

LUCILO ANTÔNIO RODRIGUES

A FORMA LÚDICA DE REPRESENTAÇÃO
COMO SUBSTRATO DA COMPOSIÇÃO POÉTICA



*

1910001003



LUCILO ANTÔNIO RODRIGUES

LUCILO ANTÔNIO RODRIGUES

A FORMA LÚDICA DE REPRESENTAÇÃO

**A FORMA LÚDICA DE REPRESENTAÇÃO
COMO SUBSTRATO DA COMPOSIÇÃO POÉTICA**

Classificação apresentada ao Instituto de
Ciências e Letras e Ciências Exatas da
Universidade Estadual Paulista "Júlio de
Mesquita Filho", Campus de São José do
Rio Preto, para a obtenção do título de
Mestre em Letras (Área de concentração
Teoria da Literatura).

Orientador: Agostinho José Gonçalves

São José do Rio Preto

Julho de 2001

LUCILO ANTÔNIO RODRIGUES

**A FORMA LÚDICA DE REPRESENTAÇÃO
COMO SUBSTRATO DA COMPOSIÇÃO POÉTICA**

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de São José do Rio Preto, para a obtenção do título de Mestre em Letras (Área de concentração: Teoria da Literatura).



T1.003/01

Orientador: Aguinaldo José Gonçalves

São José do Rio Preto

Julho de 2001

Agradeço à CAPES, pelo empenho de uma bolsa de estudos,
para a qual não seria possível a realização deste estudo.

DEDICATÓRIA

À minha esposa Vanessa e aos meus pais Francisco e Maria
de Lourdes.

AGRADECIMENTOS

ao Prof. Dr. Aquilino José de Moraes, diretor do Departamento de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, pela gentileza e disponibilidade com que sempre recebeu as minhas indagações e, sobretudo, pela orientação muito valiosa.

Agradeço à CAPES, pela concessão de uma bolsa de estudo sem a qual não seria possível a realização deste estudo.

ao Prof. Wilson de Almeida Pereira, professor, em Língua Inglesa, do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

e ainda os amigos que me acompanharam no desenvolvimento deste trabalho, em especial, o Prof. Manoel, o Prof. Sérgio, o Prof. Adriano e o Prof. Paulo Cesar.

AGRADECIMENTOS

ao Prof. Dr. Aguinaldo José Gonçalves, mestre e amigo, pelas palavras de incentivo, pela paciência e disposição com que sempre acolheu as minhas indagações e, sobretudo, pela orientação neste trabalho.

à Profª. Ivany Aun, pela revisão deste texto.

ao Prof. Willian de Brito Ferreira, pela versão, em Língua Inglesa, do resumo.

a todos os amigos que me acompanharam solidariamente neste trabalho, em especial, à Profª Dinamara, à Profª Sônia, à Profª Adriana e ao Prof. Paulo Custódio.

DADOS CURRICULARES
LUCILO ANTÔNIO RODRIGUES

NASCIMENTO 23.04.1961 - SANTA ALBERTINA/SP

FILIAÇÃO Francisco Antônio Rodrigues
Maria de Lourdes Rodrigues

1989/1994 Curso de Graduação Instituto de Biociências,
Letras e Ciências Exatas - UNESP.

1997/2001 Curso de Pós-Graduação em Letras, nível
mestrado, no Instituto de Biociências Letras e
Ciências Exatas - UNESP.

Fev/2000 Professor de Teoria da Literatura das
Faculdades Integradas de Jales FAI/JALES.

SUMÁRIO

1	O caos e o elemento lúdico	8
1.1	A idéia de um universo caótico	9
1.2	O caos no universo da literatura.....	11
1.3	O jogo como procedimento p/ simular caos e ordem ...	13
2	A forma lúdica de representação.....	15
2.1	O comportamento lúdico.....	16
2.2	O elemento lúdico no jogo	27
2.2.1	Conjugação harmoniosa de peças	19
2.2.2	Brinquedo, passatempo	21
2.2.3	Sistema de regras	25
2.2.4	Manha, astúcia, ardil (transgressão regulamentada)	27
2.2.5	Afrouxamento da relação entre os dois termos	28
2.2.6	Outros aspectos relevantes do jogo primitivo.....	30
2.3	As regiões limítrofes do jogo	31
2.4	O jogo e a obra de arte.....	33
3	A forma lúdica na representação literária	35
3.1	O jogo e a linguagem	36
3.2	As discontinuidades	38
3.3	A repetição.....	41
3.4	As convenções humorísticas	50
3.5	As convenções lúdicas.....	56
3.6	As convenções literárias	59
3.6.1	A teoria dos modos	60

3.6.2	Imagens demoníacas e imagens apocalípticas.....	65
3.7	A forma lúdica na estória romanesca.....	70
3.8	A forma lúdica na tragédia e na comédia.....	79
3.9	A forma lúdica no modo irônico	88
4	Conclusão.....	102

1 O caos e o elemento lúdico

Há momentos, durante a leitura de uma obra de arte, em que o leitor é transportado para uma região sombria, de caminhos tortuosos e múltiplos, de caos e espanto: o chão abre a seus pés e aquela ondulante paisagem de sol e trilhas e campos relvados, subitamente, são banidas de seu horizonte. A leitura torna-se um pesadelo, os termos não se conectam, os significados e as imagens que ele tanto esperava lhe são sonogados. Então, de repente, esse homem encontra uma saída: uma clareira onde pode ver o sol. A luminosidade do astro maior é tão impressionante que ele se esquece, por um momento, da selva escura em que se encontrava. Esse percurso cego em direção ao sol, parece ser uma constante durante a leitura de um texto literário ao longo dos tempos, mas, de todos os leitores, com certeza, nenhum outro, como o do século XX, sentiu tão de perto os horrores e as alegrias de experimentar um mundo verde, recém criado, lúdico.

O caos, ao circundar o homem, também lhe inscreve os contornos e o molda à sua semelhança: o caos é a face sombria da lua, as hordas de neutrinos errantes, a luz que nunca se apaga do inferno de Sartre, a selva escura de Dante, o silêncio imperscrutável de Deus. O caos é também uma dimensão trágica, um mundo desprovido de exterioridade, um universo sem horizontes, mítico, real; esta última particularidade, talvez, seja a que mais nos assombra: o caos é o solo em que pisamos, este absurdo *continuum* em que todas as coisas se sucedem, uma após a outra, infinitamente, sem suspensões, nem recortes, nem sonhos.

1.1 A idéia de um universo caótico

Norbert Wiener¹, ao discorrer sobre a possibilidade de um universo caótico, em seu livro *Cibernética e sociedade*, aponta Josiah Willard Gibbs², como o verdadeiro inovador da física contemporânea por ter sido ele o primeiro a abandonar o universo centrado de Isac Newton e a considerá-lo a partir de uma base probabilística. “Essa revolução teve como efeito fazer com que a física, hoje, não mais sustente cuidar daquilo que irá sempre acontecer, mas, antes, do que irá acontecer com esmagadora probabilidade” (1993, p.12). J. W. Gibbs também formulou uma teoria segundo a qual a “probabilidade tendia naturalmente a aumentar conforme o

¹ Matemático norte-americano, criador da cibernética. Em sua obra *Cibernética e sociedade*, o autor “procurou tornar acessível, a um público mais vasto, os conceitos fundamentais da Cibernética e suas principais implicações sociais e filosóficas” (*Cibernética e sociedade*, 1993, p. 194)

² Físico norte-americano em sua obra fundamental, *O equilíbrio das substâncias heterogêneas*, (1876-1878) introduziu os princípios da termodinâmica na física.

universo envelhecesse” (1993, p.12). Essa teoria, contudo, só se aplicaria a universos isolados: “todos os sistemas fechados do universo, tendem, naturalmente, a se deteriorar e a perder a nitidez, a passar de um estado de mínima a outro de máxima probabilidade; de um estado de organização e diferenciação, em que existem formas e distinções, a um estado de caos e mesmice” (1993, p.14). Deve-se entender como “sistema fechado”, os universos isolados ou cujas interações estejam em equilíbrio (neste caso, o equilíbrio é que vai conduzir o sistema ao caos porque tende a eliminar as diferenças). Todavia, Norbert Wiener salienta que “existem enclaves locais cuja direção parece ser o oposto à do universo em geral e nos quais há uma tendência limitada e temporária ao incremento da organização” (1993, p.14). Essa organização, ainda que temporária, só seria possível em sistemas que não estivessem em equilíbrio, isto é, em sistemas que mantivessem interações com um mundo exterior, tal como ocorre com os seres vivos. A esse respeito N. Wiener afirma:

Nós, como seres humanos, não somos sistemas isolados. Assimilamos alimento que gera energia, alimento procedente do mundo exterior, e somos, por conseguinte, parte daquele mundo mais vasto que contém as fontes de nossa vitalidade. (1993, p. 28)

Assim, todo organismo estaria relacionado a movimentos interativos envolvendo mais de um universo, de modo que, deste processo resultasse uma energia suplementar, ou um desequilíbrio, que seria o responsável pelo ambiente contrário à tendência geral do universo de se estabilizar.

1.2 O caos no universo da literatura

Essas idéias, que vagamente tomamos emprestadas à física teórica e que a rigor dizem respeito somente ao universo das ciências exatas, tem por propósito iluminar o universo teórico da literatura o qual constitui, por sua vez, o objeto principal deste trabalho. Com efeito, as idéias que postulam ser o universo contingente não ficaram restritas ao âmbito da física teórica, a bem da verdade, elas exerceram uma grande influência nas humanidades e, no que diz respeito ao mundo da literatura, já foram incorporadas ao *fazer literário*. Sabe-se, por exemplo, que os autores modernistas fizeram largo uso dos conceitos derivados da física das partículas. Haroldo de Campos, em *A arte no horizonte do provável*, vai destacar justamente este aspecto da *provisoriedade do estético*:

... com as devidas cautelas, seria possível traçar um paralelismo entre o que ocorre na estética atual e o que sucede na física moderna: ao rígido determinismo da física clássica, com sua correlata noção de certeza, substitui-se a noção de probabilidade, o princípio de indeterminação de Werner Heisenberg, cuja obra fundamental, *Princípios físicos dos Quanta*, é publicado em 1930 (1997, p.16).

Vimos que Haroldo de Campos, “com as devidas cautelas”, traça um paralelo entre os universos da física e da arte. O autor entende que essas idéias informam “específica e localizadamente certo caminho dos mais sedutores e problemáticos da criação artística de nossos dias: o do probabilismo integrado na fatura mesma da obra de arte, como elemento desejado de sua composição” (1997, p.17). O artista moderno ao aproximar sua obra do objeto, procura impregná-la do probabilismo atribuído à

matéria: a montanha e o mar já não são mais referências estáveis, nem templos confiáveis às inquietações metafísicas, e nem tampouco objetos destinados à contemplação da eternidade. Todas as coisas são, agora, apenas um aglomerado de átomos e partículas submetidos a leis e princípios desconhecidos. No campo específico da obra de arte literária, Roland Barthes afirma:

...a forma literária pode provocar de ora em diante os sentimentos existenciais que estão ligados ao fundo de qualquer objeto: sentido do insólito, familiaridade, repugnância, complacência, uso, assassinio. Desde há cem anos, toda escritura é assim um exercício de domesticação ou de repulsão em face dessa Forma-Objeto que o escritor encontra fatalmente no seu caminho, que ele tem de olhar, enfrentar, assumir, e que não pode jamais destruir sem se destruir a si mesmo como escritor (*O grau zero da escritura*, p. 13).

O escritor moderno sabe que sua escritura pode desencadear uma gama infinita de “sentimentos existenciais”; sabe, também, que não é mais o sujeito de sua própria obra: a escritura segue, agora, o seu próprio curso à revelia de seu criador. Esse movimento da literatura, em direção ao sólido, foi acompanhado por uma recusa dos aspectos funcionais da linguagem; assim, para Barthes, “uma vez abolida as relações fixas, a palavra só tem um projeto vertical; é como um bloco, um pilar que mergulha num total de sentidos, de reflexos e remanências: é um signo de pé” (*O grau zero da escritura*, p. 60). O poeta moderno, ao devolver a escritura ao mundo das coisas, pretende libertá-la para infinitas possibilidades. É providencial salientar-se, contudo, que esse probabilismo constitui, de acordo com Haroldo de Campos, “um elemento desejado” da composição do artista e é por esse motivo que se deve compreender o caos na obra de arte como um

procedimento, isto é, como um ato consciente, indo ao encontro, portanto, do conceito de singularização proposto por Victor Chklovski no seu famoso artigo *A arte como procedimento*. Para esse autor, a singularização é um procedimento que “consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção” (1978, p 43-4).

A singularização, portanto, não é sinônimo de caos, mas, sim, um processo de construção do texto que tem como propósito simular a imprevisibilidade, em outras palavras, a singularização faz do caótico um tipo específico de ordem. Neste particular, pode-se dizer que essa *nova ordem* nada mais é do que um desvio em relação a uma norma padrão. Desse modo é que se pode afirmar que a obra de arte verbal pode ser lida sob a perspectiva de um duplo olhar, no qual o caos e a ordem se revezam, se entrelaçam, se comungam.

1.3 O jogo como procedimento para simular caos e ordem

O organismo e a representação (literária ou não) guardam estreitas relações entre si, porque ambos são circundados pelo caos e com ele mantêm trocas. O Caos, na obra de arte verbal, como vimos, é o resultado de um procedimento e, quase sempre, se manifesta na forma de algum tipo de desvio de uma norma. A representação literária, portanto, deve ser constituída por um simulacro de normas e desvios e o entrelaçamento desses elementos, segundo pensamos, deve ser regulado por uma espécie de jogo. Com efeito, o leitor ao entrar na representação literária opera um corte na continuidade do mundo e, nesse preciso momento, as categorias ausência (caos, realidade) e presença (ordem, representação) se manifestam de um jeito muito evidente;

do mesmo modo, ao retornar à confusão do mundo (saída da representação) o leitor experimentará essa mesma sensação lúdica porque, também, se encontrará diante de um jogo binário. Quando o escopo da representação literária se encontra na fronteira entre os dois mundos (real e fantástico) dissemos que o texto literário é acentuadamente lúdico. Em algumas obras literárias esse jogo se apresenta de um modo tão patente que ele se torna a parte do texto que mais seduz o leitor. Tais textos ocuparão, no presente estudo, um lugar privilegiado, porque entendemos que, neles, o elemento lúdico se manifesta em todo o seu esplendor.

Os elementos básicos que compõe esse jogo se articulam em pares, sempre representado as categorias ausência e presença. Em literatura, a referência a relações binárias é bastante freqüente. Podemos vê-la, com abundância, nos temas da vida e da morte, da luz e da escuridão; nos enredos que envolvem partida e retorno do herói. Podemos vê-la, também, nos contrastes entre os diferentes tipos de signos e imagens.

Na teoria da literatura é, do mesmo modo, muito freqüente o uso de termos que expressam essa binaridade como, por exemplo, o famoso binômio, postulado por Friedrich Wilhelm Nietzsche: o “espírito apolíneo” representante da luz e da ordem e o “espírito dionisíaco”, voltado para o caos e as sombras. No que diz respeito a este estudo, estaremos nos valendo dos conceitos de “imagens apocalípticas” e “imagens demoníacas”, presentes na *Teoria dos mitos* de Northrop Frye.



2 A forma lúdica de representação

Edwin Eugene Aldrin, astronauta da Apollo 11, relatou, em um de seus depoimentos, ter perdido preciosos minutos em solo lunar, brincando com a sombra projetada da nave: notara, maravilhado, que, sob a atmosfera rarefeita da lua, qualquer sombra é também um bloco de noite. Marcel Proust, em *A prisioneira* (1995, p.64), também veria estranhas *árvores lunares* no contraste entre a face corada de Albertine e uma mecha de seus cabelos. Todavia, essas belas paisagens de sombra e luz já fazem parte do nosso catálogo mental e as noites enclausuradas em cada cratera lunar não nos provocam mais estranhamento algum, a menos que sejamos novamente convocados a recordá-las como assim nos fizeram Aldrin e Proust. Brincar de aparecer e desaparecer não é apenas um jogo pueril. Na verdade, esse movimento pendular parece estar engastado nas camadas mais profundas da mente do homem e, talvez, seja o próprio contorno que separa a representação daquela dimensão contínua que convencionamos chamar realidade.

2.1 O comportamento lúdico

Sigmund Freud, ao estudar a brincadeira de uma criança em *Além do princípio do prazer*, fornece algumas pistas acerca do comportamento lúdico:

Esse bom menininho, contudo, tinha o hábito ocasional e perturbador de apanhar quaisquer objetos que pudesse agarrar e atirá-los longe para um canto, sob a cama, de maneira que procurar seus brinquedos e apanhá-los, quase sempre dava bom trabalho. Enquanto procedia assim, emitia um longo e arrastado ‘o-o-o-ó’, acompanhado por expressão de interesse e satisfação. Sua mãe e o autor do presente relato concordaram em achar que isso não constituía uma simples interjeição, mas representava a palavra alemã *fort*³. Acabei por compreender que se tratava de um jogo e que o único uso que o menino fazia de seus brinquedos, era brincar de ‘ir embora’ com eles. (1976, p.26)

Nesse relato de S. Freud, pode-se perceber que o comportamento lúdico parece estar relacionado com a representação da ausência, isto é, com um tipo de brincadeira descrito pelo autor como “brincar de ir embora”. Prosseguindo o estudo do comportamento desse menino, Freud afirma que:

... o que ele fazia, era segurar o carretel pelo cordão e com muita perícia arremessá-lo por sobre a borda de sua caminha encortinada, de maneira que aquele desaparecia por entre as cortinas, ao mesmo tempo que o menino proferia seu expressivo ‘o-o-o-ó’. Puxava então o carretel para fora da cama novamente, por meio do cordão, e saudava o seu

³ A respeito da palavra *fort*, Jayme Salomão, o tradutor da edição brasileira esclarece no rodapé: “‘Fort’, que a versão inglesa traduz por ‘gone’, particípio passado do verbo to go, ‘ir, partir’, é ad. vrbio utilizado com o mesmo sentido de nosso complemento circunstancial ‘embora’, normalmente empregado na expressão ir embora, motivo pelo qual assim o traduzimos” (1976, p.26).

reaparecimento com um alegre 'dá' (ali). Essa era a brincadeira completa: desaparecimento e retorno. (1976, p.26)

O autor salienta que esse jogo, inicialmente, parecia ser uma brincadeira de "ir embora", mas, depois, verificou que havia nele uma contraparte: o retorno. Umberto Eco, na obra *A estrutura Ausente*, em nota de rodapé, faz uma interessante observação acerca desse mesmo relato de S. Freud: "... a criança encena o desaparecimento da mãe na figura simbólica do objeto à sua disposição. Assim o próprio desprazer é dominado por meio da repetição lúdica, da encenação da perda do objeto amado" (*A estrutura ausente*, 1991, p.328). Podemos adicionar, ainda, a essas observações, aquela brincadeira infantil, denominada de "cut", tal como é conhecida em algumas regiões do Brasil. Essa brincadeira consiste no ocultamento de alguém (mãe ou uma pessoa amiga da criança) atrás de um móvel qualquer; quando essa pessoa reaparece, ela olha para a criança e diz: "cut!" e a brincadeira se completa. Vê-se, aqui, que os dois elementos envolvidos na brincadeira da criança – presença e ausência –, se alternam, configurando-se como uma espécie de jogo, de modo a criar um ambiente lúdico em que um determinado objeto perdido possa ser novamente recuperado.

2.2 O elemento lúdico no jogo

Ao se observar uma brincadeira como a de Aldrin ou a do menino que brinca com o carretel, pode-se concluir que se trata de uma atividade lúdica. Entretanto, é fundamental que se procure, neste contexto, verificar os sentidos da palavra *lúdico* dados pelo dicionário. Assim, vejamos:

Lúdico: [De *lud(i)-* + *ico*] *Adj.* Referente a. ou que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos: a atividade lúdica das crianças (Dicionário Aurélio, 1986, p.1051).

Verificamos, em primeiro lugar, que o substantivo “ludi” provém do latim *ludus* que é um elemento de composição e pode significar jogo, brincadeira. Do mesmo modo o adjetivo “lúdico”, no dicionário, vai significar: “referente a, ou que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos: *a atividade lúdica da criança*” (1986. p. 1051). Vê-se, então, que a palavra lúdico é um adjetivo utilizado basicamente para qualificar um tipo de jogo; se fizermos uma consulta ao dicionário, veremos que o verbete *jogo* possui um grande número de significados. Vejamos os que nos interessam mais de perto.

Jogo [do lat. *jocu*, ‘gracejo’, ‘zombaria’ que tardiamente tomou o lugar de *ludus*] *S. m.* **1.** Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho; *jogo de damas; jogo de futebol.* **2.** Brinquedo, passatempo, divertimento: *jogo de armar; jogos de salão.* **3.** Passatempo ou loteria sujeito a regras no qual, às vezes, se arrisca dinheiro: *jogo de cartas; jogo de bicho.* **4.** Regras que devem ser observadas quando se joga. **5.** Jogo de azar. **6.** O vício de jogar: É dado ao jogo. **7.** Maneira de jogar. **8.** Série de coisas que forma um todo ou uma coleção. **9.** Conjugação harmoniosa de peças mecânicas com o fim de movimentar uma máquina ... **13** Manha, astúcia, artil. **14.** vicissitudes, alternativas, vaivéns; (Dicionário Aurélio, 1986, p.990).

Observa-se que o primeiro significado da palavra *jogo* diz respeito a “um sistema de regras que definem a perda ou o ganho”. Nota-se, nesse verbete, a idéia de brincadeira e passatempo e, além disso, *jogo* pode significar “manha, astúcia, artil”. Há, ainda, um sentido relacionado ao

movimento mecânico das peças de uma máquina e um outro associado ao movimento de vaivém.

2.2.1 Conjugação harmoniosa de peças

A definição no dicionário da palavra jogo, como um movimento conjugado de peças, observada no dicionário, aproxima-se bastante de uma outra dada por Hans-Georg Gadamer em *Verdade e Método* (VM):

Se considerarmos o uso da palavra jogo, dando preferência ao chamado significado figurado, resultará o seguinte: falamos do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo entrosado dos membros, do jogo das formas dos mosquitos, até mesmo do jogo das palavras. Nisso sempre está implícito o vaivém de um movimento, o qual não está fixado em nenhum alvo, no qual termine. A isso corresponde também o originário significado da palavra jogo como dança, que sobrevive em múltiplas formas de palavras. (p.177)

Nessa passagem, o autor salienta que o uso da palavra jogo, no sentido figurado, pode se estender aos animais e aos seres inanimados. Para Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens* (HL), “os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano” (1990, p.3). O jogo, portanto, não é uma atividade exclusiva do homem, entretanto, para esse autor o jogo “...ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física” (HL, p.6). O jogo também pode estar relacionado, como bem salientou Gadamer, com o movimento “da peça da máquina no rolamento”. Isso não significa

que os homens e os animais, ao jogarem, se reduzam à condição de coisa, para Huizinga a “própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos” (HL, p.6).

Há, ainda, uma interessante observação, segundo a qual o jogo não tem um alvo definido e, por esse motivo, Hans-Georg Gadamer o associa ao movimento da dança. A partir dessas considerações, podemos afirmar que o jogo que nos interessa, neste estudo, não se configura como uma seqüência de eventos com uma determinada probabilidade de ocorrer. Do mesmo modo, o jogo tratado, aqui, também difere daquele referido por Johan Huizinga:

Dado que nosso tema são relações entre o jogo e a cultura, não é indispensável fazer referência a todas as formas possíveis de jogo, sendo possível limitarmo-nos a suas manifestações sociais. Poderíamos considerar estas as formas mais elevadas de jogo. Geralmente são muito mais fáceis de descrever do que os jogos mais primitivos das crianças e dos animais jovens, por possuírem forma mais nítida e articulada e traços mais variados e visíveis, ao passo que na interpretação dos jogos primitivos deparamos imediatamente com aquela característica irreduzível, puramente lúdica, que em nossa opinião resiste inabalavelmente à análise. (HL, p.10)

Nesse trecho, J. Huizinga considera que os jogos primitivos das crianças (como, por exemplo, aquele relatado por S. Freud) e os jogos dos animais jovens, possuem uma “característica irreduzível, puramente lúdica” e que, em sua opinião, “resiste inabalavelmente à análise”. O autor salienta que tais jogos constituem o fulcro da atividade lúdica, contudo, não acredita que eles possam ser decompostos; assim, ao restringir o seu objeto

de estudo, J. Huizinga exclui, justamente, o tipo de jogo que estamos particularmente interessados, pois este assemelha-se ao movimento presente na dança e, como bem salientou Gadamer, “não possui nenhum alvo em que termine, mas renova-se em permanente repetição” (VM, p.177). Não ter um alvo determinado significa, aqui, que a essência do jogo é, exatamente, essa imponderabilidade no que toca ao *próximo lance* do mesmo modo que nos é impossível determinar a trajetória de uma folha que cai de uma árvore. A imagem, aqui sugerida, evoca um outro elemento igualmente importante: a virtualidade. A tendência para a abertura, no que concerne ao próximo lance, aproxima-se da noção de contingência, abordada no capítulo precedente, contudo, também neste caso, vale a idéia do duplo olhar, na medida em que a virtualidade é uma das peças fundamentais do jogo, isto é, a própria contingência é uma regra.

2.2.2 Brinquedo, passatempo

A definição da palavra *jogo* como um brinquedo ou um passatempo está relacionada com o conceito de seriedade. Para Huizinga o jogo é “diametralmente oposto à seriedade” (HL, p.8), entretanto, é importante que se atente para o fato de que é a *seriedade envolvida no jogo*. Somente quando compreendemos que a atividade que está se desenrolando não é *séria*, é que podemos associar o jogo ao comportamento lúdico. Esta consciência, de acordo com Huizinga não impede que o jogo “se processe com a maior seriedade, com enlevo e um entusiasmo que chegam ao

arrebatamento ...” (HL, p.11). Trata-se, portanto, de uma seriedade inerente ao jogo:

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e seriedade, jogo. (HL, p.11).

O jogo absorve o jogador e se confunde com a própria seriedade. Neste caso, contudo, a falta de seriedade diz respeito à relação do jogo com a realidade, isto é, quem joga sabe que se trata de um jogo. Essa característica, de acordo com Gadamer, é fundamental para se saber como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico:

A partir daí, pode-se precisar um traço geral de como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico: *Todo jogar é um ser-jogado*. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador ... O verdadeiro sujeito do jogo (é o que tornam evidente essas experiências em que há apenas um único jogador) não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo (VM, p.181).

Nota-se, nesse trecho, que o verdadeiro sujeito do jogo é o próprio jogo. Significa que a subjetividade envolvida no jogo não é a do jogador, mas a de um outro que se consubstancia no jogo em si, ou melhor, ela emerge das próprias regras do jogo que perfazem aquilo que podemos denominar *meio ambiente do jogo*. Quem aceita o jogo, experimenta esse mundo sem questioná-lo, do mesmo modo que nós aceitamos as paredes tridimensionais de nosso mundo: simplesmente, não podemos anulá-las. Talvez seja por isso que, quando jogamos, nos comportamos como a platéia

que assiste a um combate de gladiadores, isto é, levamos o jogo a sério. Para Gadamer,

Não é a relação que, a partir do jogo, de dentro para fora, aponta para a seriedade, mas é apenas a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres. O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como em relação a um objeto. Aquele que joga sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é “apenas um jogo”, mas não sabe o que ele “sabe” nisso. (VM, p.175)

Assim, não se trata da dimensão externa do jogo, em que há jogadores, regras, esquemas, previsibilidade: quem joga aceita o universo composto por suas regras e limitações como imitação da realidade. Assim, se aceitamos o mundo proposto como verdade, é porque fomos inteiramente assenhorados pelo modo de ser do jogo. É por isso que J. Huizinga, acentua que todo “ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo (HL p.6). Para o autor “... o jogo não é a vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”(HL, p.11). Ainda, segundo esse autor, o jogo “se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste na própria realização. É, pelo menos assim que, em primeira instância, ele se nos apresenta: como um *intervalo* em nossa vida quotidiana (HL, p.12).

Percebe-se, portanto, que a seriedade envolvida no jogo não está, de forma alguma, relacionada com o mundo natural. Para Jean-Paul

Sartre, em sua obra *O ser e o nada*, a seriedade é uma característica do homem do mundo, aquele que não “encara mais a possibilidade de *sair* do mundo, pois deu a si próprio o tipo de existência do rochedo, a consistência, a inércia, a opacidade do ser-no-meio-do-mundo”(1998, p.709-10). O homem-rochedo não tem como *sair do mundo*, enquanto o jogador sabe que, a qualquer momento, pode abandonar o mundo do jogo; em outras palavras, quem joga tem a liberdade de escolha entre a realidade caótica e um recorte dessa realidade no qual vigem regras seguras e estáveis. De acordo com Sartre, “a partir do momento em que o homem se capta como livre e quer usar sua liberdade, qualquer que possa ser, além disso, sua angústia, sua atividade é de jogo” (*O ser e o nada*, 1998, p.710). Nesse particular, jogar, é o mesmo que viver em liberdade e um simples divertimento pode ser também um modo de existir. Com efeito, para Johan Huizinga esta é a primeira característica do jogo: “O fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade” (HL, p.11).

O comportamento lúdico, portanto, exige que os contornos dos dois mundos, quais sejam, o interno (jogo) e o externo (realidade), sejam muito precisos, a fim de que o jogador não transite, de modo aleatório entre esses dois universos. Contudo, a linha limítrofe entre a realidade e a fantasia nem sempre é clara, como sucede, por exemplo, quando se entra nos domínios da crença. Johan Huizinga, acerca dessa problemática, assim se expressa:

Se nos limitarmos aos ritos sagrados das culturas primitivas, não será impossível determinar o grau de seriedade com que são efetuados. Tanto quanto me consta, os etnólogos e antropólogos concordam todos com a idéia de que o estado de espírito que preside as

festas religiosas dos povos selvagens não é de ilusão total. Existe uma consciência subjacente de que as coisas “não são reais” (HL, p. 26).

Essa observação leva-nos a desconfiar da existência de uma linha clara entre o que é divertimento (fantasia) e o que sério (real). O selvagem tem um certo grau de consciência entre esses dois mundos, mas, segundo nos esclarece o autor “em sua dança mágica, o selvagem é um canguru” (HL, p.29). A questão então se transfere para o ponto de referência a partir do qual é estabelecido o que é externo e o que é interno: “o selvagem diz que se apoderou da ‘essência’ do canguru, e nós dizemos que ele ‘brinca’ de canguru” (HL, p.39). O selvagem, enquanto jogador, se confunde com o modo de ser do jogo e por isso a sua dança é sentida como real. Nós, como observadores, estamos *fora do jogo* e o sentimos como uma brincadeira. Todavia, a questão da seriedade nos domínios da crença não pode ser levada aos domínios da representação literária, porque, nesta, os contornos, mesmo quando se apresentam de modo muito tênue, devem ser aceitos, caso contrário, estar-se-ia enveredando para outros caminhos que não os da literatura.

2.2.3 Sistema de regras

Um jogo, como um organismo interno circundado pelo caos, deve ser sempre assegurado por um sistema de regras. Nesse sentido Huizinga afirma:

Reina dentro do jogo uma ordem específica e absoluta.
E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria

ordem e *é* ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.

O jogo, portanto, não só cria ordem, mas *é* ordem. Ao redor desse mundo frágil impera a inexorável realidade, confusa e caótica. Mas em um jogo tão simples, como o que estamos tratando, que tipo de regra poderia haver? Talvez, a principal dessas regras venha a ser um determinado tipo de movimento bastante recorrente nos jogos em geral. Gadamer, analisando a relação jogador-jogador, atribui ao vaivém um papel preponderante no movimento das peças do jogo:

O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da natureza do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento (1998, p.177) ...O vaivém pertence tão essencialmente ao jogo que, em último sentido, faz que de forma alguma haja um jogar-para-si-somente. Para que seja um jogo pode até não ser necessário que haja um outro jogador jogando, mas é preciso que sempre haja ali um outro com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contra-lance ao lance do jogador (VM, p.180)

Segundo o autor, o que é realmente fundamental no jogo é o movimento de vaivém que pode ser executado mesmo com a ausência de um dos jogadores: deve sempre haver um outro com o qual o jogador jogue mesmo que esse outro seja o próprio jogador jogando consigo mesmo. Além disso, trata-se de um tipo de movimento que pressupõe um aspecto freqüentativo. A freqüência vai se caracterizar pela repetição da *ausência* ou *presença* do objeto, numa determinada linha temporal e, ela própria, vai se configurar como uma regra. O esquema desse jogo, por abrigar um elemento

virtual, deve aproximar-se de outros movimentos oscilatórios e parece incluir algum grau de imprevisibilidade como aqueles já citados por Gadamer (dança, jogo das luzes, jogo das ondas; movimento dos mosquitos). Contudo, os jogos primitivos não parecem ter qualquer grau de espontaneidade: tanto na brincadeira de Aldrin como no conhecido jogo da velha, é possível estabelecer uma trajetória definida, uma vez que é certo que a mão de Aldrin tornará das sombras, como também é certo que o jogo da velha terá sempre o mesmo fim: só vence quem inicia o jogo (a menos, é claro, que se trate de um mau jogador). Apesar de serem muito previsíveis, esses jogos continuam a despertar grande interesse e parecem, mesmo, simular algum tipo de virtualidade. A resposta a esse paradoxo só pode ser entendida quando compreendemos que o jogo, em sua dimensão interna, é levado à sério

2.2.4 Manha, astúcia, ardil (transgressão regulamentada)

Vimos que o nosso jogo pode ser entendido como um sistema composto por um conjunto de regras. Essas regras devem ser aceitas pelo jogador, caso contrário, o universo do jogo não se configura como uma realidade segunda, isto é, como uma representação. Contudo, uma das definições do dicionário relaciona a palavra *jogo* a um tipo de transgressão (manha, ardil, blefe) que poderia pôr em risco a representação uma vez que as regras não estão sendo respeitadas. Se observamos, entretanto, o fundamento dos jogos, poder-se-á notar que alguns deles incluem algum tipo de *transgressão regulamentada* como o blefe, no jogo de truco ou os atropelamentos de bebês, presentes em alguns videogames. Assim, a

transgressão não seria um elemento de dissolução das regras, mas um movimento previsível e, portanto, regulamentado. O importante, em tais casos, é que haja um certo equilíbrio entre as infrações e as regras. A falta de regras claras em um jogo enfraquece o efeito lúdico porque abre a possibilidade de haver muitas transgressões, permitindo que o jogador, a todo instante, saia da representação. Do mesmo modo, o excesso de regras (a proibição de transgressões) poderá também provocar desinteresse do jogador, porque o jogo perderia o seu caráter lúdico e se aproximaria da realidade. Assim, para preservar seu caráter lúdico, o jogo deve permitir alguns *deslizes* sem que isso venha a comprometer o sistema como um todo. A própria religião, guardadas as proporções, mantém esse caráter lúdico: por um lado impõe restrições (os dogmas, a doutrina); por outro, libera: os pecados podem ser perdoados, as doenças incuráveis poderão ter cura.

2.2.5 Afrouxamento da relação entre os dois termos⁴

O jogador, quando aceita as regras do jogo como uma segunda realidade, deve, também, ser envolvido por uma espécie de ingenuidade, isto é, ao entrar no jogo, ele também abre mão de uma das faculdades mais elementares da espécie humana: encontrar significados nas coisas. A ausência de significado, como também a ausência de metas (já observados em 2.2.1) parece ser um elemento fundamental no comportamento lúdico. Gadamer afirma que o “movimento do jogo, como tal, é, ao mesmo

⁴ Essa definição, embora não citada no dicionário, é de importância fundamental neste estudo como veremos adiante.

tempo, desprovido de substrato. É o jogo que é jogado ou que se desenrola como jogo” (VM, p.177).

Não ter significado, entretanto, é uma idéia de difícil aceitação. Talvez fosse melhor postularmos que, no comportamento lúdico, há um afrouxamento das relações que normalmente regulam os acontecimentos dos indivíduos no dia-a-dia. Só assim é que podemos compreender, sem entrarmos na esfera da moral, a fascinação que produz os noticiários de atrocidades e de aberrações, nos dias de hoje, e os jogos de vida e morte entre gladiadores, na antigüidade. Assim, entrar no jogo é como entrar em uma segunda existência com os mesmos obstáculos que pontuam a ação do ser diante do mundo. Quando pensamos o jogo como um tipo de ação deflagrada num universo fechado, compreendemos o caráter prazeroso do lúdico mesmo quando ele se apresenta como uma notícia de um tablóide. Jogar, portanto, é estar absorto numa ação que se desenrola em um mundo que possui suas próprias resistências.

O jogo primitivo, portanto, é composto por dois elementos diferentes que, ao se articularem, engendram um ambiente ordenado e contrário ao universo indistinto que o circunda. Do ponto de vista interno, a relação entre esses elementos não é sentida como relevante; quem joga percebe apenas um complexo binário, o que faz com que o jogo primitivo se aproxime do acasalamento de funções⁵, propostos por A. J. Greimas e da

⁵ Greimas, após apresentar o inventário das trinta e uma funções de Propp, sugere o acasalamento das funções: “o acasalamento, neste estágio, só pode ser empírico e repousa apenas sobre uma dupla exigência: uma condensação da narrativa em unidades episódicas, entendendo-se que os episódios a serem previstos são considerados como possuidores de um caráter binário, e de serem constituídos de duas funções apenas” (SE, 1966, p.253). Contudo, Greimas, mais a frente, para torná-lo mais operacional, propõe um novo tipo de acasalamento, a partir do par de elemento funcional *proibição* vs *violação*: “Considerado, em compensação, fora de todo contexto sintagmático, ele aparece como uma categoria sêmica cujos termos são, ao mesmo tempo, conjuntos e disjuntos, e é conseqüentemente, formulável por S

categoria que Peirce chamou de secundidade⁶. Parece-nos inegável, contudo, que o jogo tenha algum tipo de sentido; com efeito, para Huizinga: o jogo “é uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HL, p.4). No presente estudo, chamaremos este sentido primeiro de *maravilhamento*, palavra que, além de designar surpresa e admiração, também, nos passa a idéia de encanto, contentamento, êxtase, arrebatamento, contemplação.

vs não S.” (SE, 1966, p.254). Em seguida o autor finaliza afirmando que “o acasalamento, definido como uma categorização de funções, tem como consequência liberar a análise, ao menos parcialmente, da ordem de sucessão sintagmática” (SE, 1966, p.255). Essas considerações de Greimas nos auxiliaram na visualização do esquema binário do jogo, contudo, não é nosso objetivo, neste estudo, seguir metodologicamente os esquemas propostos pelo autor.

⁶ Segundo Charles Sanders Peirce, a categoria conhecida como *secundidade* estaria relacionada principalmente com a binariedade e com a força bruta: “Uma força bruta é apenas uma complicação de binaridades. Supõe não apenas dois objetos relacionados, mas sim que, além deste estado de coisas, somando-se a este, existe um *segundo* estado subsequente. Supõe, além do mais, duas tendências, uma, de um dos relatos, tendendo a mudar a primeira relação em um sentido no segundo estado: a outra, do outro relato, tendendo a mudar a mesma relação num segundo sentido. Ambas essas mudanças de alguma forma se combinam, de tal modo que cada tendência é em algum grau seguida e em algum grau modificada. Isto é o que queremos dizer por força. É binaridade pura. A brutalidade consistirá na ausência de qualquer razão, regularidade ou norma que poderia tomar parte da ação como elemento terceiro ou mediador” (1977, p.23). Como vimos, o conceito que Peirce empresta à palavra *secundidade* é bastante próximo daquele que designamos como jogo primitivo. Na verdade, essa analogia não é acidental. No delineamento do nosso jogo primitivo, procuramos, a todo instante, manter alguma relação de analogia com a *secundidade* peirciana como: a relação binária, o aspecto interno, a falta de um mediador. Contudo, preferimos manter o elemento mediador de um modo latente, isto é, o mediador existe, mas relaciona, de um modo muito frouxo, os elementos binários a um significado. Disso decorre que a ausência total de significado de um dado evento, só poderia ocorrer por um tempo limitado, porque a mente humana, de alguma forma, iria ligar a sua percepção a algum sentido. Como o nosso objetivo não é precisamente esse instante na percepção, mas a manifestação desse instante (caos) no discurso literário, optamos pela preservação do elemento mediador que, no nosso caso, vai ter um significado limitado: surpresa, espanto, maravilhamento.

2.2.6 Outros aspectos relevantes acerca do jogo primitivo

Podemos, agora, relacionar esse nosso tipo de jogo com os conceitos delineados no capítulo precedente. Assim, pode-se afirmar que o jogo é semelhante a um organismo porque ambos necessitam de manter interações com um outro sistema exterior a ele. O universo do jogo difere da realidade porque, esta, se nos apresenta como uma inexorável continuidade: ela nos envolve inteiramente e seus limites e leis nos são desconhecidos. O movimento de vaivém no jogo cria as condições para o estabelecimento de um mundo interno distinto daquele – monótono, indiviso – que nos circunda. Ao jogarmos, desrespeitamos as leis do mundo factual, pois podemos sair da situação de equilíbrio que norteia as nossas vidas, isto é, estamos sujeitos a ganhar ou perder, nascer e morrer infinitas vezes e, simultaneamente, mantemos uma relação de interatividade com o mundo externo. No jogo, as trocas entre esses dois mundos, o representativo (interno) e o real (externo) – semelhantes as de um organismo em relação ao caos que o circunda – são as responsáveis pelo delineamento de um contorno preciso entre a realidade e a fantasia (que não ocorre nos sonhos, na demência e, em grande parte, em algumas crenças). Ganhar e perder são as situações limítrofes: entre esses dois pólos, desenrola-se uma existência segunda que floresce na ação desencadeada pela alegria da vitória e pelo medo da derrota.

As regras do jogo, sob o ponto de vista interno, ou seja, de quem está jogando, não são sentidas como regras porque elas constituem o próprio universo do jogo: o jogador aceita as regras impostas e é isso que possibilita, por exemplo, que joguemos o jogo da velha. Mas o jogo, sendo

um sistema de regras, pode também ser observado de uma dimensão externa. Quando adotamos essa postura, deixamos de ser jogador ou, pelo menos, deixamos de ser aquilo que, dentro de um jogo, convencionou-se chamar de jogador. Quem burla as regras, por exemplo, é um mau jogador, e, embora permaneça no jogo, não age de acordo com o seu esquema. Sabemos, entretanto, que alguns jogos incluem em suas regras algumas violações regulamentadas pelo código, como por exemplo, o blefe. Entretanto, é improvável que fiquemos sempre presos a essa dimensão interna. Na verdade, o momento lúdico corresponde àquele hiato (que pode ser breve ou longo) em que ficamos presos às armações do jogo. Aqui, também, verifica-se a configuração de um movimento de vaivém: nossa mente reparte o seu tempo entre a interioridade do jogo e a exterioridade dessa representação, somente mediante essa interação é que se pode distinguir o que é sério (real) e o que se configura como um simples passatempo.

2.3 As regiões limítrofes do jogo

No jogo referido por S. Freud (em 2.1) pode-se observar que se trata de uma brincadeira muito simples, devendo, portanto, ser classificado como um tipo de *jogo primitivo*. Contudo, acreditamos que o seu esquema simples está presente em todo e qualquer tipo de jogo. Na verdade, esse instante parece estar ligado àquele primeiro momento em que a criança começa a fazer recortes na continuidade do mundo. Poder-se-ia dizer, ainda, que o esquema do jogo primitivo se encontra na região limítrofe que separa o mundo externo e o interno sendo o responsável, em última instância, pelo

delineamento da representação. Uma vez estabelecidas as paredes desse novo mundo, o seu conteúdo pode ser preenchido por um ou mais fragmentos do real.

2.4 O jogo e a obra de arte

O modo de ser do jogo é semelhante ao modo de ser da obra de arte que não pode ser entendida como simples passatempo, nem como um simples substituto da experiência, mas um entrar numa existência segunda. Gadamer, a esse respeito, afirma que o “representar de um espetáculo não pode ser entendido como satisfação de uma necessidade lúdica, mas como um entrar-na-existência da própria poesia” (VM, 195-6). A obra de arte, portanto, conteria, em seu cerne, um mundo semelhante à realidade que o circunda. Contudo tanto no interior do jogo como no interior da obra de arte, o recorte do real é regido por regras estáveis.

O modo de ser do jogo absorve, não só os jogadores, mas também os espectadores e isso parece válido também no que diz respeito ao modo de ser da obra de arte: durante a leitura de um livro, por exemplo, deixamos que um outro nos invada e nos envolvemos na experiência dele. Entra aqui a noção de seriedade referida por Gadamer que, nesse caso, não pode ser compreendida como o oposto de cômico. Assim, em um filme, nós podemos chorar com Clark Gable ou rir com Carlitos e, ainda assim, seríamos sérios, porque estaríamos aceitando as regras internas da obra de arte. Se, entretanto, nos negarmos a partilhar do ser da obra de arte e não nos abdicarmos da nossa capacidade reflexiva, então, estaremos em uma situação

exterior à representação: O Carlitos é um chato; Clark Gable não me convence, é um canastrão, mal ator. Ao sermos enredados pelo ser da obra de arte, envolvemo-nos na aventura do outro – ele e nós somos um só. O elemento lúdico, por conseguinte, só é percebido quando sabemos que a nossa experiência é uma representação e que podemos sair dela quando bem entendermos. No desenrolar do jogo, contudo, vivemos uma experiência de fato, e é por isso que esse mundo representado, pode ser comparado à realidade.

3 A forma lúdica na representação literária

A forma lúdica na representação literária parece encontrar o seu melhor ambiente na poesia. Poesia, neste estudo, não se opõe à expressão literária em prosa, mas guarda estreitas relações com a função poética da linguagem, segundo a definição apresentada por Roman Jakobson, em sua obra *Linguística e comunicação*: o “pendor (*Einstellung*) para a MENSAGEM como tal, o enfoque da mensagem por ela própria, eis a função *poética* da linguagem” (1999, p.127-8). O jogo em literatura pode se situar aquém e além dos limites da função poética, contudo, neste estudo, estaremos dando preferência ao modo como a mensagem é arranjada. Além disso, como bem acentua Jakobson, em um texto literário pode haver mais de uma função: “a função poética não é a única função da arte verbal, mas tão somente a função dominante, determinante, ao passo que, em todas as outras atividades verbais ela funciona como um constituinte acessório, subsidiário.” (1999, p.128). Portanto, a forma lúdica de representação, engastada no cerne da própria poesia, constituirá o fulcro de nossas perquirições, entretanto, não procuraremos relações necessárias entre os muitos jogos manifestos em um texto literário, pois estes, segundo pensamos, podem aparecer de forma gratuita. É justamente por isso que não estaremos conferindo grande

importância ao fato de a expressão literária ser em verso ou em prosa: o fundamental é que o jogo articule-se a partir de pares de elementos claramente visíveis, podendo ser: elementos formais do verso (pausas, ritmos, rimas, metros, estrofes), elementos imagéticos (símbolos e imagens gráficas, sonoras e visuais), elementos da narrativa (narrador, narratário, personagens) ou ainda, elementos relacionados a temas e acontecimentos, desde que inseridos no contexto literário.

3.1 O jogo e a linguagem

O postulado, segundo o qual, a linguagem constitui uma espécie de jogo, parece, atualmente, constituir-se em matéria assentada. De fato, Johan Huizinga, a esse respeito, afirma:

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, e 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.

A metáfora talvez seja o jogo de linguagem mais amplamente conhecido, entretanto, o elemento lúdico na expressão verbal pode se manifestar de incontáveis maneiras, algumas vezes se processa de um modo tão evidente que se avizinha da grosseria, da paródia, da ingenuidade; em outras, é tão tênue que se aproxima da ironia fina e do lirismo vago e nublado. /Entretanto, para que possamos, efetivamente, realizar essa *ponte*

entre o jogo primitivo e a linguagem é necessário, que voltemos ao esquema básico desse jogo.

Vimos que o jogo relatado por S. Freud em 2.1 possui uma configuração esquemática que parece preexistir à linguagem verbal. Esse esquema pode ser visualizado como um diagrama e compõe-se, basicamente, de dois elementos: um elemento que representa ou indica a *ausência* e um elemento que representa ou indica a *presença*. Além disso, devemos considerar, ainda que enfraquecido, um mediador entre esses dois pólos. Vimos em 2.2.5 que o terceiro termo, que deveria relacionar os outros dois, encontra-se enfraquecido, pois, no comportamento lúdico, ocorre um obscurecimento da significação: o jogador aceita o mundo do jogo como uma segunda realidade. O enfraquecimento do terceiro elemento, em um jogo simples como aquele relatado por S. Freud, parece-nos bastante plausível, entretanto, no nível da representação lingüística, algumas dificuldades poderão surgir, pois os elementos tratados até agora (ausência e presença) referem-se ao universo da percepção. No campo específico da linguagem, estes, segundo A. J. Greimas em sua obra *Semântica estrutural* (SE, 1966, p.29) deveriam ser preenchidos por termos-objetos. Como a literatura só se realiza dentro do contexto da linguagem verbal, o nosso diagrama deveria representar uma estrutura elementar de significação, entretanto, nele, o significado não é facilmente detectado.



3.2 As descontinuidades

Vimos que a experiência lúdica exige a confrontação de elementos claramente diferenciados. O desprazer ou o incômodo que sentimos diante de universos que se nos apresentam de modo caótico deve-se, talvez, ao fato de nós os percebermos de um modo contínuo. O processo de significação parece se assentar, primeiramente, nessa particularidade de nossa percepção: antes de atribuírmos algum significado a algo, é necessário separarmos uma coisa de outra. A esse respeito, A. J. Greimas afirma:

A única forma de focalizar, atualmente, o problema da significação consiste em afirmar a existência de descontinuidades, no plano da percepção, e dos espaços diferenciais (como o fez Lévi-Strauss), criadores de significação, sem se preocupar com a natureza das diferenças percebidas. (p.27)

Esse ponto da investigação de Greimas, é de importância relevante porque nele vemos aproximar o nosso conceito de comportamento lúdico. Aqui, o autor afirma a existência dos “espaços diferenciais”, mas alerta que não devemos nos preocupar com a natureza das diferenças. A experiência lúdica parece se concentrar, nesse primeiro momento, e é, justamente, por isso, que nela há uma preferência pelos opostos: o que realmente está em foco não é a relação entre os dois elementos, mas a confrontação entre eles. Para Greimas “perceber diferenças quer dizer captar ao menos dois termos-objetos como simultaneamente presentes” (*Semântica Estrutural*, 1974, p.28). Nessa observação, o autor afirma que os dois termos devem estar simultaneamente presentes, contudo, logo adiante, Greimas

esclarece que a simultaneidade não pode ser analisável. Neste estudo, as continuidades e discontinuidades serão estudadas como um movimento de vaivém, portanto, apreendidas numa seqüência temporal. Entendemos que os dois termos-objetos devem estar presentes em algum nível da consciência ou da percepção, de modo que, no plano da manifestação do discurso, possamos distinguir as discontinuidades de um modo seqüencial.

O esquema de jogo, apresentado até agora, funda-se em uma estrutura que pode ser aplicada a uma infinidade de situações extralingüísticas. Por isso, é providencial que se explicitem alguns pontos dessa estrutura, assim, para A. J. Greimas:

Qualquer aprofundamento da noção de estrutura exige a análise dos elementos de sua definição. Portanto, será necessário considerar sucessivamente a noção de *relação* e a de *termo-objeto*. Quanto à expressão *presença*, não é analisável nesse nível; pois implica, com efeito, o modo de existência dos termos-objetos na percepção; levaria à investigação acerca da própria natureza da percepção. Sua análise, de acordo com o princípio do mínimo epistemológico, não pertence à lingüística. O mesmo ocorre com o conceito de *simultaneidade*, que, livre de seu caráter temporal, deixaria ainda um resíduo não analisável, próximo dos conceitos epistemológicos de continuidade e identidade. (*Semântica Estrutural*, 1974, p.28)

Com efeito, será por essa via que sairemos da mera articulação de presenças e ausências para adentrarmos o plano lingüístico e literário. As articulações situadas no nível da percepção não constituirão objeto de nosso estudo, ainda que, algumas vezes, nos reportemos a ela. A esse respeito Greimas ainda afirma:

Perceber diferenças quer dizer captar a relação entre os termos, ligá-los de um ou de outro modo” Daí, a primeira definição,

aliás utilizada geralmente, do conceito de estrutura: presença de dois termos e da relação entre eles. Decorrem daí imediatamente duas conseqüências:

1. Um só termo objeto não comporta significação.
2. A significação pressupõe a existência da relação: é o aparecimento da relação entre os termos que é a condição necessária da significação. (*Semântica Estrutural*, 1974, p.28)

Assim, afinando com o postulado desse autor, entendemos que o efeito lúdico, na linguagem verbal, exige a presença de um termo relacional. Todavia, como já afirmamos anteriormente, este se encontra enfraquecido porque não é ele o elemento posto em destaque. Trata-se, portanto, da predominância da oposição sobre a relação; em outras palavras, há um predomínio da surpresa e do *maravilhamento*.

Talvez isso aconteça em decorrência do aspecto interno da experiência lúdica que, de algum modo, arrefece o nosso ímpeto de buscar significado em tudo. Entretanto, como já foi observado, a permanência do jogador nessa dimensão interna não é ininterrupta, haverá um momento, durante o jogo, em que ele buscará a significação.

A afirmação postulada por Greimas de que um só termo-objeto não comporta significação merece destaque de nossa parte. Para efeito deste estudo, um termo-objeto pode ser qualquer unidade presente no discurso: um fonema, um grafema, uma sílaba, uma palavra, uma frase, um discurso. Pode ser, também, um elemento da narrativa: o narrador, o narratário, uma personagem, o tempo, o espaço. Pode, ainda, ser representado por um tema, um ritmo, uma rima. Como se vê, o termo-objeto, aqui, consubstancia-se como qualquer unidade que esteja em relação de oposição com outra unidade. Algumas dessas unidades não apresentam

significação própria (fonemas, grafemas, sílabas). Outras, em maior ou menor grau, podem apresentar um núcleo significativo. No entanto, é importante salientar que o significado dessas unidades só poderá aparecer no confronto com outras unidades, pois somente no nível da manifestação do discurso é que uma palavra, uma frase, ou uma ação de uma personagem adquire tal ou qual significado.

3.3 A repetição

A forma lúdica de representação, na manifestação do discurso, vai ser constituída por um ou mais jogos primitivos envolvendo pares extraídos das descontinuidades observadas no texto; neste particular, poder-se-á constatar que, quanto mais pronunciada for a oposição entre os dois elementos envolvidos no jogo, tanto maior será o efeito lúdico, pois, em tal caso, haverá uma maior visibilidade entre os contornos que separam o mundo da representação do mundo real. Em literatura esse jogo se constitui de pares de elementos extraídos entre os vários níveis, por exemplo: sons/sons; sons/semas; sons/léxicos; sons/grafos; semas/semas; semas/grafos. Pode constituir-se, também, de imagens como, por exemplo, a descrição da natureza (mar, montanha, deserto) em relação, direta ou indireta, com os traços físicos e psíquicos da personagem ou com o estado de alma de uma personagem ou poeta. Esses pares de elementos, freqüentemente, aparecem em forma de um movimento repetitivo.

Na brincadeira de Aldrin, a repetição introduziu o universo da representação, mas é natural que, em um curto espaço de tempo, haja um

esgotamento do jogo e a monotonia se instale, afastando de vez, o elemento lúdico. Assim, a repetição, além de instaurar o espaço da representação, deve apresentar variações (como as transgressões no jogo) a fim de que o interesse seja preservado e não degenere na monotonia, no caos.

O movimento de vaivém é uma repetição cadenciada e, como já vimos, possibilita a criação de uma zona de ordem no interior de um sistema caótico. Em literatura, muitas vezes, a repetição é utilizada como um recurso que, em lugar de engendrar um significado, possibilita o seu esvaziamento. A esse respeito, vejamos uma passagem da obra *Balão Cativo*, de Pedro Nava, citada por Flavia de Barros Carone:

As estações apinhadas vinham disparadas, em direção oposta. Mal se lhes podia ler o nome. Quintino, Piedade (Saudade!), Encantado, Engenho de Dentro, Todos os Santos e de repente a palavra Méier - de cinco pontas como a estrela apagada da vida de meu Pai. Ali ele tivera a Farmácia Nava e depois trabalhara na Delegacia de Saúde que acabara com a dele... Méier, Méier, Méier. fui derretendo na boca, repassando a bala do vocábulo - méier, méier, meirmeirmeirmeir - até ficar só com seu travo acidulo, só com seu som e dele varrer qualquer sentido intrínseco. abrindo apenas os caminhos das associações abstratas. (*Balão cativo*, p.185, In: *Morfossintaxe*, 1988, p.8)

Carone observa que, “pela repetição, a palavra *Méier* foi perdendo seu conteúdo referencial e recolheu-se ao mundo dos sons da língua que, mesmo articulados em cadeia, nada significam” (*Morfossintaxe*, 1988, p.8). Aqui, a repetição da palavra ‘Méier’, introduz a instabilidade. Pensando no prazer suscitado pela repetição das palavras, Carone afirma:

Com a sua capacidade para ver e sentir as coisas, as crianças brincam com as palavras como brincam com objetos. Gostam

de repetir seguidamente uma palavra até que ela “perca o jeito” – isto é, deixe de significar alguma coisa (*Morfossintaxe*, 1988, p.7-8).

No entanto, mesmo no texto de Nava, a repetição está introduzindo um sentido. Na verdade, o sentido primeiro da palavra *Méier* (nome de um bairro da cidade do Rio de Janeiro), é prejudicado em função de uma imagem poética: a memória do bairro, no texto, agora, segue solta e, como o autor mesmo afirma, abre caminho para as associações abstratas. A bem da verdade, essas associações não são somente abstratas, pois a imagem libertada da palavra *Méier* já se encontrava na própria estrutura do texto, desde o início, quando vemos intercalados, entre a enumeração dos bairros, a função emotiva, consubstanciada na palavra ‘saudade’, colocada entre parênteses (digressão) após a citação do bairro Piedade. Na seqüência da enumeração, novamente, verifica-se uma interrupção, agora, o enunciador se volta para a função metalingüística ao focalizar a palavra *Meier*: “e de repente a palavra Méier de cinco pontas”. A seguir, vemos prevalecer a função emotiva: “como a estrela apagada da vida de meu pai...”. Logo depois, o enunciador – repetindo enfaticamente o vocábulo – faz, outra vez, uso da função metalingüística: “Méier, Méier, Méier”. Em seguida, continuando com o predomínio da função metalingüística, nota-se o efeito da deslexicalização na passagem do nome próprio, com iniciais maiúsculas, para um substantivo comum: “méier”. Finalmente, o processo acaba e uma palavra irreconhecível nos é apresentada: “méirméirméirméir”. Logo após essa transmutação, o enunciador se vale da função poética para explicar o processo: “... até ficar só com seu travo acídulo, só com seu som e dele...” (atente-se para a repetição do fonema /s/).

O jogo, neste texto, é instaurado pelas repetições, pela transformação do vocábulo “Meier” e pela alternância das funções emotiva e metalingüística; esse último recurso, associado às imagens sugeridas no texto, conferem a, este, uma boa dose de lirismo.

Vimos, que a repetição, em literatura, é uma excelente ferramenta para produzir um efeito lúdico e, também, para engendrar novos significados, isto é, enriquecer o conteúdo do universo representado. Lembremos que, na brincadeira de Aldrin, apesar da simplicidade do jogo, há o acréscimo de um mínimo de significado (maravilhamento) à representação. É justamente por isso que Roland Barthes, em *Crítica e verdade*, afirma que toda a repetição quer dizer alguma coisa. Para esse autor, “o acaso deve *variar* os acontecimentos; se ele os repete, é que quer significar qualquer coisa através deles: repetir é significar” (p.57). Mas se a forma lúdica, no texto de Nava, enfatizava, principalmente, deslexicalização engendrada pela supressão gradativa do sentido e da forma da palavra Méier, do mesmo modo, há um tipo de jogo que se firma pela repetição com acréscimo de unidades. Na poesia, por exemplo, as imagens provenientes dos jogos instaurados entre os elementos estruturais são de amplo conhecimento. Tomemos, por exemplo, a segunda estrofe do canto IV do poema I-Juca-Pirama, de Gonçalves Dias:

“Da tribo pujante,
Que agora anda errante
Por fado inconstante,
Guerreiros, nasci:
Sou bravo, sou forte,
sou filho do Norte;

Meu canto de morte,
Guerreiros, ouvi.
(*Clássicos da poesia brasileira*, 1999, p.76,)

Nesta estrofe, podem-se observar vários tipos de repetições, vejamos, o esquema métrico e rítmico:

1	2	3	4	5
“Da/ tri / bo/ pu/ jan / te,				
1	2	3	4	5
Que a/ go / ra an/da er/ ran / te				
1	2	3	4	5
Por/ fa /do in /cons/ tan / te,				
1	2	3	4	5
Guer/ rei / ros, /nas/ ci :				
1	2	3	4	5
Sou/ bra / vo,/ sou/ for / te,				
1	2	3	4	5
sou/ fi / lho / do / Nor / te;				
1	2	3	4	5
Meu/ can / to / de / mor / te,				
1	2	3	4	5
Guer/ rei / ros, / ou/ vi .				

A regularidade e a simetria, sugeridas pelos versos isossilábicos, de acordo com a visão clássica, estão relacionadas não só com a harmonia mas também com o *bem*, a *beleza*, a *claridade*, a *virtude*, a *ordem*. Quanto à alternância das sílabas fortes e fracas, verifica-se a mesma regularidade, pois a acentuação ocorre nas segundas quintas sílabas, sendo que cada verso é composto pela combinação de um pé jâmbico e um pé anapéstico. Por fim, podemos, ainda, falar da repetição de sons finais (rimas) que se apresentam de modo regular com o seguinte esquema: AAABCCCB. Pelo exposto, percebe-se que o jogo formado pela repetição de sílabas, pés, e rimas, representa um só raio de sentido, isto é, esses três níveis confluem

para um sentido denotador de estabilidade e harmonia. Nota-se, também, que há uma consonância entre o tema e a estrutura, pois, esta, é regular e simétrica e, aquele, é nobre e elevado (“tribo pujante”, “Guerreiro nasci”, “sou bravo, sou forte”). Se, por um lado, essa redundância, observada nos níveis estrutural e temático, possibilita que o leitor entre com maior facilidade no universo da representação, também é verdade que, por outro lado, a repetição logo vai se transformar em uma cadência monótona. Isso pode causar desinteresse na leitura e é quase certo que, após algum tempo, o leitor, como o jogador do jogo da velha, se canse. Assim, a fim de que o leitor permaneça o maior tempo possível no universo da representação é necessário que as repetições ou ritmos, também sejam variados. Vejamos agora a primeira estrofe do poema *Nel mezzo del camin...* de Olavo Bilac:

Ceguei. Chegaste. Vinhas fatigada
E triste, e triste e fatigado eu vinha
Tinhas a alma de sonhos povoada
E a alma de sonhos povoada eu tinha...
(*Clássicos da poesia brasileira*, 1999, p.153,)

Observaremos, nessa estrofe, somente o jogo provocado pela articulação dos seus elementos que estão francamente repetidos e como esse jogo pode sugerir imagens que se entrelaçam e enriquecem o universo representado. Verifica-se, em primeiro lugar, a repetição do mesmo metro, pois todos os versos são decassílabos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Che /guei. /Che /gas/ te. Vi/ nhas /fa/ ti/ ga/ da

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

E / tris/ te, e / tris/ te e / fa/ ti/ ga/ do eu / vi/ nha

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ti/ nhas / a al/ ma /de / so/ nhos / po/ vo/ a/ da
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

E a al/ ma / de / so/ nhos/ po/ vo / a / da eu/ ti / nha...

A rima, do tipo ABAB, constitui um tipo de repetição e também vai denotar estabilidade. Quanto ao ritmo, nota-se uma alternância entre versos decassílabos heróicos (1º e 3º versos) e decassílabos sáficos (2º e 4º versos). Entretanto, pelo seu aspecto quantitativo, verifica-se que cada verso possui um ritmo próprio:

Ceguei. Chegaste. Vinhas fatigada

- / || - / || - / || - - - / : tripódia jâmbica + péon quarto

E triste, e triste e fatigado eu vinha

- / || - / || - - - / || - / : dipódia jâmbica + péon quarto + jambo

Tinhas a alma de sonhos povoada

- - / || - - / || - - - / : dipódia anapéstica + péon quarto

E a alma de sonhos povoada eu tinha...

- / || - - / || - - - / || - / : jambo + anapesto + péon quarto + jambo

Nota-se que o primeiro e o terceiro versos terminam com um pé péon quarto, e o segundo e o quarto versos terminam com um pé peon quarto mais um jâmbico. Essas são as únicas regularidades observadas quanto ao ritmo da estrofe. Mediante esse recurso, foi possível ao autor variar o ritmo de cada verso e, ao mesmo tempo, manter a regularidade da estrofe. Do mesmo modo, pode-se constatar que o jogo instaurado pela alternância das rimas externas e internas configura-se como uma repetição de sons. Essas repetições são as responsáveis pela instauração da forma lúdica e possuem um sentido estreito, que convencionamos chamar de *maravilhamento*.

Devemos, agora, nos perguntar porque essa estrofe nos chama tanta a atenção. A repetição, sem dúvida, tem méritos nisso, ela nos atrai para dentro da estrofe, para sua estrutura interna; no entanto, sente-se, vagamente, que a repetição não é tão cadenciada e um ritmo outro se impõe; percebe-se que a estrofe pulsa em consonância com a tonalidade disfórica do poema. Mas como acontece isso? Vimos que a estrofe de Gonçalves Dias possui uma estrutura regular e um tema eufórico. No poema de Olavo Bilac a estrutura é regular e o tema, disfórico, isso faz com que haja uma dissonância entre a forma e o conteúdo; além disso, a alternância no ritmo vai conferir uma maior dinamicidade à estrofe. Do mesmo modo, as elisões e as ditongações, amalgamando as palavras, farão com que o andamento da estrofe adquira uma tonalidade melancólica, provocada pela sinuosidade do ritmo, isto é, não há uma ruptura radical como a que ocorre nos versos de Gonçalves Dias; em vez disso, nota-se um prolongamento dos sons, fazendo com que a tensão seja sustentada: a emoção sugerida não explode nem permanece estática; ela se movimenta numa trajetória tortuosa de vaivéns. Outro fator que vai contribuir para a sedimentação dessa imagem é o jogo instaurado pela repetição das vogais *a* e *i* que, na maioria das vezes, são tônicas. A articulação dessas vogais não provoca um choque frontal como aconteceria, por exemplo, com o binômio *a/o* ou *a/u*. A tensão estabelecida entre as vogais *a* e *i* é de certo modo refreada, não só pela própria articulação nitidamente aberta da primeira e não muito fechada da segunda. O jogo, nessa estrofe, não possui o mesmo grau de oposição existente na estrofe de I-Juca

Pirama, contudo, é mais rico, sugerindo, portanto, um número maior de imagens.

Sem pretender esgotar os diversos matizes que podem assumir o trecho de Nava e as estrofes de Gonçalves Dias e Olavo Bilac, acreditamos ter deixado claro o papel da repetição em um texto literário. A repetição, em suma, vai ser a responsável pelo movimento de vaivém, isto é, ela faz com que os elementos envolvidos se tornem, de fato, um jogo.

Vimos que a forma lúdica, nos trechos analisados, está relacionada a vários significados. Isso não significa que ela tenha um tal ou qual significado; as imagens que extraímos em nossa análise só foram possíveis porque elas estavam associadas a um contexto: quando lemos um texto ludicamente, nós não fazemos essa leitura, pois não estamos preocupados com os significados, mas com o jogo em si. A forma lúdica, em literatura, limita-se a instaurar e manter íntegra a representação, sendo que é no interior desta que floresce um mundo imaginário, cujos princípios devem estar de acordo com as convenções literárias. As convenções literárias, por sua vez, configuram-se como um repositório não só de temas e acontecimentos específicos da literatura, mas, também, de todos os conhecimentos exteriores à ela que – obsoletos ou não em suas áreas originais –, migraram para o universo da literatura, como, por exemplo, a mitologia, as crônicas de viagem, o humor. Para melhor explicitar a relação que há entre as convenções literárias e a forma lúdica, passaremos, a seguir, ao estudo das convenções humorísticas.

3.4 As convenções humorísticas

Atualmente, aceita-se a idéia de que o discurso humorístico está ligado a algum tipo de convenção. A esse respeito Northrop Frye afirma:

Todo humor exige que se concorde em que certas coisas, como o desenho de uma mulher surrando o marido numa historieta cômica, são convencionalmente divertidas. Introduzir uma historieta cômica na qual o marido sova a mulher enfadaria o leitor, porque isso significaria a aprendizagem de uma nova convenção. (*Anatomia crítica*. p.221)

Toda convenção humorística, ao que parece, se funda na tradição e a aprendizagem de novas convenções sempre encontrará resistências por parte do ouvinte/leitor. Entretanto, é muito freqüente a confusão entre o que é o que de natureza lúdica e o que é especificamente de natureza humorística. Vimos que o significado que pode ser extraído do jogo primitivo é muito restrito (maravilhamento); o humor, por outro lado, parece estar ligado a uma tradição mais ampla, ou melhor, a um discurso que, muitas vezes, prescinde do elemento lúdico. Entendemos que o humor constitui um tipo de discurso dotado de uma significação ampla e exige do leitor algum tipo de conhecimento *a priori*. Para esclarecer o que queremos dizer com *significação no discurso humorístico*, recorreremos ao conceito de isotopia, tal como o concebe A. J. Greimas:

A lingüística dinamarquesa observou bem o problema ao propor fundamentar a isotopia da mensagem na redundância das categorias morfológicas. Efetivamente, as unidades sintáticas, que são de natureza hierárquica, servem ao mesmo tempo de quadros dentro dos quais se situam as interações das estruturas morfológicas ... Tal redundância pode servir de modelo para compreender a isotopia semântica da mensagem. (*Semântica Estrutural*, 1974, p.94)

Nessa passagem, a isotopia é entendida como uma redundância das categorias morfológicas. Entretanto, um pouco mais à frente, Greimas observa que as categorias morfológicas, por estarem delimitadas pelas fronteiras sintáticas, “não são suficientes para dar conta nem da isotopia, nem das variações isotópicas das *grandes unidades estilísticas* do discurso, nem do discurso em sua totalidade” (1974,p.94). O autor sugere que se deve recorrer a outras categorias classemáticas que não se encontram presas à sintaxe, a fim de que se determine melhor uma ou mais isotopia e, para exemplificar o funcionamento delas, recorreu ao universo das frases de espírito. Com efeito, nota-se que, nas piadas, é possível identificar um discurso com duas isotopias e uma *relação* (responsável pela significação) e, além disso, há também uma forma lúdica com uma só isotopia: a responsável pela surpresa. Para ilustrarmos o que acabamos de dizer, tomemos, por exemplo, a seguinte piada descrita por Sírío Possenti:

- Você sabe o que é um motim
 - Não
 - É uma reação em cadeia
- (*Os humores da língua*, 1998, p.89)

Entendemos que o significado mais relevante a ser extraído desse texto consiste em compreender que se trata de uma piada. Significa que

a reação *normal* que se espera do leitor/ouvinte seja o riso. Parece inegável que há nela, da mesma maneira, uma forma lúdica que se consubstancia no jogo de palavras. Verifica-se que, na piada acima, o jogo instaurado se deve ao confronto de duas isotopias recobertas pelo campo semântico da expressão *reação em cadeia* (que pode remeter tanto ao universo da física quanto ao de uma rebelião de presos) e estão ligadas por um termo conectivo comum, no caso, a palavra *motim*. Assim, para se entrar na esfera do lúdico, é necessário um conhecimento lingüístico sem o qual não é possível identificar as duas isotopias e, nesse sentido, conhecer as regras da linguagem não é muito diferente da situação do jogador que deve saber de antemão o regulamento do jogo. Contudo, o significado desencadeado por essa palavra, não ocorre na esfera do lúdico; na verdade, para entendermos esse texto como *engraçado*, teremos que ligá-lo a um contexto externo, ou a uma tradição que considera tais situações engraçadas. O único significado a ser extraído da relação da palavra *motim* com as duas isotopias (sem considerarmos os aspectos externos) só poderia ser expressado por uma espécie de *surpresa* que, a bem da verdade, não é muito diferente daquela encontrada na experiência de Aldrin. O efeito humorístico, portanto, parece radicar, principalmente, na convenção. Talvez seja, por esse motivo, que Sírío Possenti vai afirmar que as piadas quase sempre giram em torno de temas controversos:

Uma análise sumária de um livro de piadas mostrará que elas versam sobre: sexo, política, racismo (e variantes que cumprem um papel semelhante como etnia e regionalismo), canibalismo, instituições em geral (igreja, escola, casamento, maternidade, as próprias línguas), loucura, morte, desgraças, defeitos físicos ...
(*Os humores da língua*, 1998, p.25)

Em literatura, vemos, com bastante frequência, esses temas sempre que o autor quer atribuir, a uma personagem, um papel humorístico. Assim, não é por outro motivo que o D. Quixote, de Cervantes, tem uma idade pouco indicada para a de um herói de cavalaria:

Orçava na idade o nosso fidalgo pelos cinquenta anos. Era rijo de compleição, seco de carnes, enxuto de rosto, madrugador, e amigo da caça. (*D. Quixote*, p. 29)

Se o texto não tivesse uma intenção humorística, a descrição do herói seria inteiramente outra. O estereótipo do herói de cavalaria é jovem, belo e forte. Mediante esse recurso, o leitor pressupõe, desde a primeira página do livro *D. Quixote*, que se trata de um texto com um forte conteúdo humorístico. Machado de Assis, em sua obra *D. Casmurro*, também faz uso do estereótipo do gordo desajeitado na descrição do tio Cosme:

Uma das minhas recordações mais antigas era vê-lo montar todas as manhãs a besta que minha mãe lhe deu e que o levava ao escritório. O preto que a tinha ido buscar à cocheira, segurava o freio, enquanto ele erguia o pé e pousava no estribo; a isto seguia-se um minuto de descanso ou reflexão. Depois, dava um impulso, o primeiro, o corpo ameaçava subir, mas não subia; segundo impulso, igual efeito. Enfim após alguns instantes largos, tio Cosme enfeixava todas as forças físicas e morais, dava o último surto da terra e desta vez caía em cima do selim. Raramente a besta deixava de mostrar um gesto que acabava de receber o mundo. Tio Cosme acomodava as carnes, e a besta partia a trote. (p13-4)

Ainda, em Machado de Assis, percebe-se a comicidade na referência a um defeito físico atribuído à personagem Eugênia no capítulo 33 da obra *Memórias póstumas de Bras Cubas*.

O pior é que era coxa. Uns olhos tão lúcidos, uma boca tão fresca, uma compostura tão senhoril; e coxa! Esse contraste faria suspeitar que a natureza é às vezes um imenso escárnio. Por que bonita, se coxa? por que coxa, se bonita? (1999, p.82)

Mas há situações em que o contexto é mais sutil. Assim, no conto *A missa do galo*, também de Machado de Assis, o autor atribui a um adolescente uma cegueira que o impede de reconhecer a tentativa de sedução por parte de uma mulher madura:

Conceição ouvia-me com a cabeça reclinada no espaldar, enfiando os olhos por entre as pálpebras meio-cerradas, sem os tirar de mim. De vez em quando passava a língua pelos beijos, para umedecê-los. Quando acabei de falar, não me disse nada; ficamos assim alguns segundos. Em seguida, vi-a endireitar a cabeça, cruzar os dedos e sobre eles pousar o queixo, tendo os cotovelos nos braços da cadeira, tudo sem desviar de mim os grandes olhos espertos. “Talvez esteja aborrecida” pensei eu. (1979, p.82)

Esse procedimento, chamado por Chklovski de singularização (já citado em 1.2), é o mesmo utilizado em um texto de Tolstoi em que “a narração é conduzida por um cavalo e os objetos são singularizados pela percepção emprestada ao animal e não nossa” (1986, p.46):

Compreendi muito bem o que dizia a respeito dos açoites e do cristianismo. Mas ficou completamente obscura para mim a palavra *seu*, pela qual pude deduzir que estabelecia um vínculo a ligar-me ao chefe das cavaliças. Então, não pude compreender de modo algum em que consistiria tal vínculo. (Tostoi, apud Chklovski, *A arte como procedimento*, 1986, p.46)

Percebe-se, que o texto de Machado de Assis se assemelha ao de Tolstoi porque, naquele, a visão é emprestada a um adolescente ingênuo,

e, neste, a um cavalo. A diferença, pois, é apenas de ordem qualitativa: em Tolstoi, a fala de um cavalo remete-nos às fábulas sugerindo a articulação do elemento lúdico com o contexto dos contos maravilhosos; no caso do conto *A missa do galo*, o processo de singularização incide sobre um tema convencionalmente engraçado, tendo, como consequência, um humor sutil, irônico. Desse modo, as personagens, sendo convencionais, deixam de ser simples personagens para se tornarem referências. Assim, por exemplo, se um alguém se acercar de uma roda e disser: “... *tem aquela do Manuel..*”, todos já saberão do que se trata: o Manuel, por ser uma personagem muito conhecida nas piadas de português, já nos remete diretamente a uma convenção humorística.

Outro fator relevante, apontado por Possenti, refere-se ao fato de que as piadas operam fortemente com estereótipos:

Apenas para exemplificar, nas piadas, judeu só pensa em dinheiro, mulher inglesa é fria, português é burro, gaúcho é efeminado, japonês tem pênis pequeno, nordestino/brasileiro é mais potente do que qualquer gringo grandalhão, marido é traído e esposa é infiel, brasileiro/mineiro é o mais esperto etc.

(*Os humores da língua*, 1998, p.26)

Finalmente, Possenti aponta para o fato de que as piadas são “quase sempre veículo de um discurso proibido, subterrâneo”:

Segundo as piadas, por exemplo, as pessoas casam por interesse (e não por amor), os governantes são ridículos (e não competentes e dedicados), os professores são incompetentes (e não dedicados e sábios), os padres e as freiras violam os seus votos (ao invés de lutarem para mantê-los), as línguas são cheias de ambigüidades (e não códigos que servem para a comunicação e a expressão clara do pensamento) etc. (*Os humores da língua*, 1998, p.26)

Pelo exposto, pode-se concluir que o humor, em sua maioria, se assenta na convenção e, por esse motivo, o que nos faz rir é a forma lúdica associada a uma determinada convenção humorística. A forma lúdica, no entanto, não denota apenas surpresa, como já foi afirmado, ela também pode indicar (dependendo do texto) contemplação, êxtase, contentamento, arrebatamento, assombro.

3.5 As convenções lúdicas

Acreditamos que, na maioria dos textos, há, em maior ou menor grau, uma forma lúdica e, esta, se encontrará, de algum modo, relacionada a uma determinada convenção. É importante salientar, contudo, que, nos textos em que a forma lúdica ocupa um lugar de destaque, a relação será estabelecida com uma convenção de natureza lúdica. Nesse sentido, pode-se considerar que seqüências de repetições fazem parte da convenção lúdica (como se pode perceber na brincadeira de Aldrin e no jogo instaurado na segunda estrofe de I-Juca Pirama). As repetições algumas vezes estão associadas à um tipo de descoberta, como ocorre, por exemplo, nos jogos de adivinhação que principiam com a frase “o que é o que é”. Vejamos um exemplo:

- O que é o que é que cai em pé e corre deitado?
- Não sei
- É a chuva

Verifica-se, nesse exemplo, que não há recorrência a uma convenção humorística e, por isso mesmo, não há propriamente *graça*. O riso

não é um comportamento usual nas adivinhas pois, nelas, como nos filmes policiais, o elemento surpresa se funda no desvelamento de um enigma. Assim, partindo-se do princípio de que a *descoberta de enigmas* é uma convenção lúdica, o passo seguinte é procurar o elo, ou o elemento mediador, que possibilita que o paradoxo representado por *cair em pé e correr deitado* seja conjugado em um só objeto.

Uma vez descoberta a resposta, o jogo continua, isto é, uma nova adivinha é proposta e, depois desta, uma outra, numa seqüência repetitiva. Não faz sentido a proposta de apenas uma adivinha, porque, uma vez iniciado o jogo, a própria dinâmica deste, impõe aos jogadores novas adivinhações.

Algumas adivinhas, associam a repetição à justaposição de temas ou imagens, colocados, lado a lado, arbitrariamente, como por exemplo:

- O que são três pontinhos verdes atrás da porta?
- Não sei (o interlocutor nunca sabe)
- São duas ervilhas de castigo e uma azeitona rindo-se delas.

A lógica desse jogo é a de que o interlocutor não preveja a resposta correta. Com efeito, em tais casos, o que se pretende, mesmo, é instaurar um jogo de esconde-esconde semelhante à brincadeira de Aldrin. O interlocutor não poderá inferir logicamente a resposta correta porque não se trata de um enigma a ser desvendado. O jogo baseia-se no *sim* e no *não*: ou ouvinte já sabe a resposta (porque alguém lhe contou) ou, a desconhece, e tem interesse em sabê-la, a fim de *brincar* com outra pessoa. Não se pode ignorar o fato que há nesse jogo, também, um sentido humorístico, talvez isso

ocorra em virtude da recorrência ao *non-sense*, que, segundo pensamos, também constitui uma convenção humorística.

Vimos, que a sucessão exaustiva de elementos, o desvelamento de um enigma e a conjunção de elementos díspares, são convenções lúdicas. As convenções lúdicas, contudo, não se resumem a isso; na verdade, elas são compostas por uma quantidade de convenções tão vastas como as que existem no humor. Como não é nosso objetivo arrolar todos as convenções, mas apenas situá-las dentro de uma perspectiva panorâmica, observemos a interessante afirmação de Adilson Citelli a respeito do discurso lúdico, na sua obra *Linguagem e persuasão*:

Consideremos que esta seria a forma mais aberta e “democrática” de discurso. Residiria aqui um menor grau de persuasão, tendendo, em alguns casos, ao quase desaparecimento do imperativo e da verdade única e acabada. Lúdico significa jogo. Seria, pois um tipo discursivo marcado pelo jogo de interlocuções. Vale dizer, o movimento dialógico eu-tu-eu se dinamiza e passa a conviver com signos mais abertos: há menos verdade de *um*, logo, menos desejo de convencer. Nesse caso o signo ganha uma dimensão múltipla, plural, de forte polissemia: os sentidos se estilham, expondo as riquezas de novos sentidos. Os signos se abrem e revelam a poesia da descoberta; a aventura dos significados passa a ter o sabor do encontro de outros significados (1991, p.38).

Adilson Citelli caracteriza o lúdico como uma espécie de discurso no qual a persuasão se encontra em um nível muito baixo podendo, em alguns casos, nem existir. Vimos também que o autor põe em relevo o caráter aberto desse tipo de discurso. Finalmente, A. Citelli afirma que a “própria descoberta da linguagem, na criança, tem muito desse caráter de jogo com as palavras: prazer e encantamento com os mistérios dos sons” (1991, p.38). As convenções lúdicas, portanto, freqüentemente aparecem sob

a forma de um discurso aberto, não comprometido com a manipulação e, acima de tudo, voltada para o prazer e o encanto dos descobrimentos.

Resumindo, poder-se-ia afirmar que o humor resulta da relação da forma lúdica com uma ou mais convenção humorística; e as *adivinhas* resultam da relação da forma lúdica com uma ou mais convenção lúdica. Todavia, tanto a convenção humorística como a convenção lúdica podem tomar parte das convenções literárias.

3.6 As convenções literárias

As convenções literárias abarcam inúmeras situações e identificá-las no discurso literário, constitui uma tarefa extremamente difícil. Tomemos o caso do humor. É possível notar, por exemplo, que os elementos arrolados por Sírío Possenti e Northrop Frye poderiam ser bem maiores, pois cada país, região, cidade ou bairro, possuem um grande número de convenções locais. Aliado a esse fato, acrescente-se, ainda, que é bastante notório a capacidade do humor, a todo instante, estar criando novas convenções e desviando-se da própria norma. Para exemplificar essa questão, voltemos à adivinha, que classificamos como sendo predominantemente lúdica. Assim, no nosso exemplo, poderíamos ter a seguinte situação: O locutor faz a pergunta “O que é o que é que cai em pé e corre deitado?” O interlocutor responde que é a chuva, pois pensa que se trata de um jogo de adivinhação. Sendo, esta, a resposta esperada pelo locutor ele, então, pode responder: “Não, seu burro!, é uma minhoca de pára-quedas”. Neste caso, o locutor espera que o seu interlocutor *caia* no lugar

comum, a fim de que ele possa ser incluído em um discurso cristalizado, segundo o qual, as pessoas que são enganadas por esse tipo de jogo, não são inteligentes; são ignorantes e, por isso mesmo, dignas de riso (como ocorre nas piadas de português). Assim, a ênfase do discurso se transferiu da convenção lúdica (simples surpresa) para a convenção humorística.

Como vimos, o universo do humor, apesar de estar fundado na convenção, é bastante amplo e suas fronteiras não estão precisamente delimitadas. A situação se complica, ainda mais, quando passamos de um simples texto de humor para o vasto campo da literatura, de modo que, saber como os textos literários retratam as convenções, é um ponto fulcral para este estudo. Essas questões nos colocaram diante da necessidade de encontrar um modelo que pudesse ser aplicado aos textos literários. A lista de convenções apresentada por Sírío Possenti, embora destaque com bastante nitidez as principais convenções humorísticas, não delimitam, estas, na literatura. Por esse motivo é que encontramos nos ensaios a *Teoria dos modos* e a *Teoria dos mitos*, de N. Frye, a resposta a essas indagações. Nesses dois ensaios, o autor nos mostra, com bastante competência, as principais tonalidades que poderão nortear um texto literário. Acreditamos que os modos literários e suas combinações com outros modos se ajustam às *convenções literárias*.

3.6.1 A teoria dos modos

Northrop Frye, em sua obra, *Anatomia crítica*, diz que as ficções “podem ser classificadas, não moralmente, mas pela força de ação do

herói, que pode ser maior do que a nossa, menor, ou mais ou menos a mesma” (1973, p.39). A ficção, de acordo com esse autor, estaria relacionada com a trama: “As obras literárias que consideramos até agora são obras de ficção nas quais a trama é, conforme Aristóteles a chamou, ‘alma’ ou princípio conformador, e os caracteres existem primariamente como funções da trama” (1973, p.58). Do mesmo modo, o tema estaria relacionado com a *dianóia*: “a melhor tradução de *dianóia* talvez seja, “tema”, e a literatura com esse interesse ideal ou conceptual pode ser chamada de temática” (1973, p.58). Northrop Frye salienta, ainda, que “não há, claramente, uma obra literária ficcional ou uma obra literária temática, pois os quatro elementos éticos (éticos no sentido de relativos à personagem), o herói, a sociedade do herói, o poeta, e os leitores do poeta, sempre estão presentes, ao menos em potencial” (*Anatomia crítica*. 1973.p.58). Assim, em um texto, os dois modos estariam presentes, contudo, haveria, sempre, a predominância de um sobre o outro: o modo temático abrangeria, o tipo de literatura voltada para os temas (que podem ser internos ou externos à literatura) e o modo ficcional seria caracterizado pela predominância da trama.

A fim de que possamos *adequar* os modos de N. Frye ao nosso estudo, passemos a ver mais de perto a classificação proposta por ele. Vejamos primeiramente o modo mítico:

1. Se superior em *condição* tanto aos homens como ao meio desses outros homens, o herói é um ser divino, e a estória sobre ele será um *mito*, no sentido comum de um estória sobre um deus. Tais estórias ocupam um lugar importante em literatura, mas como regra situam-se fora das categorias normais. (*Anatomia crítica*. 1973, p.39)

No modo mítico, o herói é um ser divino e que, por ser superior *em condição* aos homens e ao meio, tudo está ao seu alcance. Numa perspectiva temática, a literatura mítica relata a história de um deus tal como as que encontramos na *Teogonia* de Hesíodo ou na *Bíblia*. Além disso, o mito é a história de um deus que se movimenta em um mundo que não lhe opõe resistência alguma. A esse respeito Frye salienta:

O mundo das imagens míticas é habitualmente representado pelo conceito de céu ou Paraíso na religião ... um mundo de metáfora total, em que tudo é potencialmente idêntico a tudo o mais, como se tudo estivesse dentro de um só contexto infinito (*Anatomia crítica*. 1973, p.138)

Tanto pelo lado da trama, quanto do tema, a história de um deus superior aos homens e ao seu meio projetar-se-ia em todas as instâncias do discurso. Significaria a ausência de regras, a indiferenciação, o caos; em outras palavras, não haveria as condições propícias para a instauração de uma trama, pois as fronteiras entre o real e o universo da representação não seriam claramente delimitadas. Talvez seja, por isso, que Frye situou essa fase fora das categorias literárias normais. Contudo, o modo mítico é importante porque indica aquele momento em que o texto literário se nos apresenta de um modo caótico, plenamente aberto, divino.

Passemos, agora, ao modo romanesco:

2. Se superior em *grau* aos outros homens e seu meio, o herói é o típico herói da *estória romanesca*, cujas ações são maravilhosas, mas em si mesmo é identificado como um ser humano. O herói da estória romanesca move-se num mundo em que as leis comuns da natureza se suspendem ligeiramente: prodígios de coragem e persistência, inaturais para nós, são naturais para ele, e armas encantadas, animais que falam,

gigantes e feiticeiras pavorosos, bem como talismãs de miraculoso poder, não violam regra alguma de probabilidade, uma vez que os pressupostos da estória romanesca forma fixados. Aqui passamos do mito propriamente dito para a lenda, o conto popular, o *märchen* e suas filiações e derivados literários.

(*Anatomia crítica*. 1973, p.39-40)

Pelo lado do tema ou da *dianóia*, esse trecho faz referência a todo tipo de narrativa com começo meio e fim; possuindo, portanto, aquele atributo apreciado por um grande número de leitores: há um desenlace e um final esperado. As redundâncias se articulam de modo a moverem-se em apenas uma direção: a convenção pode estabelecer, por exemplo, que o herói seja invencível e o leitor já saberá, de antemão, que haverá um final feliz. Nota-se, ainda, a articulação de elementos polarizados: na estória romanesca, há uma acentuada linha divisória entre o bem e o mal, a claridade e a sombra. A adequação do modelo romanesco à convenção lúdica pode ser constatada quando da suspensão da realidade em benefício de uma outra, como se verifica nos contos maravilhosos e nas histórias de super-heróis. Porém, essas violações são previstas pela regra: nos contos maravilhosos, as árvores podem falar, porque foram encantadas por uma feiticeira; e nas histórias em quadrinhos, o super-homem pode voar, porque nasceu em um planeta distante do sistema solar. Pelo lado da trama, o movimento tenderia para o vaivém: toda a trama se resumiria a desaparecimentos e reaparecimentos (herói, heroína, objetos, ritmos, rimas, imagens) alternados e espalhados pelo texto, sem que nada de novo efetivamente acontecesse. Passemos, agora, para o modo imitativo elevado.

3. Se superior em grau aos outros homens, mas não a seu meio natural, o herói é um líder. Tem autoridade, paixões e poderes de expressão

muito maiores do que os nossos, mas o que ele faz sujeita-se tanto à crítica social como à ordem da natureza. Esse o herói do modo *imitativo elevado*, da maior parte da epopéia e da tragédia, e é fundamentalmente a espécie de herói que Aristóteles tinha em mente.

(*Anatomia crítica*. 1973, p.40)

O modo imitativo elevado não ocupará, neste estudo, grande destaque, porque nesta fase há, a bem da verdade, um grande equilíbrio entre o modo ficcional e o temático. Isso significa que o mundo da representação, neste caso, já está plenamente consolidado e os momentos que poderiam ser caóticos são resolvidos ou explicitados pela trama, pelo tema ou por ambos; já que eles estão solidamente ancorados pela convenção. Pode-se dizer que no modo imitativo elevado há uma tendência à imitação da realidade no que ela tem de fatalista. O mundo representado, nesse modo, é bem delineado, contínuo e trágico; trágico, no sentido de que suas regras não podem ser suspensas.

Vejamos o que o autor tem a dizer a respeito do modo imitativo baixo:

4. Não sendo superior aos outros homens e seu meio, o herói é um de nós: reagimos a um senso de sua humanidade comum, pedimos ao poeta os mesmos cânones de probabilidade que notamos em nossa experiência comum. Isso nos dá o herói do modo *imitativo baixo*, da maior parte da comédia e da ficção realística. (*Anatomia crítica*. 1973, p.40)

A partir do modo imitativo baixo, começa a se instalar um desequilíbrio entre a trama e o tema; ou, entre o ideal e a experiência. É importante ressaltar que a palavra *comédia*, utilizada aqui, não está relacionada à palavra *cômico* que, às vezes, é utilizada como sinônimo de humorístico. O termo comédia, no modo *imitativo baixo*, diz respeito à posição do herói em relação aos outros homens e a seu meio. Outro ponto

relevante resiste no fato de que o específico da comédia, diferentemente da tragédia, é integrar o herói na sociedade cômica. Entretanto, é inegável que a maioria das comédias possui um forte conteúdo humorístico em virtude da recorrência à convenção humorística. Esta, em literatura, vai estar situada entre o modo imitativo baixo e o modo irônico que veremos a seguir:

5. Se inferior em poder e inteligência a nós mesmos, de modo que temos a sensação de olhar de cima uma cena de escravidão, malogro ou absurdez, o herói pertence ao modo *irônico*. Isso é verdade mesmo quando o leitor sente que está ou podia estar na mesma situação, pois a situação está sendo julgada com maior independência.

(*Anatomia crítica*. 1973, p.40)

No modo irônico, o herói quer parecer inferior à média dos homens. Esse modo também é o que se encontra mais próximo do mundo da experiência e, portanto, mais distanciado do mundo ideal. Nota-se, neste caso, a predominância do tema (que pode aparecer sob a forma de descrições de paisagens, imagens, símbolos.) sobre a trama.

Para N. Frye, um dos modos (o *mito*, a *estória romanesca*, o *imitativo elevado*, o *imitativo baixo* ou o *irônico*) deve predominar no texto literário (ou em parte dele) “pois, enquanto um modo constitui a tonalidade básica de uma obra de ficção, qualquer um dos quatro, ou todos eles, podem estar simultaneamente presentes (*Anatomia crítica*. 1973, p.56).

3.6.2 Imagens demoníacas e imagens apocalípticas

Os modos, como já vimos, estão relacionados com a posição do herói. No *modo mítico*, estariam compreendidas as imagens

indiferenciadas e contingenciais. Para Frye, o mito está relacionado com o mundo divino, um mundo cujos movimentos cíclicos se repetem de maneira igual porque trata de seres imortais:

Por isso o princípio estrutural mítico ou abstrato do ciclo é que a continuação da identidade da vida individual seja estendida da morte ao renascimento. A este padrão de idêntica recorrência, o da morte e renascimento do mesmo indivíduo, todos os outros padrões cíclicos são em regra assimilados. (*Anatomia da crítica*. 1973, p.162)

Em virtude desse “padrão de idêntica recorrência”, o mundo mítico, segundo Frye, sugere imutabilidade. Para o autor, haveria dois tipos de imagens contrastantes nesse mundo: as imagens apocalípticas e demoníacas. Esses dois tipos de imagens, denominados pelo autor de *imagens não deslocadas*, representam, respectivamente, o céu e o inferno. Entretanto, o mundo mítico, seja ele celestial ou infernal, é um mundo sem movimento, pois se configura como um lugar em que não há resistências: aos deuses tudo é permitido e o próprio mundo, ao redor deles, se dispõe segundo as suas vontades. Assim, tanto as imagens apocalípticas quanto as demoníacas pertencem a um mundo caótico: as primeiras engendram o caos pela via da unicidade e as segundas engendram o caos pela via da diversidade. Esses dois pólos vão exercer influência em um outro mundo de imagens deslocadas (a representação literária) que Frye chamou de imagens analógicas. Para entendermos melhor o que o autor queria dizer com essas imagens, atentemos para essa passagem:

As imagens apocalípticas são apropriadas ao modo mítico, e as imagens demoníacas ao modo irônico, na fase recente em que este se volta para o mito. Nos outros três modos essas duas estruturas operam dialeticamente, puxando o leitor para o núcleo

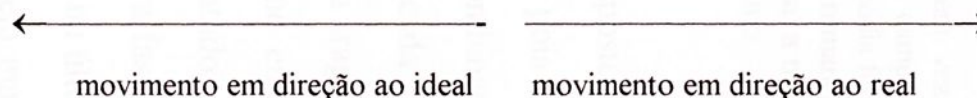
metafórico e mítico não deslocado da obra. Esperaríamos portanto três estruturas intermediárias de imagens, correspondendo em tese aos modos romanesco, imitativo elevado e imitativo baixo. (1973,p.152)

A essas observações de Frye, devemos proceder algumas adaptações a fim de que este trabalho mantenha a coerência que até agora presume-se existir⁷. Dissemos, no primeiro capítulo, que o caos predomina no universo e que o organismo é a tendência contrária a ele. Ressaltamos, também, que o organismo é o resultado de um desequilíbrio instaurado por interações entre dois universos e que essa *mais valia* resultante está limitada pelo tempo e pelo espaço. Tratar-se-ia, portanto, de um movimento que, partindo do caos na unicidade, iria ao encontro do caos na diversidade. Assim, a vida ou a atividade orgânica estaria compreendida entre esses dois pólos aos quais poderiam ser relacionados uma infinidade de categorias binárias: uno/diverso; ausência/presença, sombra/luz. Além disso, delineamos uma espécie de jogo que se instaura justamente na articulação dessas binaridades (ou descontinuidades) e, finalmente, relacionamos este jogo com a forma lúdica que estaria presente em todo texto literário. Pelo exposto, seria também coerente, de nossa parte, situar as imagens apocalípticas num pólo, e as demoníacas num outro pólo e, designar como imagens analógicas, os outros quatro modos, quais sejam: o romanesco, o imitativo elevado, o imitativo baixo e o irônico. A diferença do nosso modelo em relação àquele criado por Frye, reside, exatamente, na classificação do modo irônico como pertencente às imagens analógicas. Para facilitar a visualização desse modelo, vejamos o seguinte quadro:

⁷ Não pretendemos, com isso, reformular os postulados de Northrop Frye. As modificações levadas a cabo neste estudo só se justificam na medida em que os nossos objetivos são diferentes dos daquele autor.

Quadro 1

Ideal	Representação				Real
Modo Mítico	Modo romanesco	Modo imitativo elevado	Modo imitativo baixo	Modo irônico	Modo Mítico
Imagens apocalípticas (Ideal) Caos, unicidade Mitos Vivos (Religião, Ciências não-empíricas)	Mitologia, Lenda, Conto Popular, Fábulas, Histórias Policiais, Parlendas, poesias infantis, algumas poesias concretas Oposições binárias digitais (tramas, sons, ritmos)	Tragédia, Epopéia, poemas quinhentistas, árcades e parnasianos Tendência ao equilíbrio entre temas e tramas. Percebe-se, contudo, uma influência maior das imagens apocalíticas	Comédia, prosa e poesia barroca, romântica, realista Tendência ao equilíbrio entre temas e tramas. Percebe-se, contudo, uma influência maior das imagens demoníacas	Literatura irônica, humorística e satírica; Simbolismo, Surrealismo; Linguagem metafórica; Lirismo. Oposição binárias analógicas (Temas, imagens gráficas, imagens metafóricas, símbolos, sons e ritmos icônicos etc.)	Imagens demoníacas (Real) Caos, diversidade Mitos vivos (Ciências empíricas)



De acordo com o quadro 1, o mito (idealidade ou realidade), circunda o espaço da representação e influencia os modos intermediários. Assim, o modo romanesco seria mais influenciado pelas imagens apocalípticas ao passo que o modo irônico estaria mais sujeito às influências das imagens demoníacas. Segundo N. Frye, os modos são elementos narrativos pré-genéricos ou enredos genéricos, ainda, de acordo com esse autor:

A tragédia e a comédia contrastam em vez de combinar, e assim também o romanesco e o irônico, campeões, respectivamente, do ideal e do real. Por outro lado, a comédia funde-se insensivelmente na sátira, num extremo, e na estória romanesca, no outro; pode a estória romanesca ser cômica ou trágica; a trágica se estende do romanesco elevado ao amargo irônico realismo. (*Anatomia da crítica*. 1973, p.163)

Percebe-se, pelo trecho acima, que os modos dispostos no quadro não devem ser entendidos como categorias estanques, pois eles sofrem influências não só do mundo mítico, mas, também, da combinação com outros modos; assim, cada modo apresentaria fases e, em cada uma delas, haveria uma tonalidade diferente, como por exemplo, a tragédia romanesca, a comédia irônica, a tragédia cômica. N. Frye, no ensaio *Crítica arquetípica*, distinguiu seis fases para cada modo, contudo, em nosso estudo, estaremos particularmente interessados na primeira fase do modo romanesco – também chamada de *fase mais ingênua* –, e na última do modo irônico, porque são nestas fases que os modos estão em maior proximidade com o mundo mítico (realidade ou caos).

3.7 A forma lúdica e na estória romanesca

De acordo com Northrop Frye,

O elemento essencial da trama na estória romanesca, é a aventura, o que significa que a estória romanesca é naturalmente uma forma consecutiva e progressiva; por isso a conhecemos melhor na ficção do que no drama. Em seu ponto mais ingênuo é uma forma sem fim na qual um protagonista que nunca se desenvolve ou envelhece passa de um aventura a outra, até que o próprio autor desanima. Vemos essa forma nas historietas cômicas, onde os tipos principais persistem por anos numa espécie de imortalidade refrigerada. (*Anatomia da crítica*. 1973, p.185).

Para o autor, o modo romanesco, em sua forma mais ingênua, aparece nos textos literários com uma estrutura repetitiva e circular, ou seja, como uma forma sem fim. Essa observação nos leva a um grande número de histórias intermináveis sendo, por certo, a mais famosa delas, *As mil e um noites*. A estória romanesca, nessa fase, está inteiramente de acordo com grande parte das convenções lúdicas: pode ser vista, por exemplo, na forma de telenovelas e nas tiras humorísticas que circulam diariamente nos jornais de todo mundo. As parlendas – composições simplesmente ritmadas e que se destinam a certos jogos infantis – são exemplos acabados desse tipo de narrativa. Vejamos algumas, descritas por Hênio Tavares:

“Cadê o toicinho que estava aqui?

– o gato comeu.

– Cadê o gato ?

– Fugiu pro mato.

– Cadê o mato?

– O fogo queimou

– Cadê o fogo?

– A água apagou.

– Cadê a água?

– O boi bebeu”

“Amanhã é domingo.
 pé de cachimbo;
 galo Monteiro
 pisou na areia
 a areia é fina
 que deu no sino,
 o sino é de prata
 que deu na barata”
 (Teoria da literatura, p.307)

Nos dois exemplos acima, constatam-se várias seqüências de enunciados, nos quais, a ênfase se assenta na surpresa (ou *maravilhamento*), proporcionada pela possibilidade de acréscimos de novas frases. Neste caso, nota-se a presença de um discurso que não objetiva um fim, mas que se pretende prolongar num eterno vaivém: o texto está preso a um ritmo dominado pela trama e os temas, encadeados sem muita lógica, perdem a força significativa.

A seguir, veremos um exemplo em que já é possível vislumbrar um tema. Já que o nosso estudo tem focado as categorias *ausência/presença*, tomaremos, estas, como tema nos exemplos a seguir. Observe-se, abaixo, a quadrinha descrita por Guimarães Rosa, no primeiro prefácio de sua obra *Tutaméia*:

Comprei uns óculos novos,
 óculos dos mais excelentes:
 não têm aros, não tem asas
 não têm grau e não tem lentes
 (1969, Tutaméia, p. 7)

Deve-se considerar, aqui, que o jogo da ausência e da presença é sentido, principalmente, em três níveis. O primeiro nível é representado pela própria estrutura da quadrinha que, pela sua popularidade, nos chama imediatamente para o jogo da representação,

pois não devemos nos esquecer que os grandes espaços em brancos em torno de uma estrofe podem representar, além de uma pausa pronunciada, caos e ausência.

Os outros dois níveis são: o semântico e o morfossintático. O espaço lúdico, portanto, será demarcado pelo jogo estabelecido entre estes três níveis, introduzindo um choque entre as categorias ausência e presença.

Pode-se observar, no nível morfosintático, o uso de metataxes por adjunção na enumeração das orações “não tem aros”, “não tem asas”, “não tem grau”, “não tem lentes”; constituindo, portanto, mais um ritmo. As adjunções, como bem observaram os pesquisadores do grupo μ , na obra *Retórica geral*, conferem harmonia ao texto literário do mesmo modo que a medida silábica (1974, p. 112). Assim, atuam como *presença*, ou seja, as repetições possibilitam a criação de um ambiente propício à representação literária.

No nível semântico, verifica-se a presença de metassememas, representados pelos oxímoros. Assim, por um lado, a oração: “Comprei uns óculos novos”, indica um objeto reconhecido no mundo natural. Por outro, as suas partes são negadas nas orações: “não têm aros”, “não têm asas”, “não têm grau”, “não têm lentes”. O resíduo representado por esse objeto absurdo, um óculos-não-óculos, só é possível em decorrência de um aspecto particular da linguagem: representar o impossível. A estrutura repetitiva da quadrinha, em seus vários níveis, introduz as regras do jogo: representar o impossível é uma violação permitida nesse mundo.

Quanto à tonalidade sugerida no texto, verifica-se que tema do “desaparecimento dos óculos” não pode constituir uma tragédia porque: (i) não se trata de um tema elevado e (ii) não faz parte de nenhuma convenção. A quadrinha, no entanto, pode nos dar algumas pistas porque ela é geralmente destinada a poesias humorísticas e satíricas, jogos e divertimentos infantis. Como o humor, a sátira e a ironia estão ligados a determinadas convenções, e, como o tema do *desaparecimento dos óculos* não pertence a nenhuma dessas convenções, a informação que a quadrinha quer passar deve ser de natureza preponderantemente lúdica. Assim, as duas isotopias envolvidas (ausência/presença) aproximam-se do diagrama do vaivém, relacionando-se com a estrutura básica da estória romanesca no seu ponto mais ingênuo, isto é, apresenta-se como uma história sem fim, configurando-se, portanto, com uma convenção lúdica. O deslocamento mítico-apocalíptico é percebido em decorrência do baixo nível de significação, entretanto, a força de coesão, proporcionada pelo movimento de vaivém (presença/ausência), não permite a instalação do caos. Nesse caso, tem-se a predominância, quase total, da trama sobre o tema: as imagens externas, que deveriam conferir um sentido ou um tema ao discurso, foram recuadas quase ao ponto de não mais existirem.

Passemos, agora, para uma estrutura poética mais complexa, preservando-se, contudo, o mesmo tema da ausência. Tome-se, como exemplo, o seguinte poema de Vinicius de Moraes:

A CASA

Era uma casa
Muito engraçada
Não tinha teto
Não tinha nada

Ninguém podia
 Entrar nela não
 Porque na casa
 Não tinha chão
 ninguém podia
 Dormir na rede
 Porque na casa
 Não tinha parede
 Ninguém podia
 Fazer pipi
 Porque penico
 Não tinha ali
 Mas era feita
 Com muito esmero
 Na Rua dos Bobos
 Número Zero
 (*Poemas infantis*, P325)

O poema acima é semelhante às parlendas e o procedimento usado é o mesmo da quadrinha, isto é, nele há a articulação das camadas sintáticas e semânticas, mediante o recurso das metataxes e dos metassememas. Todos os versos têm quatro sílabas e o esquema rítmico se assenta nas primeiras e últimas sílabas (1° e 4°). A rima aparece, de modo alternado, nos versos pares (2°, 4°, 6°, 8°, 10°, 12°, 14°, 16°, 18° e 20°). Temos, portanto, nesse poema, a isotopia da regularidade e da harmonia (presença), repetida no metro, no ritmo e na rima. Também neste caso, como no da quadrinha, a *presença* é sentida, principalmente, no nível da estrutura: Os leitores reconhecem, de imediato, esse tipo de representação como próprio de poemas infantis, pois o ritmo é fácil e repetitivo.

Verifica-se, no nível semântico, a presença de metassemenas (oxímoros por oposição de termos contraditórios). Com efeito, a isotopia da casa, representada semanticamente pela oração “Era uma casa”, e pelos sintagmas “entrar nela”, “dormir na rede”, “fazer pipi”, “era feita”, é negada por outras orações de modo simétrico: “Não tinha

teto não tinha nada”, “na casa não tinha chão”, “na casa não tinha parede”, “penico não havia ali”, “Na rua dos bobos número zero”.

Estruturalmente, pode ser notado, ainda, a repetição parcial ou integral de versos que vão conferir estabilidade ao poema. O quadro 2, a seguir, mostra, com mais clareza, o uso de paralelismos:

Quadro 2

Paralelismo (i)	Versos sem repetição	Paralelismo (ii)	Paralelismo (iii)
	Era uma casa		
	Muito engraçada		
		Não tinha teto	
		Não tinha nada	
Ninguém podia			
	Entrar nela não		
			Porque na casa
		Não tinha chão	
Ninguém podia			
	Dormir na rede		
			Porque na casa
		Não tinha parede	
Ninguém podia			
	Fazer pipi		
			Porque pinico
		Não tinha ali	
	Mas era feita		
	Com muito esmero		
	Na rua dos bobos		
	Número zero		

A conjunção de todos os elementos denotadores de presença (metro, rima, ritmo, orações, sintagmas, paralelismo) formam um feixe redundante de categorias semânticas e comunicam, ou reafirmam a primeira isotopia (a casa). O significado das orações que negam a presença da casa, formam a segunda isotopia (a não-casa). Nota-se que as duas isotopias estão em oposição frontal e, como no caso da quadrinha, não há, a bem da verdade, uma resolução do paradoxo, pois, estruturalmente, os quatro versos finais continuam afirmando a presença da casa mas, semanticamente, entendemos que a casa não existe. Essa não resolução – esse pêndulo entre o ser e o não-ser – projetando-se na superfície do discurso, possibilita que texto seja lido ludicamente.

A presença marcante do elemento lúdico é muito comum nas poesias infantis, entretanto, esse recurso pode, também, ser utilizado em qualquer tipo de poesia, até mesmo naquelas ditas *cerebrais*. Na poesia concreta, por exemplo, existem alguns poemas que nos convidam à decifração, como no caso das adivinhas. Tomemos, como exemplo, este conhecido poema:

```
V V V V V V V V V V
V V V V V V V V V E
V V V V V V V V E L
V V V V V V V E L O
V V V V V V E L O C
V V V V V E L O C I
V V V V E L O C I D
V V V E L O C I D A
V V E L O C I D A D
V E L O C I D A D E
```

(Azevedo, R. *Poesia concreta*, 1982, p.43)

O vocábulo *velocidade*, nesse poema, à primeira vista, constitui-se na única indicação de sentido. A radicalidade dessa informação centra-se, por um lado, na banalização⁸ do tema; por outro, na dificuldade de se encontrar as redundâncias e as ambigüidades que são características inerentes a qualquer texto literário. O texto parece ser apenas um objeto como qualquer outro do mundo real. O jogo instaurado, nele, chama o leitor para uma decifração como nas adivinhas, desse modo, o elemento predominante neste poema estaria radicado na trama.

A isotopia mais evidente, como vimos, aponta para o significado *velocidade* e a busca dessa mesma isotopia (ou a sua oposição), em outros níveis, constitui um percurso seguro para o entendimento do poema. Uma vez que o poema não apresenta rima, nem sílabas, nem ritmo (alternância entre sílabas tônicas e átonas), não podemos nos valer desses níveis de repetições. Entretanto, a repetição enfática da letra “V” remete à observação de Barthes segundo a qual toda a repetição atrai para si um significado. / A letra “V” solitária, nada significa e, portanto, não comunica isotopia alguma (considerando a norma culta da Língua Portuguesa), mas, a repetição dela conduz a uma isotopia, operada no nível sonoro, qual seja, a onomatopéia denotadora de um ronco de motor. Mas há, ainda, que se considerar o plano gráfico: a letra V, o conjunto formado pelas letras “vês” e o conjunto formado pelas demais letras nos remete a mais um ícone de velocidade, qual seja, o motor V-8. A comunicação da mesma isotopia, em três níveis diferentes (semântico, sonoro, gráfico), já seria suficiente para caracterizar esse texto como poesia. Todavia, a riqueza do poema é reforçada por uma outra isotopia. Com efeito, pode-se notar um oxímoro entre os níveis

⁸ Isto é, não se trata de temas recorrentes em literatura como a vida, a morte, o amor, a pureza.

sonoro e semântico. Assim, no primeiro verso, a sequência de “vês”, no nível sonoro (onomatopéia), sugere o máximo de velocidade e a perda gradativa desses “vês”, nos versos seguintes, sugere a diminuição da velocidade (ou desaceleração), chegando, por fim, ao último verso, no qual, não havendo mais a repetição da letra “vê” indica, no plano sonoro, estaticidade, ao mesmo tempo em que, no nível semântico, tem-se justamente o contrário: a presença do vocábulo *velocidade*.

Vimos que, por esse percurso, o enigma do poema é resolvido: achou-se um sentido (isto é, algo que estava perdido, foi encontrado, portanto, presença) no texto que se afigurava, à primeira vista, caótico ou hostil à significação (ausência). O significado descoberto (ainda que mínimo), deveria estar relacionado a alguma convenção literária. Tomando os modos de Frye como convenção, pode-se constatar que esse poema não está relacionado com o humor, nem com a tragédia. O modo que melhor se adapta à nossa interpretação é o romanesco, em sua primeira fase, isto é, aquele que se configura como uma história sem fim (convenção lúdica). Neste particular, deve-se observar que o leitor, mesmo tendo já descoberto uma interpretação satisfatória, é movido a procurar novas significações como se o poema fosse um objeto de infinitas interpretações. Talvez seja essa uma das diferenças entre esse poema concreto e as adivinhas; o poema possibilita uma quantidade maior de respostas ao enigma, enquanto que a adivinha só permite uma resposta. De qualquer modo, o efeito lúdico vai se arrefecendo à medida que as respostas vão sendo descobertas e é certo que elas são em número limitado. Outra diferença importante, entre essas duas modalidades, reside no fato de que, na adivinha, uma vez exaurido o efeito lúdico, exaure-se também a própria adivinha; no poema, o efeito lúdico tem a função de

criar e manter íntegro o universo da representação. Um poema que se resume a um simples jogo de adivinhação é, por certo, limitado, como o é a brincadeira de Aldrin ou o jogo da velha. Espera-se, portanto, que além da forma lúdica, os poemas remetam-nos a outros planos, sejam eles internos ou externos à literatura. Não acreditamos que o poema concreto de Ronaldo Azevedo seja apenas um simples jogo de adivinhação, mas é certo que nele o elemento lúdico constitui a parte que mais atrai a atenção do leitor.

3.8 A forma lúdica na tragédia e na comédia

No modo romanesco há dois movimentos básicos: a queda de um herói, ou um de semi-deus (ausência) e sua restauração na sociedade (presença). N. Frye acentua, com bastante propriedade, que os mitos “ocupam um lugar importante em literatura, mas, como regra, situam-se fora das categorias literárias normais” (1977, p.39). Essa observação é importante porque a representação literária de um deus invencível (como Jeová, por exemplo), com domínio total sobre os homens e o meio, só seria possível para um não-crente e, nesse sentido, tratar-se-ia de uma estória romanesca. Somente quando temos consciência de que a nossa ação é um simples jogo é que o elemento lúdico toma forma; quando não há essa consciência, isto é, quando na ação não se percebe nenhum mundo exterior a ela, então, poder-se-ia dizer que encontramos-nos diante do real: a nossa experiência está encerrada num mundo sem horizontes, numa dimensão trágica. A dimensão trágica se caracteriza pela crença de que a experiência vivida se desenrola em um universo contínuo, sem exterioridade, fatalista, portanto, semelhante à

realidade. Na representação literária, esse existir *fatalista* encontrará seu *habitat* na tragédia (modo imitativo elevado) e na comédia (modo imitativo baixo). Entendemos que o mito, dentro do universo da literatura, deve apenas influenciar de modo indireto os demais modos e não constituir, em si, um modo próprio. Assim, o mito, além de circundar as representações literárias, encontra-se também no cerne da tragédia e da comédia, de um modo tão consistente que o leitor (ou o espectador) se confundirá na ação do herói como se vivesse uma experiência de fato. Os textos literários, que apresentam essa consistência, tendem a reproduzir o mundo real e, por esse motivo, as rupturas tornam-se menos visíveis, arrefecendo o efeito lúdico. No modo romanesco e no modo irônico o leitor percebe com mais facilidade o limite entre a realidade e a representação, pois as descontinuidades são mais visíveis e, portanto, o efeito lúdico tende a ser maior. Em outras palavras, pode-se afirmar que nas tragédias, e em alguns tipos de comédias, o tema e a trama estão em equilíbrio porque se encontram a meio caminho entre os modos mítico-apocalíptico e mítico-demoníaco. À medida que os textos literários se aproximam da realidade, isto é, do mítico-demoníaco, tendem a receber influências do mundo da experiência e, isso, pode ser percebido já nas últimas fases do modo imitativo baixo (comédia); no modo irônico, a presença de imagens ligadas à realidade é quase total.

O elemento lúdico vai perdendo a sua força quando o texto se encaminha para um equilíbrio entre a trama e o tema. Todavia, a forma lúdica sempre estará presente no texto literário, cumprindo a sua função de atrair o leitor para dentro do universo da representação. Vejamos, agora, um poema de Carlos Drummond de Andrade no qual a trama e o tema se encontram em equilíbrio:



JOSÉ

E agora José?
A festa acabou,
a luz apagou,
o povo sumiu,
a noite esfriou,
e agora, José?
e agora, você?
Você que é sem nome,
que zomba dos outros,
você que faz versos,
que ama, protesta?
e agora, José?

Está sem mulher,
está sem discurso
está sem carinho,
Já não pode beber,
já não pode fumar,
cuspir já não pode,
a noite esfriou,
o dia não veio,
o bonde não veio,
o riso não veio
não veio a utopia
e tudo acabou
e tudo fugiu
e tudo mofou,
e agora, José?

E agora, José?
Sua doce palavra,
seu instante de febre,
sua gula e jejum,
sua biblioteca,
sua lavra de ouro,
seu terno de vidro,
sua incoerência,
seu ódio - e agora?

Com a chave na mão
quer abrir a porta,
não existe porta;
quer morrer no mar,

mas o mar secou;
quer ir para Minas,
Minas não há mais.
José, e agora?

Se você gritasse,
se você gemesse,
se você tocasse
a valsa vienense,
se você dormisse,
se você cansasse,
se você morresse...
Mas você não morre,
você é duro, José!

Sozinho no escuro
qual bicho-do-mato,
sem teogonia,
sem parede nua
para se encostar,
sem cavalo preto
que fuja galope,
você marcha, José!
José, para onde?
(*Poesia completa e prosa*, p.130)

Nota-se, nesse poema, o mesmo procedimento encontrado na quadrinha de Guimarães Rosa e no poema *A casa* de Vinicius de Moraes: possui o mesmo tema (a ausência) com oposições frontais entre dois termos e utilização de seqüências de operações subtrativas no plano semântico (metassememas) e adjunções no plano sintático (metataxes). Porém, no poema de Drummond, as redundâncias e oposições são mais visíveis e variadas. Assim, pode-se verificar que predomina no poema o verso de cinco sílabas; o ritmo também é regular, ocorrendo, na maioria das vezes, nas segundas e quintas sílabas. Em alguns versos o acento cai nas terceiras e quintas sílabas, contudo, como o poema inteiro está impregnado pelo ritmo binário representado pelas segundas e quintas sílabas, essa cadência se impõe alterando a tonalidade de algumas

palavras como nos versos “se você gritasse/ se você gemesse/se você tocasse”⁹. Em todo caso é inegável que há aqui duas possibilidades rítmicas, uma delas simulando uma cadência monótona (estaticidade) e a outra indicando quebra no ritmo (dinamicidade).

Na maioria das vezes, o metro e o ritmo vão conferir estabilidade ao poema (presença). A estes podem também ser acrescentadas as metataxes por adjunção que, no caso desse poema, são fartas. Vejamos alguns exemplos:

a) enumeração:

E agora José?
A festa acabou,
a luz apagou,
o povo sumiu,
a noite esfriou,

b) paralelismo:

Se você gritasse,
se você gemesse,
se você tocasse
.....
se você dormisse,
se você cansasse,
se você morresse...

c) Refrão

E agora José

⁹ A mudança da tonalidade das palavras pela imposição do ritmo, pode ser melhor esclarecida no brilhante artigo de O. Brik, denominado *O ritmo*, presente na obra *Os formalistas russos*. A esse respeito, o autor enfatiza: “Teoricamente, cada sílaba pode ser acentuada ou não, tudo depende do impulso rítmico. Por isso, distinguir as fortes, as semifortes, as levemente fortes, as fracas, etc., e tentar penetrar assim, na diversidade do movimento rítmico, não poderia ser senão uma empresa estéril. Tudo depende do ritmo poético que tem como consequência a distribuição em linhas e sílabas (1978, p.133). Mais à frente o autor compara o ritmo à dança: “É evidente que a dança repousa num impulso inicial que se realiza em movimentos cinéticos variados” (1978,p.133).

Os metassememas, representados por termos contraditórios (oxímoros), são notados, principalmente, no quarto verso:

Com a chave na mão
quer abrir a porta,
não existe porta;
quer morrer no mar,
mas o mar secou;
quer ir para Minas,
Minas não há mais.
José, e agora?

Vejamos agora, de uma maneira resumida, as principais semelhanças entre esse poema e o de Vinicius de Moraes:

Tema:

A Casa: referência ao nada, o vazio.

José: Referência ao vazio, à perda, à morte.

Metro:

A casa : O poema é isossilábico (todo os versos possuem quatro sílabas)

José: A grande maioria dos versos são pentassílabos

Ritmo:

A casa: O poema é isorrítmico (As sílabas tônicas caem nas primeiras e quartas sílabas)

José: Na maioria dos versos as sílabas tônicas caem na segundas e quintas sílabas.

Sintaxe:

A casa: metataxes por adjunção

José: Metataxes por adjunção

Semântica

A casa: Metassememas: oxímoros

José: Metassememas: oximoros

A regularidade do metro, do ritmo e da sintaxe confere estabilidade aos dois poemas, introduzindo a noção de segurança, presença, reconhecimento. Entretanto, a rima do poema *José*, é bastante irregular. Vejamos, por exemplo a primeira estrofe:

E agora José?
A festa acabou,
a luz apagou,
o povo sumiu,
a noite esfriou,
e agora, José?
e agora, você?
Você que é sem nome,
que zomba dos outros,
você que faz versos,
que ama, protesta?
e agora, José?

Podemos ver que existe uma espécie de rima no 2º, 3º, e 5º versos, formada pela desinência verbal do pretérito perfeito do indicativo e pelo substantivo próprio *José* nos 1º, 6º e 12º versos. Exemplos:

esfriou/acabou/mofou (2ª estrofe)

veio/veio/veio (2ª estrofe)

gritasse/gemesse/tocasse/dormisse/cansasse/morresse (5ª estrofe)

No tocante à repetição, nos damos conta de que ela é comum aos dois poemas. Porém, no poema *A casa*, ela tem uma função estável e constitui um nível de redundância a mais na isotopia *presença*. No poema de Drummond a repetição parece seguir um rítmico caótico, ou seja, não constitui um elemento de estabilidade e, portanto, de fechamento do discurso, porque, nesse caso, ela introduz a instabilidade. Diante disso,

é essencial que se desconfie dela: a repetição excessiva no poema *José* não tem nada de ingênua. Trata-se, na realidade, de um recurso sofisticado e nos remete, em outros níveis do discurso, a diferentes sentidos, como por exemplo:

No nível semântico

Destruição da simples denotação e, conseqüentemente, negação do tema

No nível da entoação

Abertura para um determinado estado de espírito, simulação de emoção, ou, ainda, ênfase sobre a função emotiva; observados, principalmente, na quinta estrofe (Se você gritasse/se você gemesse/se você tocasse/a valsa vienense/se você dormisse/se você cansasse/se você morresse...)

No nível da sintaxe

Embora não haja rupturas, o encadeamento excessivo de frases e orações (metataxes) além de introduzir ambigüidade, atenta contra as boas regras gramaticais.

No nível da rima

A repetição de rimas pobres arruina o sentido da rima. Na realidade, funciona às avessas. Em vez de introduzir estabilidade, introduz a ruptura.

No nível do metro e do ritmo

Apesar de serem estáveis na maioria dos versos, nota-se, variações (quebras rítmicas), como as que ocorrem no segundo e no terceiro versos da segunda estrofe. Essa mesma quebra pode ser observada, também, no último verso da quinta estrofe.

Como vimos, foram encontrados vários procedimentos que conspiram contra a idéia de estabilidade. A astúcia do poeta revela-se justamente aí: talvez ele quisesse envolver o poema numa espécie de papel de bombom: a estrutura do poema é feita para agradar, à primeira vista, pelo mesmo motivo dos demais poemas analisados, ou seja, a forma lúdica é projetada para as camadas exteriores do texto. O leitor, ou jogador, entra no jogo atraído por essas oposições binárias, entretanto, essa representação não é destinada ao leitor padrão, isto é, aquele das histórias romanescas. O eu poemático (ou modo de ser do jogo), dirige-se a um leitor mais sofisticado, todavia, o poema também pode ser lido como simples divertimento, ou seja, com um fim lúdico. Em tal caso, estaríamos fazendo uma leitura bastante estreita, porque, nele, já é possível delinear com mais precisão o tema.

No poema *A casa* de Vinicius de Moraes e na quadrinha de Guimarães Rosa, os desaparecimentos, respectivamente, da casa e dos óculos, não constituem assuntos que devam ser levados a sério; no poema de Drummond, o tema abordado é o do desaparecimento de um homem, esperar-se-ia, portanto, um tratamento elevado. Ora, é justamente isso que se percebe na presença dos versos isossilábicos e na cadência pausada do

ritmo, como se tratasse de uma marcha fúnebre. Se o poeta, porém, quisesse colorir o poema com uma tonalidade trágica, teria prosseguido na redundância dessa mesma isotopia (regularidade, sobriedade); no entanto, como bem frisamos, a presença de uma outra isotopia, visivelmente contrária ao tom solene (notada no exagero de repetições, na quebra desarticulada do ritmo e do metro) não permite que o interpretemos somente de modo trágico.

A forma no poema *José* não está relacionada a nenhuma convenção lúdica porque suas repetições não estão de acordo com uma história sem fim. Pelo mesmo motivo, o texto não nos reserva nenhum enigma, nem nos convida para alguma brincadeira; as rupturas são muito bem marcadas, e às vezes, beiram à paródia; não há, também, a sensação de esfacelamento do real nem um lirismo exacerbado. Se atentarmos para a personagem José, concluímos que ele não é um deus, nem um rei, nem um herói; trata-se simplesmente do José, uma personagem comum, como qualquer um de nós, o qual, segundo a classificação de N. Frye, situar-se-ia no modo imitativo baixo (comédia). Esse modo associado ao tom solene da tragédia, verificado no plano formal, vai conferir ao poema uma tonalidade próxima a da tragicomédia (ou tragédia imitativa baixa, segundo a terminologia de Frye). Neste caso, portanto, a forma lúdica, ainda que bastante presente no texto, relaciona-se com a tragédia imitativa baixa, ou tragicomédia.

3.9 A forma lúdica no modo irônico

Alguns textos temáticos podem ser preponderantemente lúdicos. A principal diferença entre o jogo formado pela trama e o jogo

formado pelo tema, reside no fato de que, no primeiro, a informação é digital¹⁰, isto é, não é o tema ou as imagens que estão sendo movidas que interessam, mas os próprios elementos internos estruturais do texto; no segundo, a informação vai ser de natureza analógica, ou seja, o que interessa são os conteúdos das mensagens ou das imagens. Neste caso, a passagem de uma imagem à outra é feita por traços de similaridade e contigüidade. Todavia, será na última fase do modo irônico que se percebe com mais clareza o elemento lúdico, pois, neste caso, a forma lúdica estará se relacionando, também, com uma convenção lúdica (portanto, no campo específico da literatura, a convenção lúdica se adapta à primeira fase do modo romanesco e à última fase do modo irônico). O melhor modelo desse tipo de literatura pode ser encontrado no movimento surrealista. Nesse sentido, Simone Rossinetti Ruffinoni, afirma:

Encarnado o desafio satânico da luta fadada ao fracasso, a subjetividade dialeticamente insiste na ascensão permitida pela queda. Tal quimera surrealista conduz a uma “metafísica do concreto”, busca de um além na vida e na arte por meio da negação do mundo reificado e da insistência nos poderes do sonho. (2000, p.43)

Nos textos surrealistas é bastante forte a influência das imagens mítico-demoníacas: a negação da idealidade e a afirmação da experiência. Neste tipo de literatura, o que está em jogo é a sucessão de imagens que vão se combinando através de livres associações às quais podem, a qualquer momento, brotar de recortes inusitados do cotidiano, como se cada pedaço do real estivesse, a todo instante, oferecendo um

¹⁰ O sentido que queremos dar para essa palavra é semelhante àquele encontrado na linguagem de computadores, isto é, as oposições, ou discontinuidades, funcionam à semelhança de um *bit* (ligado/desligado) e é por isso que se pode dizer que os jogos primitivos dominados pela trama possuem uma linguagem binária.

espetáculo celestial, divino, mítico. Mas esse procedimento não é exclusividade do surrealismo; outras escolas literárias, como por exemplo, o simbolismo, já se valeram de recortes e justaposições de temas e imagens. Um dos mais conhecidos exemplos desse tipo de literatura é com certeza, o texto de Borges que trata de “uma certa enciclopédia”, que ficou célebre depois de figurar no prefácio de *As palavras e as coisas*, do filósofo francês, Michel Foucault:

... os animais se dividem em a) pertencentes ao imperador, b) embalsamados, c) domesticados, d) leitões, e) sereias, f) fabulosos, g) cães em liberdade, h) incluídos na presente classificação, i) que se agitam como loucos, j) inumeráveis, k) desenhados com um pincel muito fino de pelo de camelo, l) et cetera, m) que acabam de quebrar a bilha, n) que de longe parecem moscas. (*As palavras e as coisas*, 1992, p.5)

Para Foucault, “o que transgride toda imaginação, todo pensamento possível, é simplesmente a série alfabética (a,b,c,d) que liga a todas as outras cada uma dessas categorias” (1992, p.6). Nota-se, nesse exemplo, a conformação de um mundo em ruínas que só se mantém de pé graças à vizinhança (contigüidade) imposta pela série alfabética. Além da referência à convenção lúdica (última fase do modo irônico) há ainda que se constatar a ironia na forma do humor *non-sense*. Mas a representação literária desse mundo em ruínas também pode assumir uma tonalidade lírica. Vejamos este poema de Carlos Drummond de Andrade:

RAPTO

Se uma águia fende os ares e arrebatada
esse que é forma pura e que é suspiro

de terrenas delícias combinadas;
 e se essa forma pura, degradando-se,
 mais perfeita se eleva, pois atinge
 a tortura do embate, no arremate
 de uma exaustão suavíssima, tributo
 com que se paga o vôo mais cortante;
 se, por amor de uma ave, ei-la recusa
 o pasto natural aberto aos homens,
 e pela via hermética e defesa
 vai demandando o cândido alimento
 que a alma faminta implora até o extremo;
 se esses raptos terríveis se repetem
 já nos campos e já pelas noturnas
 portas de pérola dúbia das boates;
 e se há no beijo estéril um soluço
 esquivo e refochado, cinza em núpcias,
 e tudo é triste sob o céu flamante
 (que o pecado cristão, ora jungido
 ao mistério pagão, mas alanceia),
 baixemos nossos olhos ao desígnio
 da natureza ambígua e reticente:
 ela tece, dobrando-lhe o amargor,
 outra forma de amar no acerbo amor.
 (*Poesia completa e prosa*, 1977, p.250)

Quanto à estrutura do poema, nota-se, em primeiro lugar, a apresentação dos versos em uma única estrofe. Esse procedimento, além de denotar regularidade na forma, sugere, também, no nível gráfico, a imagem de um bloco, indicando alguns sentidos como: peso, estaticidade, melancolia. O poema se aproxima do tipo de composição conhecido como *noturno*; com efeito, de acordo com Hênio Tavares, na sua obra *Teoria literária*, são características do noturno “a intensidade lírica, o ritmo métrico de peculiar tom elegíaco e a densidade melancólica que utiliza freqüentemente, como elemento estético, a sombra sugestiva da noite, à maneira de manto de tristeza” (1969, p.299). O lirismo do poema *Rapto* é notado, principalmente, pela expressão de conteúdos subjetivos que parecem estar distribuídos de um modo vago. A melancolia é sentida na regularidade métrica e rítmica; com efeito, ao se fazer a escansão dos

versos, é possível constatar que todos os versos são compostos de dez e onze sílabas. Contudo, mediante alguns processos de acomodação silábica (elisões, sinalefas e crases), pode-se fazer com que o poema inteiro passe a ter dez sílabas. Esse recurso só tem sentido porque proporciona o aparecimento de uma outra imagem que vai ao encontro do tema proposto¹¹. Vejamos então como ficaria o poema com as dez sílabas:

- | | | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | Se u/ ma á / guia/ fen/ de os/ a /res e/ a/ rre/ ba / ta | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2 | es/se / que é / for/ ma / pu / ra e / que é / sus/ pi / ro | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 3 | de/ ter/ re / nas / de/ li / cias/ com/ bi/ na / das; | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 4 | e / se é / ssa / for/ ma / pu / ra,/ de/ gra/ dan / do-se, | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 5 | mais / per/ fei / ta / se e/ le / va,/ pois / a/ tin / ge | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 6 | a/ tor/ tu / ra / do em/ ba / te, no arre / ma / te | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 7 | de u / ma e/ xau/ stão / sua/ ví / ssi/ ma, /tri/ bu / to | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 8 | com / que/ se/ pa / ga / o vô / o / mais/ cor/ tan / te; | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 9 | se,/ por / a/ mor / de u/ m'a / ve, ei-/ la/ re/ cu / sa | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 10 | o/ pas / to/ na/ tu/ ral / a/ ber / to aos/ ho / mens, | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

¹¹ O professor Rogério Chociay em sua obra *Teoria do verso*, esclarece: "...os processos de acomodação silábica, que constituem um aproveitamento do potencial de oscilação da fronteiras silábicas e dos acentos instituindo-se como *meios* de transformar um corpo silábico (instável) num corpo métrico (estável)" (1974, p.19)

- 11 e / pe/ la/ **vi**/ a her/ **mé**/ ti/ ca e/ de/ **fe**/ sa
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 12 vai/ de/ man/ **dan**/ do o/ **cân**/ di/ do a/ li/ **men**/ to
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 13 que a al/ ma/ fa/ **min**/ ta im/ **plo**/ ra / até o/ ex/ **tre**/ mo;
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 14 se es/ ses / **rap**/ tos/ ter/ **rí**/ veis/ se/ re/ **pe**/ tem
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 15 já/ nos/ **cam**/ pos / e/ **já** / pe/ las/ no/ **tur**/ nas
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 16 por/ tas/ de/ **pé** ro/ la / **dú**/ bia/ das/ bo / a/ tes;
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 17 e/ se há/ no / **bei**/ jo es/ **té**/ ril/ um / so/ **lu**/ ço
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 18 es/ **qui**/ vo e/ re/ fo/ **lha**/ do, / cin/ za em / **núp**/ cias,
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 19 e/ **tu**/ do é/ **tris**/ te/ sob/ o/ **céu**/ fla/ **man**/ te
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 20 (que o/ pe/ **ca**/ do/ cris/ **tão**,/ o/ ra/ jun/ **gi**/ do
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 21 ao/ mis/ **té**/ rio/ pa/ **gão**,/ mais / a/ lan/ **ce**/ ia),
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 22 bai/ **xe**/ mos/ nos/ sos/ **o** / lhos/ ao/ de/ **sí**/ gnio
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 23 da/ na/ tu/ **re**/ za am/ **bí**/ gua e/ re/ ti/ **cen**/ te:
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- 24 e/ la/ **te**/ ce,/ do/ **bran**/ do-/ lhe o a/ mar/ **gor**,
- 1 2 3 4 5 6 4 8 9 10
- 25 ou/ tra/ **for**/ ma/ de a/ **mar**/ no a/ **cer**/ bo a/ **mor**.

Vimos que, ao se dividir o verso em dez sílabas (valendo-nos das sinalefas, elisões e crases) foi possível recuperar o percurso

rítmico do poema. Contudo, é fundamental atentar-se para o fato de que a regularidade proporcionada pelos decassílabos (estaticidade) deveu-se a um recurso denotador de dinamicidade (os processos de acomodação silábica). Ressalte-se, ainda que, no verso “Portas de pérola dúbia das boates” (décimo sexto), foi necessário proceder a uma síncope ocorrida quando da supressão do fonema /o/ da palavra *pérola* (que passou a ser lida como *pér’la*), a fim de que o verso mantivesse a unidade métrica e rítmica. Essa operação, no nível da estrutura, está em consonância com o conteúdo expresso no verso, ou seja, o fato de a palavra *pérola* poder ser lida de dois modos (sincopada ou não) constitui um instante dúbio no poema (ou uma *pérola*, no sentido figurado). Todos esses procedimentos são indicadores da ambigüidade que será uma tônica ao longo de todo o poema.

Quanto à acentuação silábica, observa-se que a maior parte dos versos são decassílabos heróicos (acentuação tônica nas sextas e décimas sílabas), exceção feita aos segundo, décimo, décimo nono e vigésimo quinto versos, que são decassílabos sáficos (acentuação tônica nas oitavas e décimas sílabas). Uma vez aceita a existência, ainda que ambígua, de um metro e um ritmo estáveis, deve-se admitir, portanto, que, em pelo menos um plano, há estabilidade. Assim, a cadência regular do ritmo sugere uma tonalidade melancólica, como o de uma marcha fúnebre, aproximando-o do ritmo característico do noturno. Contudo, a imagem clara no verso inicial, “Se uma águia fende os ares e arrebatá”, associada à predominância da vogal aberta, sugere luminosidade. Vê-se, que o poema de Drummond terá, como um dos raios de sentidos mais importantes, a oposição das categorias semânticas *claro/escuro*.

Todavia, as oposições encontradas não cumprem um papel de simples confronto como no caso da brincadeira de Aldrin; na verdade, elas nos levam a uma imagem: a claridade do céu iconizada por essas vogais converge para uma das isotopias do poema, pois o fonema /a/, que não possui significado algum (plano da expressão), liga-se a um elemento novo: o céu claro, calmaria (plano do conteúdo). Esse jogo, associado ao polissíndeto (repetição da conjunção aditiva “e”) e aos processos de acomodação silábica, vão iconizar os arremates da águia. O uso de vogais abertas como recurso imagético é bastante conhecido pelos poetas. Tomemos como exemplo o famoso verso que inicia a *narração* dos *Lusíadas*: “Já no largo oceano navegavam”. Sobre esse verso, nos esclarece Francisco da Silveira Bueno:

“A beleza do quadro é digna de um grande poema: simples, tranqüila e elevada. A predominância das palavras claras, onde a sequência da vogal *a* foi procurada, combinando dissílabos graves com trissílabos finais de versos, foram outros tantos recursos estilísticos de que se serviu Camões para transmitir-nos a impressão de tranqüilidade e bem-estar que há sempre no início de todas as viagens (*Os lusíadas*, p.102).

Nesse trecho, F. S. Bueno afirma que Camões se valeu da vogal *a* para transmitir a “impressão de tranqüilidade”. O mesmo pode ser dito em relação ao verso “Se uma águia fende os ares e arremata”, de *Rapto*: Drummond, no início do poema, transmite uma impressão de claridade no arremate da águia e reforça essa imagem com uma isotopia operada no nível sonoro, ou seja, a vogal aberta *a*.

Há a ocorrência do jogo entre as categorias claro/escuro nos vários níveis do poema envolvendo:

(i) **nível sonoro: verso/verso.** Exemplo: contraste entre o primeiro verso, em que há a predominância de vogais abertas, e o segundo, dominado por vogais fechadas: “Se uma águia fende os ares e arrebatada/ esse que é forma pura e que é suspiro” (a-a-a/e-u-u).

(ii) **nível sonoro : interior do verso.** Exemplo: no sexto, “a tortura do embate no arremate” (u-a-a), e no nono, “se por amor de um’a ve, ei-la recusa” (o-a-u).

(iii) **níveis sonoro/semântico no interior do vocábulo.** Exemplo: no segundo verso, “esse que é forma pura e que é suspiro” – dissonância entre o sentido da palavra *pura* (eufórico/claro) e o som da vogal fechada *u* (disfórico/escuro).

(iv) **nível semântico.** Exemplo: no décimo nono verso, “e tudo e triste sob o sol flamante”, em que se observa a oposição triste (disfórico, escuro)/flamante (eufórico, claro).

Com relação às imagens, nota-se, à primeira vista, que elas parecem soltas, sem uma conexão lógica: é esse mosaico que atrai a atenção do leitor. Mas por que as imagens sugeridas no poema parecem soltas? A primeira idéia que nos vem, em tais casos, é: se parecem soltas é porque a sintaxe não está conseguindo *amarrá-las*. Conquanto não haja rupturas sintáticas, pode-se dizer que o uso abundante de encadeamentos provoca um atraso na pausa sintática, isto é, há uma predominância da pausa métrica em detrimento da sintática, como pode ser observado nos três primeiros versos: “Se uma águia fende os ares e arrebatada/ esse que é

forma pura e que é suspiro / de terrenas delícias combinadas/”. Todavia, como bem observa Rogério Chociay, em sua obra, *Teoria do verso*:

O encadeamento, longe de destruir a relação sintática entre as palavras e mesmo o seu significado, é um recurso que acaba obtendo maior riqueza e complexidade de apoios rítmicos aos versos e às estrofes, além de ser fator de realce expressivo. (1974, p.165)

O encadeamento, portanto, não destrói a relação sintática entre as palavras, mas influí, consideravelmente, no andamento rítmico. Outra particularidade observada no texto reside no fato de que ele é composto por um único e longo período: as orações vão se encadeando, como se formasse um único fio. Aliado a esse fato, constata-se que o autor não retoma o que foi dito, isto é, não faz uso da redundância. Esses procedimentos é que vão ser os responsáveis pelo obscurecimento da mensagem, produzindo aquela sensação de esfacelamento. Esses grupos de frases, aparentemente soltas, iconizam, em primeiro lugar, a liberdade com que os raptos acontecem. Em outras palavras, pode-se afirmar que, durante a leitura de uma obra de arte literária, estamos sujeitos a raptos oriundos de qualquer plano do discurso e, esses momentos, abruptos, originais, caóticos, geralmente, não estão ligados de modo sistemático à estrutura do texto, pois sua função principal é provocar um estranhamento no leitor. No poema *Rapto*, o autor procurou montar o seu mosaico com imagens belas. Belas, porque partilham de uma determinada convenção literária; belas, porque as palavras por si só já revelam a poesia, como é o caso do primeiro verso: “Se uma águia fende os ares e arrebatá” (imagem dos arremates de uma águia contra o fundo azul do céu, nesse caso, o belo harmonioso e simétrico da tradição clássica). Por outro lado, essa convenção, sendo de natureza estética, deve estar assentada na função

poética; isso significa que as palavras devem ter um arranjo especial como o que se vê, por exemplo, nas seguintes aliteraões: do fonema /s/ em “exaustão suavíssima”; do fonema /m/ em “vai demandando o cândido alimento”; do /r/ em “se esses raptos terríveis se repetem”; dos fonemas /p/ e /b/ em “**p**ortas de **p**érola **dú**bia das **b**oates”, e muitos outros (não é nosso objetivo arrolar todas as ocorrências da função poética). Podemos concluir que na experiência poética, somos *raptados*, por algumas palavras que nos provocam diferentes sensações e, ao mesmo tempo, somos informados que esse efeito é causado por um determinado trabalho de construção amplamente descritos nas retóricas. A forma lúdica, neste caso, é semelhante ao do poema *José*: Carlos Drummond reveste o texto literário com um invólucro agradável, fazendo com que o leitor se sinta atraído pela leitura. A bem da verdade, tudo parece naufragar em sensações e, talvez, seja essa mesma a intenção do autor: conduzir o leitor a uma experiência puramente lírica. Por causa disso, somos imediatamente arrastados àquela dimensão interna em que nos fundimos à consciência do modo de ser da obra de arte. Assim, sentimos o poema como uma aventura, como uma viagem ou como experiência segunda; deslizamos, inconscientemente pelas suas dobras, jogamos um jogo cujos resultados nos são imprevisíveis. É por esse motivo que podemos falar em contingência: o ser que se nos apodera, como nos sonhos, é quem recorta o mundo e constrói, à revelia, a sua própria e ignota sintaxe.

A partir dessas constatações podemos retomar o tipo de procedimento característico de Drummond, isto é, a presença constante de uma consciência que permeia e sobrevoa o discurso lingüístico. Por esse motivo, o poema *Rapto* não se limita a uma dimensão interna (lúdica);

antes disso, ele nos remete ao universo lingüístico e, portanto, da reflexão, o que impede que o interpretemos simplesmente como lúdico.

Vê-se, por essa análise sucinta, que o poema não é, de forma alguma, um amontado de sensações dispostas aleatoriamente. No poema de Drummond, notamos a intencionalidade, a construção de um discurso que tem por objetivo desencadear determinados efeitos estéticos. É inegável, no entanto, a presença da forma lúdica na camada exterior do texto. Lembremos, novamente, que um poema é composto basicamente de repetições, contudo, estas podem ser marcadas pela trama ou pelo tema. Voltemos à estrofe de Gonçalves Dias:

1	2	3	4	5
“Da/ tri / bo/ pu/ jan / te,				
1	2	3	4	5
Que a/ go / ra an /da er/ ran / te				
1	2	3	4	5
Por/ fa /do in /cons/ tan / te,				
1	2	3	4	5
Guer / rei / ros, /nas / ci :				
1	2	3	4	5
Sou/ bra / vo,/ sou/ for / te,				
1	2	3	4	5
sou/ fi / lho / do / Nor / te;				
1	2	3	4	5
Meu/ can / to / de / mor / te,				
1	2	3	4	5
Guer/ rei / ros, / ou/ vi .				

Vimos que o metro, a acentuação silábica e a rima impõem à estrofe um ritmo estável e fortemente cadenciado. Os temas, por sua vez, são tão banais que se deixam levar pelo ritmo frenético e, ludicamente, não adquirem grande importância, isto é, o leitor é convidado a *brincar* com o ritmo e não com as imagens. No poema *Rapto*, a precariedade de repetições e ritmos faz com que a ênfase se desloque para

as imagens; neste caso, o leitor é chamado à *brincar* com as imagens. Pode-se visualizar essas imagens em: “uma águia fende os ares e arrebatada”, “forma pura”, “terrenas delícias”, “vôo mais cortante”, “pasto natural aberto aos homens”, “cândido alimento”, “raptos terríveis”, “campos”, “noturnas portas de pérolas dúbias das boates”, “beijo estéril”, “cinza em núpcias”, “céu flamante”, e outras. Uma imagem importante que não deve ser esquecida é a da águia, cuja simbologia nos remete aos semas: clareza, altura, grandeza, impetuosidade, arrojo, velocidade.

Todas as imagens, até agora relatadas, constituem-se em ritmos analógicos e estão relacionados ao tema. A forma lúdica será formada pela composição desses temas, seguindo o mesmo esquema de vaivém (movimento ondulatório também iconizado pelo vôo da águia), alternando presenças e ausências. A forma lúdica, nesse poema, vai estar relacionada com o modo irônico, na sua última fase, em decorrência da fragmentação das imagens. A esse respeito N. Frye esclarece:

O método irônico de dizer uma coisa e significar outra coisa muito diferente incorporou-se na doutrina de Mallarmé, de evitar a afirmação direta. A prática de eliminar a afirmação, ou simplesmente de justapor imagens sem fazer quaisquer asserções sobre sua relação, guarda coerência com o esforço de evitar a retórica oratória. (p.66)

A justaposição de imagens – sejam elas imagens sonoras, imagens visuais, imagens gráficas ou símbolos –, comporá por fim um mosaico. O prazer lúdico deriva da fruição dessas imagens que desfilam diante do leitor de modo aleatório; a significação sistemática dessas imagens, nestes instantes lúdicos, não é percebida e nem procurada por ele. Os elementos *presença* e *ausência* serão consubstanciados aqui na forma de descontinuidades, ou seja, as imagens (presença) estão frouxamente ligadas pela sintaxe (pelos motivos já descritos), fazendo com que elas se



apresentem em forma de ilhas. O leitor-jogador vai percorrendo essas ilhas e deslumbrando-se com suas belezas do mesmo modo que uma criança se delicia com um caleidoscópio, esse estranho brinquedo que insiste em reinar sobre os escombros da tecnologia: ele nos faz recordar o mundo tremulante de nossas primeiras recordações: fragmentos imprecisos que a consciência artística insiste em iluminar.



4 Conclusão

Vimos que o jogo constitui o modo mais simples de se adentrar o universo da representação (ou saída da realidade). A forma lúdica, composta pelo conjunto de todos os jogos presentes em uma obra de arte verbal, pode, eventualmente, ser a parte mais importante desta. Quando isso ocorre, é fundamental que sejam explicitados os procedimentos utilizados pelo autor, porque, às vezes, a única significação possível é o maravilhamento.

A forma lúdica instaura e mantém a representação literária, assim, ela representa aquela parte do texto diretamente ligada ao leitor. A inserção dela, em uma análise literária, traz uma vantagem a mais na interpretação de uma obra de arte verbal, porque permite que se faça uma busca de todos os jogos sem a preocupação de os vincular a uma ou mais isotopias que poderão ser encontradas no texto; isso não significa, porém, que se deva excluir as isotopias em uma análise literária, pois esta não deve ser resumida em seus aspectos lúdicos. Nesse caso, a única preocupação do analista é o levantamento quantitativo e qualitativo dos jogos encontrados. Assim procedendo, pelo lado quantitativo, deve-se verificar o número de jogos (ou descontinuidades) que há em um texto literário e a maneira como eles se distribuem. Uma brincadeira como a de Aldrin apresenta o máximo de oposição entre os termos e uma baixa

complexidade, ou seja, há apenas um jogo em questão. O mesmo pode ser dito em relação às parlendas e ao poema *A casa* de Vinícius de Moraes. Com relação aos poemas *Velocidade*, *José* e *Rapto*, observa-se um grau maior de complexidade porque, neles, os vários tipos de jogos podem ser encaixados ou encadeados.

Pelo lado qualitativo, deve-se observar se a ênfase do jogo está na trama ou no tema. Desse modo, demonstrou-se que, nas parlendas e nos poemas *A casa* e *Velocidade*, a forma lúdica é formada pela trama; em *Rapto*, pelo tema e, em *José*, ocorreu um equilíbrio entre o tema e a trama. Ainda na análise qualitativa, é possível verificar o tipo de convenção literária predominante no texto. Se, este, estiver relacionado a alguma convenção lúdica (primeira fase do modo romanesco ou última fase do modo irônico) então, pode-se afirmar que a forma lúdica é a parte do texto que mais atrai a atenção do leitor. Em tais casos, o texto literário se apresentará aberto, seja em virtude da predominância da trama sobre o tema (caos pela via da unicidade, isto é, excesso de redundância e pouca ambigüidade, como ocorre nos poema *Velocidade*), seja em virtude da predominância do tema sobre a trama (caos pela via da diversidade, isto é, excesso de ambigüidade e pouca redundância, como ocorre no poema *Rapto*). No primeiro caso, poderiam, ainda, ser arrolados: as histórias circulares e repetitivas (contos de heróis da cavalaria, histórias de super-heróis); os textos literários envolvendo a decifração de um enigma (o Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, os romances policiais de Ágata Cristie); as histórias fantásticas e sobrenaturais (As histórias de extraordinárias de Edgar Alan Poe, os contos de Hoffman). No segundo caso, poderiam ser arrolados todos os textos literários com um forte conteúdo lírico como, por exemplo, a poesia simbolista de Cruz e Souza, e

Afonso Guimarães; a prosa de Marcel Proust, em *Em busca do tempo perdido*, a prosa de Pedro Nava, em *Balão cativo*.

Outros aspecto importante que deve ser observado, refere-se às marcas de seriedade no texto. Nesse particular, nota-se que alguns escritores, sobretudo os modernistas, deixam marcas de não-seriedade, como é o caso, por exemplo, de grande parte dos poemas de Drummond, nos quais percebe-se, com frequência, uma ironia corrosiva. O mesmo pode ser dito em relação à Machado de Assis. Essa consciência, contudo, não constitui preocupação na maior parte dos escritores românticos e da poesia lírica em geral, que não sobrevive em um ambiente irônico ou satírico. Isso não significa ingenuidade (há quem defenda que a *boa* literatura deve ser irônica), mas, simplesmente, que esses escritores, conscientes da seriedade interna da obra de arte literária, não julgaram necessário deixar marcas dessa consciência. O mal estar dos escritores modernistas sentiam diante de textos sérios não impediu que Drummond escrevesse poemas com alto grau de liricidade como é o caso do poema *A Maquina do mundo* e o *Rapto*, no qual não há presença da ironia.

A forma lúdica, embora em muitos pontos se assemelhe à função poética da linguagem, dela se diferencia porque os seus jogos não envolvem apenas o plano da expressão mas também temas e acontecimentos, sejam eles internos (tradição literária) ou externos à literatura (História, Sociologia, Psicologia, Biografia). Do mesmo modo, tanto forma lúdica, como a função poética, não são exclusividades da literatura, podendo ser encontradas, também, nas notícias de jornais, artigos de revistas, propaganda. Contudo, a literatura, quanto vista pelo seu lado lúdico, situa o leitor na fronteira entre a realidade e a representação. Conquanto muitas variedades de textos também o façam, o

esquema múltiplo da literatura, envolvendo temas e tramas, não apenas produz um efeito lúdico, mas também incita o leitor a pensar e a agir de um modo singular, pois os jogos encerrados no universo da obra de arte verbal o instiga a uma experiência limite, sem contudo, abolir o chão a seus pés, visto que, haverá, sempre, uma consciência informando-o que tudo não passa de uma *experiência interna*, ou seja, representativa. O leitor, portanto, é convidado a entrar numa esfera do saber no qual as continuidades e descontinuidades (ou presenças e ausências; identidades e diferenças) não mais se articulam sobre uma mesma base, pois as relações ocorrem em pares de elementos que ora se apresentam simultaneamente num esquema previsível – como séries sucessivas, analógicas, sonoras, rítmicas –, ora apresentam-se de modo arbitrário, como pedaços de ilhas subitamente interrompidas por um oceano temporariamente visível. É por esse motivo que o elemento lúdico – contingente e ao mesmo tempo dotado de ordem –, posto na condição de um saber, funciona como um antídoto contra todas as ideologias, em particular, contra aquelas veiculadas nesta era de globalização neoliberal, em que prevalece a ditadura do igual, sagazmente disfarçada sob o velho estofado da pluralidade.

BIBLIOGRAFIA

- ANDRADE, C. D. *Obra completa* 4. ed. Rio de Janeiro: Aguilar, 1977.
- AZEVEDO, R. *Poesia concreta*. São Paulo: Abril, 1982.
- BARTHES, R. *Crítica e verdade*. Perspectiva, s.d.
- _____. *O grau zero da escritura*. São Paulo: Cultrix, s.d.
- BORGES, J. L. *Sete noites*. São Paulo: Max limonad, 1980. 200p.
- BRIK, O. Ritmo e sintaxe In: TOLEDO, D. de O. *Teoria da literatura: os formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1978. 279p.
- CAMÕES, L.V. *Os Lusíadas*. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d. 788p.
- CAMPOS, H. *A arte no horizonte do provável*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977
- CARONE, F.C. *Morfossintaxe*. 2.ed. São Paulo: Ática, 1988.
- CHKLOVSKI, V. A arte como procedimento. In: TOLEDO, D. de O. (Org.). *Teoria da literatura: os formalistas russos*. 4.ed. Porto Alegre: Globo, 1978. 279p.
- CHOCIAIY, R. *Teoria do verso*. São Paulo: MacGraw-Hill, 1974.
- CITELLE, A. *Linguagem e persuasão*. 6.ed. São Paulo: Ática, 1991.
- DUBOIS, J., et alli. *Retórica geral*. São Paulo: São Paulo: Cultrix, 1974.
- ECO, U. *A estrutura ausente*. 7.ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FREUD, F. Além do princípio do prazer. in: *Obras completas*. Rio de Janeiro: 1976. v. 18 p.12-85.

- FRYE, N. *Anatomia da crítica*. São Paulo, Cultrix, 1973.
- GADAMER, H.G. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 2.ed. Petrópolis, Vozes, 1998.
- GREIMAS, A. J. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1974.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- HOLLANDA, A. B. de *Dicionário aurélio*. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- JAKOBSON, R. *Linguística e poética*. In: _____. *Linguística e comunicação*. 22.ed. São Paulo: Cultrix, 1999.
- MACHADO DE ASSIS, J. M. de. *Missa do galo*. In: *Contos*. São Paulo: Ática, 1979.
- _____. *D. Casmurro*. 2.ed. São Paulo: Ática, 1971.
- _____. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: O estado de São Paulo/Klick, 1999.
- MORAES, V. de. *Poemas infantis*. In: _____. *Poesia completa e prosa*. 2.Ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1980
- NAVA, P. *Balão cativo*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1973
- PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977. 337p.
- POSSENTI, S. O “eu” no discurso do outro”. *Alfa (São Paulo)*; v.39 p.45-55, 1995.
- POSSENTI, S. *Os humores da língua: análises linguísticas de piadas*. Campinas: Mercado de Letras, 1998.
- PROUST, M. *Em busca do tempo perdido: a prisioneira*. 12.ed. São Paulo: Globo, 1995. v.5.

ROSA, G. *Tutaméia*. 3.ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1969

SARTRE, J.P. *O ser e o nada*: ensaio de ontologia fenomenológica. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 1998

TAVARES, H. *Teoria da literatura*. 4.ed. Belo horizonte: Editora Bernardo Alvares, 1969.

TOSTOI, L. Kholstomer, de lembranças e narrativas. In _____. *Obras completas*. Trad. Milton Amado. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1962 apud CHKLOVSKI, V. A arte como procedimento. In: TOLEDO, D. de O. *Teoria da literatura: os formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1978. 279p.

WIENER, N. *Cibernética e sociedade*. 9.ed. São Paulo: Cultrix, 1993.



BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ARISTÓTELES. *Poética*. Lisboa: Guimarães, s.d.

_____. Estrutura de uma notícia. In ____ *Crítica e verdade*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

_____. *Mitologias*. 9.ed. São Paulo: Bertrand Brasil, 1993. p.181.

BERGSON, H. *Le rire*. Paris: Presses Universitaires de France, 1940. 157p.

BERLO, K. *O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática*. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 296p.

BULFINCH, T. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*. 11.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

CHKLOVSKI, V. A construção da novela e do romance In: Toledo D. de O. (Org.) . *Os formalistas russos*. 3. ed. Porto Alegre: Globo, 1976. p223.

COSTA, L. M. da, REMÉDIOS, M. L. R. *A tragédia: estrutura & história*. São Paulo, Ática, s.d.

COSTA LIMA, L. *Porque literatura*. . Petrópolis: Vozes, 1969.

D'ONOFRIO, S. *Teoria do texto: teoria da lírica e do drama*. São Paulo: Ática, 1995.

ECO, U. *Kant e o ornitorrinco*. Rio de Janeiro: Record, 1998. 431p.

_____. *Obra aberta*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991

EIKHENBAUM, B. Sobre a teoria da prosa. In: Toledo D.O. *Os formalistas russos*. 3. ed. Porto Alegre: Globo, 1976. p 162.

GREIMAS, A.J. *Elementos para uma interpretação da narrativa mítica*. In: BARTHES, R. et al. *Análise Estrutural da narrativa*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1971.

KANT, E. *Crítica da razão pura*. 9.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d.
———. *Prolegômenos a toda metafísica futura*. São Paulo: CIA Editora Nacional. s.d.

MERLEAU-PONTY M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MORIN, V. A historieta cômica. In :*Análise estrutural da narrativa*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

PINTO, M.J. *A mensagem narrativa*. 2.ed. In: BARTHES, R. et al. *Análise Estrutural da narrativa*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1971.

PRINCE. G. Introdução ao estudo do narratário. trad. Cláudia M. Xatara e Wanda A. L. de Oliveira. *Glotta (S.J. do Rio Preto)*, v.16 p.1-33.

ROSA, G. *Primeiras estórias*, Rio de Janeiro: J. Olympio, 1969.

STAIGER, E. *Conceitos fundamentais da poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

VALERY, P. Poesia e pensamento abstrato. In: _____. *Variedades*. São Paulo: Iluminuras, 1991. p.201-19.

WADDINGTON, C. H. *Instrumental para o pensamento*. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1979. 243p.

RODRIGUES, L. A. *A forma lúdica de representação como substrato da composição poética*. São José do Rio Preto, 2001, 112 p. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Campus de São José do Rio Preto, Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho".

RESUMO

Esta dissertação se propõe estudar a forma lúdica de representação, a qual foi definida como um tipo de jogo primitivo infantil. Sabendo-se que a abertura do discurso está relacionada com o elemento lúdico, procurou-se demonstrar que a representação literária é introduzida por um jogo binário, envolvendo continuidades e descontinuidades. Primeiramente, procurou-se determinar a natureza do jogo primitivo infantil como uma atividade de caráter geral, em seguida, esse mesmo jogo foi situado no contexto da linguagem e, finalmente, através de análises, buscou-se mostrar como a forma lúdica de representação aparece nos textos literários.

Palavras-chave: Jogo primitivo infantil; comportamento lúdico; forma lúdica de representação; convenção lúdica; convenção literária.



RODRIGUES, L. A. *The playful representation form as substratum of the poetic composition*. São José do Rio Preto, 2001, 112 p. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Campus de São José do Rio Preto, Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho".

ABSTRACT

This dissertation intends to do a study of the playful representation form, which was defined as a kind of infantile primitive game. Starting from the beginning that the opening of the speech is related with the playful element, it tried to do a demonstration that the literary representation is introduced by a binary game, involving continuities and discontinuities. At first, it tried to determine the nature of the infantile primitive game as an activity of general character, soon after, this same game was placed in the context of the language and, finally, through analyses, to show how the playful representation form appears in the literary texts.

Key-words: Infantile primitive game; playful behavior; playful representation form; playful convention; literary convention.

