecturas se encaminham para conceber uma interpenetração entre mundo lúdico e mundo dos fins, como coloca Gadamer ao admitir “a peculiaridade do caráter lúdico da arte. O espaço fechado do mundo do jogo deixa cair aqui uma parede”.⁹⁶

O próximo assalto será envolver mais o *Último Round* de Cortázar às propostas teóricas aqui anunciadas e a outras colocações teóricas que se fizerem pertinentes. Desenvolveremos ainda algumas noções que consideramos passíveis de figurar no destroncamento de uma noção plausível de lúdico. Ingressaremos este segundo momento fornecendo uma análise sobre as características da obra que constitui nosso *corpus*.



⁹⁶ GADAMER, 2012a, p. 162.

2 LITERATURA E PENSAMENTO TEÓRICO: UM JOGO DE REFLEXOS E REFLEXÕES

“*Entre el Yin y el Yang, ¿cuántos eones? Del sí al no, ¿cuántos quizá?*”

Julio Cortázar

Quatorze versos decassílabos, esquema de rimas tradicional e quatro estrofes: a forma poética petrarquiana compõe a obra *Presencia* (1938), primeira publicação de Cortázar. A fixidez que implica esse fazer literário parece ser incoerente com um escritor que se aventurou numa produção altamente experimental, da qual *Rayuela* é a representante mais conhecida e *La vuelta al día en ochenta mundos* (1967) e *Último Round* (1969) são as representantes mais transgressoras. Essa “incoerência” é, no entanto, apenas aparente, visto que a linguagem cortazariana se revela muito consciente e precisa; as escolhas do autor são meticulosas e exigem um leitor atento, disposto a colar, descolar e recombinar os cacos coloridos de sua obra; paradoxalmente, as manchas e lacunas do acaso são, em muito, preservadas em sua literatura para que, assim, o leitor emende suas tramas ligando com pontes os abismos deixados entre os caminhos da escrita de Cortázar.

Em seu acervo, há um poema dramático, *Los Reyes* (1947), que concomitantemente transgride e preserva o mito grego do minotauro;⁹⁷ a conhecida *Rayuela*, que, ao propor, no mínimo, dois modos de leitura – um linear e outro aos saltos – ressuma os movimentos de resguardar e destruir as imposições linearizantes da linguagem e do pensamento; o volume *Pameos y Meopas* (1971), que carrega já no título um jogo anagramático com a palavra “poemas”; o *Libro de Manuel* (1973), obra politicamente engajada, na qual admite-se a necessidade de forças revolucionárias, ao mesmo tempo em que critica-se debilidades ideológicas de militantes e guerrilheiros que protagonizaram revoluções na América Latina; a obra *Territorios* (1978), uma coletânea de textos sobre arte pictórica, na qual Cortázar faz questão de negar o teor ensaístico, visto assentir que se pautam em suas experiências fruidoras com a pintura e que não pretende impor um modo mais adequado de recepção artística; há ainda inúmeros

⁹⁷ Nesse texto épico, nosso cronópio destina o amor de Ariadne não a Teseu, como no mito original, mas ao monstro. Assim, a filha de Minos usa seu fio para ajudar o minotauro a encontrar a saída do labirinto, ao invés de usá-lo para conduzir o descendente de Egeu à saída. Essa diferente proposta de relatar o mito, no entanto, culmina no mesmo final observado na versão original, uma vez que Teseu mata o minotauro, sendo este mesmo quem escolhe morrer.

contos nos quais o entroncamento e a mestiçagem entre o teor fantástico e o teor factual se dão de tal forma que ambos constroem a matéria indissociável de um mesmo mundo; e há, *last but not least*, as mixórdias linguísticas que são a obra *La vuelta al día en ochenta mundos* e o aqui examinado *Último Round*.

Como demonstrado, o texto do argentino revela conjuntamente o rigor e a seriedade com os quais encara a atividade da escrita e a deferência e expectativa depositadas no receptor de sua obra; revela ainda o axiomático jogo estabelecido entre a tendência à sistematização do pensamento e a propensão ao caos observada no mundo sensorial. Essa simultaneidade entre progressão e babel, entre fixidez e maleabilidade se manifesta nas palavras do escritor ao relatar a Ernesto González Bermejo como procede em sua atividade:

La herramienta que aplico para conseguir un fin determinado es la más adecuada posible a ese fin, hay un ajuste verbal con la finalidad expresiva. Y la gran paradoja es que ese rigor da por fin la verdadera libertad, nos libera de la tiranía del lenguaje codificado y fosilizado que pretende ser el amo.⁹⁸

Reverdecer a linguagem é um dos valores importantes da literatura de Cortázar. Ao conjugar peças de um reino fantástico e de um reino plausível, de preservação e de destruição da tradição, abrindo-os à possibilidade de combinações diversas, o cronópio permeabiliza a linguagem codificada e fossilizada, encharcando-a de novas potencialidades e também extrapolando-a por meio da geração de novos modos de ver o mundo e de novos modos de atuar nele. O que queremos assumir com isso é o fato de a literatura cortazariana não viabilizar a criação de um lugar alienante, pois retirar-se do mundo dos fins para imergir no mundo lúdico de Cortázar é soterrar-se numa experiência estética movimentadora, que emerge para a cultura por meio daquele que a experienciou e tenta, portanto, inserir e recombinar peças da civilização, assim como vivenciou-se durante o jogo da leitura artística.

Ao seguir por este caminho, notamos que não há margem para encarar a obra de Cortázar como um local de fuga da realidade. Ao contrário, o que ela enseja é a geração de uma consciência transformadora, pois contaminada pelo ambiente movediço e lúdico de sua escrita. O próprio desencantamento presente na modernidade literária é

⁹⁸ BERMEJO, 2013, p. 71.

relativizado aqui, porque, mesmo diante das improbabilidades descobertas pelo homem moderno, a arte de Cortázar estimula um comportamento ativo, interativo, indagador, explorador e renovador. Uma literatura-jogo é uma literatura-busca; é uma literatura movente; dinâmica; à procura de saídas, de alternativas, de deslocamentos e colocações, de placares.

Concebendo a revolução em sua acepção de revolvimento e alteração, a obra cortazariana é, nesse sentido, revolucionária, porquanto inconformada, contestadora. E isso se verifica não apenas pelo seu caráter essencialmente lúdico, como também pelas diversas marcas do compromisso de sua escrita com questões culturais, sócio-políticas e com a confiança no potencial humano de revisar-se para aprimorar sua conduta em sociedade. Em resposta a Jean Montalbetti, sobre o poder revolucionário do escritor, Cortázar pontua:

Il est réduit, hélas, mais il existe tout de même. Les romantiques croyaient que le poète disposait du pouvoir de transformer la vie des peuples. Shelley avait eu l'idée de lancer vers la France, à partir des côtes anglaises, des ballons pleins de proclamations et il pensait qu'en le lisant toute la France allait se soulever révolutionnairement. C'était un enfant, c'était un naïf et c'était aussi le credo révolutionnaire de l'époque. Nous n'en sommes plus là, hélas. *Mais je crois que dans la littérature des forces sont en œuvre, qui ouvrent un chemin dans les mentalités et qui incitent à une réflexion propre.* Elles rendent donc possibles des conditions d'action. Les gens pensent à tort que les révolutions se font de l'extérieur vers l'intérieur, c'est-à-dire que seule compte la prise du pouvoir. Je pense que les révolutions ont un double chemin : elles doivent se faire aussi de l'intérieur vers l'extérieur. Elles doivent s'engager à partir des mentalités, des consciences, des sensibilités. Ce n'est que dans ces conditions qu'une révolution peut prendre toute sa valeur. Voilà pourquoi il y a des révolutions qui échouent, qui stagnent, qui deviennent des bureaucraties, parce que l'homme n'a pas changé. Au contraire : il est devenu plus médiocre. Et avec un homme médiocre on peut faire une armée, mais pas de révolution.⁹⁹

Também o próprio autor, em entrevista de 1983,¹⁰⁰ coloca o conto “El perseguidor” (1959) como o marco no qual abandona uma visão intrassubjetiva e intraliterária e se engaja em questões sociais e políticas. Isso, certamente, reflete-se em sua obra, pois os personagens deixam de existir apenas por si mesmos e desprendidos de um contexto cultural para existir situados no corpo coletivo. Cortázar distingue, assim, o momento de sua arte mais voltado a buscas de cunho predominantemente estilístico e um momento posterior, no qual se compromete mais com sua cultura e seu tempo.

⁹⁹ MONTALBETTI, 1984, p. 85. Grifo nosso.

¹⁰⁰ Concedida no México e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NrNfa8TdK4c>.

Com isso, escolhemos um caminho de análise que vincula, intrínseca e entranhadamente, reino lúdico e reino dos fins, numa relação de interpenetração inevitável, em menor ou maior intensidade. Nos parece mais coerente, desse modo, compreendermos o lúdico como um impulso humano. Isso implica situar nele bem mais que uma função, uma escolha e um recurso, mas antes uma matéria constitutiva do humano. E, partindo daí, é possível pensar em quais são os resultados de um maior ou menor desenvolvimento desse impulso na formação do homem.

A proposta de Schiller – salvaguardadas as incompatibilidades de seu pensamento com a literatura e o tempo de Cortázar – de que seria responsabilidade do Estado a formação de um homem estético é profícua em nossa análise exatamente porque o pensador alemão sintetiza, no lúdico, a razão e o sensível, coadunando-os como um impulso substancial para o desenvolvimento humano em suas potencialidades. Em tempos de *Aufklärung*, o que Schiller constata é uma exacerbação da razão e do coletivo em prejuízo do sensível e do individual. Segundo ele, suplantar o homem em seu impulso material o conduz igualmente à barbárie, assim como o foi no caso da humanidade selvagem e primitiva, anterior às conquistas da razão. A saída é trazer à convivência esses polos de tensão que são impulso formal e impulso sensível através de um terceiro impulso, que é o do jogo. Para conduzir-se a essa trilha, a arte deve ser o estímulo e o acervo dos quais se alimentará o Estado para intervir na cultura. É dele a tarefa de formar o homem lúdico e

Lo lúdico no como una visión trivial, infantil (en el sentido que dan los adultos a la palabra infantil), sino como una actividad profundamente seria, el juego como algo que tiene su importancia en sí mismo, su sistema de valores, y que puede dar una gran plenitud a quien lo está practicando.

En ese sentido, la literatura siempre fue para mí un ejercicio lúdico. No creo haber cambiado esencialmente de actitud entre aquel niño que hacía un juguete con el mecano y se pasaba horas inventando una nueva grúa, un nuevo camión, con el placer que eso suponía, y el hecho de inventar un “modelo para armar” en la escritura. Hay una equivalencia que los años no han mellado; no me han cambiado en ese plano.¹⁰¹

Para Cortázar, essa compreensão do que é *per jocosum* implica conduzir o jogo ao adulto dimensionando-o, em termos de relevância, como o faz a criança. Assim como as

¹⁰¹ BERMEJO, 2013, p. 42.

brincadeiras infantis promovem um pacto rigoroso das crianças com seu espaço lúdico, assim também o ludismo é encarado pelo escritor argentino em sua atividade criativa e em sua colocação na cultura. Nos parece adequado aproximar essas reflexões de Cortázar de propostas que inegavelmente devolvem o elemento lúdico ao homem e à civilização, ampliando sua esfera de existência e atuação a toda trajetória humana, ao invés de colocá-la somente (e, muitas vezes, de forma depreciativa) no espaço da infância. Esse é o caso, como vimos no capítulo anterior, de Schiller, Gadamer, Huizinga e Caillois. Apesar das divergências explanadas entre eles, percebemos em todos o discernimento de que o jogo é constitutivo do homem e deve ser preservado na civilização. Portanto, precisamos levar em conta

[...] que o jogo é uma função elementar da vida do homem, de tal sorte que a cultura humana, sem um elemento de jogo é impensável. [...] É louvável lembrar-se aqui o dado elementar do jogo humano em suas estruturas, a fim de que o elemento lúdico da arte torne-se visível, não apenas de modo negativo, como libertação de objetivos obrigatórios mas como impulso livre. Quando é que se fala de jogo e o que está implícito nisso? Certamente de início o ir e vir de um movimento que se repete constantemente – pense-se em certos ditos como “o jogo de luz” ou “o jogar das ondas”, em que há um constante ir e vir, ou seja, um movimento que não está ligado a uma finalidade última. Isso é notadamente o que caracteriza o ir e vir – que nem um nem outro extremo é o alvo do movimento, o ponto no qual ele descansa.¹⁰²

O lugar do lúdico está, à vista disso, no éon entre o yin e o yang, entre o impulso racional e o impulso sensível, entre o mundo imaginário e o mundo dos fins, entre o universo da escrita e o universo efetivo, entre o pueril e o experimentado. Ele é, destarte, a ponte da existência, o espaço onde somos e nos equilibramos.

Um artista como Cortázar nos abre a vereda para explorar essa ponte, nos expõe a um jogo, que é, como vimos, também um “procedimento lúdico-especulativo-reflexivo”.¹⁰³ Ao sair da leitura, especialmente de seus contos, deparamo-nos com uma profícua sensação de estranhamento que nos impulsiona a sempre reconhecer e ressignificar o mundo, conduzindo a ele a mesma postura atuante que nos foi demandada na experiência estética de leitura, quando tivemos de unir o linear e o caos, o rigor linguístico e a destruição da linguagem, o fantástico e o plausível.

¹⁰² GADAMER, 1985, p. 38.

¹⁰³ OTTE, 2007, p. 88.

E o constante movimentar-se entre o suavizante e o enérgico, as reivindicações do ser sensível e do ser formal é o ideal de homem schilleriano. Sugerimos, com isso, que o gesto de pôr a literatura cortazariana e o homem estético de Schiller lado a lado nos revela afinidades na imagem de constituição do ser. Apesar disso e à semelhança da empreitada encarada por Percy Bysshe Shelley (1792-1822) – escritor inglês mencionado por Cortázar no trecho de entrevista a Montalbetti aqui transcrito – de distribuir pacotes cheios de poemas crendo que isso enobreceria os homens, o pensamento schilleriano é considerado idealista por supor ser o Estado capaz de formar esse homem lúdico e essa cultura estética.

Contrabalanceando essa gangorra entre a crença na efetivação do potencial humano de um modo mais nobre e elevado e a descrença instaurada na modernidade literária em razão, provavelmente, do acúmulo de catástrofes praticadas pela humanidade, é ainda possível vislumbrar que “la literatura sirve como una de las muchas posibilidades del hombre para realizarse como *homo-ludens*, en último término como hombre feliz. La literatura es una de las posibilidades de la felicidad humana: hacerla y leerla.” E isso nos parece bastante ponderado, pois desloca-se de uma colocação absolutamente niilista ao ver a arte literária como “El lenguaje [...] que abre ventanas en la realidad; una permanente apertura de huecos en la pared del hombre.”¹⁰⁴



¹⁰⁴ BERMEJO, 2013, p. 70-71. Grifo do autor.

2.1 *Último Round*: um país lúdico para perscrutadores

“Gosto de ir até no fundo da cisterna e revirar o lodo, tirar ele com a mão, me emporcalhar bastante, só para depois ver a água minando clarinha de novo.”

Adélia Prado

Exercícios de ser criança

No aeroporto o menino perguntou:

— E se o avião tropicalizar num passarinho?

O pai ficou torto e não respondeu.

O menino perguntou de novo:

— E se o avião tropicalizar num passarinho triste?

A mãe teve ternuras e pensou:

Será que os absurdos não são as maiores virtudes da poesia?

Será que os despropósitos não são mais carregados de poesia do que o bom senso?

Ao sair do sufoco o pai refletiu:

Com certeza, a liberdade e a poesia a gente aprende com as crianças.

E ficou sendo.¹⁰⁵

Como é no comportamento infantil, a *experimentação*,¹⁰⁶ a *especulação*¹⁰⁷ e a *montagem* são especificidades nítidas em *Último Round*. Sem um pacto com o *per jocum* cortazariano, fica inviável aceitar o convite para essa experiência estética. O leitor disposto a fruir a obra empreende uma aventura semelhante à criança apresentada por Walter Benjamin que tateia pela porta entreaberta do armário, no escuro, para encontrar-se com as delícias desejadas e saboreá-las.¹⁰⁸

¹⁰⁵ BARROS, 2013, p. 17.

¹⁰⁶ Os experimentos no laboratório, que são trabalhos científicos, também têm um aspecto lúdico, pois as baterias de experimentos consistem, basicamente, em pôr em contato determinadas substâncias para ver se e como elas reagem.

¹⁰⁷ De antemão, mencionamos ser importante para nós o fato de esta palavra ter sua raiz no latim *speculum*, que significa “espelho”.

¹⁰⁸ Na fresta deixada pela porta entreaberta do armário da despensa, minha mão penetrava tal qual um amante através da noite. Quando já se sentia ambientada naquela escuridão, ia apalpando o açúcar ou as amêndoas, as passas ou as frutas cristalizadas. E, do mesmo modo que o amante abraça sua amada antes de beijá-la, aquele tatear significava uma entrevista com as guloseimas antes que a boca saboreasse sua doçura. Com que lisonjas entregavam-se à minha mão o mel, os cachos de passas de Corinto e até o arroz! Com que paixão se fazia aquele encontro, uma vez que escapavam à colher! Agradecida e desenfreada, como a garota raptada de sua casa paterna, a compota de morango se entregava mesmo sem o acompanhamento do pãozinho e para ser saboreada ao ar livre, e até a manteiga respondia com ternura à

Admitimos a *experimentação* como o ato de encarar valores estéticos de frente para destruí-los, remoldá-los e ressignificá-los; admitimo-la ainda como uma experiência que se estende desde o criador até o receptor e que pressupõe um modo de apropriação ativo (e não passivo) do fruidor. Nessa direção, a faceta experimental já se desnuda na capa de *Último Round*, pois é a partir dela que o leitor começa a brincar, a leitura começa nela. A diagramação e o formato simulam a identidade visual de um jornal em miniatura. A miscelânea textual já começa aqui também: fontes de letra variadas, idiomas (espanhol, inglês, italiano e francês), gêneros textuais (classificados, ensaios, biografias, poemas, anúncios, citações e conto); menções a autores (Italo Calvino, Gary Snyder, Jean Cocteau) e algumas chamadas acompanhadas das páginas onde encontrá-las.

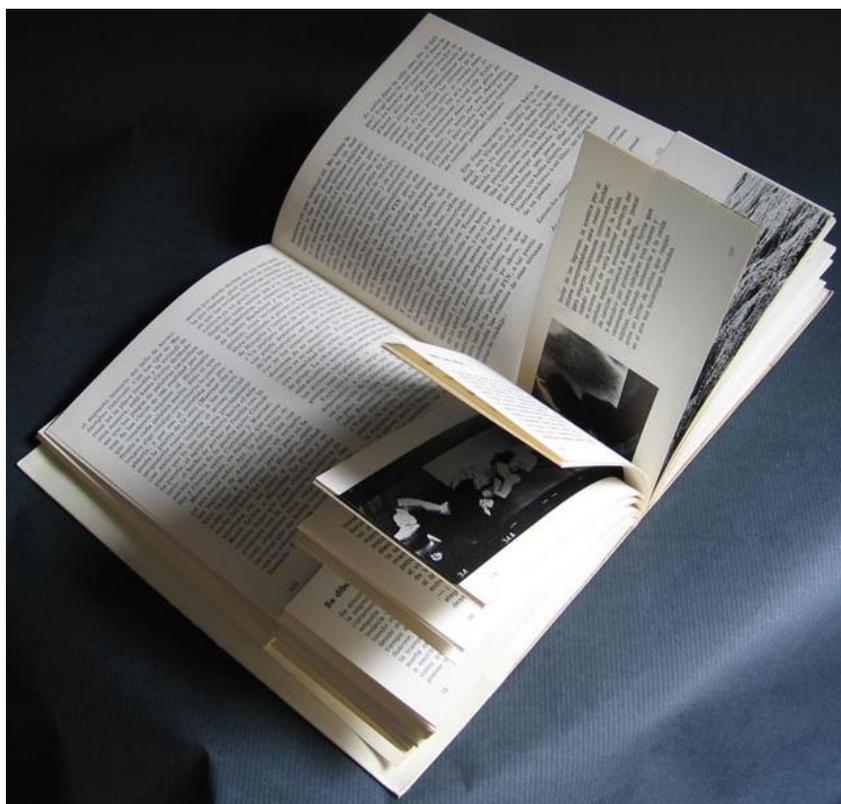


FIGURA 1 – *Último Round*

Fonte: http://cvc.cervantes.es/img/libros_cortazar/formato_cortazar_round2.jpg

O livro apresenta, literalmente, uma cisão que o subdivide em *primer piso* e *planta baja*. Essa disposição gráfica é quase um impedimento à leitura rigorosamente linear,

ousadia de um pretendente que avançara até sua alcova de solteira. A mão, esse *Don Juan* juvenil, em pouco tempo, invadira todos os cantos e recantos, deixando atrás de si camadas e porções escorrendo a virgindade que, sem protestos, se renovava. (BENJAMIN, 1995, p. 87-88. Grifo do autor.)

necessária a um livro comum. Em decorrência do corte, o convite é, no mínimo, para que o leitor empreenda duas leituras concomitantes e combinatórias. As implicações disso para a liberdade do receptor são imponderáveis, porque não há como prever quais serão as escolhas e os agrupamentos feitos. Definitivamente, a atitude controladora e dirigida que muitos autores propõem para suas obras não tem lugar em *Último Round*. Cortázar oferece-nos um espaço de liberdade, de autonomia e de construção de um pensamento próprio, seu gesto com o leitor não é autoritário, mas demonstra um profundo respeito e um ato de estímulo e impulsão ao receptor de sua literatura, um anseio de compartilhar e não de injungir.

Uma boa forma de definir *Último Round* é concebê-lo como um compêndio hipertextual – “conjunto de textos cuja organização permite a escolha de diversos caminhos de leitura por meio de remissões que os vinculam a outros textos ou blocos de texto”.¹⁰⁹ E se a experimentação enseja-se ao abrir espaços nas formas artísticas enrijecidas, essa obra de 1969 (e, antes dela, *La vuelta al día en ochenta mundos*) permite-se caracterizar como literatura experimental.

Quanto à *especulação*, conferindo-a o valor semântico de espelhamento e de cotejamento reflexivo, temos diante de nós um livro que aproxima constantemente universos tidos como distantes para aferir seus reflexos, suas deturpações e para abrir interstícios nos quais elementos de um lado possam ser conduzidos ao outro e ao contrário. Esses universos são, por exemplo, o prisma do autor e o prisma do receptor no texto “Ya no quedan esperanzas de”, que dispõe somente orações sem fechamento de sentido, apelando ao leitor que o complemente; e a descontração do humor e a ácida crítica juntas no texto “El Tesoro de la Juventud” para discorrer sobre o progresso científico. Neste último, encontramos uma divertida cronologia às avessas do avanço dos meios de transporte que termina com

el último eslabón del progreso, que la incomodidad innegable de las diligencias aguzó el ingenio humano a tal punto que no tardó en inventarse un medio de viaje incomparable, el de andar a pie. Peatones y nadadores constituyen así el coronamiento de la pirámide científica.¹¹⁰

¹⁰⁹ Disponível em: <http://www.aulete.com.br/hipertexto#ixzz3JMBhm1Zd>.

¹¹⁰ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 28.

Outrossim, o onírico e o empírico, o passado e o futuro são extremidades conchegadas em “Para una espeleología a domicilio”. “Vertiginosas secuelas se abren aquí al individuo y a la raza: la de volver de la vigilia onírica a la vigilia cotidiana con una sola flor entre los dedos, tendido el puente de la conciliación entre la noche y el día”¹¹¹ e isso porque os sonhos conduzem o homem a um descerramento do real e, equitativamente, o real lança sua matéria dura na intangibilidade do reino onírico. Ambos convertem-se, assim, num amálgama mais modelável para projetar o devir.

“La muñeca rota”, ademais, é outro exemplo no qual planos díspares são postos em convivência. Há informações sobre como se deu o processo criativo de *62: Modelo para armar* (1968), comparando-o com o processo criativo de *Rayuela*. O primeiro é um romance que tem como ponto de partida uma ideia colocada no capítulo sessenta e dois de *Rayuela*. Acontece que Cortázar assume ter escolhido modificar a maneira como conduziu a tarefa de escrita em *62*, pois nesse caso o autor, deliberadamente, rompeu com os fatos externos que interceptavam sua atividade, enquanto no outro romance, ao contrário, incorporou à narrativa alguns eventos que ocorriam paralelamente em sua vida, como leituras e episódios de uma viagem. Em “La muñeca rota”, o autor problematiza o fato de ser irrefutável o jogo especular entre a vida do escritor e do leitor e a escrita e a leitura de um romance. Para ilustrar isso, Cortázar cita como se passaria para Charles Dickens ter a consciência de que os leitores dos Estados Unidos ficavam nos portos aguardando a chegada dos novos episódios de *The Old Curiosity Shop*, quais seriam as influências dessa consciência na empreitada de dirigir o destino de seus personagens.

Na narrativa que parte de *Rayuela*, o intento é mostrar ao leitor um único desdobramento de uma única ideia, que poderia adentrar trajetos múltiplos. E o autor escolhe fazer isso experimentando um rompimento com os dados de sua experiência que seriam pertinentes ao relato. Através de “La muñeca rota”, ele assinala como conduziu-se esse experimento, marcando eventos e leituras que certamente se vinculariam de modo enriquecedor ao mundo ficcional de *62*. Ele tenta, desse modo, eliminar as confluências do acaso no decurso do romance, mas depara-se com a necessidade de contar ao leitor o quanto essas convergências e coincidências agregariam à ficção.

¹¹¹ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 51.

Nesse pequeno texto de *Último Round*, temos confissões do laboratório literário cortazariano passíveis de serem interpretadas como a preponderância de juntar e interconectar tempos e destempos, espaços e desespaços, decurso real e decurso ficcional, vida biográfica (do escritor e do leitor) e vida ficcional.

Assumir esse movimento reflexivo entre âmbitos contrastivos é, para nosso cronópio, imprimir no processo do escritor a admissão de que sua tarefa é entrecortada com o cotidiano e de que também o receptor não mergulhará em absoluto na leitura sem que suas experiências contaminem o texto e, também, sem que o texto contamine suas experiências. Elucidativo disso é já um conto presente em *Final del Juego* (1956), obra anterior a *Rayuela* e *62: Modelo para armar*; esse relato é “Continuidad de los parques”, uma narrativa breve, na qual um leitor se assenta em sua poltrona de veludo verde para ler um romance e, a partir daí, os planos do leitor e da ficção que ele aprecia se mesclam promovendo um imbricamento indesatável. Cortázar manifesta essa fusão até no plano linguístico, visto que o conto possui dois parágrafos que não são nada reveladores de uma divisão semântica, ao contrário, ambos miscigenam os dois espaços descritos: de um homem sentado lendo seu romance e da tensa cena em que dois amantes se encontram pela última vez. O leitor-personagem retorna à história após tê-la tido que abandonar em razão de negócios urgentes e, de volta, é “Palabra a palabra, absorbido por la sórdida disyuntiva de los héroes, dejándose ir hacia las imágenes que se concertaban y adquirirían color y movimiento”,¹¹² do mesmo modo que nós, receptores-reais acabamos por compor um terceiro tempo nesse embaralhado cordão de três dobras. Curiosamente, “Continuidad de los parques” é o primeiro conto de *Final del juego*, sugerindo, talvez, uma atitude de leitura caleidoscópica e que liquidifique todos os parques implicados, admitindo sua continuidade.

A “muñeca rota” é uma imagem recorrente em *62*, presente também no capítulo 23 de *Rayuela*, como uma boneca sem cabeça. Nas divagações de *Último Round*, o texto “La muñeca rota” situa-se no primer piso, enquanto nas páginas correspondentes da planta baja constam uma sequência de fotos feitas pelo próprio autor nas quais uma boneca aparece em diversas posições e, por fim, vai sendo desmontada, até que na última imagem resta apenas sua cabeça. Como sabemos, há duas propostas de leitura de

¹¹² CORTÁZAR, 2011, p. 391. v. I.

Cortázar para *Rayuela* – uma linear e outra com uma combinação de capítulos sugerida por ele – (o escritor ainda deixa margem para que o receptor também invente suas associações) e coincide que na sugestão combinatória de Cortázar, o capítulo 23, que cita a boneca quebrada, é o imediatamente posterior ao capítulo 62, de onde parte o seu modelo para armar.

Mais: a exata convergência entre as páginas do texto verbal e as páginas das fotografias, respectivamente no primer piso e na planta baja, se dá poucas vezes no livro e, mesmo assim, Cortázar direciona o leitor para transgredi-la logo no primeiro momento do texto quando apresenta uma nota que conduz a outro texto da planta baja, “Cristal con una rosa dentro”, desviando-nos das imagens da boneca.

O ponto ligado entre “Cristal con una rosa dentro” e “La muñeca rota” é, novamente, a junção de extremidades. Dessa vez, concentração e distração. Naquele, o autor direciona a ideia de que distrair-se é abrir-se para uma entrevisão intersticial, para uma entrevisão de outra realidade. E neste, o cronópio situa a concentração num estado de para-raios, em que “Basta concentrarse en un determinado terreno para que frecuentes analogías¹¹³ acudan de extramuros y salten la tapia de la cosa en sí, eso que se da en llamar coincidencias, hallazgos concomitantes”.¹¹⁴ O estado de “papador de moscas”, como ele mesmo se admite, é o ambiente propício para capturar uma imagem, uma ideia capaz de conduzir o distraído à concentração, e vice-versa. Temos, enfim, que distração e atenção são, nesse caso, um mesmo “mundo en resuelta entropía”.¹¹⁵

Agregando, ainda, mais um exemplo a essa sucessão de espelhamentos e relações entre lados avessos, observada em *Último Round*, o conto “Siestas” cria pontes entre sonho e realidade, entre arte e vida, entre o compartilhado e o individual. Nessa narrativa, duas adolescentes descobrem o mundo da sexualidade, sendo que Wanda, a protagonista, o faz através de sonhos com um homem de braços ameaçadores que tenta encalacrá-la numa rua e, no momento do desfecho, fica sugerido que esses passeios da juvenzinha Wanda no universo onírico transpõem-se para o mundo real, quando fica parecendo que

¹¹³ A própria analogia é algo fundamentalmente não-linear; o cotejamento de âmbitos análogos só é possível rompendo com a linearidade. (Esta é outra contribuição direta de Georg Otte ao nosso texto.)

¹¹⁴ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 104.

¹¹⁵ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 48.

a garota é de fato encurralada pelo homem que tratará de ensiná-la efetivamente o que vinha aprendendo sobre sexo.

A arte entra nesse conto por meio de obras do pintor belga surrealista Paul Delvaux, que tem como uma das marcas de seus quadros a utilização de figuras femininas nuas em contato com diversos ambientes. “Siestas” apresenta reproduções de partes das pinturas desse artista e relata ainda que as duas garotas descobrem, escondido na biblioteca, um livro de arte com imagens de quadros dele. As meninas conversam sobre essas obras de Delvaux e descrevem-nas durante a trama, aplicando-as às suas descobertas sexuais feitas na vida. E assim, juntas, elas alimentam fantasias com um modelo masculino à mesma proporção em que Wanda, individualmente, erige suas fantasias que não deseja revelar à companheira de descobertas. Dessa maneira, “Siestas” segue seu decurso ligando os reinos do sonho e do real, da arte e da vida e do particular e do partilhado, costumeiramente colocados como destoantes.

Trazer para uma mesma dança pares situados em extremos opoentes amplia a gama, a porosidade e a elasticidade do campo de recepção de uma obra de arte. Por isso, o atributo especulativo de uma literatura como a de Cortázar é propulsor de uma empreitada rizomática que se alastra ainda mais devido à presença de bordas dialéticas. A lucidez da luz, a cegueira do negrume e a intermitência da penumbra pousam diante de nós, sem que qualquer delas se elimine, resta abrir-nos a todas e confortá-las em nossa leitura, em nossa construção, em nossa fruição. Essa preservação de inúmeras aberturas que definitivamente notamos na escrita cortazariana imprime-se, a nosso ver, como um gesto deliberado de manter as passagens e as pontes condutoras da potência de onde as materializações apreensíveis foram buscadas. Uma tentativa de resguardar o ser potencial no ser efetivo e, assim, de resguardar também o lugar do receptor da obra, pois que ele terá de posicionar-se ativamente para escolher como alinhar seus retalhos.

O tabuleiro de uma arte assim põe-nos as peças para que façamos nossos cruzamentos. Enquanto jogamos à procura de um xeque mate, muitas vezes, vemos desnudarem-se diante de nós imagens de um todo ideal através dos pequenos fragmentos inconclusos desse todo e seguimos desse modo para fecharmos numa colocação provisória já pronta a mover-se no momento em que desejarmos recomeçar o jogo. Há, numa literatura dessa natureza, a manifestação de um método metonímico praticado pelo criador e

demandado do receptor da obra. Isso ocorre porque a própria obra é resgatada de um acervo total e a ele remete, pois guarda metonimicamente sua imagem. Nessa literatura, “tudo vem a partir do ente, ou seja, a partir de algo que é em potência, mas não é efetivamente”,¹¹⁶ de maneira que efetivar a obra é destituir-se de quase toda a sua imagem e guardar dela um pequeno caco que, ao aniquilá-la, salva-a da imaterialidade absoluta.

Somando-se à experimentação e à especulação, nosso terceiro traço tido como marcante no comportamento da criação e também observado na composição de *Último Round* constitui-se da *montagem*. Como já mencionamos, o modelo para armar inicia-se na capa e salta aos olhos no primeiro contato com o livro. O conteúdo da obra traz-nos textos verbais e não verbais de diversos gêneros, assim como prenuncia a própria capa. Há ensaios; reproduções de pinturas, como as de Pierre Alechinsky no conto “Pais llamado Alechinsky” e Paul Delvaux no conto “Siestas”; fotografias do filme *Calcutá* (1969), de Louis Malle, integrando o crítico texto “Turismo aconsejable” no qual o autor discorre sobre a miséria indiana; poemas; frases extraídas de pichações, geralmente fazendo referência aos movimentos revolucionários estudantis da época; a carta “Acerca de la situación del intelectual latinoamericano”, publicada originalmente na *Revista de la Casa de las Américas* (La Habana, Cuba, 1967); fotografias do próprio Cortázar; desenhos de Julio Silva, parceiro do autor no trabalho de diagramação do livro; a página de diário “Uno de tantos días de Saignon”; a reprodução de uma notícia – publicada no *Le Monde* em maio de 1968 e traduzida por Cortázar ao espanhol para compor *Último Round* –, ironicamente renomeada de “De cara al ajo”, que informa sobre a ocorrência de uma missa reunindo simpatizantes nazistas em memória do vigésimo terceiro aniversário de morte de Hitler; o texto “Ya no quedan esperanzas de” composto de frases interceptadas antes de um fechamento de sentido e que, por isso, tornam-se um convite para a complementação do texto pelo leitor; anedotas humorísticas, como o texto “Intolerancias”, que menciona a impaciência extrema da voz locutora com pessoas que bocejam, especialmente policiais e padres, mas ao final essa própria voz locutora reconhece seu enorme apreço por bocejar;¹¹⁷ etc.

¹¹⁶ ARISTÓTELES, 2005, p. 202.

¹¹⁷ “A mí personalmente me encanta bostezar, porque es higiénico y los ojos se me llenan de lágrimas que arrastran consigo numerosas impurezas.” (CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 162.)

Essa montagem de gêneros termina por revelar outra montagem feita muitas vezes por Cortázar, não somente em *Último Round*, mas em outras obras: a aproximação de diferentes expressões artísticas. Dentre os textos supracitados, fica claro o aproveitamento de outras artes, como a pintura e o cinema, como passíveis de serem vinculadas à escrita e à literatura. Para além da obra aqui analisada, é consensual a forte ligação da escrita cortazariana com a música, especificamente o jazz, no conto “El perseguidor” e no romance *Rayuela*, por exemplo.

Nossa brincadeira de montar continua ao vermos juntos o ficcional e o não ficcional, temas de comprometimento político e temas concernentes à estética da obra literária, o humor e a austeridade, o planeta das crianças e o planeta dos adultos, e ainda a prosa e a poesia. Todas essas peças aparecem geralmente imbricadas, como se fosse natural que convivessem juntas – mesmo que em tensão e choque – e como se a supressão de uma delas provocasse um desequilíbrio e uma lacuna insuportáveis.

Não poderíamos deixar de citar os três componentes que nos parecem indispensáveis ao planeta cortazariano: o autor, o texto e o leitor. Aplicar a noção de montagem à obra de nosso cronópio é envolver sempre essas três figuras no jogo do texto. Para exemplificar isso, “Ya no quedan esperanzas de” é uma boa carta do baralho de *Último Round*, pois esse texto promove um movimento de, simultaneamente, realçar e apagar a figura do autor para, nessa intermitência, abrir o caminho para a atuação do leitor. As frases das quais ele se constitui, como já dissemos, estão inconclusas e por isso dependem de um receptor para propor um fechamento. Ao mesmo tempo, apesar da inconclusão semântica, elas são o norte para o jogo do leitor. Os três componentes, portanto, estão vivos ali, sugerindo que qualquer leitura impositiva e unidirecional rumo a apenas um deles resultaria reducionista, posto que nenhum deles resiste à supressão e ao apagamento, ao contrário, tentando “matar” um, acabamos sempre vendo-o emergir em nossa frente.

Diante de uma obra como essa, temos de nos propor um pacto de leitura muito específico, uma vez que precisamos de uma atitude movediça, desconfiada, desarmada de rigidez e de moldes convencionais. Em decorrência disso, a montagem é tão importante, pois, através dela, cortamos, embaralhamos, organizamos, desfazemos o jogo e voltamos a elaborá-lo estabelecendo ligações com peças do livro e até evocando

novas peças de nossos modos de assimilação. Nesses termos, a literatura de Cortázar “[...] deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher”¹¹⁸ e, para transitar nesse espaço lúdico, precisa-se não somente da habilidade de unir fragmentos presentes na obra, mas, em igual importância, precisa-se também de estabelecer conexões entre tais fragmentos e as partes trazidas do mundo do leitor, as “contaminações” que este tem por pertencer a determinado tempo, determinada cultura e determinada sociedade que, em maior ou menor medida, confluem ou bifurcam-se quando aproximados do aqui e do agora da obra que está sendo recepcionada pelo interlocutor.¹¹⁹ Parece-nos, portanto, “[...] outro aspecto importante que o jogo seja nesse sentido um fazer comunicativo, que ele desconheça propriamente a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo.”¹²⁰

Um livro-almanaque – como é *Último Round* e ainda *La vuelta al día en ochenta mundos* – e um romance experimental, *Rayuela*, que preserva simultaneamente o linear e o salteado pressupõem tanto um processo criativo no qual a montagem é um método necessário, quanto uma atitude de leitura que também depende desse método. Destarte, a literatura de Julio Cortázar é uma alegoria de seu tempo, porque “Um dos motores principais da arte moderna é que ela gostaria de violar a distância em que se mantêm os espectadores, os consumidores, o público, frente à obra de arte.”¹²¹ A modernidade é um *locus* no qual se explode com a tendência progressista, positivista e linearizante que imperou no pensamento racionalista e cientificista. Dessa explosão, abre-se um potencial constelar para novas construções que são muito mais possíveis tendo-se em vista um método de ligação como a montagem e um movimento ativo e interativo do sujeito. Como sabemos, essa explosão não acontece apenas no âmbito das artes – e, dentro delas, da literatura –, mas em outras áreas do saber, como a historiografia, a antropologia, a sociologia e a psicologia.

¹¹⁸ GADAMER, 1985, p. 43.

¹¹⁹ No ensaio sobre “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, Walter Benjamin vincula a noção de *aura* ao aqui e agora da obra de arte, ou seja, o que conferiria um caráter aurático a determinado objeto estético é aquilo que o liga ao seu tempo e ao seu espaço de criação. Descartando a ideia de que a obra de arte perdeu sua aura, como coloca Benjamin nesse ensaio, vemos possibilidades de associação dessa noção com o *efeito* jaussiano, uma vez que este teórico co-fundador da Estética da Recepção propõe que o objeto estético guarda em si uma potência ligada ao seu momento e ao seu espaço de criação e essa potência (que ele denomina *efeito*) aguarda o contato com outro participante indispensável para a fruição artística que é a *recepção*. Assim, a arte somente se efetivaria no instante em que ocorre a assimilação do efeito e sua acomodação junto aos modos de apropriação do receptor.

¹²⁰ GADAMER, 1985, p. 40.

¹²¹ GADAMER, 1985, p. 40.

Ante a derrocada da proposta cartesiana de instrumentalizar extremadamente a razão, trajeto tido inclusive como causador do mal-estar na cultura como supõe Freud,¹²² torna-se mais plausível um ato criativo que transformou todo esse acervo cultural numa imensa poeira cósmica e, diante dela, traça linhas quebradas para relacionar as estrelas dessa constelação. É esse ato criativo que notamos na produção cortazariana, uma obra cujo gesto destruidor não prescinde de maneira alguma de uma atitude retificadora, salvadora e, portanto, transformadora de um possível descarte, de uma possível ruína numa linguagem nova. Assim,

Hay por un lado [...] esa tentativa de dinamizar la razón excesivamente intelectual o intelectualizada, pero hay además en *Rayuela* la tentativa de hacer volar en pedazos el instrumento mismo de que vale la razón, que es el lenguaje; de buscar un lenguaje nuevo. Al modificarse las raíces lingüísticas, lógicamente se modificarían también todos los parámetros de la razón. Es una operación dialéctica: una cosa no puede hacerse sin la otra.

La idea de *Rayuela* es una especie de petición de autenticidad total del hombre¹²³; que deje caer, por un mecanismo de autocrítica y de revisión despiadada, todas las ideas recibidas, toda la herencia cultural, pero no para prescindir de ellas sino para criticarlas, para tratar de descubrir los flojos donde se quebró algo que podía haber sido mucho más hermoso de lo que es.¹²⁴

Claro que, a nosso ver, esta é uma proposta presente na literatura de Cortázar e não se restringe a *Rayuela*, ainda que esse romance seja o grande exemplo de experimentação e remanejamento linguístico na obra do escritor, mesmo porque trata-se da obra que o impulsionou internacionalmente, tornando-o reconhecido e projetando-o como um dos nomes do *boom* da literatura latino-americana, ao lado de Gabriel García Márquez, Mario Vargas Llosa e Carlos Fuentes. Como ilustrativas dessa dinamização da razão

¹²² “Ao longo das últimas gerações, os homens fizeram progressos extraordinários nas ciências naturais e nas suas aplicações técnicas, consolidando o domínio sobre a natureza de uma maneira impensável no passado. [...] Os seres humanos têm orgulho dessas conquistas e têm direito a tanto. Mas eles acreditam ter percebido que essa recém-adquirida disposição sobre o espaço e o tempo, essa sujeição das forças naturais, a realização de um anseio milenar, não eleva o grau de satisfação prazerosa que esperam da vida, que essa disposição sobre o espaço e o tempo não os tornou, segundo suas impressões, mais felizes. Dessa constatação deveríamos nos contentar em extrair a conclusão de que o poder sobre a natureza não é a única meta dos esforços culturais, sem derivar disso que os progressos técnicos não possuem valor para a economia de nossa felicidade.” (FREUD, 2010, p. 83-84.)

¹²³ Essa reivindicação de uma autenticidade total do homem nos lembra Walter Benjamin em sua ideia de que nossa realidade cartesianamente arrumada, na verdade, é uma catástrofe, isto é, não é autêntica. Nos lembra ainda Schiller e seu anseio por totalidade, juntando os lados separadas por Descartes. (Contribuição de Georg Otte.)

¹²⁴ BERMEJO, 2013, p. 53.

excessivamente intelectual, os livros-almanaques *Último Round* e *La vuelta al día en ochenta mundos* são, para nós, experiências ainda mais extremas.

Essa dissolução de lindes radicalizada nos livros-almanaques alegoriza a tendência à qual se lançou as artes e a literatura modernas e, mais que isso, preanuncia o calidoscópio digital que se tornou o que hoje conhecemos como hipertexto. Autores como Cortázar certamente não poderiam imaginar aonde chegariam as facetas tecnológicas no desenvolvimento da cultura escrita e nas modificações decorrentes desse desenvolvimento observadas nos modos e métodos de ler. Parece-nos reveladoras as atitudes de leitura exigidas em meios digitais e passíveis de aproximação com as atitudes de leitura demandadas numa obra como *Último Round*. Ambos os suportes guardam em convivência o plano lógico-linear da razão e o plano fragmentado e lacunar do sensorial, e guardam-nos numa possibilidade de aberturas e maleabilidades talvez infinita. Isso coloca o leitor em movimento, retira-o do território restrito de uma leitura imposta e previamente direcionada, porque, nesses ambientes, o receptor precisa escolher, articular, montar e não pode privilegiar o pensamento racional em detrimento do pensamento sensorial. Desse modo, há um chamamento de um sujeito mais ativo e mais disposto a revisar-se para que seja possível adentrar o ambiente de leitura, envolvendo-se e amalgamando-se nele sem descartar o impulso sensível.

Sabemos dos maus resultados – inclusive já muito criticados por pensadores como Sigmund Freud, Vilém Flusser, Walter Benjamin e bem anterior a eles, claro, Schiller – obtidos através da jornada racionalista e sabemos também da conjuntura de tensão instaurada por meio da proposta de coexistência entre o ser sensível e o ser racional. Para inserir-se na cultura e para viver em sociedade, pensou-se ser necessário abdicar da natureza sensorial, por acreditar que nela estaria situada toda fonte de barbárie e selvageria. No entanto, os atos bárbaros¹²⁵ nunca deixaram de marcar as civilizações e

¹²⁵ “A Europa foi foco de uma dominação bárbara sobre o mundo durante cinco séculos. Ela foi ao mesmo tempo o foco das ideias emancipadoras que minaram essa dominação. É preciso compreender a relação complexa, antagonista e complementar entre cultura e barbárie para melhor poder resistir à barbárie. As trágicas experiências do século XX devem conduzir a uma nova consciência humanista. O importante não é o arrependimento, mas o reconhecimento. Esse reconhecimento deve incluir todas as vítimas: judeus, negros, ciganos, homossexuais, armênios, colonizados da Argélia ou de Madagascar. Ele é fundamental se quisermos superar a barbárie europeia. É preciso que sejamos capazes de pensar a barbárie europeia para ultrapassá-la, pois o pior é sempre possível. No meio do deserto ameaçador da barbárie, estamos, por enquanto, sob a relativa proteção de um oásis. Mas também sabemos que vivemos hoje em condições histórico-político-sociais que tornam o pior sempre possível, principalmente nos

alcançaram proporções desastrosas no século XX – não à toa alcunhado de *era das catástrofes* – e, diante dessa barbárie schilleriana,¹²⁶ importantes textos escritos no século passado, especialmente a obra freudiana, supuseram que esses desastres são consequências da escalada do homem que fez a sua natureza sensível de entulho e foi subindo em cima, comprimindo-a, para afirmar as evoluções que alcançaria na caminhada racionalista.

Percorrendo a linha que conduziu o homem primitivo ao homem civilizado, parece acertada a percepção de que tanto a razão quanto o instinto podem igualmente serem instrumentos para a brutalidade. A decepção com esta que talvez tenha sido a maior crença na qual a humanidade se lançou, a razão, encaminha a modernidade artística a uma tônica de desencantamento. Mesmo assim, nesse espaço/tempo letárgico, a arte em suas diferentes manifestações continua mais vigorosamente sua busca de alternativas, saídas, ressignificações e reconstruções. Não faltariam exemplos de artistas e movimentos da modernidade que têm como marca de suas empreitadas a efetivação de uma arte-busca; na literatura, Julio Cortázar é um deles. Há certas afinidades e analogias possíveis de serem constatadas na arte moderna. Uma dessas afinidades é a revalorização do elemento sensível.

Com suas ideias “claras e distintas”, Descartes tentou eliminar justamente as ciências do sensível, deixando-as para as artes, que estariam incapazes de chegar a qualquer verdade. Assim, esses artistas e movimentos da modernidade contribuíram (e contribuem) para formar a ideia na qual as artes, com seu lado sensorial, podem levar ao conhecimento e talvez até à verdade.

Para ilustrar esse importante ponto de contato característico da arte-busca na modernidade, a própria ideia, mencionada anteriormente em nosso trabalho, de pensamento sensorial do filmólogo Sergei Eisenstein traça um vínculo importante com o lúdico do qual aqui estamos tratando. Como colocado, o impulso sensível é parte

períodos paroxísticos. A barbárie nos ameaça, inclusive pelas estratégias que foram postas em prática para se oporem a ela.” (MORIN, 2009, quarta capa.)

¹²⁶ “[...] as classes civilizadas dão-nos a visão ainda mais repugnante da languidez e de uma depravação do caráter, tanto mais revoltante porque sua fonte é a própria cultura. [...] A ilustração do entendimento, da qual se gabam não sem razão os estamentos refinados, mostra em geral uma influência tão pouco enobrecedora sobre as intenções que até, pelo contrário, solidifica a corrupção por meio de máximas.” (SCHILLER, 2010, p. 33-34.)

irrefutável do homem e este somente encontraria uma possibilidade de existência mais confortável se pusesse em convivência impulso material e impulso formal via impulso lúdico. O cinema em que Eisenstein acredita e ao qual dedica-se a fazer pressupõe um movimentar-se entre pensamento sensorial e consciência intelectual. Para alcançar uma arte assim, segundo o filmólogo, é necessário valer-se dos métodos de montagem nos quais há sempre as aproximações entre duas linhas de fluxo tensionantes: o sensível e o inteligível.

A dialética de uma obra de arte é construída sobre uma “unidade dupla” muito curiosa. A eficácia de uma obra de arte é construída sobre o fato de que ocorre nela um processo duplo: uma impetuosa ascensão progressiva ao longo dos mais elevados degraus explícitos de conscientização e uma simultânea penetração através da estrutura das formas nas camadas do mais profundo pensamento sensorial. A separação polar dessas duas linhas de fluxo cria a incrível tensão da unidade da forma e conteúdo característica das verdadeiras obras de arte. Fora disto não existem verdadeiras obras de arte.¹²⁷

Ascender com a razão tendo como preço a tentativa de suprimir o sensível enrijeceu a cultura,¹²⁸ pois houve por trás desse intento racionalizante a crença de que teria um progresso com estágios cada vez mais gloriosos situados no porvir. Essa marcha rumo a um futuro grandioso acreditava ainda que os índices (infinitos) de mistério seriam superados e desvelados pela humanidade, porém a história foi testemunha da tarefa utópica e inapreensível à qual a cultura se dedicou. Construir um caminho lógico-racional é descartar opções infinitas de rotas e, como sabemos, os produtos disso foram ideologias totalitárias e preconceituosas. A linha dura – positivista, unidirecional, progressista – criada pela razão acabou ficando vulnerável à quebra, à destruição, porque ela se erigiu sob o ônus da dominação e da sujeição dos povos. Essa linha dura tornou-se a ponte sobre a qual um “seleto” grupo espezinhava o lixo deixado por baixo. Como propõe Benjamin em sua famosa nona tese “Sobre o conceito de história”, há um anjo da história que vê uma catástrofe sem precedentes, acumulando ruína sobre ruína, enquanto isso, nós vemos uma simples cadeia de acontecimentos. Por isso, o anjo quer acordar os mortos e juntar os fragmentos, mas é impelido a seguir para o magnífico futuro

¹²⁷ EISENSTEIN, 2002, p. 135-136.

¹²⁸ A ideologia do progresso reprime, juntamente com o sensível, o tempo presente, como preço necessário a ser pago em nome de um futuro melhor. Desse modo, os problemas do presente são declarados um mal necessário rumo a esse futuro. De certa maneira é o aspecto temporal do sensível, cuja materialidade normalmente é apresentada como sendo da ordem do espaço. (Contribuição de Georg Otte.)

e, assim, a história progressista avança enquanto o amontoado de ruínas sobe até os céus.¹²⁹

Por sonegar o valor de pluralidade inerente a cada existência humana individual, por tentar produzir um resultado unívoco do incontável e do inabarcável que é o mundo, a natureza e a humanidade, “[...] o universo do homem moderno parece conter aquelas correspondências mágicas em muito menor quantidade que o dos povos antigos ou primitivos”¹³⁰ e, diferente do que se esperava, a modernidade se tornou um lugar de desconforto e desilusão devido ao fracasso da escalada racionalista.

A arte da modernidade é reveladora desse lugar, como se o espelhasse a ponto de nela podermos buscar o instrumental para compreender esse tempo. E nesse jogo de reflexos nos vemos propulsionados a construir uma maneira de pensar também por reflexos, de modo que, à certa altura, a promoção de um cotejamento reflexivo entre arte e vida nos faculta a visão de outros mundos possíveis. Através da aceitação desse estímulo ativo e reconstrutor, somos impulsionados a buscar e carregar a matéria da cultura para remodelarmos – num movimento de preservação, descarte e reestruturação – nossa existência individual e coletiva, sempre no intuito de nos depararmos com um lugar cultural de mais conforto.

Em *Último Round*, está contido um projeto interessante de Cortázar que valoriza esse aspecto de movimentação e interatividade pressuposto em toda atividade lúdica e aludido, como vimos, pelos quatro pensadores elencados no primeiro capítulo. Trata-se da *poesía permutante*, proposta que, a nosso ver, exprime, metonimicamente, o cerne do pensamento cortazariano. A constante lúdica presente em sua obra e admitida pelo próprio autor aparece aqui de um modo representativo. Nosso *corpus* contém um pequeno ensaio na planta baja sobre o que seria esse trabalho e, mais adiante também na planta baja, as coletâneas de textos nomeadas pelo autor de unidades básicas. A ideia era produzir um livro destacável com esse projeto, tendo essas unidades impressas somente na frente do papel, de maneira que o leitor poderia manejá-las para fazer suas combinações, entretanto, no ensaio, Cortázar justifica o motivo pelo qual isso não foi possível: “Razones obvias (por ejemplo, el suicidio de un editor frente a un

¹²⁹ BENJAMIN, 2008, p. 226.

¹³⁰ BENJAMIN, 2008, p. 109.

presupuesto) impiden presentar aquí los poemas en páginas sueltas, que facilitarían el barajar del naípe”.

Pensamos que até aqui já ficou mais que evidente o imbricamento entre a seriedade e a diversão como integrantes do jogo cortazariano. Ou seja, não há demarcações, cercas entre país das crianças e país dos adultos, ao contrário, ambos estão revolidos um no outro no *país dos cronópios*. Para o escritor argentino, o verdadeiro adulto é aquele que preserva a criança dentro de si. Dito isso, enfatizamos que a poesia permutante é um jogo no sentido cortazariano que aqui estamos elucidando, porque “Nada más riguroso que un juego; los niños respetan las leyes del barrillete o las esquinitas con un ahinco que no ponen en las de la gramática.”¹³¹

Cada unidade básica do projeto constitui-se de quartetos hendecassílabos com rimas consoantes ou assonantes ou ainda de quartetos eneassílabos com rimas assonantes, todos eles seguindo o esquema de rimas ABBA. Essas formas poéticas tradicionais são eleitas pelo cronópio fundador para compor um jogo inovador com a poesia, confirmando a postura do argentino de unir tradição e modernidade, montando uma rota que salva, ressignifica e cria a arte literária.

Há, em *Último Round*, três grupos de unidades básicas permutáveis denominados “Homenaje a Alain Resnais”, “Viaje Infinito” e “Homenaje a Mallarmé”, além de um pequeno esboço permutável na quarta capa do livro, intitulado “Antes, después”. Em todos, “El poema se vuelve así circular y abierto a la vez; barajando las estrofas o unidades, se originan diferentes combinaciones; a su turno, cada una de éstas puede ser leída desde cualquiera de sus estrofas o unidades hasta cerrar el círculo en uno u otro sentido.”¹³² As menções, em dois dos títulos, respectivamente ao cineasta Alain Resnais – o artista por trás dos impressionantes *Nuit et brouillard* (1955), *Hiroshima mon amour* (1959) e *L'année dernière à Marienbad* (1961) – que renovou o cinema francês e ao poeta de *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897) são sugestivas da proposta de Cortázar, pois ambos revolucionaram o fazer artístico em suas manifestações específicas do cinema e da poesia. Ao homenageá-los, os poemas preservam-nos e

¹³¹ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 66.

¹³² CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 66.

reafirmam os atributos desafiadores e muitas vezes ininteligíveis dos filmes de Resnais e os atributos permutáveis e libertários dos versos de Mallarmé em *Un coup de dés*.

Se na poesia permutante temos deliberadamente um jogo diante de nós, o “Turismo aconsejable” de Cortázar é confirmador da seriedade com a qual o autor encara seu exercício lúdico, a tarefa de escrita. Essas duas propostas integrantes da mesma obra são emblemáticas da proporção inerente e integrante e da resignificação dilatadora que o escritor intenta imprimir sobre a noção de jogo. Assim como sinalizam Schiller, Gadamer, Caillois e Huizinga – guardadas as diferentes trilhas que cada um percorreu e sobre as quais discorreremos em nosso primeiro capítulo –, o pensador latino-americano faz emergir todo o tempo em sua obra essa dimensão conjuntural e autóctone que tem o lúdico no homem. Como demonstramos em nosso trajeto até aqui, há vínculos importantes entre, por exemplo, a ideia de homem implícita em seus textos com o homem estético de Schiller e o homo ludens de Huizinga. As marcas evocadas por Gadamer e Caillois do jogo como, respectivamente, o próprio modo de ser do sujeito e da obra de arte e integrado aos costumes cotidianos como uma vocação social irremovível indicam conexões apreensíveis com a visão cortazariana.

O “Turismo aconsejable” do autor é, portanto, uma peregrinação factual à miséria da Índia e uma travessia simbólica e reedificadora de nossos valores internos e de nossas influências equivocadas advindas da Gran Costumbre. O ensaio começa com esta epígrafe-poema de Gary Snyder, poeta estadunidense representante da Beat Generation (supomos que o único ainda vivo desse movimento), também ativista ambiental, defensor de uma cultura harmônica, respeitosa e sustentável entre homem e natureza, crítico da miséria e do insustentável sistema de dominação praticado pela cultura ocidental nos séculos XX e XXI:

The Market

they eat feces
 in the dark
 on stone floors.
one legged animals, hopping cows
 limping dogs blind cats

crunching garbage in the market
 broken fingers
 cabbage
 head on the ground.
who has young face.
 open pit eyes
between the bullock carts and people
 head pivot with the footsteps passing by
dark scrotum spilled on the street
 penis laid by his thigh
 torso
turns with the sun

I came to buy
 a few bananas by the ganges
 while waiting for my wife.¹³³

Além desse poema, compõem o relato fotos do documentário *Calcutá*, de Louis Malle, que ilustram a miséria indiana. O turista que caminha pelas cenas de penúria é o autor, que a viveu factualmente, e somos também nós que agora vivemos a experiência por meio da leitura. Um grupo de crianças, nuas e assentadas no chão encardido, brinca de passar de mão em mão um pequeno pedaço de corda e dizem uma frase determinada. Quando uma delas ganha um lance do jogo, suas pequenas nádegas roçam o chão. Os guias turísticos de Calcutá sugerem ao forasteiro que visite a Howrah Station, por ser lá

¹³³ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 63.

um ambiente pitoresco e o motorista do taxi não compreende porque um turista europeu deseja conhecer uma região cheia de miseráveis. Num instante, os sapatos do visitante tateiam espaços entre as pessoas pelo chão e se encontram agora ao lado da mão de uma mulher que come uma semente no fundo de uma folha verde “Y así los menos privilegiados tienen que conformarse con vivir al lado de las vías por donde pasa la muerte cada tres minutos, o en el perímetro de la plaza donde corre el tráfico que va y viene del puente, al borde de la calzada llena de camiones y de carros.”

Após a aventura, o turista retorna ao seu confortável quarto de hotel e limpa-se do suor numa ótima ducha, enquanto refaz incessantemente em sua memória a travessia na Howrah Station e constata que todos aqueles indianos estão lá desde a abertura da estação e lá permanecerão. O horror visto será para sempre lembrado

y el infierno de que usted está huyendo cómodamente [...] es un infierno donde los condenados no han pecado no saben siquiera que están en el infierno, están ahí renovándose desde siempre, viendo irse a unos pocos capaces de franquear las vallas de las castas y las distancias y la explotación y las enfermedades, cerrando el círculo familiar para que los más pequeños no se alejen demasiado y no se lo traigan aplastados por un camión o violados por un borracho, el infierno es ese lugar donde las vociferaciones y los juegos y los llantos suceden como si no sucedieran, no es algo que se cumpla en el tiempo, es una recurrencia infinita. La Howrah Station en Calcuta cualquier día de cualquier mes de cualquier año en que usted tenga ganas de ir a verla, es ahora mientras usted lee esto, ahora y aquí, esto que ocurre con usted, es decir yo, hemos visto. Algo verdaderamente pintoresco, inolvidable. Vale la pena, le digo.¹³⁴

Esse texto é, para nós, importante porque, como outrora manifesto, distanciamos-nos dos posicionamentos que colocam a arte como um instrumento de alienação e valorizam-na somente como um potencial interno, dissociado do *telos* e, por isso, desfuncionalizado. É comum, ainda, a proposta de que os componentes mágico e fantástico da literatura latino-americana remetem a um mundo de devaneios, alienante e nada suscetível de reflexões aplicáveis à experiência. Apesar de “Turismo aconsejable” não ser um dos contos fantásticos de Cortázar, parece-nos já ter ficado nítido o fato de que mesmo esses contos revelam importantes penetrações entre universo real e fantástico, apresentando, no mínimo, a possibilidade de uma revisão e reflexão da experiência humana real. O próprio surrealismo – movimento de vanguarda influente para a literatura fantástica e, particularmente, assumido por Cortázar como uma das influências absorvidas em sua obra – é, por vezes, analisado como uma expressão artística sintomática das questões

¹³⁴ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 72-74.

vividas em seu tempo. Ilustrativo disso é o ensaio de Walter Benjamin “O Surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia”, no qual o filósofo alemão assume que “nenhum rosto é tão surrealista quanto o rosto verdadeiro de uma cidade”¹³⁵ ao creditar a Paris a fonte dos oníricos objetos de que se valem a arte surrealista.

[...] no início, quando [o surrealismo] irrompeu sobre criadores sob a forma de uma vaga inspiradora de sonhos, ele parecia algo de integral, definitivo, absoluto. Tudo o que tocava se integrava nele. A vida só parecia digna de ser vivida quando se dissolvia a fronteira entre o sono e a vigília, permitindo a passagem em massa de figuras ondulantes, e a linguagem só parecia autêntica quando o som e a imagem, a imagem e o som, se interpenetravam, com exatidão automática, de forma tão feliz que não sobrava a mínima fresta para inserir a pequena moeda a que chamamos “sentido”.

[...] quem percebeu que as obras desse círculo [surrealista] não lidam com a literatura, e sim com outra coisa – manifestação, palavra, documento, *bluff*, falsificação, se se quiser, tudo menos literatura –, sabe também que são experiências que estão aqui em jogo, não teorias, e muito menos fantasmas. E essas experiências não se limitam de modo algum ao sonho, ao haxixe e ao ópio. É um grande erro supor que podemos conhecer das “experiências surrealistas” os êxtases religiosos ou os êxtases produzidos pela droga.¹³⁶

Como o surrealismo, a literatura fantástica é assumida pelo escritor argentino como uma arte conectada com o mundo factual, pois, para ele, “Lo fantástico irrumpe en lo cotidiano, puede ocurrir ahora, en este mediodía de sol en que vos y yo estamos conversando.”¹³⁷

O relato aqui em questão é uma faúlha que citamos dentre inúmeros outros exemplos presentes na arte de Cortázar e no próprio livro aqui examinado. Ressaltamos, inclusive, o fato de a obra haver sido publicada um ano depois do marcante 1968, momento de movimentos estudantis que estremeceram as forças dos regimes ditatoriais praticados em vários países. *Último Round* não se isentou, propositalmente, das contaminações que as ideologias estudantis e revolucionárias estimularam. Dentre as montagens do livro, estão fotografias de muros nos quais constavam cartazes com imagens e frases emblemáticas das revoltas e um texto-mosaico – “Noticias del mes de mayo” – com poemas de engajamento político, citações, frases pichadas em faculdades, fotos e até um artigo aprovado para a Convenção Nacional das Universidades Francesas:

¹³⁵ BENJAMIN, 2008, p. 26.

¹³⁶ BENJAMIN, 2008, p. 22-23.

¹³⁷ BERMEJO, 2013, p. 33.

Artículo primero de la Carta de la Convención Nacional de las Universidades Francesas, aprobada el 22 de mayo de 1968:

El movimiento estudiantil no es solamente una respuesta a la represión policial ni una reacción ante las fallas de la formación universitaria o las dificultades para el empleo futuro. El movimiento cuestiona una Universidad que le prohíbe penetrar en la índole conflictiva de las relaciones sociales. A partir de este cuestionamiento de la Universidad, el movimiento ha alcanzado su verdadera dimensión al unirse a la lucha de los trabajadores contra la sociedad capitalista.¹³⁸

Com a poesia permutante e o turismo aconsejable de Cortázar, findamos nossa tentativa de demonstração dos atributos experimental, especular e montável perceptíveis na noção de lúdico e manifestos tanto nas brincadeiras infantis, quanto na arte. Exemplificamos com *Último Round* o que é verificável na obra do cronópio fundador e em muito do que são as manifestações artísticas na modernidade. E pudemos explanar que o *experimentalismo*, a *especulação* e a *montagem* são ações perscrutadoras e dinâmicas, o que as reafirmam como integrantes de uma mentalidade e de uma atitude lúdicas. Essas ações podem ser metaforizadas¹³⁹ pela missão de ir ao fundo da cisterna, revirar o lodo, removê-lo com a mão, nos emporcalhando para que, depois, possamos ver a água minando clarinha.

Nosso último round trará a análise de três textos presentes no livro que estamos estudando, os contos “País llamado Alechinsky” e “Silvia” e o ensaio “Del cuento breve y sus alrededores”. Buscaremos ilustrar através deles alguns componentes do reino cortazariano. Colocamos lado a lado textos ficcionais e outro não ficcional exatamente para equipará-los em nível de importância e ainda para expressar como ambos endossam o fazer literário do escritor argentino como uma tarefa lúdica e como espelham as ideias de jogo entre as quais estamos aqui envolvidos.



¹³⁸ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 50.

¹³⁹ “Como em tantas outras ocasiões, também aqui o uso metafórico tem primazia metodológica. Quando uma palavra é transposta para um campo de aplicação que originariamente não é o seu, seu significado originário e próprio aparece como que realçado. Nesse caso, a linguagem antecipou uma abstração que, em si, é tarefa da análise conceitual. Agora o pensamento só precisa avaliar esse trabalho antecipado.” (GADAMER, 2012a, p. 156.)

3 O PAÍS CHAMADO CORTÁZAR

“Im echten Manne ist ein Kind versteckt: das will spielen”

Friedrich Nietzsche

A criança fecha os olhos no muro
Conta o tempo que os amigos demoram
A transformar-se

Fecha os olhos no interior dos números
Olha para dentro e em redor encontra-se
A si mesma
A criança pergunta se há-de ir consigo

Ela quer encontrar com os amigos, ela quer
Que lhe respondam. Ela calcula a voz alta
A altura do muro, a progressão do silêncio¹⁴⁰

A alternância entre o fechar e o abrir de olhos na brincadeira de esconde-esconde desvela aos poucos aquele que se distancia da infância. O tempo passa e os amigos de brincadeira já não respondem mais, o muro cresce, a voz alta subtrai enquanto progride o silêncio. A criança, cada vez mais consciente, olha para dentro e em redor. Vai encontrando-se, indo consigo a caminho do adulto. Para crescer minimizando o mal-estar que é abandonar a infância, nosso escritor-menino estimula-nos que não o esmaguemos, diversamente, que deixemos o “monstruito” sempre presente no adulto e este no “monstruito”. O fato de considerar a literatura um exercício lúdico abre nesse espaço artístico um campo de liberdade para que tais extremos humanos possam coexistir, mesmo que isso não aconteça de modo pacífico, mesmo que gere um “sentimiento de no estar de todo” e um habitat em constante dinamismo e embate. Assim, a literatura enquanto jogo expande-se do criador em direção ao leitor e abre para este também seu espaço de coadunar infância e consciência.

¹⁴⁰ FARIA, 2003, p. 284.

E, diante disso, não podemos deixar de nos lembrar de outras noções schillerianas que remetem a esse impulso infantil e adulto: o *ingênuo* e o *sentimental*. O livro *Über naive und sentimentalische Dichtung* é um texto publicado um ano depois do término das cartas *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Tal fato explica ainda mais os muitos pontos de convergência que se estabelecem entre uma obra e outra. A imagem de poeta que Schiller constrói naquele se aproxima da noção de homem estético que elabora neste.

Segundo o pensador alemão, o *poeta ingênuo* é natureza, é criança, por isso, se situa antes da cultura, visto só poder existir em harmonia com o todo do qual é parte integrante, enquanto o *poeta sentimental* olha para a natureza e para a infância com nostalgia por delas haver se afastado. Ou seja, “O poeta [...] ou é natureza ou a *buscará*. No primeiro caso, constitui-se poeta ingênuo; no segundo, o poeta sentimental.”¹⁴¹ Apesar dessa cisão entre um e outro, feita para explicá-los, Schiller – assim como Cortázar em relação ao “monstruito” e ao adulto – rejeita a existência pura ou do ingênuo ou do sentimental.

Quiero advertir, para prevenir toda falsa interpretación, que con esta clasificación de ningún modo me propongo dar motivo a que se elija entre lo uno y lo otro, favoreciendo así lo uno con exclusión de lo otro. Precisamente lo que combato es esa exclusión, que encontramos en la experiencia, y el resultado de las presentes consideraciones será probar que sólo incluyendo ambos con absoluta igualdad es como puede satisfacerse la idea racional de lo humano. Por lo demás, tomo a ambos en su sentido más digno y en la total plenitud de su concepto, que sólo puede subsistir si se mantiene su pureza y se ponen a salvo sus diferencias específicas. Se verá también que un alto grado de verdad humana es compatible con ambos, y que las desviaciones del uno con respecto al otro determinan, sí, una variación en el detalle, pero no en el todo; en la forma, pero no en el contenido.¹⁴²

Ao referir-se a qual seria a ideia racional acerca do humano, o poeta alemão esboça, como faz no livro *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, também nesse texto sua proposta de uma Razão (com “r” maiúsculo) que conduza aos seus territórios a natureza sensível e, desse modo, não se afirme soberana e independente. A criança escondida no homem racionalizado quer sair para brincar, Cortázar deixa essa criança jogar, pois se considera um escritor que não renunciou à visão pueril em privilégio da visão adulta.

¹⁴¹ SCHILLER, 1991, p. 60

¹⁴² SCHILLER, 1941, p. 110. Nota de rodapé.

De forma bem-humorada, o autor enuncia, num pequeno texto de *Último Round* nomeado “Los Cortázar”, sobre a ausência de genealogia de sua família. Seu sobrenome estranho e incomum acabou se tornando hoje uma referência suscetível de se aproximar com harmonia da obra única que o escritor deixou como legado. O país dos Cortázar é o país dos cronópios, essa terra lúdica, interativa, responsabilmente livre e livremente responsável que constitui sua literatura. Como ilustrações de habitantes desse país, nos ateremos à continuação na análise de “País llamado Alechinsky”, “Silvia” e “Del cuento breve y sus alrededores”.

∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞

3.1 Ensáismo e ficção: travessias para a construção de um mesmo mundo

“O olho vê, a lembrança revê, a imaginação transvê.

É preciso transver o mundo.”

Manoel de Barros

Pintura

Eu sei que se tocasse
com a mão aquele canto do quadro
onde um amarelo arde
me queimaria nele
ou teria manchado para sempre de delírio
a ponta dos dedos.¹⁴³

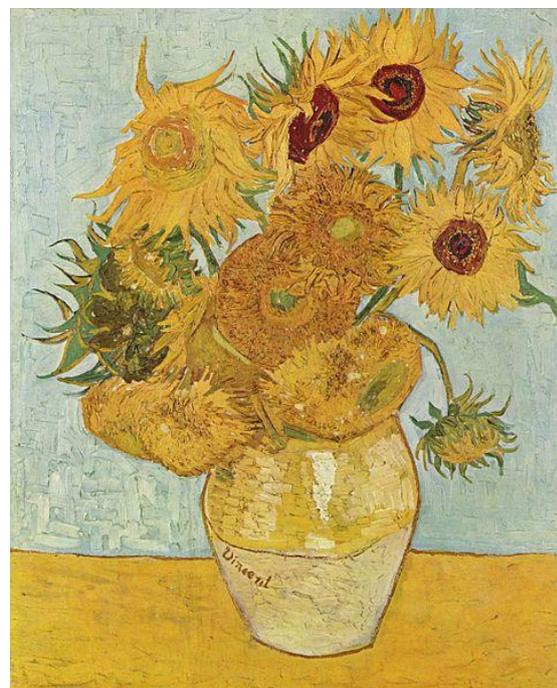


FIGURA 2 - VAN GOGH, Vincent. *Zonnebloemen* (óleo sobre tela). 1888. 93 X 72 cm. Museu Neue Pinakothek/Munique, Alemanha.

¹⁴³ GULLAR, 2003, p. 379.

Essa expectativa de que o sujeito do poema teria, com o amarelo ardente da tela, sensações táteis caso o contato entre a mão e o quadro houvesse se efetivado é uma imagem significativa do que ocorre em nossa relação com a arte e significativa, aliás, do que ocorre em Alechinsky, o país por onde incorrem as personagens do conto sobre o qual discorreremos. A obra de arte é esse objeto que se volve objeto estético quando atinge nossos sentidos, nossa reflexão para, por fim, nos contaminar o corpo, nosso modo de pensar e nossa atitude. A queimadura e a mancha de delírio provocada, por exemplo, pelos girassóis de Van Gogh não são concretas, mas sim figurativas, metafóricas, simbólicas do que experienciamos quando verdadeiramente fruímos uma obra de arte. Há uma potência nela que nos movimenta, nos inquieta, nos propulsiona a não nos conformarmos com tudo, há um gesto que nos retira de um estado passivo, talvez alienado e resignado. Vemo-nos ante uma fresta ressignificadora, capaz de, em último nível, nos devolver ao cotidiano com novas contaminações que culminam em transformar-nos em nossa existência individual e coletiva. Essa faculdade dos objetos estéticos pode ser construída como imagem no conto agora em questão.

Em “País llamado Alechinsky” – narrativa brevemente mencionada em nosso primeiro capítulo –, uma voz feminina em primeira pessoa do plural narra as aventuras das personagens. Elas são formiguinhas que renunciaram aos trabalhos de largas horas, que duravam inclusive toda uma noite, trabalhos estes louvados e estandartizados na conhecida fábula de La Fontaine “La Cigale et la Fourmi”.¹⁴⁴ As formigas-narradoras contam que abdicaram de suas tarefas porque descobriram algo muito mais excitante que ficar indo e vindo carregando pedacinhos de ervas e pão ou insetos mortos: agora todas esperam ansiosas pelo momento em que a noite cai sobre os museus, galerias e o ateliê nos quais se encontram as pinturas de Pierre Alechinsky.

Algumas telas desse pintor belga são festas abstratas de cores vivas e traços semelhantes aos que fazem as crianças quando deixamos tintas em suas mãos. São ainda preenchidas de mistérios, às vezes assustadores e inquietantes. Suas formas não se fecham, arredias, e na iminência de lermos nelas um monstro ou uma paisagem nos escapam, nos lembram a brincadeira de descobrir formas nas nuvens: ao identificarmos uma, partimos para as próximas e, quando retornamos, a forma consolidada já se dissipou. São

¹⁴⁴ Neste *link* podemos assistir a um desenho animado com a encenação da fábula de La Fontaine: <https://www.youtube.com/watch?v=7n2kFuT9EAA>.

caleidoscópicas e, por vezes, nos engolem, nos puxam para nos borrarmos de suas tintas, queimando-nos ou manchando-nos a pele de ludismo. Cortázar reproduz algumas dessas pinturas no conto, infelizmente e imaginamos que por economia editorial, em preto e branco.¹⁴⁵

O que acontece com as narradoras do conto é que uma entra, por engano, num sapato mágico que começa a andar, conduzindo-a ao tesouro das paredes cobertas por cidades maravilhosas, paisagens privilegiadas, vegetações e criaturas únicas. As formiguinhas registram as aventuras em anais secretos e, sobre essa primeira incursão, contam que a expedicionária gastou uma noite inteira para descobrir uma saída entre os caminhos que se emaranhavam e contradiziam. Ao retornar, a aventureira comove suas companheiras com seu relato e muda-as para sempre, volvendo-as em “un pueblo vehemente de libertad.”¹⁴⁶ As personagens decidem diminuir sua jornada de trabalho para sempre e alegam, entre parênteses, que para isso tiveram que matar alguns chefes. Ao invés de trabalhar durante a noite, elas iam deleitar-se no paraíso descoberto.

Pautadas na formiga descobridora, as demais enviam companheiras para avisar a todas do país que encontraram. E assim todas passam a visitá-lo rotineiramente, entrando por suas cidades noturnas, sem a necessidade de estarem dentro de um grupo liderado por um guia que explica, comenta e estraga a relação do outro com a obra de arte. Em suas aventuras, elas descobrem o mais profundo segredo: “sólo por debajo, por dentro, se descifrabán las superficies.”¹⁴⁷ E

Él [Pierre Alechinsky] no lo sabe, de noche duerme o anda con sus amigos o fuma leyendo y escuchando música, esas actividades insensatas que no nos conciernen. Cuando de mañana vuelve a su taller, cuando los guardianes inician su ronda en los museos, cuando los primeros aficionados entran en las galerías de pintura, nosotras ya no estamos allí, el ciclo del sol nos ha devuelto a nuestros hormigueros.¹⁴⁸

O espelhamento de mundos faz-se notar nesse conto, pois colocam-se diante um do outro a terra onde vivem as formigas e a terra descoberta nos quadros de Alechinsky. Estão diante de si vida e arte, sendo que esta é capaz de contaminar o mundo das

¹⁴⁵ O mesmo conto está publicado noutro livro do autor: *Territórios*, coletânea de publicações de Cortázar que têm sempre envolvida a arte da pintura e obra na qual uma das telas de Alechinsky é reproduzida em cores.

¹⁴⁶ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 34.

¹⁴⁷ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 40.

¹⁴⁸ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 43-44.

narradoras. As experiências nas tintas do pintor levam-nas a diminuir suas jornadas de trabalho, libertando-as de sua realidade monótona e exaustiva. As narradoras são ainda recepcionadas pelas “figurillas y monstruos y animales enredados en la misma ocupación del territorio” com uma natural aceitação como se elas fossem “hormigas pintadas”¹⁴⁹. Notamos, portanto, uma abertura recíproca entre esses dois mundos e seus seres. Cada espaço/tempo isoladamente em sua sincronia acaba por produzir uma interseção movente entre os dois reinos e o “resíduo diferencial entre sincronia e diacronia [torna-se aquele] sobre o qual se funda a possibilidade de estabelecer relações significantes”¹⁵⁰ capazes de modificar hábitos enrijecidos, como sugere o conto ao alterar a rotina das formigas.

Interessante, ainda, marcar outra analogia possível em função do fato de as narradoras aguardarem a chegada da noite para suas expedições. O negrume é o momento no qual nada sabemos e, por isso, precisamos tatear para construir sentidos. Ele pode ser associado à natureza e à infância. Retornar ao escuro simboliza buscar o vínculo com o país dos brinquedos e requer o permitir-se ser acometido pelo sublime, porque “As *trevas* são terríveis e justamente por isso propícias ao sublime: não terríveis em si mesmas, mas antes porque escondem de nós os objetos e nos abandonam assim a todo o poder da faculdade da imaginação.”¹⁵¹ Quando as sombras caem sobre os museus, as galerias e o ateliê de Alechinsky, as desbravadoras deixam suas tarefas cotidianas e rumam para as descobertas e as delícias guardadas nos quadros do artista. Assim, elas criam uma vida paralela e secreta num país que nem seu próprio autor perscruta.

A movência de mundos, sua recepção e contaminação recíprocas; a fusão espaço-temporal do sincrônico e do diacrônico; a construção de pontes e passagens do dia para a noite e da noite para o dia; o cotejar de reflexos, mesmo que os vejamos “through a glass, darkly”¹⁵² constituem-se nesse conto de dados ilustrativos da noção de lúdico tecida em nossas conjecturas e pautada nos quatro pensadores que figuraram em nosso primeiro capítulo. Desnuda-se nesses dados algo que não passou despercebido por nenhum dos quatro autores: a necessidade de *movimento* intrínseca ao jogo.

¹⁴⁹ CORTÁZAR, 2013, planta baja, p. 42.

¹⁵⁰ AGAMBEN, 2012, p. 103.

¹⁵¹ SCHILLER, 2011, p. 45. Grifo do autor.

¹⁵² Parte do versículo bíblico encontrado em 1 Coríntios 13: 12.

E quais são as contaminações que poderiam movimentar-se do “País llamado Alechinsky” em direção a nós? Por exemplo, se transpusessemos o cotejamento de mundos perceptível no conto para o cotejamento entre passado e presente, notaríamos que há uma atitude lúdica a ser aproveitada e poderíamos permitir que tal atitude se voltasse à construção de uma consciência atuante. O receptor de uma literatura como a de Cortázar interage com o texto de um modo semelhante ao que direciona Walter Benjamin para o historiador: este captura os restos do passado para alertar o presente de sua realidade de dominação, ele liga os pontos de uma constelação para dissuadir a humanidade que marcha em nome do progresso esquecendo-se que sua história tem-se construído por meio do acúmulo de catástrofes. A atitude lúdica opõe-se à atitude racionalista (linear, progressista, historicista, positivista) porque atenta-se para espelhamentos, metaforizações e realidades particulares sintomáticas de dramas coletivos, não segue em linha sem olhar para trás crendo numa colocação posterior sempre melhor. Como aventa Edgar Morin, a barbárie ameaça-nos, exige-nos um reconhecimento dela para que possamos ultrapassá-la, pois o pior é sempre possível e não há mais margem para a crença numa humanidade que um dia será gloriosa, pacífica e harmônica.

Proceder ludicamente diferencia-se de um procedimento cartesiano porque pressupõe enxergar no singular uma potencialidade sintomática de um todo, como de um presente que manifesta barbáries ocorridas no passado. E, ao evocarmos esse passado no presente, explodimos a linha da história universal para tentarmos constatar o que podemos usar dos tempos pretéritos dentro do agora.

Tanto a evocação metonímica quanto o espelhamento metafórico implicam numa valorização do particular, opondo-se, assim, à tendência universalizante do pensamento causal-linear. Lembrando a origem astronômica da constelação, evidencia-se a sua importância para Benjamin: ela é uma totalidade, porém uma totalidade singular, que não apresenta o efeito totalizador e homogeneizante da cadeia linear.¹⁵³

O próprio Walter Benjamin comenta o caráter especular contido na obra das *Passagens*¹⁵⁴ afirmando a pluralidade significativa que se gera através da colocação de

¹⁵³ OTTE, 1994, p. 93.

¹⁵⁴ “Um olhar sobre a ambiguidade das passagens: sua riqueza de espelhos que aumenta os espaços de maneira fabulosa e dificulta a orientação. Ora, este mundo de espelhos pode ter múltiplos significados e até mesmo uma infinidade deles – permanecendo sempre ambíguo. Ele dá uma piscadela, é sempre isto e jamais é um nada a partir do que uma outra coisa surge imediatamente. O espaço que se transforma o faz no seio do nada. Nestes espelhos turvos, sujos, as coisas trocam olhares à Kaspar Hauser com o nada. É

diferentes mundos em contato, como vimos no conto, a arte de Alechinsky e a vida das narradoras e, como vimos nas teses “Sobre o conceito de história”, o passado e o presente. Este último espelhamento de reinos se coloca também no texto de Giorgio Agamben “O país dos brinquedos: reflexões sobre a história e sobre o jogo”, ensaio no qual talvez seja pertinente examinar as influências de Benjamin nas proposições do escritor italiano, uma vez que há outros pontos de contato entre ambos e há alguns escritos do alemão concernentes à mesma temática, como “Velhos brinquedos: sobre a exposição de brinquedos no Märkische Museum” (1928), “História cultural do brinquedo” (1928) e “Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental” (1928).

No texto de Agamben, são postos diante de si história e jogo, rito e brinquedo. Genericamente, o autor sugere que a história se erige por meio de resíduos diferenciais resultantes da *sincronia* e da *diacronia*, visto que a humanidade sempre caminha num movimento de preservar e destruir suas tradições. O presente opera, desse modo, por meio de uma engrenagem que contamina-se do passado e, concomitantemente, o explode, transformando-o, assim, em algo sempre repetido e sempre novo. O brinquedo é, para o filósofo italiano, a imagem desse resíduo diferencial que é o caminhar histórico, porque, diferentemente das antiguidades e dos documentos históricos, ele atualiza o passado, ou seja, não apenas o cita, mas o desmonta e o deforma, incluindo nele os vestígios dos modos atuais de apropriação.

Aquilo que o brinquedo conserva do seu modelo sagrado ou econômico, aquilo que deste sobrevive após o desmembramento ou a miniaturização, nada mais é que a temporalidade humana que aí estava contida, a sua pura essência histórica. O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por meio de uma manipulação particular. Enquanto, na verdade, o valor e o significado do objeto antigo ou do documento é função da sua antiguidade, ou seja, do seu presentificar e tornar tangível um passado mais ou menos remoto, o brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou a miniaturização o presente – jogando, pois, tanto com a *diacronia* quanto com a *sincronia* – presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o “uma vez” e o “agora não mais”.¹⁵⁵

como se fosse uma piscadela ambígua vinda do Nirvana. E, novamente, alcança-nos com um sopro gelado o nome ridículo de Odilon Redon, que como ninguém captava este olhar das coisas no espelho do nada e que, como ninguém, sabia se meter na cumplicidade das coisas com o não-ser. Um sussurro de olhares enche as passagens. Não há coisa alguma aqui, quanto menos se espera, que não lance um rápido olhar, fechando os olhos com uma piscadela, mas a um olhar mais atento, ela já desapareceu. O espaço empresta seu eco ao sussurro destes olhares. ‘O que teria acontecido em mim? – pergunta, piscando.’ Nós hesitamos. ‘Sim, o que terá acontecido em você?’ Assim devolvemos-lhe a pergunta, baixinho.” (BENJAMIN, 2009b, p. 583.)

¹⁵⁵ AGAMBEN, 2012, p. 87.

O envolvimento de territórios aferido no interior de “País llamado Alechinsky” forneceu-nos, como tentamos demonstrar, uma interseção respeitante às próprias noções de história em Benjamin e em Agamben. Nesse ínterim, seguimos apresentando articulações que, em termos de valor reflexionante, equiparam arte e pressupostos teóricos, ficção e não ficção, com isso, é claro, não queremos supor uma equivalência *ipsis litteris*, ou seja, não estamos negligenciando especialmente a peculiaridade das expressões artísticas, por guardarem aquilo que é essencial para que sejam nomeadas de arte: o valor estético.



Um outro conto de Cortázar traz-nos de novo vestígios confirmadores da experiência lúdica que é a escrita do argentino tanto para o criador quanto para nós, leitores de sua obra. A narrativa “Silvia” seria um relato absolutamente consuetudinário e objetivo, pois a trama enunciada pelo narrador em primeira pessoa Fernando desenvolve memórias de um encontro entre os casais Raúl e Nora Mayer, Javier e Magda e Jean Borel e Liliane, além do próprio Fernando com o propósito de o primeiro casal apresentá-lo a Jean, que andava querendo conhecê-lo.

Todos se reúnem para comer um assado e tomar vinho, os debates intelectuais e enfadonhos são sobre literatura. Enquanto isso, quatro crianças, Graciela, Lolita, Alvaro e Renaud (este de apenas dois anos), se divertem transformando o jardim num campo de batalha, “mitad sioux mitad galorromano,¹⁵⁶ guerreiros emplumados se batían sin cuartel com voces de soprano y bolas de barro.”¹⁵⁷ Lolita e Graciela são sioux e Alvaro é o galorromano Bisonte Invencível que mantém Lolita, sua irmã, prisioneira. Enquanto isso, o pequenino Renaud fica ziguezagueando de uma tribo a outra, pois ainda é muito jovem para compreender a brincadeira. A companheira de tribo, nomeada a Rainha do Bosque, movimenta-se para salvar Lolita, mas a operação de resgate ficará para o dia seguinte, porque os pais, agora, os chamaram para o banho.

¹⁵⁶ Os sioux são as tribos nativas norte-americanas Lakota, Nakota e Dakota e os galorromanos são os povos do Império Galo, erigido durante o século III.

¹⁵⁷ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 81.

No decorrer da narrativa, sugestivamente, aparecem duas fotos atribuídas a Lewis Carroll. Sabe-se que o autor de *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) era também fotógrafo e possui uma coletânea de fotos de meninas, inclusive a própria Alice Liddell, garota que transfigurou-se na personagem principal do conhecido romance.

As imagens de Lewis Carroll combinam-se com o relato para descrever o personagem que dá título ao conto e em torno do qual circula o texto. Silvia é o grande tormento que acompanha as lembranças de Fernando, ela é a razão de o narrador decidir registrar aquele encontro que tinha tudo para ser totalmente enfadonho não fosse a “presença” dessa figura misteriosa. As conversas com Raúl e Nora Mayer (pais de Graciela), Javier e Magda (pais de Alvaro e Lolita) e Jean Borel e Liliane (pais de Renaud) teriam ficado esquecidas não fosse Silvia.

Ela mescla-se a essa narrativa aparentemente ordinária, cortazarianamente, como um elemento extraordinário e fantástico. Como em vários outros contos do autor, o fantástico e o comum se homogeneízam tal a argila e a água de um mesmo vaso. O fantástico é exatamente Silvia, um ser fantasmagórico como os famosos amigos imaginários. Uma adolescente que “estaba en la edad difícil, se negaba a entrar en el juego de los grandes, prefería imponer autoridad o prestigio entre los chicos”,¹⁵⁸ e somente se materializava no momento em que estivessem juntos Graciela, Lolita, Alvaro e Renaud. Os outros adultos já estavam fartos dessa brincadeira e diziam às crianças que não importunassem Fernando com essa história de amiga imaginária, no entanto, o narrador, adulto, também viu a adolescente e, para seu desespero e incessante inquietação, ele jamais se encontraria com os três casais e as quatro crianças juntos novamente.

Entre as conversas literárias chatas e intelectuais, o narrador está sempre atento à movimentação de Silvia. Tal imbricamento e concomitância é manifesto no plano da linguagem através da mistura desses elementos – as visões da adolescente e os diálogos com os adultos –, fato este também recorrente na literatura do escritor argentino:

[...] toda Silvia parecía entonada en fuego, en bronce espeso; la minifalda descubría los muslos hasta lo más alto, y Francis Ponge había sido culpablemente ignorado por

¹⁵⁸ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 83.

los jóvenes poetas franceses hasta que ahora, con las experiencias del grupo *Tel Quel*, se reconocía a un maestro; imposible preguntar quién era Silvia, por qué no estaba entre nosotros, y además el fuego engaña, quizá su cuerpo se adelantaba a su edad y los sioux eran todavía su territorio natural.¹⁵⁹

Sobre a garota fantasmagórica, Fernando só pode conversar com a menina Graciela, com quem se encontra, juntamente com seus pais, noutra ocasião. E nesse encontro, o narrador pergunta sobre a adolescente, ao que Graciela responde “– Mirá que sos tonto [...] ¿Vos te creías que esta noche iba a venir por mi solita?”¹⁶⁰

E assim Silvia permanece etérea preenchendo e inquietando Fernando ao limite de fazê-lo escrever sobre ela. O vazio de uma experiência virtual com um ser fantasmagórico sufoca o narrador. “Vaya a saber cómo hubiera podido acabar algo que ni siquiera tenía principio, que se dio en mitad y cesó sin contorno preciso, esfumándose al borde de otra niebla; en todo caso hay que”¹⁶¹ terminar dizendo que narrar é a saída desse personagem para preservar Silvia e sua inexistência, Cortázar ajuda-o nessa tarefa materializando a menina em fotos de Lewis Carroll.

Como enumeramos, o procedimento lúdico do qual se vale o autor em sua literatura emerge do próprio manejo da linguagem ao mesclar temas distintos – a visão de Silvia e a conversa com os adultos – como recurso para produzir o mesmo efeito de simultaneidade com que Fernando experimenta os fatos. Emerge ainda no método cortazariano de mesclar fantástico e comum ao inserir indissociavelmente a existência fantasmagórica de um personagem no contexto ordinário dos fatos narrados. E também emerge no território do sentido quando o autor une num mesmo espaço a brincadeira das crianças e a sisudez dos diálogos entre os adultos e materializa por meio de Fernando o vínculo entre esses universos, visto ser ele um adulto que participa dos dois. Esse conto desnuda importantes marcas do que é o jogo da e na literatura cortazariana, “El juego, como lo juegan los niños o como trato de jugarlo yo como escritor, corresponde a un arquetipo, viene desde muy adentro, del inconsciente colectivo, de la memoria de la especie.”¹⁶²

¹⁵⁹ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 83-84.

¹⁶⁰ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 92.

¹⁶¹ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 81.

¹⁶² YURKIEVICH, 1984, p. 117. (Palavras de Cortázar em entrevista.)

Essa análise do conto “Silvia” é, como veremos, ilustrativa do que revela o escritor no ensaio em torno do qual teceremos nossas conjecturas que finalizarão este capítulo, “Del cuento breve y sus alrededores”. Veremos que esse texto é esclarecedor de pontos importantes que nós, leitores, percebemos quando incorremos nesse país chamado Cortázar e, ademais, de analogias possíveis com as ideias de lúdico dos pensadores sobre os quais nos debruçamos neste trabalho.



“Она, музыка, сразу, непосредственно переносит меня в то душевное состояние, в котором находился тот, кто писал музыку.”

Л.Н. Толстой¹⁶³

Desenho

O menino desenha
coloridos pássaros
e os aprisiona, na gaveta.
Ao ouvir trinados
no papel
vê, saindo pela fresta,
asas em festa
buscando o céu.¹⁶⁴

Na décima sétima tese “Sobre o conceito de história”, Walter Benjamin nomeia de *mônada*¹⁶⁵ uma configuração saturada de tensões que através da experiência do choque se cristaliza, realizando-se num centro de força. A mônada benjaminiana é, então, essa partícula composta que não é somente uma potência, mas já a explosão resultante do contato entre o sujeito e esse fragmento de tensão. Ela é, outrossim, uma estrutura multifária e metonímica capaz de preservar “na obra o conjunto da obra, no conjunto da

¹⁶³ “Ela, a música, ao mesmo tempo, imediatamente, me leva ao estado de espírito em que se encontrava a pessoa que a concebeu.” Liev Tolstói (Tradução nossa)

¹⁶⁴ BERNIS, 2004, p. 76.

¹⁶⁵ É importante diferenciarmos a mônada como a propõe Benjamin e a mônada do filósofo alemão Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716), em sua teoria contida na obra *Monadologia* (1714), este assume, que a estrutura monadológica é simples – e não composta – e é uma existência potencial.

obra a época e na época a totalidade do processo histórico”.¹⁶⁶ Lembramo-nos dessa configuração porque, a nosso ver, ela apresenta analogias possíveis com o objeto estético, uma vez que ele realiza-se quando funde-se na experiência, inclusive do próprio criador. Já discorreremos sobre isso noutros momentos de nosso trabalho e acrescentamos agora a relação que pode ser feita com a proposta de homem estético de Schiller, pois o ser movimentado pelo impulso lúdico é contaminado pela experiência com a arte, tem-na em sua formação. Não é à toa que o poeta alemão entrega ao Estado a tarefa dessa formação que tem a arte como seu instrumento.

Em conformidade com esse prisma, haveria uma atmosfera – um efeito, em termos jaussianos – encerrada na obra de arte que salta à vida ao contatar a experiência. Nesses termos, um objeto (artístico) que existir apenas enquanto potência sequer se volverá em objeto estético, pois seu ser somente *é* quando ganha representação na fruição. O desenho aprisionado na gaveta trina para escapar da inexistência e vincular-se às existências de outros. Ao acessar os planos do corpo e da forma, do pensamento sensorial e do pensamento intelectual, do entendimento intuitivo e do entendimento especulativo e extrapolar uma interioridade potencial para uma exterioridade fenomênica a arte, enfim, *é*.

Ademais, semelhante à mônada, o objeto estético é “[...]como a pequena ponta do *iceberg*, visível na superfície do mar, em comparação com a poderosa massa submarina”¹⁶⁷ porque tem a força metonímica de remeter ao todo potencial de onde foi extraído, por meio de uma realização tangível. Realização esta constituída do efeito e da recepção, ou seja, do aqui e do agora da obra de arte (que acopla seu autor e seu signo) e do modo de apropriação do recebedor.

Assumindo desse modo a obra de arte, as frestas ficam abertas para inserirmos o lúdico como um impulso humano e como indispensável à fruição. Como tentamos demonstrar, isso fica claro nas propostas de Schiller. E Gadamer, em suas explanações, insere na categoria do jogo o fato de ele ser um processo humano natural. Mesmo Huizinga e Caillois, apesar de seguirem no caminho de desvincular as esferas do jogo das esferas do mundo dos fins, admitem-no como peça essencial e indissociável da cultura.

¹⁶⁶ BENJAMIN, 2008, p. 231.

¹⁶⁷ BENJAMIN, 2008, p. 109.

Se todos os quatro pensadores elevam essa noção fulcral em nosso trabalho a algo essencial, defender uma cultura que estimule esse impulso natural ao homem nos parece coerente. E, se a arte é a grande manifestação capaz de representar esse impulso, o espaço de uma literatura como a de Cortázar na cultura fica revelado. O próprio escritor latino-americano nos dá pistas dessa expressão lúdica que é seu processo criativo, sua arte e como ela alcança o leitor, ao expor a noção de conto breve por ele construída. Isso aferiremos a partir daqui tendo como norte o ensaio “Del cuento breve y sus alrededores”.¹⁶⁸

O cronópio-fundador começa suas conjecturas criticando o *Decálogo del perfecto cuentista* (1927), do contista uruguaio Horacio Quiroga (1879-1937). A primeira lei para o bom contista desse escritor, a nosso ver, já seria capaz de deixar Cortázar estupefato: conferir a um mestre valor de culto, ou seja, acreditar em determinado escritor reconhecido como se acredita num deus. As próximas oito também não nos parecem muito cortazarianas, pois Quiroga postula, dentre outras coisas, a inacessibilidade da arte para seu próprio criador, a veneração à própria arte e a vinculação da atividade da escrita a algo absolutamente consciente e que, por isso, deve ser exercida somente no tempo em que o prosador estiver plenamente cômico do que deseja fazer e de qual o caminho exato que a narrativa percorrerá. Até aqui, temos nove postulados para o contista perfeito que Cortázar considera prescindíveis, a décima, entretanto, é elogiada pelo argentino como sendo de uma lucidez impecável. Quiroga direciona-se ao contista estimulando-o a contar “[...] como si el relato no tuviera interés más que para el pequeño ambiente de tus personajes, de los que pudiste haber sido uno. No de otro modo se obtiene la vida en el cuento”.¹⁶⁹

Essa aceitação de Cortázar ao último ponto do decálogo quiroguiano é-nos indicativa da pretensão ao poder de todo que o autor de *Bestiario* quer resguardar em cada um de seus contos breves. Ele assume que é preciso extrair do conselho de Quiroga a noção de pequeno ambiente que o argentino nomeia de *esfericidade*. O pequeno ambiente do

¹⁶⁸ A epígrafe do ensaio é de *Le sang du ciel* (1961), único romance do escritor ucraniano naturalizado francês Piotr Rawicz (1919-1982) que marca a história da literatura francesa por ser considerado a primeira obra sobre a Shoah no país. Munindo-se de ironias, metaforizações e outras imagens poéticas, o autor relata a perseguição nazista aos judeus.

¹⁶⁹ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 35. Grifo do autor.

conto precisa, nessa perspectiva, movimentar-se de uma constitutividade interna rumo ao exterior, e não ao contrário, de modo que

la situación narrativa en sí debe nacer y darse dentro de la esfera, trabajando del interior hacia el exterior, sin que los límites del relato se vean trazados como quien modela una esfera de arcilla. Dicho de otro modo, el sentimiento de esfericidad debe preexistir de alguna manera al acto de escribir el cuento, como si el narrador, sometido por la forma que asume, se moviera implícitamente en ella y la llevara a su extrema tensión, lo que hace precisamente la perfección de la forma esférica.¹⁷⁰

Portanto, o caráter determinante do conto breve cortazariano – que inclusive o diferencia do romance, da chamada *nouvelle* francesa e da inglesa *long short story* – é ter a esfera pronta ao fim da corrida contra o relógio. O termo “vida”, em realce na décima propositura de Quiroga, é evidenciado por Cortázar no sentido de que cada conto é um todo, um ser, uma esfera, uma mônada. E, destarte, o assustador nesses contos contra o relógio é preservar uma abertura potencial vertiginosa lançando mão de uma reduzida quantidade de elementos linguísticos. A abertura de um conto assim, por vezes, é capaz de propiciar um espaço narrativo tão vasto que poderia ser transformado numa *Odisseia*. Para exemplificar contos exitosos nesse sentido, o prosador argentino cita “The Cask of Amontillado” (1846), de Edgar Allan Poe, primeiramente publicado na revista *Godey's Magazine and Lady's Book*; “Bliss” (1918), de Katherine Mansfield; “Las ruinas circulares”, de Jorge Luis Borges, publicado nos livros *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) e, posteriormente, em *Ficciones* (1944); e “The Killers”, de Ernest Hemingway, conto constante em edição da *Scribner's Magazine* de 1927.

Durante o ensaio, estão dispostas três fotos: a primeira de uma escada, a segunda de um homem em vulto e esfumando-se correndo nos degraus e a terceira desse mesmo vulto chegando aos degraus finais da escada. Essas imagens estabelecem uma relação bastante sinonímica com a conceituação que o ficcionista quer ensejar do que seria o conto breve: como vimos, essa corrida contra o tempo na modelagem de uma esfera.

Uma outra faceta desse gênero textual que o escritor tenta delinear é uma certa independência, como se o relato existisse de maneira demiúrgica sem aprisionar-se ao eu biográfico que o produziu. Ao enlevar isso, Cortázar contrasta incisivamente com a

¹⁷⁰ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 35.

primeira “lei” de Horacio Quiroga, pois ali pressupõe-se a sacralização do autor¹⁷¹, enquanto aqui prioriza-se a materialização do texto. Trazer o conto à existência é mais relevante que imprimir nele a vida de quem o escreveu e, por esse caminho, o contista critica, por exemplo, aquelas obras que interrompem a narrativa para dar voz a um “narrador”, geralmente, em terceira pessoa, que parece, na verdade, estar a serviço do autor com o objetivo de direcionar o leitor pelos prismas de quem assina o texto. À vista disso, o gênero textual em questão materializa-se também ao alforriar-se de seu autor “como una pompa de jabón de la pipa de yeso.”¹⁷²

Por essa rota, parece que os contos em primeira pessoa se tornariam uma solução para o problema das aparições do eu biográfico, porque fundem a voz enunciativa e a ação numa mesma coisa. No entanto, contos como “Continuidad de los parques” – citado aqui em nosso segundo capítulo – e o próprio “Las ruinas circulares”, de Borges, são exemplos oportunos de como esse fantasma biográfico pode deixar de assombrar a narrativa, mesmo através de uma voz locutora em terceira pessoa. Nessas narrativas, os autores erigem tramas tão esféricas que os enunciadores do texto aparentam-se etéreos, ou seja, não nos parece possível atribuir uma identidade a essas vozes, muito menos uma identidade convergente com as biografias dos escritores. Desse modo, seja o conto em primeira ou em terceira pessoa, ele trata-se de uma bolha de sabão que desprende-se da base após ter sido soprada pelo autor e, assim, a Cortázar “parece una vanidad querer intervenir en un cuento con algo más que con el cuento en sí.”¹⁷³

A bolha de sabão estourará sempre ante o leitor. Ele imprimirá suas marcas na obra, não terá o autor dando-lhe as mãos para fazer a travessia da leitura, terá de ser ativo e fazer suas próprias conexões sem ancorar-se nos juízos de valor presentes no texto e advindos de sua voz locutora.

¹⁷¹ Na entrevista concedida a Joaquín Soler Serrano que mencionaremos a seguir, Cortázar rechaça com veemência a ideia de uma consagração universal, porque para ele isso está associado a um culto que constrói um pedestal e coloca sobre ele a estátua do artista, sacralizando-o. Para contrapor-se a essa sacralização, o escritor cita a satisfação que sente ao receber cartas de seus leitores ou encontrar-se com eles, numa atitude indicativa de que deseja mesmo é estar próximo deles. Como veremos em breve, a própria ideia de fazer literário que ele tem envolve a pretensão de uma comunicação entre um extremo da ponte do texto e o outro, ou seja, o que escreve e o que lê. Essa ideia endossa o fato de Cortázar estar combatendo um distanciamento e a transformação do artista num ser de exceção e digno de culto.

¹⁷² CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 37.

¹⁷³ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 37.

Un verso admirable de Pablo Neruda: *Mis criaturas nacen de un largo rechazo*, me parece la mejor definición de un proceso en el que escribir es de alguna manera exorcizar, rechazar criaturas invasoras proyectándolas a una condición que paradójicamente les da existencia universal a la vez que las sitúa en el otro extremo del puente, donde ya no está el narrador que ha soltado la burbuja de su pipa de yeso. Quizá sea exagerado afirmar que todo cuento breve plenamente logrado, y en especial los cuentos fantásticos, son productos neuróticos, pesadillas o alucinaciones neutralizadas mediante la objetivación y el traslado a un medio exterior al terreno neurótico; de todas maneras, en cualquier cuento breve memorable se percibe esa polarización, como si el autor hubiera querido desprenderse lo antes posible y de la manera más absoluta de su criatura, exorcizándola en la única forma en que le era dado hacerlo: escribiéndola.¹⁷⁴

Há uma dissociação capital entre essas colocações e o decálogo de Quiroga e até mesmo entre uma visão que valoriza o entendimento intuitivo em detrimento de uma visão mais racionalista que o descarta: uma atividade criadora assim não se entrega a um crivo absolutamente consciente, ao contrário, abandona-se àquela sensação de esfericidade e parte para a escrita íncio dos rumos da narrativa e, paradoxalmente, guiado por um estímulo inicial e também pela técnica. Cortázar assumiu que, quando era acometido por esse estímulo, interrompia qualquer atividade para materializá-lo num conto. Em entrevista a Joaquín Soler Serrano, no programa *A fondo* da Radiotelevisión Española,¹⁷⁵ o ficcionista argentino brinca que, caso fosse adentrado por um impulso à escrita como esse, deixaria o entrevistador ali e se retiraria para cumprir sua missão.

Por conseguinte, só a técnica narrativa não é suficiente num processo criativo assim. A esses contos, nos quais se percebe a aplicação de estratégias de escrita literária para que resultem numa receita, Cortázar dá o nome de cozinha literária e acrescenta que, sem a pulsação interna advinda de um primeiro estímulo sensorial, o texto torna-se apenas o resultado de um simples *métier*. Para o cronópio fundador, existe algo em comum entre o processo que dá origem ao poema e o processo originário do conto breve como ele o concebe, pois ambos teriam sua gênese num repentino estranhamento, de um estado de flutuação que altera a normalidade linear da consciência. Sem o rechaço catártico desse estranhamento, o máximo que se obtém como produto da escrita é um virtuosismo vazio.

Segundo o latino-americano, o conto breve fantástico, por guardar essa pulsação interna, é capaz de deixar no leitor cicatrizes indeléveis porque é um ser vivo, um organismo

¹⁷⁴ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 37.

¹⁷⁵ https://www.youtube.com/watch?v=_FDRIPMKHQg

completo, um ciclo fechado que arfa. Ele é, benjaminianamente, ao contatar o receptor, um conto-mônada, uma vez que passa a existir como uma configuração carregada de tensões que, no choque com o leitor, se cristaliza volvendo-se num centro de força.

Apesar de esvaziar-se dos juízos do autor, uma narrativa assim, porém, não inviabiliza a comunicação entre escritor e leitor. A questão aqui está em – não balizar o leitor, não conduzi-lo pelos pontos de vista do autor, mas – promover uma ligação, um contato entre ambos por meio da ponte-passageira construída entre eles, que é o conto-mônada. Eles, então, se tocam e sobrevivem um no outro mediados pela pulsação interna presente na narrativa. A sugestão que se faz é, portanto, que a atmosfera de estranhamento e a irrupção do extraordinário alcança na outra ponta da ponte o receptor e desse lado é dele a tarefa do rechaço catártico. Mas o que seria essa tarefa? Como para aquele que escreveu, ela significa deixar que as células pulsantes do conto corram pelas correntes do leitor para, por fim, chegar ao término da experiência de leitura, porém, permanecer contaminado por ela, apesar de tê-la concluído.

Quanto ao elemento fantástico, ele tem, para o escritor argentino, uma função de promover aberturas e intercursos entre o universo da fantasia e o universo consuetudinário. Todavia, no conto, não pode haver marcas limítrofes que fronteirizam esses reinos, de maneira que, na escrita, essa mescla tenha a aparência de substâncias reciprocamente solúveis que foram totalmente homogeneizadas. O conto “Silvia” que analisamos há pouco ilustra essa mescla. Para atestar isso, ele descreve e critica as narrativas fantásticas que não provocam com êxito esse efeito de homogeneidade, alegando que

Este tipo de cuentos que abruman las antologías del género recuerda la receta de Edward Lear para fabricar un pastel cuyo glorioso nombre he olvidado: Se toma un cerdo, se lo ata a una estaca y se le pega violentamente, mientras por otra parte se prepara con diversos ingredientes una masa cuya cocción sólo se interrumpe para seguir apaleando al cerdo. Si al cabo de tres días no se ha logrado que la masa y el cerdo formen un todo homogéneo, puede considerarse que el pastel es un fracaso, por lo cual se soltará al cerdo y se tirará la masa a la basura. Que es precisamente lo que hacemos con los cuentos donde no hay ósmosis, donde lo fantástico y lo habitual se yuxtaponen sin que nazca el pastel que esperábamos saborear estremecidamente.¹⁷⁶

¹⁷⁶ CORTÁZAR, 2013, primer piso, p. 45.

A explanação do autor em “Del cuento breve y sus alrededores” reafirma o que temos desenvolvido em nosso trabalho, já que estão implícitas nesse conto a visão da escrita literária como uma experiência lúdica, a visão da recepção literária como uma experiência lúdica e a própria visão lúdica do mundo e dos processos de pensamento. Apesar das incursões do escritor nos outros gêneros literários – poemas, a exemplo de seu livro de estreia em *Presencia* (1938), do poema épico-dramático *Los Reyes* (1949) e *Pameos y Meopas* (1971); romances, como o histórico *Rayuela* (1963) e o engajado *Libro de Manuel* (1973); e até o *comic book* *Fantomas contra los vampiros multinacionales* (1975) –, Cortázar situa o conto, como ele mesmo afirma, como seu terreno de trabalho e é nesse terreno que se consolida com maior relevo o ludismo que lhe é marca. Desde *La otra orilla* (1945), seu primeiro livro de contos, textos como “Retorno de la noche”, “Distante espejo” e “Los limpiadores de estrellas” já se revelam pequenas obras-mônada. Um dos mais conhecidos dos leitores, encontrado em *Bestiario* (1951), o curto texto “Casa tomada”, também atesta a familiaridade do autor com o espaço do conto.

Para termos uma ideia da movimentação reflexiva advinda do cotejamento de mundos (cara às propostas de lúdico de Schiller e Gadamer), da potência metonímica e da pulsação interna percebíveis na literatura cortazariana, a narrativa “Los limpiadores de estrellas” nos parece significativa. Nela, uma brigada tem a missão de limpar as estrelas removendo a sujeira provocada pelo tempo, pelos estudos históricos e pela fuligem de aviões. Ao ver o brilho das estrelas limpas, as demais se corroem de inveja e os serviços da brigada passam a ser efusivamente solicitados. Envolvida com a possibilidade de lucro, a Sociedade de Limpadores de Estrelas começa a levar a cabo seu plano voraz que se dá em três etapas: 1) limpar estrelas que solicitam o trabalho espontaneamente; 2) investir em propaganda para oferecer os serviços de limpeza; 3) limpar por bem ou por mal as estrelas indiferentes e modestas.

O objetivo era, então, que todas as estrelas pudessem “se beneficiar” dos serviços da sociedade, até que o céu ficasse completamente limpo. Antes de limpar a última estrela, a Sociedade contemplou seu trabalho com orgulho e anteviu que o céu seria perfeito para sempre depois de terminada a missão. Mas, quando o brilho da estrela derradeira se incorpora ao brilho das demais, a noite instantaneamente é abolida e o que resulta é um céu completamente branco e vazio. Terminada a tarefa, a fulgurância era

insuportável.¹⁷⁷ Antes de sua morte, um dos diretores da Sociedade conseguiu olhar o céu através de uma fresta entre os dedos e notou que surgiam pontos negros na brancura absoluta que se formou.

Esse relato guarda internamente visões que se chocam e, todavia, convivem, sendo que uma acaba prevalecendo sobre a outra. Seu pequeno cosmos atinge-nos e torna-se, assim, um mundo espelhado no nosso ao sugerir-nos as imagens da ambição selvagem de limpar todas as estrelas junto, claro, com a possibilidade de lucro e, ademais, da suplantação de uma categoria por uma outra que vale-se do seu poder de dominação para consolidar seus intentos e suas concepções.

As estrelas indiferentes ou modestas são vencidas pela visão da Sociedade de Limpadores de Estrelas, que, após atender a todas as estrelas ávidas e deslumbradas pelos seus serviços, limpa por bem ou por mal as que não o almejam. Há, como constata-se ao final do texto, uma relação de dominação que alcança resultados inesperados e devastadores, pois a homogeneização total do céu significou sua destruição. Uma descrição como essa do conto pode ser transposta analogicamente, por exemplo, para os efeitos do capitalismo selvagem e os efeitos da escalada racionalista. E novamente defendemos as peculiaridades dos pensamentos sobre o lúdico de Schiller e Gadamer nos quais vida e arte são espaços retroalimentadores, a ponto de, neste, o jogo ser indispensável ao homem e nele ganhar a mais clara representação e de, naquele, o jogo se transformar num impulso estético interno ao homem e necessário de ser desenvolvido em sua formação.

Reconhecemos as contribuições de Huizinga e Caillois para nossa tarefa, como já feito noutros momentos, porém negamos mais uma vez as formulações de ambos que conduzem à negação das interconexões entre lúdico e vida. Isso, a propósito, nem nos parece coerente com as enriquecedoras propostas de entrelaçamento de saberes tão em voga em nosso tempo. Ao indicar possibilidades de analogia entre “Los limpiadores de estrellas” e questões socioculturais, nosso intuito é reforçar a pertinência de tais

¹⁷⁷ É curioso notarmos que há inclusive uma predisposição biológica para lidarmos com o escuro: nossas pupilas se dilatam conforme as luzes do ambiente diminuem. Para o excesso de claridade, todavia, não há outra saída a não ser fechar os olhos e fugir da claridade excessiva.

possibilidades, inclusive já vastamente feitas nos estudos comparados que, com recorrência, estendem pontes entre a arte e outras áreas do conhecimento.

Por esse prisma de dissolução das fronteiras entre espaços e saberes, supomos estar claro o nosso investimento em demonstrar que Cortázar não prende seus contos – e suas demais obras – dentro da fôrma de uma gaveta, em oposição, ele os almeja trinando como asas em festa que ganham o céu da multidão de leitores e seus diversos modos de apropriação. As frestas e as passagens percebidas em sua literatura são vias de acesso para que os receptores entrem, preencham-nas, fazendo ligações que a elas se conectem com pertinência e engrandecimento.

Seria equivocado compreender o atributo de esfericidade, que o escritor quer imbuir em seu pensamento sobre os contos breves, como algo duro e impenetrável. De outra feita, lembremo-nos do poder metonímico desses pequenos cosmos e de que a proposta do autor é que eles existem à medida em que pulsam nas correntes do leitor, é por isso, a saber, que os nomeamos de narrativas-mônadas, visto que elas somente se cristalizam ao tomarem contato com o sujeito a ponto até de dele estenderem-se a um espaço de recepção sempre maior. Se são metonímicos, têm uma propulsão representacional e não se encarceram numa esfera maciça, posto que transnominam em seu espaço reduzido um todo inabráçável, sendo, por isso, o pequeno caco que mantém vivo e aparente algo etéreo e inapreensível.

Como vimos, os contos breves fantásticos, além da esfericidade, caracterizam por, pelo menos, evitar tomadas de distância que emitem juízos sobre o que está passando na narrativa. Caracterizam-se também por amalgamar fantástico e ordinário num imbricamento indissociável. A nosso ver, essas propriedades aliam-se para compor a esfera que, uma vez terminada a corrida contra o relógio, deve estar concluída, nas mãos do contista, no topo da escada.

Pelo ensaio de Cortázar em foco e pela trama de nossas propostas até aqui, notamos a imprescindibilidade do lúdico na obra desse escritor. Seu método é jogo; sua visão de mundo é lúdica, pois preserva o infantil sem prescindir do racional; seu texto é um campo no qual se desenha o labirinto, a amarelinha e o xadrez ou no qual estão

disponíveis a bolinha e as raquetes do frescobol; seu receptor ideal é o leitor ativo, aberto, empenhado na busca de novas saídas/entradas e, portanto, jogador.

O respeito ao país da infância e seus habitantes que o ficcionista argentino sempre fez questão de afirmar explicitamente em suas entrevistas e em alguns contos – a exemplo mesmo de “Silvia”, como vimos, e ainda “Cartas de mamá”, primeiro conto de *Las armas secretas* (1959) – e implicitamente em sua obra, ao estimular sempre uma visão lúdica, é uma faceta marcante na identidade de sua literatura. No livro de entrevistas a Ernesto González Bermejo, *Revelaciones de un cronopio*, ele chega a admitir sua predileção pelas crianças em relação aos adultos:

[...] hoy para mí un niño es mucho más respetable que un adulto y tengo una muy buena relación con ellos: no les hablo hasta que no me hablen, no les toco hasta que no me toquen, no juego con ellos hasta que no jueguen conmigo; en una palabra tenemos una especie de código que consiste en no joderse uno al otro. Y entonces se produce la alianza.¹⁷⁸

Afirma, outrossim, sua valorização do entendimento intuitivo e sua insatisfação pelo fato de o entendimento especulativo ser o pilar da cultura ao ponto de gerar como consequência uma depreciação generalizada do saber primitivo. Na mesma entrevista supracitada, o contista cita dois de seus personagens para justificar esse seu ponto de vista, Johnny Carter de “El perseguidor” e Oliveira de *Rayuela*, colocando que tais personagens têm como marca uma certa inocência:

Todo escritor tiene la tentación de crear personajes lo más complejos posibles: primero porque facilitan su propio juego de escritor y segundo porque es más agradable trabajar sobre alguien que tiene, como personaje, una gran posibilidad de recursos.

A mí todo esto me pareció demasiado fácil porque me acordaba de Thomas Mann, que representa un humanismo muy respetable en su época pero totalmente quebrado, que no tiene para mí en este momento ninguna vigencia. Cuando Mann escribe *La montaña mágica* o el *Doctor Fausto*, elige siempre personajes hiperintelectuales, hipercultos, y se maneja con ellos.

Me pareció que el tipo de búsqueda de Johnny y de Oliveira no sólo no reclama esa clase de intelectuales, sino más bien una especie de inocencia, sobre todo en el caso de Johnny, esa especie de *naiveté* que se produce en el aduanero Rousseau cuando pinta obras maestras sin tener la mejor idea de que lo está haciendo, desde el plano en que lo verían los críticos.

[...]

¹⁷⁸ BERMEJO, 2013, p. 44.

Lo que pasa es que cuanto más frecuento a gente popular [...], más me asombra la capacidad de intuición y de apertura que tiene para ciertas cosas, que no siempre sucede con los eruditos y los hiperintelectuales.¹⁷⁹

Essa tentativa de desestabilizar os alicerces da cultura, reatando com o entendimento sensorial, transforma a literatura de Cortázar em um ambiente-exemplo das propostas de Schiller, já que o pensador alemão critica a barbárie esclarecida praticada pelos hiperintelectuais no século das luzes. Os personagens ingênuos e não superintelectualizados de “El perseguidor” e *Rayuela* poderiam ser postos como imagens do homem estético que figura nas cartas *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* e das noções de ingênuo e sentimental construídas na obra *Über naive und sentimentalische Dichtung*. Acrescente-se a isso ainda o fato de ambos explanarem um pensamento dialético entre inocência e razão, impulso sensível e impulso formal, entendimento intuitivo e entendimento especulativo, ingênuo e sentimental. Ou seja, não se trata de excluir, ingenuamente, a razão, mas de trazer para caminhar com ela os sentidos.

Tal jornada dialética que expõe à convivência impulso material e impulso racional é, schillerianamente, *jogo*. E o jogo da amarelinha de Cortázar, como em algumas oportunidades afirmou o próprio autor, não é de modo algum uma destruição, mas um questionamento, uma abertura de trilhas que desloquem o homem de seu lugar para que ele busque, nesse espaço de deslocamento, novas colocações menos autoritárias e racionalistas. O escritor não intenta, portanto, jogar fora, com *Rayuela*, a tradição do romance como forma literária moderna, intenta salvá-la, ressignificando-a. E, desse microcosmos do gênero literário, conduz-se em direção ao mundo levando novas matrizes capazes, pelo menos potencialmente, de remodelar a cultura. As aberturas criadas por Cortázar e por Schiller são, nesses termos, determinantemente dependentes do lúdico e, chegando a esse ponto, retornamos ao início de nossa rota quando nos propusemos a analisar uma noção que desde os primeiros passos nos pareceu tão suscetível de ser colocada diante da obra cortazariana como um todo e, especificamente aqui, do livro-almanaque *Último Round*. Diante de tantos sinais e analogias possíveis encontradas, nos sentimos, por enquanto, saciados das inquietações que deram origem à nossa busca.

¹⁷⁹ BERMEJO, 2013, p. 52. Grifos do autor.

Durante o período desta pesquisa, cortazarianamente, saímos de uma colocação da qual desconfiávamos e com a qual não nos conformávamos para trilhar uma jornada que nos movimentou em deslocamentos e tentativas de montar peças e encaixar engrenagens para alcançarmos o céu da amarelinha que simboliza o fim (aberto e movediço) deste texto. Partiremos, em seguida, para as considerações finais que tentarão enfeixar numa posição de colocação os trajetos rizomáticos de nosso decurso.

∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞

A CHAVE

“Mais l’homme peut surmonter ce qui l’effraie, il peut le regarder en face.”

Georges Bataille

E de repente
o resumo de tudo é uma chave.

A chave de uma porta que não abre
para o interior desabitado
no solo que inexistente,
mas a chave existe.

[...]

A porta principal, esta é que abre
sem fechadura e gesto.
Abre para o imenso.
Vai-me empurrando e revelando
o que não sei de mim e está nos Outros.

[...]

E aperto, aperto-a, e de apertá-la,
ela se entranha em mim. Corre nas veias.
É dentro de nós que as coisas são,
ferro em brasa – o ferro de uma chave.¹⁸⁰

O ponto de onde saímos que mencionamos ao final de nosso terceiro capítulo é o que postula o pensamento racionalista e cientificista como alternativa para construir o conhecimento e a cultura. Intuitivamente, essa proposta era-nos reducionista e insatisfatória. Mais: até agora, no século XXI, ela nos pesa, pois parece ofertar contribuições para depreciar as culturas minoritárias; para estimular a destruição da natureza tornando as vozes dos movimentos ambientais, ainda, pouco influentes; para perpetuar um sistema selvagem de dominação; para menosprezar o lugar das artes (especialmente da literatura e ainda mais da poesia) e dos saberes de formação humana para o desenvolvimento do sujeito; para colocar em sangrento combate uma vertente

¹⁸⁰ ANDRADE, 1985, p. 65.

fundamentalista de uma religião contra um país que aparenta defender um perigoso nacionalismo... Essas questões, como sugere Edgar Morin, parecem emaranhar condições histórico-político-sociais que tornam o pior sempre possível, mesmo já tendo nossa identidade como a de uma civilização ferida pelas catástrofes do século XX.

Ao encarar tudo isso, nos deparamos com propostas advindas desde a antiguidade clássica que oferecem-nos margens para alicerçar a ideia de um pensamento complexo, que preserva o pensamento sensorial trazendo-o para coabitar com o pensamento especulativo. O exemplo da Grécia Antiga é Aristóteles, que em sua *Ética* assume o lugar do *desejo*, admitindo que as paixões têm parte na razão quando a ela se sujeitam. Ademais, a *loucura* do teólogo e humanista neerlandês Erasmo de Rotterdam estabelece relação de sinonímia com o prazer e de antonímia com as leis da razão e é evocada por ele como uma sedução irresistível para o homem. Para o teólogo,

Não, não há na terra nem alegria, nem felicidade, nem prazer que não venha de mim [a loucura]. Vede, primeiramente, com que providência a natureza, essa terna mãe do gênero humano, teve o cuidado de semear em toda parte o condimento da loucura! Pois, segundo os estoicos, ser sábio é tomar a razão como guia; ser louco é deixar-se levar ao sabor das paixões. [...] A conduta dos homens mostra bem, diariamente, o que pode a razão contra esses dois poderosos inimigos. Ela prescreve as leis da honestidade, grita até ficar rouca para que sejam observadas; é tudo o que pode fazer. Seus inimigos zombam dessa pretensa rainha, insultam-na e berram mais alto, até que enfim, cansada da resistência inútil, ela se entrega e consente tudo que eles querem.

Dizei-me, peço-vos, se os loucos que Platão supõe dentro de uma caverna, onde veem apenas a sombra e as aparências das coisas, estão satisfeitos com sua sorte, se se congratulam e estão contentes consigo mesmos, são eles menos felizes do que o sábio que, ao sair dessa caverna, vê as coisas tais como são?¹⁸¹

Conjuntamente, o *dionisíaco* de Friedrich Nietzsche, a *embriaguez* de Vilém Flusser e o *impulso sensível* de Schiller representam noções confrontadoras de uma afirmação da razão pura. E se esse racionalismo do tipo cartesiano provou-se também desumanizador como se coloca o estado primitivo e selvagem de nossos ancestrais, talvez, resta-nos pensar um racionalismo schilleriano, que sugere-nos um homem não unicamente sensível e nem unicamente racional, mas movido por um *Spieltrieb* que preserva a ambos. Assumiríamos, nesse caso, um *pensamento complexo* e descartaríamos o *pensamento racionalista*, ou seja, dentro do causal, linear e lógico enxertaríamos o

¹⁸¹ ROTTERDAM, 2013, p. 27; 68.

extraordinário, fragmentado e kafkiano, direcionando-nos para uma compreensão na qual

O pensamento volta continuamente ao princípio, regressa com minúcia à coisa. Este infatigável movimento de respiração é o modo de ser específico da contemplação. De fato, seguindo, na observação de um único objeto, os seus vários níveis de sentido, ela receberá daí, quer o impulso para o arranque constantemente renovado, quer a justificação para a intermitência do seu ritmo. E não receia perder o ímpeto, tal como um mosaico não perde a sua majestade pelo fato de ser caprichosamente fragmentado. Ambos se compõem de elementos singulares e diferentes; nada poderia transmitir com mais veemência o impacto transcendente, quer da imagem sagrada, quer da verdade. O valor dos fragmentos de pensamento é tanto mais decisivo quanto menos imediata é a sua relação com a concepção de fundo, e desse valor depende o fulgor da representação, na mesma medida em que o do mosaico depende da qualidade da pasta de vidro. A relação entre a elaboração micrológica e a escala de todo, de um ponto de vista plástico e mental, demonstra que o conteúdo de verdade (*Wahrheitsgehalt*) se deixa apreender apenas através da mais exata descida ao nível dos pormenores de um conteúdo material (*Sachgehalt*).¹⁸²

E um pensamento, desse modo, complexo, seria um pensamento lúdico, posto incluir entendimento intuitivo e entendimento especulativo – o pensamento sensorial de Eisenstein e o pensamento intelectual. Para subsidiar um caminho como esse, poderíamos começar indicando-o como uma saída possível para o mal-estar na cultura de Freud; a civilização de simulacros de Baudrillard; a sociedade do espetáculo de Guy Debord e a civilização do espetáculo de Vargas Llosa; a modernidade líquida de Zygmunt Bauman e a barbárie de Edgar Morin.

Obviamente, esses pensadores todos não dizem a mesma coisa, mas suas obras são termômetros para o tempo e o espaço dos séculos XX e XXI que indiciam em suas temperaturas importantes possibilidades de vínculos. Dentre elas, a que aqui propusemos de uma cultura erigida sobre ideais racionalistas. Para Baudrillard, por exemplo, nos tornamos etéreos, pois

Somos simuladores, somos simulacros (não no sentido clássico de “aparência”), espelhos côncavos irradiados pelo social, irradiação sem fonte luminosa, poder sem origem, sem distância, e é neste universo táctil do simulacro que vai ser preciso lutar – sem esperança, a esperança é um valor fraco, mas no desafio e no fascínio. Pois não há que recusar o fascínio intenso que emana desta liquefação de todas as instâncias, de todos os eixos do valor, de toda a axiologia, incluindo a política. Este espetáculo, que é ao mesmo tempo o da agonia e do apogeu do capital, ultrapassa em muito o da mercadoria descrita pelos situacionistas. Este espetáculo é a nossa força essencial. Já não estamos numa correlação de forças interna ou victoriosa, mas política, relativamente ao capital, esse é o fantasma da revolução. Estamos numa relação de desafio, de sedução e de morte relativamente a este universo que já não o

¹⁸² BENJAMIN, 2011, p. 17.

é, pois que, precisamente, toda a axialidade lhe escapa. O desafio que o capital, no seu delírio, nos lança – liquidando sem vergonha a lei do lucro, a mais-valia, as finalidades produtivas, as estruturas de poder e voltando a encontrar no termo do seu processo a imoralidade profunda (mas também a sedução) dos rituais primitivos de destruição, esse desafio, é preciso aceitá-lo numa sobrevalorização insensata. O capital é irresponsável, irreversível, inelutável como o valor. Por si só é capaz de oferecer um espetáculo fantástico da sua decomposição – só paira ainda sobre o deserto das estruturas clássicas do capital o fantasma do valor, como o fantasma da religião paira sobre um mundo desde há muito dessacralizado, como o fantasma do saber paira sobre a universidade. Cabe-nos a nós voltarmos a ser os nómadas deste deserto, mas desligados da ilusão maquinal do valor. Viveremos neste mundo, que tem para nós a inquietante estranheza do deserto e do simulacro, com toda a veracidade dos fantasmas vivos, dos animais errantes e simuladores que o capital, que a *morte do capital* fez de nós – pois o deserto das cidades é igual ao deserto das areias, a selva dos signos é igual à das florestas, a vertigem dos simulacros é igual à da natureza – só subsiste a sedução vertiginosa de um sistema agonizante, onde o trabalho enterra o trabalho, onde o valor enterra o valor – deixando um espaço virgem, assombrado, sem trilhos, contínuo como o queria Bataille, onde só o vento levanta a areia, onde só o vento vale pela areia.¹⁸³

Nesse universo que já não é, somos. E resta colocar-nos como exploradores desse espaço pulverizado, errantes, buscando saídas para uma cultura agonizante. Mesmo sabendo que as vozes de homens como Schiller e Cortázar continuam ecoando baixo, somos demandados a reafirmá-las, ainda que se mantenham em decibéis quase inaudíveis. Quando buscamos, acabamos encontrando iniciativas assim, como na recente obra *An Aesthetic Education in the Era of Globalization* (2013).

No livro, a professora, estudiosa da literatura e filósofa indiana Gayatri Chakravorty Spivak (1942) expõe-nos uma reconfiguração do conceito schilleriano de jogo como um duplo impulso, preservando a proposta do pensador alemão de que a educação estética seria a saída também em tempos de globalização, tendo em vista que “[...] the aesthetic, for Schiller, is a powerful thing [...] which can save the world from itself”.¹⁸⁴ No período em que a Revolução Francesa ocorria, Schiller extraiu-se de dentro de seu próprio tempo para diagnosticar à distância a barbárie que estava sendo praticada, apontando os equívocos e indicando outro caminho. Agora, diante de uma globalização que consolida injustiças sociais e democracias questionáveis e que atropela o valor da diversidade cultural e linguística em nome de um ideal de comunicação universal e de homogeneização, Spivak refresca as reflexões do poeta alemão direcionado novamente o caminho para a formação de uma cultura estética e aventa até que, em nosso tempo, “Our social problem seems to be summed up so accurately by Schiller! ‘The moral

¹⁸³ BAUDRILLARD, 1991, p. 187-188. Grifo do autor.

¹⁸⁴ SPIVAK, 2013, p. 32.

possibility is lacking, and a moment so prodigal of opportunity finds a generation unprepared to receive it' (AE, p. 25).”¹⁸⁵

Um trabalho como esse de Spivak fornece mais significação e justificabilidade ao nosso, pois, ao evocarmos produções de tempos distintos, buscamos ressignificá-las, contemporaneizá-las com nossas matrizes culturais e modos de apropriação. Essa jornada envolveu refletir sobre o lugar da literatura de Cortázar e das noções de lúdico em questão não somente ao serem postas umas com as outras, mas ao serem, ademais, postas em nosso tempo. Se importantes trabalhos como os de Huizinga, Caillois, Gadamer, Schiller e a própria Spivak abordam o lúdico com tanta preponderância, fica revelado o lugar da literatura cortazariana (e da arte que é permeada pelos atributos lúdicos esmiuçados aqui) na cultura.

Na entrevista ao programa espanhol *A fondo*, o escritor argentino, ao receber insinuações de que estava brincando com a arte quando lançou o primeiro livro-almanaque, *La vuelta al día en ochenta mundos*, argumenta que a arte é tudo a que se dedicou na vida e, nesse sentido da insinuação, com ela o autor não brinca. E complementa que as ideias das pessoas acerca do que é brincadeira, humor e jogo estão equivocadas. Cortázar não contrapõe arte e brincadeira, arte e humor, de maneira que esses territórios não se misturem, diversamente, sua literatura envolve esses elementos restaurando-os de suas acepções desgastadas que admitem-nos como vias de alienação e de futilidade. O humor e a brincadeira cortazarianos são canais para a construção de uma visão de mundo mais complexa, de uma consciência atuante e lúdica, não são o que se concebe no senso comum, ao atribuí-los uma conotação de distração frívola.

E nosso cronópio não está sozinho nessa perspectiva, há pensadores que elevam os brinquedos e as brincadeiras a objetos importantíssimos para a cultura. Walter Benjamin, por exemplo, foi colecionador de brinquedos e valorizava-os como pertencentes definitivamente à vida das pessoas, independentemente de serem adultos ou crianças. O próprio

[...] hábito entra na nossa vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho de brincadeira. Formas

¹⁸⁵ SPIVAK, 2013, p. 20.

petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis o que são os hábitos. E mesmo o pedante mais insípido brinca, sem o saber, de maneira pueril, não infantil, brinca ao máximo quando é pedante ao máximo. [...] quando um poeta moderno diz que para cada um existe uma imagem em cuja contemplação o mundo inteiro submerge, para quantas pessoas essa imagem não se levanta de uma velha caixa de brinquedos?¹⁸⁶

Por trás dos dois livros-almanaques de Cortázar está a ideia de que seriam brinquedos para adultos, seriam uma maneira de resgatar esse ludismo que ficou guardado na velha caixa de brinquedos. O terreno de uma arte como essa oferece caminhos para amenizar o desconforto advindo do rompimento com o país da infância. “De maneira artificial, ele [esse terreno] recupera a infância em sua maturidade, forma na Ideia um *estado de natureza* que não lhe é dado por nenhuma experiência, mas é posto como necessário por sua determinação racional.”¹⁸⁷

Nos casos específicos de *Último Round* e *La vuelta al día en ochenta mundos*, o autor menciona a Joaquín Soler Serrano que nomeou-os de livros-almanaques porque, quando criança, em Buenos Aires, conheceu o *Almanaque del mensajero*, livro de baixo custo que era vendido uma vez por ano para as famílias mais pobres. Nele, havia tudo para que a família usufrísse o ano inteiro: receitas culinárias, poemas, contos, brincadeiras de labirinto e de ligar os pontos, calendários, fases da lua, conselhos de jardinagem, pequenas biografias etc. Cortázar carregou por toda a vida uma fascinação por almanaques (como esse que sua mãe comprava) e preservou essa memória nos dois livros aqui mencionados.

A obra que escolhemos para protagonizar este trabalho, *Último Round*, não é, como acusou a crítica da época, um catálogo de maldades intelectuais, mas um livro-almanaque que solicitava do receptor uma atitude de leitura diferente da tradicional, atitude esta já anunciada em *Rayuela* e radicalizada no nosso objeto de análise. Mais: obras com esse potencial interativo foram reconhecidas antes de Cortázar, como a do poeta francês Stéphane Mallarmé (1842-1898) e do poeta estadunidense E. E. Cummings (1894-1962). O rompimento com uma perspectiva causal-linear e com a ideia de que o leitor deve simplesmente seguir de uma ponta à outra uma obra literária, absorvendo seu conteúdo é reafirmado em *Último Round*.

¹⁸⁶ BENJAMIN, 2009, p. 102.

¹⁸⁷ SCHILLER, 2010, p. 25.

Por conter uma proposta de interatividade na qual o leitor reciprocamente contamina-se da obra e contamina-a com seu tempo, seus prismas e sua cultura, nos vimos instigados a contatar esse livro com as noções de lúdico explanadas em nosso texto. Além dessa pista na qual se anunciava a pertinência das aproximações aqui colocadas, o método cortazariano, sua percepção lúdica da tarefa do escritor e até do mundo, seu gesto de valorização e preservação do prisma infantil no adulto nos forneceram instrumental para recorrer aos jogos de Schiller, Huizinga, Gadamer e Caillois. Nosso trabalho constituiu-se em brincar com esse quebra-cabeças na tentativa de revelar uma imagem possível de todas essas peças juntas. Estamos agora no momento em que procuramos fechar essa imagem, já que

Há um ponto em que devemos apreender o conjunto dos dados do pensamento, o conjunto dos dados que nos colocam em jogo no mundo.

Esse conjunto evidentemente nos escaparia se a linguagem não o expusesse.

Mas, se a linguagem o expõe, só pode fazê-lo em partes sucessivas que se desenvolvem no tempo. Jamais nos será dada, num só e supremo instante, essa visão global, que a linguagem fragmenta em espaços separados, ligados na coesão de uma explicação, mas que se sucedem sem se confundir em seu movimento analítico.

Assim, a linguagem, reunindo a totalidade do que nos importa, ao mesmo tempo a dispersa. Nela, não podemos apreender o que nos importava, que se esquia sob a forma de proposições que dependem umas das outras, sem que jamais apareça o conjunto ao qual cada uma delas remete. Nossa atenção permanece fixada nesse conjunto que a sucessão das frases faz escapar, mas não podemos fazer com que a plena luz substitua o piscar dessas frases sucessivas.

A essa dificuldade, a maior parte dos homens é indiferente.

Não é necessário responder à interrogação que em si mesma é a existência. E nem mesmo necessário colocá-la.

Mas o fato de que um homem não responda a ela, nem sequer a coloque, não elimina a interrogação.

Se alguém me perguntasse o que nós somos, eu, de qualquer modo, lhe responderia: essa abertura a um todo possível, essa expectativa que nenhuma satisfação material poderá apaziguar e que o jogo da linguagem não poderia enganar! [...] Cada um, se lhe agrada, pode negligenciar a procura. Mas a humanidade em seu conjunto aspira a [...] [um] ápice, que só ele a define, que só ele é sua justificação e seu sentido.¹⁸⁸

E mesmo em tempos de desencantamento, as artes continuaram se prestando a essa busca. A literatura de Cortázar é uma literatura-busca que não se encerra na busca individual do escritor, mas preserva-se nas incontáveis aberturas, pontes, passagens e

¹⁸⁸ BATAILLE, 2013, p. 300.

espaços inconclusos à espera do leitor disposto a continuar a expedição. O ápice a que a humanidade aspira é revelado em criações como as do escritor argentino toda vez que sobre elas atuam receptores também ávidos por esse ápice. A constatação de sua inalcançabilidade na modernidade não significou seu abandono, ao contrário, a busca continua e uma das saídas para torná-la menos desconfortável e utópica foi admitir que os fragmentos podem preservar o todo, eles tornam tangível o ponto de chegada que jamais será alcançado. Talvez, por isso, a metonímia transformou-se, em muitos casos, numa saída como prisma de criação e análise das artes.



“Le jeu est un corps-à-corps avec le destin.”

Anatole France

Apreendidas as associações entre o jogo e o *Último Round* na esfera deste texto, colocamo-nos, de novo, em jogo no mundo e colocamo-las em jogo para o leitor, pois sabemos que pisar o céu da amarelinha em nosso tempo não significa ter alcançado uma colocação rígida, dogmática e definitiva. Ao olharmos para a frente, com nossa pedrinha nas mãos, vemos novas casinhas desenhadas até que não as alcancemos mais. O que podemos fazer é passar a pedrinha para novas mãos que saiam a saltar buscando a colocação provisória do jogo. Nas casinhas da literatura cortazariana, nos situamos numa busca que abre caminhos à compreensão da existência, destruindo dogmatismos, muros e construindo possibilidades, janelas. “Nuestra verdad posible tiene que ser invención, es decir, literatura, pintura, escultura, agricultura, piscicultura, todas las turas de este mundo.”¹⁸⁹ Nossa verdade possível tem de ser linguagem, pois esse instrumento insuficiente, sempre aberto, sempre limitador é o que possuímos e podemos usar. A bola que atiramos cristaliza-se num lugar acima do universo, distante de mais para que a contemplemos toda, mas suficientemente aparente para que resgatemos dela a visão de uma pequena parte.

Com os quatro pensadores primordiais dos quais nos acercamos, tivemos como objetivo situar a importância do lúdico nas reflexões das ciências humanas e como ideia

¹⁸⁹ CORTÁZAR, 2007, p. 501.

preponderante para integrar as discussões sobre o estético/artístico e, dentro deste, o literário. A hermenêutica de Gadamer, que parte das ideias de Friedrich Schleiermacher para construir-se, é um vasto projeto de propostas para o método e a análise filosófica e eleva o jogo a um modo de ser da obra de arte, afirmando-o como um processo natural da natureza humana. Sabemos, ainda, que a hermenêutica gadameriana foi retomada na estética da recepção como um elemento basilar. Huizinga e Caillois, apesar de demonstrarem pontos de vista que excluem o caráter interativo de jogo e vida, desenvolvem o lúdico como um componente irrefutável da cultura. Schiller, por fim, vincula o impulso lúdico, de forma imprescindível, à formação do homem, a tal ponto que, sem o seu estímulo, a civilização estaria fadada às barbáries de uma humanidade primitiva e selvagem ou de uma humanidade intelectual e racionalista.

O microuniverso da literatura de Cortázar também tem no lúdico uma presença indispensável, pois envolve, como vimos, a valorização do sensível e do racional; a inserção ativa da figura do leitor; uma visão experimental, (des)montável e especular do mundo; um constante movimento entre salvar e destruir na incessante busca por uma realidade mais confortável; uma valorização da natureza e da criança, que geralmente fica num extremo intocável em relação ao homem intelectual e racionalista; um vaivém intrincado entre fantástico e consuetudinário, ficção e realidade, arte e vida, contemplação e engajamento, ininterrupto e intermitente, prosaico e poético.

Como notamos, a literatura cortazariana – especialmente seus contos breves fantásticos – arrebatava o leitor para devolvê-lo ao mundo com um olhar inquieto e de estranhamento, com uma potência transformadora, com uma consciência de que muito precisa ser revisto, movimentado, destruído, salvo, reconstruído. Os assombros que passaram, com o tempo, a serem vistos como triviais e integrantes do cotidiano, após uma experiência com a arte que exige uma atitude de juntar cacos, desmembrar peças, remontá-las, produzir novas combinações, voltam à esfera do assustador e do inconformável. A literatura de Cortázar contribui para a formação de um leitor atuante e interativo, ousado ao correr os riscos de construir suas próprias interpretações e, assim, ele acaba por elaborar com maior autonomia suas visões. Esse *leitor atuante* é o mesmo que poderá se tornar um *sujeito atuante*, que analise sua realidade e sua cultura, que repense seu contexto, que se assombre com as barbáries da civilização e não aliena-se diante delas, mas contribui em sua esfera de atuação para um lugar cultural menos selvagem. Em

Cortázar, “O jogo se afirma enquanto jogo, mas aponta ainda, criticamente, para o real”,¹⁹⁰ de maneira que o modo lúdico indicado em sua obra como forma de ver o mundo é um modo atuante, inconformado, reformulador, ativo. Isso, como já mencionado, aproxima-o do jogo de Gadamer e Schiller, pois não o circunscreve num espaço à parte da vida, espaço este, em função disso, propenso à alienação.

O tratamento lúdico – portanto, estético – dado ao objeto na obra de arte salienta, muitas vezes, aquilo que passa despercebido às pessoas. Assim, elas começam a ver com realce o que sequer viam. Desse modo, o artista lúdico assume o papel de movimentar as matrizes culturais. As obras de tal artista são, em vários casos, termômetros que alertam a sociedade de suas febres. Aqueles que os tocam sentem as alterações da temperatura da cultura e, assim, podem mobilizar remédios para equilibrá-la. Por esse viés, o lúdico não é apolítico, não está fechado em sua própria torre de marfim, mas escuta os sinos, como no *Fausto* de Goethe, e desce à vida para contaminá-la de ideias. Toda atuação, toda mudança foi antes sonho, um projeto, uma ideia de homens que enxergaram no reino da razão possibilidades de existência material.

A admissão de que o desejo não se opõe frontalmente à razão em Aristóteles, a loucura de Erasmo de Rotterdam, o dionisíaco de Nietzsche, a embriaguez de Flusser, o lúdico de Schiller e seu entendimento intuitivo, o pensamento sensorial de Eisenstein e o materialismo de Benjamin sinalizam para uma filosofia que quer se redimir da distância que tomou do sensível, do intuitivo, da natureza. E a literatura de Cortázar é um *cosmos* no qual razão e intuição, tradição e contemporaneidade, infância e intelectualidade convivem. O país chamado Cortázar não é um reino de intelectuais cartesianos, mas um país de saberes mítico-especulativos.

Em seu planeta, *Los reyes* oferecem-nos um minotauro que talvez não seja um monstro malvado e uma Ariadne que por ele se apaixona. Ainda: ao comparar o poeta Arthur Rimbaud com a figura mitológica de Ícaro, em texto compilado na sua obra crítica, o escritor argentino cria o seu *icarismo* como a noção de um desejo de rompimento com uma realidade insuportável, desejo capaz de construir asas artificiais que voam em buscas imaginativas e trazem fragmentos delas para o mundo efetivo. E nesse ponto –

¹⁹⁰ ARRIGUCCI JÚNIOR, 2003, p. 176.

que simboliza uma colocação não dogmática depois dos deslocamentos que nos puseram em jogo – saímos do planeta de Cortázar, puxamos sobre nós o trinco, mas deixamos a chave no repouso da porta,¹⁹¹ como a encontramos, e sabemos que esse mundo lúdico logo será espaço de novo para brincadeiras cortazarianas de outros leitores.



¹⁹¹ *A chave no repouso da porta* (2003) é o título do livro do poeta angolano Abreu Paxé.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. O país dos brinquedos: reflexões sobre a história e sobre o jogo. In: _____. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Trad. Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 79-106.

ALAZRAKI, Jaime. Homo Sapiens vs. Homo Ludens en tres cuentos de Cortázar. In: *Revista Iberoamericana*. v. 39, n. 84-85, jul./dez, 1973. p. 611-624. Disponível em: <http://goo.gl/JSO1vM>. Acesso em: 18 set. 2014.

ANDRADE, Carlos Drummond de. *Corpo: novos poemas*. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 1985. 126 p.

ARISTÓTELES. Metafísica (Livro XII). Trad. Lucas Angioni. *Caderno de História e Filosofia da Ciência*. Campinas: UNICAMP, Série 3, v. 15, n. 1, jan-jun. 2005. p. 201-221.

ARRIGUCCI JÚNIOR, Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição de Julio Cortázar*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

BARROS, Manoel de. *Infantis*. São Paulo: Leya, 2013. 32 p. 18 v.

_____. *Livro sobre nada*. São Paulo: Leya, 2013. 64 p. 18 v.

BATAILLE, Georges. *O erotismo*. Trad. Fernando Scheibe. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013. 344 p.

_____. *L'Erotisme*. Paris: Arguments Les Éditions de Minuit, 1957. 312 p.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. 208 p.

BENJAMIN, Walter. Brinquedos e Jogos. In: _____. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Editora 34, 2009a. p. 95-102.

_____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 2008. 256 p. v. I.

_____. *Rua de mão única*. 5. ed. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho; José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995. 280 p. v. II.

_____. *Origem do drama trágico alemão*. Trad. João Barrento. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2011. 336 p.

_____. *Passagens*. Trad. Irene Aron; Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009b. 1168 p.

- BERMEJO, Ernesto González. *Revelaciones de un cronopio: Conversaciones con Julio Cortázar*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2013. 128 p.
- BERNIS, Yeda Prates. *Cantata: antologia poética não cronológica*. Belo Horizonte: Edição da Autora, 2004. 190 p.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Trad. José Gaecez Palha. Lisboa: Coativa, 1990. 228 p.
- CORTÁZAR, Julio. *Cuentos completos*. Buenos Aires: Punto de Lectura, 2004. 3. v.
- _____. *La vuelta al día en ochenta mundos*. 5. ed. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores, 1969. 224 p.
- _____. *Rayuela*. 2. ed. Buenos Aires: Punto de Lectura, 2007. 736 p.
- _____. *Territorios*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores, 1978. 144 p.
- _____. *Último Round*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2009. 2. v.
- _____. *Último Round*. Ciudad de México: RM Editorial, 2013. 224 p. (Primer piso y Planta baja.)
- _____. *Valise de cronópio*. Trad. Davi Arrigucci Jr.; João Alexandre Barbosa. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. 260 p.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. 236 p.
- FARIA, Daniel. *Poesia*. Vila Nova de Famalicão: Edições Quasi, 2003. 448 p.
- FONTELA, Orides. *Poesia Reunida*. São Paulo: Cosac Naify; Rio de Janeiro: 7Letras, 2006. 376 p.
- FREUD, Sigmund. *O mal-estar na cultura*. Trad. Renato Zwick. São Paulo: L&PM Editores, 2010.
- GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Trad. Celeste Ainda Galeão. São Paulo: Tempo Brasileiro, 1985. 88 p.
- _____. *Verdade e método*. 12. ed. Trad. Flávio Paulo Meurer. Rio de Janeiro: Vozes, 2012a. 632 p. v. 1.
- _____. *Verdade e método*. 6. ed. Trad. Enio Paulo Giachini. Rio de Janeiro: Vozes, 2012b. 624 p. v. 2.
- GIESZ, Ludwig. *Phänomenologie des Kitsches*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1971. 105 p.

GULLAR, Ferreira. *Obra Poética*. Vila Nova de Famalicão: Edições Quasi, 2003. 544 p.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Fenomenologia do espírito*. 2. ed. Trad. Paulo Menezes; Kari-Heinz Effen. Rio de Janeiro: Vozes, 1992. 271 p.

HILST, Hilda. *Poesia (1959-1979)*. São Paulo: Quíron; Brasília: INL, 1980. 328 p.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. 248 p.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: JUASS, Hans Robert. *et al. A literatura e o leitor: Textos de estética da recepção*. Trad. Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2011. p. 105-118.

JUASS, Hans Robert. O prazer estético e as experiências fundamentais da *poiesis*, *aisthesis* e *katharsis*. In: JUASS, Hans Robert. *et al. A literatura e o leitor: Textos de estética da recepção*. Trad. Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2011. p. 85-103.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valerio Rohden; António Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010. 384 p.

LA FONTAINE. *Fábulas*. Trad. Ferreira Gullar. Ilust. Gustave Doré. Rio de Janeiro: Editora Revan, 1999. 44 p.

LIMA, Luiz Costa (org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. 2. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2011. 203 p.

LLOSA, Mario Vargas. *A civilização do espetáculo*. Trad. Ivone Benedetti. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013. 208 p.

MONTALBETTI, Jean. Cortázar et son double. *Magazine Littéraire*. Paris, n. 203, jan. 1984. p. 80-85.

MORIN, Edgar. *Cultura e barbárie europeias*. Trad. Daniela Cerdeira. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009. 108 p.

NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia*. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Companhia de Bolso, 2013. 184 p.

_____. *Os pensadores: Obras incompletas*. 2. ed. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Abril Cultural, 1978. 432 p.

OTTE, Georg. Facetas da identidade em Julio Cortázar. *Anuario Brasileiro de Estudios Hispánicos*. Brasília, 1992. p. 117-124. v. 2.

_____. Kant, Nietzsche, Agamben: notas sobre “A comunidade que vem”. In: SEDLMAYER, Sabrina; GUIMARÃES, César; OTTE, Georg. (Org.). *O comum e a experiência da linguagem*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. p. 81-90.

OTTE, Georg; CURY, Maria Zilda Ferreira; Universidade Federal de Minas Gerais. *Linha, choque e mônada: tempo e espaço na obra tardia de Walter Benjamin*. 1994 enc. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais.

PAXE, Abreu. *A Chave no Repouso da Porta*. Luanda: Instituto Nacional das Indústrias Culturais, 2003. 56 p.

PRADO, Adélia. *Solte os cachorros*. Rio de Janeiro: Record, 2006. 130 p.

ROTTERDAM, Erasmo de. *Elogio da loucura*. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: L&PM, 2013. 136 p.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz; Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2010. 156 p.

_____. *Do sublime ao trágico*. Trad. Pedro Sússekind; Vladmir Vieira. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. 128 p.

_____. *Poesia ingênua e sentimental*. Trad. Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 1991. 150 p.

_____. *Poesia ingenua y poesia sentimental*. Trad. Juan Probst; Raimundo Lida. Buenos Aires: Imprensa y Casa Editora, 1941. 128 p.

_____. *Sobre graça e dignidade*. Trad. Ana Resende. Porto Alegre: Editora Movimento, 2008. 64 p.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *An Aesthetic Education in the Era of Globalization*. Cambridge: Harvard, 2012. 608 p.

YURKIEVICH, Saúl. *A través de la trama: Sobre vanguardias literarias y otras concomitancias*. Barcelona: Muchnik Editores, 1984. 287 p.