

UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara

ADRIANA RODRIGUES SIMÕES

**O LÚDICO E SEUS DESDOBRAMENTOS NA POESIA DE JACQUES
PRÉVERT E MARIO QUINTANA**

ARARAQUARA - SP
2012

ADRIANA RODRIGUES SIMÕES

**O LÚDICO E SEUS DESDOBRAMENTOS NA POESIA DE JACQUES
PRÉVERT E MARIO QUINTANA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Estudos Literários

Linha de pesquisa: Teorias e Crítica da Poesia

Orientação: Profa. Dra. Guacira Marcondes Machado Leite

Bolsa: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)

ARARAQUARA - SP
2012

ADRIANA RODRIGUES SIMÕES

**O LÚDICO E SEUS DESDOBRAMENTOS NA POESIA DE JACQUES
PRÉVERT E MARIO QUINTANA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Estudos Literários

Linha de pesquisa: Teorias e Crítica da Poesia

Orientação: Profa. Dra. Guacira Marcondes Machado Leite

Bolsa: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)

Data da defesa: 24 de maio de 2012

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Profa. Dra. Guacira Marcondes Machado Leite
Departamento de Letras Modernas – FCL-Unesp/Araraquara-SP

Membro Titular: Prof. Dr. Paulo Cesar Andrade da Silva
Departamento de Literatura - FCL-Unesp/Assis-SP

Membro Titular: Profa. Dra. Silvana Vieira da Silva
Departamento de Letras Modernas – FCL-Unesp/Araraquara-SP

Local: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP
Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Araraquara – SP

AGRADECIMENTOS

À professora e orientadora, Guacira Marcondes Machado Leite, pela paciência e dedicação.

Ao meu esposo, Rafael, pelo carinho e compreensão.

À minha mãe, Teresa, pelo apoio e confiança sempre.

À FAPESP, pelo apoio desde a Iniciação Científica.

Ao CNPq, pelo breve período de bolsa.

Da relativa inspiração

Inspiração? Sim... Mas convém não esquecer que a poesia, como todo verdadeiro jogo, é uma luta da astúcia contra o acaso.
(QUINTANA, 2006, p. 369)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é comparar a poesia de Jacques Prévert e de Mario Quintana à luz dos elementos lúdicos que ambos, em nosso entender, apresentam. Levando em consideração principalmente a teoria de Johan Huizinga sobre o jogo e a poesia, analisamos poemas de Prévert e de Quintana tentando apontar as diferenças e as semelhanças do processo lúdico em ambos. Consideramos ainda a influência que o movimento surrealista exerce sobre os dois poetas estudados e a ligação deste movimento com o jogo. Iniciamos esta pesquisa utilizando o livro *Homo ludens* de Huizinga e, posteriormente, intentamos fazer um percurso sobre a teoria do jogo. Consideramos, inicialmente, a *Crítica da faculdade do juízo* de Kant e *A educação estética do homem* de Schiller e a contribuição de ambos para o início de uma efetiva teorização sobre o jogo. Levamos em conta ainda, as considerações de Umberto Eco e de Roger Caillois, no que estes podiam acrescentar à teoria de Huizinga, além das aproximações entre poesia e mito apontadas por Ernst Cassirer. Desse modo, embasados nessas proposições teóricas, pensamos ter encontrado uma intersecção entre poesia e jogo e tê-la utilizado como principal elemento de comparação entre os dois poetas acima mencionados.

Palavras-chave: Jogo; Poesia; Johan Huizinga; Surrealismo; Jacques Prévert; Mario Quintana.

ABSTRACT

It is this work's goal to compare the poetry of Jacques Prévert and Mario Quintana based on the ludic elements which, for us, both of them present. Considering especially Johan Huizinga's theory about the play and the poetry, we analyzed poems of Prévert and Quintana, in which we pointed the differences and similarities of the ludic process in both poets. We also considered the fact that both poets were influenced by the surrealist movement and the connection between this movement and the concept of play. In the start of this research we used Huizinga's *Homo ludens*, and then we analyzed the trajectory of the theory of play – through Kant's *Crítica da faculdade do juízo* and Schiller's *A educação estética do homem*, books which have a great contribution to an effective theorization of play. We also studied the commentaries of Umberto Eco and Roger Caillois, considering what they can add on Huizinga's theory. At last we analyzed the approximations between poetry and myth pointed by Ernst Cassirer. So, through this theoretical propositions, we can conclude that there is an intersection between poetry and play – and it was our objective to compare Prévert's and Quintana's poetry considering this intersection.

Keywords: Play, Poetry, Johan Huizinga, Surrealism, Jacques Prévert, Mario Quintana.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1 BREVE PERCURSO HISTÓRICO DO JOGO.....	11
2 ASPECTOS TEÓRICOS DO JOGO.....	22
3 OS JOGOS SURREALISTAS DE JACQUES PRÉVERT.....	39
4 O TEMPO LÚDICO EM MARIO QUINTANA.....	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS.....	.80
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	83
ANEXOS.....	.86
ANEXO A.....	87

INTRODUÇÃO

A proposta desta pesquisa de Mestrado é investigar as relações entre o jogo e a poesia. Para isso, tomamos alguns poemas dos livros *Paroles* e *Choses et autres* de Jacques Prévert e *Canções* e *O aprendiz de feiticeiro* de Mario Quintana, com o objetivo de efetuar uma comparação entre os dois poetas, principalmente à luz desse elemento lúdico que consideramos inerente à poesia de ambos.

Quando iniciamos esta pesquisa, a nossa base teórica principal sobre o jogo era *Homo ludens* de Johan Huizinga, e o ensaio sobre este livro, “Huizinga e o jogo”, de Umberto Eco. Nesse ensaio, Eco aponta o que considera os equívocos daquele na teorização a respeito do lúdico. Tomamos algumas indicações diretas desse texto de Eco, e fizemos a leitura de *Crítica da faculdade do juízo* de Kant, *A educação estética do homem* de Schiller e *O jogo e os homens* de Roger Caillois. O fato é que, principalmente a partir das indicações do crítico italiano sobre o que Huizinga, segundo ele, deixou de considerar, montamos nosso arcabouço teórico para percorrer uma breve história do pensamento sobre o jogo no primeiro capítulo deste trabalho. Utilizamos ainda os livros *Introdução à filosofia da arte* de Benedito Nunes e *O jogo*: de Pascal a Schiller de Colas Duflo. Em seguida, considerando Schiller como um ponto importante desse breve resumo do pensamento sobre o jogo, era ainda nosso objetivo contrapor nossa teoria inicial, contida no *Homo ludens* de Huizinga, ao legado do impulso lúdico deixado pelas cartas de Schiller. Interessa-nos muito, também, a relação que ambos os teóricos que contrapomos estabelecem entre jogo e arte, na medida em que o cerne de nosso trabalho é encontrar um elemento lúdico na poesia de Jacques Prévert e de Mario Quintana, como fio de comparação entre eles. Percorrer alguns pensamentos acerca do lúdico em uma linha que levasse a Schiller foi a tarefa que nos propomos no primeiro capítulo desta dissertação. Para isso, preferimos nos apoiar nas leituras de Colas Duflo (1999), principalmente nas obras de Aristóteles, São Tomás de Aquino, Leibniz, Pascal e Erasmo de Rotterdam. Já as demais obras citadas, nós preferimos realizar uma leitura de seu texto que contribuísse com o conceito de lúdico em nosso trabalho.

O breve percurso histórico que traçamos sobre o tema do lúdico no primeiro capítulo serviu-nos de apoio para a construção do segundo capítulo. De forma mais ampla, pudemos considerar as asserções de Huizinga (2010) sobre o jogo e a sociedade e, principalmente, o jogo e a poesia. Consideramos, além disso, as contraposições e sugestões que Eco, no ensaio “Huizinga e o jogo” faz da teoria de Huizinga. Eco retoma

uma visão matemática de jogo como conjunto de regras e combinatória e ressen-te-se da falta dessa concepção em *Homo ludens*. Nesse sentido, Caillois responde perfeitamente às críticas de Eco, pois desenvolvendo a metodologia que faltava a Huizinga, empreende uma classificação dos jogos.

No terceiro capítulo fizemos uma breve exposição sobre o movimento surrealista. Consideramos que ele possui muito mais do que uma forte ligação com o jogo, ele sustenta-se sobre uma base lúdica. Prova disso são as práticas surrealistas, sempre permeadas por um espírito de jogo. Além disso, o surrealismo influencia de maneira diversa os dois poetas que comparamos. Consideramos ainda a participação do poeta Jacques Prévert no surrealismo e as influências que o movimento legou a sua obra. Através das análises de seus poemas tentamos mostrar de que maneira o elemento lúdico aparece.

No quarto capítulo apresentamos o poeta Mario Quintana e tentamos mostrar as características lúdicas de sua poesia. O jogo na poesia de Quintana se dá de forma diversa ao de Prévert. Ao analisar os seus poemas, intentamos ainda, aproximá-lo de Prévert por meio do jogo e das influências surrealistas que ambos possuem.

1 BREVE PERCURSO HISTÓRICO DO JOGO

Segundo Colas Duflo em seu livro *O jogo: de Pascal a Schiller*, a ideia de jogo sofreu um processo de transformação até chegar ao que pensamos hoje sobre o tema. Essa mutação foi produzida durante os séculos XVII e XVIII para completar-se nas cartas sobre *A educação estética do homem* de Friedrich Schiller, após a qual começa a história contemporânea do pensamento sobre o jogo. Analisaremos a concepção de jogo de Schiller para relacioná-la com a teoria sobre o lúdico com que vínhamos trabalhando ao longo de nossa pesquisa – o livro *Homo ludens* de Johan Huizinga.

Antes dos séculos mencionados acima, o jogo e o divertimento eram considerados sem importância. Ainda na Antiguidade, em *Ética a Nicômano*, Aristóteles considera uma identificação entre o jogo e a felicidade – esta tida como a finalidade suprema da vida: “Não é no jogo, pois, que consiste a felicidade. De fato, seria estranho que a finalidade do homem fosse o jogo, e que devesse se preocupar e sofrer durante toda a sua vida a fim de poder se divertir!” (ARISTÓTELES apud DUFLO, 1999, p.12). Apesar de rejeitar a comparação nessa passagem, Aristóteles reconhece alguma proximidade entre os dois conceitos, felicidade e jogo, ambos parecem bastar-se a si mesmos, definem-se pela sua completude e por sua auto-suficiência. Diferentemente das atividades utilitárias que não possuem um fim em si próprias, felicidade e jogo são ao mesmo tempo finalidade e meio. O filósofo considera a felicidade um ato e um fim para as ações humanas e, por outro lado, no universo do jogo, o jogador não procura outra coisa senão o prazer que este proporciona. Entretanto, o que, na concepção de Aristóteles, separa o jogo da felicidade é que o jogo, na verdade, não é uma atividade com um fim em si próprio como pode parecer. A finalidade do jogo é ser um momento de descanso do trabalho, um repouso das atividades que o homem não pode realizar ininterruptamente:

Dessa forma, o jogo sai por muito tempo da cena filosófica. Observaremos que o ato de exclusão refere-se a pouca coisa: ao consentimento universal das almas virtuosas de considerar as atividades sérias como superiores aos divertimentos, à rápida assimilação do jogo aos prazeres do corpo e, finalmente, ao paradoxo – ponto crucial da argumentação – que consiste em descrever essa atividade como uma espécie de repouso. (DUFLO, 1999, p.14).

Assim como nessa obra de Aristóteles, ao longo da história do pensamento sobre o jogo encontraremos muitas concepções semelhantes. Por muito tempo, ele será considerado oposto à seriedade, e disso decorre a sua ligação aos prazeres pueris e aos prazeres do corpo, além da concepção de que um jogador apaixonado pode arruinar sua vida e a sua família. O jogo é, desse modo, desvinculado da felicidade como finalidade suprema, que deve ser alcançada por meio da virtude e do comedimento, isso, tanto para os gregos como para o posterior mundo cristão. A analogia entre o jogo e a felicidade como possuidores de um fim em si mesmos será retomada mais tarde por Schiller n' *A educação estética do homem*, em uma tentativa de reabilitar o tema do jogo na filosofia.

Duflo (1999) afirma que até o século XVIII há dois grandes gêneros de interrogação sobre o jogo, indagações sobre seu valor ético e problemas trazidos a aspectos epistemológicos da questão. Tomás de Aquino (2003), assim como São Francisco de Sales (2002), enveredam pela questão moral do jogo indagando se haveria algum benefício em jogar:

A resposta de Tomás de Aquino, inspirada em Aristóteles e em Santo Agostinho, é clara. É preciso atribuir ao jogo, bem compreendido, uma dupla positividade. Por um lado, o jogo pertence ao domínio do repouso necessário ao espírito finito, que não pode aplicar-se continuamente a tarefas intelectuais sem sentir uma fadiga proporcional à dificuldade da tarefa e ao seu distanciamento das coisas sensíveis. [...]

Por outro lado, uma virtude que tem os jogos por objeto e que os jogos desenvolvem, é a *eutrapelia*, a urbanidade ou o bom humor, e essa virtude é necessária em sociedade. (DUFLO, 1999, p.20, grifo do autor).

De acordo com São Francisco, o jogo praticado com comedimento pode tornar-se não só benéfico, mas também útil à vida em sociedade. Entretanto, ele refere-se somente ao jogo praticado como repouso ao trabalho e às atividades humanas tidas como importantes:

Assim como os prazeres ligados ao corpo devem ser bastante limitados para não caírem no excesso que seria um pecado por demasiada complacência para com a carne, a assimilação do jogo ao domínio das necessidades da criatura finita, dando a ele uma positividade, pressupõe, da mesma forma, que seja praticado com comedimento. (DUFLO, 1999, p.20).

A partir do século XVI a matemática começou a interessar-se também pela atividade lúdica, sendo que os jogos de azar são os mais estudados pelos matemáticos, tanto que desse interesse nascerá a teoria das probabilidades como ramo da matemática. Essas pesquisas sobre o jogo acabam por resgatar uma nova visão, e este passa a ser “[...] concebido como um fenômeno que se origina da engenhosidade humana, merecendo, por isso, a atenção do estudioso. Não se trata mais, portanto, de apenas um dado menor, mas de algo que possui interesse por si só.” (DUFLO, 1999, p.24).

Leibniz foi um dos matemáticos a iniciar esse processo de valorização do jogo. Ele considera que este possa fornecer “[...] ensinamentos precisos para a arte de inventar.” (LEIBNIZ apud DUFLO, 1999, p.24). Além de oferecer condições para desenvolver a engenhosidade humana, o jogo pode ainda aperfeiçoar o raciocínio. A partir desse pensamento podemos pressentir uma mudança em relação ao jogo que viria pela frente, além da ainda incipiente ligação entre o fenômeno lúdico e a arte.

Apesar da modificação que o pensamento matemático possibilita à concepção até então corrente sobre o lúdico, não há ainda um interesse pelo jogo por si mesmo. O que mais interessa a Leibniz não é o jogo por ele mesmo, mas sempre algo que ele provoca, como a engenhosidade, a inventividade e o raciocínio humanos.

Se a atenção dos matemáticos contribuiu para o nascimento de um novo olhar sobre o fenômeno lúdico, no entanto não podemos dizer de uma maneira geral que, até o século XVIII, sejam freqüentemente relacionados, nesse domínio, o interesse do moralista e do sábio. Há, entretanto, uma exceção de porte a essa ignorância recíproca: Pascal. (DUFLO, 1999, p.27).

Pascal pensa a questão do jogo sob três aspectos, como problema matemático, como revelador moral e como paradigma. Ele contribuiu para o nascimento do cálculo das probabilidades ao se dedicar a problemas matemáticos relacionados ao jogo, como, por exemplo, a forma de dividir o dinheiro empregado se um dos jogadores precisa abandonar a partida. O acaso não está mais ligado a uma arbitrariedade, ele pode ser explicado pela razão e Pascal apresenta a ideia de uma justiça do jogo:

O que é assim determinado, do ponto de vista dos cientistas (que acabou por transformar a opinião de todos) é uma profunda mudança na maneira de considerar o acaso e, por consequência, os jogos de azar, o que subverte seu sentido, tirando-os de sua irracionalidade suspeita: mais uma vez, há leis. Isso, certamente, não faz de Pascal um defensor do jogo, mas já anuncia como seu pensamento sobre o jogo e

o acaso contrasta com o dos moralistas de seu século, pois quando escreve, por sua vez, como moralista, nos *Pensamentos*, sua atitude conserva alguma coisa do cientista. (DUFLO, 1999, p.29).

Ao pensar sobre o jogo e os jogadores, Pascal não utiliza apenas a ótica do cientista, mas também do observador da condição humana. Ele considera que o homem está em constante movimento, pois o repouso completo é a morte. Nesse sentido, para Pascal o divertimento é a paixão pelo movimento – para que o homem não se detenha a pensar em sua natureza mortal, ele está todo o tempo movimentando-se ou procurando divertimentos. Por isso, “[o] divertimento é esse movimento perpétuo de agitação que permite não *pensar* no sentido pleno do termo.” O prazer do jogo consiste no atordoamento de não pensar, “[...] na ebriedade que conjura a pavorosa vertigem de se interrogar sobre o destino de sua alma sem poder responder.” (DUFLO, 1999, p.30-31, grifo do autor). Sendo assim, ainda nas palavras de Duflo (1999), o âmago da análise do jogo de Pascal é o enganar-se a si mesmo. O jogo é usado pelo homem para dissipar o tédio e esquecer a infelicidade de se descobrir mortal; entretanto o impede de encontrar na fé cristã um meio mais sólido de derrotar seus males. Apesar das ressalvas dos moralistas, a paixão pelo jogo, considerada vã e prejudicial, vai vislumbrando aos poucos, desde Leibniz, a defesa de sua função social. Ela começa a ser considerada efeito da natureza humana, e não, contrária à razão:

Essa nova concepção do sentido do jogo implica um juízo diferente sobre seu valor. O jogo poderia parecer para alguns um esforço considerável comparado com o fim buscado, e uma atividade desmesurada comparada aos seus resultados derrisórios. Em relação à sua finalidade aparente, o jogo parece bastante insensato. Ora, é preciso julgar diferentemente o jogo e se dar conta, à luz do conhecimento da natureza humana, que a atividade lúdica preenche completamente o fim essencial a que ela visa profundamente. O erro dos filósofos foi o de julgar o jogo segundo seus objetos. É preciso julgá-lo segundo sua função. (DUFLO, 1999, p.31).

Na concepção de Duflo (1999), o que realmente anima os *Pensamentos* de Pascal são as categorias do divertimento e não a tentativa de provar a existência de Deus. O que de fato podemos perceber com o célebre *argumento da aposta* que Pascal utiliza para afirmar a existência de Deus é um jogo em que há duas possibilidades: Deus existe ou não existe. E para Pascal, a escolha mais sensata é apostar, ou admitir em termos lúdicos a existência de Deus. Enquanto o jogo visava a fuga de si mesmo e do tédio, “[...] a aposta pascalina inverte o movimento próprio do jogo, para levar-nos a

considerações das quais o jogo nos afastava.” (DUFLO, 1999, p.35). Dessa forma, ao fazermos uma leitura dos *Pensamentos* de Pascal de acordo com o jogo, percebemos que a existência ou não de Deus está subordinada a esse elemento lúdico, mesmo que sob a forma de uma inversão do verdadeiro jogo.

Apesar de alguns pensadores terem considerado o jogo uma atividade humana engenhosa e até benéfica em alguns aspectos, ele continuou sendo considerado fútil, pueril e muitas vezes maléfico. Para que se tornasse um objeto digno de estudo, eram necessárias duas mudanças na sociedade e ambas aconteceram: a criança e seu mundo passaram a ser valorizados e, conseqüentemente, a função do jogo começou a ser reconsiderada, pois ela seria muito útil na educação dessa criança para a vida adulta. Leibniz e Erasmo de Rotterdam já haviam percebido as funções pedagógicas do jogo, mas o valor educativo conferido ao jogo só se dará efetivamente em *Emílio ou da educação* de Rousseau:

É verdade [...] que, afirmando que não devemos ignorar a infância e suas manifestações, Rousseau tirava indiretamente o jogo de sua falta de dignidade filosófica. Afirma, além disso, seu valor educativo, na medida em que alia o prazer à restrição e a liberdade à lei, pois, no jogo, a feliz espontaneidade só se expressa sob a condição de uma livre aprovação e de uma submissão autônoma às regras. Rousseau mostrava que o valor do jogo ia bem além da simples distração, mas tinha implicações políticas e morais. Longe de revelar um fenômeno menor tornado simplesmente necessário pela finitude do homem, que não pode trabalhar sempre, e por sua frivolidade, que faz com que se entedie tão depressa e tão facilmente, o jogo passa então a ser associado à formação do ser humano em sua plenitude. Não é porque lhe falta algo que o ser humano deve jogar, mas porque deve tornar-se humano e aprender, de alguma maneira, sua liberdade. Conseqüentemente, sobre o fundo dessa nova antropologia rousseauiana, a temática do jogo começa a ter uma relação íntima com a caracterização do ser humano. (DUFLO, 1999, p.55).

Apesar da ajuda de Rousseau na habilitação do tema, para a concepção schilleriana de jogo que possuímos atualmente, a grande contribuição foi dada por Kant. Schiller foi profundamente influenciado pelo novo sentido que o jogo assumiu na *Crítica da faculdade do juízo*. Antes do aparecimento metafórico do tema do jogo nesse livro, Kant (1966) disserta sobre o lúdico em seu sentido denotativo. No livro *Sobre a educação*, ele opõe-se a Rousseau sobre o uso pedagógico do jogo. Por pensar no trabalho e no lúdico como diametralmente opostos, Kant considera que um não pode ser aprendido por meio do outro, pois a escola precisa ser uma cultura por coerção e não

deve habituar a criança a ver tudo como um jogo. Além de suas recreações, deve haver um tempo para o trabalho. Se a criança não percebe no início para que serve a coerção, mais tarde é que notará sua utilidade.

Apesar de condenar o ensino do trabalho por meio do jogo, Kant não condena a utilização deste na educação, considerando-o importante para o desenvolvimento completo do ser humano e uma aprendizagem do funcionamento do mundo. Nesse sentido, Duflo (1999, p.57-58) ressalta sobre o ponto de vista de Kant:

Os jogos das crianças são, sob esse ângulo, o insubstituível lugar de uma auto-aprendizagem por si mesma, em que vemos que se trata, no sentido próprio do termo, de uma cultura *livre*, que também tem evidentemente um lugar essencial, mesmo que seja menos diretamente o papel da escola que, por natureza, é... escolar. [...] Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir em uma atividade duradoura, a conhecer e a desenvolver as forças de seu corpo. [...] É porque, bem compreendido, o jogo é desenvolvimento do ser humano. É até mesmo, quando completo, simultaneamente signo, manifestação e tomada de posse por si mesmo da humanidade da criança.

Assim como Pascal, Immanuel Kant (2006) considera, em *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, que o divertimento e, compreendido como parte deste, o jogo, preenche o vazio da existência humana, ele é artifício para esquecer o tempo que passa e obter prazer com esse esquecimento:

Por que o jogo (principalmente por dinheiro) é tão atraente e por que, quando não se volta em demasia para os próprios interesses, é a melhor distração e descanso após um longo esforço do pensamento, já que não fazer nada só lentamente proporciona descanso? Porque ele é o estado em que temor e esperança incessantemente se alternam. Depois dele, o jantar é saboroso e também melhor a digestão. – Por que *espetáculos teatrais* (tragédia ou comédia) são tão cativantes? Porque em todos *eles* há certas dificuldades – inquietação e hesitação em meio a esperança e alegria – e assim o jogo de afecções contrárias é, ao término da peça, estímulo à vida do espectador, pois o comoveu interiormente. (KANT, 2009, p.129, grifo do autor).

Desse modo, pudemos perceber na concepção de jogo de Kant certa ligação entre a arte e o jogo. Assim como o jogo, a peça teatral também estimula a vida do homem, e curiosamente, através do *jogo de afecções*. Podemos notar já em Kant uma aproximação mais estreita entre o homem e o jogo. Duflo (1999, p.58-59) considera que, “[...] dizer que jogar antes da ceia é bom para o apetite, ou que a própria refeição deve ser vivenciada como um jogo, nada mais significa do que afirmar a unidade

fundamental do homem e colocar o jogo como um princípio de animação de todo o ser.” No jogo há uma imitação da vida, uma tendência mimética que pode enganar a própria vida. “No jogo, ainda que se trate de um jogo de cartas, é o homem inteiro que joga, é sua vida que vive”. (DUFLO, 1999, p.58).

Kant considera, ainda, que quando joga, não é o homem que o faz por si, mas por trás dele é a natureza que o move. Pois se o jogo é promoção da vida, se o homem é inteiro quando joga, esta não pode ser uma atividade desprovida de finalidade como muitas vezes foi considerada. Então, para Kant, a finalidade do jogo é a manutenção da energia vital contra o esgotamento, como ele bem afirma:

Os jogos de bola dos meninos, as lutas, as corridas, as brincadeiras de soldado, além disso, os dos homens no jogo de xadrez e de cartas (onde, nos primeiros, o propósito é a mera superioridade do entendimento e, nos segundos, o puro ganho); finalmente, os jogos do cidadão que tenta sua sorte nas sociedades públicas com o *faro* ou com dados –, todos eles são inconscientemente estimulados pela sábia natureza à empreitada de testar suas forças em disputa com outros, a fim propriamente de que a força vital em geral se preserve da extenuação e se mantenha ativa. Dois desses antagonistas crêem jogar um contra o outro, porém de fato a natureza joga com ambos, do que a razão pode claramente convencê-los se refletem como os meios escolhidos por eles se ajustam mal a seus fins. (KANT, 2009, p.172, grifo do autor).

Depois de analisar o aparecimento do tema do jogo nesses dois livros de Kant, pudemos ter uma noção de sua concepção acerca do tema. Após termos feito essa reflexão, embasados em Duflo (1999), foi possível nos dedicarmos ao jogo que aparece na *Crítica da faculdade do juízo*, livro do qual partiu Schiller, que ao final de contas, é onde pretendemos chegar.

No *jogo das faculdades*, evidentemente, o jogo não está em seu sentido próprio, mas como ressalta Duflo (1999), em um sentido metafórico. Embora quase todos os predicados aplicados ao jogo, em seu sentido real, também possam sê-lo ao *jogo das faculdades*, pois Kant não escolheu a palavra jogo por acaso, é prudente fazer uma distinção entre os jogos e o *jogo da faculdade*. Nas palavras de Duflo (1999, p.59-60):

Nesse sentido, os jogos devem ser classificados com as artes recreativas, que só tem o prazer por objetivo, opondo-se assim às belas-artes. Essa distinção fundamenta-se na distinção de dois tipos de prazeres: aquele que é prazer da reflexão e cujo critério é ser universalmente comunicável, e aquele que é simplesmente de sensação.

Ora, segundo Kant, os jogos pertencem a essa segunda classe, ao passo que é precisamente o jogo das faculdades que separa a primeira, sendo por si mesmo o único prazer comunicável, livre, final e sem conceito. (DUFLO, 1999, p.59-60).

As faculdades em questão são a Sensibilidade e o Entendimento. Por meio da Sensibilidade intuimos o mundo e tudo a nossa volta, através dessas percepções dos sentidos representamos os objetos no tempo e no espaço. O Entendimento sintetiza as percepções da Sensibilidade e as transforma em conceitos. Segundo Kant, a união dessas duas faculdades produz o conhecimento. Há ainda uma faculdade intermediária, a Imaginação, que liga as intuições da Sensibilidade aos conceitos do Entendimento. Nas palavras de Benedito Nunes (2010, p.51), “[...] essa ligação pode ser feita de duas maneiras: ou subordinando as intuições aos conceitos, e nesse caso temos o conhecimento objetivo, ou apenas relacionando-os funcionalmente entre si, caso em que temos o prazer estético.” Esse acordo funcional entre Sensibilidade e Entendimento é o jogo entre essas duas faculdades, o que possibilita o prazer estético, o reconhecimento do Belo. Enquanto o prazer provocado pelo jogo (em seu sentido denotativo) é da ordem apenas da Sensibilidade e não pode ser comunicado, pois seu único objetivo é o prazer, o prazer estético surgido do *jogo das faculdades* é plenamente comunicável, este prazer provoca uma unidade no homem consigo próprio e com os outros homens. Assim como os jogos promovem a vida, o *jogo da faculdade* é a promoção da humanidade no homem. De modo que, como afirma Duflo (1999, p.61):

Há nisso a idéia profunda de que duas faculdades que, por sua distinção, poderiam marcar uma divisão no ser humano, verificam, na experiência estética, que se convêm mutuamente, atestando por meio de seu jogo, a unidade final do ser humano. O prazer é a reconciliação do ser inteiro, é a satisfação de ser uno.

As cartas de Friedrich Schiller (2002) têm um papel fundamental para a noção de jogo em filosofia. Apesar de Pascal ter aberto espaço para o tema e Kant tê-lo desenvolvido, no que Duflo (1999, p.65) chama de “catacrese”, ao invés de metáfora de jogo, Schiller vai retomar de Kant esse jogo entre Sensibilidade e Entendimento e aprofundá-lo no conjunto de cartas intitulado *A educação estética do homem*. E isso será de suma importância para a reviravolta que a noção de jogo dará dentro da filosofia. Este texto fundador será ainda, por muito tempo, norteador de todos os outros posteriores sobre o jogo.

Pudemos notar nas filosofias tanto de Pascal quanto de Kant a utilização do jogo para nomear um ponto de encontro, uma intersecção no espaço teórico. Em Pascal, o jogo une preocupações científicas a uma intenção ética e, em Kant, mais profundamente, a ligação é entre o racional e o sensível. Para Duflo (1999, p.65), “[e]ssa capacidade do tema do jogo para descrever um ponto de unificação possível, Schiller vai assumi-la totalmente e levá-la a um grau até então inigualável.”

Segundo Schiller, há no homem um impulso que o liga à matéria, sujeitando-o à natureza e, há outro impulso, superior, que o eleva ao pensamento racional, fazendo-o aspirar à permanência e à imutabilidade – oposição platônica entre o sensível e o inteligível, o material e o espiritual. Essa questão da divisão antropológica no homem, a divisão em uma natureza dupla, sensível e racional e todas as cisões internas que disso decorre, Schiller retoma diretamente de Kant. Entretanto ele tenta superar essa dualidade e admite a existência de um terceiro impulso que colocaria os dois outros em harmonia: o impulso lúdico. Nesse sentido, Benedito Nunes (1999, p.55, grifo do autor) acredita que:

Para Schiller, o impulso lúdico se exerce acima das necessidades naturais da vida e independentemente dos interesses práticos. É uma manifestação de ordem espiritual, que se apresenta sobretudo como *jogo estético*. Sua função é conciliar a matéria, presente aos sentidos, com a forma, ato do pensamento, que parece excluir o que é material e sensível. O impulso lúdico *joga com a Beleza*, que Schiller define como *forma viva*. A Beleza surge na convergência do subjetivo com o objetivo, do sentimento com a forma, que esse impulso determina. Força eminentemente livre, o jogo estético neutraliza tanto o rigor das formas abstratas, produzidas pelo intelecto, quanto a imediatidade das sensações passageiras, e, “dando forma à matéria e realidade à forma”, liberta o homem do jugo da Natureza exterior e das exigências racionais exclusivistas. Por aí se vê que o jogo estético é uma afirmação do espírito, que pressupõe a liberdade.

A tentativa de reunificação dessa divisão do homem entre razão e sensibilidade não é um tema exclusivo de Schiller, mas de todo pensamento alemão pós-kantiano. O homem é dividido internamente, marcado por esse duplo apego. Segundo Duflo (1999, p.71-72), a situação interna humana parece inelutável:

Se a tendência sensível domina a tendência formal, obtém-se o homem selvagem, passional e bárbaro, mais animal do que verdadeiramente humano. Se, como seria talvez neste nível o mais desejado, a tendência formal domina a tendência sensível, obtém-se o homem moral ávido de verdade e justiça, mas que, negando uma parte

igualmente importante de si mesmo, viverá sempre se vexando, em uma uniformidade formal bem distante de uma plenitude harmoniosa.

Sendo assim, a terceira tendência que surge, a tendência ao lúdico, aparece como solução para essa divisão antropológica no homem. Essa tendência ao jogo é também tendência ao belo, pois o jogo é como um vetor de harmonia e de beleza, tanto física quanto espiritual. A noção de jogo que Schiller utiliza, representa uma ação equilibrada de forças umas com as outras, o que é justamente a função que ela exerce entre as duas faculdades ou tendências humanas opostas. Daí nasce a beleza. O jogo, concebido de maneira pura, deve ter por objeto essencial a beleza compreendida como forma viva, nesse sentido, nas palavras de Schiller (2002, p.80):

A razão, entretanto, diz: o belo não deve ser mera vida ou mera forma, mas forma viva, isto é, deve ser beleza à medida que dita ao homem a dupla lei da formalidade e realidade absolutas. Com isso, ela afirma também: o homem deve somente jogar com a beleza, e somente com a beleza deve jogar.

Ao libertar-se da natureza através do impulso lúdico, ou tendência ao jogo, o homem reafirma e toma posse efetivamente de sua humanidade. “Pois, para dizer tudo de vez, o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga.” (SCHILLER, 2002, p. 80, grifo do autor). Entretanto, paradoxalmente, Schiller também admite que há nos animais e nas plantas um movimento que pode ser chamado de jogo. Com efeito, podemos compreender esse paradoxo pelo que Schiller chama de instinto cego, além do que, ele ainda pode ser explicado por leis naturais. Ainda que possamos perceber um jogo no reino vegetal e nos animais, a tendência ao jogo que leva à beleza é sinal restrito da humanidade no homem. Pois, como afirma Nunes (2010, p.56), “[a]o contrário do jogo físico ou biológico, que se perde no exercício da atividade, o estético, dando forma à matéria e realidade à forma, só se satisfaz quando essa atividade livre, objetivada, condensa-se na beleza e nas obras de arte.”

Pudemos perceber, dessa forma, um desenvolvimento da ideia de jogo ao longo do tempo culminando com Schiller e suas cartas, que irão servir de esteio para o pensamento moderno acerca desse tema. Ao fazer esse breve percurso histórico sobre o jogo, intentamos obter um olhar mais abrangente em relação à teoria principal que adotamos em nossa pesquisa e que encontramos no livro *Homo ludens* de Johan

Huizinga. Era importante, ainda, considerar o conceito de lúdico do historiador holandês em relação ao de Schiller (influenciado por Kant), pois estes, assim como aquele, buscaram a ligação do jogo com a arte, tema crucial para esta dissertação. Desse modo, no início do século XX, Huizinga investiga o jogo como peça chave para o nascimento da sociedade.

2 ASPECTOS TEÓRICOS DO JOGO

Huizinga (2010) considera o jogo um fenômeno mais antigo que a cultura, pois os animais já o realizavam antes mesmo dos homens, e essa brincadeira selvagem¹ continha todos os elementos essenciais do jogo humano. O autor acredita que o lúdico existe no mundo animal independentemente e, até mesmo anteriormente, à apropriação do jogo pela cultura, quando infere: “É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral jogo. Os animais brincam tal como os homens.” (HUIZINGA, 2010, p.3).

Podemos perceber logo no início da leitura que a concepção que Huizinga tem sobre o jogo é radicalmente oposta à de Schiller, pois neste, vimos que o jogo é um indicativo de humanidade que não se confunde com o movimento lúdico que existe nos animais e nas plantas. Notamos uma resposta negativa à teoria de Schiller quando Huizinga afirma que “[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico.” (HUIZINGA, 2010, p.3). Ele então prossegue no que nos parece ser uma crítica direta a Schiller. Ao falar sobre o significado próprio do jogo e de sua transcendência às necessidades imediatas da vida, ele ainda acrescenta: “Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando ‘instinto’ ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe ‘espírito’ ou ‘vontade’ seria demasiado.” (HUIZINGA, 2010, p.4). Percebemos que o teórico holandês refuta a concepção de tendência (ou instinto) ao jogo de Schiller, além de teorias anteriores a este que não vêem o jogo como um fim dentro de si mesmo. Todas essas teorias, como vimos, interrogam-se sobre o objetivo do jogo e acreditam que há nele uma espécie de finalidade biológica. Huizinga julga que, apesar de serem possíveis, essas explicações sobre o lúdico não se aproximam de uma verdadeira compreensão do conceito, sendo soluções parciais para o problema:

O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. (HUIZINGA, 2010, p.5).

¹ Em holandês, língua em que foi escrito *Homo ludens*, assim como na maioria das línguas européias, a mesma palavra expressa os sentidos de jogar e brincar. Desse modo, adotamos os sentidos de ambas como sinônimas.

Huizinga define o jogo como realidade autônoma e essência que não é material e, desta maneira, todo o divertimento por ele provocado resiste à análise e à interpretação lógicas. O jogo liga-se à beleza, à vivacidade e à graça, é uma atividade livre, voluntária, desinteressada, sendo assim, “[a]s crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.” (HUIZINGA, 2010, p.10). Trata-se de uma atividade de evasão da vida real capaz de absorver completamente o jogador. Desprovida de interesses materiais ou de lucro, ela segue uma ordem e certas regras que não podem ser quebradas, respeita limites espaciais e temporais, forma grupos que dividem segredos e destacam sua diferenciação em relação ao mundo através de disfarces ou outros meios. Enfim, a atmosfera lúdica envolve algo de mágico e de sagrado, pois:

Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma identidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. (HUIZINGA, 2010, p.21).

Huizinga considera o jogo absolutamente independente de outras formas aparentemente relacionadas a ele como o riso. Além disso, o retira do domínio das grandes oposições entre categorias: “O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõe a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude.” (HUIZINGA, 2010, p.9). Dessa forma, o historiador da cultura desfaz a antiga ligação que havia entre jogo e vício.

O jogo para Huizinga (2010, p.13) “[...] cria ordem e é ordem.” E isso faz com que ele pareça estar ligado à estética. Entretanto, apesar de afirmar a profundidade dos laços que unem a beleza e o lúdico, Huizinga não considera que o jogo faça parte do domínio da estética e, enquanto tal, que a beleza seja parte inerente do fenômeno lúdico:

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos e estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos as estruturas da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características. (HUIZINGA, 2010, p.10).

Enquanto para Schiller a beleza surge da intervenção do jogo estético no embate entre sensibilidade e razão, para Huizinga o jogo é totalmente independente de outras entidades. Ainda que para o filósofo alemão o conceito de instinto de jogo seja utilizado em um sentido figurado, quando ele aborda o jogo em seu sentido puro, o objeto essencial deste é a beleza e, sua definição é o equilíbrio e a harmonia. Se Schiller se utiliza da noção de tendência ao jogo para exprimir a ideia de plenitude, totalidade do ser humano com suas faculdades mentais, é porque considera o jogo como vetor de harmonia, beleza e equilíbrio. Em suas palavras, “[a]inda que o exercício ginástico forme corpos atléticos, somente o jogo livre e regular dos membros desenvolve a beleza.” (SCHILLER, 2002, p.40-41). Desse modo, podemos perceber que para Schiller o jogo ainda possui uma finalidade externa a si próprio, ele afirma ao homem a sua humanidade à medida que une sensibilidade e razão em busca da beleza. Além disso, dentro desta concepção, o jogo situa-se no domínio da estética.

Huizinga, por sua vez, compreende o jogo como forma completamente independente, possuidora de objetivos e fins dentro de si própria. Como o considera de difícil definição, prefere descrevê-lo. Além do que já mencionamos sobre o jogo, para Huizinga, duas outras importantes características são a tensão e a incerteza. Quanto mais difícil for, mais conhecimentos, habilidades e competitividade exige o jogo, e também, maior a tensão e a paixão que ele provoca. Nas palavras do historiador: “A essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.” (HUIZINGA, 2010, p.59). Esta competição que o jogo incentiva é desprovida de objetivos, a ação começa e termina em si mesma e o grande desejo do competidor é a vitória, que traduz um êxito momentâneo. A vitória no jogo é a manifestação de superioridade de um oponente em relação a outro. O prêmio recebido por um deles pode ser simbólico, material ou abstrato, assim este êxito obtido pertence também ao grupo do qual participa o vencedor, sendo que a estima e as honrarias são compartilhadas por todos. Desse modo, esse instinto de competição não pode ser considerado um desejo de poder ou dominação, mas o desejo de ser melhor do que os outros e ser festejado por isso.

Dentro da concepção de jogo proposta por Huizinga, notamos a grande reviravolta que o conceito de lúdico alcançou na modernidade. Pois, se antes de Schiller ele era considerado como atividade fútil e até maléfica ao homem, agora, além de ser considerado como realidade autônoma, completa e detentora de um fim em si mesmo, o

jogo será ainda a origem da civilização. Logo no prefácio de *Homo ludens*, podemos ler a seguinte afirmação: “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.” (HUIZINGA, 2010). Em outra parte do livro, Huizinga explica como se deu esse processo:

Num passado remoto, segundo Frobenius, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as idéias de tempo e de espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol e da lua. Passaram depois a representar esta grande ordem da existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam de novo, ou “recriavam”, os acontecimentos representados, contribuindo assim para a preservação da ordem cósmica. E há mais. As formas desse jogo litúrgico deram origem à ordem da própria comunidade, às instituições políticas primitivas. (HUIZINGA, 2010, p.19).

Assim como todas as atividades arquetípicas humanas, para Huizinga, a criação da linguagem está profundamente ligada ao lúdico. O instrumento criado pelo homem para a comunicação nasce da brincadeira e continua a utilizá-la ao longo do tempo:

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2010, p.7).

O mito também é uma transformação, às vezes por meio da imaginação, do mundo exterior, ainda que seu processo de construção seja mais complexo do que ocorre na formação da palavra ou da metáfora. Através do mito, o homem primitivo explica os fenômenos naturais que não pode compreender atribuindo-lhes um caráter sobrenatural ou divino. Desta maneira, Huizinga nos diz que dentro do universo mitológico primitivo “[...] há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade.” (HUIZINGA, 2010, p.7). O culto também se encontra situado dentro desse limite extremo. Nas sociedades primitivas os ritos sagrados eram celebrados com o objetivo de assegurar a tranquilidade do mundo e isto era realizado dentro de um espírito de puro jogo:

Ora, é no mito e no culto que tem origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a

indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas tem suas raízes no solo primevo do jogo. (HUIZINGA, 2010, p.7).

Os rituais realizados pelos povos primitivos podem ser chamados de espetáculos, representações dramáticas em que o grupo celebra os principais acontecimentos ligados à natureza. Realizando cerimônias sagradas, eles representam a mudança das estações, o surgimento e o declínio dos astros, o crescimento e o amadurecimento das colheitas, a vida e a morte dos homens e dos animais. Depois que o homem tomou consciência desses acontecimentos naturais ele começou a recriá-los em seus ritos, acreditando que, dessa maneira, a ordem cósmica era preservada. E esses rituais ligam-se ao jogo na medida em que também suspendem a ordem habitual das coisas:

Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. (HUIZINGA, 2010, p.15-16).

Em certas sociedades antigas, as festas de inverno, torneios de danças e canções estariam relacionadas ao ritual, atestando a crença “[...] de que são indispensáveis para a harmoniosa sucessão das estações, o amadurecimento das colheitas e a prosperidade de todo o ano.” (HUIZINGA, 2010, p.64). Eles acreditavam que o resultado dos jogos influenciava o curso da natureza. Para estes povos, a vitória nos jogos representava o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos e a salvação de toda comunidade que a obteve. De modo que, nessas sociedades primitivas, a sorte teria um significado sagrado, a vitória nos torneios podia determinar os desígnios divinos e, ainda hoje, para o espírito humano as idéias de felicidade, sorte e destino estão próximas do domínio sagrado.

Huizinga faz questão de ressaltar o aparecimento do fenômeno lúdico nos animais, nas crianças e nas sociedades primitivas porque acredita que o jogo não é um fator cultural, diferentemente do que pensam a biologia e a psicologia. O jogo, para ele, é espiritual, ele ultrapassa os limites do homem e da natureza. Além de estar na origem da linguagem, do mito e de outras atividades humanas, ele também possui uma profunda ligação com a arte, e em especial, com a poesia. Este é um ponto extremamente importante para o desenvolvimento de nosso estudo, pois é essa intersecção entre o lúdico e a poesia que permitiu que desenvolvêssemos esta pesquisa.

Esse ponto já havia sido insinuado por Leibniz. Posteriormente, Kant compara o jogo ao teatro e, finalmente, Schiller subordina a Beleza ao impulso lúdico. Seguindo esse fio condutor, Huizinga defende uma relação íntima entre a poesia e o jogo.

O surgimento da poesia na sociedade está profundamente ligado ao espírito lúdico primitivo. Com a evolução da sociedade, formas complexas da vida em grupo vão perdendo a influência do jogo, mas a poesia nunca abandona a esfera lúdica em que nasceu. Enquanto as formas da vida contemporânea perderam o contato com o jogo, a da função do poeta ainda se situa dentro dessa esfera. Assim, a poesia pertence a um outro universo:

Ela se exerce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada [sic] pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na “vida comum”, e estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade. Ela está para além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso. (HUIZINGA, 2010, p.133).

A designação dada por Huizinga ao poeta arcaico é *Vates*, o possesso, o inspirado por Deus, o poeta em transe. Ele possui um conhecimento extraordinário, é um sábio e sua função é eminentemente social, ele é educador, guia, líder da nação, conhece toda a tradição de um povo, “[...] desempenha o papel do orador que recita de cor a genealogia dos heróis e dos nobres.” (HUIZINGA, 2010, p.135). Sua função é ao mesmo tempo sagrada e literária e encontra-se profundamente enraizada dentro do universo lúdico. Na definição de Huizinga (2010, p.135), dentro das sociedades primitivas:

O poeta-vidente vai gradualmente assumindo as figuras do profeta, do sacerdote, do adivinho, do mistagogo e do poeta tal como o conhecemos; e também o filósofo, o legislador, o orador, o demagogo, o sofista e o mestre de retórica brotam desse tipo compósito primordial que é o *Vates*.

Além disso, nas sociedades primitivas, a poesia não possui apenas uma função estética, ela desempenha uma função vital, social e litúrgica, “[...] é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição.” (HUIZINGA, 2010, p.134). A poesia nasceu

enquanto jogo sagrado nestas culturas primitivas, “[...] mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento.” (HUIZINGA, 2010, p.136). Dessa maneira, a faculdade poética surge sob a forma de hinos e odes criados num frenesi de êxtase ritualístico, e também floresce nas diversões sociais e na rivalidade entre clãs, famílias e tribos: “[n]ada contribui mais para fertilizá-la do que a celebração da passagem das estações, especialmente a chegada da primavera, quando os jovens de ambos os sexos se encontram dentro da maior alegria e liberdade. (HUIZINGA, 2010, p.136). Por estas razões, o historiador holandês acredita que neste momento a função estética da poesia ainda se encontra adormecida nestas experiências do ato ritualístico.

O jogo de perguntas e respostas em versos praticados nas festividades primitivas tinha também a função de armazenar conhecimentos úteis. A arte aritmética, o uso do calendário na agricultura, os extensos tratados e os primeiros produtos da filosofia são memorizados em forma de poesia, pois para uma sociedade sem livros esta é a maneira mais fácil de armazenar seus textos. Compreende-se por qual razão a poesia, desde seu passado arcaico, é o modo de expressão natural para questões solenes ou sagradas, porém, lentamente, a civilização foi abandonando a forma poética como método de conservar a tradição.

Além das experiências rituais, Huizinga (2010) também investiga a tripla relação entre a poesia, o mito e o jogo. Para ele, o mito é sempre poesia, pois ao utilizar imagens, narra uma série de fatos supostamente acontecidos numa época remota, revestindo-se do mais sagrado e profundo significado e exprimindo relações que jamais poderiam ser descritas mediante um processo racional. O mito é o veículo adequado para as idéias do homem primitivo sobre o universo, pois, “[n]o que diz respeito ao mito, não está ainda rigidamente traçada a linha que separa aquilo que é apenas concebível e o que é nitidamente impossível.” (HUIZINGA, 2010, p.144). Entretanto, quando uma cultura se separa de sua imaginação primitiva, o mito se torna mitologia, ou seja, literatura. E as figuras mitológicas, vestígios de uma civilização bárbara, tornam-se incompatíveis com o nível espiritual atingido pela sociedade, de tal modo que essas figuras sofrem uma interpretação mística por parte dos sacerdotes ou são cultivadas como pura literatura. Deste modo, nas palavras de Huizinga (2010, p.145):

À medida em que [sic] diminui a crença na verdade literal do mito, o elemento lúdico, que desde o início havia sido próprio dele, volta a

afirmar-se com redobrada força. Já desde Homero o palco da crença é o passado. Apesar disso, o mito, após haver perdido seu valor como instrumento adequado da compreensão do universo pelo homem, continua desempenhando a função de exprimir o divino em linguagem poética, o que é alguma coisa mais do que uma função estética, pois na realidade é uma função litúrgica.

Ernst Cassirer (2003) também envereda por esta questão quando defende uma estreita vinculação entre linguagem e mito. Em seu livro que se intitula justamente *Linguagem e mito*, ele aborda o afrouxamento desse laço à medida que o homem evolui, já que “[...] a linguagem não pertence exclusivamente ao reino do mito; nela opera, desde as origens, outra força, o poder do *logos*.” (CASSIRER, 2003, p. 114, grifo do autor). Apesar de desprender-se da linguagem, o mito ainda continua vivo dentro de certa expressão humana:

Há, porém, um reino do espírito no qual a palavra não só conserva seu poder figurador original, como, dentro deste, o renova constantemente; nele, experimenta uma espécie de palingenesia permanente, de renascimento a um tempo sensorial e espiritual. Esta regeneração efetua-se quando ela se transforma em expressão artística. [...].

Entre todos os tipos e formas da poesia, a lírica é aquela que mais claramente reflete este desenvolvimento ideacional, pois a lírica não somente se arraiga, desde seus começos, em determinados motivos mítico-mágicos, como mantém sua conexão com o mito, até em suas produções mais altas e mais puras. (CASSIRER, 2003, p. 115).

Pudemos perceber que Cassirer e Huizinga concordam que poesia e mito compartilham um mesmo terreno. Não só no momento em que surgiram entrelaçados, mas até hoje a palavra poética conserva seu poder figurador. Entretanto, o historidor das ideias subordina o surgimento da poesia e do mito ao jogo. Para Huizinga (2010, p.151), se “[a] representação em forma humana de coisas incorpóreas ou inanimadas é a essência de toda formação mítica e de quase toda a poesia” é porque essa tendência para criar um mundo imaginário é um jogo do espírito:

A única interpretação com a qual nós, que já não somos completamente selvagens, podemos recriar este estado de espírito é supor que a esfera lúdica, tal como a observamos na vida da criança, abarca toda a vida do selvagem, desde as mais sagradas emoções até aos divertimentos mais triviais e infantis. (HUIZINGA, 2010, p.157).

Nesse sentido, não só a poesia como imagética mítica, mas também a forma poética pode ser melhor compreendida à luz do elemento lúdico:

Não são apenas os elementos do mito, são também os da poesia que se compreendem melhor quando pensados como funções lúdicas. Por que os homens subordinam as palavras à métrica, à cadência e ao ritmo? Se respondermos que é por causa da beleza ou da emoção, estaremos deslocando o problema para um terreno ainda mais difícil. Mas se respondermos que os homens fazem poesia porque sentem a necessidade do jogo social já estaremos mais próximos do alvo. A palavra rítmica nasce dessa necessidade. Só na atividade lúdica da comunidade a poesia desempenha uma função vital e possui seu pleno valor, e estes se perdem à medida em que os jogos sociais perdem seu caráter ritual ou festivo. Elementos como a rima e o dístico só adquirem sentido dentro das estruturas lúdicas intemporais e onipresentes de que derivam: golpe e contragolpe, ascensão e queda, pergunta e resposta, numa palavra, ritmo. Sua origem está inseparavelmente ligada aos princípios da canção e da dança, os quais por sua vez fazem parte da imemorial função do jogo. Todas as qualidades da poesia reconhecidas como próprias, como a beleza, o caráter sagrado, a magia, são desde o início abrangidas pela qualidade lúdica fundamental. (HUIZINGA, 2010, p.157).

Por isso, tanto esses elementos formais quanto os temas poéticos são numerosos e variados, no entanto eles podem ser encontrados em qualquer parte do mundo e em qualquer época. E isso é possível porque a poesia possui um denominador comum que a torna uniforme e faz com que ela apareça em todas as épocas da sociedade humana e esse denominador se deve ao fato de a “[...] poesia ter suas raízes numa função ainda mais primordial do que a própria cultura, a saber, o jogo.” (HUIZINGA, 2010, p.147).

Assim sendo, as definições de jogo também são próprias para a criação poética. Pode-se associar a poesia ao jogo na medida em que ela ordena rítmica ou simetricamente a linguagem, acentua pela rima ou pela assonância, disfarça o sentido, constrói frases sutil e artificialmente, manifestando assim seu espírito lúdico. No entanto, essa afinidade entre poesia e jogo não é apenas exterior, ela também se manifesta na estrutura da imaginação criadora, seja na elaboração de uma frase poética, no desenvolvimento de um tema ou na expressão de um estado de espírito: “[...] no mito ou na lírica, no drama ou na epopeia, nas lendas de um passado remoto ou num romance moderno, a finalidade do escritor, consciente ou inconsciente, é criar uma tensão que ‘encante’ o leitor e o mantenha enfeitiçado.” (HUIZINGA, 2010, p.148). Essa tensão é gerada sempre por alguma situação que envolve o humano ou o emocional, mas como não existe um grande número dessas situações, elas acabam surgindo do conflito ou do

amor, ou da união de ambos, e como afirma Huizinga (2010, p.148), “[...] tanto o conflito quanto o amor implicam rivalidade ou competição, e competição implica jogo. Na grande maioria dos casos, o tema central da poesia e da literatura é a luta”.

Tanto a poesia quanto o jogo pressupõem um círculo de iniciados que compreendam a linguagem utilizada e aceitem as regras estabelecidas. Conseqüentemente, o título de poeta é dado àquele que é capaz de utilizar essa linguagem da arte, a qual distingue a poesia da linguagem vulgar, pelo uso de termos, imagens, figuras especiais, que nem todos compreendem:

O eterno abismo entre o ser e a idéia só pode ser franqueado pelo arco-íris da imaginação. Os conceitos, prisioneiros das palavras, são sempre inadequados em relação à torrente da vida; portanto, é apenas a palavra-imagem, a palavra figurativa, que é capaz de dar expressão às coisas e ao mesmo tempo banhá-las com a luminosidade das idéias: idéia e coisa são unidas na imagem. (HUIZINGA, 2010, p.149).

Enquanto a linguagem vulgar, prática e útil, gasta as imagens contidas nas palavras, a poesia cultiva as qualidades figurativas, joga com as palavras de maneira harmoniosa, nelas injeta mistério “[...] de tal modo que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.” (HUIZINGA, 2010, p.149).

Desse modo, tendo apresentado a teoria sobre o lúdico formulada por Huizinga, pudemos perceber a constante pela qual *Homo ludens* é atravessada: a subordinação ao jogo, não só da cultura e da sociedade humanas como de muitos movimentos dos animais. Dentro dessa constante, o ponto que mais nos interessa é a afirmação de que a poesia nasceu se não do jogo em si, do espírito lúdico do qual estavam impregnadas as práticas do homem primitivo: “Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão.” (HUIZINGA, 2010, p.143). Para ele, a poesia, acima de outras atividades, ainda conserva essa origem lúdica. Essa é a afirmação teórica sobre a qual construímos nossa pesquisa. Partindo dela pretendemos analisar a poesia de Mario Quintana e Jacques Prévert. Mas, para que possamos realizar um estudo mais pertinente, consideraremos ainda uma interessante crítica ao trabalho de Huizinga.

Umberto Eco (1989), em seu ensaio “Huizinga e o jogo” faz um levantamento do que diz a crítica italiana sobre o historiador das ideias para depois apontar o que considera os equívocos deste. Já no começo do ensaio, Eco informa que, na cultura

italiana, Huizinga “[...] pagou caro o fato de não ser exatamente nem um filósofo, nem um historiador, nem um sociólogo, nem um teórico da arte, e de querer meter o nariz interdisciplinarmente em tudo, como acontece aliás com os historiadores das idéias.” (ECO, 1989, p.270). Dentre outras críticas, Eco destaca a falta de sistematização de *Homo ludens*:

[...] o que hoje pediríamos ao autor suíço [sic], depois de ter-nos dito que a cultura nada mais é do que a ordem de um jogo, é justamente que surjam *esquemas* e *fórmulas*, e que o material seja ordenado *sistematicamente*. O que Huizinga não faz porque, como veremos adiante, não está absolutamente interessado em dizer-nos *qual* é o jogo, e *como* funciona, mas no fato de que o jogo é jogado. (ECO, 1989, p.274, grifo do autor).

Entretanto, a principal objeção de Eco, como já está adiantado na citação acima, é que Huizinga trabalha com o elemento lúdico, mas não com o jogo enquanto conjunto de regras. Ainda nas palavras do teórico italiano:

A esta altura Huizinga tinha uma opção: por um lado podia afirmar que a cultura é jogo no sentido de que as suas estruturas constitutivas (quer ela se manifeste sob a forma de arte, direito, comportamento ritual, costume cotidiano) constituem uma matriz combinatória auto-suficiente que obedece a regras que são, exatamente de jogo; ou, então, podia dizer que a cultura é jogo no sentido em que a sua possível combinatória (sobre a qual não nos pronunciamos) é executada segundo o ritual externo do jogo. Em outras palavras, ou dizia que a cultura é jogo como é jogo a matriz combinatória do xadrez com as suas regras, a sua tradição normativa interna, a sucessão dos diversos estilos de jogar que tornam cada vez mais atual e corrente uma certa abertura, uma certa defesa, uma certa estratégia conclusiva; ou dizia que a cultura é jogo no sentido em que o é o ritual de um campeonato internacional de xadrez, com os tempos de jogo fixados, o relógio à disposição dos oponentes, a tensão do combate, a ânsia de vitória, a foto do vencedor no jornal e dinheiro no bolso.

Ora, é indubitável que Huizinga escolhe a segunda opção. Podia estudar o jogo cultural como *langue*, e o estuda como *parole*; podia estudá-lo como *competence* e o estuda como *performance*. [...] Não faz uma teoria do jogo, mas uma teoria do comportamento lúdico. Podia estudar o jogo *jogante*, o jogo que nos joga, e estuda o jogo *jogado* e o hábito de jogar. (ECO, 1989, p.276-277, grifo do autor).

Entretanto, logo depois, Eco acrescenta que está pedindo a Huizinga algo que ele não pode dar, devido à época em que escreveu sua obra e a toda leitura posterior a esta obra que o crítico italiano possui, e como ele próprio conclui, “[...] lê-se um livro de várias formas, e uma destas é deixá-lo dizer o que o autor não sabia e que, anos depois,

parece claro ao leitor.” (ECO, 1989, p.277). Outro contraponto de Eco às suas próprias críticas é a suposição de que Huizinga não teve a intenção de falar do jogo como conjunto de regras, ele realmente teria escolhido o elemento lúdico, o jogo jogado. No entanto, se isso tivesse acontecido, o autor holandês poderia ter deixado bem claro a sua escolha. Sendo assim, Huizinga não teria percebido a presença de um outro sentido de jogo assombrando a sua obra.

Eco exemplifica esse duplo sentido do jogo utilizando as palavras inglesas *game* e *play*, nas quais as duas noções tornam-se mais claras do que nas línguas em que só existe um termo para jogo (como no português e no holandês, língua em que *Homo ludens* foi escrito). *Game* liga-se à *competence* ou ao sistema de regras e *play* liga-se à *performance* ou ao fazer parte do jogo efetivamente. Enquanto *game* é um objeto abstrato, *play* é uma performance, o comportamento concreto de jogar. O primeiro liga-se às regras e o segundo, mais ao prazer da ação.

Segundo Eco, não há como fazer uma teoria sobre o jogo sem levar em consideração os seus dois sentidos, pois ambos fazem parte do jogo como um todo. Por isso, sem perceber, Huizinga esbarra muitas vezes no jogo como conjunto de regras ao analisar o comportamento lúdico. Apesar de Eco não o perdoar por esse lapso, faz ainda uma retratação:

Última defesa para o autor poderia ser o recurso ao latim. *Ludus* não é tão ambíguo quanto *Spiel* ou *jeux*; o *ludus* é sem sombra de dúvidas comportamento, prazer em ação, divertimento, e logo, se o sujeito do livro é o *homo ludens*, este homem terá relação com o comportamento lúdico, não com a regra do jogo. (ECO, 1989, p.278, grifo do autor).

Entretanto, o crítico italiano observa que em latim, *ludere alea* é “jogar dados” ou “jogar o jogo”, e que o termo *alea* corresponde ao jogo que se joga sozinho, como nos jogos de azar:

O sujeito aciona o processo (“alea jacta est”) mas não sabe o que acontecerá: o jogo se articula sozinho. A tal ponto que assume o próprio nome da fortuna, da sorte, do azar, de maneira que no decorrer da cultura posterior chega a significar tecnicamente a casualidade, na arte como nas teorias das probabilidades, nas ciências da informação. Privados de um nome para o *game*, os latinos tinham aliás intuído que o jogo, como matriz combinatória, implica numa total desautorização do sujeito, é pura objetividade que se produz num lugar que não é o das decisões responsáveis. *Ludere Alea* é “jogar o jogo” e este jogo é realmente o *game*, aquele da Teoria dos Jogos. (ECO, 1989, p.279, grifo do autor).

Podemos perceber, desse modo, que apesar do *ludus* do latim significar o jogo como comportamento, havia também nessa língua a noção de jogo-matriz. *Alea* é correspondente a *game*, portanto, às regras do jogo. Segundo Eco (1989, p.279, grifo do autor) “[...] a resposta que Huizinga não nos dá é se a cultura é só *Ludus* ou tem a natureza da *Alea*. Se é *play* ou *game*.” Em sua opinião, *Homo ludens* é atravessado por esta questão sem que Huizinga tome consciência de que são as regras do jogo que possibilitam a existência da sociedade. Eco continua apontando os momentos em que Huizinga tangencia a questão do jogo-matriz, mas por fim, a ignora:

Podia ser tão claro quando se trata de examinar o direito, a imensa complexidade dos sistemas de leis, e eis que se passa por alto para analisar o gosto agonístico com que a causa é discutida. Podia parecer claro a propósito do capítulo sobre a guerra, tão claro, pelo menos, como parece hoje aos homens da Rand Corporation que organizam os seus jogos estratégicos e fazem, da natureza combinatória do risco bélico, uma cínica ideologia. [...]

E podia ser-lhe evidente nas páginas sobre Jogo e Saber, se não as tivesse dispersado de novo num exame dos rituais de *Quaestio disputata*. Nem percebe a suspeita de que o saber se coloca, amiúde, sob a forma de enigma, justamente porque a enigmística é a aguda consciência lúdica das potências combinatórias gratuitas da linguagem... Existe dilema e existe problema, duas categorias lúdicas que ele analisa, porque existe possibilidade de escolha dentro de um sistema de regras, e algumas escolhas são ambíguas, outras conduzem ao xeque, e a combinatória de elementos finitos pode produzir e gerar soluções infinitas. E em vez disso, volta-se à natureza agonística do desafio entre quem interroga e quem responde. (ECO, 1989, p.280).

Entretanto, para o crítico italiano, o capítulo sobre a poesia é o máximo das ocasiões perdidas nas quais Huizinga poderia falar sobre o outro conceito de jogo (*game* ou *competence*). Para Eco, a poesia é o jogo por excelência sobre as possibilidades combinatórias da língua, a máxima realização da língua como jogo auto-suficiente. O próprio Huizinga nos diz que a poesia, em diversas épocas, é combinatória de formas métricas, estróficas, retóricas e que a narrativa é composta sempre por combinações de temas recorrentes. Mas novamente, segundo Eco (1989, p.281) “[...] o tema se confunde com o de uma análise de conteúdos poéticos primitivos, com a descoberta que é sempre problema de um herói preocupado agonisticamente em resolver um quesito ou uma tarefa.” Por fim, Eco oferece-nos ainda um último contraponto às suas próprias críticas:

Que seja, não devemos enfurecer-nos com um livro que, escrito em outra época, estava distante dos problemas que lhe propomos. E devemos relê-lo ou lê-lo pelo que dá, pela agudeza, embora um pouco apressada, com que continua a encontrar constantes lúdicas na cultura (ECO, 1989, p.281).

Outro ponto em que Eco discorda de Huizinga é a seriedade do jogo. Na concepção do crítico italiano, o jogo é o momento em que a cultura dita as próprias regras, em que ela exercita suas formas, “[...] esvaziando-as de todo e qualquer conteúdo concreto para poder reconhecê-las, exercitar e aperfeiçoar. E por conseguinte o jogo, momento da saúde social, é o momento da máxima funcionalidade” (ECO, 1989, p.282). Logo, o jogo seria “[...] o momento da maior e mais absorvente seriedade” (ECO, 1989, p.282). Huizinga considera que o jogo pode ser sério, mas em geral, cria uma dicotomia jogo-seriedade por entender que quando joga, o homem tem consciência do faz-de-conta no qual está imerso.

Dessa maneira, pudemos notar que Eco esperava de Huizinga não só a definição de jogo como comportamento, mas também uma definição estrutural do jogo como conjunto de regras ou combinatória, além de uma explicação de como o jogo funciona, qual a sua estrutura. Essa concepção de jogo como arte combinatória já era encontrada em Leibniz (1988), como vimos anteriormente. Ela também está presente na definição que Saussure (2005) faz da língua como estrutura semelhante a um jogo de xadrez, assim como em Wittgenstein (1984), que faz referência à teoria dos jogos através da lógica e da matemática.

Nesse sentido, apesar de anterior ao ensaio de Umberto Eco, um livro que parece atender às suas reivindicações metodológicas é *Os jogos e os homens* de Roger Caillois. Só nos resta pensar que Eco não teria tomado conhecimento desse ensaio que organiza o universo do jogo propondo classificações e uma clara metodologia.

Assim como Huizinga (2010), Caillois (1990) acredita que o jogo se opõe à seriedade, é gratuito, muitas vezes considerado frívolo e essencialmente estéril, pois não produz nada. Entretanto, o sociólogo francês, ao contrário do historiador holandês, considera em seu ensaio o jogo enquanto conjunto de regras. Segundo Caillois (1990, p.10) “[...] o termo ‘jogo’ designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo.” A palavra jogo pode ter muitas acepções, mas para Caillois ela significa liberdade que deve permanecer no seio do rigor, para que este conserve sua eficiência. Sendo assim, “[t]odo o jogo é um

sistema de regras que definem o que é e o que não é do *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido” (CAILLOIS, 1990, p.11).

Caillois reconhece em *Homo ludens* um trabalho contestável em várias de suas afirmações, mas que analisou magistralmente características fundamentais do jogo, além de demonstrar a importância de seu papel no desenvolvimento da civilização. Nas palavras de Caillois (1990, p.23):

Huizinga executou, brilhantemente, esta demonstração, mas se descobre o jogo onde, antes dele, ninguém soube reconhecer a sua presença ou a sua influência, omite deliberadamente a descrição e a classificação dos próprios jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem, de forma indiferente, a mesma atitude psicológica. A sua obra não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura e, mais precisamente, do espírito que preside a uma determinada espécie de jogos – os jogos de competição regrada.

Nesse sentido, Caillois organiza um elaborado esquema de classificação para os jogos. As diversas categorias de jogo que existem são os que ele nomeia como *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, além de outras duas categorias que perpassam estas, *ludus* e *paidia*. O *agôn* corresponde à categoria dos jogos que envolvem a competição, o combate em igualdade de oportunidade entre os oponentes, a manifestação do mérito pessoal, como acontece no esporte. A *alea* corresponde à categoria dos jogos de azar, neste caso o jogador não utiliza qualquer habilidade, apenas espera a benevolência da sorte, os resultados não dependem dele. Isso acontece nos jogos de dados, roletas, loterias e todos os tipos de jogos de azar. A *mimicry* corresponde ao jogo do faz-de-conta, é desse modo, a aceitação temporária de uma ilusão, a entrada em um universo imaginário, o acreditar ou fazer acreditar ser outra pessoa. A mímica e o disfarce são os aspectos fundamentais desta classe de jogos onde entram tanto o faz-de-conta infantil quanto a representação dramática. O *ilinx* corresponde à classe dos jogos que buscam a vertigem, consiste em uma tentativa de destruir por um momento a estabilidade da percepção, infligindo um curto e voluptuoso pânico à consciência. Como exemplos podemos citar as brincadeiras infantis de girar sobre o próprio eixo, o balanço, o carrossel e outros inúmeros brinquedos que existem nos parques de diversões. É importante ressaltar que alguns jogos unem mais de um diferente princípio. Por exemplo, o dominó e a carta combinam *agôn* e *alea*, algumas manifestações esportivas, além do *agôn*, tem a natureza da *mimicry*.

Dentro de todas essas categorias do jogo, há ainda dois outros princípios que regulam o desenvolvimento das regras dentro de cada espécie de jogo. São estes a *paidia* e o *ludus*. Segundo Caillois, o jogo nasce como “[...] uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia.” (CAILLOIS, 1990, p.47). A esse instinto primitivo do jogo Caillois chama de *paidia*:

Em minha opinião, há que defini-lo como o vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto de jogo: o gato aflito com o novelo de lã, o cão sacudindo-se e o bebê que ri para a chupeta, representam os primeiros exemplos identificáveis deste tipo de actividade. Ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo carácter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. (CAILLOIS, 1990, p.48).

O *ludus*, em contrapartida, surge para disciplinar a *paidia*. Ele nasce como “[...] gosto pela invenção das regras e pela submissão teimosa, custe o que custar, a essas regras.” (CAILLOIS, 1990, p.49). No *ludus* há prazer com a superação de obstáculos criados arbitrariamente e desse modo ele:

Dá azo a um treino e conduz normalmente à conquista de uma determinada habilidade, à aquisição de um saber prático, relativo ao manejo de este ou daquele aparelho ou à aptidão para a descoberta de uma resposta satisfatória a problemas de ordem estritamente convencional. (CAILLOIS, 1990, p.50).

Sendo assim, a *paidia* pode ser associada às sociedades ditas primitivas e o *ludus* à evolução destas sociedades. Nesse sentido, a *paidia* corresponderia à descrição de Huizinga daquele jogo primitivo que origina as primeiras formas de sociedade. Caillois nos mostra que nessas sociedades primevas a junção de *mimicry* e *ilinx* regidos pela *paidia* dá origem aos rituais de possessão, aos tranSES, às danças e festividades em que eram utilizadas máscaras. Enquanto isso, nas sociedades organizadas em uma estrutura, esses rituais frenéticos dão lugar aos jogos solenes, tornando a união entre *agôn* e *alea* regidos pelo *ludus* importante enquanto regras do jogo social. Segundo Caillois, esse antagonismo pode ser descrito da seguinte maneira:

as sociedades primitivas, que aqui designarei por *sociedades de tohu-bohu*, sejam elas australianas, americanas ou africanas, são sociedades onde reinam, ao mesmo tempo a máscara e a possessão, ou seja, a

mimicry e o *ilinx*. Ao invés, os Incas, os Assírios, os Chineses ou os Romanos apresentam sociedades ordenadas, com cargos, carreiras, regulamentos, tabelas e privilégios controlados e hierarquizados, onde o *agôn* e a *alea*, significando aqui o mérito e o nascimento, surgem como elementos primordiais e, todavia, complementares do jogo social. Por oposição com as precedentes, trata-se de *sociedades de contabilidade*. Tudo se passa como se, no caso das primeiras, simulacro e vertigem, ou, se quisermos, pantomima e êxtase, assegurassem a intensidade e a consequente coesão da vida colectiva, enquanto nas de segundo tipo, o contrato social consiste num compromisso, numa implícita dedução entre a *hereditariedade*, ou seja, uma espécie de acaso, e a *capacidade*, que pressupõe comparação e competição. (CAILLOIS, 1990, p.106-107, grifo do autor).

Desse modo, pudemos perceber que Caillois não só aceita a concepção de ligação profunda entre o jogo e a sociedade defendida por Huizinga, como desenvolve essa ideia dividindo os diversos tipos de jogos em categorias e relacionando-os ao desenvolvimento da sociedade. Notamos que Caillois, abordando aquilo que se tornou a crítica de Eco sobre a falta de metodologia de Huizinga, desenvolve uma ampla metodologia lúdica, privilegiando o jogo como conjunto de regras (*ludus*), sem deixar de mencionar o jogo como comportamento (*paidia*).

Sendo assim, encerramos com Roger Caillois o breve panorama que pretendíamos traçar sobre o tema do jogo. Este primeiro capítulo foi todo dedicado à teoria do lúdico, sendo que, nos capítulos subsequentes, discutiremos o papel do surrealismo na criação de jogos na poesia de Jacques Prévert e a sua influência também na poesia de Mario Quintana, além de evidentemente, analisar os poemas de ambos buscando este elemento lúdico que nos permite compará-los.

3 OS JOGOS SURREALISTAS DE JACQUES PRÉVERT

Há um movimento de vanguarda que está inserido, a nosso ver, tanto dentro do comportamento lúdico defendido por Huizinga quanto do jogo como conjunto de regras o qual Eco e Caillois se dedicam a definir. O movimento a que nos referimos é o Surrealismo. Ele tem para nós um significado especial dentro desta pesquisa, pois além de sua ligação com o jogo, influencia de diferentes maneiras os dois poetas que comparamos. Prévert é profundamente marcado por este movimento, pois chegou a fazer parte dele por um período de tempo; Quintana também recebe influências e como poeta essencialmente moderno, acaba sendo inspirado pelas vanguardas das quais foi contemporâneo.

O movimento surrealista nasceu em 1919 com o começo da prática da escrita automática por André Breton e Philippe Soupault. Mais tarde, no mesmo ano, juntamente com Louis Aragon, eles publicam a revista *Littérature*, inaugurando assim o movimento que inicialmente possuía uma ligação com o dadaísmo, mas que a partir de 1922 começou a trilhar um caminho individual. O principal objetivo do dadaísmo era produzir uma arte que chocasse a burguesia. Com o passar do tempo, no entanto, o grupo de Breton começou a considerar esse propósito desgastante, pois, com ele perdia-se a espontaneidade e, conseqüentemente, a agressão perdia seu efeito. Durante alguns anos, os membros do movimento também fizeram parte do Partido Comunista. Esse contato com a política deixou marcas profundas no grupo: alguns entraram definitivamente para o partido e outros, que não quiseram engajar-se, foram excluídos.

Outra grande influência sobre o grupo surrealista foram as ideias de Sigmund Freud. A psicanálise fascinou os integrantes, além de lhes fornecer um importante material para a estruturação do movimento. As pesquisas de Freud sobre o sonho e a sua teoria do inconsciente motivaram os surrealistas nessa exploração de estágios desconhecidos da mente humana. O objetivo do grupo era libertar o homem através de sua mente. Por isso, no surrealismo, o universo onírico é tão valorizado. Segundo Marilda Rebouças:

A pesquisa desses estados representa uma opção de revolta contra as regras da razão, da lógica, do bom-gosto, da moral e de todas as formas de ideologia ou espírito crítico. Essa aventura interior procura uma poesia mais densa, forte e verdadeira, que, supõe-se, deve estar escondida sob a realidade. Existe uma *surrealidade* que precisa ser revelada. (REBOUÇAS, 1986, p.13, grifo do autor).

Em 1924 o grupo lança o primeiro *Manifesto do surrealismo*. Esse manifesto continha as ideias básicas do movimento: a oposição irremediável entre o par realidade e razão de um lado, e infância, loucura e imaginação de outro; louvor às descobertas de Freud no campo da psicanálise e a valorização suprema do sonho. A definição do movimento é apresentada no *Manifesto surrealista* sob a forma de uma crítica a definições, zombando dos dicionários e enciclopédias:

SURREALISMO, s.m. Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral.

ENCICL. *Filos.* O surrealismo repousa sobre a crença na realidade superior de certas formas de associações desprezadas antes dele, na onipotência do sonho, no desempenho desinteressado do pensamento. Tende a demolir definitivamente todos os outros mecanismos psíquicos, e a se substituir a eles na resolução dos principais problemas da vida. (BRETON, 1985, p.58).

Em 1929, após desligarem-se do Partido Comunista, os surrealistas publicam o *Segundo manifesto do surrealismo*, no qual Breton faz um ajuste de contas com antigos integrantes do grupo (entre estes está Prévert), rompe com os ancestrais enumerados no primeiro manifesto (Rimbaud, Sade, Baudelaire, Poe, etc) e ataca a visão comunista que elege a ação social como prioritária.

Apesar das mudanças ideológicas ocorridas no grupo surrealista ao longo de sua existência, os seus integrantes sempre cultivaram não só uma teoria, mas também uma prática surrealista. E essas práticas estavam intrinsecamente ligadas aos objetivos gerais do movimento. Após a Segunda Guerra Mundial, diante da apatia europeia frente à carnificina de duas guerras, vê-se que:

O surrealismo, em seu projeto mais geral, pretende mesclar o desejo ao discurso do homem, e o eros à sua vida – e não apenas dizer (descrever) o desejo ou o eros; pretende abolir a noção de incongruência ou de obscenidade, deixar falar a subconsciência e estimular as diferenças patológicas da linguagem; pretende subverter a busca da verossimilhança na arte por uma formidável aposta no imaginário, apresentado como o poder central do espírito humano, de onde procede toda uma vida-em-poesia. Uma vida em que o inverossímil, o extraordinário, o incôngruo surgissem em profusão, em que a sinceridade não mais tivesse valor de referência absoluta, em que o verdadeiro não fosse mais buscado como tal, mas o viver, viver

diferentemente do que se faz na mediocridade do cotidiano, *viver à margem* dos trilhos que a sociedade nos aponta. (CHÉNIEUX-GENDRON, 1992, p.2, grifo do autor).

Dentro dessa proposição podem ser localizadas práticas surrealistas como a escrita automática. Essa prática consiste em escrever sem pensar nas frases que saem da mente, sem corrigi-las e abstraindo o mundo exterior, para que venham como uma torrente. A escrita obtida com essa técnica não tem a intenção de ser literária, é espontânea e não-dirigida, sendo que o importante nesse processo é o afloramento da linguagem interior do sujeito. Essa técnica já havia sido utilizada em meios médicos e espíritas, mas o objetivo dos surrealistas era diferente, eles valorizavam o produto obtido com o automatismo. A literatura produzida pela escrita automática era considerada rica, autêntica, pois, de algum modo, renovava “[...] os laços com uma tradição poética que dava primazia à inspiração e ao abandono do poeta às potências do maravilhoso de que ele seria apenas o eco” (CHÉNIEUX-GENDRON, 1992, p.56). Com essa prática o grupo surrealista desejava investigar as relações entre pensamento e linguagem. Em seus dois manifestos, o grupo aborda essa questão, e pretende, com esse tipo de técnica, determinar o funcionamento real do pensamento e abolir as fronteiras entre o literário e o não literário.

O interesse dos surrealistas por fenômenos do subconsciente fez com que desenvolvessem várias práticas relacionadas ao sonho e aos meandros da mente humana:

O Surrealismo passa por três práticas através das quais procura descer ao interior do sujeito: a escrita automática, as narrativas de sonhos e o sono hipnótico, recursos para liberar o espírito das regras da literatura, dos tabus e das normas de conduta que costumam pesar no livre uso da imaginação. O conhecimento pleno do homem é o seu voto mais profundo. (REBOUÇAS, 1986, p.45, grifo do autor).

Ao despertar, os surrealistas anotavam seus sonhos para depois analisá-los. Breton (1970) descreve e analisa vários sonhos em *Les vases communicants*. Para o surrealismo, “[c]abe aos poetas operarem a síntese entre sonho e realidade, e essa síntese é tanto de ordem poética como prática.” (REBOUÇAS, 1986, p.47). Já no sono hipnótico, os integrantes do grupo reuniam-se em silêncio em uma sala escura com o objetivo de fazer dormir o corpo e acordar a mente. Alguns integrantes conseguiam dizer ou fazer coisas durante o sono e após acordar não se lembravam de nada. Segundo Marilda Rebouças:

Essas práticas, anteriores à publicação do Primeiro Manifesto do Surrealismo, foram fundamentais à temática do movimento. O que interessava, nessas sessões, era a possibilidade apaixonante de escapar às injunções que normalmente pesam sobre o pensamento de uma pessoa acordada, amarrada às percepções sensoriais imediatas, à moral, à cultura ou à ideologia de sua sociedade. O dado mais positivo é, todavia, a libertação de qualquer tipo de *espírito crítico*; à linguagem ou a outro meio de expressão é concedida uma liberdade absoluta. O verbo humano readquire uma inocência e virtude primitivas, sem os compromissos do mundo da razão, do equilíbrio e do bom-gosto. (REBOUÇAS, 1986, p.48, grifo do autor).

Nesse sentido, utilizando as categorias de jogos descritas por Caillois (1990), podemos pensar que o surrealismo pretendia subverter a regulação pelo *ludus* da sociedade em que estava inserido e retornar à *paidia*. Através dessas práticas que pretendiam abolir com as regras sociais vigentes, eles criavam um ritual primitivo de liberação do homem que pode ser relacionado aos rituais descritos tanto por Huizinga quanto por Caillois.

Entretanto, técnicas como o sono hipnótico foram logo abandonadas pelos surrealistas, pois elas causavam desordens sensoriais nos adormecidos; alguns se sentiam compelidos a atos impulsivos passíveis de ferir outros integrantes. Inclusive a escrita automática causava alucinações visuais durante o ato de escrever, sendo também suspensa.

Além dessas práticas, os surrealistas também criaram jogos que envolviam a linguagem. Nesses jogos havia o elemento da criação coletiva e a junção aleatória de palavras que pertenciam a campos semânticos muitas vezes inconciliáveis. Um dos jogos que Prévert ajudou a criar foi batizado de *cadavre exquis*. Neste jogo cada um dos participantes anotava em um papel um substantivo, os papéis eram trocados, então cada um anotava um adjetivo, em seguida um verbo, um outro substantivo e um adjetivo para complementá-lo. A primeira frase formada deu nome ao jogo: *Le cadavre exquis boira le vin nouveau*. Esses jogos tornaram-se uma espécie de prelúdio para a criação poética dos membros do grupo, principalmente para Prévert. Ainda nas palavras de Marilda Rebouças:

O jogo também é um pretexto para a criação de imagens poéticas. O enaltecimento da linguagem está presente até nos momentos lúdicos do grupo. A recíproca é igualmente verdadeira, pois literatura e jogo são faces indivisíveis da mesma moeda, e a escrita automática pode ser vista como jogo. Atividade coletiva, o jogo reforça a coesão do grupo; nos jogos surrealistas o antagonismo dos participantes torna-se

uma fraternidade de interesses para a criação poética. (REBOUÇAS, 1986, p.49).

Nesse sentido, pensamos ter encontrado um parentesco entre o movimento surrealista e o jogo, seja como comportamento ou como estrutura. Consideramos que todas as práticas surrealistas acima elencadas, assim como o *cadavre exquis* traziam um elemento lúdico para o grupo, sendo que, a ludicidade proveniente dessas manifestações refletiu-se posteriormente em suas criações literárias. A literatura desse movimento é composta por jogos de imagens e de palavras, sendo que a manipulação desses elementos intenta a formação de combinações insólitas que revelem o absurdo da realidade. Através de jogos com a linguagem e da exploração da mente humana o surrealismo buscava atingir um frenesi que permitisse que os integrantes pudessem livrar-se da interferência da consciência e das amarras sociais e produzir livremente. Parece-nos que a intenção dos integrantes do movimento era recriar o espírito da sociedade primitiva regida pelos princípios lúdicos do *ilinx* e do *mimicry*, escapar das injunções de sua sociedade, regida por *agôn* e *alea*. O surrealismo compreende que para criar é preciso que se manifeste a tendência ao jogo a que se refere Schiller. Para que as criações literárias sejam genuínas é necessário recriar o espírito da *paidia*, dos rituais em que reinavam a máscara e a possessão. Entretanto, há aqui uma contradição: Caillois (1990, p.48) observa que a *paidia* não pode produzir nada, ela é “[...] agitação imediata e desordenada” de “[...] carácter improvisado e desregrado”. Somente o carácter ordenado das regras do *ludus* pode efetivamente produzir. Se a criação surrealista é inspirada por práticas como a escrita automática, o sono hipnótico, a narrativa dos sonhos e os jogos com a linguagem, realizados todos dentro de um espírito de *paidia*, *ilinx* e *mimicry*, a criação literária efetiva do grupo, por mais que tente, não consegue escapar ao *ludus*. A linguagem, como afirma Eco (1989), exige que as regras de seu jogo sejam seguidas. Como também considera Cassirer (2003), ao se desprender do mito, a linguagem penetra mais no âmbito do *logos*. Enquanto a natureza de práticas como a escrita automática pertence à *paidia*, a literatura surrealista se situa no espírito regrado do *ludus*.

Sendo assim, o que Caillois afirma sobre as sociedades primitivas e seus rituais, pode ser pensado também para as manifestações do movimento:

É a vitória do fingimento: a simulação atinge um grau de possessão que já não é simulada. Depois do delírio e do frenesim que ela

provoca, o actor adquire a consciência num estado de idiotismo e de esgotamento tais, que apenas lhe resta uma recordação confusa e diluída do que se passou dentro de si, inconscientemente. (CAILLOIS, 1990, p.108)

Se o surrealismo pretende libertar o homem das amarras da civilização e fazê-lo retornar às potências do maravilhoso, o que ele na verdade busca é o retorno ao lúdico primitivo ou a um momento em que o *ilinx* e *mimicry* reinavam na sociedade regida pela *paidia*. Nesse sentido, no ensaio “André Breton ou A busca do início”, o que Octavio Paz disse sobre Breton pode ser generalizado para todo o movimento surrealista:

Para ele os poderes da palavra não eram distintos dos da paixão e esta em sua forma mais alta e tensa, não era outra coisa que a linguagem em estado de pureza: a poesia. (...) Toda a sua busca, tanto ou mais que a exploração de territórios psíquicos desconhecidos, foi a reconquista de um reino perdido: a palavra do princípio, o homem anterior aos homens e às civilizações. (PAZ, 2006, p.221).

Nas palavras de Paz, Breton e os surrealistas empreenderam uma tentativa de re-ligação com um passado poético mítico, uma “[b]usca não para o futuro nem para o passado e sim para esse centro de convergência que é, simultaneamente, a origem e o fim dos tempos: o dia antes do começo e depois do fim.” (PAZ, 2006, p.222). Jacques Prévert e Mario Quintana, também buscam essa “[...] linguagem em estado de pureza” (PAZ, 2006, p.221). Prévert, como herdeiro direto do movimento surrealista e, Quintana, como poeta moderno que foi, recebeu ressonâncias desse movimento em sua obra. Ambos buscaram a liberdade e a retomada de um certo frescor na linguagem. Ainda nas palavras de Paz, reafirmamos que:

Recuperar a linguagem natural é voltar à natureza, antes da queda e da história: a poesia é o testemunho da inocência original. O *Contrato social* se converte, para Breton, no acordo verbal, poético, entre o homem e a natureza, a palavra e o pensamento. A partir dessa perspectiva pode-se entender melhor essa afirmação tantas vezes repetida: o surrealismo é um movimento de liberação total, não uma escola poética. Via de reconquista da linguagem inocente e renovação do pacto primordial, a poesia é a escritura de fundação do homem. O surrealismo é revolucionário porque é uma volta ao princípio do princípio. (PAZ, 2006, p.224, grifo do autor).

Desse modo, pensamos que a tentativa de retorno ou, nas palavras de Paz (2006, p.221), a tentativa de “[...] reconquista de um reino perdido” por parte do surrealismo também pode ser relacionada ao elemento lúdico-mítico que Huizinga e Cassirer

apontam como fundamental para a poesia. Pois, os surrealistas tentam um retorno a esse momento anterior à mitologia e à literatura que Huizinga define. A um momento em que a linguagem e o mito estão ainda entrelaçados. Por isso a imagem é tão importante para o movimento que buscava abolir a lógica e apoiar-se na imaginação. Para tal, a beleza buscada pelos surrealistas deveria fugir das regularidades, ser convulsiva, explosiva, libertária. Segundo Jacqueline Chénieux-Gendron, “[...] se o amor e a descoberta do insólito provocam o encantamento do olhar lançado sobre o cotidiano e restituem ‘a todas as coisas as cores perdidas do tempo dos antigos sóis’, essa estranheza lírica funda a invenção de toda poesia e de toda criação estética.” (BRETON apud CHÉNIEUX-GENDRON, 1992, p.182).

Para corroborar nossa ideia de ligação entre o jogo e o surrealismo e, principalmente, do caráter lúdico da poesia, analisaremos alguns poemas de *Paroles* e de *Choses et autres*, publicados pela primeira vez em 1946 e 1972, respectivamente. Escolhemos trabalhar com estes dois livros de Prévert como corpus desta pesquisa por acreditarmos, primeiramente, que *Paroles* é um dos livros mais importantes dentro da obra do poeta francês, antecipando características cruciais de sua poesia; além disso, trata-se de um livro célebre, bem aceito pelo público e pela crítica. Já *Choses et autres*, o escolhemos por ser um dos últimos livros publicados pelo poeta, espécie de testamento poético que empreende uma revisão de sua obra. Nele podemos detectar, ao mesmo tempo, a recorrência dos temas que aparecem no primeiro livro e a inventividade para (re)criar os gêneros e as linguagens poéticas. Tentamos colher nestes dois livros uma amostragem da poesia de Prévert, o apreço pela liberdade, a defesa das minorias, o espírito surrealista sob as técnicas essencialmente lúdicas de sua poesia.

Como já mencionamos, a estreia de Prévert se dá com *Paroles*, livro que fez um grande sucesso na França. Segundo Gasiglia-Laster (1993), cinco mil exemplares foram vendidos na primeira semana após a publicação, e de 1946 até 1992 as vendas ultrapassavam três milhões de exemplares. Isso nos dá a dimensão do sucesso que o poeta obteve com seu primeiro livro. Consideramos que isso ocorre em razão da identificação imediata dos leitores, sejam eles eruditos ou populares, com poemas aparentemente simples. Nessa poesia, o lirismo mescla cotidiano e humor. Assim como ocorre com a poesia de Mario Quintana, apesar do alto grau de elaboração dos poemas, os leitores tem a impressão de que a poesia nasce de forma natural, espontânea. O poeta deseja que o trabalho lúdico com a linguagem se oculte sob o olhar encantado do leitor.

Nesse sentido, Quintana também sonha com o poema que encante o leitor, como podemos ler no trecho do poema “De gramática e de linguagem”:

Eu sonho com um poema
 Cujas palavras sumarentas escorram
 Como a polpa de um fruto maduro em tua boca,
 (QUINTANA, 2005, p.436)

Voltando a considerar a trajetória de Prévert, atentaremos para a sua participação no surrealismo e a influência deste movimento para a obra do poeta. Prévert participou das atividades do grupo surrealista de 1925 a 1930. Durante esse período ele não publicou nada, foi uma época de gestação de sua poesia, que eclodiria nos anos seguintes. Em 1930 rompeu definitivamente com o movimento e junto com outros dissidentes, Prévert (apud NADEAU, 1964, p.300-303) publica o texto “*Mort d’un Monsieur*” no panfleto *Un cadavre*. Nesse texto ácido ele se dirige indiretamente contra o autoritarismo de André Breton. Nessa afronta ao “líder” do grupo surrealista já se pode perceber o estilo que o poeta francês desenvolveria mais tarde, principalmente nos textos longos e satíricos que viria a escrever: a acumulação de referências culturais, as perífrases irônicas, os jogos de palavras devastadores, as imagens insólitas. Nas palavras de Danièle Gasiglia-Laster (1993, p.15), “[l]’écriture originale qui surgit ainsi semble avoir eu besoin, pour éclore, de cette cassure; elle se libère avec d’autant plus de violence et de précision qu’elle a été longuement mûrie, soigneusement aiguisée, qu’elle est le concentré d’une parole effervescente”. Podemos notar a ocorrência dessas características em um trecho do primeiro poema de *Paroles*, “*Tentative de description d’un dîner de têtes à Paris-France*”:

Ceux qui pieusement...
Ceux qui copieusement...
Ceux qui tricolorent
Ceux qui inaugurent
Ceux qui croient
Ceux qui croient croire
Ceux qui croa-croa
Ceux qui ont des plumes
Ceux qui grignotent
Ceux qui andromaquent
Ceux qui dreadnoughtent (...)
 (PRÉVERT, 2004, p.7).

Já no início do livro notamos que a poesia de Prévert não se deixa aprisionar em classificações. Esse primeiro poema começa sob a forma poética para logo em seguida transformar-se em prosa. Segundo Gasiglia-Laster (1993, p.43), Prévert costumava dizer que *Paroles* não era mais que um anagrama de “*la prose*”. Na edição que utilizamos, esse poema ocupa quatorze páginas: como já mencionamos, ele se inicia na forma de poesia e, lentamente, os versos vão crescendo, enchendo a página e se transformando em prosa até a penúltima página, quando retoma o formato inicial. Assim como em outros poemas de *Paroles* ou *Choses et autres*, consideramos que em “*Dîner de têtes*”, a efervescência poética prévertiana tem muito das características do movimento surrealista, tanto que após Prévert e Breton (1992) reconciliarem-se, este manifestará especial interesse pela obra de um de seus mais caros dissidentes, chegando a publicar alguns poemas de *Paroles* em sua *Anthologie de l’humour noir*, inclusive “*Dîner de têtes*”.

Considerando a composição do trecho de “*Dîner de têtes*” citado, percebemos que ele é inteiramente estruturado sobre jogos de palavras. Para enfatizar a repetição o poeta utiliza-se da anáfora, todos os versos começam com “*Ceux qui*” que retoma as “*têtes*” do título do poema. Estes são os presentes no jantar insólito promovido por Prévert que se utiliza ironicamente de “*têtes*” como metonímia de intelectuais, os “*bien-pensants*”. Nos dois primeiros versos temos uma rima rica onde a primeira palavra está inteiramente contida dentro da segunda, há um jogo entre os homônimos *pieusement/copieusement* que faz com que a sílaba “*co*” pareça um sufixo, fazendo com que haja, além do sentido literal da palavra, copiosamente, o sentido que o prefixo “*co*” pode agregar à “*pieusement*”. Para Gasiglia-Laster (1993, p.53): “ ‘*Ceux qui pieusement*’ paraissent interchangeable avec ‘*Ceux qui copieusement*’, ils communient avec eux dans la même piété. Le lecteur est alors invité à comprendre: les gens pieux, à la manière de Tartuffe, s’engraissent.”

Segundo a análise de Pierre Parlebas em seu artigo *Le synthème dans les Paroles de Prévert*, no poema *Tentative de description d’un dîner de têtes à Paris-France*, Prévert também cria um jogo de associação de sentido ao fazer referências a diversos escritores franceses. No primeiro verso ele estaria se referindo a Victor Hugo (2002, p. 45) em seu poema *Hymne* que começa por: “*Ceux qui pieusement sont morts pour la patrie*”. O poema de Victor Hugo foi composto em honra dos mortos da Revolução de Julho e cantado durante uma cerimônia no Panthéon. Desse ponto de vista, a ligação entre o primeiro e o segundo versos prévertianos seria de oposição, pois

à medida que o primeiro verso glorifica o sacrifício e a morte pela pátria, o segundo evoca a opulência e a abundância, na visão de Parlebas: “*Prévert vise à ridiculiser la prière et les pompeuses cérémonies officielles qui ne seraient alors que le paravent du profit se développant dans l’ombre.*” (PARLEBAS, 1976, p.501). Sendo assim, essa significação pode ser confirmada pelos versos seguintes, “*Ceux qui tricolorent / Ceux qui inaugurent*”, que também remetem ao poema de Hugo sendo cantado na grandiosa cerimônia de 27 de julho de 1831, em meio às bandeiras “*tricolores*” e aos símbolos patrióticos. No momento em que Prévert transcreve as primeiras palavras do verso de Hugo, ele espera que o leitor se remeta imediatamente a todo o poema e por isso o uso das reticências pedindo que ele complete a informação. Nesse sentido, Parlebas considera que “[*l*]e lecteur est donc sollicité; il n’est pas que récepteur passif: l’auteur le met à contribution en lui suggérant de compléter son énoncé. Il se crée une sorte de connivence qui s’articule autour d’une communauté de culture.” (PARLEBAS, 1976, p.501). Dessa maneira, Prévert convida o leitor a participar do jogo poético que ele constrói, unir-se ativamente ao poeta compartilhando referências culturais comuns. Quanto aos versos quinto, sexto e sétimo, o jogo se dá conjuntamente entre os campos semântico e fonético. Na visão de Parlebas (1976), o verso “*Ceux qui croient*” remete aos que possuem a fé religiosa (Aqueles que crêem) e o verso seguinte “*Ceux qui croient croire*”, refere-se aos que acreditam possuir essa fé que seria uma crença ilusória (Aqueles que acreditam crer). O mesmo significante, “*croient*”, possui significados diferentes nos dois versos. Prévert satiriza a fé religiosa, ao construir no verso seguinte um jogo fonético com a sonoridade dos versos anteriores e dessa forma, provocar o riso com “*Ceux qui croa-croa*”. Nesse verso o jogo fonético não tem nada de gratuito como acredita Régis Boyer (1968), há uma imitação do grasnido de um corvo, figura usada pelos anticlericais para zombar dos padres em suas batinas pretas. O verso seguinte, “*Ceux qui ont des plumes*” também faz referência ao pássaro e pode confirmar essa interpretação. Nos próximos versos, ao aproximar os “*bien-pensants*” do título ao grasnido de um pássaro ou ao compará-los a um roedor, “*Ceux qui grignotent*”, Prévert ridiculariza o discurso dito intelectual. Assim como “*tricolorent*” foi transformado em verbo à partir do adjetivo *tricolore*, também “*andromaquent*” foi criado a partir de Andromaque, nome da mulher do troiano Heitor na *Ilíada* de Homero (2007) e, ainda, na literatura francesa, da personagem principal da peça de teatro de Racine (1965), *Andromaque*. Em Racine, a rainha troiana é mantida cativa na Grécia por Pyrrus, filho de Achiles, o que a torna símbolo do exílio forçado. No último verso o poeta

utiliza-se de uma palavra estrangeira, tornando-a um neologismo francês quando, graficamente, a transforma em verbo. A palavra inglesa *dreadnought* designa um navio usado na guerra no começo do século XX. Considerando as críticas de Prévert aos militares, às guerras e a tudo que cerceia a liberdade, o verso ironiza aqueles que estariam envolvidos com guerras e violências ou as apoiam.

Desse modo, pudemos perceber que em sua poesia Prévert joga com todas as possibilidades da língua, semântica, sonora, sintática; aproxima ou opõe significados, brinca com sonoridades, muda as palavras de suas classes gramaticais, enfim, liberta-as de seus usos correntes e regras fixas. Acreditamos que nesse sentido, Prévert confirma a ligação que Huizinga, Eco e Caillois estabelecem entre a poesia e o lúdico, na medida em que, nutrido de técnicas essencialmente lúdicas do surrealismo como a escrita automática ou o jogo do *cadavre exquis*, desenvolve uma poética que conserva muito desses caracteres lúdico-surrealistas.

Torna-se evidente, após a leitura de “*Dîner de têtes*”, que Prévert foi muito influenciado pelas práticas e pelos ideais do movimento surrealista. Segundo Danièle Gasiglia-Laster: “*Il partage son agressivité, son humour noir, son sens de la merveille, mais il lui manquera toujours ce sérieux qui caractérise les déclarations de l’école*” (HOOG apud GASIGLIA-LASTER, 1993, p.28). Prévert, como os surrealistas, possui um grande apreço pela liberdade. Como pudemos observar, em seus poemas ele defende a vida e o amor, critica as instituições que podem tolher a liberdade humana, como a igreja, o estado, o exército, a família. O poeta abomina as guerras e qualquer tipo de violência, não somente contra os homens, mas também contra os animais. Todos esses traços da poesia de Prévert podem ser considerados de origem surrealista, entretanto, como afirmou Gasiglia-Laster (1993), o poeta francês não se levará tão a sério como os poetas que continuaram integrando o movimento, principalmente, André Breton. Prévert possui um senso de humor que mistura e alterna humor e patético, nas palavras de Gasiglia-Laster (1993, p.49), *Paroles* é permeada por essa ambivalência:

Si Paroles se termine par l’affirmation que le monde est “Beau comme tout” (p.148), l’explosion qui révèle sa beauté met en même temps au jour son ambivalence. Et cette ambivalence est présente dans toute l’oeuvre: comédie et tragédie, poésie et prose, mélange de réalisme et de surréalisme, indéfinissable comme la vie.

Apesar da influência do surrealismo Prévert conserva seu estilo pessoal e inconfundível de fazer poesia. Na concepção de Gasiglia-Laster (1993, p.24), “[s]ans en

être prisonnier, Prévert restera cependant fidèle à l'esprit surréaliste. Il se montrera sensible aux mystères de la vie et attentif aux rêves parce qu'ils sont pour lui partie intégrante du réel, et aussi importants que ce qu'on appelle l'état de veille."

Considerando ainda a ligação de Prévert com as características lúdico-surrealistas que apontamos acima, analisaremos outro poema de *Paroles*, "Cortège":

1 *Un vieillard en or avec une montre en deuil*
 2 *Une reine de peine avec un homme d'Angleterre*
 3 *Et des travailleurs de la paix avec des gardiens de la mer*
 4 *Un hussard de la farce avec un dindon de la mort*
 5 *Un serpent à café avec un moulin à lunettes*
 6 *Un chasseur de corde avec un danseur de têtes*
 7 *Un maréchal d'écume avec une pipe en retraite*
 8 *Un chiard en habit noir avec un gentleman au maillot*
 9 *Un compositeur de potence avec un gibier de musique*
 10 *Un ramasseur de conscience avec un directeur de mégots*
 11 *Un repasseur de Coligny avec un amiral de ciseaux*
 12 *Une petite sœur du Bengale avec un tigre de Saint-Vincent-de-Paul*
 13 *Un professeur de porcelaine avec un raccommodeur de philosophie*
 14 *Un contrôleur de la Table Ronde avec des chevaliers de la*
 Compagnie du gaz de Paris
 15 *Un canard à Sainte-Hélène avec un Napoléon à l'orange*
 16 *Un conservateur de Samothrace avec une Victoire de cimetière*
 17 *Un remorqueur de famille nombreuse avec un père de haute mer*
 18 *Un membre de la prostate avec une hypertrophie de l'Académie*
 française
 19 *Un gros cheval in partibus avec un grand évêque de cirque*
 20 *Un contrôleur à la croix de bois avec un petit chanteur d'autobus*
 21 *Un chirurgien terrible avec un enfant dentiste*
 22 *Et le général des huîtres avec un ouvrier de Jésuites.*
 (PRÉVERT, 2004, p.249-250).

Essa enumeração de figuras absurdas que precebemos em "Cortège" também pode ser encontrada na produção literária do movimento surrealista e em vários outros poemas de Prévert. Leo Spitzer (1968) considera essa técnica característica do estilo poético da modernidade e analisa em seu estudo o aparecimento do procedimento na poesia de Walt Whitman e de outros poetas modernos. Ele o denomina "enumeração caótica" e o define como forma especial de um estilo enumerativo que se vale frequentemente de figuras de estilo como a anáfora e o assíndeto, apesar de não se confundir com estes. Essas enumerações são como catálogos do mundo moderno em que imagens completamente díspares aparecem justapostas. E isso é justamente o que busca o surrealismo, criar figuras desautomatizadas que façam com que o leitor adquira um novo olhar sobre o mundo. Nesse sentido, pensamos que a enumeração que aparece

nesses dois poemas é a maneira lúdica que o poeta encontra de representar o mundo. É interessante considerar ainda que Prévert, além de poeta, era roteirista de cinema, grande admirador das artes plásticas e como bom dissidente do movimento surrealista manejava de maneira especial a imagem em suas criações. Em muitos de seus livros ele também realizava colagens. Estas eram realizadas com imagens já prontas (fotografias, reproduções de pinturas), nas quais o poeta colava outras figuras recortadas. Em anexo (página 84) temos uma colagem de Prévert (1996) publicada com o poema “*Premier test des amants*” no livro *Fatras*, a colagem se intitula *Amants*. Podemos notar que a justaposição de figuras na colagem pode ser relacionada à justaposição dos personagens de “*Cortège*” e ambas remetem à técnica cinematográfica da montagem. Percebemos que essas três instâncias da obra de Prévert se unem pelo jogo imagético-surrealista de desmontar imagens ou expressões prontas para rearranjá-las e criar algo novo, desautomatizado. Unem-se pelo prazer lúdico de criar. Sendo assim, o jogo nesse poema manifesta-se na estrutura da linguagem, como observam Eco (1989) e Caillois (1990). A presença do princípio do *ludus* anima “*Cortège*”, permitindo as trocas entre complementos nominais e a forma longa e repetitiva que representa um cortejo. Desse modo, o poeta cria um *puzzle* e convida o leitor a jogá-lo. Nesse sentido, é possível dizer que nesse poema há um verdadeiro jogo com as palavras.

Considerando essa forma lúdica de “*Cortège*”, há dois pares de substantivo + complemento nominal apresentados que não se correspondem, eles estão trocados entre si, criando combinações e sentidos inesperados de caracteres essencialmente surrealistas dentro de um processo de permutação essencialmente lúdico. A técnica que o poeta utiliza se assemelha a de um caleidoscópio, pois ele desmonta dois conjuntos de imagens geralmente formados por duas palavras e os rearranja entre si – duas palavras, que juntas formariam uma imagem única, se separam para, cada uma com a sua imagem particular, se juntar a outra palavra e formar uma terceira imagem. Na análise de Parlebas (1976, p.508), há um esquema que representa o arranjo de todos os versos do poema:

“*Un vieillard en or avec une montre en deuil*
 (a1 b2) ^ (b1 a2)”

Prévert utiliza-se de pares habituais da língua para desmontá-los e rearranjá-los novamente, formando versos de estranhas associações. O poema possui uma organização precisa e repetitiva, são 22 versos de estrutura coesa, de tal maneira que, “[...] *par un jeu d’analogies syntaxiques, le contexte invite le lecteur à permuter les*

monèmes déplacés artificiellement et à restituer les synthèmes authentiques.” (PARLEBAS, 1976, p.509). As poucas variações se dão no gênero do artigo indefinido (*un* usado no começo de quase todos os versos, *une* é usado no começo do verso 2; para indicar os substantivos que ocorrem no meio do verso *une* é usado nos versos 1, 7, 16 e 18). Há variação de número no artigo indefinido (*des* nos versos 3 e 14). Também há variação nas preposições de ligação dos substantivos aos complementos (na maioria dos versos ocorre *de* e *d'*, também ocorre *en* nos versos 1, 7 e 8; *à* nos versos 5 e 15; *à la* e *à l'* nos versos 15 e 20; *du* nos versos 12 e 14; *au* no verso 8; *in* no verso 19 e *des* no verso 22). O verso 21 é o único em que não há preposição ligando os substantivos aos complementos. Dois versos apresentam exceção à unidade formal do poema, o verso 3 (“*Et des ...*” e o último verso (“*Et le*”...), ambos começam com o elemento de ligação *Et* ao invés do *Un/Une* com o qual começam todos os outros versos. Todos os conjuntos de substantivos + complementos são ligados pela preposição *avec*. Mesmo com a pequena variação no início dos versos, podemos considerar que Prévert, como Leo Spizer (1968) afirmou, se utiliza da anáfora para reforçar o caráter repetitivo de sua enumeração caótica. Sendo assim, percebemos que o objetivo de toda essa estrutura fixa do poema é fazer com que a forma do poema se assemelhe a um verdadeiro cortejo, longo e repetitivo, no qual os seus participantes caminham lado a lado, sucedendo-se um após o outro, numa espécie de multidão organizada. O cortejo pode ser definido como uma procissão de cunho religioso, um conjunto de pessoas que acompanham o enterro de um conhecido, um desfile militar, uma comitiva pomposa que segue governantes, um séquito de súditos de reis e rainhas. Todas as possibilidades de cortejo que enumeramos envolvem setores da sociedade (igreja, exército, poder, monarquia) e suas rígidas regras sociais que o poeta francês abominava. Desse modo, consideramos que ao se valer do procedimento de desmontagem e remontagem para recriar imagens insólitas, Prévert contesta a ordem pré-estabelecida, tanto da língua, ao desmontar expressões prontas (“*dindon de la farce*” no verso 4, “*enfant terrible*” no verso 21), quanto da estrutura social, ao ridicularizar essas figuras de prestígio e autoridades (*vieillard* no verso 1, *reine* no verso 2, *hussard* no verso 4, *maréchal* no verso 7, *gentleman* no verso 8, *directeur* no verso 10, *amiral* no verso 11, *petite soeur* no verso 12, Napoléon no verso 15, *père de famille* no verso 17, *membre de l'Académie française* no verso 18, *évêque* no verso 19, *général* e *Jésuite* no verso 22). Membros da corte, militares, membros do clero, figuras históricas, pessoas respeitadas, estas são figuras que o poeta critica em toda sua obra, pois são incompatíveis com a visão surrealista da liberdade que Prévert

possui. Ridicularizá-las é a maneira que o poeta encontra de rebelar-se contra instituições e hierarquias sociais. observa Gasiglia-Laster (1993, p.72) que na obra do poeta francês “[l]es ennemis de la vie sont souvent des vieillards: militaires, ecclésiastiques ou chefs de famille.”.

As alusões militares e o aparecimento de figuras como o hussardo, o Almirante Coligny e Napoleão Bonaparte, remetem à guerra, prática que também causava abominação a Prévert. Nas palavras de Gasiglia-Laster (1993, p.75), o poeta escreveu *Paroles* durante o período de entre guerras, fato que influenciou o aparecimento do assunto, às vezes de maneira enfática, nos poemas: “*Écrits de 1930 à 1944, les textes de Paroles manifestent d’abord la crainte d’une Deuxième Guerre mondiale puis l’horreur de cette guerre comme de toute guerre – le mot revient de façon obsessionnelle dans le recueil.*” Em “*Cortège*” a palavra guerra não aparece mas o tema surge implicitamente.

O poeta ainda faz desfilar um cortejo de imagens grotescas (“*membre de la prostate*”, “*Un gros cheval in partibus*”), deprecia a igreja (“*Une petite sœur du Bengale avec*” “*évêque de cirque*”, “*Un contrôleur à la croix*”, “*un ouvrier de Jésuites*”), ridiculariza os intelectuais (“*hypertrophie de l’Academie française*”, “*Un conservateur de Samothrace*”), quebra expressões de duas palavras que juntas possuem determinado significado (*serpent à lunettes* é a naja), mas quando separadas cada palavra retorna a um significado original: assim como em português a palavra guarda-chuva remete a um objeto, mas ao separarmos as duas palavras que a compõem, nenhuma das duas recuperará o objeto que as duas, quando unidas, designavam.

Nestes versos notamos a presença de outro caractere surrealista: o *humour noir*. Breton cria nos anos de 1930 a denominação “humor negro”, apesar do conceito ser mais antigo. Para Jacqueline Chénieux-Gendron (1992, p.104) esse humor “[...] está também na origem de uma revolta, cuja dimensão política o surrealismo sugeriu”. Os surrealistas vêem no humor uma capacidade de “[...] deslocar a coerência do real e destruir sua representação” (AMORIM, 1994, p.56). Trata-se de um recurso de subversão da linguagem que a torna revolucionária e obriga o leitor a notá-la, questioná-la. O humor surrealista e a poesia, desse ponto de vista, alertariam o leitor contra a automatização da linguagem. É o que percebemos de forma cabal quando realizamos a leitura do poema. Octavio Paz, ao falar sobre a imagem na poesia, define o que acabamos de perceber nos versos de “*Cortège*”: “[...] [no humor] a contradição serve apenas para assinalar o caráter irreparavelmente absurdo da realidade ou da linguagem.” (PAZ, 2006, p.39).

Assim como já o percebemos no movimento surrealista, o jogo que aparece na poesia de Prévert, tanto no trecho de “*Dîner de têtes*” quanto em “*Cortège*”, se manifesta sob a forma dos dois princípios lúdicos descritos por Caillois (1990), *ilinx* e *mimicry*. Do mesmo modo que ocorria em muitas práticas surrealistas, nestes poemas a junção dos diferentes tipos de jogos que moviam as sociedades primitivas também se insinua. Nos dois poemas a enumeração caótica observada por Leo Spitzer (1968) ganha um caráter vertiginoso. Os acontecimentos descritos nos poemas, um jantar de homens ilustres e um cortejo ganham contornos insólitos, tratam-se de estranhos rituais que o poeta descreve. Dessa forma, ambos os poemas analisados afinam-se tanto com a prática surrealista de que Prévert foi herdeiro, quanto com a teoria da ligação entre poesia e jogo defendida por Huizinga.

Outro tipo de jogo com as palavras muito utilizado por Prévert é o anagrama. Esse jogo consiste na recombinação dos elementos gráficos ou sonoros de uma palavra ou de uma frase formando novas palavras ou frases. Quando esta recombinação se dá com todos os elementos da palavra ou da frase temos um anagrama perfeito. Os anagramas criam vários níveis de leitura dentro dos poemas de Prévert, ocultando um outro texto sob o texto principal. Para ilustrar o jogo anagramático em Prévert analisaremos o seguinte poema retirado também de *Paroles*:

L'amiral

L'amiral Larima

Larima quoi

la rime à rien

l'amiral Larima

l'amiral Rien.

(PRÉVERT, 2004, p.244).

Em “*L'amiral*”, Prévert utiliza o palíndromo, um tipo particular de anagrama perfeito, formado como um reflexo no espelho. Desse modo, a palavra “*Larima*” é a inversão letra por letra de “*amiral*” e o verso pode ser lido tanto pelo lado direito quanto pelo esquerdo. Também temos outro anagrama no terceiro verso, “*la rime à*” é uma combinatória de “*Larima*” no nível sonoro, pois a constituição sonora de ambos é igual, já que o “*e*” de “*rime*” não é pronunciado, então o “*à*” toma seu lugar, fazendo com que o verso seja um anagrama do nome do almirante. Além dos usos de anagramas, o poeta utiliza-se de aliterações (fonemas [l], [m] e [r]), assonâncias (fonemas [a] e [i]) e da anadiplose, a repetição da última palavra do verso no início do verso seguinte, como

ocorre no primeiro e segundo versos, criando novos encadeamentos e tornando o poema mais musical. Assim como nos poemas anteriores, notamos novamente o aparecimento do *ilinx* e do *mimicry*. À medida que se utiliza do anagrama, Prévert engana nossa percepção ao inverter as palavras (*Larima/amiral*) e criar um jogo sonoro em que os sentidos se modificam. O faz-de-conta das palavras vai, sonoramente, criando novos significados.

No âmbito temático, temos já no título uma referência aos militares e à guerra, o sujeito do poema é um almirante, posto militar que só existe durante a guerra. No segundo verso, como indica o pronome interrogativo *quoi*, temos uma pergunta que é respondida no terceiro verso, “*la rime à rien*”. Pergunta e resposta possuem duas interpretações, no segundo verso podemos compreender “*Larima quoi*” e “*La rime à quoi*”. A segunda interpretação nos é permitida quando levamos em consideração o terceiro verso, resposta para a pergunta anterior. Prévert cria um anagrama com o nome do almirante, *Larima*. Esse fato nos permite compreender o segundo verso em seus dois sentidos, sendo que “*la rime à quoi*”, questiona a validade da rima para a poesia. O procedimento poético é relacionado ao posto militar e ambos são questionados, tanto a necessidade da existência do almirante e da guerra como a imposição de regras para se fazer poesia: isto se confirma no último verso, em que o nome dado ao almirante pelo poeta é Nada, com letra maiúscula. Essa é a forma que o poeta encontra para diminuir a figura do almirante e, conseqüentemente da guerra, sugerindo que ambos não representam nada. Corrobora ainda para esta interpretação o fato de o poeta utilizar o pronome *quoi* (usado para coisa - pode ser traduzido como “o que”) e não o pronome *qui*, (usado para pessoas - pode ser traduzido como quem). Isso também indica a tentativa de Prévert de reduzir à insignificância a figura do almirante e todo o universo que este representa. Além de sugerir que a rima para a poesia é tão inútil quanto a existência do almirante.

Assim como Mario Quintana, Prévert também defende a liberdade de criação poética, a poesia não tem de ser submetida à regras rígidas de composição para ser considerada poesia. Para ambos, não há temas nem gêneros literários que não possam tornar-se poéticos. É o que podemos perceber neste outro poema de Prévert que explora a questão da linguagem poética. Este poema chama-se “*Le langage dément...*” e faz parte do livro *Choses et autres*:

Le langage dément dément le langage savant

*Le langage savant ça vend des idées
 Brocanteurs d'idées
 receleur d'idées
 Quand l'art est de rigueur
 l'art est nié.
 (PRÉVERT, 1972, p.131).*

Novamente Prévert procura uma linguagem livre de cerceamentos para a poesia. Assim como nega a necessidade da rima em “*L’amiral*”, em “*Le langage dément...*” o poeta francês defende uma linguagem demente em detrimento de uma linguagem erudita. Para isso, contrói um jogo com os sentidos de “*dément*” e “*savant*”, em que aquele pode significar tanto demente quanto a conjugação da terceira pessoa do verbo *démentir*, criando o sentido “A linguagem demente desmente a linguagem erudita”. Para Prévert, a linguagem culta, a norma padrão da língua (*savant*) vende ideias como um comerciante de coisas usadas, não as cria, contrabandeia, guarda ideias que não são suas. Por isso, como podemos ler nos dois últimos versos do poema, o poeta francês acredita que quando a arte está presa a rigores externos ela não é verdadeiramente arte, ela está sendo negada como obra artística. Notamos que, assim como em muitos outros, nesse poema Prévert reproduz a busca surrealista pela *paidia* e a negação do *ludus*. É por isso que linguagem precisa conter um grau de loucura para reinventar-se, para quebrar os automatismos da “*langage savant*”, é preciso buscar o frescor popular que vem das diversas falas da rua, como Prévert mesmo insinua em seu primeiro livro, dos diversos tipos de “*Paroles*”. Nesse sentido, é importante ressaltar que o título do livro, “*Paroles*”, significa palavras, mas palavras ouvidas, faladas, ele remete à língua falada, ao discurso oral, que é, antes de mais nada, o da poesia. Sendo assim, os jogos verbais que observamos na poesia de Prévert dependem, sobretudo, da sonoridade, da qual nasce a semântica.

Choses et autres é o outro livro de Prévert que escolhemos como corpus deste trabalho. Sua primeira edição é de 1972. Embora *Les jours du temps* tenha saído em 1975, *Choses et autres* foi o livro que o poeta preparou para ser o seu último livro, espécie de revisão e testamento de sua obra poética. Nele encontramos a defesa da língua popular sempre em renovação, em detrimento da língua séria, culta e a crítica às ideias petrificadas, como já observamos no poema acima; além dos temas que já observamos em *Paroles*, como o desprezo pelas grandes instituições, o horror provocado pelas guerras, a simpatia pelas minorias sociais, a exaltação da liberdade e a rememoração da infância. O livro começa e termina com dois grandes textos

autobiográficos, ambos em prosa, “*Enfance*” e “*La femme acéphale*”, respectivamente. Assim como em livros anteriores, Prévert cria seções em *Choses et autres*. Há três delas nessa obra: *Graffiti*, espécie de continuação retomada de outros livros; *Travaux en cours* e *Vulgaires*. As três seções contêm semelhanças entre si e ainda que haja alguns textos maiores, muitos poemas estejam em prosa e alguns sob a forma de diálogo, há muitos poemas definições que nos remetem à estrutura do haicai. Mas é claro que Prévert vale-se dessa forma poética de modo absolutamente particular. Os *graffiti* referem-se às inscrições rudimentares nos muros que favorecem tanto a popularização do que foi escrito quanto a anonimização do autor. Nas palavras de Almeida Filho (2006, p.120), “[o]s *graffiti* seriam uma série de frases que modifica a ordem dos pensamentos oficializados, desloca o sentido das sentenças, o propósito dos provérbios, os exemplos de definições de dicionário e o ideal dos ídolos populares.” Nesse sentido, os *graffiti* de Prévert assemelham-se aos poemas-definição de Quintana, encontrados em vários de seus livros, mas principalmente no *Caderno H*. Neles Quintana também produz definições às avessas, contestando a ordem e criando um novo modo de enxergar o mundo, como neste exemplo intitulado “Nota noturna: O silêncio é um espião”. (QUINTANA, 2005, p.239).

Nos *graffiti* e em muitos poemas de *Choses et autres* Prévert continua jogando com a língua em todas as suas possibilidades. Novamente temos o anagrama como um dos jogos de palavras mais utilizados. No poema *graffiti* “*L’amour*”, lemos a definição “*Éternité étreinte*.” (PRÉVERT, 1972, p.101). O anagrama perfeito entre as duas palavras é tão evidente que o poeta o atribui justamente a “Anna Gram”. No poema “*Éros*” na seção *Vulgaires*, temos “*Il venge Ève*.” (PRÉVERT, 1972, p.184), no qual há um anagrama sonoro com a palavra *évangile*, ela é transformada em três diferentes palavras e colocada na ordem inversa. Na mesma seção em “*La libre forêt*” o procedimento é semelhante:

*Ni science ni homme
Ni homme ni potence
ni omniscience
ni omnipotence.*
(PRÉVERT, 1972, p.193).

Prévert utiliza-se muito desse tipo de anagrama sonoro em que duas ou mais palavras ditas juntas, fazem soar uma nova palavra, quase como uma mensagem subliminar que criam ilusão e vertigem. Percebemos novamente a presença dos

princípios lúdicos do *mimicry* e do *ilinx*. O poeta joga com a grafia e os sentidos das palavras e, através da ilusão e da vertigem desse jogo, o leitor encontra múltiplos significados para o poema. Assim como no verso “*Le langage dément dément le langage savant*”, em “*La libre forêt*” a repetição não é apenas estilística. Ela cria o efeito lúdico de ilusão e vertigem para re-significar, (re)combinar e alterar sentidos no poema. Em sua “*libre forêt*” o poeta nega a ciência, o poder e a religião como criações humanas que prejudicam a liberdade dos próprios homens.

Neste outro poema, Prévert joga com os sons e os significados das palavras e seus correspondentes em duas diferentes línguas:

Rain song

*Rain rain rain
il pleut des cats
il pleut des dogs
il pleut des boys et des girls
il pleut des reines et des putains
des chiens savants
des chats rouquins*

*Rain rain rain rain
green green green green
green frog frog green
It's raining napalm
bombs and bainettes
It's raining
blood and death
Il flotte il flotte
tout time tout le temps
Rain rain rain rain
et pluie et pluie
et puis et puis...
et puis love dream
mile et sunshine
de time en temps.*

(PRÉVERT, 1972, p.202).

Desde o título percebemos que o poema pretende explorar a sonoridade das duas línguas que utiliza. Há um jogo sonoro que transita pelas estruturas do francês e do inglês. As palavras que aparecem em língua inglesa acabam por representar sonora e graficamente a chuva. A aliteração das consoantes [r], [ch] e [s] também cria um ruído e um chiado que perpassa o poema e remete a esse barulho de chuva. No primeiro verso da primeira estrofe a palavra “*rain*” aparece três vezes, o poeta brinca com a expressão popular inglesa “*it rains cats and dogs*”, em português, algo como “chovem facas e

canivetes”. Entretanto, Prévert recria o dito popular de maneira bilíngue, quebrando a expressão fixa e agregando novos sentidos. Sintaticamente, nessa primeira estrofe, o sujeito e o verbo são apresentados em francês enquanto o objeto direto está em inglês. No entanto, a expressão pode ser compreendida tanto em inglês quanto em francês, pois para a língua inglesa o título do poema e o primeiro verso indicando a chuva remontam à expressão “*it rains cats and dogs*”, a posição de “*cats*” e “*dogs*” de objeto direto em uma estrutura, mesmo que de outra língua, também se referem diretamente ao ditado em inglês. Já para o francês, a estrutura “*il pleut...*” seguida da tradução de “*cats*” e “*dogs*” nos dois últimos versos da primeira estrofe completa a frase e recupera a expressão também existente na língua “*Il pleut des chats et des chiens*”. Na segunda estrofe, a chuva parece aumentar, a palavra “*rain*” aparece quatro vezes, seguida das palavras inglesas “*green*” e “*frog*” também repetidas numa onomatopeia aparentemente gratuita do coaxar dos sapos. Entretanto estes sapos fazem referência a uma das sete pragas do Egito relatadas na Bíblia (1996), retomam também o raro fenômeno natural que pode fazer com que caiam do céu animais como peixes, sapos ou pássaros; a expressão “Chove gatos e cachorros” foi criada a partir desse fenômeno. Ainda no nível sonoro, o poeta faz com que uma espécie de rima ressoe entre palavras inglesas e francesas (*napalm/temps/dream, baignettes/death/flotte*). Verso a verso as palavras criam redes de correspondência, traduzindo-se de forma incompleta, pois, mesmo que sejam equivalentes, ambas possuem em suas respectivas línguas as particularidades sonoras, semântica e sintática que lhes é peculiar.

Desse modo, como em “*Cortège*”, temos um jogo de desmontar e remontar criando novos sentidos. Podemos pensar novamente em um *puzzle* que incita o leitor a jogar. Aqui o lúdico ocorre mais uma vez por meio das regras do *ludus*, se a estrutura das duas línguas não o permitisse, esse tipo de jogo não seria possível. No entanto, ela o permite em razão de sua composição absolutamente lúdica, como nos lembra Eco (1989). O poeta pode desmontar e remontar uma expressão popular existente em duas diferentes línguas para, em seguida, recriá-la. Ao recombina-la ele atravessa as verdadeiras barreiras entre o francês e o inglês. A essa mistura promovida por Prévert, Almeida Filho denomina biliguismo:

Há em toda língua três níveis de expressão possíveis: semântico, sintático e fonológico. Tudo aquilo que violar cada um ou o conjunto desses três componentes é, em princípio, agramatical. Mas Prévert tende a misturar as palavras de língua inglesa e francesa, de modo que,

mesmo numa tradução, elas se remetem reciprocamente sem cessar. (ALMEIDA FILHO, 1996, p.40).

Como pudemos perceber, os poemas que analisamos podem ser considerados fortemente influenciados pelo surrealismo. Paira sobre eles o espírito desordenado da *paidia*. Além disso, como já ressaltamos anteriormente, o fato de Prévert posicionar-se contra as instituições (a igreja, a família, o exército, o estado, as *Belle lettres*) e, principalmente, contra o cerceamento que as estruturas sociais causam à liberdade humana, o torna herdeiro do movimento. Em todos os poemas analisados notamos as marcas da passagem de Prévert pelo surrealismo. Prova disso é a manipulação que o poeta realiza com as imagens, os jogos de palavras, as combinações insólitas que provocam riso e estranheza. Pensamos que, de certo modo, essas características que aparecem nos poemas estão intrinsecamente ligadas aos jogos de linguagem praticados pelos integrantes, como o *cadavre exquis*. Num processo que faz lembrar esse jogo surrealista, Prévert brinca com a estrutura do poema, brinca de justapor palavras e imagens. Entretanto, apesar dos poemas com os quais trabalhamos invocarem o *cadavre exquis* e a escrita automática, não podemos considerá-los variação destes. Segundo Silvana Vieira da Silva Amorim (1994, p.76):

Evidentemente que esse jogo nada tem de inocente, não podendo ser confundido com a escrita automática praticada pelos surrealistas: rompendo com as probabilidades de associações habituais e promovendo uniões insólitas, o poeta contesta as aproximações tradicionais feitas pelas expressões, descobrindo significações latentes e questionando, mais uma vez, as verdades expostas pela sociedade; esse jogo não poderia ter sido feito sem elaboração intencional. Prévert tem em mira toda a sociedade, através da linguagem que ela própria emprega (...). Ele desmorona e coloca em evidência a inanição de certos conceitos, sistematizando a série de lapsos que faz desfilar diante dos olhos do leitor. Para este, a mensagem é cristalina: é preciso desconfiar sempre do pré-estabelecido.

Enquanto as práticas surrealistas eram puros jogos desordenados sob o domínio da *paidia*, o jogo que aparece na poesia de Prévert não pode de forma alguma ser considerado gratuito. Ele possui um caráter absolutamente intencional e realiza-se dentro das regras da língua, por isso faz parte do domínio ordenado do *ludus*, mesmo que a sua criação tenha sido inspirada pela *paidia*. Nesse sentido, pudemos notar que o jogo na poesia de Prévert acontece na estrutura fonológica, semântica e sintática da língua francesa. Como enfatizou Eco (1989, p.280), “[...] a poesia é o jogo por

excelência sobre as possibilidades combinatórias da língua, [...] a máxima realização da língua como jogo”. E o poeta francês cria dentro dessas possibilidades lúdicas que a língua lhe oferece. Apesar de muitas vezes ele rebela-se contra o *ludus* de Caillois (1990) ou as regras poéticas vigentes, como ocorre em “*L’amiral*” e “*Le langage dément...*”, como poeta moderno, ele precisa negar as estruturas antigas para erigir as novas.

Como já ressaltamos, em nosso modo de ver, o surrealismo liga-se ao lúdico à medida que também pretende recuperar um passado mítico da poesia e voltar a integrá-la à vida cotidiana. Considerando a divisão de tipos de jogos feita por Caillois, acreditamos que no surrealismo e, conseqüentemente em Prévert, os princípios lúdicos predominantes são o *ilinx* e o *mimicry*. As produções surrealistas são criadas a partir da inspiração que as práticas vertiginosas e miméticas realizadas pelo grupo provocam. Com o objetivo de aguçar os sentidos e despertar a mente, o surrealismo busca recriar os rituais de possessão advindos da ligação primitiva entre *ilinx* e *mimicry* e através desses ritos extrair sua poesia. O princípio da *alea* também insinua-se nos jogos de palavras, mas como pudemos constatar, o lúdico na poesia não pode ser considerada aleatório, dado o caráter intencional de sua produção. Além disso, Desse modo, pensamos que o lúdico talvez não seja apenas uma ferramenta utilizada para criar a surrealidade, mas uma das bases sobre as quais o movimento se erige, pois como afirma Huizinga (1971, p.147-148):

Não é apenas exterior a afinidade existente entre poesia e jogo; ela também se manifesta na própria estrutura da imaginação criadora. Na elaboração de uma frase poética, no desenvolvimento de um tema, na expressão de um estado de espírito há sempre a intervenção de um elemento lúdico. Seja no mito ou na lírica, no drama ou na epopéia, nas lendas de um passado remoto ou num romance moderno, a finalidade do escritor, consciente ou inconsciente, é criar uma ‘tensão’ que encante o leitor e o mantenha enfeitiçado.

Após tecermos algumas considerações acerca do jogo, do movimento surrealista, da poesia de Jacques Prévert e das possíveis ligações entre os três, consideraremos a poesia de Mario Quintana à luz desse elemento lúdico que julgamos intrínseco à poesia; além disso, tentaremos relacioná-lo à poesia de Prévert, ressaltando semelhanças e diferenças entre ambos.

4 O TEMPO LÚDICO EM MARIO QUINTANA

Mario Quintana escreveu os poemas de seus cinco primeiros livros ao mesmo tempo. Escolheu estreiar com um livro de sonetos, *A rua dos cataventos*. Ele não ignorava o movimento modernista brasileiro, mas fez questão de publicar os sonetos, como diz em uma entrevista a Edla van Steen: “Ora, como eu tivesse escrito também sonetos e como o soneto era uma forma meio desmoralizada, eu fiz questão de estreiar com um livro de sonetos para provar que os sonetos também eram poemas.” (QUINTANA, 2005, p.744). O poeta gaúcho possuía uma visão ampla sobre a poesia; para ele, as conquistas da vanguarda não significavam que era preciso abolir as formas poéticas clássicas.

Na introdução de *Apontamentos de história sobrenatural*, de 1976, Quintana fala sobre a composição do livro e explica a lógica que regeu a publicação de suas cinco primeiras produções:

Eis o meu primeiro livro cujos poemas saem mais ou menos na sua ordem cronológica. Porque antes se reuniam numa ordem lógica: sonetos com seus companheiros de lirismo um tanto boêmio, canções com suas irmãs de dança, quartetos filosofando uns com os outros, porém num riso mal contido, diante da seriedade que se presume existir num simpósio, poemas em prosa proseando amigavelmente sobre isto e aquilo, poemas oníricos com suas perigosas magias de aprendizes de feiticeiro. (QUINTANA, 2005, p.383).

Desse modo, é evidente, desde sua estreia, a insubmissão de Quintana em relação a movimentos estéticos e a independência de espírito que fará com que sua obra se mantenha coesa e original. Mesmo ao utilizar formas clássicas como o soneto e o epigrama, o poeta tenta sempre infundir sua marca pessoal nos poemas.

Do mesmo modo que Prévert, Quintana utiliza-se de temas universais que pertencem a uma tradição lírica, como a infância, o tempo, o amor, a morte e a própria poesia. Assim como o poeta francês, utiliza-se também de recursos modernos como o verso livre e o poema em prosa, a indistinção entre temas poéticos e não poéticos, a lyricização do cotidiano, a estetização da linguagem prosaica. Em relação à linguagem, o poeta gaúcho é bastante experimentador. Segundo Paulo Becker (1996), sua linguagem ajusta-se de forma exemplar à temática de seus poemas: coloquial ou purista, ele transita entre as mais variadas formas literárias da tradição clássica, sem deixar de criar poemas inovadores em verso livre ou em prosa. Quintana é antes de mais nada um exímio

inventor e produtor de formas verbais que está em constante experimentação com a linguagem. O material de que se utiliza o poeta é bem diversificado entre si:

O verso pode ser metrificado ou livre, ou pode simplesmente não existir, assumindo o poema a forma exterior da prosa; a linguagem ora é elevada, ora beira a oralidade; o tom transita do lírico ao irônico às vezes de um verso para o seguinte, quando não é um mesmo verso que se apresenta tensionado entre ambos os tons; aspectos do cotidiano aparecem lado a lado com motivos poéticos consagrados; uma visão de mundo ingênua se alterna com a crítica social e, não raro, com o mais profundo ceticismo; o culto à poesia se defronta com sua negação. (BECKER, 1996, p.211).

Nesse sentido, encontramos uma similaridade entre Jacques Prévert e Mario Quintana. Na obra deste, bem como na do poeta francês, constantemente encontramos uma mistura entre os gêneros textuais. Enquanto Prévert realiza essa miscelânea nos dois livros dos quais retiramos nosso corpus, Quintana, como vimos, divide suas cinco primeiras publicações de acordo com a forma poética que utiliza, logo, esses livros são compostos apenas de sonetos, canções, epigramas, poemas em prosa e por fim, poemas com maior liberdade formal. Outra similaridade entre os dois poetas é o uso do poema em prosa. O livro *Paroles* de Prévert possui dois poemas que escapam à classificação poética, “*Tentative de description d’un dîner de têtes à Paris-France*” que é composto metade em versos e a outra metade em prosa e, “*Souvenir de famille ou L’ange garde-chiourme*” que é um extenso texto em prosa. Em *Choses et autres*, como já mencionamos, também há dois grandes poemas em prosa, além dos *graffiti* e de poemas em formato de diálogo. Quintana, ao contrário de Prévert, reuniu exclusivamente poemas em prosa em sua terceira publicação, *Sapato florido*. Mas em seus livros subsequentes aos cinco primeiros, também mescla poemas em verso e em prosa. Dentro das singularidades de cada poeta, nota-se que ambos revelam um desejo de escapar às classificações, de abolir a hierarquia entre o poético e o prosaico. Como medida de sua modernidade, ambos estão cindidos entre lirismo e ironia, magia e racionalidade, poesia e prosa.

Em virtude dessa cisão, percebemos na poesia de Quintana um descompasso entre o seu mundo e o mundo exterior. A consciência que o poeta possui desse descompasso faz vir à tona um humor e uma ironia característicos. Sua obra pode ser lida como um diálogo moderno entre analogia e ironia. A ironia, nessa poesia,

desestabiliza os valores, ela apresenta um tom cotidiano, além de uma alta carga lírica que impede a comparação com os poemas-piada dos primeiros modernistas.

A poesia é para o poeta brasileiro fonte de tormento e inspiração, um mal sagrado que o afasta do mundo, pois este mundo moderno e reificado ignora a existência tanto do poeta quanto da poesia:

A arte moderna tornou-se a linguagem do sofrimento. Esta mesma linguagem irrompe nos sonetos em que Quintana se põe a perscrutar o seu íntimo, e desvela simultaneamente a interioridade de todos nós: ali, encontra-se a história do dilaceramento interior do indivíduo moderno, o inventário de suas mortes e ruínas, o eco dos seus 'ais' e, também, o registro de seu desconcerto e impotência diante do mundo contemporâneo. (BECKER, 1996, p.48).

Após estreitar com sonetos em 1940, seis anos depois Quintana publicaria *Canções*. O livro é composto de poemas em versos livres e uma maior liberdade formal em relação aos sonetos. Consideramos que esse livro aproxima-se do lúdico à medida que se apropria do universo infantil e das canções e manifestações populares, por isso o escolhemos como corpus deste trabalho. Pois, como afirma Huizinga (2010, p.15-16), a supressão temporária do mundo habitual causada pelo jogo é inteiramente manifesta tanto no mundo infantil quanto nas manifestações rituais dos povos primitivos. Alguns poemas apropriam-se desse universo infantil ao retomarem canções de ninar e de roda, entretanto, extrapolam-no ao mesclarem a este mundo temas recorrentes em Quintana, como a própria poesia, a morte, o tempo e as contradições do mundo moderno. Há uma aproximação com a poesia popular que não se dá apenas pela exploração de temas folclóricos, mas também pelo uso da redondilha maior e das estruturas das cantigas de roda e acalantos. Estas formas populares, utilizadas pelos poetas românticos, proporcionam maior conexão com a natureza. Outro elemento importante em *Canções* é a sua ligação com a música, como podemos perceber já no título. A música e a poesia surgiram unidas, não só entre si como àquele espírito lúdico primordial defendido por Huizinga (2010). Encontramos, assim, nos temas do livro uma tentativa de Quintana de reaproximação da poesia com o seu passado primitivo, da mesma maneira que o romantismo também intentava esse retorno:

[...] por reconhecerem na música a arte por excelência, já que ela permite a livre expressão de todos os sentimentos, os românticos conferiam um tratamento mais musical ao verso, desvencilhando-o da rigidez do metro clássico. Estes dois elementos, a valorização das

formas artísticas populares e a exploração da musicalidade do verso, colaboram para formar o aspecto geral de *Canções* (BECKER, 1996, p.63, grifo do autor).

Ao propor essa ligação com a música em *Canções*, Quintana se utilizará de maneira especial do ritmo e da musicalidade nos versos. Este vai ser um elemento importante dentro de toda a obra do poeta gaúcho, mas essencial neste livro que tomamos por *corpus*, pois os acentos e as pausas “estão ainda próximos da pancada do tambor, da cerimônia ritual e dos calcanhares dançantes que batem no chão. O acento é dança e rito.” (PAZ, 2006, p.15).

Já no primeiro poema do livro, “Canção da Primavera”, podemos perceber essas características. Temos como tema a celebração da chegada da primavera e assim como nas sociedades primitivas, o poeta canta a chegada dessa estação que simboliza a juventude, a renovação e a fertilidade:

Primavera cruza o rio
Cruza o sonho que tu sonhas.
Na cidade adormecida
Primavera vem chegando.

Catavento enlouqueceu,
Ficou girando, girando.
Em torno do catavento
Dancemos todos em bando.

Dancemos todos, dancemos,
Amadas, Mortos, Amigos,
Dancemos todos até
Não mais saber-se o motivo...

Até que as paineiras tenham
Por sobre os muros florido!
(QUINTANA, 2005, p.125).

Esta canção é toda composta em redondilhas maiores, ou seja, os versos são heptassílabos, tornando o ritmo musical e ágil, como se a canção realmente devesse ser entoada. O poeta emprega várias palavras repetidamente (“primavera”, “cruza”, “sonho”, “catavento”, “girando”) e utiliza-se da anáfora “Dancemos todos”, que aparece três vezes, ressaltando a importância da dança juntamente com a música, ambas intrinsecamente ligadas ao jogo. Estes elementos imprimem uma circularidade ao poema. Muitas das palavras que o poeta utiliza contêm a idéia do círculo, como o “catavento”, imagem que por si só expressaria essa ideia, mas que é acrescida pelo

verso “Ficou girando, girando”, numa intensificação desta circularidade. Temos ainda a expressão “Em torno” que convoca todos a dançarem ao redor do catavento.

Esta circularidade que Quintana imprime ao poema tem, em nossa visão, duas interpretações que se ligam, ambas, à teoria do lúdico defendida por Huizinga. A primeira refere-se ao fato de que as canções populares de roda são temas de alguns dos poemas do livro e, nesta canção, podemos reconhecer a semelhança com uma cantiga muito popular, “Ciranda, cirandinha”. Assim como a cantiga infantil, o poema de Quintana é composto de uma construção repetitiva e um convite à dança em que o verso “Vamos todos cirandar” equivale a “Dancemos todos em bando”. Entretanto a canção popular possui três estrofes de quatro versos cada, enquanto o poema de Quintana acrescenta a estas mais uma estrofe de dois versos, quebrando a estrutura da “Ciranda cirandinha”. Em sua análise Becker acentua que:

[...] a ciranda é dançada em roda, e o poeta não escolhe outro modo de dançar quando diz: “Em torno do catavento/ Dancemos todos em bando”. E os versos “Dancemos todos até/ Não mais saber-se o motivo” podem também, ser interpretados como uma alusão ao caráter febricitante e descomprometido das brincadeiras infantis. (BECKER, 1996, p.65).

Reconhecemos assim, nas palavras de Becker as de Huizinga (2010), quando este nos informa sobre o caráter descomprometido do jogo e, principalmente, sobre a total liberdade do jogo infantil. Huizinga (2010) mostra-nos as inúmeras semelhanças entre o lúdico e a poesia. Segundo ele, poesia e jogo não possuem sentido ou finalidade, mas por meio de ambos, o homem integra-se a uma ordem cósmica e sagrada. Por isso a poesia moderna intenta um retorno às origens primitivas da poesia, como também afirma Paz (2006, p.85-86):

À medida que o poeta se desvanece como existência social e se torna mais rara a circulação em plena luz de suas obras, aumenta seu contato com isso que, à falta de melhor expressão, chamaremos a metade perdida do homem. Todas as empresas da arte moderna se encaminham para o restabelecimento do diálogo com essa metade. O auge da poesia popular, o recurso do sonho e do delírio, o emprego da analogia como chave do universo, as tentativas para recuperar a linguagem original, o retorno aos mitos, a descida para a noite, o amor pelas artes dos primitivos, tudo é busca do homem perdido.

A modernidade faz uma tentativa de volta aos rituais e festividades antigas que, lembra Huizinga (2010), eram praticados dentro de um espírito de puro jogo. Caillois (1990) também afirma essa ligação quando classifica os rituais primitivos de possessão como união entre os princípios de jogo *ilinx* e *mimicry*. Percebemos que em “Canção da primavera” Quintana tenta recuperar essa função original do poeta nos rituais primitivos. Nesse sentido, notamos que *ilinx* e *mimicry* também estão presentes no poema. O ritual festivo exortando a chegada da primavera pode ser relacionado à máscara e à pantomima, enquanto a chegada efetiva da estação que representa a renovação provoca uma euforia vertiginosa (“Catavento enlouqueceu; Dancemos todos até/Não mais saber-se o motivo...”). Ao celebrar a chegada da primavera o poeta reafirma ludicamente seu lugar na sociedade, pois nas palavras de Huizinga (2010, p.136), a faculdade poética floresce nas diversões sociais e “[n]ada contribui mais para fertilizá-la do que a celebração da passagem das estações, especialmente a chegada da primavera”.

Em toda a obra de Mario Quintana podemos notar uma nostalgia em relação a essa idade de ouro mítica. Observa Paz (1984) que, após o cristianismo, rompemos com todas as concepções circulares do tempo primitivo para adotar a concepção cristã linear e irreversível. Para a sociedade primitiva, as variações do tempo não são consideradas benéficas, pelo contrário, são nefastas, pois é o passado que deve servir de modelo para o presente e o futuro, as ações dessa sociedade são baseadas nas ações imemoriais de seus antepassados. Não há espaço para mudanças, pois “o passado dos primitivos, sempre imóvel e sempre presente, se desprende em círculos e em espirais: as idades do mundo. [...] O passado se anima, é a semente primordial que germina, cresce, definha e morre – para de novo renascer.” (PAZ, 1984, p.26). Desse modo, em nossa segunda interpretação, pensamos que Quintana adota no poema o tempo cíclico do mundo primitivo. Juntamente com a exortação à chegada da primavera, temos uma circularidade expressa, afinal a primavera é um fenômeno temporal que se repete ano após ano e para celebrá-la nada mais simbólico do que “dançar em roda ao redor de um catavento”. O único elemento de quebra dessa circularidade primitiva no poema são os dois versos finais que destoam da estrutura da cantiga de roda. Considerando que esses versos indicam o momento em que a dança terá que ser interrompida, pensamos que o elemento de quebra dá-se pela consciência moderna do poeta que percebe a impossibilidade de voltar à idade de ouro atemporal. O tempo moderno é linear e irreversível, é necessário romper com o círculo. No entanto, esses versos finais podem

ser lidos como um recomeço, pois também remetem à circularidade, tendo em vista que as paineiras só florescem uma vez, todos os anos. Sendo assim, podemos inferir que o modo de pensar o tempo no poema busca uma sintonia com o mítico e o lúdico, com a “supressão temporária do mundo habitual” (HUIZINGA, 2010, p.15) contida no jogo, no mito, no rito. Neste sentido, Paz (1984, p.26) considera que para os primitivos:

A vida social não é histórica, mas ritual; não é feita de mudanças sucessivas, mas consiste na repetição rítmica do passado intemporal. O passado é um arquétipo, e o presente deve se ajustar a esse modelo imutável; além do que, esse passado está sempre presente, já que retorna no rito e na festa. Assim, tanto por ser um modelo continuamente imitado quanto porque o rito o atualiza periodicamente, o passado defende a sociedade da mudança.

Em outro poema de *Canções*, “Canção de garoa”, temos outro tipo de manifestação lúdica, a aproximação do poema com a música se dá por meio de jogos sonoros:

Em cima do meu telhado,
Pirulim lulin lulin,
Um anjo, todo molhado,
Soluça no seu flautim.

O relógio vai bater:
As molas rangem sem fim.
O retrato na parede
Fica olhando para mim.

E chove sem saber por quê...
E tudo foi sempre assim!
Parece que vou sofrer:
Pirulin lulin lulin...
(QUINTANA, 2005, p.134).

Desde o início notamos que este poema não se revela festivo como a “Canção da primavera”, ele possui um tom mais melancólico. A garoa do título já o sugere. Um anjo molhado soluça em sua flauta, o tempo corre depressa como avisa o retrato na parede, a chuva revela-se tão sem propósito quanto o pressentimento de sofrimento que acomete o poeta. A tristeza do poema se completa na onomatopeia de flauta repetida no segundo e último versos. Segundo Becker (1996, p. 95), esse jogo sonoro assume uma força expressiva dentro do poema, “[c]omo uma melodia musical, ele consegue exprimir melhor que quaisquer palavras a tristeza que vai dentro do poeta”. O anjo é uma figura recorrente na poesia de Quintana, uma espécie de outro eu do poeta que o

acompanha em toda a sua obra. Nesse caso, anjo e poeta comungam o sentimento de tristeza que paira no poema. As rimas em i anasalado (flautim, fim, mim, assim) auxiliam a onomatopeia da flauta a criar a atmosfera de melancolia, soando como notas soltas do soluço do anjo. Nesse sentido, a aproximação com a música que percebemos em “Canção de garoa” também pode ser encontrada no poema “*Rain Song*” de Prévert. Em ambos, jogos sonoros imprimem musicalidade aos versos dos poetas. Entretanto, esses jogos se dão de diferentes maneiras: enquanto Quintana utiliza-se da onomatopeia “Pirulin lulin lulin” e das rimas em “im”, Prévert faz uso de palavras em inglês mescladas à estrutura do francês (e vice-versa) para criar uma sonoridade nova em ambas as línguas. Atráves de recursos lúdicos os dois poetas fazem uma tentativa de reaproximação entre poesia e música.

Em uma primeira leitura de “Canção de garoa”, ele nos remete às cantigas populares cheias de jogos sonoros, principalmente por causa da onomatopeia da flauta que à primeira vista nos parece pueril. Isso acontece porque na primeira estrofe a atmosfera triste é apenas insinuada, fazendo com que o leitor espere por uma temática semelhante às cantigas infantis nas próximas estrofes, o que não ocorre, segundo Becker (1996, p.73) porque:

Ao dispensar um tratamento literário às formas da cantiga e do acalanto, Quintana retira-lhes a ingenuidade e a espontaneidade características da poesia popular para crianças, ao mesmo tempo que lhes confere uma complexidade de sentidos que não possuíam anteriormente, e que extrapola o universo infantil.

Desse modo, o universo lúdico criado por Quintana em *Canções* não pode ser confundido com o universo infantil. Embora se valha dele em sua estrutura, como afirmou Becker (1996), o poeta o ultrapassa. O jogo, nesse caso, surge da reaproximação entre poesia e música. Encontramos também a presença de *mimicry* e *ilinx*, aquele na onomatopeia que imita o som da flauta e este na vertigem que o som da flauta provoca. Nesse poema, percebemos novamente a busca de uma função social para a poesia. Se o anjo é o alter ego do poeta e a flauta um símbolo da poesia lírica e da música, é como se o próprio poeta, exilado em cima do telhado, sob a chuva, cantasse a poesia que ninguém mais quer ouvir. A passagem do tempo aparece outra problematizada vez, enquanto na “Canção da primavera” Quintana busca o tempo circular primitivo, aqui ele sofre com a passagem inexorável e linear do tempo representada pelas batidas do relógio, as molas que rangem e o retrato petrificado na

parede. Com a descoberta da impossibilidade de retorno a um tempo mítico em que a poesia era apreciada como parte da sociedade, o poeta pressente o sofrimento. Nesse sentido, o jogo sonoro que imita o som da flauta e revela a melancolia do eu-lírico também é um indicativo da tentativa do poeta de unir novamente poesia e música, pois como afirma Huizinga (2010, p. 159), “[...] a lírica deixa de ser compreendida como função lúdica a partir do momento em que desaparece sua união com a música.”.

O outro livro que utilizamos como corpus desta pesquisa é *O aprendiz de feiticeiro*. Lançado em 1950, seu título refere-se à famosa balada de Goethe (2006) de título homônimo. Nessa balada, o aprendiz do velho feiticeiro, na ausência do mestre, resolve utilizar a vassoura mágica para limpar o laboratório. A vassoura começa a despejar muitos baldes de água pelo chão e como o aprendiz não conhece a fórmula para fazê-la parar ele corta-a em pedaços, no entanto, cada pedaço isolado continua realizando a mesma tarefa. Quando o feiticeiro retorna, o laboratório está quase inundado e então, dizendo apenas uma palavra faz com que tudo volte ao normal. Como bem observa Becker (1996), Quintana se compara ao aprendiz de feiticeiro, e não ao mestre, por entender que o instrumento que maneja na criação poética, a linguagem, não só possui vida própria, mas é algo incontrolável. O poeta se sente ainda um aprendiz na arte de fazer poesia, que ele busca aperfeiçoar.

Ao construir essa intertextualidade com o autor alemão, além da intenção metapoética, o poeta brasileiro pretende relacionar a poesia à magia e, conseqüentemente, a todo o passado mítico e lúdico ao qual já nos referimos. Entretanto, podemos dizer que esta última intenção é contraditória, pois a poesia moderna, segundo Hugo Friedrich (1991) depara-se com um dilema aparentemente insolúvel: ao mesmo tempo em que sente uma crescente necessidade de intelectualizar-se, vê-se atraída por práticas arcaicas, como a magia. E dentro do ponto de vista que defendemos em nosso trabalho, a prática arcaica à qual os dois poetas analisados estão ligados é o lúdico.

Esse dilema moderno é intrínseco à obra poética de Quintana, dividida entre o lirismo e a ironia, a magia e a racionalidade, a poesia e a prosa, mas está presente principalmente neste livro:

O Aprendiz de feiticeiro representa, por um lado, uma tentativa nostálgica de redescobrir as correspondências, as analogias perdidas entre o homem e a natureza, entre a linguagem e as coisas; por outro lado, manifesta a consciência da impossibilidade de levar a cabo esta

tarifa, e se volta ironicamente contra si mesmo (BECKER, 1996, p.167).

Por essas razões, o escolhemos como corpus de nosso trabalho. Nessa obra Quintana também apresenta maior sintonia com a estética modernista. Entretanto, apesar das características modernas o poeta gaúcho ainda mantém a ligação com o lúdico e com o mítico que destacamos em *Canções*, como podemos observar no seguinte poema:

Boca da Noite

No espelho roto das poças d'águas
 O céu entristece...
 Jesus Cristo encontrou o Menino Jesus.
 Houve uma leve hesitação no ar...
 Houve, de fato, qualquer coisa no ar...
 Meu amigo morto me pediu um cigarro.
 O que seria que aconteceu?
 Todas as vitrinas de repente iluminaram-se...
 E há uma estrela morta em cada poça d'água...
 (QUINTANA, 2005, p.203).

Com a leitura dos dois poemas anteriores percebemos que a passagem do tempo é um tema recorrente em Quintana. No poema acima não é diferente, mais uma vez o poeta subverte a ordem cronológica do tempo. Segundo o título, os estranhos acontecimentos se dão à “boca da noite”, momento em que “O céu entristece”. O poeta contempla o momento crepuscular “no espelho roto da poça d’água”. A cena que vinha sendo apresentada no presente é invadida por outra, narrada no passado: Jesus Cristo, adulto, encontra o Menino Jesus. Então o poeta sente “uma hesitação no ar”, algo de estranho paira e em seguida, outro acontecimento ligado ao passado: um amigo morto lhe pede um cigarro. O aparecimento dessas cenas desconectadas dá um tom surrealista ao poema. Jesus se encontrando consigo mesmo quando criança e o amigo morto que reaparece são figuras estranhas surgidas em virtude do momento mágico à “boca da noite”. Esse período de intersecção entre o dia e a noite parece permitir que se abra uma espécie de fenda no tempo e que se rompa com a sua progressão linear, permitindo que os mortos encontrem os vivos e que estes possam encontrar-se consigo próprios em outra idade. Ao mesmo tempo em que essa imagem se liga ao processo poético lúdico que viemos mencionando ao longo do trabalho, podemos também considerá-la surrealista em sua tentativa de subverter o tempo e a realidade em torno do poeta. O tempo é responsável pela construção de uma memória lírica desordenada, sendo assim,

as imagens apresentadas no poema, como no surrealismo, vêm do inconsciente, lugar em que o tempo presente reina absoluto. É dentro dessa concepção lúdica e surrealista do tempo que se torna possível, o encontro de Jesus consigo mesmo ainda menino e o amigo morto que pede um cigarro. No verso seguinte, sem compreender os fenômenos que se dão, o poeta se pergunta: “O que seria que aconteceu?”, frase que em sua estrutura traz um estranhamento e revela a subversão da realidade. Até que os dois últimos versos trazem o poeta ao presente, desfazendo o encanto do momento – as vitrinas se iluminam repentinamente – e tal é a sua decepção que ele vê “uma estrela morta em cada poça d’água”.

As vitrines são recorrentes na poesia de Mario Quintana, elas simbolizam para o poeta a modernização das cidades e a transformação de todas as coisas em mercadoria. Em todo o livro podemos perceber o caráter moderno do poeta gaúcho através do embate entre a visão mítica do mundo e a realidade, a reificação do mundo moderno. Essas duas concepções travam um jogo de forças dentro da poesia de Quintana, o poeta quer ligar-se ao espírito lúdico e mítico das origens da poesia, mas o mundo reificado o impede, fato que ocorre em “Canção da primavera”. Como afirma Octavio Paz:

O poeta moderno não tem lugar na sociedade porque, efetivamente, não é “ninguém”. Isto não é uma metáfora: a poesia não existe para a burguesia nem para as massas contemporâneas. O exercício da poesia pode ser uma distração ou uma enfermidade, nunca uma profissão: o poeta não trabalha nem produz. Por isso os poemas não valem nada: não são produtos suscetíveis de intercâmbio mercantil. O esforço que se gasta em sua criação não pode reduzir-se ao valor do trabalho. A circulação comercial é a forma mais ativa e total de intercâmbio que a nossa sociedade conhece e a única que produz valor. Como a poesia não é algo que possa ingressar no intercâmbio de bens mercantis, não é realmente um valor. E se não é um valor, não tem existência real dentro do nosso mundo. A volatilização se opera em dois sentidos: aquilo de que o poeta fala não é real – e não é real, primordialmente, porque não pode ser reduzido a mercancia – e além disso a criação poética não é uma ocupação, um trabalho ou atividade definida, já que não é possível remunerá-la. Daí o poeta não ter *status* social. (PAZ, 2006, p.85, grifo do autor).

Se o poeta arcaico era um vate que ocupava uma posição de destaque na comunidade da qual fazia parte, na sociedade moderna ele não possui mais nenhuma função social. Isso também ocorre com o elemento lúdico que permeava todas as instâncias da sociedade primitiva. Nas palavras de Huizinga (2010, p.149):

O conjunto da civilização torna-se mais sério, e a lei e a guerra, o comércio, a técnica e a ciência perdem o contato com o jogo; mesmo o ritual, que primitivamente era seu campo de expressão por excelência, parece participar desse processo de dissociação. Por fim, resta apenas a poesia, como cidadela do jogo vivo e nobre.

Mais uma vez podemos perceber a equivalência entre poesia e jogo, pois ambos não possuem utilidade prática dentro de nosso mundo moderno. Além disso, ambos estão relegados à marginalidade, pois não fazem mais parte das estruturas da sociedade.

Tendo em vista este dilema da modernidade, no final do poema, no momento em que o poeta especulava sobre um acontecimento mágico e uma epifania estava prestes a invadi-lo, “as vitrinas iluminam-se de repente” e ele vê “uma estrela morta em cada poça d’água”. A luz da realidade, representada pelas vitrines, faz desaparecer a luminosidade das estrelas e o encantamento poético que estas causavam ao poeta. Temos, desse modo, o mundo moderno representado pelas vitrinas, atrapalhando a união do poeta com o mágico, o mítico, o lúdico. Como afirma Becker (1996, p.178), “‘Boca da noite’ mostra em seus dois últimos versos a força do universo reificado, sob cujo impacto a experiência poética se desvanece. O poema resta apenas como um arabesco dessa experiência, como uma forma elíptica e inconclusa que aponta para um mais além”.

Entretanto, como observamos nas palavras de Paz (2006), apesar de toda a sociedade moderna conspirar contra a existência do poeta, ele ainda resiste. E consideramos neste trabalho que essa resistência da poesia moderna, tanto em Quintana quanto em Prévert, se dá através do lúdico. Desse modo, consideramos que a tentativa do poeta de modificar a concepção linear do tempo em “Boca da noite” é a forma que ele encontra de retornar à sua antiga posição de vate e religar-se ao passado lúdico-mítico da poesia proposto por Cassirer (2003), Huizinga (2010) e Caillois (1990). O encontro de Jesus Cristo consigo mesmo ainda criança, assim como o aparecimento do amigo morto só podem ser pensados dentro de uma concepção cíclica do tempo, equivalente àquela compartilhada pelas antigas civilizações. A escolha da figura de Cristo para, no poema, romper com a concepção moderna de tempo, não é gratuita. O advento do cristianismo fez com que a sociedade abandonasse o tempo cíclico dos rituais, cada fato não podia acontecer mais do que uma vez e o tempo agora seguia numa linha reta em direção ao infinito. Além disso, nas palavras de Paz:

O cristianismo prometia uma salvação pessoal e, desta forma, sua vinda produziu uma mudança essencial: o protagonista do drama cósmico já não era o mundo, mas o homem. Melhor dizendo: cada um dos homens. O centro de gravidade da história mudou: o tempo circular dos pagãos era infinito e impessoal, o tempo cristão era finito e pessoal. (PAZ, 1984, p.31).

Ao permitir que Jesus já adulto se encontre consigo próprio ainda criança, Quintana admite que cada pessoa seja a soma de todas as suas idades intactas e que elas possam conviver com outras infinitas parcelas de si próprias, o que neutralizaria o poder corrosivo do tempo. “Através da criação de um mito que afirma a perenidade do momento isolado, o poeta aponta a possibilidade de se figurar novas e imprevisíveis formas de experiência do mundo.” (BECKER, 1996, p.179). É desta forma que Quintana rompe com a integridade física e psicológica do indivíduo surgida a partir do cristianismo, ligando-se de uma maneira absoluta ao lúdico teorizado por Huizinga (2010) e Caillois (1990) ao afirmar que “cada indivíduo seria a soma de inúmeros indivíduos distintos, cada um com a sua idade e características próprias e intransferíveis.” (BECKER, 1996, p.180).

A ligação entre poesia e magia n’*O aprendiz de feiticeiro* relaciona-se tanto à sociedade primitiva surgida do jogo descrita por Huizinga (2010) quanto à sociedade regida pelos princípios lúdicos de *ilinx* e *mimicry* definida por Caillois (1990). Pois nessas sociedades surgiu e se fortaleceu a crença no poder sobrenatural da magia. Nesse sentido, também temos o poema intitulado “O poema”:

Um poema como um gole d’água bebido no escuro.
 Como um pobre animal palpitando ferido.
 Como pequenina moeda de prata perdida para sempre na floresta
 noturna.
 Um poema sem outra angústia que a sua misteriosa condição de
 poema.
 Triste.
 Solitário.
 Único.
 Ferido de mortal beleza.
 (QUINTANA, 2005, p.197).

Como sugere o título do livro, temos no poema acima a aproximação entre poesia e magia. Quintana busca novamente aproximar a poesia das práticas arcaicas e sagradas que a envolviam nas sociedades primitivas. Conforme é anunciado desde o título, o poeta vê o poema de modo singular. O poema é único e possui um caráter tão

encantatório quanto as imagens criadas pelo poeta para defini-lo. Ao mesmo tempo em que reafirma o caráter sagrado da poesia, Quintana mostra a inutilidade da pequena moeda perdida na floresta, a fragilidade do animal ferido, o mistério do gole d'água bebido no escuro. O lúdico aparece a partir dessas imagens encantatórias e misteriosas usadas para definir o poema, na tentativa de unir novamente poesia e magia.

O poeta descreve o poema que gostaria de escrever, as imagens que ele deveria evocar, a angústia que ele carregaria - a sua própria condição de poema, triste, solitário, único, ferido de mortal beleza. Interessante considerar que todas as definições contidas nos versos podem ser pensadas para o próprio poema em questão, criando um jogo metapoético em que cada verso define o poema inteiro. Tal definição também pode ser pensada como a condição da poesia dentro da sociedade capitalista. Isso pode ser visto na conotação dada pelas imagens de escuridão (a água bebida no escuro, a floresta noturna), as quais realçam a angústia que a condição do poema, e por extensão do poeta, provoca. Por isso, ele é triste, solitário, único, mas ferido de mortal beleza. Retomamos, assim, a afirmação de Paz (2006) de que a poesia não encontra lugar dentro do mundo reificado da burguesia, o que nos leva de volta à ideia trazida por Huizinga (2010) de que existia uma função social para a poesia nas sociedades primitivas, função esta, hoje esquecida e que só pode ser retomada por meio do elemento lúdico. Notamos então a partir dos poemas analisados que a obra de Quintana transita entre a poesia lúdica (que reafirma uma possível função da poesia) e uma poesia mais melancólica em que se lamenta a desfuncionalidade dessa mesma poesia. Assim podemos concluir que o poeta brasileiro cria em sua obra uma espécie de dialética da poesia moderna, em que apresenta tanto o desencanto em relação à inutilidade da poesia para seus contemporâneos, quanto uma possível solução de existência através do lúdico, como pudemos notar no elemento lúdico que anima os seus poemas. O tempo, tema recorrente na obra de Quintana, busca sempre uma sintonia com o mítico e o lúdico, buscando sempre escapar do tempo cristão linear e retornar ao tempo cíclico pagão. Enquanto *Canções* tenta um retorno a este tempo mítico tematizando as festas antigas, a chegada da primavera, o universo infantil, *O aprendiz de feiticeiro* constata a impossibilidade desse retorno, voltando-se melancolicamente para temas metapoéticos.

Nesse sentido, a poesia de Quintana afina-se mais com o comportamento lúdico descrito por Huizinga (2010). Pensando nos tipos de jogos descritos por Caillois (1990), consideramos que nos poemas analisados o jogo nem sempre aparece com as características do *ilinx* e do *mimicry*, como ocorre em Prévert, mas esse dois princípios

lúdicos estão presentes na medida em que simbolizam os ritos das sociedades primitivas aos quais o poeta quer promover um retorno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um primeiro momento desta pesquisa nosso principal objetivo era realizar um breve percurso histórico pelo tema do lúdico. Esperávamos que isso nos desse uma perspectiva maior da evolução do pensamento sobre o jogo, considerando que esse percurso lúdico culmina, em nosso trabalho, na teoria de Huizinga, de Eco e de Caillois. Acreditamos que o percurso de Pascal a Schiller, com ênfase em Kant e em Schiller, que realizamos com o auxílio de Colas Duflo (1999) nos deu uma visão mais ampla sobre as diversas concepções de jogo. Pudemos com isso, perceber as concordâncias e as dissonâncias que Huizinga apresenta em relação às teorias anteriores a respeito do jogo. A partir desse momento, enxergando *Homo ludens* através da perspectiva de uma história da conjectura sobre o jogo, a utilização deste livro foi muito mais consciente de nossa parte. Pois, como afirma Eco (1989, p.281):

[...] não devemos enfurecer-nos com um livro que, escrito em outra época, estava distante dos problemas que lhe propomos. E devemos relê-lo ou lê-lo pelo que dá, pela agudeza, embora um pouco apressada, com que continua a encontrar constantes lúdicas na cultura

Pudemos, desse modo, extrair desse livro que nos é tão caro, sua interpretação sagaz do fenômeno lúdico, mas pensando sempre nas possíveis ressalvas que precisávamos fazer, como aconteceria com qualquer obra que adotássemos como base teórica. Nesse sentido, durante as análises, principalmente dos poemas de Prévert, consideramos as ressalvas de Eco (1989) à concepção lúdica de Huizinga (2010) e utilizamos a sistematização dos diversos tipos de jogos feita Caillois (1990). Não poderíamos ter realizado as análises dos dois poetas nos baseando apenas na concepção de Huizinga (2010) do jogo como comportamento, o jogo como o ato de jogar, na descrição de Eco (1989) o *play*, na de Caillois (1990) a *paidia*. Era necessário considerar, assim como o crítico italiano, o jogo como conjunto de regras de caráter estrutural, o *game*, nas palavras de Caillois, o *ludus*. Nesse sentido, os jogos de palavras que Prévert constrói, apesar de animados pela *paidia* ou comportamento lúdico surrealista, são construídos a partir da estrutura da língua, das regras poéticas que ele muitas vezes tenta subverter e recriar. Por isso, o lúdico em Prévert acontece por meio do *ludus* da língua, através das regras do jogo.

Consideramos que o Surrealismo nos ajudou muito a compreender o aparecimento do lúdico, principalmente na poesia de Jacques Prévert, pois este poeta, além de ter participado do movimento, foi muito influenciado durante sua produção literária por técnicas e ideias surrealistas. Pudemos verificar, desse modo, que esse movimento possui não só muitas afinidades com o jogo, como se constrói sobre uma base lúdica. Percebemos que as práticas surrealistas (a escrita automática, as narrativas dos sonhos, o sono hipnótico e os jogos como o *cadavre exquis*) possuíam a natureza lúdica dos rituais das sociedades primitivas, denominada por Caillois (1990) de *ilinx* e *mimicry*. A influência surrealista de Prévert se nota no aparecimento do jogo como vertigem e simulacro na construção de sua poesia. Nota-se também pelos inúmeros jogos de linguagem que o poeta utiliza, as ideias que defende, o uso que faz das imagens que como vimos, assemelha-se a técnica de suas colagens.

Também pudemos notar em Quintana influências surrealistas, principalmente *n'O aprendiz de feiticeiro*, no qual poesia e magia aparecem associadas. Assim como Prévert, Quintana também considera a imaginação de extrema importância não só para a criação poética, mas para a existência humana, como podemos ler no trecho de um poema do *Caderno H*: “[...] uma vida não basta ser vivida: também precisa ser sonhada.” (QUINTANA, 2005, p.365). Entretanto, Quintana recebe de forma diluída as ressonâncias das vanguardas europeias, apesar de contemporâneo destas, ele está geograficamente distante de seu epicentro, a Europa, por isso não entra em contato efetivamente com elas, como Prévert, que, além de acompanhá-las de perto, fez parte do movimento surrealista por um período. No entanto, apesar dessas diferenças, consideramos que a criação de imagens na poesia dos dois poetas é absolutamente lúdica, evoca o frescor buscado pelo surrealismo, a desautomatização da linguagem e da vida. É a tentativa de re-significar o mundo em que vivem através da poesia. Por isso consideramos que os dois poetas, embora de maneiras diversas, foram influenciados pelo movimento surrealista.

Além disso, em Prévert a poesia aproxima-se mais da realidade social, embora ambos os poetas abordem os acontecimentos cotidianos, Prévert focaliza mais seus valores, problemas e convenções. Em Quintana o social aparece de forma mais fluída, pois ele preocupa-se mais com questões como o tempo, o mito, a magia, a poesia primitiva, a natureza.

Ainda em relação às diferenças e semelhanças entre os dois poetas, como já observamos, consideramos que a poesia de Jacques Prévert pode ser considerada lúdica

por utilizar o jogo na estrutura de seus poemas, o jogo definido por Eco (1989) e Caillois (1990) como conjunto de regras. Já a poesia de Mario Quintana, diferentemente do poeta francês, apresenta menos jogos devastadores com a linguagem. Mas ainda assim os apresenta, como observamos em seus poemas, pois não se pode dizer que toda poesia não é um jogo com a língua em todas as suas possibilidades. Entretanto, consideramos que em Quintana o lúdico se apresenta mais afinado com o jogo ritualístico definido por Huizinga (2010). O lúdico aparece tematizado nas celebrações primitivas e no universo infantil dos poemas de *Canções*. Em *O aprendiz de feiticeiro*, o jogo surge da relação entre poesia e magia e da tentativa do poeta de reencontrar o seu lugar na sociedade, reassumindo a sua função de vate e levando a poesia a reencontrar o seu passado primitivo. Nesse sentido, o lúdico em Quintana, pode ser relacionado às categorias definidas por Caillois (1990) como *ilinx* e *mimicry*, por estar mais ligada a todo o ritual que envolve o jogo.

No entanto, com essas definições não queremos dizer que cada poeta se restringe a um determinado domínio lúdico. Ambos apresentam jogos de linguagem e abordam o jogo enquanto ritual, embora isso aconteça na poesia de cada um em diferentes graus, como pudemos observar com a leitura dos poemas. Diferenças e semelhanças à parte, é o jogo em suas diversas manifestações que nos permite comparar a poesia de Jacques Prévert e Mario Quintana, concordando com a assertiva de Huizinga (2010) de que poesia e jogo se equivalem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, Eclair Antonio. *Jacques Prévert e a poética do movimento*. Tese (Doutorado em Literatura Francesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

AMORIM, Silvana Vieira da Silva. *Jacques Prévert: uma leitura (sur)realista de Paroles e Histoire*. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Francesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1994.

AQUINO, Tomas de. *Suma teológica*. Tradução de Aldo Vannucchi. São Paulo: Loyola, 2003.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômacos*. Tradução de Mario da Gama kury. Brasília: Universidade de Brasília, 1985.

BECKER, Paulo. *Mario Quintana: as faces do feiticeiro*. Porto Alegre: Universidade/UFRGS, EDIPUCRS, 1996.

BIBLIA. Êxodo. Português. *Bíblia sagrada*. Versão de Centro Bíblico Católico. São Paulo: Ave Maria, 1996. v. 12, p.107.

BOYER, Régis. Mots et jeux de mots chez Prévert, Queneau, Boris Vian, Ionesco: essai d'étude méthodique. *Studia Neophilologica*, n. 2, p. 317-358, 1968.

BRETON, André. *Oeuvres complètes II*. Edition établie par Marguerite Bonnet avec, pour ce volume, la collaboration de Philippe Bernier, Etienne-Alain Hubert et Jose Pierre. Paris: Gallimard, 1992. (Bibliothèque de la Pléiade).

_____, André. *Oeuvres complètes I*. Edition établie par Marguerite Bonnet avec, pour ce volume, la collaboration de Philippe Bernier, Etienne-Alain Hubert et Jose Pierre. Paris: Gallimard, 1988. (Bibliothèque de la Pléiade).

_____, André. *Manifestos do surrealismo*. Tradução de Luiz Forbes. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____, André. *Les vases communicants*. Paris: Gallimard, 1970.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CASSIRER, Ernst. *Linguagem e mito*. Tradução de J. Guinsburg e Miriam Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 2003.

CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline. *O Surrealismo*. Tradução de Mário Laranjeiras. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

DUFLO, Colas. *O jogo: de Pascal a Schiller*. Tradução de Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 1999.

ECO, Umberto. Huizinga e o jogo. In: _____ *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 269-285.

FRIEDRICH, Hugo. *Estrutura da lírica moderna*. Tradução de Marise M. Curioni e tradução de poesias de Dora F. da Silva. São Paulo: Duas cidades, 1991.

GASIGLIA-LASTER, Danièle. *Paroles de Jacques Prévert*. Paris: Gallimard, 1993.

GOETHE, Johann Wolfgang von. *O aprendiz de feiticeiro*. Tradução de Mônica Rodrigues da Costa. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

HOMERO. *Iliada*. Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Cotovia, 2007.

HUGO, Victor. *Les chants du crépuscule, Les voix intérieures*. Paris: Gallimard, 2002.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Tradução de Valério Rohden e Antônio Marques. Rio de Janeiro: Forense, 2010.

_____, Immanuel. *Antropologia de um ponto de vista pragmático*. Tradução de Clélia Aparecido Martins. São Paulo: Iluminuras, 2009.

_____, Immanuel. *Sobre a pedagogia*. Tradução de Francisco Cock Fontanella. Piracicaba: Ed. UNIMEP, 2002.

LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm Von. *Novos ensaios sobre o entendimento humano*. Tradução de Luiz João Baraúna e Carlos Lopes de Mattos. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

NADEAU, Maurice. *Histoire du surréalisme*. Paris: Éditions du Seuil, 1964.

NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Ática, 2010.

PASCAL, Blaise. *Pensamentos*. Tradução de Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1961.

PARLEBAS, Pierre. Le synthème dans les *Paroles* de Prévert. *Poétique*, Paris, n. 28, p. 496-510, 1976.

PAZ, Octavio. *Signos em rotação*. Tradução de Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____, Octavio. *Os filhos do barro*. Tradução de Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

PRÉVERT, Jacques. *Paroles*. Paris: Gallimard, 2004.

_____, Jacques. *Oeuvres complètes II*. Édition présentée, établie et annotée par Danièle Gasiglia-Laster et Arnaud Laster. Paris: Gallimard, 1996. (Bibliothèque de la Pléiade, 427).

_____, Jacques. *Oeuvres complètes I*. Édition présentée, établie et annotée par Danièle Gasiglia-Laster et Arnaud Laster. Paris: Gallimard, 1992. (Bibliothèque de la Pléiade, 388).

_____, Jacques. *La pluie et le beau temps*. Paris: Gallimard, 1972.

QUINTANA, Mario. *Mario Quintana: Poesia completa*. Organização Tania Franco Carvalhal. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2006.

RACINE, Jean. *Andromaque*: tragédie. Paris: Larousse, 1965.

REBOUÇAS, Marilda de Vasconcellos. *Surrealismo*. São Paulo: Ática, 1986.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Emílio ou da educação*. Tradução de Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

SALES, Saint François de. *Oeuvres*. Paris: Gallimard, 2002.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. Tradução de Antonio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2005.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SPITZER, Leo. La enuración caótica en la poesía moderna. In: _____ *Lingüística e historia literaria*. Tradução de Raimundo Lida. Madrid: Editorial Gredos, 1968. P. 247-291.

WITTGEINTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ALMEIDA, Eclair Antonio. Da Folio à Bibliofolie: o mundo dos livros em poemas de Jacques Prévert. *Lettres françaises*, Araraquara, n.6, p. 111-123 , 2005.

AMORIM, Silvana Vieira da Silva. Jacques Prévert: a festa das palavras. *Lettres françaises*, Araraquara, n. 1, p. 79-87, 1995.

ARRIGUCCI JR, Davi. *O escorpião encalacrado*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

ÁVILA, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco I*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

_____, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco II*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

BALPE, Jean-Pierre. *Lire la poesie*. Paris: Armand Colin-Bourrelier, 1980.

BÉHAR, Henri. La culture libertaire. *Europe*, Paris, n.748-749, p.33-42, 1991.

BERARDINELLI, Alfonso. *Da poesia à prosa*. Tradução de Maurício Santana Dias. São Paulo. Cosac & Naify, 2007.

BERGSON, Henri. *O riso*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BITTENCOURT, Gilda Neves da Silva. *Caminhos de Mario Quintana: a formação do poeta*. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1983.

BOSI, Alfredo. *O ser e o tempo da poesia*. São Paulo: Companhia das letras, 2000.

_____, Alfredo. (Org.). *Leitura de poesia*. São Paulo: Ática, 1996.

BORDINI, Maria da Glória. Ironia e crítica na poesia de Quintana. *Revista do Centro de Estudos Portugueses*, Belo Horizonte, n.36, p.57-71, 2006.

CABRAL, Ana Beatriz. O cão andaluz e o passarinho: o Surrealismo em Mario Quintana. *Cerrados*. Brasília, n.7, p.62-79, 1998.

CANDIDO, Antonio. *Estudo analítico do poema*. São Paulo: FFLCH-USP, 1996.

_____, Antonio. *Na sala de aula: caderno de análise literária*. São Paulo: Ática, 1985.

CORTÁZAR, Julio. Para uma poética. In: _____ *Valise de cronópio*. São Paulo: Perspectiva, 1974. P.85-102.

- COUTINHO, Eduardo de Faria; CARVALHAL, Tania Franco. (Org.). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 65-88.
- CUNHA, Fausto. Assassinemos o poeta. In: _____ *A luta literária*. Rio de Janeiro: Lido, 1964. p.40-44.
- FACHINELLI, Nelson. *Mario Quintana: vida e obra*. Porto Alegre: Bels, 1976.
- FREUD, Sigmund. *Os chistes e sua relação com o inconsciente*. Tradução de Margarida Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- GARCEZ, Maria Helena Nery. *O tabuleiro antigo*. São Paulo: Edusp, 1990.
- LASTER, Danièle. Le “je” de Prévert. *Europe*, Paris, n.748-749, p.57-65, 1991.
- GAUTHIER, Guy. C'est toujours l'enfance qui succombe. *Europe*, Paris, n.748-749, p.72-81, 1991.
- HAMBURGUER, Michael. *A verdade da poesia: tensões na poesia modernista desde Baudelaire*. Tradução de Alípio Correia de Franca Neto. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.
- LACHAUD, Jean-Marc. “Droit de regard”: Les collages de Prévert. *Europe*, Paris, n.748-749, p.81-89, 1991.
- LASTER, Arnaud. *Paroles Prévert: analyse critique*. Paris: Hatier, 1972.
- LEFEBVE, Maurice-Jean. *Estrutura do discurso da poesia e da narrativa*. Tradução de José Carlos Seabra Pereira. Coimbra: Livraria Almedina, 1975.
- MORETTO, Fulvia. Quintana e suas canções. *Círculo de Pesquisas Literárias (CIPEL)*, Porto Alegre, n. 3, p.35-40, 2006.
- NITRINI, Sandra. *Literatura comparada: história, teoria e crítica*. São Paulo: Edusp, 1997.
- NUNES, Benedito. Tempo e história: introdução à crise. In: _____ *Crivo de papel*. São Paulo: Ática, 1998.
- PAES, José Paulo. Para uma pedagogia da metáfora. In: _____ *O perigos da poesia e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Topbooks, 1997.
- PAZ, Octavio. *O arco e a lira*. Tradução de Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- PEIXOTO, Sergio Alves. Duas faces do humor na poesia de Mario Quintana. *Revista do Centro de Estudos Portugueses*, Belo Horizonte, n.36, p.91-99, 2006.

PINHEIRO, José Helder. Convite à dança. *Revista do Centro de Estudos Portugueses*, Belo Horizonte, n.36, p.73-90, 2006.

PRÉVERT, Jacques. *Poemas*. Tradução e seleção de poemas de Silviano Santiago. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1996.

RAYMOND, Marcel. *De Baudelaire ao surrealismo*. Tradução de Fúlvia L. M. Moretto e Guacira Marcondes Machado. São Paulo: Edusp, 1997.

RIGOLOT, François. Le poétique et l'analogique. *Poétique*, Paris, n.35, p.257-268, 1978.

TELES, Gilberto Mendonça. A enunciação poética de Mario Quintana. In: _____ *A retórica do silêncio I*. São Paulo: Cultrix/Instituto Nacional do livro, 1979. P.239-268.

YOKOZAWA, Solange Fiúza Cardoso. *A Memória Lírica de Mario Quintana*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

ZILBERMAN, Regina. Mario Quintana e o Brasil dos poetas modernos. *Ciências e Letras*, Porto Alegre, n.39, p. 11-23, 2006.

_____, Regina. O poeta da diversidade. *Revista do Centro de Estudos Portugueses*, Belo Horizonte, n.36, p.33-37, 2006.

ANEXOS

ANEXO A – COLAGEM “LES AMANTS” DE JACQUES PRÉVERT



(PRÉVERT, 1996, p.116)