

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA

Cláudia Grijó Vilarouca

**NARRATIVAS ESPACIALIZADAS CONTEMPORÂNEAS**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Doutora em Teoria Literária.  
Orientador: Prof. Dr. Alckmar Luiz dos Santos

Florianópolis  
2013

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor através do  
Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Vilarouca, Cláudia Grijó

Narrativas espacializadas contemporâneas / Cláudia Grijó  
Vilarouca ; orientador, Alckmar Luiz dos Santos -  
Florianópolis, SC, 2013.

146 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-  
Graduação em Literatura.

Inclui referências

1. Literatura. 2. Narrativas. 3. Espaço. 4. Jogo. 5.  
Leitura. I. Santos, Alckmar Luiz dos. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em  
Literatura. III. Título.

Cláudia Grijó Vilarouca

## **NARRATIVAS ESPACIALIZADAS CONTEMPORÂNEAS**

Esta Tese foi julgada adequada para obtenção do Título de Doutora, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 25 de Fevereiro de 2013.

---

Prof. Dr. Susana Celia Leandro Scramim  
Coordenadora do Curso

### **Banca Examinadora:**

---

Prof. Dr. Alckmar Luiz dos Santos  
Orientador – UFSC

---

Prof. Dr. Fabio Akcelrud Durão  
UNICAMP

---

Prof. Dr. Alamir Aquino Correa  
UEL

---

Prof. Dr. Celso Reni Braidá  
UFSC

---

Prof. Dr. Walter Carlos Costa  
UFSC

---

Prof. Dr. Markus J. Weininger  
UFSC – Suplente



## AGRADECIMENTOS

A mi *novio* amado e amigo Otávio Guimarães Tavares, por todo o companheirismo, apoio, conversas constantes sobre tudo e pelo grande amor, que é recíproco, um dos melhores acontecimentos que já tive;

Aos meus amigos, que continuamente dão alegria, em especial ao Gilles J. Abes, Andréa Cesco, Fabiano S. Fernandes, Celso R. Braidá, Deise Freitas, André Berri, Marina Moura, pelos inúmeros favores prestados em momentos difíceis, pelas risadas e afeto. Pela tolerância de todos; a muitos outros que não foram citados aqui: da universidade, do universo flamenco, da música antiga, de infância, presentes de algum modo, cujo carinho foi de enorme importância.

Aos colegas do DLLE que sempre me acolheram muito bem e ofereceram a mão quando eu precisei;

Aos alunos com quem pude aprender muito;

À existência da arte flamenca, minha coluna vertebral;

Às cores, sons, texturas e verbo, meu sopro de vida;

À família, presença perpétua;

Ao Alckmar L. dos Santos, pela aprendizagem, pela liberdade que me concedeu em explorar minhas ideias e pela amizade;

À CAPES, pela bolsa;



Mallarmé  
Had too much to say:  
He could never quite  
Leave the paper white

*Academic Graffiti* de W. H. Auden





## RESUMO

Narrativas contemporâneas, tais como *La vie mode d'emploi*, *Castelos dos destinos cruzados*, *Cidades invisíveis*, *Last Love in Constantinople*, *Minotauro*, *Rayuela*, para mencionar apenas algumas, possuem em comum a espacialização do narrar. Elas estão em sintonia com muitas obras de artes plásticas realizadas a partir da segunda metade do século XX, que propõem uma comunicação de seu espaço (que é aberto) com o do mundo. As narrativas mencionadas, que chamo aqui de espacializadas, possuem também a característica de um espaço (material) que se abre ao mundo, dado que suas estruturas se propõem como jogo. Por conseguinte, o ato de leitura consistirá em um *fazer*, condição para a produção de sentido da obra, que será a elaboração de maquetes, possíveis pelas sínteses ativas do leitor, quando há uma aceitação da proposta do jogo.

**PALAVRAS-CHAVE:** narrativas contemporâneas, espaço, jogo, leitura.



## RÉSUMÉ

Les récits contemporains *La vie mode d'emploi*, *Castelos dos destinos cruzados*, *Cidades invisíveis*, *Last Love in Constantinople*, *Minotauro*, *Rayuela*, à titre d'exemple, sont évidemment élaborés, chacun à sa manière, à partir d'un schéma spatial, ayant en commun la spatialisation de l'acte de narrer. Ce type de récit est en rapport avec certaines œuvres d'arts plastiques de la deuxième moitié du XX<sup>ème</sup> siècle qui proposent une communication entre leur espace et celui du monde. Ces récits, nommés spatialisés, ont aussi un espace ouvert au monde, non plus encadré de manière traditionnelle car ils se présentent comme un jeu – ce qui est explicité par leurs structures -. En conséquence, la lecture de ces récits sera un *faire*, condition de production de sens et qui consistera dans la réalisation de *maquettes*, abstractions possibles grâce aux synthèses actives du lecteur, dans le cas où il y aurait l'acceptation du jeu proposé par l'auteur.

**MOTS-CLÉS** : Récits contemporains, espace, jeu, lecture.



## LISTA DE FIGURAS

|  |     |
|--|-----|
| <b>Figura 01</b> – <i>Fool's House</i> .....   | 39  |
| <b>Figura 02</b> – Linhas narrativas principais de <i>Rayuela</i> .....                        | 70  |
| <b>Figura 03</b> – Jogo da amarelinha rabiscado por Córtazar.....                              | 71  |
| <b>Figura 04</b> – Jogo das cartas apresentado no <i>Castello dei destini incrociati</i> ..... | 73  |
| <b>Figura 05</b> – Esquema de <i>Città invisibili</i> por Calvino.....                         | 80  |
| <b>Figura 06</b> – Esquema de <i>Città invisibili</i> por Claudio Milanini.....                | 81  |
| <b>Figura 07</b> – Plano do prédio de <i>La vie mode d'emploi</i> .....                        | 85  |
| <b>Figura 08</b> – Poligrafia do cavalo.....   | 89  |
| <b>Figura 09</b> – Primeira página da narrativa <i>O Minotauro</i> .....                       | 93  |
| <b>Figura 10</b> – Um dos capítulos do livro de <i>Last love in Constantinople</i> .....       | 97  |
| <b>Figura 11</b> – Jogo em cruz.....   | 99  |
| <b>Figura 12</b> – Cartas do baralho de Pavić.....   | 101 |
| <b>Figura 13</b> – Soneto labiríntico atribuído a Pedro Pablo Pomar, século XVII.....          | 118 |
| <b>Figura 14</b> : <i>Tree of Codes</i> .....  | 129 |



## SUMÁRIO

|  |            |
|--|------------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>17</b>  |
| <b>1 ACERCA DO ESPAÇO.....</b>   | <b>28</b>  |
| 1.1 PENSANDO O ESPAÇO SOB O VIÉS FILOSÓFICO.....                                     | 30         |
| 1.2 NÍVEIS ESPACIAIS.....  | 32         |
| 1.3 DO NÍVEL ESPACIAL ÀS DIMENSÕES DO LITERÁRIO.....                                 | 34         |
| 1.4 NARRATIVAS ESPACIALIZADAS OU NARRATIVAS <i>EM OBRA</i> .....                     | 37         |
| <b>2 O ROMANCE NO SÉCULO XX E CARACTERÍSTICAS DAS NARRATIVAS ESPACIALIZADAS.....</b> | <b>45</b>  |
| 2.1 MODO DE NARRAR ESPACIALIZADO.....  | 50         |
| 2.2 NARRATIVAS RECORTADAS E CIRCULARES.....  | 60         |
| 2.3 TEMPORALIDADE SEM FLUXO.....   | 61         |
| <b>3 OBRAS COMENTADAS.....</b>   | <b>66</b>  |
| 3.1 <i>RAYUELA</i> DE JULIO CORTÁZAR.....  | 66         |
| 3.2 <i>IL CASTELLO DEI DESTINI INCROCIATI</i> DE ITALO CALVINO.....                  | 73         |
| 3.3 <i>CITTÀ INVISIBILI</i> DE I. CALVINO.....                                       | 78         |
| 3.4 <i>LA VIE MODE D'EMPLOI</i> DE GEORGES PEREC.....                                | 84         |
| 3.5 <i>O MINOTAURO</i> DE VALÊNCIO XAVIER.....                                       | 92         |
| 3.6 <i>LAST LOVE IN CONSTANTINOPLE</i> .....   | 96         |
| <b>4 JOGO E A LEITURA COMO UM JOGAR.....</b>   | <b>106</b> |
| 4.1 OCULTAMENTO E EXPLICITAÇÃO DO JOGO.....  | 111        |
| 4.2 ASPECTOS GERAIS DO JOGO NA LITERATURA SOB O PRISMA HISTÓRICO.....                | 113        |
| 4.3 QUANDO LER É UM JOGAR.....   | 120        |
| 4.4 MAQUETES ENQUANTO FORMA DE APREENSÃO.....  | 132        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>   | <b>136</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>   | <b>140</b> |

## 1 ACERCA DO ESPAÇO

A resposta para a questão *o que é o espaço* depende de uma perspectiva teórica. Na literatura, o foco tem sido compreender como o espaço como um fator relevante para a composição da ficção e não apenas um detalhe ou um pano de fundo para a ação. Por exemplo, o livro "O espaço e o romance" (1985) de Antonio Dimas, um dos primeiros aqui no Brasil que mostra como essa categoria "dá pistas" sobre os personagens, narrador, trama, e oferece ainda alguns elementos teóricos que podem auxiliar na análise. Os estudos de narratologia, campo de pesquisa relativamente recente, contribui para a expansão das investigações sobre o espaço nas obras, o que significa que ainda há muito material a ser explorado<sup>8</sup>.

Existem ainda estudos que tem se preocupado em verificar e elencar os métodos e tipos de abordagens sobre o espaço na literatura, entre eles, alguns brasileiros merecem ser citados: "Breve História do Espaço na teoria da literatura" (2005) e "Espaços literários e suas expansões" (2008) de Alberto Luis Brandão e "Arquitetura literária: sobre a composição do espaço narrativo" (2009) de Cláudia Barbieri, "O lugar teórico do espaço ficcional nos estudos literários" de Marisa Gama-Khalil, textos nos quais os autores oferecem um ótimo panorama das abordagens do estudo do espaço na literatura.

A investigação do espaço na filosofia, que sempre esteve presente em sua história, aponta para seguintes noções, com destaque até os dias de hoje nas discussões sobre o tema: o apriorístico kantiano, o relativo de Leibniz o absoluto de Newton; o da fenomenologia que tratará o conceito a partir da consciência do sujeito em relação com o mundo vivido.

Tanto as abordagens realizadas por teóricos da literatura quanto aquelas feitas por filósofos interessam na medida em que a proposta é pensar, em um primeiro momento, o espaço que se encontra "fora" da ficção propriamente dita e que, ao mesmo tempo, não se dissocia dela. Os textos citados anteriormente contribuíram para definir o escopo a partir do qual a tese se desenvolveria, pois é notável que poucos trabalhos lidam com a possibilidade de um diálogo entre espaço da

---

<sup>8</sup> Os autores aqui citados são apenas uma pequeníssima mostra. Vários outros ficaram de fora dessa lista, por razões práticas, ou seja, não eram textos relevantes para a minha tese, o que não significa dizer que não são importantes para o estudo do espaço na narrativa. Além do mais, a quantidade de trabalhos hoje em dia é razoavelmente grande e não teria por que citá-los todos aqui.



ficção (entendida aqui enquanto fábula) e um espaço do livro<sup>9</sup>. Implica dizer que haveria uma comunicação entre o espaço da obra e o espaço exterior, possibilitando uma relação entre leitor e autor.

Visto que outra das hipóteses deste trabalho é a de que algumas narrativas da segunda metade do século XX constituem uma reflexão e uma experimentação espacial baseadas em jogos, e que seguem, em parte, a corrente de algumas obras das artes plásticas do mesmo período quanto à reflexão sobre o espaço, faz-se mister já apontar, desde o início, para uma noção de espaço que leve em conta essa aproximação com o jogo, a fim de evitar mal-entendidos. Afinal, partir de uma noção já dada de espaço poderia conduzir a representações de espaços ou lugares ou como o "conjunto de referências discursivas" a coisas, a ações, entre outros, tratado pelos personagens ou pelo narrador (BARBIERI, 2009, p. 121), noção amplamente difundida nos estudos literários que tratam do espaço.

O espaço a ser tratado aqui é bem visível, em um primeiro momento. Trata-se de um aspecto material do texto que, confrontado à leitura, à percepção do leitor – concernente a certo tipo de narrativa, já mencionado na introdução –, vai engendrar, conforme minha tese, uma espécie de "maquete", um esquema abstrato, se o leitor seguir a proposta do autor (sob a forma de jogo), a fim de obter uma totalidade possível da narrativa. E se o leitor não segui-la? A consequência será outra, porém, a resposta a essa questão ficará para a última parte deste trabalho.

De qualquer modo, a resposta está atrelada à noção de espaço que será aqui desenvolvida e à espacialização do modo de narrar das obras citadas, temas sobre os quais me debruçarei neste primeiro capítulo. Ademais, explicitarei o paralelo entre as narrativas espacializadas e as artes plásticas, baseando-me nas ideias de Alberto Tassinari (2001), que buscou compreender as artes plásticas contemporâneas a partir de seu espaço. Por fim, tratarei de especificar o que é o modo de narrar espacializado (ou o que é uma *narrativa espacializada*), para que, no desenrolar do trabalho, fique claro o que essas narrativas têm de diferentes.

---

<sup>9</sup> Isso quanto à narrativa. Na poesia, o suporte e seu manuseio em relação ao texto é objeto de centenas de estudos.

## 1.1 PENSANDO O ESPAÇO SOB O VIÉS FILOSÓFICO

Na *Doutrina transcendental dos elementos*, Kant considera o espaço como uma representação *a priori*, sendo aquilo que torna possível os fenômenos, pois “não é possível fazer uma representação de que não haja espaço algum”. Isto quer dizer que ele é a *forma* dos fenômenos. É como uma espécie de *datum*, sua representação originária é anterior à percepção do objeto, porquanto ele só pode ser concebido a partir do ponto de vista humano, do "sujeito enquanto a disposição formal do mesmo a ser afetado por objetos e para obter assim uma representação imediata, isto é, uma intuição deles, só como forma do sentido externo em geral" (KANT, 1996, p.75).

Na teoria fenomenológica, espaço é aquilo que se estabelece a partir de relações, da situação (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 166) de um vivente, mais precisamente, a situação de um ser-no-mundo. O espaço não é 'anterior' às coisas – uma representação *a priori* ou a condição de possibilidade dos fenômenos segundo a concepção kantiana (KANT, 1996, p. 73-4). E ainda: "*o espaço nem está no sujeito nem o mundo está no espaço*. Ao contrário, o espaço está *no mundo* na medida em que o ser-no-mundo constitutivo da pre-sença [*dasein*]<sup>10</sup> já descobriu sempre um espaço"<sup>11</sup>. (HEIDEGGER, 2005, p. 161). A ideia de que o espaço se efetiva junto com o mundo nos oferece a noção de um espaço dinâmico que se coaduna com uma visão bem contemporânea de que o ser humano é criador de "espaços", no sentido de configurar seu entorno e dar a ele significações outras – incluindo elementos de caráter social –, conforme o geógrafo Milton Santos (2006)<sup>12</sup>.

De acordo com a perspectiva apresentada, essa relação precisa ser sustentada por outras relações espaciais e assim por diante, senão, poder-se-ia recair em uma concepção do "absoluto" ou de origem, ideia que não mais condiz com o pensamento filosófico contemporâneo. Não importa a origem dessas relações, mas sim buscar a compreensão de seu modo de operar no mundo.

---

<sup>10</sup>A tradutora do texto optou traduzir a palavra alemã *dasein* por "pre-sença", o que tem sido alvo de críticas por parte de muitos especialistas em Heidegger. Preferimos deixar a palavra na língua original, cuja tradução literal seria *ser-aí* e que podemos compreender como 'ser humano' (sem a carga semântica com a qual conhecemos e usamos esse termo).

<sup>11</sup> Ênfase do autor.

<sup>12</sup> Milton Santos faz apelo à necessidade de se pensar justamente sobre aquilo que parece dado ao geógrafo: o espaço.

Apesar de parecer evocar a multiplicidade, pensar as relações sustentando-se umas às outras não impede de concebermos um espaço único, pois, do contrário, teríamos vários mundos. Falar de um espaço único é diferente de dizer que se trata de um espaço absoluto, anterior a tudo que existe – enquanto condição da existência das coisas – ou de um que conteria todas as coisas como um recipiente. Falar de um espaço único significa esse espaço que se forma e que é formado ao mesmo tempo, sem que seja necessário saber qual a "origem" dele. Nessa via, o espaço é percebido como *vários*, o que não compromete sua unicidade. Se se preferir, essa unicidade do espaço, plástica, é apoiada pela estrutura do ser que percebe e age, o que possibilita pensar o espaço único ao mesmo tempo em que engendra outras dimensões. Estas são obtidas conforme modos de agir no mundo seja no plano social, político, artístico, entre outros, porque "[T]empo-espaço não é um meio neutro que existe independentemente das ocupações humanas" (INWOOD, 2002, p.184), o que é uma recusa evidente do apriori-transcendental kantiano. A elas o sujeito também se adapta, se modifica, se transforma. O espaço é único, porém, não homogêneo, e nisto reside a importância de se desenvolver uma reflexão sobre as diferentes dimensões – que são, elas mesmas, as diferenças que faz com que tenhamos a ilusão de vários "espaços". Assim, tais dimensões serão consideradas como *desdobramentos*, ou seja, modos de aparecer da espacialidade, dentro da realidade. Esses desdobramentos se dão para o sujeito percipiente e agente, e dele dependem.

Heidegger nos convoca a prestar atenção no que a palavra 'espaço' nos diz (HEIDEGGER, 1970, p.115). Para ele, o espaço se dá pela *circunvisão*, ou seja, ele se dá *no mundo* e, por isso, não se pode conceituar exatamente o que o espaço *é*. Há uma compreensão do espaço a partir desse mundo circundante e nesse sentido é possível o uso plural do termo conforme sugere Heidegger: há espaços – no sentido que tratei acima, como dimensões. Estes dependem da relação que o *Dasein* empreende com o mundo e com os entes.

Uma das grandes dificuldades metodológicas no momento é distinguir na linguagem o espaço que sustenta os outros "espaços". A palavra *espaço* é usada indistintamente para designar metaforicamente aspectos do mundo social, político e econômico (espaço exterior); da psiquê do sujeito (espaço interior); da realidade física, matemática; para representar, conotar, denotar, entre outros. Como nos diz Genette: "As metáforas espaciais constituem então um discurso, de amplitude quase

universal, já que se fala de tudo, literatura, política, música, cuja forma é o espaço, pois ele constitui os próprios termos de sua linguagem."<sup>13</sup>

Por essa razão, devido à ampla utilização do termo, gostaria de enfatizar o uso que faço dele. Quando se tratar do espaço que funda a experiência do corpo ao mesmo tempo em que é fundado por ela, mantereí a expressão "espaço do mundo". Sozinho, o termo designará a dimensão do literário ou espaço da obra de arte.

## 1.2 OS NÍVEIS ESPACIAIS

A ideia de um espaço que se constitui e que ao mesmo tempo está constituído provém, sobretudo, da concepção merleau-pontyana do termo. Para o filósofo francês, há uma espacialidade que não está nem nas coisas nem no sujeito. Considerando que a dicotomia clássica sujeito-objeto deixa de ter lugar para ele, encontramos, então, uma investigação da "experiência originária do espaço para além da distinção entre a forma e o conteúdo", já que a experiência do espaço não pode ser compreendida seja pela consideração das coisas seja por uma atividade mental (MERLEAU-PONTY, 1999, p.334). De certo modo, tal experiência originária é já bastante distante de nós, visto que precisaríamos "esquecer" conhecimentos adquiridos pelo mundo da cultura – do qual não podemos nos separar -; ademais, essa distinção de forma e conteúdo é, na verdade ilusória, pois a "a vida é forma, e a forma é o modo de ser da vida" (FOCILLON, 2001, p.12). Entretanto, não se trata da forma enquanto "contorno" de um conteúdo, mas sim de ação, de uma atividade. E o ser é sempre ativo, o que nos dá um espaço perceptivo polimorfo (MERLEAU-PONTY, 2000, p.170), heterogêneo, concepção que se aproxima bastante daquela proposta por Heidegger, de que há espaços porque o *Dasein* se relaciona com o mundo e com entes. O sujeito não perceberia um espaço único, mas sim múltiplo, graças à ação.

É partindo da ação que Merleau-Ponty vai estabelecer a noção de *níveis espaciais*. O nível espacial se refere a uma alteração do *espaço*, resultando em uma nova organização espacial, à qual o sujeito se adapta

---

<sup>13</sup> "Les métaphores spatiales constituent donc un discours, à portée presque universelle, puisqu'on y parle de tout, littérature, politique, musique, et dont l'espace constitue la forme, puisqu'il fournit les termes mêmes de son langage." (1969, p.103)

a fim de habitá-la. Ele não tem como ponto de partida o corpo próprio, embora a consciência que temos deste contribua para a estruturação do nível. Uma experiência de um psicólogo da Gestalt, citada por Merleau-Ponty<sup>14</sup>, nos esclarece a esse respeito. Esta fazia com que o sujeito entrasse num quarto e o visse apenas por intermédio de um espelho inclinado a 45°. No início, ele caminha como que inclinado para *acompanhar* o novo ambiente. Porém, após alguns minutos, o ambiente volta a ficar *direito*. Antes da experiência de Wertheimer, a percepção do sujeito admitia certo nível espacial – primeiro a visão do quarto “oblíquo”, e num segundo momento, outro nível se estabelecia de maneira que o quarto parecia novamente “direito”. Por conseguinte, foi constatado que o campo visual impôs uma orientação diferente daquela do corpo, sendo assim, diz o filósofo francês que: “O que importa para a orientação é o corpo enquanto sistema de ações possíveis, um corpo virtual cujo 'lugar' fenomenal é definido por sua tarefa e sua situação” (MERLEAU-PONTY, 1999, p.336).

O nível espacial é uma experiência do corpo próprio de “possuir” o mundo. Ele se constitui em uma espécie de pacto entre meu corpo, enquanto agente e enquanto possibilidade de produzir ações, e o *espetáculo* do mundo, que me permite a “posse” do espaço, ao mesmo tempo em que as coisas “tocam” meu corpo. Desse modo, constituir um mundo pleno significa, entre outros, constituir um nível espacial.

Segundo Merleau-Ponty, vivemos de modo alternado em cada nível. Ele aparece por meio de uma intencionalidade operante, “quando lançamos a âncora em algum 'ambiente' que se propõe a nós.” (1999, p.341), porque *nossa existência é espacial*. Passar de um nível a outro e habitar um deles em algum momento, significa que o corpo *compreende*, é “experimentalmente o acordo entre aquilo que visamos e aquilo que é dado, entre a intenção e a efetuação” (MERLEAU-PONTY, 1999, p.200).

E o que essa ancoragem pode nos revelar sobre a experiência com a obra de arte, mais especificamente, com as narrativas espacializadas?

---

<sup>14</sup> Detalhes da experiência nas páginas 335 e 336 da *Fenomenologia da Percepção*.

### 1.3 DO NÍVEL ESPACIAL PARA AS DIMENSÕES DA OBRA LITERÁRIA

A obra de arte se dá quando já estamos "posicionados" em um nível. Veremos adiante que uma obra artística tal como uma instalação (lembramos dos *Penetráveis* de Hélio Oiticica) – em um caso mais extremo – pode nos deslocar de um nível, demandando toda uma nova compreensão do corpo, pois "esse" ambiente não é o mesmo do mundo cotidiano. É possível que não haja tal compreensão porque o sujeito nesse caso, ao contrário daquele da experiência de Wertheimer descrita acima, não necessita habitar a obra. Ele pode vivenciá-la, e deve, mas vivenciar não implica habitar, na acepção utilizada referente ao nível. O interessante da obra de arte é justamente esse deslocamento produzido no indivíduo, um *décalage* que quase o "despeja" do mundo, sem o fazer concretamente. Refiro-me, sobretudo, à arte do século XX, cuja produção é plena de experimentações de linguagens, de mistura de gêneros, materiais, suportes, de correntes de pensamento, concepções, manifestos, sem precedentes na história. Na literatura, não foi diferente. Experiências com o modo de narrar empreendidos por Joyce, Kafka, entre outros, no início do século, foram o início para o distanciamento dos padrões que predominaram no século XIX. O texto narrativo começou a se expandir no próprio suporte.

Importa ressaltar que o leitor, estando já em um nível espacial, dá um "corpo" à obra na leitura, que é:

onde o encontro autor/leitor desencadeia uma cadeia de respostas que não é apenas decodificação, mas sim um ajuste a uma realidade verbal que pede para ser completada. O leitor introduz um novo ponto de vista e constrói pontes e abre paisagens entre o seu próprio espaço e o da obra por meio dessa 'comunidade de evidências' na qual se reconhece e se apoia. A leitura convida à transgressão de fronteiras estabelecidas, à comunicação entre espaços diferenciados.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> "donde el encuentro autorlector desencadena una cadena de respuestas que no sólo es decodificación, sino ajuste a una realidad verbal que pide ser completada. El lector introduce un nuevo punto de vista y tiende puentes y abre pasajes entre su propio espacio y el de la obra a través de esa 'comunidad de evidencias' en las que se reconoce y se apoia. La lectura invita a la trasgresión

Toda obra literária permite a comunicação entre o plano do leitor e da obra, de um modo ou de outro. A linguagem é a ponte que liga “estes” espaços: o do leitor e o da obra literária. Como diz Aínsa, é preciso um ajuste a uma realidade verbal que nunca é completa; é preciso, então, um ato, um movimento do leitor visando a explorar esse terreno que, em parte, lhe é desconhecido. Em parte, porque o leitor já está em contato com uma realidade verbal que o circunda e a linguagem da ficção não contém uma diferença de substância com relação a essa realidade. Todavia, a obra literária re-significa, transforma as significações já adquiridas, podendo conduzir a certo estranhamento, como se os sentidos das palavras escapassem muitas vezes, ainda que sejam aquelas utilizadas no dia-a-dia. Merleau-Ponty diz que:

A expressão estética confere àquilo que ela exprime a existência em si, instala-na na natureza como uma coisa percebida, acessível a todos ou, ao contrário, arrebatada os próprios signos – a pessoa do ator, as cores e a tela do pintor – de sua existência empírica e os transporta para outro mundo.<sup>16</sup>

Isso ocorre porque a linguagem, já se sabe, não se reduz à relação de denotação entre signo e significado. Há obras que “confirmam” o mundo, chegando a misturar-se a ele, ou seja, chegam a parecer “real”, tal qual a realidade; outras apontam para mundo diferente que, na verdade, não é outro – como dizemos na linguagem cotidiana –, mas sim uma parte de mundo desarranjada que é reorganizada.

Com a ação do leitor, passa-se da experiência do corpo no espaço para a experiência do sujeito na linguagem literária, esse modo possível de habitar o mundo que participa da (re)construção do mesmo. Ambas as experiências não estão dissociadas. E é espacialmente que o vínculo se realiza, no espaço único, mas que *se manifesta*

---

de fronteras establecidas, a la comunicación entre espacios diferenciados” (AÍNSA, 2003, p. 34)

<sup>16</sup> "L'expression esthétique confère à ce qu'elle exprime l'existence en soi, l'installe dans la nature comme une chose perçue, accessible à tous, ou inversement arrache les signes eux-même – la personne du comédien, les couleurs et la toile du peintre – à leur existence empirique et les ravit dans un autre monde." (MERLEAU-PONTY, 1981, p. 213)

diversificadamente para o sujeito perceptivo, agente, graças aos "níveis" espaciais, conforme o conceito de Merleau-Ponty.

A arte, de modo geral, é um dos *ambientes* que aparece diante de nós e que nos solicita atos intencionais de modo a tomarmos "posse" disso que é um mundo criado, apresentado de acordo com uma organização, uma estrutura que lhe é particular. Sendo um mundo criado, é dotada também de uma espacialidade própria e que é preciso investigar porque a arte tem se modificado ao longo da história justamente, entre outras coisas, pelo questionamento que tem feito quanto ao *espaço* ou ao *espaço-tempo*, ainda que nem sempre de modo explícito.

Esse ambiente, a obra de arte, se mostra dotado de uma linguagem própria que é histórica, pois está vinculada à produção de sentido de uma determinada época. Assim, a dimensão do literário se abre para o sujeito em toda a sua historicidade. Neste caminho, o tipo de experiência com a obra literária é configurado por essa historicidade. É preciso, então, levar em conta o elemento temporal que envolve tanto o pensamento sobre o espaço quanto a obra de arte, seu estado e condições em que se apresenta.

A obra de arte tem sentidos que não estão nela mesma como uma qualidade está no objeto<sup>17</sup>. Apesar disso, ela não pode prescindir de sua materialidade para que possa haver produção de sentido. Esta pode ocorrer considerando diversos fatores. Um deles é o *espaço* e que é o aspecto do mundo mais evidente para a percepção comum, conforme acredito. Ademais, a relação entre corpo e objeto é espacial, de ordem material. É essa relação que possibilita a instauração da significação.

Seguindo essa via, as artes plásticas proporcionam um apoio bastante sólido para pensar o tipo de narrativa que será analisada. Não é exagero dizer que o movimento das artes plásticas se dá graças às reflexões sobre o espaço, conforme pensa Alberto Tassinari: mudanças no conceito de obra de arte andam juntas com mudanças nos esquemas espaciais genéricos (2001, p.143). Em princípio, essa afirmação caberia somente às artes plásticas, porém, defendo que a literatura escrita também irá indagar a espacialidade do suporte no qual se produz ou na disposição da escrita propriamente dita em diferentes períodos da história, muito mais lentamente que o fez as artes plásticas, o que é compreensível devido à diferença de meios de expressão. Sendo assim, tais narrativas apontam para um devir no qual há ainda muito por fazer

---

<sup>17</sup> Ou seja, a qualidade não é intrínseca ao objeto, conforme a perspectiva sob a qual este trabalho se desenvolve.



quanto ao gênero, seja quanto às análises que elas solicitam, do lado dos estudiosos e críticos seja quanto aos procedimentos possíveis de suas construções, inesgotáveis. Estes nos conduzirão inevitavelmente aos atos do leitor. Será preciso ainda que se pense na relação corpo e objeto, ambos *estando* no mesmo mundo, porém, ambos *estando* no mundo cada um a sua maneira. A leitura é um dos modos de empreender essa relação, e também de expandir o próprio objeto no imaginário do leitor.

A fim de estabelecer uma distinção entre as narrativas consideradas quanto a seu aspecto espacial (no século XX) e material e outras que não se concentram neles, chamarei as primeiras de "narrativas espacializadas" apenas. Sem dúvida, a diferenciação não pode ser absoluta, pois há tantos tipos de narrativas quanto há tipos de obra de artes plásticas em nossa época. Logo, trata-se de uma classificação provisória, por uma questão metodológica que se impõe: a de agrupar os objetos em questão a fim de poder estudá-los. Com isso, fica já esclarecido que as narrativas estudadas terão alguns aspectos em comum e que as separa das demais, das que não fazem parte do grupo. É o que começo expor a seguir.

#### 1.4 NARRATIVAS ESPACIALIZADAS OU "NARRATIVAS EM OBRA"<sup>18</sup>

No livro "O espaço moderno", o filósofo Alberto Tassinari nos apresenta um conceito para compreender as artes plásticas contemporâneas, qual seja, o de "espaço em obra":

assim como é dito de uma casa em construção que ela está em obras. Por meio da locução 'em obra', um espaço em obra possui significado assemelhado, com a diferença de que uma obra de arte moderna, na grande maioria dos casos, não é algo incompleto, inacabado, mas algo pronto (...)  
(TASSINARI, 2001, p. 48).

Para o autor, esta é a melhor maneira de se pensar essas artes: por seu espaço. Para chegar a esse conceito, foi necessário estabelecer o que era a arte dita contemporânea. Sem separá-la (sem considerar

---

<sup>18</sup> Essa expressão será usada como sinônimo de "narrativas espacializadas", no sentido que proponho nesta tese.

"ruptura") do que ele chamou de arte moderna em fase de formação, Tassinari marca, aproximadamente, os anos 50 em diante como esse período em que as artes plásticas se desenvolvem a partir de procedimentos que não são mais de vanguardas, mas de diálogo e afastamento do naturalismo (sobretudo na pintura). Isso ocorre porque a própria noção de imitação se modifica – de imitação de uma visão de mundo para um *fazer* –, o que caracterizaria a arte contemporânea<sup>19</sup>. Pode-se compreender o conceito de "espaço em obra" como uma maneira de a arte se manifestar. A obra de Jaspers Jonhs, *Fool's House* (Fig. 01) é utilizada por Tassinari para mostrar ao que a supressão do espaço perspectivo deu lugar. O pintor moderno pinta sobre um anteparo, sem tentar escondê-lo. Ao contrário, ele passa a ser significante da obra.

---

<sup>19</sup> Não cabe aqui discutir a adesão do autor à corrente de pensamento que ainda vê a noção de imitação vigindo nas artes plásticas. Para ele, o que foi sendo suprimido foi o naturalismo – que, conforme seu argumento, é confundido com imitação –. Para mais detalhes, conferir da p. 56 a 67 (TASSINARI, 2001).

Figura 01 – *Fool's House*. 1962. Óleo sobre tela com objetos, 183 x 91cm.  
Coleção particular



Fonte: [http://www.artchive.com/artchive/ftptoc/johns\\_ext.html](http://www.artchive.com/artchive/ftptoc/johns_ext.html). Acessado em 10 de junho de 2012.

Nesta obra, vemos o suporte à mostra, objetos dependurados – um deles até ultrapassa os limites do retângulo -, texto, pinceladas, sendo possível

discriminar pelo menos cinco ações de manuseamento de seu espaço: pendurar, colar, escrever, indicar e pincelar. O espaço moderno surge, desse modo, como um território do fazer, onde o feito pode mostrar-se ainda como que se fazendo (TASSINARI, 2001, p. 44).

Este único exemplo já revela as mudanças que interessam destacar aqui. A obra de Jasper Johns já não está simplesmente contida no retângulo. A vassoura colada e a xícara dependurada ultrapassam os limites de uma tela bidimensional para "ganhar" espaço. Há aí uma expansão da obra com relação ao suporte e, ademais, a **aparência** de incompletude gera um efeito de obra ainda por fazer.

Outro aspecto importante a considerar é o tipo de comunicação que se estabelece entre o espaço das obras e o "espaço em comum", cotidiano. Para Tassinari, há uma articulação entre esses dois espaços e que é novo na história da arte ocidental: "a moldura espacial da obra não a separa mais do mundo cotidiano" (TASSINARI, 2001, p.91). Mais adiante, ele diz que "[o] mundo da obra é então contíguo ao mundo cotidiano. Contíguo ao espaço 'em que vivemos e nos movemos'. Num espaço em obra, a obra sobressai no mundo cotidiano." (2001, p.93). O que não significa transcendência. Pensar essa contiguidade nas artes plásticas diz muito respeito às narrativas que compõem o *corpus* deste trabalho, pois também elas estabelecem um modo de comunicação com o mundo em comum, vivido, do leitor. Isso porque tais narrativas possuem uma abertura serial que exige maior participação do leitor mais do que aquelas cuja história já se encontra delineada, ordenada e encerrada em uma "moldura". À medida que esse leitor deve organizar as sequências da narrativa – visto que esta não lhe é dada já *pronta*, ordenada de forma absoluta – e desempenhar um papel de *quase* narrador, um elo mais evidente se configura entre o mundo do leitor e o da obra devido ao caráter de ação necessária para a compreensão. Algo bem próximo do que ocorre na vida cotidiana. As dezenas de histórias – narrativas – que entrecruzam nossos caminhos precisam ser reordenadas se quisermos "nos apropriar" delas. Tal apropriação é um modo de compreensão. A diferença, considerando que haja uma entre arte e vida, reside em ser o leitor um participante de uma rede intersubjetiva (autor –

leitor e tudo o que os constitui: suas influências, perspectivas de mundo, entre outros) da qual ele será apenas uma das extremidades<sup>20</sup>

Também as narrativas que denomino *espacializadas* são "narrativas em obra" porque, além de pôr em xeque o próprio narrar – com o experimento de novas formas, levando à radicalização de procedimentos do mesmo –, o suporte vai se mostrar ao leitor enquanto parte do narrado, não como meramente um suporte obnubilado pela fábula<sup>21</sup> escrita e que poderia ser contada oralmente, sem que seu conteúdo sofresse grande variação<sup>22</sup>.

Assim como nas artes plásticas contemporâneas, nas narrativas espacializadas também o seu espaço é incompleto: "[o] espaço da obra, num espaço em obra, é parcial, incompleto. Sua incompletude é o que faz conectar-se espacialmente com o espaço do mundo em comum." (TASSINARI, 2001, p.131). A obra é dada ao leitor como acabada, porém, o seu espaço não. Logo, o espaço de uma narrativa em obra estará conectado ao do mundo que a circunda, pois a ação necessária na leitura já não será mais habitual, aquela que o mundo da cultura nos legou: uma atitude passiva que faz com que entremos na história a ponto de esquecermos nosso corpo, o manuseio do livro e conseqüentemente, o próprio objeto que temos em mãos. O espaço das narrativas em obra não pode ser completo, do contrário não seria possível estabelecer essa conexão com o espaço do mundo. Apesar de o livro, seja qual for, também estar no mundo tanto quanto o sujeito que o manuseia, o que já implica em certa conexão entre ambos; no caso apresentado, temos um rompimento do hábito que leva o leitor a uma ação concreta no sentido de ter de buscar um caminho para apreender a obra – sem poder esperar um caminho já traçado apenas pelo autor – visto que dessa ação depende a construção de significação.

Nas narrativas em obra, há um aspecto visual que os autores acabam evidenciando, uns com mais ênfase que outros, não com imagens simbólicas ou alegóricas, ou que representam algo, mas como

---

<sup>20</sup> É o que Tassinari diz do espectador e que pode se estender ao leitor. Ver: TASSINARI, 2001, p.148.

<sup>21</sup> Este termo será empregado conforme a acepção formalista, como sendo a *história*, para se diferenciar da *trama*.

<sup>22</sup> Digo "grande variação" porque, oralmente, a entonação, a ênfase na voz em certas palavras, ritmo de pronúncia, entre outros, certamente vão interferir na interpretação; porém, há um limite menor nessa margem de variação do que em obras que apresentam uma estrutura que depende também do visual e que se utiliza de recursos combinatórios.

um *plano* da estrutura das obras (basta lembrarmos o esquema do prédio de G. Perec em *La vie mode d'emploi*, a disposição das cartas de *O castelo dos destinos cruzados* e em *Last love in Constantinople*; a organização dos capítulos em *Cidades Invisíveis*; o labirinto sugerido em *O minotauro* e o jogo da amarelinha em *Rayuela*), além de sua configuração material usadas de modo integrado à fábula.

Não se percebe mais uma "moldura", ou seja, uma perspectiva de um narrador apenas. Vemos a história se desmembrar em várias "falas", o que, na verdade, já foi feito no século XIX. Porém, as obras *polifônicas*, termo utilizado por M. Bakhtin, não espacializadas, ainda não se destacam de certo esquema de composição narrativa cuja ênfase recai na apresentação dos fatos com uma sequência estabelecida de antemão e que não pode ser alterada pelo leitor. As modificações mais radicais não tratam somente de um apagamento progressivo do narrador no romance contemporâneo ou de um *eu* fragmentado que parece fragmentar a fábula no seu conteúdo.

Um livro como *Rayuela*, por exemplo, não possui um enredo tão inovador assim, todavia, a organização das partes que o compõe, sim. Há uma história entre Horacio e La Maga, histórias de vida que se cruzam e se separam, lembranças, reflexões, desejos e buscas. No entanto, é uma história sem conexão necessária entre as partes. É preciso que o leitor se destitua do hábito de ler o livro tradicionalmente, culturalmente aprendido, somente respeitando a sequência das páginas impressas. O livro se mostra então em toda sua "objetividade".

*Rayuela* foi publicada em 1963, tendo causado surpresa pela ousadia da forma. Se Cortázar não foi o primeiro na história da literatura a ousar na forma, o fez de maneira radical para a época. Ademais, coincide com o período que Tassinari propõe para o início da fase de "desdobramento da arte moderna" que, para simplificar, chamarei apenas de arte contemporânea. O título do livro de Cortázar não é o tema da narrativa, mas se refere ao modo de lê-la e nesse sentido é radical para a época. O leitor é chamado a participar, não para "recriar", mas para interagir, sendo chamado a essa "rede intersubjetiva" mencionada anteriormente.

Sendo assim, nesta e nas outras narrativas espacializadas verificam-se os seguintes aspectos: sequências que são provisórias; plano da obra que se assemelha a um jogo, ou seja, não é apenas um plano de organização da narrativa; incompletude do espaço da obra; apelo ao procedimento de leitura, que se torna um jogo de reconstruções, de estratégia, de elaboração de conexões, além de desdobramentos em potencial de outras narrativas, para além do que está

exposto no livro, possibilitadas pelo tipo de construção da obra. No próximo capítulo, ver-se-ão outras características, com mais detalhes.

Enfim, quando o leitor se lança nesse ato inabitual de ler, a história não é algo que está apenas "contida" no livro; o manuseio do livro e/ou a manipulação de suas estruturas nessas condições concretiza um tipo de comunicação entre o espaço da narrativa e o espaço do mundo do leitor, pois o como ele lê vai alterar substancialmente a fábula, por modificar seu andamento. Este se dará por "quadros", visto que a história é apresentada ao leitor fragmentariamente. É nesse sentido que direi aqui que o tempo também é espacializado nessas obras. Obviamente que não se trata de negar a temporalidade da narrativa, pois ainda há nelas ritmo, sequência que são categorias consideradas temporais. Entretanto, o que defendo no que tange às narrativas em questão, é que o leitor terá que seguir um jogo (que não é metafórico) que prestará à organização do que lhe é apresentado fragmentariamente num primeiro momento e por isso, a espacialidade das obras ficará em evidência, ao menos para a percepção inicial. Poulet, sobre *A la recherche du temps perdu*, acredita que "[l]'univers proustien est un univers en morceaux, dont les morceaux contiennent d'autres univers, eux aussi, à leur tour, en morceaux"(1982, p.54). Sua leitura, contrariamente a boa parte da crítica proustiana, é a de que se trata de uma obra mais espacial que temporal porque ela seria toda construída por quadros em cujos limites se encontram as referências que os ligarão uns aos outros. Contudo, ela não é uma narrativa espacializada no sentido que dou à expressão. Poulet se refere à maneira como Proust conduz a narrativa, o que afeta a sua organização interna, do ficcional.

A narrativa ganha o adjetivo *espacializada* quando seu aspecto material, enquanto objeto é colocado em destaque tanto quando a própria fábula. Esse tipo de obra tem um grau maior de visualidade pelo apelo do autor ao objeto propriamente dito e pelos esquemas – jogos – a partir dos quais elas são construídas. Não se deve esquecer que a escrita, ela mesma, é espacial. Há tinta no papel, as letras são como que desenhos. Somos treinados a lidar com esses códigos, desenhos, símbolos e daí torna-se tão "natural" o ato para com estes que a impressão é que há um processo apenas mental, temporal, que nos dá o significado.

O aspecto material dos planos que as obras engendrarão (com ou após a leitura) ou que já aparecerão prontos ao leitor (no caso das cartas de *O castelo dos destinos cruzados*, o labirinto de *O Minotauro*) para que ele possa ter um ponto de apoio, além do manuseio, é o que irá estabelecer o contato direto do leitor com o autor. Eis outro diferencial

das narrativas em obra: o leitor não a acessa somente via narrador. Nestas, o contato com o autor é direto, fazendo com que a obra reforce seu estatuto de ficção – sem pretensão de representar um eu, o mundo. Como as obras de artes plásticas que Tassinaria indica em seu livro (2001), elas parecem inacabadas, sem de fato o serem.



#### 4 JOGO E A LEITURA COMO UM JOGAR

*O senhor, de que é o oráculo em Delfos, nem diz  
nem oculta, mas dá sinais*<sup>58</sup>.

Heráclito (1996, p.97)

O jogo no sentido utilizado por J. Huizinga (2010) é uma *função significativa*, não sendo por isso sujeito a questões de ordem moral ou ética. De acordo com o autor, de forma resumida, o jogo é:

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 (HUIZINGA, 2010, p. 16).

Essa primeira definição – a partir da qual vou desenvolver a relação entre jogo e as narrativas espacializadas – se aplica aos esportes, brincadeiras de criança, às atividades que implicam uma "brincadeira" de modo geral, o brincar de representar, um jogo de bola, e similares em seu caráter. Essa concepção pode ser aplicada às artes de modo geral, porque todas podem ser consideradas como atividades que se inscrevem em limites espaçotemporais resultantes de uma livre vontade, que nos faz romper com a cotidianidade do mundo e não possuem finalidade material<sup>59</sup>. Entretanto, elas são elaboradas com técnicas, conforme seu tipo (música, pintura, escultura, dança etc.) que nada mais são que regras próprias que lhe permitem a existência. Ademais, o sujeito ouvinte/espectador/apreciador/leitor terá de aceitar ou se submeter a algumas dessas regras se quiser, de fato, se relacionar com as obras.

---

<sup>58</sup> Embora o oráculo fosse considerado um jogo em sua forma mais primitiva, de acordo com Huizinga, e se afasta da noção que se irá desenvolver aqui, um aspecto não se altera em ambas as acepções: o jogo *dá sinais*.

<sup>59</sup> Quando se pensa arte, diz que ela serve para embelezar, para elevar o espírito, entre outras. Malgrado o comércio que envolve as artes, seu objetivo não seria gerar capital, por exemplo; é nesse sentido que elas não possuem um objetivo material.

Então, na definição que ele propõe, temos elencados alguns critérios para pensar o que pode ser jogo ou não. Em princípio, todas as artes seriam uma forma de jogo. Entretanto, para Huizinga, as artes plásticas não seriam dotadas do elemento lúdico porque elas não cumpririam o critério da liberdade:

O próprio fato de estarem ligadas à matéria e às limitações formais que daí decorrem é suficiente para impedir irremediavelmente a liberdade do jogo e retirar-lhes aquele voo pelos espaços de que a música e a poesia são capazes (HUIZINGA, 2010, p. 185).

Huizinga tenta justificar essa distinção entre as artes apelando a ideias um pouco conflituosas. A música só tem vida quando é executada em público; o artista plástico executa sua obra "penosamente" e, mesmo que ele esteja *inspirado*, a obra depende de uma mão hábil, cujo efeito afetivo necessita de um modo especial de interpretação em um dado momento do tempo. Por um lado Huizinga diz que a obra de artes plásticas fica "muda e imóvel" depois de terminada; por outro lado, diz que seu efeito é produzido "enquanto houver olhos para contemplá-la", ou seja, depende de outrem para se realizar enquanto obra. Todavia, a execução de uma pintura não é pública e demora muito tempo, logo, o espectador não "participa" da obra nesse momento. O músico executa publicamente a obra e aí haveria uma "participação" de quem ouve/assiste naquele dado instante.

Ora, a música também possui limitações formais, assim como a poesia, tanto quanto a escultura ou pintura. O músico também necessita da habilidade, que requer muito tempo de estudo e o aprendizado de técnicas. Se ele executa a obra com aparente facilidade e até mesmo com uma atmosfera de "naturalidade", como se o instrumento já fosse uma extensão de seu corpo, é porque houve um trabalho – muitas vezes, solitário, árduo, de desgastantes repetições – que precedeu a execução em público. Essa etapa é comparável com a do artista plástico que delinea a obra antes de apresentá-la. Mesmo um músico que chega a improvisar no instrumento, ele sabe que a "brincadeira" tem regras – que ele deve conhecer –, não se pode simplesmente fazer qualquer sequência melódica ou harmônica sem uma rítmica minimamente (e previamente) pensada. Ela se torna obra quando há público que a ouça.

O erro é igualar a ação do músico ao, por exemplo, tocar um instrumento, condição de existência da música, e um quadro ou uma

escultura que, uma vez expostos, prescindem da ação do pintor/escultor no momento de sua apreciação. Confunde-se um tipo de arte cujo produto necessita constantemente da ação do artista para acontecer, como é o caso também da dança, do teatro, com aquela cujo produto final pode se distanciar de seu executor, não requer mais a sua presença, como nas artes plásticas e na literatura impressa.

Embora falha, essa distinção entre as artes que Huizinga estabeleceu acabou evidenciando que há variáveis que deverão ser consideradas: todas as artes são jogo, mas cada uma conforme seu próprio modo. Sendo assim, mesmo sob a definição geral, cada arte mantém certa particularidade no seu caráter de jogo.

Na arte literária, uma de suas particularidades é o tipo de presença que ela impõe. Diferente das artes em que a presença daquele que as executa é condição *sine qua non* para as suas existências, tais como teatro, música e dança, a literatura, enquanto texto resultante da produção do autor, apenas se completa como obra quando há a presença do leitor. O leitor é quem vai tornar concreta a existência dela que é em potência.

Seja qual for o tipo, o jogo está tanto do lado dos artistas quanto do lado daqueles que terão contato com as obras. Ele acontece na atividade de criação e na(s) atividade(s) engendrada pela obra: ver, interagir, compreender, produzir sentido, reconstituir, entre outros procedimentos. Essa perspectiva tem seu fundamento nos sujeitos através dos quais o jogo se mostra, diferente da concepção de Huizinga, para quem o jogo antecede a própria cultura, "acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos." (HUIZINGA, 2010, p. 6). Não que ele negue o jogo em sua manifestação para o sujeito, porém, o que lhe interessa é sua significação primária.

Para Hans-Georg Gadamer, também importa compreendê-lo como um princípio. O jogo não é tratado a partir da subjetividade que joga porque "todo *jugar es un ser-jugado*" (GADAMER, 1997, p. 149), ou seja, o jogo se apropria do jogador e mesmo em jogos em que há somente um jogador, as tarefas autoimpostas e o risco de não poder cumpri-las é o grande atrativo do jogo. Logo:

Precisamente las experiencias en las que no hay más que un solo jugador hacen evidente hasta qué punto el verdadero sujeto del juego no es el jugador sino el juego mismo. Es éste el que mantiene hechizado al jugador, el que le enreda en

el juego y le mantiene en él (GADAMER, 1997, p. 149-50).

Os dois autores tratam do jogo, com razão, em um plano preponderantemente ontológico. Entretanto, quero enfatizar o plano ôntico, o que significa pensar o jogo como um tipo de relação entre a obra de arte e o leitor/espectador e, também, com o mundo. Ademais, o jogo é fundador de espaço<sup>60</sup>. No espaço que se forma graças ao jogo, espacializa-se a obra de arte<sup>61</sup>. Nesse sentido é que se pode dizer que o jogo constitui dimensões da narrativa.

As narrativas ditas espacializadas se apresentam claramente como um jogo, com a qual se deve brincar. O jogo, em um plano ontológico, é o mesmo em todas as artes e conserva as características propostas por Huizinga, citadas há pouco. Já em um plano ôntico, essas características variam em *modo*, cada jogo tem suas regras e, com isso, faz variar como o jogador irá lidar com elas.

As narrativas espacializadas afirmam a possibilidade de a literatura ser lúdica: o leitor precisa jogar como se joga um jogo a fim de apreender sua totalidade. Não significa que o jogo tenha uma finalidade. A totalidade a ser apreendida é menos um fim do que uma consequência de certa escolha de leitura e que culminará em uma significação possível da obra. O principal desse tipo de narrativa é a tarefa potencial que a própria narrativa oferece. Visto que se apresentam como jogos, elas são constituídas por tarefas às quais o leitor deverá se lançar considerando que "el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego." (GADAMER, 1997, p. 151)

É a esse tipo de ação que me referi no capítulo 1. Ocorre que nessas narrativas não há exatamente um autoesquecimento, pois existe uma narrativa contada de modo inabitual, o que irá fazer o leitor se deparar com uma espécie de obstáculo, como se tivesse de reaprender a

---

<sup>60</sup> O uso desses termos aqui é apenas para distinguir um plano do *ser*, como mostra a investigação de Gadamer e Huizinga sobre o jogo, do *ente*, modo de operar do objeto e sua relação com outros entes no mundo.

<sup>61</sup> Mesmo a música não escapa à espacialização nesse sentido porque a frequência do som, em primeiro lugar, não se dá em um "vazio". Em segundo lugar, não obstante a organização dos sons em sequência, o que indica sua temporalidade, é importante lembrar que a música não está nas notas, como diz Alberto Heller em seu artigo "Ritmo e metro: espacialização da experiência musical", mas sim no espaço entre elas (nos intervalos). (HELLER, 2004)

ler. É preciso aprender a ler aquela obra, o que significa aprender a jogá-la. Para isso, é preciso aprender suas regras ou investigar, caso elas não estejam dadas de antemão ou explicitamente.

Huizinga declara que o jogo absorve, mas esse "absorver" diz respeito a um estado de atenção, não significando que o corpo fique esquecido. Depende do tipo de jogo. Na verdade, esse absorver-se é um estado corpóreo, pois, na medida em que as regras do jogo são conhecidas, ou seja, a elas nos habituamos, não precisamos mais pensar em como, por exemplo, mover as peças de um modo objetivado em um jogo de xadrez. Nem precisamos mais pensar que tipo de movimento é preciso para jogar com um *cavala* ou de quantas casas se pode "andar" com um *peão* e, assim, nos concentramos nas estratégias que pressupõem um conhecimento de todos os movimentos básicos possíveis pelas distintas peças para se vencer o jogo. No jogo das narrativas que pertencem a nosso *corpus*, "vencer" significa chegar a seu término e reconstituir algum dos seus possíveis caminhos. "Vencer" não é o objetivo do jogo, porém, não se pode desprezar esse desejo do jogador de manifestamente obter dele algum benefício, de "ganhar algo", mesmo que seja, em uma brincadeira de bola, pegar a bola e poder ter o prazer de lançá-la novamente; ou, ainda, estabelecer uma relação com certa obra de arte em que a compreensão é uma espécie de prêmio.

Huizinga assume que o jogador pode se entregar de "corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se 'apenas' de jogo pode passar para segundo plano" (HUIZINGA, 2010, p. 24), ou seja, é um arrebatamento. Quando o jogador se lança no jogo, ele é arrebatado. Esse lançar-se significa tentar assimilar as regras para *jogar com*. Essa expressão indica que, jogando *com algo*, relações vão sendo construídas. O arrebatamento produzido pelo jogo não é o mesmo que aquele produzido por *imersão*. Na leitura de uma narrativa não espacializada, há imersão, porquanto a atitude contemplativa nos conduz a certo torpor. Quanto mais fechada a estrutura da obra, mais imersão. No caso das narrativas espacializadas, obras que se oferecem como instrução para a ação, o leitor precisa realizar tarefas e elaborar relações muito mais conscientemente.

Entre leitor e texto, por exemplo, diversos fatores de base permitem essas relações. Do lado do texto, são suas estratégias, que "organizam (...) tanto o material do texto, quanto suas condições comunicativas" (ISER, 1996, p. 159). São elas que permitem a iniciação à compreensão do texto, pois elas oferecem possibilidades de combinações de um sistema de referências – escolhido pelo autor –. Nas

narrativas espacializadas, os sistemas de referências estão atrelados a um tipo de jogo e o espaço gerado pelo jogar *com* o texto é necessário para o processo de apreensão de sentido.

#### 4.1 O OCULTAMENTO E EXPLICITAÇÃO DO JOGO

Reconhecendo que as artes, de modo geral, contêm o elemento lúdico, admitimos que elas são atividades livres e que não são tomadas como "sérias". Seriedade aqui deve ser compreendida num sentido muito particular. Não significa que o jogo, não sendo "sério", admita qualquer ação ou se mostre como algo caótico. Lembremos a definição de Huizinga. O jogo possui regras, ele é um microcosmo que segue certa ordem, dentro de um macrocosmo que é nossa vida cotidiana. Quando, espontaneamente, adentramos esse microcosmo, devemos deixar em "suspensão" nossa vida habitual. Essa suspensão supõe a aceitação das regras do jogo, que é algo sério – dentro desse sistema<sup>62</sup>. A esse respeito, é bem esclarecedor o que diz Gadamer:

El no se toma en serio el juego es un aguafiestas. El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto. El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace "no es más que juego" (GADAMER, 1997, p. 144).

O "desmancha-prazeres" não segue as regras e, nesse caso, ele rompe justamente com as fronteiras que delimitam o microcosmo do jogo, impossibilitando-o.

Outro apagamento do microcosmo, que não chega a ser uma anulação do mesmo, também está relacionado às regras. Ao contrário do "desmancha-prazeres", concentrado em um indivíduo, a assimilação passiva do jogo<sup>63</sup> é coletiva. Algumas obras de arte já não são percebidas como jogo, pois já se acomodaram às suas regras, tendo se

---

<sup>62</sup> O que nos lembra a "willing suspension of disbelief" de Coleridge.

<sup>63</sup> Com isso quero dizer que coletivamente, as regras são assimiladas, não se as vê como fundantes de um microcosmo à parte, e estas acabam integrando o macrocosmo, como se tivessem "verdades" a transmitir, ficando no olvido seu aspecto de diversão, palavra cuja origem que dizer "desviar-se das preocupações", de "afastar-se delas".

transformado em hábito<sup>64</sup>. Tais obras passam a ser tomadas em toda a sua seriedade, socioculturalmente falando, tal como uma prática científica, que diz o que o mundo é. Contribui para esse fenômeno um entrecruzamento de campos de conhecimento, entre ciência, arte, sociologia, filosofia, quebrando com o paradigma de um único discurso autêntico. O sociólogo Boaventura de Sousa Santos dizia:

a ciência moderna não é a única explicação possível da realidade e não há sequer razão científica para a considerar melhor que as explicações alternativas da metafísica, da astrologia, da religião, da arte ou da poesia (SANTOS, 1995, p.52).

A seriedade aqui significa essa pretensão da verdade unívoca, dessa ciência que, em meados do século XX, "manipula as coisas e renuncia a habitá-las" (MERLEAU-PONTY, 1980, p.85). Na arte, a seriedade faz com que se habite "as coisas" a tal ponto que é comum confundi-la com o mundo vivido. A literatura séria é aquela presa a representações do real, ou a sua imitação, na esperança de sistematizar, ordenar, enfim, manipular também. Ainda que seja arriscada a polarização, ela serve ao propósito de ilustrar um debate que ainda hoje é presente no mundo acadêmico: o papel da literatura na sociedade.

As análises a seguir colocam em questão o jogo na literatura, sem a ambição de serem completas. Elas apontarão para o aspecto ôntico do jogo, suas operações concretas que dizem respeito ao seu ocultamento conforme sua historicidade. Esse ocultamento – ou explicitação – do caráter de jogo nas obras vai dirigir o modo de recepção da arte. O modo de ser da arte é a de ser jogo, contudo, esse modo de ser pode se ocultar e a seriedade do jogo, que deveria se ater à escolha em seguir regras para se jogar, torna-se ela mesma uma das regras. Significa que, para o nosso caso, a literatura adquire um papel de representar o mundo, de obrigatoriamente "passar uma mensagem", de ser crítica, de fazer despertar a consciência do leitor para o aspecto social, político e histórico do mundo, entre outros. Isso tudo passa para o primeiro plano quando há o ocultamento do jogo e ocorre porque o jogo é costumeiramente estimado como uma "mera diversão", esquecendo-se

---

<sup>64</sup> Esquecendo-se de que se seguem regras, esquece-se de que participa de uma ação regrada.

que o jogo pode, ao nos permitir certa "suspensão"<sup>65</sup> da vida cotidiana, nos tornar mais lúcidos com relação a essa mesma vida.

#### 4.2 ASPECTOS GERAIS DO JOGO NA LITERATURA SOB O PRISMA HISTÓRICO

As correntes naturalistas e realistas, bem como os romances de tese do século XIX, ocultam o caráter de jogo. Elas não anulam o jogo e o leitor não as tomará obrigatoriamente como um discurso somente sociológico, ou filosófico, mas seus espaços de jogo são minimizados. Já nos folhetins, ainda no séc. XIX, o interesse publicitário:

estava no centro de interesse. Os grandes romancistas do realismo cortejavam os leitores por tal forma de publicação. Charles Dickens até escrevia muitos de seus romances de uma semana para outra e nesse meio tempo procurava ter o máximo possível de informações sobre a opinião de seus leitores a respeito da continuação da trama (ISER, 1999, p. 139).

O efeito de suspense produzido ao fim de cada parte, publicada a cada semana, e que tinha como objetivo instigar o leitor a comprar novamente o jornal para continuar a leitura, era um tipo de jogo de esconde-esconde e que se baseava na geração de uma grande expectativa. Embora, do ponto de vista da técnica, esse tipo de produção possa provocar certo desprezo por parte de alguns críticos, é inegável que essas obras desempenham um papel relevante para a história do gênero narrativo. Ainda que o fizessem por imposição dos jornais e revistas e para garantir seus ganhos, muitos desses autores de folhetins realizaram um admirável trabalho de linguagem, como podemos constatar nos romances de Machado de Assis. *Memórias póstumas de Brás Cubas* ilustra o grau de profundidade e engenho a que se poderia chegar na elaboração de uma obra que, em princípio, deveria ser de "fácil" acesso para um determinado público.

Voltando no tempo, lembremos de *Dom Quixote de La Mancha*. O personagem principal teria ficado louco devido às leituras dos livros de cavalaria. Para um leitor do século XIX em diante, há nesta obra toda

---

<sup>65</sup> Pelo arrebatamento, não pela imersão.



uma dramaticidade, um pensamento sobre a queda do homem no tédio e a busca malsucedida, do qual discordam alguns críticos, como Erich Auerbach (2011). Este considera que a obra em questão era mais burlesca para o leitor da época do que qualquer outra coisa. Era uma história, e como tal deveria divertir e não exatamente representar a realidade, não seria para esse propósito que ela teria sido criada, ainda que possamos ler nela certa tristeza. Para Auerbach, "o livro todo é um jogo, no qual a loucura se torna ridícula quando exposta a uma realidade bem fundamentada" (AUERBACH, 2011, p. 310). O crítico nos lembra que, conforme Cervantes, "um bom romance não serve a nenhum outro fim afora o divertimento culto, *honesto entretenimiento*" (AUERBACH, 2011, p. 319). Uma leitura bem diferente do que nos legou o romantismo, tratando a obra em toda a dramaticidade do sujeito que busca uma ilusão; bem distante de um tipo de obra literária que pretende desvendar, analisar, denunciar, investigar a "realidade".

Mme. Bovary se entregou aos romances que lia, a ponto de confundir a vida real com eles. Em sua perspectiva, a vida deveria ser como nos romances. No século XIX abundam os romances sérios<sup>66</sup>. Os românticos também o eram, pois queriam apresentar a "vida interior" e frente ao avanço das ciências, tentam transformar a literatura em uma espécie de "ciência das emoções":

Se a ciência explora o mundo exterior da natureza e o comportamento humano, a arte, de acordo com a teoria da expressão, explora o mundo subjetivo do sentimento. A ciência realiza descobertas sobre a física e os mercados. A arte faz descobertas sobre as emoções. O naturalista identifica novas espécies; o artista identifica novas variações emocionais e seus tons.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> O folhetim teve muito sucesso no séc. XIX, porém, houve outras produções romanescas publicadas por livrarias e que influenciaram tanto quanto alguns folhetinistas o fazer literário posterior e a relação com o público leitor. Émile Zola é um exemplo, embora tenha publicado também em jornais. Sua obra foi uma das mais lidas no período.

<sup>67</sup> "If science explores the outer world of nature and human behavior, art, according to the expression theory, explores the subjective world of feeling. Science makes discoveries about physics and markets. Art makes discoveries about the emotions. The naturalist identifies new species; the artist identifies new emotional variations and their timbres." (CARROLL, 1999, p. 66)

Na contramão, os realistas queriam descrever a realidade exterior, tal como era. Ao mesmo tempo, desenvolve-se a literatura policial que, esta sim, revela ter mais o caráter de jogo tal como está mencionado acima, pois as histórias apelavam à inteligência do leitor, para que este, guiado pelo autor, *deduzisse* ações, eventos e personalidades. Caso fosse bem-sucedido, o jogo se cumpria.

No início do século XX, as artes em geral passam por revisões, questionamentos, experimentações e negações jamais vistas em outro período. Não obstante a aparência divertida de alguns movimentos do início do século, o hermetismo e o desprezo pelo público de alguns deles, eliminou – dessa vez, não pela seriedade excessiva – o jogo de suas obras, enquanto resultado final.

Por exemplo, o dadaísmo produziu obras com base na aleatoriedade, tentando de certo modo denunciar toda uma época em que o sentido estabelecido em nome da razão humana era uma quimera. Quiseram que as obras assim o fossem, quimeras. Segundo Gilberto Mendonça Telles, "os escritores dadá caíram no puro irracionalismo, utilizando recursos como o do automatismo psíquico (...) e explorando o mundo pré-lógico através das livres associações de palavras e metáforas" (TELLES, 2009, p. 171). A jocosidade do movimento pode ser interpretada como forma de instaurar certa leveza, porquanto chegou a se tornar uma *blague*, por um lado, em um período histórico no qual predominava a incerteza, o medo, o desespero. Por outro, indicava, com o escárnio que lhe era próprio, que o fundamento no qual se assentava certas ideias sobre a arte, sobre o homem, sobre o mundo havia se desmanchado. Afirma Tzara, em um de seus manifestos: "A lógica é uma complicação. A lógica é sempre falsa. Ela tira o fio das noções, palavras, no seu exterior formal, para as extremidades, dos centros ilusórios." (TELLES, 2009, p. 184). Anunciado seus procedimentos, o movimento se declara uma antiarte. Enfim, ele desempenhou um papel de "desmancha-prazeres" na arte, devido à ausência de regras, pela proclamada vontade de não se filiar a nada, de ir contra o cânone. Foi um filho rebelde do início do século que legou, entretanto, o questionamento quanto ao papel da arte, se é que lhe cabia algum, e quanto aos processos de arte, de enorme relevância para as décadas seguintes.

O surrealismo, já sem aleatoriedades e caos preconizados pelo dadaísmo<sup>68</sup>, foi motivado por uma necessidade de (re-)construção. Segundo Bürger, a palavra acaso é "no sentido a ela atribuído pelos surrealistas, como categoria ideológica que permite (...) compreender a intenção do movimento" (2012, p.122)

Tal necessidade culminou no engajamento político. A palavra de ordem era, sobretudo, a libertação do inconsciente, por um ato espontâneo, de livre escolha. Havia diretrizes a seguir para esse ato; ele se dá em um espaço fechado que lhe é próprio, na arte, liberando o homem da cotidianidade enxovalhante. No primeiro momento, com o surgimento do primeiro manifesto, em 1924, a poesia e a pintura "não passavam de meios de investigação que lhes permitiam, como 'cientistas', explorar o inconsciente, o sonho, o maravilhoso" (TELLES, 2009, p. 216). Havia uma abertura para com o público, e até mesmo um chamado para que participassem das obras<sup>69</sup> e aí sim, é possível verificar que o jogo começava a se configurar. Todavia, os surrealistas possuíam uma pretensão de mudar o mundo, como nos diz Micheli:

A vontade do surrealismo de irromper na história, inclusive na atividade política, para criar as condições da liberdade material e espiritual do homem, é uma vontade moderna, a única vontade capaz de trazer a cultura para lá da crise, de volta, a um terreno criativo diferente, onde a fratura seja reparada, não com a repetição de uma visão ultrapassada, mas com a força de uma visão renovada. No expressionismo e no dadaísmo também transpareceu uma exigência do gênero (...). Mas o que parece decisivo no surrealismo é que se trata de todo um movimento que sente em seu conjunto a necessidade de teorizar e de realizar tal exigência (MICHELI, 2004, p.154).

---

<sup>68</sup> Conforme Stangos: "O automatismo, tão estreitamente ligado ao acaos, era parte fundamental do surrealismo; e, no primeiro *Manifesto surrealista*, Breton discute seriamente o "poema jornal" como atividade surrealista. (...) enquanto o surrealismo organizaria essas ideias num conjunto de regras e princípios, no Dadá elas eram apenas uma grande explosão de atividade que tinha por objetivo provocar o público, as noções tradicionais de bom gosto, e a libertação das amarras da racionalidade e do materialismo" (STANGOS, 2000, p.85)

<sup>69</sup> Eles propuseram certos jogos tais como o da escrita automática – de acordo com certo procedimento explicado no primeiro manifesto de 1924 e o *cadavre exquis*, que igualmente possui regras para se jogar.

Em suma, essa oscilação entre o jogo e um mero divertimento com fins de oposição a tradições, modos de pensar e de ser, foi, sem dúvida, o desdobramento de um período histórico bastante conturbado. As grandes guerras desse século acabaram gerando, ao menos na literatura, uma espécie de velamento do jogo nas obras – embora ele não desapareça completamente, afinal, a arte conserva seu caráter de jogo em maior ou menor grau.

O início do século XX, marcado por Joyce, Kafka, os surrealistas, o *nouveau roman*, apenas para citar alguns, se caracterizou pela experimentação de estilos de narrar bastante diverso do que se tinha produzido até então, mas, assim como ocorreu nas artes plásticas, essa produção era motivada pela negação de um modo de fazer do século XIX, pela desconstrução do que era vigente, da renovação do que já havia.

Na segunda metade do século, o surgimento das narrativas espacializadas não se revela como uma *resposta*, uma reação a um tipo de fazer anterior. Nelas também percebemos o diálogo com a tradição, de forma indireta, mas para se apropriar de elementos dela que podem lhes ser úteis e para elaborar de forma mais complexa suas estratégias comunicativas. Elas se explicitam como jogo, apelando a certo tipo de raciocínio. O tipo de relação que estabelece com o leitor lembra aquela solicitada pelos poemas labirínticos que alguns autores do barroco ibérico elaboraram<sup>70</sup>. A imagem abaixo deixa claro o caráter de jogo desse tipo de produção:


---


<sup>70</sup> Cf CÓZAR, Rafael de. *Poesia e imagem: formas difíceis de ingenio literário*. Sevilla: El Carro de la Nieve, 1991.

Figura 13 -- Soneto labiríntico atribuído a Pedro Pablo Pomar, século XVII.

**EXCLAMACION**  
A LA MVERTE DE LA REYNAN. S.  
*Doña MARIA LVISA DE BORBON,*  
QUE SANTA GLORIA AYA.

De D. Pedro Pablo Pomar, Ayuda de la Cava del Rey N. S., que Dios guarde.  
Soneto en Labyrintho, con el nombre acabando en A.





Gim a elAy alDo alDo Llore en talPe  
 Sient alvépe cetF lor en pra  
 Pron cic elFue enlengu tant la Tyra  
 Ley: que à cstra go Vid. as Encade  
 La Tier ra fo Lame nte ha lla ndo age  
 La masF gra Lis, Be y Loza  
 Y de sOnda en fu pama ca  
 Canto mento trift la Sirc  
 La gestad, los T unfos, l Coro  
 MA RI A Fotra  
 Los ndos, los Impe os, l  
 Subc à zir, aprif vè fo Rui  
 O, inf xo ! O Le que adver no perdo  
 Ver fer mi de Esla la Cu  
 DE BOR BON  
 Pues fu Al como el Pa decli

Fonte: *Poesia e imagem* (CÓZAR, 1991).

O poema acima é uma obra de engenhosidade, bem característico da época, na qual importava o grau de habilidade para compor um texto seguindo procedimentos tão rigorosos quanto uma

fórmula matemática. A leitura era um convite à descoberta das significações ocultas sob o véu dos artifícios<sup>71</sup>.

Os poemas visuais do barroco nos recordam de que o texto escrito, antes de ser um conteúdo, é feito de signos, é visual:

Hoje em dia, quando falamos de *escrita*, no contexto da literatura, falamos de *texto*, dum tipo de composição em que o processo de representação, a sua visualidade, se tornou de tal modo implícito que passou para a região da invisibilidade. O texto, mesmo para o leitor especializado, tornou-se sobretudo *o que ele significa*, os dados conceptuais da mensagem, nada ou quase nada de como ele se apresenta à leitura (HATHERLY, 1995, p. 37).

Refletir sobre o modo de operar dos poemas visuais barrocos – cuja noção de *engenho* é central – é de interesse grande para este trabalho porque um de seus fundamentos é o jogo. Jogo enquanto um *desafio* explícito. Mais do que seu conteúdo ou apenas um uso plástico da palavra, os artifícios utilizados para a construção do poema labiríntico<sup>72</sup>, configuravam um jogo para divertir ao mesmo tempo em que instigava a inteligência do leitor, dentro de padrões retóricos, teológicos e políticos da época.

Nas narrativas, *o como se diz* está geralmente submetido ao conteúdo e a forma é retórica, linguística, sem muito foco em sua visualidade. Por essa razão, as narrativas espacializadas, que timidamente começaram a explorar esse aspecto, remetem<sup>73</sup> ao modo de ser da corrente de poemas labirínticos do barroco ibérico. Obviamente que se trata de dois modos de ser distinto. No entanto, lembremos que uma das características do século XX, foi a mistura de gêneros já consagrados, seja nas artes plásticas, seja na literatura. Assim,

---

<sup>71</sup> O ensaio "O divertimento proveitoso: enigmas barrocos portugueses" de Ana Hatherly trata desse aspecto dos poemas barrocos com grande propriedade. Cf HATHERLY, Ana. *Casa das musas*. Lisboa: Ed. Estampa, 1995, p.149-174

<sup>72</sup> Poema labiríntico aqui abrange outras formas de poemas muito difundidos na época: acrósticos, anagramas, carmina figurata, entre outros.

<sup>73</sup> Não está sendo dito, de modo algum, que os autores que produziram essas narrativas foram influenciados pelo barroco; ocorre que é possível vislumbrar algumas similaridades no que tange aos procedimentos de escrita e do resultado que chega ao leitor.

dificilmente ainda se pode falar em procedimentos que concernem somente a um gênero. Ademais, não é o aspecto visual isolado que possibilita a comparação, mas sim o visual associado ao jogo.

Vimos no capítulo anterior, que as narrativas espacializadas usam artifícios de construção da história e que exige certas operações de construção de sentido diferenciadas com relação às narrativas não espacializadas. A leitura torna-se um *jogar*, como a leitura de um poema labiríntico barroco.

#### 4.3 QUANDO LER<sup>74</sup> É UM JOGAR

O contato inicial com um livro que contém uma história "manipulável", móvel, e que expõe a própria materialidade do objeto, não é nada novo, porém, com relação a narrativas também não é comum. Não se pode negar que houve (e ainda há) modificações comportamento como àquelas na época da difusão dos primeiros "livros" impressos e seu manuseio, quando se passou do pergaminho medieval para o livro impresso (CHARTIER, 1998, p.96-98). Os leitores de maneira geral – não os críticos e teóricos ávidos por novidade –, mesmo os habituados à leitura de textos literários mais ousados, quando diante de uma narrativa fora dos padrões de organização, de gráficos, de construção do enredo, certamente experimentaram certa sensação de desconforto, perguntando-se: como ler isso?

Ora, quando lemos um livro e imergimos na fábula, esquecendo-nos do objeto que temos em mãos, quando folheamos as páginas sem nem se dar conta desse movimento, lendo cada linha do final de uma página e início da próxima como se fosse contígua uma à outra, como se não houvesse um espaço do papel que as delimitasse, é porque adquirimos o hábito e certa maneira de lidar com esse objeto cultural. O objeto há séculos é concebido em seu formato retangular, de tamanhos variáveis, obviamente, contudo instituído pelas editoras que ele possa ser minimamente e confortavelmente *manuseável*. Para quem faz parte de uma cultura letrada, acostuma-se a folhear livros desde cedo. Quando adultos, não se pensa nesse gesto porque ele já está internalizado, afinal, habituar-se a objetos é instalar-se neles ou "inversamente, fazê-los participar do caráter volumoso de nosso corpo

---

<sup>74</sup> Deixo claro que a leitura de que trato é do texto literário, o que significa que não necessariamente seus pressupostos servem para pensar outros tipos de textos como o jornalístico, publicidade, científico etc.

próprio" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 199). Não apenas o gesto com o qual lidamos com o livro, mas o fato de termos aprendido a ler é esquecido porquanto se tornou hábito. A aquisição deste é "a apreensão motora de uma significação motora" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 198) e há uma espacialidade operante em questão que não pode ser objetificada, visto que não se podem definir posições objetivas do corpo com relação aos objetos. Essa espacialidade é o alcance de nossos gestos, ou seja, depende de ações que, na constituição do hábito, são relativamente constantes. A quebra do hábito sugere algum gesto diferenciado que rompe o elo familiar entre o corpo e o objeto.

Quando um jogo nos é proposto pela primeira vez, sentimos um desconforto tanto pelas novas regras apresentadas, com as quais ainda não sabemos lidar em um primeiro momento, quanto pelo objeto diante de nós que<sup>75</sup>, mesmo familiar, se reveste de outra significação que ainda não identificamos ao certo. Um tabuleiro de xadrez, por exemplo. Enquanto ele é mero ornamento em uma sala de estar, embora pertencente a um indivíduo que não sabe jogar, pode ser um objeto bastante familiar. Basta alguém convidá-lo a sentar-se para jogar, a familiaridade se esvai e por alguns segundos o indivíduo poderá se perguntar: "o que é afinal este objeto que tenho como ornamento e que não é ornamento, é outra coisa com a qual não tenho a mínima ideia de como lidar?". Um objeto decorativo não necessita de regras, já o jogo, para se efetuar é preciso saber como ele funciona. Esse funcionamento depende de regras.

As regras de leitura, em se tratando do livro tal qual conhecemos desde seu surgimento na história, ou seja, segundo uma conduta instaurada culturalmente – no chamado ocidente – de ler da esquerda para direita, de cima para baixo, não se tem alterado nos últimos séculos. Mesmo nas narrativas espacializadas, ainda se segue este padrão de escrita, embora haja modificações de outra natureza. Essas modificações são da ordem das estratégias do texto, da linguagem escrita, tais como são apresentadas ao leitor. Abordam-se aqui, então, ao menos dois diferentes sentidos para a leitura: uma em que se considera o gesto físico propriamente dito, o ato corporal; a outra, a leitura enquanto uma operação de representações, um ato intelectual. É evidente, todavia, que as duas estão intrinsecamente conectadas: "A leitura não é somente uma operação abstrata de inteligência; ela é um engajamento do corpo, inscrição num espaço, relação consigo e com os outros" (CHARTIER, 1998, p. 16).

---

<sup>75</sup> Estou considerando, nesse caso, um jogo material.



É o hábito que faz com que, nas narrativas não especializadas, esqueçamos estar diante de um jogo. Portanto, retomo o que foi dito anteriormente, o profundo estado de atenção que o ato de ler suscita faz parecer que:

À medida que sou cativado por um livro, eu não vejo mais as letras na página, eu não sei mais quando virei a página, eu viso e atinjo sempre o mesmo evento, a mesma aventura, a ponto de não saber mais de que ângulo e sob qual perspectiva me foram oferecidos (...).<sup>76</sup>

Quando a expressão é bem sucedida<sup>77</sup>, os signos passam despercebidos, como se não existissem. Isso vale para a fala, por exemplo, de um amigo. Entretemo-nos de tal modo no que este diz que acabamos tendo a impressão de que não houve linguagem, é como se tivéssemos acesso direto à intenção do dizer. A linguagem "ultrapassa" a si mesma; não é apenas nos signos que a significação se estabelece. Ainda na via do filósofo francês, quando vemos os signos dispostos na página, após a leitura, "justamente porque nos projetaram para bem longe deles, nos parece inacreditável que tantos pensamentos surjam deles."<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> "À mesure que je suis captivé par un livre, je ne vois plus les lettres sur la page, je ne sais plus quand j'ai tourné la page, à travers tous ces signes, tous ces feuillets, je vise et j'atteins toujours le même événement, la même aventure, au point de ne plus même savoir sous quel angle, dans quelle perspective ils m'ont été offerts (...)" (MERLEAU-PONTY, 2008, p. 15)

<sup>77</sup> Para Calvino: "O êxito do escritor, tanto em prosa quanto em verso, está na felicidade da expressão verbal, que em alguns casos pode realizar-se por meio de uma fulguração repentina, mas que em regra geral implica um paciente procura do *mot juste*, da frase em que todos os elementos são insubstituíveis, do encontro de sons e conceitos que sejam os mais eficazes e densos de significado." (CALVINO, 1990, p.61). Ora, Merleau-Ponty nos diz que esse trabalho se torna imperceptível justamente porque aquilo que é expresso, no caso da boa expressão, nos toma de assalto. Somente em uma análise posterior é que se pode verificar, investigar, esmiuçar, o trabalho de linguagem efetuado pelo escritor.

<sup>78</sup> "justement parce qu'ils nous ont projetés bien loin d'eux, il nous semble incroyable que tant de pensées nous soient venues d'eux." (MERLEAU-PONTY, 2008, p. 16-17).

Também Paul Valéry, notadamente grande influência para Merleau-Ponty, acerca da distinção entre o leitor de prosa e o de poesia, afirma:

Veja o leitor de romance quando ele mergulha na vida imaginária, intimado à leitura. Seu corpo não existe mais. Ele sustém sua cabeça entre as mãos. Ele é, ele se move, age e sofre sozinho no pensamento. Ele é absorvido por aquilo que o devora; ele não pode se conter, pois não sei qual demônio o apressa para seguir adiante. Ele quer a continuação e o fim, ele é atormentado por uma espécie de alienação" (trad. minha)<sup>79</sup>.

Ao lermos a frase que "son corps n'existe plus" devemos considerá-la em um sentido metafórico, já que para o poeta o corpo "não é de modo algum uma coisa(...)".<sup>80</sup> O corpo não é tampouco um objeto e, por essa razão, não se pode separá-lo de um ato intelectual. A leitura é, portanto, um ato corpóreo.

Consideremos ainda os seguintes aspectos: 1) a leitura não se reduz à decodificação de signos; 2) há um esquecimento de si e do mundo na leitura, contanto que a expressão seja bem sucedida; 3) há expectativas geradas pela obra literária ("je vise [...] la même aventure"); 4) o leitor age ("je vise") e ao mesmo tempo não se dá conta de sua ação, em princípio.

Quanto ao primeiro aspecto, embora ainda difundido, já se sabe que a leitura está para além de decifração de signos. A leitura é um ato que envolve processos neurofisiológicos, cognitivos, afetivos, argumentativos e simbólicos (JOUVE, 2002, p.17-22). Se tais processos são separados em uma análise do ato de leitura, isso se deve a complexidade de cada um deles. Foca-se em um ou outro, mas não se pode dissociá-los sem que se recaia ou em um empirismo ou em um intelectualismo ligeiros.

---

<sup>79</sup>"Voyez le lecteur de roman quand il se plonge dans la vie imaginaire que lui intime sa lecture. Son corps n'existe plus. Il soutient son front de ses deux mains. Il est, il se meut, il agit et pâtit dans l'esprit seul. Il est absorbé par ce qu'il dévore ; il ne peut se retenir, car je ne sais quel démon le presse d'avancer. Il veut la suite, et la fin, il est en proie à une sorte d'aliénation (...)" (VALÉRY, 1957, p.1374)

<sup>80</sup> "n'est pas tout à fait une chose(...)".(VALÉRY, 1957, p.927)

No ato da leitura, sabe-se que o leitor elabora representações graças ao esquema textual, o que permitirá a produção de sentido, conforme se verá mais adiante com base na teoria de Iser.

Com efeito, as representações ocorrem quando e porque o leitor se lança à leitura, quando é cativado pela obra. Desse modo, parece que há um autoesquecimento, porém, o esquecimento de si sucede igualmente se se está atento a um filme ou alguma atividade que nos entretenha. Quando, em um museu, estou em pé diante de um quadro do século XIX e decido contemplá-lo a valer, esqueço que estou em pé, não sei exatamente como está meu corpo, mal vejo que há gente próxima embora eu perceba que há algum movimento a minha volta... É *como se* eu e o objeto fôssemos uma só coisa. Nada mais é do que a atenção dispensada conforme a vontade do sujeito, dependendo de sua capacidade de concentração e do êxito da expressão artística. Enfim, trata-se de uma síntese corpórea; entre o objeto e eu não há um corpo como coisa: há uma relação de reversibilidade.

É certo que essa atenção voltada ao texto é resultado das expectativas do que o leitor vai encontrar na obra escolhida. Essa expectativa pode ou não ser frustrada. Isso depende de dois fatores que devem ser considerados aqui. O primeiro é o fato de a literatura contemporânea ter alterado consideravelmente suas técnicas. Não se pode negar a sua complexificação, seja no gênero narrativo, no dramático ou na poesia. Além do entrecruzamento desses mesmos gêneros, constata-se modificações, em um curto período, de certos padrões que vigoraram por muitas décadas, deixando desorientados críticos e leitores. Por outro lado, tais mudanças não sucedem somente quanto ao texto literário. Os leitores também se modificaram, o que não significa dizer que houve alguma espécie de mutação de ordem cognitiva. Mas, aquilo que conhecemos não provém de uma estrutura *a priori*; tampouco nosso conhecimento é gerado a partir das coisas. Só podemos viver no mundo porque ele vive em nós e vice-versa. Eis o princípio de *reversibilidade* de Merleau-Ponty<sup>81</sup>: "meu corpo é ao mesmo tempo vidente e visível" (1980, p.88). O leitor é já um papel atribuído ao corpo no mundo, indicando uma ação específica que o define no mundo vivido.

Eis, então, o último ponto: a ação do leitor. Ele enfrenta agora "o desafio de agir à altura de suas próprias descobertas, pois só assim ele será capaz de desenvolver a capacidade de reação demandada por um mundo cada vez mais complexo" (ISER, 1999, p. 162).

---

<sup>81</sup> Cf *Le visible et l'invisible*, 1964, p. 172-204.

Em narrativas em que o texto não possui tantos "lugares vazios", conforme a terminologia de Iser (1999), as representações necessárias para a constituição da coerência e do estabelecimento de um sentido são pré-programadas e o leitor se move em um território controlado. O teórico alemão se refere principalmente à literatura do século XVIII e mesmo do XIX. Na literatura que ele chama de moderna<sup>82</sup>, "os procedimentos praticados eliminam os procedimentos esperados e parecem desprender-se do pano de fundo que eles mesmos evocaram" (ISER, 1999, p.166) causando certa desorientação no leitor. Obras tais como *Ulysses*, *The sound and the fury* [*O som e a fúria*], os romances de Beckett, e algumas obras vanguardistas, mostram que é necessária uma produtividade maior por parte do leitor, visto que ele terá que, além de estabelecer as relações na obra, produzir as condições para a apreensão desta.

Toda leitura implica a ação do leitor, todavia, quanto mais adentramos o século XX, mais a complexificação dos textos exigirá mais do que a elaboração de sínteses (próprias de qualquer tipo de leitura) e a leitura idem. Michel Picard, em uma conferência de 1984 (publicada em 1995), defende que a leitura, constituindo-se como conjunto de ações, é um jogo. A leitura, enquanto jogo, se divide em dois polos, um em que ela se aproxima dos jogos de criança, da imersão na ficção, sem esquecer de que se trata de ficção. Quanto ao segundo, declara que

Trata-se de uma leitura infelizmente pouco democratizada, leitura comparável ao jogo de adultos – jogo de xadrez, se preferirem, jogo de palavras cruzadas – ou aos jogos de construção mais complexos. Meccano nº2 e não mais o Meccano nº1, Lego, mas muito elaborado, aquilo que os ingleses chamariam de games, jogos, e que dá, conseqüentemente – o termo game o mostra – sua importância à materialidade do significante, ao conjunto do que constitui o código ou os códigos. Logo, mais próximo da consciência, da reflexão, implicando uma apropriação desses códigos, e que produz uma possibilidade de distanciamento desses mesmos códigos:

---

<sup>82</sup> O diálogo aqui empreendido é com a obra "O ato da leitura", publicado em 1976. Logo, a literatura considerada moderna por Iser é aquela anterior a esse período, aquela já considerada cânone em sua época.

aproveitamos como amadores esclarecidos por reconhecer modelos culturais e apreciar suas variações. Na verdade, esse tipo de prazer não é ainda muito difundido, mas não é porque uma elite se apropriou de certo tipo de prazer que deve-se negar a sua existência.<sup>83</sup>

Os dois polos, neste artigo de Picard (1995), referem-se ao literário, de modo geral. A leitura do literário, sendo atividade, será descrita então a partir do sujeito, no âmbito cultural, considerando aspectos sociais dessa tarefa. Sobre isso, irei tecer alguns comentários nas considerações finais. Faltou, no texto de Picard, maior detalhamento concernente àquilo que justamente propicia/motiva a atividade: a materialidade significante. Quando o faz, é para pensar em estratégias do texto, na verdade retóricas, que asseguram a identificação do leitor com certo personagem, para ele, próprio da literatura. Todavia, tem razão em destacar o ato de ler como um jogo complexo, além da reflexão que esse jogo propicia. Nesse contexto, esses elementos são considerados para qualquer literatura.

Iser, em *O ato da leitura* (1999), apesar de traçar o modo geral de operar de tal atividade, assume que para determinados tipos de textos – pensados, sobretudo, sob a perspectiva histórica, de acordo com o fazer predominante de certa época – as operações de leitura sofrem ligeiras modificações. Ou seja, tais operações devem ser pensadas em consonância com as técnicas e a relação do texto com o suporte. Na verdade, Picard (1995) não os desconsidera; ele concentra, principalmente, sua reflexão no leitor, enquanto sujeito propriamente dito, real, e em sua atividade direcionada ao texto escrito, orientado por

---

<sup>83</sup>"Il s'agit d'une lecture hélas peu démocratisée, lecture comparable au jeu d'adultes - jeu d'échecs si vous voulez, mots croisés - ou aux jeux de construction plus complexes, Meccano n° 2 et non plus Meccano n°1, Lego quand même, mais très élaborés, ce que les Anglais appelleraient games, les jeux, et qui donne par conséquent, le terme game le montre aussi, son importance à la matérialité du signifiant, à l'ensemble de ce qui constitue le code ou les codes. Plus proche par conséquent de la conscience, de la réflexion, impliquant une appropriation de ces codes, qui produit une possibilité de mise à distance de ces mêmes codes : on jouit en amateur éclairé de reconnaître des modèles culturels et d'en apprécier les variations. Certes, ce type de plaisir n'est pas encore très répandu, mais ce n'est pas parce qu'une élite s'est approprié un certain type de plaisir qu'il faut nier l'existence de ce plaisir. (PICARD, 1995, p. 9)

suas técnicas (pensadas retoricamente). De qualquer modo, o grande mérito desse crítico literário é de propor uma dimensão lúdica ao ato da leitura e que, nesse aspecto, converge com o que proponho aqui. Mas a convergência termina logo.

Ora, a técnica de uma narrativa ultrapassa um "jogo de linguagem" porque envolve também a concretude de um objeto, o livro. Este, tradicionalmente usado como um suporte para o texto, é considerado somente um meio para fazer o texto escrito existir. Em princípio, o interesse com relação a esse suporte seria de um historiador do livro, de estudiosos de editoração e edições, por exemplo, mas não muito para quem quer compreender os mecanismos literários. Geralmente até esquecemos que manuseamos um objeto. Entretanto, as narrativas espacializadas reivindicam sua materialidade e seu suporte também é significativo.

Se lemos *Last love in Constantinople* desdenhando – conscientemente ou não – a espacialidade material da obra, ela será reduzida a pequenas narrativas sem muito nexos. Sendo assim, o texto escrito na página e a figura do tarô correspondente ao capítulo, bem como a ordenação das histórias, os anexos, o texto introdutório que é, na verdade, uma instrução de leitura, a simbologia das imagens e, ainda, as opções de lidar com livro (conforme a sugestão de disposição das cartas no fim do livro), tudo isso é um conjunto que não pode ser desagregado. Lembremos o que diz Perec:

considerada isoladamente uma peça de um quebra-cabeças não quer dizer nada; ela é somente uma questão impossível, desafio opaco; mas tão logo conseguimos, ao fim de vários minutos de tentativas e de erros, ou em meio segundo, prodigiosamente inspirado, conectá-la com uma de suas vizinhas, a peça desaparece, deixa de existir como peça.<sup>84</sup>

Ou seja, somente o todo da obra poderá cumprir com seu destino. Certamente, isso vale para qualquer obra literária, porém,

---

<sup>84</sup> "... considérée isolément une pièce d'un puzzle ne veut rien dire ; elle est seulement question impossible, défi opaque ; mais à peine a-t-on réussi, au terme de plusieurs minutes d'essais et d'erreurs, ou en une demi-second prodigieusement inspirée, à la connecter à la une de ses voisines, que la pièce disparaît, cesser d'exister en tant que pièce. (PEREC, 1997, p.18)

acredito que quanto mais a obra é fragmentada, com partes aparentemente independentes entre si, e propõe um jogo, mais ela exige a conexão dessas partes. O discurso corrente de que a narrativa de Pavić é pós-moderna não diz muito sobre ela, já que não indica seu modo de operar. E é nítido que ela possui um, não sendo um amontoado de histórias aleatórias.

Se por um lado, para um leitor menos receptivo a novidades gráficas e técnicas de escrita literária que levam em conta o objeto livro, pode parecer um "conjunto" de textos não conectados entre si, tendo em comum apenas um personagem chamado Sofronije Opujić, por outro, com a tentativa da crítica e da teoria no século passado de apagar o autor, passando ao leitor um "cetro" do reino da criação sem que ele fosse efetivamente hábil para tanto, ocultou-se todo o programa que está na base dessas obras. Muito se insistiu na ideia de que o leitor é criador. Sim, no que diz respeito a suas interpretações que além de retirar a obra de seu ostracismo expande-a para além do que o autor previu. Não, porque justamente, o autor previu um *modus operandi* que de maneira alguma é feito ao acaso.

As narrativas espacializadas o demonstram bem. O esquema espacial das obras indica que o autor está bem presente; em alguns casos tanto quanto o narrador, o que vai consolidar essas obras como ficção, ao mesmo tempo em que permite um tipo de interação com o mundo vivido. Sua materialidade não mais é um fundo onde se desenrola uma história. Ambas se comunicam de igual para igual.

Algumas obras mais recentes, ao chamar nossa atenção para o objeto, chegam a inverter essa relação, tornando a materialidade supervalorizada, oferecendo-nos uma experiência, dir-se-ia, radical do texto literário:

Figura 14 – Livro *Tree of codes*

Fonte: *Tree of codes* (FROER, 2011)

A imagem acima é da narrativa *Tree of codes* de Jonathan Safran Foer, publicada em 2010. É um livro de literatura ou é um livro de arte? Seria possível dizer que é uma narrativa visual, à maneira dos poemas visuais barrocos? Seria uma narrativa poema? Enfim são questões para um trabalho que trate pormenorizadamente dos gêneros na arte. São conhecidos os *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau, cuja proposta quanto ao modo de operar é semelhante, apesar de o procedimento de criação ser diferente. *Tree of codes* é composta a partir de outra narrativa, chamada *The street of crocodiles* de Bruno Schulz. Para Foer: "This is in no way a book like *The street of crocodiles*. It is a small response to that great book. It is a story in its own right, but it is not exactly a work of fiction. It is yet another note left in the cracks of the wall."<sup>85</sup> (FOER, 2011, p.139). O autor não nega ter realizado uma

<sup>85</sup> "Este não é de modo algum um livro como [*The street of crocodiles*\*]. É uma pequena resposta àquele grande livro. É uma história em seu próprio direito, mas não é exatamente uma obra de ficção. Já é outro apontamento deixado nas fendas do muro." (trad. minha) A obra original chama-se *Sklepy cynamonowe* (em português: *Lojas de Canela*), um conjunto de pequenas narrativas interligadas. A tradução em inglês *The street of crocodiles* para o livro é o título



obra de ficção, apenas diz que não é *exatamente* uma... Embora eu esteja denominando-a de narrativa, os recortes na página e o texto que é gerado com o manuseio das páginas também podem remeter a um poema em prosa.

O livro de Foer é um exemplo mais radical de um trabalho com a materialidade do livro e nos auxilia a pensar sobre a objetificação do texto. Ora, certo hábito de leitura de narrativas instaurado culturalmente faz com que esqueçamos a materialidade da obra. Quando estamos lendo um texto, esquecemos o gesto de virar a página, ele parece tão óbvio como parte do ato de ler que não preciso parar pensar que meu dedo indicador deve realizar um movimento como um leve empurrão para o papel aderir à superfície da pele e assim chegar a outro pedaço de história. Outrossim, "[q]uand je parle, je ne me *représente* pas des *mouvements* à faire: tout mon appareil corporel se rassemble pour rejoindre et dire le mot comme ma main se mobilise d'elle-même pour prendre ce qu'on me tend."<sup>86</sup> (MERLEAU-PONTY, 2008, p. 28). É o hábito que instaura essa aparência de "obviedade". Ela é posta à prova no momento em que nos deparamos com coisas ou nos são solicitadas ações até então inexploradas.

Por isso, quanto ao livro do autor norteamericano, fica evidente que a leitura terá que passar por um ato de cesura<sup>87</sup>, em um primeiro momento, decorrente da não familiaridade com a concretude da obra. É esta cesura que permitirá certo tipo de engajamento do sujeito a esse objeto que não se adequa, no contato inaugural, às expectativas de uma leitura de narrativas. Os leitores sofrem uma espécie de provação quando se depara com esse tipo de produção literária e uma maneira de lidar com o estranho é objetificando-o. Nesse ato inicial, há um processo de reconhecimento em que o objeto inteiro em sua corporeidade e seu modo de operar insiste em marcar presença. Sendo assim, a história não pode prescindir do espaço que a faz visível.

No caso das narrativas espacializadas, o espaço em questão é manipulado pelo autor de modo a se transfigurar em um espaço de jogo.

de uma das histórias. A tradução para o português, de Henryk Siewierski, manteve o original. Cf bibliografia.

<sup>86</sup> "Quando eu falo, eu não me represento movimentos a serem feitos: todo meu aparelho corporal se reúne para convergir e dizer a palavra como minha mão se mobiliza para pegar o que se lhe estende" (trad. minha)

<sup>87</sup> No sentido de uma "abertura em superfície", como um corte feito em alguma planta, para estudá-la. Na leitura, significa um gesto focado em *como* ler e sua consequente tematização pelo leitor.

Há um programa (ou mais de um) que conduz o leitor a jogar, embora também deixe a possibilidade de uma leitura "reta". Narrativas realistas do século XIX pretendiam descrever o mundo sob o olhar científico; a linguagem utilizada refletia esse espírito racionalista e o leitor lê sem saber que está jogando. Nesse caso, o leitor acaba sendo absorvido pelo que está sendo dito e "Depois, tudo se passa como se não tivesse existido linguagem"<sup>88</sup>, ou seja, o leitor acaba se deixando absorver pelo que é dito a tal ponto de fazê-lo esquecer o meio de expressão.

As narrativas espacializadas, sobretudo estas, apresentam estruturas que não permitirão que o leitor seja totalmente absorvido pelo livro *da mesma maneira* que uma narrativa não espacializada o faz. Sua estrutura organizacional, sob a forma de jogo, irá lembrar o leitor justamente de que ele está diante de uma construção de linguagem – cujo espaço está em aberto – e que o sentido se produz ao se jogar com ela, armada propositadamente pelo autor. É o que nos aponta Perec no prefácio de *La vie mode d'emploi*<sup>89</sup>; Córtazar, no *tablero de dirección*; Calvino, com a particular ordenação dos capítulos e a combinação de tipos de cidades em *Cidades Invisíveis* e com o jogo de cartas – e a dúvida que o narrador instaura no leitor quanto à exatidão de sua leitura oferecendo a este último a possibilidade de verificação nas cartas dispostas ao longo da página – em *O castelo dos destinos cruzados*; Xavier, em *O minotauro*, com a disposição desordenada dos capítulos que sugerem uma estrutura labiríntica conforme o título dá a entender; Pavich, cuja narrativa elaborada a partir das imagens das cartas de tarô, pode ser manipulada conforme o jogo de cartas sugerido.

Ler torna-se um *jogar*, não no sentido metafórico; construir o sentido é então um ato intencional motivado por um esquema espacial que é próprio do jogo e que implica em regras. Porém:

Jogar não deve ser apenas ser apenas intencional; deve envolver resistência e cálculo e até mesmo regulações formais. As regras do jogo tanto "constituem" quanto regulam o jogo; nas palavras de John Searle, elas "criam a possibilidade de ou define esta atividade. O futebol é constituído pelo

---

<sup>88</sup> Après coup, tout se passe en effet comme s'il n'y avait pas eu langage" (MERLEAU-PONTY, 2008, p. 20-21)

<sup>89</sup> Cf Capítulo 2.

agir em conformidade com essas regras; o futebol não possui existência fora dessas regras".<sup>90</sup>

Ao aceitar as regras do jogo nas narrativas especializadas, o leitor abre-se às possibilidades de sentido da obra. Veremos que a construção desse sentido se dará por *sínteses ativas* e pela elaboração de *maquetes* – forma de apreensão da totalidade da obra.

#### 4.4 MAQUETES ENQUANTO FORMA DE APREENSÃO

As narrativas especializadas se constituem de fragmentos, como peças aparentemente autônomas (mais ou menos dependendo da narrativa). Assim, em algumas delas, encontram-se várias histórias, cada uma com um núcleo próprio, encerradas no limite do livro, mas que formam um todo coerente. Como isso é possível? Ora, "é o todo que tem um sentido e não cada parte"<sup>91</sup>. Percec também nos ensina, ao falar do quebra-cabeças, que "seules les pièces rassemblées prendront un caractère lisible, prendront un sens"(PEREC, 1997, p. 18), afirmação que pode ser aplicada a qualquer dessas narrativas.

As peças se inserem em um esquema que o autor elaborou. Tal esquema é fundador de espaço. Sem a apreensão desses esquemas que engendram uma espacialidade, sobre os quais essas obras se fundam, a leitura da obra, como um todo, não se efetivará.

A apreensão de sentido se dará pelo ato de jogo, que consistirá em operações de representações, bem como o manuseio dessas narrativas. Será preciso mais movimento na leitura do que o habitual porque os sinais tipográficos ganham uma dimensão significativa muito maior do que em outras narrativas. Chartier detectou bem o fato de que "[a] história clássica percebia a obra como um texto abstrato cujas formas tipográficas não importavam" (CHARTIER, 1998, p. 17). É verdade que, em se tratando de narrativas, há experiências tipográficas

---

<sup>90</sup> "Play must not be simply willful, it must involve resistance and calculation, even formal regulations. Rules of play "constitute" as well as regulate the game; in the words of John Searle, they "create the possibility of or define that activity. The activity of football is constituted by acting in accordance with these rules; football has no existence apart from these rules". (BRUSS, 1977, p.158).

<sup>91</sup> [c]'est le tout qui a un sens, non chaque partie" (MERLEAU-PONTY, 2008, p. 41).

já no início do século XX, como o *Ulysses* de Joyce, *Nadja* de Breton, entre muitas outras. A ousadia maior foi aparente na poesia. No entanto, as narrativas espacializadas vão mais além, pois há uma apresentação *sui generis* do suporte, da organização da história, de seus planos e das imagens associadas, além dos muitos *hiatos*, devido ao seu caráter de jogo. Isso porque os *hiatos* estão presentes em qualquer obra literária. Muito do que não é dito torna-se significante no contexto da história. Nas narrativas espacializadas esses *hiatos* são potencializados, pois – assim como faz parte do jogo constituir uma trajetória com base nas ações propostas<sup>92</sup> –, eles exigem mais disposição do leitor para serem preenchidos. O jogo adquire materialidade, para além de um "jogo de representações".

Essa potencialização dos *hiatos* ocorre tanto no plano da enunciação quanto no plano estrutural. Disso resulta que o leitor terá de elaborar uma espécie de maquete mental, que vai funcionar como uma espécie de "montagem" das peças que compõe a narrativa. Não se trata apenas de "sínteses" tal como expõe Iser, apesar de serem essenciais para o ato de ler. Para o autor, as sínteses são:

agrupamentos que reúnem perspectivas interagentes do texto, tornando-as equivalentes; tal equivalência possui o caráter de uma configuração de sentido. Temos aqui uma das principais atividades da leitura: o ponto de visa em movimento desenrola o texto em estruturas interativas; daí resulta a atividade de agrupamento em que se funda a apreensão do texto (ISER, 1999, p.28).

As maquetes são um tipo de síntese, mas que, na verdade, é um procedimento posterior às primeiras sínteses, que são de ordem passiva, para Iser. Isso porque elas dependem de uma *projeção*. Aquilo que chamo *projeção* é um amálgama de experiências de nosso corpo no mundo, tais como afetos, preferências, comportamentos, inclinações, conhecimentos já adquiridos, junto às experiências de outrem no mesmo mundo e que se comunicam graças à intersubjetividade, sem a qual não se poderia falar em comunicação. Em suma, no texto é projetado um

---

<sup>92</sup> O jogo de xadrez só se efetiva quando as peças começam a se mover no tabuleiro. Temos um "jogo" no sentido de uma partida completa – como quando falamos que o "jogo" de ontem foi excepcional - quando essas ações permitiram delinear um percurso de *jogadas* que "preencheram" o tabuleiro.

mundo que é do próprio leitor, que será modificado tanto pelo seu engajamento ao que é dito na obra quanto pelo modo de estruturar o sentido dela. Esse modo de estruturar está estreitamente vinculado às maquetes.

As sínteses não são espaciais, as maquetes sim. As sínteses são o primeiro processo da leitura, enquanto que as maquetes só podem se formar quando já há um sentido sendo configurado. Todavia, para que as maquetes se formem, é preciso ainda outro processo para se chegar até elas. De acordo com Iser as sínteses são passivas porque para que a leitura ocorra é preciso se representar personagens, ações e situações (abrangendo a noção de tempo-espço). Essas representações estão sujeitas às *projeções*, inconscientes, que juntamente com as estratégias textuais, possibilitam o sentido. Com as narrativas espacializadas, as sínteses passivas logo dão lugar às sínteses ativas, que são uma intencionalidade de ato, e ocorre quando conscientemente o leitor *joga* e opta pouco a pouco por uma possível forma da apreensão, regrando seu percurso de leitura. É a partir dessas sínteses ativas que a maquete irá se configurar. Ora, uma e não várias porque, com efeito, a maquete é um pré-projeto de uma construção. Ainda que a obra ofereça sentidos múltiplos e variados a apreensão não dá conta de toda a multiplicidade; inevitavelmente há uma redução, ao menos em um primeiro contato com a obra. Quanto mais experimentado é o leitor, menor a redução. É importante ressaltar que "[a] abundância de possibilidades não selecionadas durante a leitura significa que elas estão presentes, mas não são atualizadas" (ISER, 1999, p.42). A redução – que é a não atualização das possibilidades – é apenas provisória, nunca definitiva.

A maquete do arquiteto é uma ideia materializada para engendrar uma construção. Segundo o arquiteto Paulo Mendes da Rocha<sup>93</sup>, esta deve levar em conta todo o entorno da cidade, o que se quer com a obra, que consequências terá no convívio pessoal, sua dimensão política, entre outros. Desse aglomerado de questões, parte-se para a maquete de papel, que dá visualidade à construção: "A maquete, assim, representa para o arquiteto um momento de aferição, no qual ele verifica as proporções, as transparências, as sombras que aqueles volumes geram e a relação com as diferentes escalas urbana e humana." (ROCHA, 2007, p.12) A maquete do leitor é elaborada inversamente: da

---

<sup>93</sup> Arquiteto modernista, premiado pelo projeto de reforma da Pinacoteca de São Paulo, realizou uma aula e oficina sobre maquetes na Casa Vilanova Artigas em Curitiba, em 2006, que foi editada em conjunto pela editora Cosac Naif, intitulada *Maquetes de papel*. Cf bibliografia.

materialidade para uma forma. Ela permitirá a apreensão da totalidade da obra, pois a *projeção* para os preenchimentos dos *hiatos* e todos os processos já explicados acima não bastam para elaborar sentido.

As técnicas narrativas utilizadas promovem um distanciamento do mundo da ficção e o leitor, fazendo com que as *projeções* sejam apenas parciais. O jogo explícito contribui para esse fato. E por essa razão as maquetes são possíveis e necessárias. O espaço enquanto lugar – onde ocorrem as situações narradas – não pertence ao mesmo espaço da materialidade do objeto. Constatam-se duas camadas espaciais. Ambas possuem um elo que só será compreendido na maquete. O primeiro é da ficção (lugares), o segundo, é material, se mostra como jogo. O sentido da obra não se constituirá apenas no espaço da ficção, pensado aqui como lugares, mas sim na tarefa do jogo. O autor deixa explícita a sua proposta nessas narrativas. Os lugares levam a representações de caráter socio-econômico e político dos personagens que, sem o jogo, não são claros. É preciso "encaixar as peças" como diria Perec.

Até aqui se tentou descrever os processos de apreensão da obra a partir de sua estrutura. Levou-se em conta sua materialidade e o tipo de ato necessário para a apreensão. Todavia, não se deve esquecer que

Com efeito, o leque de fatores subjetivos dos leitores decide em que medida a consciência retentora poderá levar a cabo as relações das perspectivas previamente esboçadas pelo texto. (...) são decisivas a capacidade de memorização, o interesse, a atenção e a competência, de que depende em que medida os contextos do passado podem tornar-se presentes (ISER, 1999, p.26-27).

As perspectivas das quais fala Iser são aquelas dos personagens e narrador(es), sobretudo das narrativas modernas que são mais variadamente exploradas. Nas narrativas espacializadas a exigência é ainda maior à medida que o leitor aprofunda as tarefas sugeridas pelo jogo. Ao mesmo tempo, essas obras deixam grande margem de escolha quanto à aceitação de tais tarefas, graças a seu espaço externo aberto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tentei demonstrar que houve (e ainda há) um tipo de produção narrativa que se propagou a partir de meados do século XX tendo grande proximidade com o desdobramento das artes plásticas contemporâneas. Sem ser predominante esse tipo de fazer narrativo espacializado, ele revelou a potência do meio impresso, ao contrário da ideia difundida por certos teóricos também em meados do século XX, de que o romance havia esgotado todas as suas possibilidades e, por isso, estaria em crise.

Na verdade, tal crise nunca existiu. A produção de romances no século XX não parou nem os leitores desse gênero minguaram. O que houve foi uma transformação de caráter formal e temático, fazendo com que o termo motivasse amplas discussões acadêmicas. É compreensível, pois essas transformações associadas a um diálogo cada vez mais constante e próximo com outras artes e áreas do conhecimento conduzem ao questionamento sobre a categorização da arte literária.

Por um lado, as artes sofreram modificações mais velozes do que a teoria poderia dar conta. Quando se acreditava ter apreendido o *modus operandi* das artes, elas se transformavam novamente. Por outro, a expansão do ensino superior motivou o estudo das artes nas universidades como objeto de pesquisa, a ser dissecado, analisado e compreendido. Nos anos 60, o período áureo da crítica literária, propagou-se a ideia de que o texto era aquilo que o leitor fazia dele (HOBSBAWN, 1995, p.493) e, com isso, abriu caminho para que os críticos ganhassem o status de criadores tanto quanto os próprios escritores. Ocorreu o mesmo com as artes plásticas. Tom Wolfe<sup>94</sup>, citado por Tassinari para tratar do "lado cínico" da relação entre as obras de arte contemporâneas e os críticos, diz que:

Estou disposto a predizer que no ano 2000, quando o Metropolitan ou o Museum of Modern Art fizerem uma grande mosra retrospectica da arte americana de 1945 a 1975, os três artistas que serão apresentados, as três figuras germinais do período não serão Pollock, De Kooning e Johns – mas Greenberg, Rosenberg e Steinberg (Wolfe *apud* TASSINARI, 2001, p.113).

---

<sup>94</sup> jornalista e escritor norte-americano.

Os três últimos nomes são de críticos de arte. Se menciono tais questões é para reforçar a ideia que não são as artes que estiverem ou estão em crise, mas sim a crítica e a teoria, ou seja, o modo de lidar com esses objetos artísticos emergentes.

São necessárias teorias que partam desses objetos, que estejam a serviço deles, e não o contrário. Com base nisso, tentei desenvolver a tese deixando claro que o centro de interesse era essa produção literária, que chamei de narrativas espacializadas, de determinado período histórico. Grande parte dos estudos dessas obras não as trata em conjunto, como uma categoria de produção narrativa, a fim de esclarecer uma tendência, dentre várias outras do século XX, do fazer literário. Geralmente, encontramos muitas análises particulares ou então estudos comparativos entre algumas delas. Isso porque as considero como um impulso para a literatura que será produzida em meio digital a partir dos anos 90.

Sendo assim, o papel dessas obras no contexto desse século merece atenção. Primeiramente porque elas revelam que o gênero narrativo está longe de esgotar suas possibilidades. Foi por essa razão que adicionei um exemplo mais radical do início do século XXI no último capítulo, a obra *Tree of codes*, que nos indica toda a potencialidade do desenvolvimento do gênero.

Em segundo lugar, essas obras e técnicas nos chamam a atenção para o que dizem sobre esse "breve século" como o disse Hobsbawn. Breve porque célere. São muitas reviravoltas históricas para tão pouco tempo. O homem, nesse contexto, se adaptou como pode. Ou melhor, em sua grande maioria, se deixou levar por um modo de ser que anula vontades para produzir outras que sejam convenientes para o sistema econômico vigente. A arte do século XX, em meio a guerras, ditaduras, revoluções e libertações, buscou estratégias para lidar com esse mundo esquizofrênico. *Grosso modo*, alguns artistas preferiram manter-se na via da representação; outros resolveram romper com padrões sem formar "escolas". Se alguns pretenderam fazer de sua arte um refúgio para as monstruosidades do século, outros optaram por nos lançar nelas. Há ainda os que optaram por uma terceira via que é fazer da literatura uma das maneiras possíveis para lidar com o mundo, com suas vicissitudes. É o caso dos autores das narrativas espacializadas. Por suas obras o leitor recria mundos, pondo à prova a noção de liberdade, tão cara a todos nós. À pergunta: "Em um mundo onde a bioengenharia está criando "super-homens", criaturas e espécies de difícil definição, onde a virtualidade substitui a suposta realidade, onde os imateriais bits – como são chamados – substituem os átomos, o que pode fazer ou ser o



romance?" (MAGRIS, 2009, p.1027), pode-se responder de duas formas. Se o romance ainda for visto com um recorte do real reconstruído, talvez não muita coisa. Mas, se o romance expandindo seus limites – a ponto de tornar caduca sua própria denominação –, tomado como um objeto artístico que mostra maneiras de lidar com o mundo, visto que também ele torna-se mundo, significa que temos ainda que amplificar a visão de arte e do agir humano. A reflexão sobre os limites sempre acompanhou o ser humano: do poder, da ação em sociedade, do espaço (cosmos), da tecnologia, da liberdade individual, entre muitos outros. O polêmico artista Piero Manzoni diz, nos anos 60, que: "É quase incompreensível para mim, hoje, um artista que estabelece rigorosamente os limites da superfície sobre a qual deve colocar formas e cores em relação exata" (MANZONI, 2006, p.51). Da mesma forma que ele reivindica um rompimento desses marcos que, a seu ver, tolhem a produção artística, a literatura pouco a pouco vai realizando um trajeto similar.

Com o desenvolvimento do meio digital, alguns literatos encontraram solo fértil para a criação. Interessante perceber, porém, que a produção narrativa literária não conseguiu, de modo geral, se desprender do enredo mais tradicional. O uso de recursos de mídia, em muitos casos, serviu para ilustrar, ou para acrescentar significados à obra. Com efeito, o que se viu com frequência era tão somente uma transposição de uma obra pensada no meio impresso para o meio digital. As produções que conseguiram se dissociar de esquemas e fórmulas préestabelecidas são aquelas que foram concebidas no próprio meio digital, para o meio digital. Essas últimas não necessariamente são narrativas especializadas. Vai depender do tipo de jogo proposto pela obra. Apenas o grau de hipertextualidade não as caracteriza.

A propósito, em vez de apontar para o caráter hipertextual das narrativas especializadas, uma característica evidente, preferi fazer focar no caráter de seu espaço aberto e de jogo, o que nos remete constantemente à cumplicidade. De fato, ninguém obriga ninguém a ler uma obra literária ou a contemplar um quadro; é um ato livre. No entanto, em muitos casos a obra já está pronta e acabada, embora necessite de várias operações por parte do sujeito para lidar com ela, o que também não deixa de depender de escolhas.

No caso das narrativas especializadas, além dessas liberdades, o leitor torna-se cúmplice na execução da obra. São obras apresentadas como blocos e com certo grau de inacabamento (em aparência, repito), o que demanda reorganização e estratégias para a constituição de um sentido, na contramão do que propõe Barthes: "estrelar o texto ao invés

de compactá-lo" (1992, p.47). As narrativas espacializadas são já um texto "estrelado" e o jogo, que é o esquema estrutural delas, demanda do leitor uma ação para que ele possa jogar.

O jogo visa divertir, sem alienar. Diferente da imersão, como foi dito no último capítulo, essas obras propiciam um arrebatamento do leitor, pois é preciso que ele esteja consciente de suas estratégias ativas para apreender a obra.

Assim, estimular a consciência do sujeito ao lidar com a obra artística é um quase um chamado à reflexão de como se constitui o próprio objeto artístico. A meu ver, esses tipos de obra são um desprezo pela atitude passiva do leitor diante da obra literária. Obviamente que elas não se reduzem a uma espécie de convocatória para ação. É bom lembrar que é uma ação motivada pelo lúdico e que desafia a inteligência do leitor. O impacto disso é ter preparado o terreno para composições em meio digital e, por conseguinte, para leitores que aprenderam a ler como um *ato de jogar*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AÍNSA, Fernando. Del espacio vivido al espacio del *texto*: Significación histórica y literaria del estar en el mundo. In: *CUYO. Anuario de Filosofía Argentina y Americana*, Nº20, año 2003, p.19-36.

AUERBACH, Erich. *Mimesis*. (vários tradutores). São Paulo: Perspectiva, 2011.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BARBIERI, Cláudia. Arquitetura literária: sobre a composição do espaço narrativo. In: *Poéticas do espaço literário*. (Org. de Ozíris Borges Filho e Sidney Barbosa). São Carlos, SP: Editora Claraluz, 2009, p. 105-126.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. (trad. de J. Guinsburg). São Paulo: Perspectiva, 1987.

\_\_\_\_\_. *S/Z*. (trad. Léa Novaes). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BARY, Cécile de. Le trompe-l'œil : image usée d'un usage perecquien de la fiction. In: *Colloque international « en ligne » Frontières de la fiction*.

Disponível no site:

<http://www.fabula.org/forum/colloque99/219.php>

Acessado em 25 de janeiro de 2012.

BAUDELAIRE, Charles. *Correspondance*. (Choix et présentation de Claude Pichois et Jérôme Thélot). Paris: Gallimard, 2003.

BRANDÃO, Luis Alberto. Breve História do Espaço na teoria da literatura. In *Cerrados*: Revista do Programa de Pós-Graduação em Literatura, n. 19, ano 14, 2005, p. 115-134.

\_\_\_\_\_. Espaços literários e suas expansões. In: *Visões poéticas do espaço: ensaios*. (Org. de Luiz Roberto Cairo, Andre Santurbano, Patricia Peterle, Ana Maria D. de Oliveira). Assis: FCL Assis; UNESP, 2008, p.125-140.

BRUSS, Elizabeth W. The game of literature and some literary games. In: *New Literary History*, Vol. 9, No. 1, Self-Confrontation and Social Vision (Autumn,1977), p. 153-172.

BÜRGER, Peter. *Teoria da Vanguarda*. (trad. de José Pedro Antunes). São Paulo: Cosac Naif Portátil, 2012.

CALVINO, Ítalo. *Assunto encerrado – discursos sobre literatura e sociedade*. (trad. de Roberta Barni). São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. *Cidades Invisíveis*. (trad. de Diogo Mainardi). Rio de Janeiro: O Globo; São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.

\_\_\_\_\_. *Città invisibili*. Milano: Oscar Mondadori, 2012.

\_\_\_\_\_. *Il castello dei destini incrociati*. Milano: Oscar Mondadori, 2011.

\_\_\_\_\_. *O Castelo dos destinos cruzados*. (trad. de Ivo Barroso) São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

\_\_\_\_\_. *Seis lições para o próximo milênio*. (Trad. de Ivo Barroso) São Paulo : Cia. das Letras, 1990.

CARROLL, Noël. *Philosophy of art: a contemporary introduction*. New York: Routledge, 1999.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. (trad. Mary del Priore). Brasília: Ed. da Universidade de Brasília, 1998.

CHIESA, Laura. Calvino and Perec: cities and puzzles. In: special issue of *Romanic Review* "Italy and France: Imagined Geographies," edited by Laura Wittman, Vol. 97, n°3-4, may/nov. 2006, p. 401-421.

CORTÁZAR, Julio. *Obra crítica*. Volume I (Ed. de Saúl Yurkievich; trad. de Paulina Wacht e Ari Roitman). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

\_\_\_\_\_. *Rayuela*. (ed. crítica coordenada por Júlio Ortega e Saúl Yurkievich). 2ª ed.. Madrid; Paris; México; Buenos Aires; São Paulo; Rio de Janeiro; Lima: ALLCA XX, 1996.

\_\_\_\_\_. *Valise de Cronópios*. (trad. Davi Arriguci Jr. e João Alexandre Barbosa; org. Haroldo de Campos e Davi Arriguci Jr.). São Paulo: Perspectiva, 2008.

CÓZAR, Rafael de. *Poesia e imagem: formas difíceis de ingenio literário*. Sevilla: El Carro de la Nieve, 1991.

DIMAS, Antonio. *Espaço e romance*. São Paulo: Ática, 1985.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. (Trad. de Hildegard Feist). São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

FOCILLON, Henri. *A vida das formas*. (trad. Ruy Oliveira). Lisboa: Edições 70, 2001.

FROER, Jonathan Safran. *Tree of codes*. London: Visual Editions, 2011.

FRANK, Joseph. *The idea of spatial form*. New Jersey: Rutgers University Press, 1991.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y método I*. (trad. de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito) Salamanca: Ediciones Sígueme, 1997.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. O lugar teórico do espaço ficcional nos estudos literários. In: *Revista Anpoll*, vol.1, n°28, 2010, p.213-235.

GENETTE, Gérard. Espace et language. In: *Figures II*. Paris: Seuil, 1969. p. 101-108.

GODO, Carlos. *O tarô de marseille*. São Paulo: Editora Pensamento, 1985.

GOMBRICHT, E.H. *História da arte*. (trad. de Álvaro Cabral). Rio de Janeiro: LCT, 2008.

GÓMEZ, Antonio Castillo. “Salió también, de la parte de la ciudad, un cartel impreso”. Usos expuestos del escrito en los

certámenes del Siglo de Oro. In: *Revista TECA* - Testimonianze, editoria, cultura, arte, nº 0, setembro 2011.

HATHERLY, Ana. *Casa das musas*. Lisboa: Ed. Estampa, 1995.

HEIDEGGER. *Ser e tempo*. (Trad. Márcia Sá Cavalcante Schuback). Petrópolis: Ed. Vozes, 2005, vol. I.

\_\_\_\_\_. Arte y espacio. (Trad. de Tulia de Cross). In: *Revista Eco*. Bogota, Colombia. Tomo 122, Junio 1970, p. 113-120.

HELLER, Alberto. Ritmo e metro: espacialização da experiência musical. In: *Revista de estudos poético-musicais*, REPOM, n.1, maio de 2004.

Disponível em: <http://www.repom.ufsc.br/REPOM1/alberto.htm>  
Acessado em 10 de julho de 2012.

HOBSBAWN, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX*. (trad. Marcos Santarrita). São Paulo: Companhia das Letras. 1995.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. (Trad. de João Paulo Monteiro). São Paulo: Perspectiva, 2010.

INWOOD, Michael. *Dicionário Heidegger*. (Trad. de Luísa Buarque de Holanda). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ISER, Wolfgang. *Ato de leitura* (trad. de Johannes Kretschmer). São Paulo: Editora 34, 1996, vol. 1.

\_\_\_\_\_. *Ato de leitura* (Trad. de Johannes Kretschmer). São Paulo: Editora 34, 1999, vol. 2.

JOUVE, Vincent. *A leitura*. (Trad. de Brigitte Hervot). São Paulo: Unesp, 2002.

KANT, Immanuel. *Crítica da Razão Pura* (Trad. De Valério Rohden e Udo Balduur Moosburger). In: *Os pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

KAPLAN, Stuart. R. *Tarô clássico*. São Paulo: Pensamento, 1972.

KUNDERA, Milan. *A arte do romance*. (trad. de Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca) São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

MAGRIS, Claudio. O romance é concebível sem o mundo moderno? In: MORETTI, Franco (org). *A cultura do romance*. (trad. Denise Bottmann) São Paulo: Cosac & Naif, 2009.

MANZONI, Piero. Livre dimensão. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. *Escritos de artistas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *A natureza* (trad. de Álvaro Cabral). São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. *Fenomenologia da Percepção* (trad. de Carlos Alberto Ribeiro de Moura). São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. *La prose du monde*. Paris: Gallimard, 2008.

\_\_\_\_\_. O Olho e o Espírito (trad. de Marilena Chauí). In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980. p. 85-111.

\_\_\_\_\_. *Le visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964.

MICHELI, Mario de. *As vanguardas artísticas*. (trad. de Pier Luigi Cabra) São Paulo: Martins Fontes, 2004. 268 p.

MILANINI, Claudio et al. *Incontro com Italo Calvino* (exposição virtual) In: <http://ntcredazione.sbn.it/genera.jsp?id=208&l=en> Acessado em 20 fevereiro de 2012.

NEITZEL, Adair de Aguiar. A dinamicidade de Cidades Invisíveis. In: *Revista Anpoll*, Vol. 1, No 26, 2009, <http://www.anpoll.org.br/revista/index.php/revista/article/view/134> Acessado em 10 de outubro de 2011.

OULIPO. *Atlas de littérature potentielle*. Paris, Gallimard, 1988.

OITICICA, Hélio. A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido da construtividade. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. *Escritos de artistas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

OVIEDO, Jose Miguel. *Historia de la literatura hispanoamericana*. Madrid: Alianza Editorial, 2001. vol. IV.

PAVICH, Milorad. *Last love in Constantinople*. (trad. Christina Pribichevich-Zorić). London: Dufour Editions, 1998.

\_\_\_\_\_. Beginning and the End of the Novel. In: <http://www.khazars.com/en/end-of-novel/> s/d Acessado em 15 de julho de 2012.

PEREC, Georges. *A vida modo de usar*. (Trad. de Ivo Barroso). São Paulo: Cia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. *Espèce d'espaces*. Paris, Éditions Galilée, 2000.

\_\_\_\_\_. *La vie mode d'emploi*. Paris: Hachette, 1997.

PRÉ-SOCRÁTICOS. Heráclito. (Trad. José Cavalcante de Souza) In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1996.

POULET, Georges. *L'espace proustien*. Paris: Gallimard, 1982.

ROCHA, Paulo Mendes da. *Maquetes de papel*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Um discurso sobre as ciências*. 7ª ed. Porto: Edições Afrontamento, 1995.

SCHULZ, Bruno. *Ficção completa*. (trad. e posfácio de Henryk Siewierski). São Paulo: Cosac Naify, 2012.

SIRVENT, Michel. *Georges Perec ou le dialogue des genres*. New York – Amsterdam: Rodopi, 2007.

STALLONI, Yves. *Os gêneros literários*. (Trad. e notas de Flávia Nascimento). Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.



STANGOS, Nikos (org.) *Conceitos da arte moderna*. (trad. de Álvaro Cabral). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

TADIÉ, Jean-Yves. *O romance no século XX*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1992.

TASSINARI, Alberto. *O espaço moderno*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

TAVARES, Otávio Guimarães. *A Interatividade na poesia digital*. 1v Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Florianópolis, 2010 Disponível em : <<http://www.tede.ufsc.br> Acessado em 02 de setembro de 2011.

TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguarda europeia & modernismo brasileiro*. 19ªed. revista e ampliada. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

VALÉRY, Paul. *Œuvres complètes*. Paris: Gallimard, 1957. T. 1

XAVIER, Valêncio. *O mez da gripe*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

\_\_\_\_\_. *Entrevista a Luiz Andrioli* (publicação em 2005 no site: <http://luizandrioli.com/a-morte-do-frankstein-2/> Acessado em 10 de novembro de 2011.