

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA – UFU
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA – ILEEL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LITERÁRIOS**

JULIANA FRANÇA GONÇALVES GIMENES

CLARICE LISPECTOR E SEUS TEXTOS DE BRINCAR:
A criança e o jogo da leitura

UBERLÂNDIA – MG
2024

JULIANA FRANÇA GONÇALVES GIMENES

CLARICE LISPECTOR E SEUS TEXTOS DE BRINCAR:

A criança e o jogo da leitura

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, da Universidade Federal de Uberlândia, como parte dos requisitos para obtenção de título de Doutora em Estudos Literários.

Área de concentração: Estudos Literários

Linha de pesquisa: Literatura, representação e cultura

Orientadora: Profa. Dra. Elzimar Fernanda Nunes Ribeiro

UBERLÂNDIA – MG
2024

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

G491
2024 Gímenes, Juliana França Gonçalves, 1982-
CLARICE LISPECTOR E SEUS TEXTOS DE BRINCAR [recurso
eletrônico] : A CRIANÇA E O JOGO DA LEITURA / Juliana
França Gonçalves Gímenes. - 2024.

Orientador: ELZIMAR FERNANDA NUNES RIBEIRO.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Pós-graduação em Estudos Literários.

Modo de acesso: Internet.

Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2024.508>

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. Literatura. I. RIBEIRO, ELZIMAR FERNANDA NUNES,
1975-, (Orient.). II. Universidade Federal de
Uberlândia. Pós-graduação em Estudos Literários. III.
Título.

CDU: 82

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos
Literários

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1G, Sala 250 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG,
CEP 38400-902

Telefone: (34) 3239-4539 - www.ppglit.ileel.ufu.br - secppgelit@ileel.ufu.br,
coppgelit@ileel.ufu.br e atendppgelit@ileel.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Literários				
Defesa de:	Doutorado Acadêmico em Estudos Literários				
Data:	02 de julho de 2024	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	18:00
Matrícula do Discente:	12013TLT006				
Nome do Discente:	Juliana França Gonçalves Gimenes				
Título do Trabalho:	Clarice Lispector e seus textos de brincar: A criança e o jogo da leitura				
Área de concentração:	Estudos Literários				
Linha de pesquisa:	Linha de Pesquisa 2: Literatura, Representação e Cultura				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	O imaginário histórico e o discurso ficcional brasileiro nos anos da ditadura militar				

Reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários composta pelos professores doutores: Elzimar Fernanda Nunes Ribeiro da Universidade Federal de Uberlândia / UFU, orientadora da candidata; Karin Volobuef da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho / Unesp; Silvana Augusta Barbosa Carrijo da Universidade Federal de Catalão / UFCAT; Pedro Afonso Barth da Universidade Federal de Uberlândia/ UFU; Rodrigo Valverde Denubila da Universidade Federal de Uberlândia / UFU.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Profa. Dra. Elzimar Fernanda Nunes Ribeiro, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir a senhora presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Doutora em Estudos Literários.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação

interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que, após lida e revisada, foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Karin Volobuef, Usuário Externo**, em 09/07/2024, às 15:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Afonso Barth, Professor(a) do Magistério Superior**, em 10/07/2024, às 21:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Elzimar Fernanda Nunes Ribeiro, Presidente**, em 11/07/2024, às 12:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Valverde Denubila, Professor(a) do Magistério Superior**, em 15/07/2024, às 17:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juliana França Gonçalves Gimenes, Usuário Externo**, em 16/07/2024, às 15:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Silvana Augusta Barbosa Carrijo, Usuário Externo**, em 17/07/2024, às 18:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5505185** e o código CRC **9EB2AC83**.

Dedico às minhas pequenas, Laura e Geovanna, filhas do coração.

A todas as crianças que fizeram e fazem parte de minha vida.

À eterna criança que vive em mim.

Aos meus pais e esposo, meus suportes e amores.

Agradecimentos

Agradeço a Deus, meu pai, minha força e proteção. Agradeço pelo cuidado e livramento que, em tempos difíceis de pandemia me concedeu saúde, sanidade e paz. E que, durante todo esse processo, esteve comigo me abençoando.

Agradeço aos meus pais, Libério e Celinha, meu exemplo e orgulho!

Agradeço ao meu amor: Udson, marido, amigo, amante, colo e aconchego. Obrigada pela paciência, compreensão e cuidado, regados com amor.

Agradeço à minha irmã e cunhado, pelo incentivo.

Agradeço à minha madrinha Dora, por toda ajuda.

Agradeço à minha eterna e saudosa Tina, minha companheira durante os estudos.

Agradeço à professora Elzimar, por todo ensinamento, paciência e prontidão.

Agradeço aos professores Pedro e Fernanda, por serem luz no meu caminho.

Agradeço ao professor Leonardo, pelo apoio e carinho.

Aos colegas do curso, pela interação e troca de aprendizagens.

Agradeço aos meus alunos, pela aprendizagem de cada dia.

Agradeço aos meus colegas de trabalho, pela cumplicidade e apoio.

Agradeço à Máisa e ao Guilherme, pelas orientações, respeito e gentileza.

Agradeço, por fim, a todos que de uma forma ou de outra jogarão comigo o jogo de ler Clarice.

“Aliás, esse mistério é mais uma conversa íntima do que uma história. Daí ser muito mais extensa que o seu aparente número de páginas. Na verdade, só acaba quando a criança descobre outros mistérios”.

Clarice Lispector

RESUMO

Clarice Lispector é um dos nomes mais reverenciados na Literatura Brasileira e parte de sua produção foi dedicada à escrita para crianças. O objetivo desse estudo é promover uma análise das narrativas infantis da autora, voltada para a perspectiva do jogo que se instaura no contato da leitura, que se dá por meio de autor, texto e leitor. Ademais, intenta mostrar como a teoria do jogo se vincula ao texto e, por fim, formas de jogo adotadas por Clarice, especialmente o jogo de máscaras. Para isso, busca valorizar a literatura infantil promovendo um diálogo entre a mesma e narrativas de cunho adulto no sentido de perceber os traços estilísticos de Clarice utilizados em ambas as formas. Dessa forma, intenta colocar a literatura infantil de Lispector no seu devido lugar: no mesmo patamar literário, já que pela escassez de estudos acerca dessa forma literária, percebe-se a necessidade de estudos que a contemplem. Esta tese, portanto, pretende contribuir com os estudos a respeito da literatura infantil de Clarice Lispector e sua relação com o jogo, ressaltando traços da escrita da escritora bem como mostrar que seus textos podem ser brincados, alcançando sentidos e resultados diversificados. Para embasamento das discussões, recorreremos a estudiosos como Huizinga (1938), Caillois (1958), Iser (1979) e Bakhtin (1919).

PALAVRAS-CHAVE: Clarice Lispector; Literatura infantil; Leitura; Jogo; Máscaras.

ABSTRACT

Clarice Lispector is one of the most revered names in Brazilian Literature and part of her work was dedicated to writing for children. The objective of this study is to promote an analysis of the author's children's narratives, focusing on the perspective of the play that emerges in the act reading, involving author, text and reader. Furthermore, it seeks to show how play theory is linked to the text and, finally, forms of play adopted by Clarice, especially mask play. In order to, it seeks to value children's literature by promoting a dialogue between childrens' literature and adult narratives aiming to understand Clarice's stylistic traits used in both forms. In this way, it attempts to place Lispector's children's literature in its rightful place: on the same literary level, since due to the scarcity of studies about this literary form, the need for studies that contemplate it is clear. This thesis, therefore, aims to contribute to studies on Clarice Lispector's children's literature and its relationship with plays, highlighting traces her writing as well as showing that her texts can be engaged with playfully, achieving diverse meanings and results. To support the discussions, we turned to scholars as Huizinga (1938), Caillois (1958), Iser (1979) and Bakhtin (1919).

KEYWORDS: Clarice Lispector; Children's literature; Reading; Play; Masks.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Divisão dos jogos.....	56
Figura 2. Jovem mulher lendo à janela.....	77
Figura 3. Leitura à luz da lâmpada.....	78

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 A MULHER QUE BRINCOU COM AS CONVENÇÕES.....	16
1.1 Clarice Lispector como leitora infantil: epifanias.....	17
1.2 O mistério da criança pensante.....	20
1.3 Clarice Lispector para crianças: entre deslocamentos.....	35
2 A VIDA ÍNTIMA DE UM TEXTO E O JOGO: Clarice X Leitor.....	47
2.1 O jogo.....	48
2.2 O jogo do texto.....	59
2.3 O jogo clariceano.....	65
2.4 O jogo em <i>O mistério do coelho pensante</i>	78
2.5 O jogo em <i>A vida íntima de Laura</i>	84
3 QUASE DE VERDADE: O JOGO DE MÁSCARAS EM CLARICE.....	107
3.1 As máscaras e o jogo.....	108
3.2 O jogo de máscaras em <i>Quase de verdade</i>	121
3.3 A hora de Rodrigo: a máscara, o jogo.....	137
CONSIDERAÇÕES FINAIS	146
REFERÊNCIAS.....	149

INTRODUÇÃO

“Clarice, eu não leio você para literatura, mas para a vida”.

Guimarães Rosa

Fazer a leitura de Clarice é andar por um vale carregado de mistérios, pois, a cada passo da leitura é comum nos encontrarmos com nós mesmos, com aquilo que carregamos no nosso mais profundo íntimo, o que muitas vezes, é indizível. Ler Clarice é ficar incomodado, é fazer questionamentos. É reconhecer que, numa busca, podemos descobrir, mas também perder; e que quanto mais se está disponível para o jogo, mais resultados são possíveis.

Sua literatura incomoda e toca, no sentido de aflorar os sentidos e talvez seja por isso que seu acervo seja objeto de estudo para vários pesquisadores ao longo dos anos. Por meio das pesquisas realizadas acerca de sua obra é que a autora recebe diferentes predicativos que a caracterizam, ressaltando traços de seu modo de escrever e de fazer literatura. É o caso, por exemplo, da epifania, da introspecção e da ousadia no sentido de provocar sensações diversas.

A escrita de Clarice é tecida de sentidos e emoções em que se busca falar o mínimo possível, mas experimentar sensações múltiplas. Tais características se fazem presentes em toda sua obra, inclusive em suas narrativas de cunho infantil. Ao escrever para crianças, a autora se vale de recursos que exploram os sentidos, a curiosidade, apresentando uma estética que muito se assemelha à brincadeira. É como se brincasse com as palavras, permitindo às crianças também jogar com elas.

Tal recurso pode ser percebido na forma com que promove a narração, que se dá, em grande parte, pelo diálogo com a criança. Nele, há entrelinhas propositais que Lispector deixa soltas no ar para que o pequeno leitor as agarre lhes atribuindo sentido. Importante destacar, que sua literatura infantil não se volta apenas para crianças, mas também, para toda criança escondida em um adulto leitor.

Em seus textos classificados como literatura infantil, é comum a presença de elementos próprios de uma escrita problematizadora e provocativa que se nutre da criatividade do pequeno leitor, rompendo assim com o teor de utilidade bastante percebido na literatura infantil, desde seu surgimento, já que em suas origens, essa forma de literatura pouco se aproximava da arte para atender às exigências de uma sociedade burguesa, que via nas narrativas voltadas para criança, possibilidade de ensinamento e adestramento cultural.

Pensando no que foi descrito acima sobre a obra de Clarice, este trabalho intenta demonstrar como, ao romper com o utilitarismo embutido nas narrativas, Clarice Lispector

caminhou no sentido de colocar suas obras para o público infantil no mesmo patamar estético de sua literatura “para adultos”. Ao valorizar a capacidade imaginativa e sensorial do leitor, a autora muito se aproxima da mente lúdica das crianças, assim seus textos são recheados de características que vão de encontro à higienização que muitas vezes acometem os textos voltados para o leitor infantil.

Procuramos relacionar as obras de Clarice Lispector endereçadas ao público infantil com o conceito de jogo, evidenciando a ludicidade presente em suas narrativas. Quatro dos cinco livros que a autora escreveu eram de cunho infantil. No sentido de averiguar a forma de escrita que Clarice se prestou a fazer para o público infantil. O objeto de estudo da tese se concentra na análise de quatro obras infantis da autora: *O mistério do coelho pensante* (1967), *A mulher que matou os peixes* (1968), *A vida íntima de Laura* (1974), *Quase de verdade* (1978). O quinto livro, *Como nasceram as estrelas*, trata de uma coletânea composta por 12 histórias, escritas como releitura de contos populares brasileiros que Lispector escreveu a pedido da fábrica de brinquedo Estrela no final dos anos 70. A empresa tentava criar um calendário divertido com contos folclóricos, sendo que cada conto representava um mês. Depois de trinta anos, a editora Rocco republicou como livro. Como se trata de uma coletânea, cada conto deveria ser analisado o que estenderia demasiado a tese. Dessa forma, optamos por abarcar apenas os livros que contém apenas uma narrativa.

A gestação dessa tese iniciou-se ainda no mestrado, quando meu olhar sobre a literatura infantil de Lispector brilhou, mas me deixou intrigada por perceber como poucos eram os estudos sobre essa expressão literária da autora. Em busca no Catálogo de teses da Capes foram encontrados apenas 19 estudos voltados para a literatura infantil de Clarice Lispector. Dando sequência ao projeto de dissertação que se dedicou ao estudo da escrita clariceana, um novo viés, então, foi escolhido: sua literatura para crianças a fim de averiguar como, por meio da interação promovida, no decorrer da leitura, as crianças, assim como a autora, é capaz de brincar com o texto; jogar com ele.

O presente estudo se justifica na tentativa de analisar as obras infantis de Clarice Lispector tendo como base o reconhecimento de seu nome no cenário da literatura mundial. Possui um acervo bastante diversificado o que inclui narrativas infantis, ou seja, voltadas para crianças. Há pesquisas sobre Literatura infantil de Lispector, no entanto, se comparadas à grande quantidade de estudos acerca das obras da autora, percebe-se que esta forma literária é bem menos estudada.

Digo forma de literatura por acreditar que o termo infantil é, conforme as palavras de Andruetto (2012) um adjetivo, visto que a literatura infantil não deixa de ser Literatura e, por

assim ser, carece de maiores estudos. Essa forma de fazer literário tomado por Lispector não é menos potente que o restante de suas obras. Pelo contrário, ela se vale de recursos sedutores assim como na sua escrita para adultos. Uma linguagem sedutora calcada na sensação, emoção, perceptíveis, muitas vezes, pelo contato que estabelece entre narrador e leitor.

Além dos recursos estilísticos como a epifania, a introspecção, a linguagem sugestiva e sensitiva aparece em suas narrativas voltadas para crianças, destacamos neste estudo, o jogo. Este, por sua vez é expresso na interação provocada entre narrador e leitor, sobretudo, pelas formas de diálogo estabelecido nelas.

Ainda por ser professora na área de Letras e atuar na Educação Básica, percebo, por meio da vivência de experiências frequentes, a importância de estudos acerca da literatura infantil, pois ela ainda é concebida na escola, carregada de traços de utilitarismo. Como salienta Gama-Khalil e Andrade (2013, p. 19), “o fato é que os jovens estudantes brasileiros leem na escola. É fato que a literatura continua a passar por um processo de escolarização de sua leitura”.

Além disso, a necessidade de conhecer mais sobre a literatura voltada para crianças, partindo das obras clariceanas, justifica a escolha da temática, especificamente naquilo em que a prática lúdica se aproxima da representação literária. Esta pode ser percebida no jogo que se instaura nas narrativas infantis da autora. Analisar as obras infantis de Clarice Lispector, sob a ótica do jogo, enfatiza recursos utilizados pela autora, que se relacionam com sua escrita, no sentido de apontar como ela ocorre em seu universo textual e sua capacidade de envolver o leitor mirim nas teias de sua ficção.

Em nossa pesquisa, optamos por um viés de análise que sustenta a presença do jogo nas narrativas infantis da autora. Seus textos de brincar são lançados à mercê de leitores/jogadores que buscam sentidos e se divertem com a escrita sedutora de Clarice. Sua leitura é envolvente e instigante, o que tornou esta pesquisa, além de um esforço complexo e preciso, uma atividade prazerosa, assim como o jogo. Ler Clarice é jogar com ela no e com seus textos que podem ser tidos, de forma metafórica, como brinquedos, em que o leitor brinca, extraindo deles diferentes sentidos e desse modo a representação pode ser percebida no jogo que se instaura nas narrativas infantis da autora.

Autores como Huizinga (1938), Callois (1958), Iser (1979), dentre outros, servirão como base para a fundamentação desse estudo que procura relacionar o jogo à escritura claricena. Iser, por exemplo, espelhou-se na teoria de Callois acerca do jogo para criar a ideia de “jogo do texto”, que muito contribui para o presente estudo.

A compreensão de que o ato de ler é também uma ação de jogar casa com aquilo que é proposto, a hipótese de que o leitor joga e brinca com os textos de Clarice assim como ela,

enquanto autora, também se abastece do jogo no diálogo em que cria por meio de suas narrativas. Ainda no segundo capítulo são comentados traços desse jogo e como recursos estilísticos são expressos na composição da autora.

Para melhor compreensão e organização das ideias, pretendemos apresentar nesse estudo três capítulos. Em cada um deles, uma narrativa infantil (ou mais) é analisada sob a ótica do jogo e do fazer literário de Clarice. Além disso, intentando aproximar sua forma de escrita para a criança e para o adulto, a cada livro infantil analisado, buscamos trazer para comparação um conto da autora consagrado como texto dirigido ao público adulto – buscando evidenciar a semelhança dos recursos empregados em uns e outros. Dessa forma intertextual, cremos ser possível refletir sobre o quanto o jogo clariceano que se desenvolve na literatura infantil comunga com traços de sua escrita “adulta”.

No primeiro, abordamos a literatura infantil e sua mudança de percepção nos últimos anos bem como a forma de escrita de Clarice Lispector nas narrativas consideradas de cunho infantil. Além disso, apontamos traços da escritora menina e de sua espontaneidade em escrever desde criança. O capítulo também apresenta características próprias das crianças que as diferem dos adultos, não tendo pretensão de diminuir sua capacidade leitora, e sim mostrar sua potência diante dos textos clariceanos. Nele, há uma análise do livro *A mulher que matou os peixes*, em que destacamos características pós-modernas da obra da autora, além de apontar o jogo que ela estabelece com o leitor-crianças em suas narrativas.

No segundo capítulo, apresentamos o jogo e algumas definições acerca de seu histórico e forma em que se apresenta na sociedade. Para tal, ressaltamos a grande contribuição dos estudos de Huizinga que o apresenta como parte indissociável da vida humana, ressaltando o seu nascimento que vem atrelado ao próprio surgimento da Civilização. Outros pesquisadores são acrescentados ao pensamento de Huizinga e suas teorias muito contribuem para a fundamentação dessa tese, mas os protagonistas que buscamos como forma de embasamento teórico são, além de Huizinga, o francês Roger Caillois e o alemão Wolfgang Iser.

Iser, um dos maiores representantes da Teoria da Recepção, desenvolveu um estudo que nomeou de *Jogo do texto*. Essa forma de jogo é analisada nas narrativas *O mistério do coelho pensante* e *a Vida íntima de Laura*, que trazem além de reflexões, destaque nas estratégias de jogo explicitadas por Caillois e Iser. As modalidades de jogo tratadas no segundo capítulo ganham maior expressividade no capítulo terceiro, em que nos focamos numa forma preferencial do jogo clariceano: o jogo de máscaras.

É comum, em suas narrativas, a presença das máscaras, não no sentido literal da palavra, mas daquilo que condiz com uma escrita em que predomina a habilidade de “ser aquilo que não

é” e vice e versa. Para sustentar as ideias apresentadas, recorreremos à teoria de Bakhtin (1952) e de outros pesquisadores sobre o tema. No terceiro capítulo, também, algumas teorias sobre autoficção, escrita de si, morte do autor são retomadas a fim de reafirmar o jogo de máscaras de Clarice em suas obras infantis. O livro *Quase de verdade* é elencado como alvo de representação do jogo de máscaras de Lispector.

Além disso, foi realizada uma pesquisa exploratória das narrativas infantis de Lispector bem como leituras em livros, artigos, dissertações e teses, inclusive uma busca por trabalhos que tiveram como objeto de estudo a literatura infantil da autora.

Esperamos, com este estudo, apresentar uma perspectiva diferente daquelas que a pesquisa sobre Clarice estabeleceu até aqui. Que o presente estudo possa contribuir para futuros pesquisadores, bem como valorizar ainda mais a escrita clariceana, enfatizando sua produção para a infância. E que comecem os jogos!

CAPÍTULO 1

CLARICE: A MULHER QUE BRINCOU COM AS CONVENÇÕES

“Criança tem a fantasia solta”

Clarice Lispector

1.1 Clarice Lispector como leitora infantil: Epifanias

Na célebre entrevista concedida à TV Cultura, em 1977, Clarice Lispector revela que sua vida era marcada por hiatos, que se intensificavam entre a criação de uma obra e outra. Para não se afundar nessas lacunas – que ela nomeia de estado vegetativo – a escritora se lançava na criação de narrativas voltadas para crianças. Como ela mesma conta, sua inserção na literatura infantil ocorreu devido ao pedido-ordem do filho de, então, cinco anos, para que lhe criasse uma história.

Surge então sua primeira obra vinculada à literatura infantil: *O mistério do coelho pensante* (1967). Nos anos seguintes, Lispector lança mais três obras de sua autoria: *A mulher que matou os peixes* (1968), *A vida íntima de Laura* (1974), *Quase de verdade* (1978), além de organizar um livro que reúne lendas brasileiras intitulado *Como nasceram as estrelas* (1987).

Em suas narrativas de cunho infantil, Clarice Lispector reafirma a estética presente em toda sua obra e – assim como as crianças que ela julga terem a fantasia solta – a escritora usa sua liberdade artística no sentido de promover um diálogo com os pequenos leitores. E, por assim ser, é possível ver em suas obras infantis a permissão que ela concede em estabelecer vínculo afetivo com seus leitores-crianças.

Em algumas passagens de sua vida, a escritora se valeu de características próprias da infância para enfrentar os problemas que surgiam. Exemplo disso foi sua “última viagem”, que se deu rumo ao hospital, às vésperas de sua morte, quando ela propôs ao motorista do táxi a brincadeira de uma viagem à Europa (Gotlib, 1995). A fantasia solta de criança preencheu o momento difícil que Clarice atravessava e o jogo ficcional foi uma forma resiliente e divertida de encarar a doença e a internação.

Clarice Lispector não se comportava com isso, de maneira infantilizada, visto que a fantasia e a imaginação não pertencem somente ao universo infantil. Pelo contrário, sem elas, a vida do adulto é desprovida de encanto. Faz-se interessante considerar esse acontecimento, para perceber a forma de a escritora escapular da realidade por meio de uma brincadeira.

Uma situação similar e que se assemelha bastante ao caráter infantil (no sentido de ludicidade, e não de imaturidade) está no fato de a autora esconder sua idade, conforme atesta

Nádia Gotlib (1995), o que pode ser atribuído também à sensação de liberdade – à qual Clarice Lispector tanto cultivou em sua escrita. Ao se despir da necessidade de contar os anos de sua vida, ela se fazia uma eterna criança, valendo-se da ficção para aguçar sentidos e sensações no outro. Pela e para a liberdade de escrita e de expressão, Clarice foi rompendo com paradigmas e classificações.

Devoradora de livros como ela própria se intitulava, Clarice Lispector, desde menina, teve contato com livros diversos que muito contribuíram para sua produção artística. O primeiro livro com que a escritora teve contato abarcava as histórias do Patinho feio e de Aladim, conforme conta Gotlib:

foram duas as primeiras histórias que Clarice Lispector leu quando criança [...] cada um dos livros aí mencionados pode ser o primeiro tanto pela ordem de leitura quanto pela importância que teve nessa fase de sua vida. As duas primeiras histórias que leu vinham num só livro (Gotlib, 1995, p. 103).

Nádia Gotlib comenta que o contato de Lispector com esses dois livros trouxe à autora grande apreço por esse objeto físico cheio de preciosidade. Experimentou sensações plurais como êxtase, prazer, encantamento, excitação, meditação, identificação, revelação: “cada vida, um livro, uma revelação. Este primeiríssimo, com duas histórias traz duas revelações: uma, possível - ser cisne; outra, mais difícil de se concretizar - conseguir coisas não por si só, mas por um outro, milagrosamente” (Gotlib, 1995, p. 104). Nota-se que, desde muito cedo, o caráter epifânico, bastante comum em suas obras, já aparecia.

A expressão epifania tem suas origens no grego *epipháneia* e provém do Cristianismo por se relacionar com a manifestação de Deus por meio de seu filho Jesus, mais especificamente, quando o Cristo, com poucos dias de vida, é visitado pelos reis magos (Penna, 2010).

Epifania, pois, pode ser atribuída ao caráter de aparição, manifestação, descoberta e, ao ser levada para a literatura nota-se que, conforme acentua Nascimento (2013), pode ser entendida como um momento também de manifestação, mas da consciência, algo que se revela ao ser humano por meio da arte ou de algo trivial e corriqueiro e que pode, talvez, conduzi-lo a uma mudança de comportamento. A trivialidade dessa ação pode estar associada a qualquer objeto ou acontecimento diário que inspira, por qualquer razão que seja, uma sensação expurgatória em quem aprecia.

O termo foi citado pela crítica literária com vista nas obras de James Joyce, Dostoiévski, dentre outros. Clarice Lispector também é alvo de estudo dessa condição. A primeira estudiosa que relacionou a expressão “epifania” à autora foi Olga de Sá, em seu livro: *A escritura de*

Clarice Lispector. O termo faz referência à revelação, e no caso de Clarice, da autorrevelação que as personagens experimentam ao compreender uma nova realidade que, de repente paira diante dos olhos e do coração.

De acordo com Olga de Sá, “a epifania é um modo de desvendar a vida selvagem que existe sob a mansa aparência das coisas” (Sá, 1979, p. 106). É, pois, fruto de reflexão que acontece em *Lispector*, pela atitude de autopercepção, em um sentido de autodescoberta, o que pode ser lembrado nesse comentário da autora ao considerar a possibilidade de se tornar cisne, ou seja, a descoberta e o sentimento de se encontrar ou se perceber.

Enquanto leitora, outro livro com que Clarice Lispector teve contato quando criança e que marcou sua forma de ler o mundo foi *Reinações de Narizinho*, de Monteiro Lobato. Assim Gotlib menciona:

[...] a menina Clarice já encontrava aí, então, um território povoado de histórias imaginárias muito “verdadeiras” e com intensa problematização de questões ligadas ao ato narrativo. O livro estava lá pronto para ser conquistado. A felicidade proveniente dessa leitura estava prestes a se efetivar (Gotlib, 1995, p. 105).

Felicidade esta que iluminou sua infância. Por isso, o apreço da autora pelo criador de *Reinações de Narizinho*. Sua gratidão pelos momentos felizes proporcionados pela leitura lobatiana fez com que Clarice publicasse em 12 de outubro de 1968, data em que se comemora o Dia das Crianças, uma nota referente a Monteiro Lobato que diz: “ele deu iluminação de alegria a muita infância infeliz. Nos momentos difíceis de agora, sinto um desamparo infantil, e Monteiro Lobato me traz luz” (Lispector, 1994, p. 145). O texto depois foi convertido para seu livro: “A descoberta do mundo”, lançado em 1984.

A referência da autora a Monteiro Lobato demonstra a admiração e ao mesmo tempo, a confissão de como as obras dele serviram como escape de uma infância marcada por conflitos e dor; verificados por exemplo na fuga da família Lispector para o Brasil, na condição financeira desfavorável, na doença incurável da mãe ou ainda na perda precoce dos pais. A iluminação advinda da leitura das narrativas de Lobato também contribuiu para sua condição de escritora.

Foi ainda na infância que a menina Clarice começou a inventar suas histórias. Ela enviava alguns textos para o jornal de Recife, direcionados à seção infantil, porém, nunca foram publicados, fato que a própria escritora justifica pela complexidade narrada, que se baseava em sensações e emoções vividas pelas personagens, marca de todo sua escritura. “E os primeiros textos que escreve trazem já a marca de seus futuros textos” (Gotlib, 1995, p. 87).

A sua literatura voltada para crianças também carrega essa marca: o de desencadear sensações, os questionamentos infundáveis e a constatação de que não se dá conta de narrar o mundo.

1.2 O mistério da criança pensante

Para apontar traços próprios da escrita de Clarice Lispector em seus textos de cunho infantil se faz necessário contemplar algumas considerações acerca daquilo que vem a ser literatura infantil. Soares (2015), ao falar do atraso da publicação de uma das obras do britânico Peter Hunt, um especialista em literatura infantil, afirma que tal publicação chegou em boa hora, pois ainda assistiríamos a uma carência no que se refere a um exercício crítico teórico de se pensar Literatura infantil. “A literatura infantil ainda é marginalizada, ocupando, de um modo geral, espaços periféricos, de menoridade nos Programas de Pós-Graduação em Letras do país” (Soares, 2015, p. 27). Daí a importância em aprofundar mais estudos a seu respeito.

A literatura classificada como infantil teve seu surgimento ligado ao caráter utilitário, conforme acentua Perrotti (1986). A expressão utilitarismo ou “discurso utilitário” remete à ideia de essa forma de Literatura precisar veicular um papel moralista, associado à Pedagogia, com intuito de propagar comportamentos de uma classe dominante, a burguesia. Nesse sentido, por muito tempo, o caráter artístico foi substituído pelo pedagógico. Andruetto (2012) comenta que a adjetivação da literatura para crianças está intimamente ligada à venda, ao comércio e ao setor editorial.

Com a adjetivação “infantil” tem-se a noção de função que a literatura tende a cumprir, o que escapa ao seu caráter artístico. A caracterização como sendo infantil é ainda atribuída ao fato de o adulto acreditar que determinados livros e histórias são mais apropriados para a criança, por possuírem maior gama de ensinamentos, que deveriam estar livres de censura com temáticas como a morte, por exemplo.

Foi a partir dos anos 70 que um grupo de escritores começou a repensar a Literatura Infantil no Brasil, amparados pelos ideais de Monteiro Lobato, que na década de 20, inovou a forma de se fazer literatura para crianças e é, sem dúvida, uma expressão memorável desse novo pensamento.

Com Lobato, a utilidade foi cedendo lugar ao clima ficcional o que impulsionou o espírito crítico de pequenos leitores. O movimento que se instaurou buscou ressaltar a Literatura Infantil como arte literária, destacando a literariedade; e o resultado, segundo Perrotti (1986, p.

12) “é um quadro literário vivo e rico que, se não consegue eliminar do campo, o utilitarismo, consegue fazer-lhe frente, reduzindo-lhe o espaço e colocando-o em crise”.

As mudanças ocorridas não foram fáceis e até os nossos dias elas vêm ocorrendo, em virtude do princípio de eficácia e do ensinamento que ainda regem as histórias infantis. Contudo, assim como expressa Perrotti (1986), as histórias não precisam nem devem abandonar a moral e o ensinamento. Para o autor,

Ultrapassar o utilitarismo não significa deixar de reconhecer que a obra literária educa, ensina, transmite valores, desanuvia tensões, etc. Significa dizer que, se a obra realiza todas essas funções, ela o faz de um modo específico que determina sua própria natureza [...] assim, em graus variados, quase todos reconhecem que a Literatura é útil. Todavia, todos lastimam que ela submeta sua dinâmica interna a esses fatos (Perrotti, 1986, p. 22).

A forma concebida por Lobato acerca da literatura infantil promove a inserção das crianças no campo social e literário. Importante ressaltar, com base nas ideias de Perrotti (1986) que a obra infantil é, antes de tudo, uma obra literária e precisa reafirmar seu papel enquanto literatura, revestida de desinteresse didático. As crianças possuem capacidades de interpretar o texto, contudo, de um modo diferente do adulto, e isso se deve a várias razões.

Sem o pretexto de aprofundar em estudos da Psicologia, mas considerando um ramo dessa área para justificar essa diferença entre crianças e adultos, recorreremos a alguns conceitos expressos por Jung e outros estudiosos acerca de sua evolução. Desde que nasce, a criança vai moldando seu comportamento e pensamento com base nas normas coletivas. Para Jung (1984), a criança precisa adaptar-se, mesmo que de forma mínima às normas coletivas para só assim ser capaz de desenvolver sua vida pessoal, ou seja, passar pelo processo de individuação. Na medida em que crescem vão se diferenciando em direção a esse processo.

Para melhor compreensão, faz-se necessário descrever, mesmo que sutilmente, os conceitos de *self* e de *ego*. O *self* se apresenta de forma mais intensa; a singularidade de cada pessoa; portanto, volta-se para o interior de cada ser. De certa forma, funciona como um regulador, o arquétipo que organiza os demais por estar no interior dos processos mentais do indivíduo. Segundo Neumann (1980), ele antecede o *ego*:

O que vem primeiro é o inconsciente e, que só depois é que surge a consciência. A personalidade como um todo e o seu centro diretor, o Self, existem antes de o ego tomar forma e desenvolver-se como centro da consciência (Neumann, 1980, p. 10).

O *self*, por estar mais associado aos arquétipos e por amarrar-se ao inconsciente, é desenvolvido na infância, em um sentido de desenvolvimento do ego, que se condiciona às experiências coletivas de adaptação com o mundo exterior. Assim sendo, as crianças

interpretam o mundo e aquilo que lê de uma forma diferente do adulto que já foi domesticado pelos padrões sociais coletivos. Tal pensamento pode ser relacionado ao de Peter Hunt, que sob uma perspectiva dos Estudos Culturais, comenta sobre a infância, expressando que as crianças são seres que ainda não estão treinado em relação aos moldes das convenções sociais. Por isso, ela troca, geralmente, a moral pelo prazer que advém da imaginação, da criatividade, do jogo.

A epígrafe que abre esse capítulo trata justamente desse pensamento. A frase de Lispector “criança tem fantasia solta”, remete a essa diferenciação da criança em relação ao ser humano mais desenvolvido culturalmente. Nesse ponto, importante se faz considerar os estudos de Vygotsky sobre a cultura pensada não como um sistema estático, mas dinâmico que envolve um processo de recriação e reinterpretação de informações. O processo de internalização, descrito por Vygotsky, corresponde à forma da consciência e da constituição da subjetividade, possível pela intersubjetividade.

Assim como é visto nos estudos de Vygotsky, Hunt, traz à tona o pensamento de que a literatura faz parte de um sistema cultural e linguístico, porém a criança ainda não foi completamente inserida neste sistema, uma vez que sua experiência de vida ainda é primeva, originária. Ainda de acordo com Peter Hunt, isso não significa que a criança seja uma leitora menos eficiente, mas que ela é mais intuitiva. Assim, a literatura para crianças se apresenta de modo diferente do adulto porque ela ainda não está inserida por completo nas normas culturais que regem uma apreciação da leitura, as quais podem ser altamente decisivas para o leitor adulto.

Relacionando esse pensamento aos esforços de Jung ao estudar a criança, nota-se que ela, enquanto sujeito e por estar mais próxima aos impulsos arquetípicos, não inteiramente imbuída das expectativas culturais, ainda está concentrada no universo da experiência. Se pensarmos nas teses de Jung, o pensamento infantil ainda é principalmente intuitivo e simbólico, pois ainda não acessou as estruturas culturais e racionais do pensamento lógico. Por isso, a forma com que uma criança se posiciona diante de um texto e aquilo que se apropria dele marca um movimento gradativo do inconsciente em direção à consciência, moldada pelas experiências alteras, ou seja, da interação que estabelece com o outro e dos significados que provêm dessa interação.

O caminho percorrido em direção ao ego, é na infância, marcado pelo brincar, ou melhor, pelo brincar que, segundo Fordhman (1994, p. 24), “constitui uma das atividades iniciais do ego que acontece pela primeira vez quando o bebê está num estado próximo à integração”. Na mesma esteira, atribuindo valor ao brincar, Neumann (1980) o associa à fantasia, que tem, na infância grande expressividade. Segundo o psicólogo alemão,

Fantasia não é de forma alguma a mesma coisa que princípio de desejo interior de prazer; é antes um órgão interno dos sentidos, que percebe e expressa mundos e leis interiores da mesma forma que os órgãos externos dos sentidos percebem e expressam o mundo exterior e suas leis. O mundo do brinquedo é de extrema importância não apenas para a criança, mas também para os adultos de todas as culturas; não é um mundo a ser transcendido. Ele é especialmente importante para as crianças. Só um indivíduo imerso nessa realidade simbólica do brinquedo pode vir a tornar-se um ser humano completo (Neumann, 1980, p. 59).

Tal importância transportada ao brinquedo pode ser associada à pedagogia do imaginário, que tem, dentre suas inúmeras características, o caráter imaginativo. Um processo que se inicia na infância e é primordial para o desenvolvimento da vida adulta é regido, conforme os psicólogos estudados, pelo brinquedo. Esse, por sua vez, soma-se à fantasia e à imaginação que abrem as portas ao lúdico. A Pedagogia do Imaginário, entendida como metáfora do processo de humanização, se faz por meio da função imaginante. De acordo com Teixeira,

É através do imaginário que nos reconhecemos como humanos, conhecemos o outro e aprendemos a realidade múltipla do mundo. [...] São os processos de simbolização que permitem ao ser humano assumir sua humanidade, tomar consciência da condição própria dos seres vivos, ou seja, do seu destino mortal (Teixeira, 2006, p. 217).

A consciência citada por Teixeira pode ser relacionada com o ego, pois na medida em que o ser humano vai se identificando como tal e vivendo conforme as convenções, distancia-se do instintivo, do des-humano; trata-se da humanização do sujeito. A criança, para se chegar à consciência, precisa passar por todo um processo que caminha em direção à humanização. Nesse sentido, a criatividade é crucial. Ela é um viés da pedagogia do imaginário e auxilia na integração entre razão e imaginação.

Acreditamos que a Pedagogia do Imaginário seja muito válida para compreender como as narrativas infantis de Clarice Lispector operam no estímulo à imaginação, à criatividade. Em um trabalho refletindo sobre o livro *O mistério do coelho pensante*, a partir da Pedagogia do Imaginário, a autora do artigo comenta:

A proposta encontrada no livro analisado é de uma leitura educativa, pois promove a individualidade criativa. Isso porque não condiciona o leitor, desenvolve sua habilidade criadora de maneira original e liberta suas ideias porque requer do leitor a capacidade imaginativa para se completar (Alexandre, 2009, p. 134).

A capacidade imaginativa, comum a adultos, é algo experimentado com maior frequência na infância, onde a criança, distante um pouco mais da consciência que o adulto, modela suas ações na brincadeira, na fantasia, algo bastante pertinente de ser considerado

quando se volta o olhar para a Literatura Infantil, seja para os criadores das narrativas, seja para o crítico literário.

Dessa forma é preciso considerar outro aspecto: a categoria do público. Em se tratando da literatura infantil é preciso voltar-se para a ideia de que “criança é criança”, termo utilizado por Maria Lúcia Amaral (1983) e que nomeia uma de suas obras. A criança não pode ser tida como um adulto em miniatura. No rol de razões políticas, ideológicas, sociais e psicológicas que concederam à infância (sabendo que há várias formas de infância) um período próprio, digno de estudos, atentamos por considerar o viés psicológico meramente com o intuito de apresentar algumas diferenças entre adulto e criança.

Com base em estudos freudianos, a criança precisa ser vista e estudada enquanto tal e não como o adulto que chegará a ser. Nessa esfera, é imprescindível considerar as fantasias infantis que acompanham a criança até a fase adulta no sentido de composição da vida psíquica da pessoa, o que mais uma vez comunga com o rompimento da assimetria existente entre adulto e criança. A expressão assimetria foi citada por Zilberman e Magalhães (1982) para explicar o fenômeno que ocorre pela situação desigual entre os elementos do processo de comunicação emissor e receptor, sendo o primeiro o autor adulto e o outro, a criança, o leitor infantil.

Romper essa assimetria não é tarefa fácil para aqueles que escrevem para os pequenos. Talvez uma alternativa seja abrir a narrativa ao diálogo, possibilitando a coparticipação do leitor mirim na interação do texto. Característica esta de que Clarice se apropria.

Em estudo que contrasta Freud e Rousseau acerca da criança, Souza e Francischini (2017) chamam atenção para a questão da educação em relação ao desenvolvimento da criança em direção à vida adulta:

Rousseau marca a condição infantil como passível de ser moldada pela educação, que ofereceria tudo o que a criança não tem ao nascer. A educação, para o pensador, viria da natureza, dos homens (do adulto) ou das coisas. Se a criança pudesse reconhecer suas necessidades, saberia distingui-las de seus desejos, separando o que seria da natureza e o que viria da imaginação. O adulto seria, assim, o responsável por indicar à criança o bom uso de sua natureza: estava autorizado para, de certa forma, assinalar sua fraqueza e assim, poder conduzi-la para o alcance de suas boas potencialidades (Souza; Francischini, 2017, p. 17).

O caráter educativo ao qual se refere Rousseau pode ser compreendido como o fator que vai domesticando a criança e a inserindo no mundo social regido de regras e que, aos poucos vai partindo do inconsciente ao consciente, conforme a teoria junguiana. A criança é, por assim dizer, um ser, que mesmo imerso em um sistema social convencional, não possui as mesmas obrigações do adulto. Na verdade, há um senso de responsabilidade deste último em relação

aos pequenos, pela crença de que sem o condicionamento cultural completo requerem amparo para desenvolver suas potencialidades.

Contudo não pretendemos adentrar no vasto campo da Educação, mas sim explicitar a forma com que a criança se difere do adulto em alguns aspectos, sobretudo, no trato da Literatura e, mais precisamente, a infantil já que se volta para esse público. Possui, desse modo, suas especificidades. Segundo Perrotti (1986, p. 21),

não há como desconsiderar a categoria ‘público’ no julgamento que se faz da produção, ou seja, não há como desvincular as estruturas narrativas presentes na obra literária dirigida à criança da representação que a sociedade faz da infância (Perrotti, 1986, p. 21).

Maria Lúcia Amaral (1983), Gama-Khalil e Andrade (2012), Meireles (1984) ressaltam a importância de o texto para crianças ser escolhido por elas. Ao se apropriar de um determinado livro a criança revela seu interesse, fazendo dele, então, um livro infantil. A releitura das novas formas de se pensar literatura infantil vão ao encontro daquilo que Barthes (1978) chama de “deslocamento”. Para ele, “as palavras não são mais concebidas ilusoriamente como simples instrumentos, são lançadas com projeções, explorações, vibrações, maquinarias, sabores: a escrita (literatura) faz do saber uma festa” (Barthes, 1978, p. 19).

O pequeno leitor é ativo e escrever para ele é, conforme coloca Andruetto (2012, p. 22), “causar um encontro verdadeiro daquele que escreve com o leitor”. É um erro acreditar que livros de linguagem simples caracterizam os livros infantis. Para Amaral (1983), a literatura infantil, assim como toda a Literatura, é arte e não adianta escrever para crianças se não se consegue sentir em si a poesia e o modo mágico de ver as coisas cabíveis exclusivamente ao artista. Assim, “a literatura infantil, em lugar de ser a que se escreve para as crianças seria a que as crianças lêem com agrado” (Andruetto, 2012, p. 98).

A consideração acerca daquilo que se escreve para criança assim como as diferenças nas formas de conceber um texto caminham em direção daquilo que Zilberman e Magalhães (1982) chamaram de Assimetria. O conceito se refere à desigualdade entre os comunicadores adulto, enquanto criador das obras infantis e criança, receptor das obras criadas por adultos.

Como é o adulto quem cria as narrativas de cunho infantil, suas visões de mundo adentram o universo ficcional, o que pode nem sempre comungar com aquilo que é aspirado pela criança. Daí a assimetria, pois o leitor criança possui suas características próprias. Ainda para as autoras, a assimetria pode acontecer também pela ideia de que um texto escrito para crianças pode ser lido tanto por ela quanto para o adulto, enquanto que aquele escrito pelo adulto

só seria, em tese, compreendido por este último – dada a disparidade do domínio da linguagem escrita entre o leitor em formação e o leitor experiente.

Outro aspecto a se considerar é que as crianças não podem ser vistas como um grupo homogêneo e, portanto, seu conceito é, nas palavras de Soares (2010, p. 29), “infinitamente variado”. Faz-se necessário, portanto, uma visada sobre a literatura infantil que aproxime o seu trato com o das outras literaturas, sem, entretanto, perder de vista as suas especificidades que, muito se assemelham a outras formas de Literatura, já que todas caminham em direção à imaginação. No rol das tantas possibilidades que a Literatura Infantil proporciona às crianças, Ribeiro (2018) destaca que

A literatura infantil representa uma das mais ricas manifestações culturais permitindo à criança se apropriar da cultura e, por meio dela, criar e recriar, desenvolver sua imaginação e pensamento pela palavra do outro. Amplia a experiência do leitor – seja ele, pequeno, nos primeiros contatos com o livro, ou grande, com vasta experiência literária, pois promove a relação dialógica com as vozes alheias, repletas de novas experiências e formas de entender a realidade circundante (Ribeiro, 2018, p. 84).

A literatura infantil permite, assim, o contato do pequeno leitor com um mundo de possibilidades que se abre diante de seus olhos e de sua imaginação e ela tem um peso significativo na conduta da criança em relação à sua forma de ver o mundo e viver nele. Isso ocorre de forma ainda mais significativa quando as narrativas não se prendem meramente ao utilitarismo ou aspecto pedagógico.

Muitos escritores se propuseram a escrever para crianças sem o compromisso de causar efeitos moralizantes, como é o caso de Clarice Lispector. Segundo Gotlib (1995, p. 287), “foi como mãe que Clarice Lispector ingressou na literatura infantil”. Tal fato é explicado ao considerar que um dos filhos de Lispector, Paulo, quando criança, fez um pedido à escritora para que escrevesse um livro para ele. Desta forma, a escritora e mãe, resgata em suas narrativas infantis, a expressão oral, aproximando o narrador do leitor/expectador/interlocutor, que passa a dialogar na narrativa.

Acreditamos que o modo pelo qual Walter Benjamin discorre sobre a brincadeira da criança pode provocar um ponto de partida para pensarmos a literatura infantil de Clarice:

Nesse mundo permeável, adornado de cores, em que a cada passo as coisas mudam de lugar, a criança é recebida como participante. Fantasiada com todas as cores que capta lendo e contemplando, a criança se vê em meio a uma mascarada e participa dela. Lendo, pois se encontraram as palavras apropriadas a esse baile de máscaras, palavras que revolteiam confusamente no meio da brincadeira como sonoros flocos de neve (Benjamin, 2002, p. 69-70).

Isso porque, em suas narrativas infantis, a escritora brinca com seu leitor criança e ainda mais, transforma o próprio texto em um brinquedo, no qual a criança, pode perceber em cada página lida/ouvida, um território lúdico a ser desbravado.

O livro primogênito foi intitulado de *O mistério do coelho pensante*, o qual foi escrito em 1950, em inglês, quando a autora residia em Washington, com sua família. Somente em 1967, quando a autora fora solicitada uma obra de cunho infantil, o livro foi publicado em português, no Brasil. O filho de Clarice Lispector, Paulo Gurgel Valente, em entrevista realizada pelo IMS (Instituto Moreira Salles disse que, quando criança, possuía coelho e outros bichos que protagonizam narrativas infantis de Lispector e afirmou que a citação desses animais revela um ato de transposição de um fato biográfico para a literatura. Nomes de bichos de Clarice Lispector assim como suas espécies são emprestados às personagens animais na escritura clariceana.

Na entrevista concedida ao Programa *Panorama*, em 1977, a singular escritora afirma que escrever para crianças é fácil porque criança é “fantasia solta” (Lispector, 1977). Ainda acrescenta que sua obra “toca ou não toca”, independentemente da idade de seu leitor. A própria autora começou a escrever mesmo antes dos sete anos de idade. No livro *Clarice: uma vida que se conta*, Gotlib comenta os esforços da menina Clarice em ter uma história publicada no jornal, o que nunca ocorreu. Quando indagada por que nunca fora publicada uma de suas histórias infantis, Lispector assume: “Eu sabia por quê. Os que eles recebiam começavam assim: era uma vez e isso e isso... os meus eram sensações” (Lispector *apud* Gotlib, 1995, p. 87).

Pode-se aproximar a fala de Clarice Lispector aos recortes e olhares diferentes que surgiram com a Modernidade, acerca da literatura infantil. Para melhor compreensão, passemos a um breve panorama dessa forma de Literatura, desde suas primeiras manifestações até sua concepção na atualidade.

Essa expressão da literatura, embora tenha surgido na França se difunde na Inglaterra por questões de localização e comercialização já que aparece em um momento de grande expansão marítima. No que tange ao fator econômico, a criança do século XVIII passa a ser alvo da indústria que se presta a criar brinquedos e livros. Estes últimos reforçam o laço entre literatura e escola. De acordo com Lajolo e Zilberman,

Os laços entre a literatura e a escola começam desde este ponto: a habilitação da criança para o consumo de obras impressas. Isto aciona um circuito que coloca a literatura, de um lado, como intermediária entre a criança e a sociedade de consumo que se impõe aos poucos; e; de outro, como caudatária da ação da escola, a quem cabe promover e estimular essa condição de viabilizar sua própria circulação (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 17).

Bastante comum, as obras escritas nesse período reproduziram os padrões burgueses. Assim, o conteúdo era escrito “para”, seja para um público que ascendia mediante a Revolução Industrial, seja para perpetuar preceitos burgueses. Dessa forma, o que estava em jogo nas obras era o modo que o adulto desejava que a criança visse o mundo.

Ariès (1981), ao propor um estudo histórico acerca da infância, fala da mudança de olhar voltado a ela em decorrência da expansão comercial marcada pela Revolução Industrial. Suas especificidades de criança não eram reconhecidas e só passaram a ser discutidas quando vistas como um sujeito a ser preparado para a inserção no sistema produtivo, momento em que, decorrente da propagação da vida burguesa, a criança, seja na condição de futuro patrão ou mão de obra barata, (já que a infância não foi experimentada da mesma forma por toda criança), passa a ser associada ao mercado de consumo. Assim, os livros infantis se tornam bens de consumo voltados para uma clientela, agora mais perceptível aos olhos dos editores.

No Brasil, a situação não foi muito diferente, exceptuando apenas a época de aparecimento das primeiras obras destinadas à criança, que se deu no final do século XIX, “nos arredores da Proclamação da República” (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 22). Alguns escritores como Carlos Jansen se propuseram a traduzir tais obras, já que grande parte delas eram editadas em Portugal o que diferenciava muito da língua utilizada no Brasil.

Monteiro Lobato, conforme já citado, foi o grande pioneiro a se aventurar nas veredas da Literatura Infantil e sua inserção nesse cenário se deu como autor e empresário. Contudo, havia nele uma preocupação em representar em seus livros, a própria pátria. Segundo Lajolo e Zilberman:

Assim sendo, o sítio não é apenas o cenário onde a ação pode transcorrer. Ele representa igualmente uma concepção a respeito do mundo e da sociedade, bem como uma tomada de posição a propósito da criação de obras para a infância (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 54).

O espaço do sítio também possui interessantes significações. Trata-se de um espaço rural, característica essa presente nas obras infantis e que perdurou por muito tempo. Dessa forma, a maioria das personagens são animais que vivem no campo ou em quintais das casas. Aliás, essa escolha de lugar também é percebida nas narrativas infantis clariceanas. Os protagonistas que vivem nas casas são, na maioria das vezes, bichos: coelho, galinha, peixes, cachorro.

O processo de modernização e urbanização pelo qual o Brasil atravessou, no século XX, fez com que as obras destinadas aos pequenos leitores tomassem um rumo em direção a consideração da figura do bandeirante como a construção do herói. Isso se deve, de acordo com

Lajolo e Zilberman (2007), ao alargamento do território nacional e da abundância de recursos naturais no Brasil. Por isso, o surgimento de obras que tratavam de descobertas, exploração, como por exemplo, *O ouro de Manoa* (1973) e *A cidade perdida* (1969), de Jerônimo Monteiro.

Com o passar do tempo, a Literatura Infantil foi sendo revestida de novas finalidades, distanciando-se do mero utilitarismo e do cunho pedagógico. Para Lajolo e Zilberman,

Na literatura infantil, porém, perplexidades e desconfianças são muito raras. Quem escreve para crianças parece acreditar na docilidade e transparência da linguagem enquanto instrumento, o que confina o questionamento da linguagem e poucas obras e o torna, mesmo nestas, pouco radical. Talvez o escritor infantil que primeiro e com mais empenho tenha trazido para a narrativa infantil os dilemas do narrador moderno seja Clarice Lispector. Suas obras para crianças abandonam a onisciência, ponto de vista tradicional da história infantil (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 152).

O pensamento das autoras pode elucidar o modo pelo qual Clarice optou por compor sua escritura: em uma estrutura mais fragmentada, provocativa e que exige – assim como as narrativas modernas para adultos – a participação do leitor, o que confere ao diálogo entre narrador e leitor um caráter não-moralizante. Pelo contrário, opera-se um movimento de contemplação sobre a Literatura Infantil mesma, desencadeando uma metarreflexão.

Para entendermos melhor este ponto, é imprescindível considerarmos aspectos da própria concepção de arte literária e, em se tratando da obra de Clarice, é necessário também nos debruçarmos sobre as sensações e a imaginação características da sua escritura. Aliás, a própria Clarice evidenciou, desde menina, o valor que era dado aos textos moralizantes e pedagógicos e compreendia que suas histórias eram diferentes, carregadas de sentidos novos.

Em seu texto *Crítica, teoria e literatura infantil*, Peter Hunt chama atenção para o fato de que os livros para crianças são escritos por adultos e há, dessa forma, um controle relacionado a questões morais.

É pertinente citar esse comentário de Hunt por duas razões: primeiro, porque ele pode ser relacionado à autodefinição de Clarice Lispector, segundo a qual a leitura toca ou não toca e ao fato de seus textos não serem publicados na sessão infantil por serem sensações, como ela mesma declara na entrevista à Tv Cultura, em 1977: “Ou toca ou não toca. Suponho que me entender não é uma questão de inteligência e sim de sentir, de entrar em contato” (Lispector, 1977).

Em segundo lugar, porque a autora foge à regra moralizante e proporciona, pelas suas narrativas infantis, sensações e reações, distanciando-se da visão utilitarista e didática bem como do controle funcional que perpassa a literatura infantil. Na mesma entrevista citada anteriormente, Clarice Lispector se autodeclara amadora, e não escritora profissional, pois não

tem pretensão de manter uma obrigação em relação ao outro. Ela faz questão de manter sua liberdade ao escrever e, mais ainda, escreve para ser sentida.

No âmbito das sensações bastante perceptíveis nas narrativas clariceanas faz-se importante trazer à baila algumas considerações acerca da sensação e algumas teorias que a tentam explicar. No caso da filosofia, o termo foi primeiramente descrito por Jonh Locke em 1690, assim descrito:

Em primeiro lugar, os nossos sentidos, no comércio com objetos sensíveis particulares, introduzem na mente várias percepções distintas de coisas, consoante os diversos modos segundo os quais esses objetos os afetam. E, assim, chegamos a possuir essas ideias que temos do *amarelo*, do *branco*, do *quente*, do *frio*, do *mole*, do *duro*, do *amargo*, do *doce*, e de todas aquelas que chamamos qualidades sensíveis. E quando digo que os sentidos as introduzem na mente, quero significar que eles transmitem, dos objetos exteriores para a mente, aquilo que nela produz aquelas percepções. A essa grande fonte da maioria de nossas ideias, bastante dependente de nossos sentidos, dos quais se encaminham para o entendimento, denomino *sensação* (Locke, 1999, p. 58).

A sensação, na concepção do filósofo inglês, é a propiciadora da percepção. É por meio dos sentidos que se chega à percepção das coisas e por assim, ao conhecimento delas. Para Locke, todo conhecimento está fundado na experiência e esta se desdobra na sensação e reflexão. No sentido literal da palavra, a sensação (objetos sensíveis externos) se volta para aquilo que os sentidos captam e a reflexão (operações internas da mente) se dá pelo produto desses sentidos no interior do ser.

As ideias em torno da sensação foram mais aprofundadas por Immanuel Kant cerca de cem anos mais tarde. Kant procurou desdobrar o termo, subdividindo-o em sensação no sentido objetivo e no sentido subjetivo. Em *A crítica da faculdade do juízo* (1993), o filósofo alemão diferencia o caráter objetivo do subjetivo da sensação baseando seus princípios no sentimento versus efeito. Em suas palavras,

Toda referência das representações, mesmo a das sensações, pode, porém, ser objetiva (e ela significa então o real de uma representação empírica); somente não pode sê-lo a referência ao sentimento de prazer e desprazer, pelo qual não é designado absolutamente nada no objeto, mas no qual o sujeito sente-se a si próprio do modo como ele é afetado pela sensação (Kant, 1998, p. 47-48).

O sentimento está para o subjetivo e denota a satisfação ou insatisfação do sujeito no contato sensível com objetos externos ou internos. Já a objetividade é mais complexa, pois passa do plano do contato para os efeitos que surgem dele. Para Kant,

[...] entendemos, contudo pela palavra “sensação”, uma representação objetiva dos sentidos, e, para não correremos sempre perigo de sermos falsamente interpretados, queremos chamar aquilo que sempre tem de permanecer simplesmente subjetivo e que absolutamente não pode constituir nenhuma representação de um objeto, pelo nome, aliás, usual de sentimento (Kant, 1998, p. 48).

A forma subjetiva se refere ao sentimento, enquanto que a objetiva se dá pela sensação vital. No primeiro caso, há de se considerar como a vida afeta o ser, inclusive naquilo que proporciona prazer e desprazer. Já a sensação vital se volta pela forma com que o sujeito percebe a vida. Em estudo realizado acerca da obra de Kant, Rocha (2018) extrai a preposição de que “[...] a vida mesma não se sente, apenas se poderia sentir a sua promoção e inibição, sentida no corpo daquele que vive. Seriam o prazer e o desprazer compatíveis com um sentir-se vivo, ou ainda, com o sentimento de vida” (Rocha, 2018, p. 517-518).

A noção de sensação é objeto de estudo também para a Psicologia. De acordo com Gazzaniga, Ivry e Mangunl, “[...] o termo sensação refere-se à experiência sensorial iniciada por um estímulo externo cuja origem está nos mecanismos biológicos dos sentidos, tais como a audição ou a visão” (2006, p. 14). Assim como a Filosofia, os estudos psicológicos acerca da sensação a atribuem aos sentidos: tato, paladar, olfato, audição e visão. Tais estudos ainda apontam a necessidade da sensação coexistir relacionada com a percepção. É por ela que a sensação recebida é captada pelo cérebro e interpretada pelo sistema cognitivo.

No campo da Literatura, a sensação também foi alvo de estudo, chegando a desencadear o que Fernando Pessoa chamou de Sensacionismo. Embora não esclareça a origem do nome, o poeta português trata a condição do sensacionismo como o hábito de produzir sensações. Ele as associa com a arte e assegura que “a única realidade na arte é a consciência da sensação” (Pessoa, 1966, p. 239).

Essa corrente artística surge nos escritos de um dos heterônimos de Pessoa, Álvaro de Campos, que estudando a poesia de Alberto Caeiro (outro heterônimo de Pessoa), passou a chamar de Sensacionismo uma corrente artística que não possui base em outra, mas sintetiza as passadas, na tentativa de acrescentar-lhes algo novo. É, pois a aceitação de todas as artes. De forma bastante resumida, Costa, em estudo acerca do Sensacionismo português, faz uma síntese dessa corrente:

[...] o sensacionismo, entendido como uma arte-todas-as-artes que tinha por regra-base ser a síntese de tudo, Pessoa deu continuidade ao seu sonho de um projeto interartes, já iniciado, pouco tempo antes, no momento em que acreditou e teorizou o interseccionismo. Herdeiro do paulismo e do interseccionismo, pelas primeiras interpenetrações de planos, nomeadamente, entre objeto/sensação, paisagem/estado de alma, aproveitando do cubismo a experiência da decomposição da sensação em cubos e outros poliedros e roubando ao futurismo todo o movimento vorticista do

sentir, toda a liberdade fônica e onírica da sensação, o Sensacionismo constitui-se como uma corrente literária, exclusivamente portuguesa, de uma enorme riqueza e complexidade (Costa, 1990, p.18).

Na concepção de Pessoa, conforme salienta Costa, o Sensacionismo não concentra suas forças na experiência, mas na sensação e, esta, por sua vez, é a base para o fenômeno artístico. Trazer à luz um pouco da teoria da sensação e como foi estudada por diferentes ramos do conhecimento humano é pertinente já que vez e outra a tese se esbarra na consideração de Lispector apresentar em suas narrativas, fatores que levam à sensação, seja na forma com que expõe seus personagens seja na maneira como o leitor sente seus enredos.

Com base no que foi exposto acerca da sensação e da forma com que a literatura se volta para crianças, nota-se que o termo infantil não pode relacionar-se com imaturidade ou inocência. Aqueles que se dedicam a escrever para crianças precisam considerar que assim o fazem para um grupo etário diferente. Dessa forma, é imprescindível considerar o leitor criança e sua receptividade em relação aos textos, que muitas vezes, não escolhidos, são lhe impostos. Cecília Meireles, aponta como um dos problemas da literatura infantil o fato de o livro destinado à criança ser de autoria do adulto e, por assim ser, carregar ensinamentos ou aspectos que o adulto julga ser importante para ela. Segundo a autora:

Em suma, o livro infantil se bem que dirigido à criança é de invenção ou intenção do adulto. Transmite os pontos de vista que este considera mais úteis à formação de seus leitores e transmite-os na linguagem e no estilo que o adulto igualmente crê adequados à compreensão e ao gosto do seu público (Meireles, 1984, p. 30).

Contudo, por mais que haja um esforço do adulto em aproximar suas narrativas do universo infantil, ocorre muitas vezes o que Cecília Meireles chama de mistério; pois em muitos casos, as crianças podem preferir o livro que não foi intencionalmente escrito para elas. E por que isso ocorre? Parece-nos que as reações das crianças, na sua interação com a literatura, assemelham-se com as do adulto, porém por distintas associações e comparações, relativas à forma de pensar e compreender as situações peculiares ao ponto de vista da criança – que possui características próprias, inerentes ao seu momento de desenvolvimento vital.

A criança, na verdade, se difere muito do adulto, mas ressaltamos aqui a condição de sujeito que ainda não incorporou os modelos sociais convencionalizados na esfera adulta. Com base em um dos vieses da teoria do desenvolvimento proposta por Vygotsky (2007),

A criança, à medida que se torna mais experiente, adquire um número cada vez maior de modelos que ela compreende. Esses modelos representam um esquema cumulativo refinado de todas as ações similares, ao mesmo tempo que constituem um plano preliminar para vários tipos possíveis de ação a se realizarem no futuro (Vygotsky, 2007, p. 8).

A experiência da qual trata o psicólogo russo pode ser entendida como as diferentes situações que a criança passa no contato com o outro. Defensor da influência do meio sobre a formação do sujeito, Vygotsky se destacou por estudar o desenvolvimento psicológico atrelado ao linguístico. À guisa de algumas de suas reflexões talvez seja possível melhor compreender as especificidades das crianças. Para ele, a memória é característica definitiva dos primeiros estágios do desenvolvimento cognitivo e seus estudos evidenciaram que para a criança, pensar significa lembrar. Ações que se invertem na adolescência e que marca a fase adulta: lembrar exige pensar, estabelecer relações lógicas. “Essa logicização é indicativa de como as relações entre as funções cognitivas mudam no curso do desenvolvimento” (Vygotsky, 2007, p. 49).

Nessa esfera, distingue o estágio inicial do desenvolvimento e os subsequentes, ficando o primeiro, a cargo de funções mais elementares enquanto, no decorrer do processo, funções superiores vão se acentuando. Estabelecendo um paralelo entre essas funções na criança e adulto, o estudioso russo acentua que para o funcionamento psicológico de crianças, as regiões cerebrais responsáveis pelas funções elementares são mais fundamentais, diferente do que ocorre no adulto, dada a concentração de importância nas áreas relacionadas às funções mais complexas.

Interligada a essas funções elementares, Vygotsky atribui um valor considerável acerca do brinquedo, sobretudo no poder que ele exerce no desenvolvimento da imaginação. Para ele, “no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária” (Vygotsky, 2010, p. 109). Dessa forma, o livro se apresenta como um brinquedo para a criança, não somente por ser um objeto físico, em que se pode folhear, apalpar, mas pela própria narrativa contida nele que desperta o imaginário. Por estar em desenvolvimento social e literário, é esperado que a criança faça uma leitura das normas diferente do adulto; diferença esta, que não pode ser confundida com leitura errada ou não interpretativa. O que nos remete à afirmação de Peter Hunt:

Introduzir uma criança na literatura de maneira que ela tem sido definida até agora é limitar e não expandir sua vida, é transferir sua liberdade que advém da aceitação da igualdade de todos os textos para uma aceitação de códigos de alguns textos – os de uma minoria privilegiada (Hunt, 2010, p. 10).

A expansão de que trata o autor está atrelada à liberdade dada à criança em fazer escolhas e julgamentos próprios quanto aos livros que lê, considerando as distintas formas de literatura. Ainda para Hunt, a literatura infantil é diferente, mas não menor que as outras.

Conforme comenta Araújo (2013), os livros infantis de Clarice Lispector, embora recebam essa classificação, agradam a todas as idades. Eles utilizam o narrador adulto para dialogar com crianças sem, contudo, desistir de discutir temas como liberdade, o direito de ser,

morte, alienação, inexorabilidade do tempo. Trata-se de uma linguagem carregada de contradição, conflitos e indagações, mediando a relação adulto-criança, como se pode ver, por exemplo, em *A mulher que matou os peixes*.

A narradora – que se apresenta ao leitor pelo nome de Clarice – inicia sua narrativa se auto culpando por um crime, um assassinato de dois peixinhos. Para tecer a trama ela retoma várias passagens de sua vida e dos animais que tivera para mostrar que, mesmo culpada, ama os bichos. O mal é posto em discussão e ao leitor criança, envolvido nas teias da ficção, é transferida a tarefa de julgar e condenar ou não a narradora assassina: “Vocês ficaram muito zangados comigo porque eu fiz isso? Então me deem perdão. Eu também fiquei muito zangada com a minha distração. Mas era tarde demais para eu lamentar [...] vocês me perdoam?” (Lispector, 2017, p. 45).

A autora considera a capacidade leitora da criança ao inseri-la no universo da narrativa, instigando sua participação ativa e valorizando sua posição acerca daquilo que é narrado. Desse modo, foge à concepção de que se deve poupar a criança e aposta em sua abertura ao conhecimento, ao pensamento.

Para melhor compreensão, traçamos um paralelo entre parte da teoria de Mc Dowell (1973), teórico inglês, acerca dos livros que configuram a Literatura Infantil e o livro *O mistério do coelho pensante*. Segundo o estudioso, os livros voltados para criança geralmente e em grande parte, possuem uma narrativa curta, tendendo a um tratamento mais ativo em que os protagonistas, na maioria das vezes, são crianças. Quanto à temática, esta é alinhada a convenções sociais. O otimismo sobrepõe ao pessimismo. Além disso, quanto à forma de narrar, Mc Dowell salienta que é comum uma narrativa extensa apegada à fantasia, magia e aventura.

Esses atributos apontados pelo pesquisador parecem ser abandonados por Lispector em *A mulher que matou os peixes*. Isso porque a narrativa é longa e vai sendo costurada na medida em que a narradora vai lembrando e contando detalhes de outros bichos que possuiu. A protagonista não é uma criança e sim, uma adulta que se mostra culpada diante da criança leitora e por isso mesmo foge às convenções sociais em que, por ser adulta, apresenta um erro grave que cometeu e não se exime da culpa. O pessimismo sobressai ao otimismo pela própria temática que trata de morte e de culpa e em nada a narrativa se aproxima da fantasia, da magia e da aventura. Pelo contrário, procura transmitir uma situação própria da realidade, possível de ser vivida no cotidiano.

Com base em uma outra obra de seu acervo infantil, pode-se inferir que Clarice Lispector metaforiza a situação da criança pensante com o coelho astuto, protagonista da história. Em *O mistério do coelho pensante* é possível considerar a criança como um sujeito

que pensa. Nessa obra, a autora também foge aos atributos observados por Mc Dowell e tende a despertar na criança, sua capacidade imaginativa, até porque não apresenta um usual, nem sequer, um final para a história. As lacunas da trama se intensificam, restando dúvida ao leitor. Isso porque, na narrativa, o coelho vive fugindo de sua casinhola, o que se torna um mistério pois não se desvenda como nem por quê.

A casinhola tinha grades muito estreitas, e Joãozinho, além de branco era gordo. É claro que não podia passar pelas grades. O único modo de abrir a casinhola era levantando o tampo. E o tampo, Paulo, era de ferro pesado, só gente é que sabia levantar (Lispector, 2013, p. 22).

Mas, Paulo, acontece que Joãozinho, tendo fugido algumas vezes, tomou gosto (Lispector, 2013, p. 29).

Se você quiser adivinhar o mistério, Paulinho, experimente você mesmo franzir o nariz para ver se dá certo. É capaz de você descobrir a solução, porque menino e menina entendem mais de coelho que pai e mãe. Quando você descobrir você me conta (Lispector, 2013, p. 46).

A última citação acima é parte do fragmento final da obra em que o mistério se torna um incentivo à imaginação, o que vai ao encontro do estilo clariceano de mais sugerir do que dizer. Assim, aproximando da liberdade do pensamento, valoriza a condição pensante da criança. Do contato com a leitura, podem ser apreendidos vários significados o que revela o desenvolvimento daquele que lê.

Segundo Hunt (2010) o público da literatura infantil é um público em desenvolvimento. Contudo há de se questionar: não será também o adulto um leitor em desenvolvimento? Se a cada leitura, novos significados surgem o processo é infinito e isso independe de ser criança ou adulto. Já que ler, de acordo com o mesmo autor é uma questão de expectativa. Clarice Lispector parece ter essa convicção. Por seus textos, nota-se um paradoxo marcado pela leitura em desenvolvimento e, ao mesmo tempo, em desconstrução. Apesar de parecerem contrários os dois movimentos são essenciais no ato de ler. É preciso desconstruir, como veremos.

1.3 Clarice Lispector para crianças: entre deslocamentos

Em *Água viva* (1973), Clarice Lispector, confundindo-se à voz narradora, deixou claro que “escapulia” dos gêneros textuais; não se percebia ou enquadrava em nenhum deles. O importante, para a escritora, era simplesmente escrever. Arrisco dizer que, hoje, sua “escapulida” também se daria de sua classificação enquanto escritora moderna ou pós-moderna, conforme vem sendo debatido por alguns pesquisadores. Independente dessa classificação, sua obra apresenta traços típicos da atualidade, sendo, pois, atemporal e contemporânea. Alex

Sebastião (2019), em sua tese de doutorado, coloca que se pode apontar, na obra clariceana, traços de romantismo, de surrealismo, de modernismo, e até mesmo de barroco, o que vai ao encontro de uma estética eclética da autora.

A escritora tem atraído os olhares de estudiosos por vários cantos do mundo, como pode se perceber nas pesquisas do americano Benjamin Moser, da brasileira Marília Librandi que atua na Universidade americana de Princeton, dos trabalhos do parisiense Michel Riaudel, bem como de editoras estrangeiras que têm comprado o direito de publicação da obra clariceana, como é o caso da editora alemã Schöffling & Co., e da espanhola Siruela, com a coleção Biblioteca Clarice Lispector.

A internacionalização vem atrelada ao reconhecimento dessa escritora tão popular e ao mesmo tempo tão enigmática: “Clarice de muitas perguntas e, quase sempre, nenhuma resposta”, conforme comenta Betina Cunha (2012, p. 8). Os textos de Clarice Lispector induzem ao questionamento e à reflexão.

Em suas narrativas infantis assim como as de cunho adulto, Clarice se vale de temáticas diversas que ilustram um campo subjetivo em que conflitos traçados entre a vida cotidiana e os sentimentos íntimos pouco dizem, mas sugerem no fazer narrativo. Um traço observado na narrativa *A mulher que matou os peixes* aponta para a imersão de personagens em um mundo cada vez mais agitado em que o tempo acelera os relacionamentos, os entendimentos.

Esse aspecto se relaciona com a teoria de Bauman acerca da modernidade líquida. Para este pensador,

Tudo é temporário. É por isso que sugeri a metáfora da "liquidez" para caracterizar o estado da sociedade moderna, que, como os líquidos, se caracteriza por uma incapacidade de manter a forma. Nossas instituições, quadros de referência, estilos de vida, crenças e convicções mudam antes que tenham tempo de se solidificar em costumes, hábitos e verdades "auto-evidentes" (Bauman, 2001, 81).

Com base no pensamento do sociólogo, a liquidez perpassa todas as esferas da sociedade e tudo muda de forma rápida, sem mais haver pretensão em promulgar a verdade. Não há mais “a” verdade e sim, várias delas. Na mesma linha de raciocínio do sociólogo, Sylvestre afirma que “a verdade é o produto de interpretações; os fatos são construções do discurso” (Sylvestre, 2008, p. 33). A noção de verdade, então, relaciona-se com a forma com que ela é interpretada. Assim como o real, ela depende da óptica de quem a lê e como essa leitura se dá.

A fluidez também perpassa a arte que, nesse caso é marginal, ou seja, volta para si, tentando refletir a si mesma, não excluindo, mas agregando distintas manifestações. No tocante às obras, o autor é mais reconhecido por seus silêncios, ou seja, ele não diz nada, o leitor

é quem a interpreta e, por assim ser, a mesma obra envolve múltiplas leituras, que é o caso de Lispector. Dessa forma, aberto ao outro, os textos surgem com uma performance diferente, de forma convidativa, abrindo-se para a participação do leitor na busca dos distintos significados, como é o caso das narrativas de Clarice Lispector.

Ademais, há de se considerar o mal-estar da modernidade líquida, definida por Bauman. Essa inquietude e sentimento exaustivo diante da condição em que se vive, bombardeado por informações e uma vida tumultuada por ações múltiplas faz com que alguns autores, assim como Clarice, se valham do fluxo de consciência em seus enredos. Assim, nota-se comumente que, muitas vezes, ao invés de narrar uma história, o narrador trata da própria vida marcada por incertezas, frustrações e anseios.

A literatura infantil de Lispector se alimenta dessas temáticas ao expor para seu leitor, personagens que vivem conflitos advindos dessa forma de agir. É o caso, por exemplo da narradora que se coloca como culpada pela morte dos peixes, pois não os alimentou por falta de tempo; da galinha que passa grande parte de sua vida temendo a morte, das lutas grupais de bichos que se revoltam contra a opressão de uma figueira e de um enredo inacabado, em que um mistério não é desvendado assim como a incógnita que dita a vida dos mortais.

Relacionando a liquidez proposta por Bauman, adicionamos o sentimento de incapacidade regido pela passagem do tempo. Sobre isto, Paz comenta: “Não digo, naturalmente, que os dias e os anos passem mais rapidamente hoje, porém que mais coisas se passam neles” (Paz, 1984, p. 22). São várias coisas acontecendo simultaneamente e cada uma vestida de sua própria verdade.

Wolfgang Iser (2002) em seu artigo *O jogo do texto*, trata do jogo que se instaura no momento da leitura e faz menção aos diferentes significados que podem ser extraídos do mesmo ao se considerar distintas leituras por se tratar de leitores diferentes. Dessa forma, não existe uma só verdade embutida no texto, mas várias delas, dependendo dos “suplementos” que cada um atribui ao texto no momento da leitura. Para Iser,

[...] o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto comece a sofrer modificações. Pois não importa que novas formas o leitor traz à vida: todas elas transgridem e, daí, modificam o mundo referencial contido no texto (Iser, 2002, p. 107).

As ideias de Iser, contidas nesse fragmento, podem ser relacionadas com as de Bauman ao falar do processo de interpretação. De acordo com ele, a obra do artista pós-moderno é uma

demonstração de que “é possível mais do que uma voz ou forma e, desse modo, um constante convite a se unir no incessante processo de interpretação que também é o processo de criação do significado” (Bauman, 2001, p. 134).

Em estudo sobre o pensamento de Iser, Rocha (2017) assim descreve a ideia de literatura adotada pelo autor: “Ela está atrelada às diretrizes estéticas da literatura moderna as quais, por priorizarem lugares vazios e negações – atributos da negatividade –, geram uma densidade narrativa e exigem um empenho maior do leitor no ato da leitura” (Rocha, 2017, p. 25). Dessa forma, o leitor, receptor do texto, não é visto de forma passiva, mas como elemento da narrativa, por dialogar com o autor e o próprio texto.

Os significados, desse modo, vão sendo construídos na própria leitura do texto pelo contrato estabelecido entre autor e leitor, chamado por Iser (2002) de “como se fosse”. Por ele, a imaginação livre vai se moldando. Para isso, muitos fatores merecem atenção, inclusive os níveis do texto que Iser classifica como *extratualmente*, *intratualmente*, *entre texto e leitor*. O primeiro deles é o mais pertinente nesse estudo, pois trata do contexto no qual o texto é escrito, as influências que ele sofre para se fazer e os recursos utilizados em sua criação.

A obra *A mulher que matou os peixes* escapa das narrativas de cunho moralizante e causa a reflexão acerca de valores e princípios a começar pela página inicial da obra em que a autora se confessa como assassina: “essa mulher que matou os peixes infelizmente sou eu” (Lispector, 2017, p. 7).

A autodeclaração de um suposto crime é em seguida justificada pela tentativa de remissão: “Mas juro a vocês que foi sem querer” (Lispector, 2017, p. 7). Tal paradoxo vai se formando no interior da narrativa de forma a convencer o pequeno leitor, não de sua inculpabilidade, mas da morte acidental e justificada dos peixes. A autoconfissão de um assassinato escapa à higienização da literatura infantil tradicional, revelando a narradora, mesmo na tentativa de redimir-se, como capaz de matar, nesse caso, por omissão.

A autorreprovação que se dá em virtude da morte dos peixes, abre também espaço para outra temática: o estreitamento dos laços entre privado e público. Ao assumir-se enquanto culpada e narrar acontecimentos de sua vida, a narradora abre-se à fenda, colonizando o espaço público e nas palavras de Bauman é possível perceber que “já não é o público mais que coloniza o privado. É o privado que coloniza o público” (Bauman, 2001, p. 137) e este espaço público torna-se uma espécie de tela gigante em que as aflições privadas são projetadas. “O espaço público é onde se faz a confissão dos segredos e intimidades privadas” (Bauman, p. 71).

Consoante Mario Vargas Lhosa (2013), vivemos uma “civilização do espetáculo”. Por meio da confissão de um segredo ou de uma intimidade, a narradora de *A mulher que matou os peixes* se expõe:

[...] pois logo eu matei dois peixinhos vermelhos que não fazem mal a ninguém e que não são ambiciosos: só querem mesmo é viver. Pessoas também querem viver, mas felizmente querem também aproveitar a vida para fazer alguma coisa de bom (Lispector, 2017, p. 7).

A atitude de viver nesse sentido ganha conotação de futilidade e monotonia. A conjunção “mas”, de caráter adversativo, revela a ironia quando, acompanhado de felizmente contraria a ação de simplesmente viver, com atitudes ativas; “fazer alguma coisa de bom”. A argumentação é empregada pela narradora de Lispector, para fazer com que o leitor se convença da sua verdade, a de que matou os peixes sem querer. Para isso, a narradora vai citando exemplos da experiência que teve com outros bichos para demonstrar uma relação de afeto, na tentativa de redimir-se perante o leitor:

[...] é porque no começo e no meio vou contar algumas histórias de bichos que eu tive, só para vocês verem que eu só poderia ter matado os peixinhos sem querer [...] tenho esperanças de que até o fim do livro vocês possam de perdoar (Lispector, 2017, p. 8-9).

A argumentação assume ainda mais força na narrativa quando a autora, por meio da narradora insere elementos biográficos, o que reforça o caráter de jogo e o contrato entre leitor e autor: “Antes de começar, quero que vocês saibam que meu nome é Clarice. E vocês, como se chamam? Digam bem baixinho o nome de vocês e meu coração vai ouvir” (Lispector, 2017, p. 9).

No fragmento citado é possível perceber o lúdico presente no diálogo proposto pela narradora, somado à autoficção. Proposta por Doubrovsky, com base nas ideias de Lejeune, a autoficção tem incomodado estudiosos como Genette, Collona, Schmith, dentre outros (Faedrich, 2017). Para Doubrovsky (2014) a autoficção é uma variante pós-moderna de autobiografia. Para Anna Faedrich, é preciso considerar a autoficção nos seus aspectos:

Uma prática literária contemporânea de ficcionalização de si, em que o autor estabelece um pacto ambíguo com o leitor, ao eliminar a linha divisória entre fato/ficção, verdade/mentira, real/imaginário, vida/obra; o tempo presente da narrativa e o modo composicional da autoficção, que é caracterizado pela fragmentação, uma vez que o autor não pretende dar conta da história linear e total de sua vida; o movimento da autoficção que é a obra de arte para a vida e não da vida para a obra de arte, como na autobiografia, pontencializando o texto enquanto linguagem criadora, identidade onomástica entre autor, narrador e protagonista, que pode ser explícito ou implícito, desde que exista o jogo da contradição, criando intencionalmente pelo autor

no próprio livro. E, por fim, a palavra-chave que marca a autoficção como um gênero híbrido: a indecidibilidade (Faedrich, 2017, p. 44-45).

Em *A mulher que matou os peixes*, a narradora se apresenta com o nome de Clarice e, ao longo da narrativa, nomes de animais que Clarice Lispector teve ao longo de sua vida bem como da situação que viveu enquanto casada são também colocadas, ficcionalizadas no texto. Paralelo à sensação, o livro apresenta outro traço: a intertextualidade. Essa condição existente há muito tempo, ganha maior arranjo no pós-modernismo, com enfoque na releitura que problematiza a tradição. Nas narrativas clariceanas, encontramos vários modos da intertextualidade, seja na relação estabelecida com textos de outros autores, seja com outras obras da própria autora, seja com personagens tradicionais nas tramas infantis. Tomo como exemplo o fragmento:

Coelho tem uma história muito secreta, quero dizer, com muito segredo. Eu até já contei a história de coelho num livro para gente pequena e para gente grande. Livro sobre coelhos se chama assim: “O mistério do coelho pensante”. Gosto muito de escrever história para crianças e gente grande (Lispector, 2017, p. 11).

Ao citar uma outra obra infantil, Lispector faz uso da memória da literatura, conforme definiu Samoyault (2008). De acordo com os estudos de Tiphaine Samoyault, a memória da literatura se dá em três níveis: a memória trazida pelo autor; a memória do autor e a memória do leitor. Nesse fragmento, Clarice Lispector traz uma memória de outro livro escrito por ela, o que comunga com o primeiro nível. A memória da literatura é uma forma de entender o recurso da intertextualidade, termo cunhado por Julia Kristeva, que declara: “é todo texto que é absorvido ou transformado por um outro texto” (Kristeva, 2006, p. 7).

Além da intertextualidade que atravessa a narrativa analisada, é possível perceber outro traço característico do pós-modernismo: o consumismo. Ao apresentar os bichos que fizeram parte de sua vida e suas histórias, a narradora comenta aqueles adquiridos de forma comercial: “Às vezes não basta convidar: tem-se que comprar.” (Lispector, 2017, p. 16); “Já comprei muitos pintos e muitos morreram.” (Lispector, 2017, p. 17); “E comprei um cachorro americano com o nome de Jack.” (Lispector, 2017, p. 22).

Fruto de uma sociedade capitalista, ele está intimamente ligado às formas de organização da sociedade. O consumo passa dos produtos à vida privada. Hoje alimenta-se uma sensação de insatisfação que nos visita constantemente. Para Bauman isso ocorre em virtude da fluidez em que estamos emergidos. “Se a identidade é fluida, agarramos às coisas sólidas, tangíveis” (Bauman, 2001, p.18).

Essa forma de estar no mundo pode ser a razão mais pertinente para a morte dos peixinhos. Afinal, eles morrem de fome, porque a narradora esquece de alimentá-los mediante a tantos afazeres do dia a dia, atitudes comuns num cenário da vida moderna em que as pessoas vivem correndo, abarrotadas de afazeres, “vivendo” como coloca Clarice Lispector no início do texto. E muitos morrem de fome, seja de alimentos, seja de esperanças. Assim a narradora conta sobre a causa da morte dos peixes:

Meu filho foi viajar por um mês e mandou-me tomar conta de dois peixinhos vermelhos dentro do aquário. Mas era tempo demais para deixarem os peixes comigo. Não é que eu não seja de confiança. Mas é que sou muito ocupada porque também escrevo histórias pra gente grande. E assim como a mãe ou a empregada esquecem uma panela no fogo e, quando vão ver já se queimou toda a comida, eu estava também ocupada escrevendo história. E simplesmente fiz uma coisa parecida com deixar a comida queimar no fogo: esqueci três dias de dar comida aos peixes! Logo aqueles que eram comilões, coitados (Lispector, 2017, p. 44).

A falta de tempo, a preocupação com as inúmeras atividades exercidas faz com que as pessoas adotem atitudes cada vez mais individualistas e, segundo Bauman, a solidão faz com que o outro se torne um estranho. O relacionamento é, muitas vezes guiado por um cunho mercantilista e as relações se desfazem com facilidade. Na obra em análise, por mais que se verifique o afeto entre a narradora e os bichos com que conviveu, é possível observar certo desapego. Aliado a este, Bauman acrescenta outros sentimentos que ele caracteriza como “mal-estares”: sentimentos de aflição, insegurança, depressão, ansiedade. A condição na qual se vive leva a essas sensações, a um mal percebido na narrativa clariceana e que se abre a múltiplos olhares e sentidos.

Essas nuances vagueiam pelos textos de Clarice potencializando reflexões tanto por parte da criança, quanto do adulto leitor. Pensando, ainda na questão da comunicação entre textos trazem semelhanças, estabelecemos um paralelo de comparação entre a narrativa *A mulher que matou os peixes* e o conto *O grande passeio*. Este último está contido em alguns livros de contos de Lispector, inclusive *Felicidade Clandestina* (1998).

Jogando com o texto clariceano, interagindo com ele de forma assimétrica, conforme propôs Iser, arriscamos preencher alguns espaços vazios, atribuir certos significados, comparar e contrastar ideias que se verificam nas duas narrativas: *A mulher que matou os peixes* e *O grande passeio*.

Em *O grande passeio*, tem-se a história de Mocinha, uma senhora que após perder seus parentes fica à mercê da bondade alheia, vagando de casa em casa. Seu nome de batismo é Margarida. Ela gostava de passear, de ficar no banco da praça e foi em um desses passeios que

a família de Botafogo a encontrou e resolveu levá-la para casa. Por lá viveu algum tempo, em uma cama pequena e dura.

Foi então, que um dia, um dos moradores teve a ideia de levar Mocinha para Petrópolis, para tentar deixá-la na casa de um outro parente dos donos da casa. Na noite anterior ao grande passeio, Margarida recorda cenas e pessoas de sua vida e assim também faz durante a viagem. Contudo, o local de destino não se concretiza. Por temer a reação dos moradores de Petrópolis, os parentes resolvem deixar Mocinha próximo à casa.

Da estrada onde foi deixada segue rumo à moradia, cujos donos não a recebem de forma positiva. Enviada de volta, mas agora com alguns trocados para pagar a condução, Mocinha, cansada, resolve descansar um pouco debaixo de uma árvore presente na longa estrada que caminhou após sair da casa dos petropolitanos. E ali, debaixo da árvore, adormece e morre.

Para começo de análise, é imprescindível considerar a posição das personagens protagonistas e ao significado que se pode atribuir aos peixes. Na narrativa infantil, a protagonista, também narradora é uma mulher que, depois de muito postergar, confessa ter matado os peixes por falta de alimento, devido ao esquecimento de alimentá-los mediante aos afazeres da vida cotidiana. Já no conto *O grande passeio*, o enredo gira em torno da personagem principal, Mocinha, que assim como os peixes, morre de fome, seja esta física ou de afeto.

A princípio, é possível partir da ideia de que os dois textos se distinguem pelos pontos de vista adotados. No texto infantil, tem-se a percepção de quem mata (abandona), enquanto que no texto voltado ao leitor adulto, o enredo se centra em quem morre (é abandonado). A causa de ambas as mortes pode ser associada ao tempo, ou melhor, à sua falta. No primeiro caso, os peixes morrem porque a personagem narradora, mãe do dono dos peixes, esquece de alimentá-los devido às outras ocupações diárias:

Mas é que sou muito ocupada, porque também escrevo histórias pra gente grande [...] esqueci três dias de dar comida aos peixes! [...] E quando fui ver, estavam parados, magros, vermelhinhos – e infelizmente já mortos de fome (Lispector, 2017, p. 44-45).

Mocinha também é deixada de lado, em meio aos compromissos que seus cuidadores voluntários possuem, chegando a ponto de abandoná-la em um canto, conforme pode-se perceber na passagem:

A família achava graça em Mocinha mas esquecia-se dela a maior parte do tempo [...] Todos lá eram muito ocupados, de vez em quando surgiam casamentos, festas, noivados, visitas. E quando passavam atarefados pela velha, ficavam surpreendidos como se fossem interrompidos, abordados com uma pancadinha no ombro: “olha” (Lispector, 1998, p. 30).

Essa falta de tempo e excesso de compromissos se alinham ao pensamento pós-moderno, como foi discutido anteriormente. As pessoas, inseridas neste contexto social, ocupam seu tempo com mais sobrecarga de atividades, o que causa a impressão de o tempo estar curto. Além disso, em meio a tantos afazeres, algumas pessoas ou responsabilidades acabam ficando esquecidas. Em ambas as narrativas, tanto a infantil quanto a escrita para adultos, a temática gira em torno do abandono. Mocinha é abandonada, mas a mulher dos peixes é quem abandona. Numa seguimos a causadora do desamparo, noutra vemos a consequência dele. É como se fossem histórias de pontos de vista que se complementam, cada uma representando o abandono por um lado, mas todas podendo ser pensadas em função da vida pós-moderna.

Margarida pode ser comparada com os peixes de *A mulher que matou os peixes* em seu desamparo absoluto. Assim como os pequenos bichinhos, ela morre de fome. Mas uma fome que pode estar relacionada não somente à necessidade física, mas também à carência de afeto, de apatia por parte de seus hospedadores. Tal como os peixes, a velha é deixada de lado, esquecida e literalmente jogada. Também como os peixes, é como se vivesse em um aquário, dependente da atenção alheia.

Além dessa semelhança entre as duas narrativas há de se considerar também as memórias que se fazem presentes, concentradas nas protagonistas dos contos. Lucia Castello Branco considera a memória como um processo que se volta para o passado para que dele se extraia a matéria bruta que é trazida para o presente (Branco, 1990). Por meio de seus estudos, Castello Branco buscou mostrar o trabalho elaborado da memória. E, mais ainda, sua relação com o esquecimento, que, segundo ela, caminham juntos.

Esse trabalho da memória do qual trata Castello Branco é percebido na narrativa *A mulher que matou os peixes*, nas passagens que a narradora protagonista do enredo, relembra situações que viveu com outros animais em casa, expressando certa afetividade em relação aos bichos. Como já foi dito, pode ser uma estratégia para amenizar a culpa da morte dos peixes, como se fosse uma justificativa para o esquecimento de não os alimentar.

No texto *O grande passeio*, a memória se concentra nas lembranças de Margarida, sobretudo, ao pensar em seus familiares falecidos. Mas, diferente da mulher que matou os peixes, Mocinha não parece demonstrar afetividade como se verifica no fragmento: “Na rua, de novo pensou em Maria Rosa, Rafael, o marido. Não sentia a menor saudade. Mas lembrava-se” (Lispector, 1998, p. 34).

E, por falar em afetividade, pertinente atentar-se para a forma como chamavam Margarida. O apelido Mocinha, além de apresentar carga afetiva por estar no diminutivo, é um

termo geralmente utilizado para designar uma etapa entre a infância e a juventude, ou seja, uma fase que agrega responsabilidade de um adulto, mas, ao mesmo tempo, a incapacidade e fragilidade de criança. Mas no conto, a personagem Mocinha é ironicamente uma idosa, que não poderia contribuir muito para a renda ou trabalho da casa, não tinha muita utilidade diante da lógica de produtividade capitalista, representada pelos donos.

Essa suposta inutilidade é que a leva a ser jogada de um lado a outro. Mocinha era assim uma adulta, mas não era dona de si, não independente. Carregava o peso da idade e da experiência, mas não tinha muitas responsabilidades ou autonomia. A idade avançada até atraía a solidariedade das pessoas, mas logo desanimavam quando se deparavam com o que seria improdutividade da idosa.

Outra característica comum nas duas narrativas é o fato do passeio. Assim como os peixinhos, ela estava sempre a se deslocar em vão, tal como se nadasse num no aquário: peixinhos nadando de um lado para outro, vivendo de caridade. Mocinha também gostava de ficar andando pelas ruas e praças. Por quê? Para quê? Não se sabe. Pelo jogo do texto, este domina o leitor por lhe causar impossibilidade de desvendar todos os mistérios contidos nos espaços vazios.

Ainda é preciso considerar a escolha sugestiva do título para o conto: *O grande passeio*, ou melhor, o último, aquele que a levaria para os caminhos da morte. O que se verifica são jornadas vazias, movimentos sem rumo e sem sentido, o que pode ser pensado como uma metáfora da falta de perspectivas ou da alienação do sujeito no mundo do consumo.

A este entendimento, retomamos a teoria de Bauman acerca da modernidade líquida e das relações pessoais recorrentes em uma sociedade de consumo. Para ele, a superficialidade é fator marcante na pós-modernidade. Assim, tem-se a cultura do descartável, o que pode ser estendido também às relações sociais. Pessoas, muitas vezes são tratadas como objetos, sendo descartáveis o que gera laços afetivos cada vez mais superficiais.

Em sua obra *Cegueira moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida*, Bauman, juntamente com Leonidas Donskis trata da questão da indiferença comum que as pessoas cultivam, hoje, em relação ao outro. Nas palavras dos autores, “Essa é a cegueira moral – voluntariamente escolhida e imposta ou aceita com resignação – de uma época que, mais que de qualquer outra coisa, necessita de rapidez e acuidade na compreensão e no sentimento” (Bauman; Donskis, 2014, p. 18).

Vigora uma perda de sensibilidade frente ao sofrimento e anseio alheio. Bauman nomeia essa forma de agir de adiaforização, que remete ao sentido de falta de empatia diante do sofrimento do outro, de seus sentimentos e culturas.” “A área das inter-relações humanas isentas

de “avaliação moral [...] A variedade líquida moderna da adiaforização tem como modelo o padrão da relação consumidor-mercadoria, e sua eficácia baseia-se no transplante desses padrões para as relações inter-humanas” (Bauman; Donskis, 2014, p. 23).

Justifica-se desse modo a absorção pelo trabalho da mulher escritora, que deixa os peixes morrerem, justifica-se também o descaso da família que abriga a velha Mocinha, pois todas são relações definidas pelo modo consumidor-mercadoria, que passa a constituir eixo norteador nas relações inter-humanas na pós-modernidade.

Os passeios e viagens que aparecem no enredo – os quais pudemos relacionar à alienação do sujeito no mundo de consumo – são sugestivos também do sentimento de frustração e de perda. O filho, que confia à mãe o cuidado dos peixes, acaba por perdê-los ao final. Mocinha também não vivencia uma viagem bem-sucedida em seus objetivos; são ambos movimentos vazios. Esse último caso, inverte por si só o valor tradicional das viagens heroicas ou de aventura (fundamentais na tradição literária desde a *Odisséia*), que são desafiadoras, mas resultam em conquistas, vitórias e enriquecimento (físico e espiritual) do protagonista – ou seja, são fontes de ganho e sucesso.

Por fim, outro detalhe digno de análise nesse fragmento reside na passagem que a narradora diz ser muito ocupada por escrever histórias para gente grande também. Há a delimitação da escritora que escreve para criança e para o adulto. Contudo, arriscamos dizer que as narrativas da autora Clarice Lispector contêm um liame entre as duas formas de literatura. A criança pode ler o conto *O grande passeio* e compreendê-lo, senti-lo, conforme a intenção da própria autora de que sua literatura deveria ser sentida, sobretudo, se considerado o papel do mediador de leitura que, pode ser os pais, professores ou outro adulto que apresente o texto à criança.

Como já foi colocado a diferença entre criança e adulto, sabe-se que a criança possui um repertório textual menor, com menos domínio da língua escrita, pois não estão completamente letradas, nem inseridas no pensamento lógico, assim como não vivenciaram certas experiências de vida. Contudo, o pequeno leitor pode perceber no texto de Lispector, sensações que já lhe são pertinentes, como a questão da solidão, do abandono, da fome, do desamor, dentre outros.

Em suma, a experiência do abandono é primordial à psiquê humana, já que desde bebês vivenciamos o desamparo em maior ou menor escala – sendo ele uma vivência com que adultos e crianças se identificam, pode-se compreender como o conto clariceano “adulto” tem conteúdos que estabelece uma intratextualidade com seu conto “infantil”, e ambos geram interpretações significativas para leitores de todas as idades e repertórios de leitura.

Assim, relacionando os dois textos é possível, mesmo partindo de pontos de vistas de personagens distintas, perceber como ambos podem ser jogados pelo leitor e suas temáticas bem como as nuances de um mundo real, ao serem transportadas para um universo ficcional proposto pelo texto, se abre a múltiplas interpretações.

CAPÍTULO 2

A VIDA ÍNTIMA DE UM TEXTO E O JOGO: Clarice x leitor

“O que é um adulto? Uma criança de idade”.

Simone de Beauvoir

2.1 O jogo

No trato da escrita voltada para crianças, pode-se perceber que Clarice Lispector se vale ainda mais de carga emotiva, reafirmando a autodefinição da autora como “maternal”. Seja esse caráter materno que pode ser atribuído a uma espécie de intimidade que ela estabelece com o pequeno leitor; sua habilidade com as palavras, seus textos de cunho infantil são marcados por uma espécie de brincadeira. A forma com que se constituem nos lembram o lúdico e sendo assim, o jogo se instaura.

Segundo Huizinga, o jogo está presente em tudo o que acontece no mundo. Ele precede a própria cultura e esta, por sua vez, é lúdica. “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora e toda metáfora é jogo de palavras” (Huizinga, 2000, p. 09).

Pode-se afirmar que a teoria de Huizinga acerca do jogo, expressa em sua obra “*Homo Ludens*” é um marco divisor. Antes dele, segundo Caillois (1958), o jogo era tido meramente como algo divertido e de passa tempo. Com os estudos do historiador holandês, o conceito de jogo ganha tamanha complexidade e é intimamente relacionado ao desenvolvimento civilizacional. “Sua obra não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito do jogo no domínio da cultura” (Caillois, 1958, p. 23).

Para Huizinga, o jogo se faz presente em todas as manifestações culturais, por exemplo, na Política, no Direito, na Estética, na Guerra. Perpassa os rituais e as convenções sociais. Ele nasce com a civilização e perdura por todo sempre. A constatação de que em todas as áreas humanas o jogo se faz presente pode ser também exemplificada pela “Teoria do jogo”, termo adotado por matemáticos estudiosos e relacionados ao campo da Economia para tratar das relações comerciais.

Inspirado na teoria de Jonh Nash, que desenvolveu o “equilíbrio de Nash” e ganhador do prêmio Nobel em 1994, Câmara (2011) caracteriza a Teoria dos Jogos como o estudo de jogos de estratégias. Para ele, este se faz de maneira formal a partir de sua modelagem, considerando que os agentes ou jogadores agirão e tomarão decisões racionais. Para tal, aponta como elementos do jogo: o modelo formal, estratégias, os jogadores, racionalidade.

O modelo formal é a própria descrição do jogo, “identificando seus jogadores, objetivos, formas de interação, ou seja, suas regras e formas de análise” (Câmara, 2011).

A forma como um jogo é representado é de extrema importância para seu entendimento e para a identificação de seus possíveis resultados. As estratégias são as possibilidades dos jogadores. As determinadas ações de um jogador afetam as dos outros jogadores. Estes, por sua vez, são os agentes que, por meio das estratégias interferem tanto em seus próprios resultados quanto dos demais jogadores. Cada jogo denota certa racionalidade, esperada ou prescrita dependendo da situação do jogo. A racionalidade na Teoria dos Jogos é descrita como a habilidade dos jogadores em estabelecer as melhores estratégias para alcançar o máximo de benefícios (Câmara, 2011, p. 16).

As estratégias que tangem à teoria dos jogos associam-se aos movimentos que ocorrem no seu decorrer, independentemente de sua forma lúdica. E apesar da teoria dos jogos apontar para melhores estratégias que visam ao lucro, este último só acontece como resultado das ações e não precisamente como uma característica do jogo, já que Huizinga o defende como

uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2000, p. 14).

As questões que norteiam o disfarce e a dissimulação contidas no jogo serão tratadas no capítulo posterior, contudo há de se considerar também associada a esta característica lúdica, a relevância do faz de conta, da reinvenção de uma realidade propositada pelo ato de jogar, relacionado ao arrebatamento, termo criado por Frobenius (1932) e que expressa a capacidade criadora contida no homem, sendo o jogo a representação de um acontecimento cósmico.

Os disfarces dos quais trata Huizinga podem ser direcionados à noção de ficção, aos atos de fingir e aos vários mecanismos pelos quais o jogo se dá em diferentes esferas, sendo uma delas, o texto. Nas palavras de Iser,

o jogo, portanto, começa quando a assimilação desloca a acomodação no uso dos esquemas e quando o esquema se converte em uma projeção de maneira a incorporar o mundo em um livro e cartografá-lo de acordo com as condições humanas (Iser, 1979, p. 111-12).

Nessa concepção, o jogo vai adquirindo proporções sagradas, em um tempo também de repercussões sagradas. Para melhor compreensão de tal fenômeno e de seu tempo em que também se verifica o jogo, são tecidos alguns comentários, frutos de estudiosos que se propuseram a tratar do sagrado e da simbologia contida nele.

Mircea Eliade foi um dos pesquisadores que se propôs a estudar o tempo e sua relação com o sagrado. Ele os difere como tempo sagrado e tempo profano, na perspectiva do homem religioso. Esse tempo não é contínuo nem homogêneo. Segundo Eliade, é por meio dos ritos que o homem passa do tempo profano ao sagrado. O tempo litúrgico tem a capacidade de reatualizar um evento sagrado do passado.

Eliade trata de aspectos relacionados ao comportamento do homem pré-moderno ou tradicional com base nos símbolos, rituais e mitos, o que implica uma posição metafísica. Os rituais são diversificados em se tratando de cada civilização, de cada povo. O que parece estranho a nós, às vezes, está em perfeita harmonia com a prática daqueles que agem conforme suas crenças nas divindades, na transcendência. Eliade chama atenção nesse sentido ao dizer que ao julgar uma sociedade como “selvagem” não se pode considerar que os atos bárbaros têm modelos *trans* humanos.

Retomando às diferenciações entre tempo sagrado e profano, numa espécie de resumo, Eliade (1992) ressalta que a maior obra divina é a criação do mundo e a cada ano reitera-se a cosmogonia. A festa religiosa torna-se a ritualização de uma história sagrada, mesmo quando essa história é trágica como por exemplo o canibalismo. A repetição dos gestos traz uma visão positiva da vida, num sentido de salvação. Gilbert Durand (1993) chama essas manifestações de “símbolos rituais”. O mundo está cheio desses mistérios. É pleno de figuração. O jogo é, pois, uma figuração.

Assim, a definição de Huizinga quanto ao jogo se dá na consideração de que é:

Uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade, que se expressa num tempo e espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas que ora se rodeiam propositadamente de mistério (Huizinga, 2000, p. 34).

Para este escritor, “esse tempo não é contínuo nem homogêneo” (Eliade, 1992, p. 39). Huizinga dialoga com Eliade ao tratar do sagrado, especialmente na manifestação do jogo. Para o primeiro, o jogo pertence a um universo alheio ao da vida prática, não se depreende dele, utilidade ou dever com a verdade e se realiza no campo do sagrado. Ainda para o autor, o elemento lúdico é inerente à poesia e todas as formas de expressão poéticas estão relacionadas ao jogo, no sentido de jogar com as palavras.

Dessa conceituação, algumas características merecem ser comentadas ao longo dessa tese, como é o caso das condições de liberdade, ficção, absorção do jogador, inutilidade, desinteresse, tempo e lugar, regras e mistério. A ideia de liberdade propõe que o jogo é uma

ação livre, ou seja, só se joga por vontade. Tem-se a arbitrariedade de jogar ou não. O próprio jogo é uma ação livre e voluntária e só por meio dessas condições que se extrai divertimento do mesmo. A ficção permite pensar o jogo em uma esfera além do real; o ato de jogar e suas condições próprias fazem parte de uma outra esfera, a lúdica. O jogo é uma ocupação que se realiza em limites próprios. Pela ficção, chega-se à expressão apontada por Caillois (1958): “como se”, o que carrega a ideia de simulacro e imitação.

A absorção do jogador remete à ideia de que ao aceitar jogar, aceita também suas regras e todas as ações decorrentes do jogo. Por ser destituído de interesse material, o jogo possui inutilidade. Joga-se por jogar. Só se joga se quiser. Ele não produz nada, o que não significa a impossibilidade de trazer atributos para a vida humana. Para Caillois (1958, p. 16), “o jogo convida-nos e habitua-nos a que escutemos essa lição de autodomínio e a alargar a sua prática ao conjunto das relações e das vicissitudes humanas”, como o espírito competitivo, a vontade de ganhar, a autoconfiança, a cordialidade para com o adversário e até mesmo o prazer desprendido na ação de jogar.

Em relação ao tempo e lugar, pode-se dizer que o jogo possui tempo e espaço próprios. Se joga quando se quer jogar e o espaço depende da forma com que se dá cada jogo. As regras são essenciais na ação de jogar, sem elas, não há jogo e as mesmas devem ser respeitadas e vividas pelos jogadores. São precisas e arbitrárias e irrecusáveis. “São imperiosas e absolutas” (Caillois, 1958, p. 27). São elas que definem o permitido e o proibido. A liberdade do jogador está condicionada à regra e o prazer em jogar advém dessa submissão e dos desafios impostos pelo próprio jogo, que vai acontecendo na medida em que se desvendam mistérios.

Os enigmas que rondam o jogo contribuem para o divertimento e o prazer. Há, desta forma, um aguçamento de habilidades e pensamentos por parte do jogador, o que funciona como fator impulsionador na ação de jogar. Aliada aos mistérios, há a incerteza. Jogar é uma atividade incerta, carregada de dúvidas. Callois, resumindo as ideias de Huizinga, afirma que “só se joga se se quiser, quando se quiser e o tempo que se quiser” (Callois, 1990, p. 27), o que exprime a liberdade e ao mesmo tempo, a incerteza. Da afirmação do estudioso francês obtém-se ainda as ideias de condição, vontade, durabilidade e liberdade.

Jogar é se submeter a condições, sejam elas impostas pelas regras ou por fatores que ocorram no decorrer da ação. Além disso, é imprescindível a vontade, característica esta que norteia todo o jogo. É preciso querer jogar, muitas vezes desejar ganhar e também aspirar ao fracasso alheio. Com a liberdade “condicionada” às regras, o jogo acontece sendo sua durabilidade incerta e dependente de fatores variados.

Assim, o jogo possui intensidade e poder de fascinação que, segundo Huizinga (2000) não pode ser explicado por análises biológicas: “é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo” (Huizinga, 2000, p. 6). O prazer desencadeado pelo jogo está relacionado com o divertimento, longe de ser regido pela racionalidade, pois a realidade do jogo está além da esfera humana de civilização. Não que a ação de jogar seja algo irracional, mas sim, condizente com uma realidade autônoma, cuja essência não é material.

Brougère (2003) caracteriza o jogo atribuindo-lhe três significados que se subdividem em ser ele uma atividade lúdica, um sistema de regras bem definidas e os objetos utilizados para jogar. A atividade lúdica de que trata Brougère relaciona-se com pensamento de Huizinga ao utilizar a expressão *ludus* que, em sua definição latina, designa não só os jogos infantis, mas também os feitos adultos como competições e representações litúrgicas.

Huizinga (2000, p. 7), acerca da irracionalidade do jogo chega a afirmar: “se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais que simples seres racionais, pois o jogo é irracional”. Se dá numa condição natural na vida dos seres e ocorre em todas as esferas vitais. Viver é, pois, jogar. As ações humanas são regidas pelo jogo e por este estar presente desde os primórdios, o homem se vale dele para ir constituindo sentido à vida. O autor de *Homo Ludens* exemplifica a presença do jogo nas atividades humanas de forma irreverente ao citar, por exemplo a criação da linguagem:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora e toda metáfora é jogo de palavra. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza (Huizinga, 2000, p. 10).

É como se a brincadeira regesse o ato da criação verbal. E por que não? A brincadeira não se opõe à seriedade das coisas. Muito pelo contrário, agrega um teor sério em sua execução. Ao se pensar em um dos opostos da seriedade como é o caso do cômico, nota-se uma relação nada comum entre este e o jogo. “A inferioridade do jogo sempre é reduzida pela superioridade de sua seriedade” (Huizinga, 2000, p. 10).

Jogando com as palavras, Clarice Lispector brinca com sua escrita, permitindo também ao leitor brincar, numa interação lúdica, marcada, especialmente pelo diálogo. O narrador, assim, faz comentários, indagações e críticas estabelecendo diálogo com o narratário, visto que

este é o destinatário da narrativa. Reis e Lopes (1988) fizeram alguns estudos acerca dessas duas entidades: narrador e narratário, na tentativa de distingui-los. Enquanto narrador é o personagem que narra, que conta a história ou parte dela, o narratário é aquele a quem o narrador se dirige, um destinatário intratextual.

Para os estudiosos, “o narrador pode projetar no enunciado as interrogações do narratário a que procura dar resposta” (Reis; Lopes, 1988, p. 63). Tal recurso, utilizado por Lispector, que muitas vezes, concentra no narratário o próprio leitor, nos faz retomar a ideia mencionada anteriormente sobre o olhar que é preciso ter em relação à criança leitora. A autora não julga o público infantil ingênuo, pelo contrário, tem convicção de suas capacidades leitoras e de seu universo infantil.

Uma de suas obras, objeto do presente estudo, a autora intitula de *O mistério do coelho pensante*. O predicativo “pensante” pode ser atribuído também à criança já que, juntamente com ela, busca desvendar as razões que fazem com que o coelho seja “pensante”. Na obra, ela estimula a curiosidade e imaginação. Logo na apresentação da obra, Lispector escreve: “aliás, esse ‘mistério’ é mais uma conversa íntima do que uma história. Daí ser muito mais extensa que o seu aparente número de páginas. Na verdade, só acaba quando a criança descobre outros mistérios” (Lispector, 2015, p. 03).

No mesmo livro, a autora faz outra menção à habilidade engenhosa da criança como se pode perceber no trecho: “enquanto isso, as crianças que não têm natureza boba, foram notando que o coelho branco só fugia quando não havia comida na casinhola” (Lispector, 2015, p. 07). Ao assumir que criança não têm natureza boba e ao caracterizar a conversa como “íntima”, a escritora vai ao encontro daquilo que a nova concepção acerca da literatura infantil apresenta: a consideração da criança enquanto leitora, rompendo a assimetria.

A intimidade, também citada por Lispector nessa obra, é retomada em uma outra nomeada *A vida íntima de Laura* (Lispector, 1999). Nela, a autora assim abre a narrativa:

Vou logo explicando o que quer dizer “Vida íntima”. É assim vida íntima quer dizer que a gente não deve contar a todo mundo o que se passa na casa da gente. São coisas que não se dizem a qualquer pessoa. Pois vou contar a vida íntima de Laura (Lispector, 1999, p. 5).

Percebe-se a brincadeira presente nesse trecho na inversão de sentidos quando a narradora parece brincar com o efeito da expressão “intimidade”. Logo depois de explicar ao leitor que intimidade é algo que não se deve contar, ela se propõe a contar a vida íntima de Laura que, no decorrer da história, o leitor percebe que se trata de uma galinha. Lispector, deste modo, demonstra os níveis do jogo: estrutural, funcional e interpretativo (Iser, 1979).

Por esses níveis, a autora mapeia o espaço, “convida” as crianças a inserirem nesse lugar, explica os objetivos, ao explicar a “intimidade” da galinha e ainda procura responder sobre as razões do jogo, ou seja, porque a leitura do texto que se verifica em toda trama das narrativas. Com isso, abre espaço a inferências diversas e de formas de se pensar o mundo no qual o leitor está inserido.

O jogo que se instaura na obra clariceana vai ao encontro daquilo que Callois (1958, p. 15) afirmou acerca de seu papel no percurso antropológico: “cada jogo reforça e estimula qualquer capacidade física ou intelectual”. Assim como Huizinga, Callois reforça os jogos aliados ao homem desde os princípios da humanidade e os distingue conforme as modalidades que surgiram em decorrência das aptidões do homem em determinado tempo.

Os jogos de competição, por exemplo, levam ao esporte, enquanto os de imitação e de ilusão relacionam ao espetáculo e religiões. Jogos de azar alinham-se ao despontamento da matemática e de cálculos. Com o passar do tempo, áreas de estudo, como a psicologia, foram apropriando-se dos conceitos de jogos a fim de relacioná-los com o desenvolvimento, sobretudo da criança, no tocante à formação de personalidade.

Muito íntimo da arte, poesia e literatura, o jogo que não possui o trabalho de mudar o mundo conforme almeja a ciência, pode transformar os sujeitos mesmo que apenas dentro de sua esfera lúdica. A própria vontade do sujeito de jogar e de vencer os obstáculos impostos pelo jogo revela traços da sociedade de sua forma de organização, diferente daquilo que Caillois trata a respeito dos obstáculos: “mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite. A realidade não tem estas atenções” (Caillois, 1958, p. 18). Não será a realidade preenchida com obstáculos arbitrários, quase fictícios? Vive-se em um mundo em que as leis regidas muito se assemelham às regras de jogos assim como a forma de alcançá-las, são, pois, obstáculos, às vezes inatingíveis. Viver é jogar. Jogar é brincar de viver.

E como brincar é essencial para a existência, aos poucos foram sendo criadas modalidades lúdicas, surgindo várias e distintas formas de jogo. Pela diversidade, Caillois criou quatro classificações que procuram abarcar as modalidades por suas semelhanças e diferenças. São elas: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. A escolha de termos greco-latinos e ingleses é explicada pelo pesquisador mediante ao fato de buscar um vocábulo mais significativo e mais compreensivo, que não possui intenção de constituir uma espécie de mitologia “pedante” (Caillois, 1958).

As traduções para as expressões estrangeiras podem ser feitas pela combinação: *Agôn* = luta/desafio/disputa; *Alea* = jogo de dados, entrega ao destino; *Mimicry* = imitação; *Ilinx* = turbilhão de águas/ vertigem. Para melhor compreensão dos termos e de sua relação com as

espécies de jogo, faz-se pertinente esclarecer, com base na teoria cailloniana, alguns pontos significativos de cada forma.

Agôn é a expressão grega que representa todos os jogos em que se evidencia a disputa. Logo, aponta para a responsabilidade individual do jogador, ou seja, o resultado obtido depende de seu empenho e aptidão. O êxito sobre o adversário é possível pelo conjunto de habilidades demonstradas no decorrer do jogo. Há, nessa forma, a rivalidade presente. O vencedor é aquele que melhor aparece numa determinada categoria de proezas que incluem, dentre outras, a resistência, força, rapidez, engenho, vigor.

A rivalidade é guiada pela igualdade de oportunidades entre os pares e o desejo dos jogadores é ter sua excelência reconhecida. Para isso, disciplina, perseverança, atenção e esforço são imprescindíveis. Para que haja mérito e reconhecimento são precisas atitudes proativas por parte daquele que joga. Caillois (1958) comenta a existência do *Agôn* no meio animal, em casos que se evidenciam disputas entre os bichos. Embora, desconheçam regras, se confrontam pelo gosto de se oporem, numa situação lúdica. Assim como os animais, o ser humano vai criando formas de brincar contendo duelos e rivalidades.

Uma outra forma apontada por Caillois é a *Alea*. O termo latino remete a uma espécie de jogo de dados e por assim ser, estão contidas nessa classificação, todas as situações dos chamados “jogos de azar”. Neles, o jogador não depende de suas habilidades e de seu esforço como na *Agôn*, mas sim, do destino. Sua sorte ou azar estão atreladas à benevolência do acaso. Por ser assim não contempla o trabalho, a paciência, astúcia. Nas palavras do pesquisador francês, “limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte” (Caillois, 1958, p. 37).

A *Mimicry* se volta para o mimetismo e tem sua origem na língua inglesa. Designa a ação do jogo que tem como característica maior a aceitação de uma ilusão, em que o disfarce e a imitação são necessários para que se tenha vantagem. “Despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra” (Caillois, 1958, p. 39). Nessa forma, a mímica e o disfarce são, pois, aspectos fundamentais. O prazer reside em ser o outro, ou seja, em passar-se por outro tal qual ocorre pelo jogo de máscaras, o qual não será discutido nesse momento por ser destaque no capítulo seguinte.

De acordo com Caillois (1958) a *Mimicry* contém todas as características do jogo colocadas por Huizinga, como a liberdade, a vontade, a suspensão do real bem como a delimitação de tempo e espaço. Ao se pensar em um jogo de imitação vê-se que este, parte da vontade do jogador e da aceitação das condições, mostra-se de acordo em relação à *mimese*. A liberdade é valorizada e ao imaginar e imitar, abre-se a um mundo paralelo, fora do real, com

tempo e espaço próprios da ação lúdica. O estudioso francês afirma que embora se evidencie tais características na *mimicry*, ela se difere das demais categorias por não haver regras imperativas e precisas. Talvez se posicione desse modo pelo fato de considerar em seu estudo apenas ator e espectador, considerando a *mimicry* na arte da representação, no teatro. Contudo, por mais que se tenha a liberdade não se pode desconsiderar a presença de regras normativas que são seguidas no decorrer do mimetismo.

A criança, por exemplo, ao brincar de imitar a mãe, fazendo a boneca dormir, segue uma espécie de regra ao ninar o brinquedo, movimentando-o para os lados. Não se pode pensar que essa atitude de remedar se dê, por exemplo, jogando a boneca para cima. A criança internaliza essa “regra” e a usa no desenvolvimento de sua atuação.

A *Ilinx* é outra modalidade apresentada por Caillois e que segundo sua definição, relacionam-se com a vertigem. Para ele, “é uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (1958, p. 43). Essa espécie de jogo tem como característica principal fazer com que o jogador provoque em si ou no outro uma emoção “adrenalínica”, ou seja, por um pequeno instante entrega seu corpo a um estado eufórico em que se misturam várias sensações como o medo, euforia, alegria, descontrole, dentre outras. Para tal, procedimentos físicos diferentes são responsáveis por essas sensações como o volteio, rotação rápida, derrapagem, queda, como ocorre com o sujeito ao brincar em uma montanha russa, ou a criança que se joga em um tobogã ou gira até ficar zozza e cair. O quadro a seguir foi elaborado pelo autor e se faz pertinente neste estudo para melhor compreensão:

QUADRO I
DIVISÃO DOS JOGOS

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ↓ LUDUS	corridas } não regulamentadas lutas } etc. atletismo boxe } bilhar esgrima } damas futebol } xadrez competições desportivas em geral	lengalengas cara ou coroa apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce teatro artes do espectáculo em geral	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa volador atrações das feiras ski alpinismo acrobacias

N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento *paidia* é sempre decrescente, enquanto que o elemento *ludus* é sempre crescente.

Figura 1: Divisão de jogos (Caillois, 1958).

O quadro mostra as classificações dos jogos e exemplifica cada uma delas. Além disso enfatiza dois conceitos que Caillois também apresenta em seus estudos: o *ludus* e a *paidia*. Segundo o estudioso francês, em cada uma dessas classificações tem-se a presença do *ludus*, que ele define como sendo o gosto pela dificuldade. Liga-se ao prazer e a busca do ser em minimizar o tédio.

De forma geral, o *ludus* sugere ao desejo primitivo que se alegre e divirta com os obstáculos ocasionais perpetuamente renovados. Inventa mil situações e mil estruturas em que tenham oportunidade de satisfazer-se quer o desejo de tranquilidade quer a necessidade de que o homem parece não se libertar, de utilizar a fundo perdido o sabor, o afã, a habilidade e a inteligência de que dispõe sem contar ainda com o autodomínio, a capacidade de resistir à fadiga, ao sofrimento, ao pânico ou à embriaguez. Sob este aspecto, o que eu designo por *ludus* representa no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais são mais surpreendentes (Caillois, 1958, p. 53-54).

De origem latina, a expressão *ludus* faz alusão à escola primária. Logo, inclui em sua semântica, a criança ou a infância. Sabe-se que faz parte do universo infantil, dentre muitas constatações, o jogo, a brincadeira. Com o passar do tempo e com a apropriação desse termo por várias línguas, *ludus* foi ganhando um teor de prazer, de entretenimento. Assim como o termo citado por Caillois remete ao conceito de jogo, o mesmo ocorre com *ludens*, expressão utilizada por Huizinga para compor o título de sua obra acerca do jogo: *Homo ludens*. No entanto, mesmo que bebam da mesma fonte, *ludens* se refere mais propriamente ao ato do jogo e ainda mais, em sua língua de origem, é um verbo conjugado no gerúndio, o que denota movimento, ação em construção. O homem que joga constantemente. Não só a fim de compreender os termos utilizados pelos autores em estudo, busca-se também o entendimento de seus usos na construção teórica acerca do jogo, desenvolvida por ambos.

A *paidia*, por sua vez, revela-se como as manifestações espontâneas e instintivas do jogo e se dá por uma espécie de agitação, um prazer desenfreado de fazer algazarra. Na tradução grega, o termo remete à criança, símbolo de alegria e descontração, euforia e agitação. O *ludus* que controla a *paidia*, que nas palavras de Caillois:

o que eu designo por *ludus* representa, no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais são mais surpreendentes. Não traduz uma atitude psicológica tão distinta como o *agôn*, a *alea*, a *mimicry* ou o *ilinx*, mas disciplinando a *paidia*, dedica-se indistintamente a dar às categorias fundamentais do jogo a sua pureza e a sua excelência (Caillois, 1958, p. 54).

Pureza e excelência são predicativos que se voltam para seriedade do jogo. Segundo Huizinga, a seriedade está contida no jogar e embora muitos acreditem, o jogo não é meramente

uma distração ou forma de passar o tempo. Similar à teoria “huizinguiana”, faz-se pertinente comentar as ideias de Domenico de Masi sobre o ócio, a que ele chama de “ócio criativo”.

Para este estudioso, o homem do futuro terá melhores condições de trabalho se não fizer dele algo meramente obrigatório, mas sim, ser capaz de relacioná-lo com o jogo que se dá pelo divertimento. Segundo Domenico de Masi,

Quando trabalho, estudo e jogo coincidem, estamos diante daquela síntese exaltante que eu chamo de “ócio criativo”. Assim sendo, acredito que o foco desta nossa conversa deva ser esta tríplice passagem da espécie humana: da atividade física para a intelectual, da atividade intelectual de tipo repetitivo à atividade intelectual criativa, do trabalho-labuta nitidamente separado do tempo livre e do estudo ao “ócio criativo”, no qual estudo, trabalho e jogo acabam coincidindo cada vez mais (De Masi, 2000, p. 10).

Mais uma vez é possível verificar a presença importante do jogo na vida das pessoas. Sua seriedade é que dá a pitada de irreverência às ações cotidianas. Domenico de Masi, citando o filósofo russo Alexandre Koyré, diz não ser o nascimento da civilização veiculada ao trabalho, mas sim do tempo livre e do jogo. Isto implica que é fundamental conciliar as atividades humanas ao jogo, ao lúdico. O inventor da teoria do ócio criativo chama atenção para o tempo presente e atribui ao caráter lúdico a emotividade. Para ele:

Na sociedade industrial foi a razão que triunfou. Hoje, conquistado o que é racional, podemos voltar a valorizar sem temor também a esfera emotiva. Emoção, fantasia, racionalidade e concretude são os ingredientes da criatividade. A racionalidade nos permite executar bem as nossas tarefas, mas sem emotividade não se cria nada de novo. Para ser criativo é essencial o cruzamento entre racionalismo e emotividade (De Masi, 2000, p. 102).

Ao contrastar duas épocas marcadas pelo seu desenvolvimento econômico e tecnológico, Domenico de Masi coloca em oposição também a racionalidade e a emoção e acrescenta que a criatividade é fruto do entrelaçamento dessa dualidade: “a criatividade é uma poção feita de muitos ingredientes: conscientes e inconscientes, emocionais e racionais. É uma mistura de fantasia e concretude” (De Masi, 2000, p. 108).

Importante aliar a criatividade ao jogo. Não se pode pensar em sua natureza e constituição, qualquer que seja sua modalidade, sem que haja um ato criativo. O mesmo autor também fala do caráter público do ócio, com ênfase no jogo. A mesma ideia pode ser encontrada nos estudos de Callois (1958) que trata da vocação social dos jogos. Para ele, qualquer que seja a categoria, todas pressupõem a figura de um outro, por isso, o jogo não pode ser individual, em se tratando da relação proposta em quaisquer que sejam suas formas. Ou se joga com o outro, ou se depende dele; ou finge o ser ou o utiliza como escape de consciência.

No caso do *agôn*, o jogador conta apenas consigo, e assim se esforça e se aplica com todo o seu ardor; na *alea*, conta com tudo, exceto com ele e entrega-se a forças que o transcendem; na *mimicry*, imagina que é um outro e inventa um universo fictício; no caso do *ilinx*, satisfaz o desejo de ver temporariamente arruinadas a estabilidade e o equilíbrio do seu corpo, de escapar à tirania da sua percepção e de provocar a desordem da sua consciência (Caillois, 1958, p. 66).

Quaisquer que sejam as categorias, todas caminham em direção a um encontro, a um relacionamento. O próprio ato de leitura que pode ser configurado como jogo marca essa relação entre leitor e autor, leitor e obra. Para melhor compreensão e relação com a temática em estudo torna-se imprescindível uma breve análise da teoria de Wolfgang Iser acerca do texto e do jogo contido nele.

2.2 O jogo do texto

Mais de vinte anos depois, apropriando-se da teoria de Caillois (1958), Iser (1979), retoma as ideias do crítico literário francês acerca do jogo e escreve o artigo: *O jogo do texto*. Nele, o escritor reafirma o caráter ficcional do jogo e destaca a expressão “como se”. Para Iser (2002), o jogo ocorre também no texto, sendo este o próprio jogo. Em suas palavras, “como o texto é ficcional, automaticamente invoca a convenção de um contrato entre autor e leitor, indicador de que o mundo textual há de ser concebido, não como realidade, mas *como se fosse realidade*” (Iser, 2002).

Assim, ao dar expressão à vida, seja pela criação verbal, seja pelo próprio movimento de viver, o homem cria um outro mundo. Esse mundo é regido pela ficção. É nesse mundo que o ser humano procura ser de forma total e possível. É nele que o “como se fosse”, termo empregado por Iser (1979) ocorre como uma forma de contrato entre autor e leitor. O jogo, por sua vez, atua nesse contrato. Por meio de um sistema aberto que permite a performance do leitor, nesse caso, a criança. O mundo do texto é um mundo encenado que se abre ao leitor para que nele, se permita adentrar e criar um mundo alheio: um mundo do texto, que não é concebido como realidade, mas como um faz-de-conta, típico da infância.

O texto se torna o campo do jogo, mas é também um jogador, pois, nas palavras de Iser (1979) não só o leitor joga com o texto, mas o texto também joga com o leitor. A própria dinâmica da leitura permite ao jogo, a interação entre os participantes e este ocorre em espaço e tempo que escapam às noções de real, ou de tempo histórico.

O estudioso alemão trata da relação inseparável do autor, texto e leitor. Estes são intimamente conectados e a *mímeses* que perpassa a concepção dos textos não é tida como cópia nem imitação, mas como atividade performativa que só é possível pela alteração de um sistema

fechado a um aberto. “O componente mimético da representação declina e o aspecto performativo assume o primeiro plano” (Iser, 2002).

Tomando o texto como jogo deve-se considerar que o campo para este se realizar é o próprio texto e os jogadores são, nessa medida, autor, texto e leitor que nessa inter-relação buscam um resultado. Assim como o leitor joga com o texto, é jogado por ele. O jogo não precisa retratar nada fora de si próprio, ou seja, ocorre na própria ação em que se permite ocorrer. Para Iser (2002, p. 109), “o jogo do texto só pode ser avaliado em termos de suas possibilidades, por meio das estratégias empregadas no jogo e pelos jogos, de fato, realizados no texto”.

Nesse sentido, a ideia de ficção é retomada, pois para que o jogo do texto se realize é necessário que o mundo inteligível seja convertido em modo de criação de mundo, ou seja, um mundo ainda não identificável que se constitui no próprio ato de jogar, cabendo ao leitor imaginar e interpretar. Um contrato é, então, estabelecido entre autor e leitor: “como se fosse”, ou seja, ao adentrar nesse mundo ficcional o leitor aceita experimentar essa nova realidade e compartilhá-la com o autor e o próprio texto. De acordo com Iser: “Como o texto é ficcional, automaticamente invoca a convenção de um contrato entre autor e leitor, indicador de que o mundo textual há de ser concebido, não como realidade, mas como se fosse realidade (Iser, 2002, p. 107).

A teoria de Iser pode ser associada ao pensamento de Coleridge e daquilo que ele denominou de “suspensão da descrença” (*willing suspension of disbelief*). O termo foi cunhado em 1817 em seu livro *Biografia literária* e se refere ao ponto de partida do leitor, que se insere no universo ficcional da leitura, aceitando o teor ficcional e, por assim ser, deposita no texto mais que sua fé, mas a aceitação, a crença na realidade imbricadas no ato da leitura. É mais crença que julgamento, pois a realidade empírica na qual o leitor está inserido não possui as mesmas vias da realidade fictícia proposta pelo autor. A ficção propõe uma interação e as expectativas se diferem do mundo empírico. É, pois uma ação voluntária de participar do jogo da leitura, da ilusão proposta no texto.

O jogador pode se entregar inteiramente ao jogo esquivando-se da ideia de que seja apenas um jogo. É a inserção em um universo alheio. É uma atividade voluntária (Huizinga, 2000) e, por isso o leitor aceita as condições novas que a ele se abrem no tempo e espaço do jogo. A diferença que se instaura entre o mundo do “real” e o fictício proporcionado pelo jogo contempla alguns níveis, em se tratando de texto. São classificados por Iser como: extratualmente, intratualmente, entre texto e leitor.

No primeiro nível é importante considerar a relação entre o texto e o mundo no qual intervém o autor além do diálogo com outros textos, o que não significa que o jogo se refira a um mundo exterior. Pelo contrário, ele é o seu mundo, sua performance cria um mundo em si, fora do mundo ordinário. Ao incorporar a teoria do jogo para tratar a ficção, Iser buscou superar o conceito de mimesis, de literatura como representação.

Para ele, a mimesis/literatura como representação do mundo fazia sentido para os gregos, que concebiam o “mundo” como um “sistema fechado”. Então, para eles, faria sentido o “mundo” se manifestar no texto. Mas Iser aponta que isso não funciona para o mundo moderno, pois nele “o sistema fechado foi perfurado e substituído por um sistema aberto” (Iser, 2002, p. 105). Esta concepção de texto ficcional, que Iser está propondo, está em conflito direto com a noção tradicional de representação literária, à medida que a mimesis envolve a referência a uma “realidade” pré-dada que pretende estar representada: “É sensato pressupor que o autor, o texto e o leitor são intimamente interconectados, tem uma relação a ser concebida como um processo em andamento que produz algo que não existia antes” (Iser, 2002, p. 105).

Ainda para Iser, seu ensaio “é uma tentativa de dispor do conceito de jogo sobre a representação, enquanto conceito capaz de cobrir todas as operações levadas a cabo no processo textual” (Iser, 2002, p. 106). Ele apresenta duas vantagens heurísticas: o jogo não se ocupa do que poderia significar e, o jogo não tem de retratar nada fora de si próprio.

Ou seja, para o estudioso alemão, a relação do leitor com o texto é uma performance que não precisa retratar nada fora do texto. Ele reconhece sim que há elementos extratextuais, que influenciam autor-texto-leitor, mas entende que eles são extratextuais – estão do lado de fora do texto, não formando o núcleo do que ele representa, nem implicados de forma importante na construção de sentido. Ao pensar o texto como jogo, pensamos que o texto ficcional funda seu mundo, e não que apenas retrata ou remeta a um mundo que está fora dele.

Iser, por ser um teórico ligado à Estética da Recepção, procurou, em seus trabalhos, colocar o leitor como coordenador da interpretação do texto. Com base em seus registros, é pertinente focar na forma de interação que existe entre leitor e leitura, tanto na forma da recepção quanto do efeito que envolve o ato de ler. A interação entre texto e leitor, de acordo com Iser, faz com que, no momento da leitura, o leitor converta a imagem material do texto em virtual e é essa nova realidade que produzirá sentido. O mundo ficcional que se abre ao leitor e passa a dialogar com ele. Daí o jogo do texto.

Além dos níveis de diferença do texto, Iser trata dos movimentos que se abrem à diferença e essas para o jogo que, por conseguinte, se chega à transformação. Os jogos visam a resultados e estes estão imbricados no sentido de significados. Os significados, chamados por

Iser de “suplementos”, compreendem dois aspectos: é engendrado do jogo, não tendo significado prévio e, a geração do suplemento através do jogo admite diferentes desempenhos por diferentes leitores no ato da recepção. Isso significa que cada leitor resgata suplementos próprios no ato de sua leitura.

O suplemento acaba por modificar o significado do texto pela leitura e ela tem a capacidade de deformar e inovar o texto. A teia de sentidos em que é envolvido o leitor está relacionada com o significante fraturado que denota algo mas nega seu uso denotativo sem abandonar o que designou na primeira instância. Pelo significante fraturado tenta-se estabilizar os significados deslocados pela dualidade entre denotação e figuração. O movimento do jogo converte o significante fraturado em uma matriz para o duplo significado.

A dualidade entre denotação e figuração é importante para que o leitor seja forçado a alcançar significado e o texto produzir algo novo. Para auxiliar o leitor, o jogo do texto se mostra por quatro estratégias básicas, que Iser toma emprestado dos estudos de Caillois. São elas: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

No ato da leitura, as estratégias podem ocorrer de forma simultânea e por elas tem-se o movimento do texto. Elas representam os esforços do leitor de adentrar na esfera ficcional e dela extrair sentidos, suplementos que tornam o jogo possível. Mesmo que seja uma tarefa árdua. Mas, conforme salienta Huizinga (2000, p. 41), “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão e esta última aumenta a importância do jogo”.

Quanto às regras, Iser as diferencia como conservadoras e dissipativas. As conservadoras, também chamadas de reguladoras estão de acordo com as convenções que, no jogo se dissipam, ou seja, liberam o que foi restringido pelas convenções. Por isso são também chamadas de aleatórias. “As regras aleatórias liberam o que as regras reguladoras amarraram e, assim, dão acesso ao jogo livre dentro de um jogo doutro modo restrito” (Iser, 2002, p. 114).

O rompimento com as regras conservadoras caminha em direção à ideia de que não existe uma só verdade, traduzido por Iser como “um mundo em que reina a abertura, a falta de conclusão” (Iser, 2002, p. 115). E quanto mais o leitor adentra nesse universo, mais se deixa levar pelo texto, por seu jogo. Aquele que lê e joga com o texto está envolto em uma ilusão e é consciente de sua situação, buscando pela conclusão que pode ocorrer em três esferas: semântica, obtenção de experiência e prazer.

Semântica se refere à compreensão das palavras, ou seja, a busca de significados. A experiência nos abre para o não-familiar, para o estranhamento no qual valores são influenciados ou modificados. Já o prazer advém da fruição lúdica, “que nos capacita a nos

tornarmos presentes a nós mesmos” (Iser, 2002, p. 117). À ideia de fruição lúdica associamos o comentário de Huizinga que o jogo representa um escape, a fuga da realidade.

Importante aliar a essas esferas, as lacunas deixadas pelo texto e que Iser denomina de assimetria entre texto e leitor. O fato decorre de, na interação entre leitor e texto, não ser possível assim como em uma relação diática (isto é, de diálogo imediato e presentificado), a possibilidade de verificar, por meio de perguntas a veracidade das contingências que surgem no decorrer do diálogo. A essa impossibilidade, Iser dá o nome de assimetria entre texto e leitor:

A este o texto jamais dará a garantia de que sua apreensão seja a certa [...]. Ao contrário, os diferentes códigos fragmentados pelo texto não mais são capazes de regular a interação; na melhor das hipóteses, o leitor terá que construir um código para ajustar a relação com o texto. A meta e os pressupostos diferenciam então a interação de textos e leitor da interação diática de parceiros sociais (Iser, 1996, p. 102-103).

Essa assimetria também aponta para o fato de que cada leitor constrói seus significados ao interagir com o texto, pela falta de “uma situação e de um padrão de referências comuns” (Iser, 1996, p. 103). As representações precisam ser modificadas para que haja a assimetria, pois o texto provoca uma multiplicidade de representações naquele que lê, na medida em que vão se preenchendo as lacunas do texto. A interação se desfaz quando o leitor não enfrenta as resistências impostas pelo texto, ou seja, para que haja a interação é necessária uma espécie de embate entre texto e leitor, de modo que o primeiro controle a atividade do segundo.

Tal controle marca a dualidade entre o dito e o não-dito. Por este último, o leitor tem a possibilidade de ocupar lacunas com suas projeções. É como se o dito ganhasse sentido por aquilo que oculta. “Quando o que é ocultado ganha vida na representação do leitor, o dito emerge diante de um pano de fundo que o faz aparecer” (Iser, 1996, p. 106). Os lugares vazios do texto passam a regular as representações do leitor que se dão pela submissão às condições estabelecidas pelo texto: é a harmonia entre o dito e o não dito.

De acordo com Ando (2009, p. 88), “[...] a obra literária é, ao mesmo tempo, fechada em sua organicidade e aberta, uma vez que pode ser compreendida, segundo uma multiplicidade de perspectivas”. Tal multiplicidade ocorre pela formação de representações ao passo que os vazios do texto permitem omissões e suspensões, o que desencadeia a participação do leitor.

No jogo do texto, há a tentativa de enxergar a si próprio. Aquele que interpreta tenta se modificar, modificando também o texto que lê. Por isso, faz e desfaz e ao final, não há ganho nem perda, mas processos de transformações. O jogo se revela como algo de nossa própria constituição humana. Ele se converte em um meio pelo qual podemos nos estender a nós mesmos (Iser, 2002).

A literatura joga com as categorias da realidade e da ficção. O leitor se insere em um jogo com o texto e ali permanece até que rompe o contrato da leitura, “a suspensão voluntária de incredulidade” (Coleridge, 1817). O faz de conta, portanto não é mentira, mas sim, uma estrutura inteligível regida pelo jogo que vive nesse universo paralelo, chamado por Rancière de sensível (Rancière, 2009). Nesse sentido é fundamental perceber a ligação entre corpo e alma, pois nosso corpo não é só matéria, é um corpo além de biológico, político, ou seja, sensível. A literatura opera nesse campo do sensível.

Para Compagnon (2012), “o crítico é também um escritor porque o escritor já é um crítico; o livro é um mundo porque um mundo é um livro”. E a literatura por sua vez é o próprio “interlugar, a interface”. A ficção nos dá um mundo. Por meio da inserção no universo das palavras, da linguagem, o homem se vê imerso nesse mundo ficcional. Segundo Heidegger, a linguagem está por toda parte e o homem se apropria dela onde lida com ela de maneira pensante seria, nas palavras de Heidegger (2003, p. 27) “fornecer uma essência de representação da linguagem distinguindo-as de outras representações”. Fazer uma colocação sobre a linguagem é conduzir a nós mesmos à nossa essência. Assim como Iser, Heidegger fala da extensão de nós mesmos por meio da linguagem que se dá em forma de jogo.

Segundo Huizinga (2000), as pessoas jogam por alguma coisa e o objetivo maior é a vitória. Nas palavras do autor, “os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio”. (Huizinga, 2000, p. 40), e ousamos acrescentar a aprendizagem, a experiência, o conhecimento quando se pensa no contexto do jogo que ocorre no e pelo texto. Os resultados alcançados trazem significados para todos aqueles envolvidos, sobretudo para o leitor que a cada leitura descobre e se descobre no universo ficcional. Conforme pontua Iser,

O jogo se converte em meio pelo qual podemos nos estender a nós mesmos. Essa extensão é um traço básico e sempre fascinante da literatura. Inevitavelmente se põe a questão por que dela necessitamos. A resposta a esta pergunta poderia ser o ponto de partida para uma antropologia literária (Iser, 1979, p. 118).

Estender a nós mesmos, conhecer mais sobre si, compreender algumas indagações e arriscar algumas respostas torna-se um prêmio valioso no jogo do texto que se estende para uma vida em jogo.

2.3 O jogo clariceano

Segundo Huizinga (2000, p. 111), “o diálogo é uma forma de arte, uma ficção”. Ao estabelecer um diálogo com o leitor mirim, a voz narrativa o envolve na construção de sentidos. Em seu livro *Quase de verdade*, no fragmento: “Até logo, criança! Engole-se ou não se engole o caroço? Eis a questão”! (Lispector, 1999, p. 12) a autora provoca a criança para o pensamento, cria com ela um diálogo lúdico e desafiador, fazendo uso da estratégia *agôn*, como se convidasse a criança à luta, aguçando sua curiosidade em adivinhar.

Para Rancière (2009), fingir é “elaborar estruturas inteligíveis”, é um “jogo de saber” que ocorre num espaço-tempo determinado. Assim tem-se um duplo movimento nas narrativas de Lispector em que se evidencia tanto o diálogo entre autor e leitor e narrador e narratário. Para melhor compreensão é preciso mencionar que o narrador não pode ser confundido com o leitor assim como não se confunde leitor e narratário. Enquanto autor e leitor fazem parte de um plano real, narratário e narrador são entidades virtuais criadas para promover a enunciação na narrativa. O narrador requer, pela enunciação, a pessoa de um outro.

Genette (1980), ao estudar o fenômeno enunciativo estabeleceu dois tipos de narrador: homodiegético e heterodiegético, sendo o primeiro presente na narrativa e por isso pode aparecer como testemunha que narra os fatos sem, contudo, participar dos mesmos e como narrador autodiegético que narra a própria diegese. Na obra clariceana que compõem o objeto deste estudo pode-se identificar formas de narrador que se diferenciam de uma narrativa a outra. Mas, pelo jogo de máscaras utilizado pela autora, o que faz com que, seja confundido o autor com o narrador, pode-se afirmar que o jogo verificável em sua obra se dá tanto entre autor e leitor quanto entre narrador e narratário.

Outro recurso verificável nas narrativas infantis que se relacionam com o jogo é a intertextualidade, já que esta ocorre por meio de diálogo estabelecido entre textos seja com outras obras como é o caso de *Hamlet*, de Shakespeare, com a expressão “Eis a questão”, citada no livro *Quase de verdade* (Lispector, 1999), seja na comparação de personagens e expressões da própria autora em obras destinadas ao público adulto como pode-se perceber nas atitudes da galinha Laura e da personagem Macabeia, em *A hora da estrela* (LISPECTOR, 1998); seja a relação estabelecida entre os personagens das próprias tramas infantis. Tomo como exemplo o fragmento retirado do livro *A mulher que matou os peixes* (2017):

Coelho tem uma história muito secreta, quero dizer, com muito segredo. Eu até já contei a história de coelho num livro para gente pequena e para gente grande. livro

sobre coelhos se chama assim: “O mistério do coelho pensante”. Gosto muito de escrever história para crianças e gente grande (Lispector, 2017, p. 11).

Barbosa (2008) assegura que os contos infantis de Lispector são escritos de forma leve, mágica e crítica em que a autora aborda temas diretamente ligados “ao ser infantil, com questionamentos e anseios ligados às ações reais do homem na sociedade, na vida cotidiana e à relação do leitor infantil com o autor/narrador e com o fazer literário” (Barbosa, 2008, p. 77).

Segundo Alvarce (2008, p. 45), “há uma dose variável de afetividade proveniente do uso da ironia o que implica sensações, emoções, sentimentos, seja de prazer ou de raiva, de pena ou ressentimento”. A afetividade da qual trata Alvarce (2008) percorre todas as narrativas infantis clariceanas. Tomo como exemplo a obra *A mulher que matou os peixes*. Nela, a narradora assume ter matado dois peixinhos, mas antes de contar como aconteceu ela inicia uma vasta narração de fatos que justificam seu carinho por animais. A protelação parece querer redimir diante do leitor seu sentimento de culpa. Na mesma obra, a narradora autora apresenta elementos biográficos que caracterizam o jogo, reforçando o contrato do “como se fosse”.

A personificação de suas personagens animais é também relacionada ao jogo e tanto se aproxima do universo da brincadeira. “como uma determinada escritura poética que sinaliza dentro do texto, a presença de seu autor”. Não meramente pelo aparecimento de fatos que podem ser atribuídos à vida da autora, mas, sobretudo pelo diálogo que se estabelece com o leitor. O autor, torna-se personagem e nasce com sua criação. “Nasce ao mesmo tempo em que seu texto” (Barthes, 2004, p. 61).

Trata-se mais ainda da dissimulação. Segundo Aires (2011, p. 53), “quando na verdade é ela quem está tramando tudo por meio de sua consciência autoral que manipula com habilidade essa dissimulação”. É conforme pode-se verificar no fragmento: “pois não é que vou latir uma história que até parece de mentira e até parece de verdade? Só é verdade no mundo de quem gosta de inventar, como você e eu” (Lispector, 1999).

Para Gama-Khalil (2016), “toda a narrativa mais fantástica vai partir de realismos, ou seja, de uma realidade qualquer”. O que não significa que essa realidade esteja sempre alicerçada a fatos biográficos. Os animais, por exemplo, que aparecem nas obras de Clarice Lispector têm a função do encantamento com o mundo, vivendo outra dimensão da realidade, pela fantasia, seja eles narrador ou personagem. Ainda em se tratando dos animais que, em sua maioria são os protagonistas das histórias, estes aparecem como inversão de herói. Na verdade, aparecem mais como anti-heróis por suas imperfeições e limitações.

Para Barbosa (2008, p. 41), “a escrita clariceana para criança, além de proporcionar o prazer/fruição; momentos de epifania, resultantes de uma linguagem que inquieta, que

desconforta, que desautomatiza, porque faz pensar, é também repleta de uma poeticidade” que envolve o leitor e o torna interlocutor numa espécie de diálogo.

A poeticidade se dá na escolha e arranjo das palavras, que, selecionadas vão preenchendo o campo do jogo, ou seja, o texto. “A essa altura, você deve estar reclamando e perguntando cadê a história?” (Lispector, 1999). Assim, Lispector introduz a voz do narrador autor na narrativa. Para Barbosa:

Assim se percebe que Lispector mescla, em suas narrativas infantis, elementos com simbologias já estabelecidas dentro da tradição literária infantil e traços de um imaginário que vai além do universo delimitado dos contos destinados à infância, possibilitando ao leitor novas imagens, interpretações, sonhos e inquiuições sobre a vida e sua relação com o mundo (Barbosa, 2008, p. 80).

O imaginário elaborado por Clarice faz com que a sujeição ceda lugar à cumplicidade. O interlocutor é respeitado à altura do narrador. “Não se busca mais educar o leitor, mas dialogar com ele” (Perrotti, 1986, p. 91). De acordo com Sousa (2017, p. 23), em análise da forma com que se apresenta o narrador das obras infantis de Lispector “o abandono desse narrador onisciente permite a participação dos leitores no decorrer da história” o que faz parte do jogo clariceano.

Além disso, faz-se importante considerar, nas análises propostas nesse trabalho, os conceitos de enunciação e os elementos que a compõem como o narrador e narratário, que constituem os agentes do discurso na narrativa. O ato enunciativo do narrador só se efetiva com a presença de um narratário, ou seja, um receptor. Este, por sua vez, é uma espécie de entidade fictícia que se limita ao texto. Toda narrativa pressupõe um narratário.

Tendo o jogo como eixo gerador na análise da obra aqui apresentada, a presente tese, ao relacionar teorias acerca do jogo com o próprio ato de jogar com o texto, promovido por Lispector busca considerar alguns elementos importantes, fruto dos estudos de Huizinga, Callois, Iser e outros, por exemplo, que mesmo com percepções distintas permitem o esclarecimento de condutas mediadas pelo jogo e, reconhecendo sua complexidade, passa a ser analisado no texto *O mistério do coelho pensante*, obra primeira de cunho infantil criada por Clarice Lispector e *A vida íntima de Laura*.

2.4 O jogo em *O mistério do coelho pensante*

O livro se inicia com um prefácio feito pela própria autora e na primeira linha já se observa uma espécie de regra, algo típico de jogo: “esta história só serve para criança que simpatiza com coelho” (Lispector, 2013, p. 05). A restrição em servir apenas para crianças que gostam de coelho ao mesmo tempo que parece descartar todas as outras, é mais que um aguçamento da curiosidade, também próprio do ato de jogar. As crianças que não simpatizam com coelhos não são excluídas da leitura do livro, simplesmente sugere-se uma não serventia da história.

A narradora-autora comenta que o livro surge de um pedido-ordem do filho Paulo “quando ele era menor e ainda não tinha descoberto simpatias mais fortes”. A atitude em criar uma obra para o filho criança faz com que o universo infantil seja resgatado, mas com tons adultos. A própria alusão à expressão “simpatias mais fortes” talvez seja a descoberta de outros prazeres, uma escapulida, a saída gradativa da infância.

Sentimentos de curiosidade, coragem, ousadia, amor-próprio, empatia, dentre outros, são aflorados na obra de Lispector, na medida em que dialogam no e com seus textos, por enunciados que estabelecem uma comunicação direta entre a voz narrativa os leitores e com a própria clariceana. Em *O mistério do coelho pensante*, nota-se que o jogo aparece nessa brincadeira, sobretudo, pela característica de liberdade. Não se condiciona a um propósito específico a não ser o próprio desfrute da leitura, do diálogo estabelecido por ela. Diferente de uma necessidade de escrita, embora seu primeiro livro tenha surgido a pedido/ordem do filho, Lispector se distancia da condição de um texto servil, ou seja, que precisa ser escrito com um propósito específico, geralmente relacionado à didática e moral.

Ainda no prefácio, a autora ou “heroína” (expressão utilizada por Bakhtin em *A estética da criação verbal*) evidencia sua intenção, ousada, de propositalmente produzir entreditos; e, ainda mais: sugerir que estes sejam explicadas pelos adultos à criança leitora. É como se ela “passasse a vez”, ou “passasse a bola”, termos utilizados também no universo dos jogos, fazendo acontecer a interação entre leitores adultos e infantis. A participação dos adultos é, com divertida ironia, caracterizada como uma “contribuição forçada”: “peço desculpas a pais e mães, tios e tias, e avós, pela contribuição forçada que serão obrigados a dar” (Lispector, 2013, p. 5).

Pode-se associar esse movimento do texto à classificação de jogo, denominada de *alea*. Ao lançar mão da explicação de certas expressões do texto, a narradora abre espaço à participação do outro e, com isso, suas diferentes contribuições para o entendimento da história. Como se deixasse aberto, destinado ao destino. Os resultados, então, podem surgir de formas

distintas agregando valor ou não à narrativa. Mais ainda, joga com a própria criança fazendo com que essa, pela curiosidade, alcance sentidos.

Dessa forma, não reforça a inocência da criança; pelo contrário reconhece seu raciocínio e curiosidade, ou seja, um “ser pensante”. A própria autora prefere chamar de diálogo sua narrativa e ainda reforça a intimidade presente na conversa ao afirmar: “Aliás, esse mistério é mais uma conversa íntima do que uma história. Daí ser muito mais extensa que o seu aparente número de páginas. Na verdade, só acaba quando a criança descobre outros mistérios”. (Lispector, 2013, p. 5). Mistérios estes que se desdobram a partir dos significados que a criança vai atribuindo e relacionando ao longo de suas leituras, seja do texto, seja da própria vida em que está inserida.

O texto se inicia já com um diálogo com o enunciador, utilizando o vocativo, Paulo, chama a criança para a conversa: “Pois olhe, Paulo, você não pode imaginar o que aconteceu com aquele coelho”. O diálogo se instaura e “Paulo” mesmo sendo o narratário representa todo e qualquer interlocutor convidado e que se deixa participar da leitura (diálogo) da história sobre o coelho. Este é descrito pela narradora como um coelho comum e de forma sutil distancia sua narrativa de qualquer similaridade com as fábulas que se mantêm de um universo fantástico e cunho moralizante: “se você pensa que ele falava, está enganado [...] se pensa que era diferente dos outros coelhos, está enganado” (Lispector, 2013, p. 09). E ainda para ressaltar sua trivialidade fala da sua cor branca, comum à maioria dos coelhos.

Por outro lado, o animal era dotado de “algumas” ideias que aos olhos humanos eram desacreditadas. Contudo, foram essas ideias que o caracterizaram como “coelho pensante”. O pensamento era marcado pelo gesto de mexer o nariz e de forma bem rápida: “o jeito de pensar as ideias dele era mexendo bem depressa o nariz. Tanto franzia e desfranzia o nariz que ele vivia cor-de-rosa” (Lispector, 2013, p. 11). A rapidez e as repetidas vezes em que mexia o focinho não representava, para a narradora, a capacidade exaustiva de pensar. A cabeça não acompanhava o nariz, o que significa que era necessário muito esforço olfativo para que o pensamento brotasse no cérebro.

Com isso, mais uma vez, nota-se a ênfase dada ao coelho como um animal comum, sem poderes surreais. Um ser que se contenta com suas capacidades como ocorreu com Joãozinho, nome do coelho, quando, num dia se encheu de alegria por ter tido uma ideia fascinante: “De pura alegria, seu coração bateu tão depressa como se ele tivesse engolido muitas borboletas” (Lispector, 2013, p. 12).

A comparação da alegria com a ação de engolir borboletas se associa à *inlix*, classificação do jogo que ocorre na busca da vertigem, que desestabiliza, mesmo que por um

instante a percepção. É como se tivesse ficado tonto de tanta alegria. A expressão utilizada também pode ser veiculada à expressão americana *butterflies in my stomach*, que na tradução brasileira, significa “frio na barriga” (Martiny, 2011, p. 09). A ideia, que trouxe furor para o coelho era tão boa que a narradora chega a dizer que parecia ideia de menino. Mais uma vez, é possível considerar a valorização de Lispector à potência criadora da criança.

Assim como é preciso insistir em uma ideia, o coelho se voltou para a sua, com dedicação e persistência, sobretudo lutando contra os preconceitos em relação a sua capacidade de pensar. No fragmento: “e ninguém espera que ele pense [...] a natureza deles é muito satisfeita: contanto que sejam amados, eles não se incomodam de ser burrinhos” (Lispector, 2013, p. 13). A narradora-autora parece contestar alguns “pré-conceitos” direcionados a animais que se dão por sua condição irracional e que por muito tempo foram tidos como seres que não pensam. Extrapolando a condição animal, pode-se atribuir a esse fragmento uma relação também estabelecida com a criança que, por muito tempo, foi desacreditada e deixada de lado, por acreditar em sua “inutilidade”.

Outro aspecto digno de consideração ocorre em relação à natureza de coelho que a narradora chama atenção: “desconfio que você não sabe bem o que quer dizer natureza de coelho” (Lispector, 2013, p. 14). Nesse ponto da história, é possível reconhecer um esforço de Lispector em sugerir, característica da autora presente na maioria de suas obras. Rotulada como “natureza de coelho”, a sexualidade, ou melhor, o ato sexual, aparece implícito. Além disso, há um contraste apresentado entre ser esperto e procriar bastante: “é por isso que ele é meio bobo para pensar, mas não é nada bobo quando se trata de ter filhinhos”.

A título de melhor compreensão científica acerca da reprodução de coelhos, uma pesquisa revelou:

A gestação dura em média 30 dias, tendo intervalo entre dois partos de uma mesma coelha de 90 dias. Uma coelha saudável tem em média 6,67 láparos (filhotes) por parto, porém para esse artigo foi usado como média 6 filhotes, partindo do princípio de um melhor cálculo estimativo. Através de convenção, dos láparos nascidos, 50% são machos e 50% são fêmeas. Seguindo a linha desse raciocínio, nascem 3 casais por parto. Em um ano, uma fêmea poderia ter 4 gestações, uma a cada 90 dias, nasceriam então 24 láparos, ou no caso, 12 casais (Gelatti et al, 2018, p. 2).

Vista a cunicultura, nota-se a relação estabelecida pela narradora ao dizer que: “enquanto um pai e uma mãe têm devagar um só filho-gente, o coelho vai tendo muitos, assim, como quem não quer nada” (Lispector, 2013, p. 14). Daí a compreensão de natureza do coelho, que não se limita à rápida e crescente reprodução, já que a narradora atribui outras

características como a capacidade do animal em reconhecer aquilo que lhe faz bem ou ainda sua adaptação às condições, sejam elas de domesticação ou vida selvagem.

Da interação da natureza de coelho com sua capacidade de ajustar-se e pensar é que a narrativa salta contando, de fato, o que Joãozinho fazia. Ele começou a trabalhar a ideia de fugir da casinhola onde vivia sempre que ali não tivesse comida. A ideia expressa uma necessidade de Joãozinho que, apesar de simplória, mediante a quantidade de ideias do interlocutor, chamado de Paulinho, para o coelho era muito importante: “você talvez esteja decepcionado, Paulinho. Você talvez esperasse outro tipo de ideia, você que tem tantas” (Lispector, 2013, p. 21).

Nesse fragmento é preciso considerar a sutileza de Lispector em quebrar expectativa ao invés de impulsioná-la. É possível associar ao jogo presente no diálogo. Mesmo podendo parecer frustrante para a criança a ideia do coelho, Clarice segue a narrativa com os dizeres: “como eu ia contando” (Lispector, 2013, p. 22). E lança a pergunta intrigante, retomando nesse instante a curiosidade do interlocutor: “mas o problema era o seguinte: como é que ia poder sair lá de dentro?”

Os questionamentos apontados convidam à participação do leitor, o que nos remete ao que Bakhtin descreve como relação dialógica, que é bem mais ampla que a fala dialógica. Nessa forma de diálogo é preciso considerar duas ordens de destinatário: o segundo e o terceiro. Nas palavras do filólogo russo,

O enunciado sempre tem um destinatário, (ele pode ser mais ou menos próximo, concreto, percebido com características variáveis, e com maior consciência) de quem o autor da produção verbal espera e presume uma compreensão responsiva. Esse destinatário é o segundo (mais uma vez, não no sentido aritmético). Porém afora esse destinatário (o segundo) o autor do enunciado, de modo mais ou menos consciente, pressupõe um superdestinatário superior (o terceiro), cuja compreensão responsiva absolutamente exata é pressuposta seja num espaço metafísico, seja num tempo histórico afastado. (O destinatário de emergência.) Em diferentes épocas, graças a uma percepção variada do mundo, este superdestinatário, com sua compreensão responsiva, idealmente correta, adquire uma identidade concreta variável (Deus, a verdade absoluta, o julgamento da consciência humana imparcial, o povo, o julgamento da história, a ciência, etc.). O autor nunca pode entregar-se totalmente e entregar toda a sua produção verbal unicamente à vontade absoluta e *definitiva* de destinatários atuais ou próximos (sabe-se que mesmo os descendentes mais próximos podem enganar-se) e sempre pressupõe (com maior ou menor consciência) alguma instância de compreensão responsiva que pode estar situada em diversas direções. Todo diálogo se desenrola como se fosse presenciado por um terceiro, invisível, dotado de uma compreensão responsiva, e que se situa acima de todos os participantes do diálogo (os parceiros) (Bakhtin, 1997, p. 356).

A existência do destinatário terceiro é imprescindível para que o diálogo não só aconteça, mas que perdure, independente do tempo ou circunstância. Tanto autor quanto leitor ou destinatário, como coloca Bakhtin, se veem em um movimento no jogo do texto de ir e vir

em que se produz um “suplemento individual”, expressão utilizada por Iser para dizer dos significados que cada leitor, de forma individual, obtém na leitura. Ao instigar o narratário, bem como o leitor, a descobrir como o coelho fugia, a autora busca considerar as hipóteses de cada um que com ela joga seu texto.

Contudo, na narrativa, as tentativas de compreender as formas de o coelho fugir foram substituídas no mesmo instante pelas constatações da impossibilidade de isso acontecer:

A casinhola tinha grades muito estreitas, e Joãozinho, além de branco, era gordo. É claro que não podia passar pelas grades. O único modo de se abrir a casinhola era levantando o tampo. E o tampo, Paulo, era de ferro pesado, só gente é que sabia levantar (Lispector, 2013, p. 22).

Mesmo diante de tantos empecilhos, Joãozinho conseguiu escapular e grande foi a surpresa dos donos do coelho quando o viram na calçada. A narradora se vangloria da ideia do bichinho e inicia uma provocação ao pensamento do interlocutor criança para a descoberta da forma com que o coelho fugiu ao dizer que “foi uma ideia tão boa que nem mesmo criança, que tem ideias ótimas, pode adivinhar” (Lispector, 2013, p. 25).

A fala da narradora condiz com a percepção de que a leitura exige do leitor um jogo instigante, com estratégias de compreensão que associam “dados do texto/contexto, informações já presentes nele (leitor), conexões e emoções produzidas pelo cérebro, possibilitando assim, a compreensão do material escrito” (Pereira; Amodeo, 2014, p. 439).

Não só o narratário mas também o leitor-criança (ou adulto) é evocado pela narradora de *O mistério do coelho pensante* a analisar a partir das pistas fornecidas pelo texto, a fim de solucionar o mistério, valendo-se de um esforço intenso cognitivo e inferencial. A grande ideia do coelho foi a de sair da casinhola onde ficava e o jeito que ele arrumou para conseguir tal façanha é o grande mistério que engendra a narrativa. Algumas hipóteses são apresentadas pela narradora, mas todas justificadas pela impossibilidade de tal feito: “porque como eu lhe disse, o tampo era de ferro pesado. Pelas grades? Nunca! Lembre-se que Joãozinho era um gordo e as grades eram apertadas” (Lispector, 2013, p. 26).

Mais uma vez, nota-se a presença do jogo instaurado nesses questionamentos que muito se aproxima do jogo de adivinhações acompanhado de “causa e consequência”. Ao notarem que o coelho fugia quando não havia comida, as crianças tratavam de deixar sempre alimento dentro da casinhola. O fato de o coelho fugir quando a gaiola não tinha comida denota a consequência, sendo a causa, a falta do alimento, já que a princípio suspeitavam ser esse o motivo das fugas do bichinho.

Se levado para as estratégias de jogo, é possível identificar o *agôn*, pois há uma luta, seja pelo esforço físico ou intelectual do coelho para dar suas fugidinhas, o que opõe a prisão da liberdade. Há um embate nessa ação do coelho em relação àqueles que tentam descobrir como ele escapulia. A comida não mais faltava o que tornou a vida do coelho muito boa, segundo a narradora. Contudo, mesmo farto de alimento, continuou fugindo pois tomou gosto pelo ato, o que pode ser relacionado ao senso de aventura e ao prazer de arriscar, características também do jogo: “e passou a fugir sem motivo nenhum: só mesmo por gosto” (Lispector, 2013, p. 30).

O gosto pela fuga é também caracterizado, na visão da narradora, como necessidade de liberdade. Por viver entre grades, o coelho sentia-se livre a cada escapulida que realizava: “você compreende, criança não precisa fugir porque não vive entre grades” (Lispector, 2013, p. 30). Ao ler as entrelinhas, é possível inferir nessa passagem, um sentimento positivo em relação à infância. Ao dizer que criança não vive entre grades, verifica-se a sensação de autonomia da criança, que nesse caso se difere da condição do adulto, pois este nem sempre é livre de viver entre grades.

Nesse sentido, não se pode referenciar ao mero fato de prisões, enquanto espaços físicos em que muitas pessoas pagam por seus erros, mas muito e, sobretudo, a várias prisões nas quais os adultos se deixam trancafiar como os vícios; a dependência, seja química ou psicológica; atos compulsivos, dentre tantos outros. O anseio por libertar de tais prisões remete ao conceito de liberdade que, de forma bastante poética Cecília Meireles colocou:

Liberdade de voar num horizonte qualquer, liberdade de pousar onde o coração quiser. Liberdade essa palavra, que o sonho humano alimenta, não há ninguém que explique, e não há ninguém que não entenda (Meireles, 1953, p. 23).

Liberdade de escolher, mesmo que nem sempre sejam as melhores escolhas, como também ocorre no jogo. Esse sentimento é veiculado no jogo, porém, limitado pelas regras. Não diferente, a situação do coelho, que foge à regra de ficar preso. A sensação de fugir fazia com que o coelho ficasse com o coração batendo: “pouco a pouco a vida de Joãozinho passou a ser a seguinte: comer bem e fugir e sempre de coração batendo” (Lispector, 2013, p. 32).

A atitude rotineira do bichinho passou a lhe proporcionar grande felicidade. E, por isso, foi cheirando novas ideias. A narradora chama atenção para o fato de os coelhos cheirarem bastante. O nariz seria para o coelho, o portal de acesso ao conhecimento: “Você não reparou que nariz de coelho parece estar sempre recebendo e mandando telegramas urgentes? É porque ele compreende as coisas com o nariz” (Lispector, 2013, p. 32). A referência ao olfato ressalta uma capacidade do coelho que tem esse sentido aguçado. Por outro lado, a narradora reconhece

a importância das demais sensações, ao comentar que a natureza do coelho não é melhor que a do ser humano, cada uma possui suas vantagens.

A retomada à alegria de viver e aceitar a condição é expressa na narrativa nos dizeres: “quando se tem natureza de coelho, a melhor coisa do mundo é ser coelho, mas quando se tem natureza de gente não se quer outra vida” (Lispector, 2013, p. 34). É possível perceber que a narradora também dá uma escapulida nesse momento da narrativa para apresentar uma breve reflexão acerca dos modos de viver, característica pulsante na obra clariceana.

Dando sequência, a voz narrativa indaga novamente o interlocutor, representado, na história pelo vocativo Paulo: “Você acha, Paulo, que os donos de Joãozinho zangavam com ele?” (Lispector, 2013, p. 35). O questionamento marca mais uma vez o diálogo estabelecido pela narradora com o interlocutor e a sequência da narrativa ganha uma carga de doçura, ao ser explicado o jeito que os donos se zangavam com o coelho. Comparado à forma com que os pais se zangam com os filhos: zangar sem deixar de gostar, seguido de carinho e respeito à personalidade de cada um, representada pelo bichinho:

Dava até vontade de apertar ele um pouco. Não demais, porque Joãozinho ficava logo espantado. Coelho é como passarinho: se assusta com carinho forte demais, fica sem saber se é por amor ou por raiva. A gente tem que ir devagar para ele ir se acostumando, até que ele ganha confiança (Lispector, 2013, p. 35).

Assim também acontece com os seres humanos. As relações precisam de determinado tempo para que haja conhecimento (se é que se pode conhecer o outro), para que a confiança aconteça. O verbo acostumar chama atenção para as formas de interações, seja na observação do modo de vida animal, seja em uma cultura humana. Acostumar-se, nesse sentido, pode ser relacionado com render-se ao outro, permitir que o outro faça parte de sua vida. Assim também ocorre no jogo. É preciso se acostumar, ou seja, permitir algumas intrusões ditadas pelas regras.

O teor fabulista de que se vale Clarice Lispector faz menção ao ser humano e às suas formas de viver em relação ao outro. Mais adiante na história, verifica-se novamente a personificação do coelho em que se percebe a representação de ações e sentimentos humanos, como quando a narradora dá um palpite em relação aos motivos que faziam com que o bichinho fugisse: “às vezes penso que fugia para ver a namorada dele. A namorada era uma coelha muito enjoada e muito caprichosa, que vivia dizendo para Joãozinho: – Se não vier me ver, te esqueço” (Lispector, 2013, p. 36).

A condição imposta pela namorada obriga o coelho a fugir, sobretudo, pelo medo da perda. Assim também ocorre no jogo: o ato de arriscar está relacionado ao temor de perder. No caso da narrativa a perda se dá da lembrança o que se significa o apagamento do outro. O palpite

da narradora se estende ainda ao fato de que o coelho, de tanto visitar a namorada e namorar, tinha muitos filhinhos.

A narração é bastante sugestiva e como no prefácio a autora declara deixar as entrelinhas para os adultos explicarem à criança, nota-se, nessa passagem, a sutileza da narradora. Por ser pai de muitos filhotes, Joãozinho fugia para lhes fornecer carinho e por gostar de ficar com eles. Mas além dessa justificativa para as fugas, a história apresenta também o gosto do coelho em ficar observando a vida, o que pode ser comparado com as fugas de muitas pessoas para dentro de si, para observarem e conhecerem a si mesmos. Assim, se descobre e se tem várias ideias.

Segundo a narradora, as observações de Joãozinho fizeram dele um “coelho pensante”. E de tanto pensar, torna-se feliz. “Coelho feliz sabe um bocado de coisas” (Lispector, 2013, p. 40). Faz-se interessante mencionar nessa passagem a importância dada à dialética entre conhecimento e felicidade: felicidade em conhecer, conhecer para ser feliz.

Mais uma vez, é possível perceber a “escapulidinha” da narradora do contexto narrativo, mas que logo retorna trazendo o questionamento e chamando a atenção do narratário: “Bem, Paulo, mas eu continuo a lhe perguntar o seguinte: como é que o coelho branco saía de dentro das grades?” (Lispector, 2013, p. 41). A resposta a esse mistério não é dada no decorrer da narrativa, o que instiga a imaginação do leitor. Aplicando-se as estratégias do jogo, verificamos a preferência do personagem pelo risco, isto é, a presença da *aléa*, que nada mais é que submeter-se ao acaso, que também se estende ao ato de leitura: não se obtém as respostas definitivas, mas as indagações são lançadas. Conhecer todas as coisas é impossível, assim não há uma resposta pronta para o questionamento de como o Joãozinho fugia:

Paulinho, essa é uma verdadeira história de mistério. É uma história tão misteriosa que até hoje não encontrei uma só criança que me desse uma resposta boa. É verdade que nem eu que estou contando a história, conheço a resposta (Lispector, 2013, p. 43).

Não se tem resposta para tudo, ou melhor, não é possível desvendar todo o mistério; há coisas inexplicáveis, e que mesmo com muito esforço, muitas não se desvendam nunca. A narradora justifica sua tentativa de descobrir o mistério, mas é em vão:

Tenho tentado descobrir do seguinte modo: fico franzindo meu nariz bem depressa só pra ver se consigo pensar o que um coelho pensa quando franze o nariz. Mas você sabe muito bem o que tem acontecido. Quando franzo o nariz, em vez de ter uma ideia, fico é com vontade doida de comer cenoura. E isso, é claro, não explica de que modo Joãozinho farejou um jeito de fugir das grades (Lispector, 2013, p. 44-45).

O ato de franzir o nariz é além de tentar descobrir o mistério, uma brincadeira que remete ao jogo de imitações, o que marca a *mimicry*, estratégia de jogo que consiste na imitação. De

acordo com Caillois, a *mimicry* é uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua. Nesse caso, a narradora-personagem adota uma atitude de outro personagem (coelho).

Além da referência ao jogo de imitação é possível também observar sua contrapartida na crítica irônica aos atos de franzir o nariz e comer cenouras, como se estes pudessem tornar alguém um coelho, de fato. Essa atitude também revela certa frustração diante da incapacidade em desvendar os mistérios do ser-outro do coelho, por exemplo: “quando você descobrir, você me conta. Eu é que não vou mais franzir meu nariz porque já estou cansada, meu bem, de comer só cenoura” (Lispector, 2013, p. 46). Ou seja, a aproximação por empatia e por identificação, previstas na imitação do outro, não anulam a alteridade.

A descrença da narradora em não tentar mais descobrir como o coelho fugia não a impede de reconhecer que talvez o mistério seja descoberto, mesmo visto sua dificuldade. Isso se justifica no encorajamento que ela faz ao menino, narratário, para tentar descobrir: “Se você quiser adivinhar o mistério, Paulinho, experimente você mesmo franzir o nariz para ver se dá certo. É capaz de você descobrir a solução porque menino e menina entendem mais de coelho do que pai e mãe” (Lispector, 2013, p. 46). Esta passagem é um estímulo à criança para que imagine mesmo até depois de deixar o livro; é um convite a que ela possa pensar seu próprio final, compor suas próprias respostas sobre o que constitui identidade e alteridade, numa versão bem singular e lúdica do chamamos de obra aberta.

A narrativa termina e o mistério não é desvendado, porém vários significados são postos em questão que funcionam como resultado no ato de jogar esse texto. Nessa forma de jogo, em que a diferença é imprescindível, não se trata de ganhar ou perder, mas sim de um processo que vai se transformando em função das posições ocupadas pelos jogadores. Nas palavras de Iser (2002): “se o texto acentua a transformação, é ele obrigado a ter uma estrutura de jogo, pois doutro modo a transformação teria de ser subsumida a uma armação cognitiva, com a destruição de sua própria natureza.” Jogar o texto é transformar, ser jogado por ele é transformar-se. Transformação que vem dos diferentes significados encontrados como resultado.

Conforme tratamos no primeiro capítulo, a criança, enquanto ser pensante é capaz de atribuir significados do texto, de forma sofisticada. Sendo assim, com base na nossa hipótese de que os recursos empregados por Clarice para sua obra infantil não se distanciam dos que ela aplica aos seus textos para adultos, buscamos um conto que produz uma intertextualidade com as imagens de escapada, apresentadas em *O mistério do coelho pensante*. Trata-se do conto *A fuga*, escrito por Clarice Lispector em 1940 e publicado pela primeira vez, no livro de contos *A bela e a fera*, em 1979. A narrativa gira em torno de uma personagem, que sem nome expreso,

é denominada pelo narrador de “ela”, porém mais à frente recebemos a sugestão de que poderia ser Elvira, a partir da expressão elusiva “Lar Elvira”, local de onde saía a personagem.

A história começa com Elvira em meio a chuva, no meio da rua. A cena descrita revela um sentimento conflituoso de fuga e de desorientação. A personagem parece fugir de algo, mas não se sabe do que ou de quem e qual o destino tomado. Tonta, já que se mantinha embriagada pelo sentimento de euforia que lhe tomava conta, por um momento parou e, fechando os olhos, como numa fotografia, se viu de volta à casa, sentada à janela, com um livro na mão.

É uma cena que podemos associar a algumas telas do francês Delphin Enjolras, pintor acadêmico que se especializou, no início do século XX, em cenas de interior com figuras de mulheres exercendo atividades consideradas definidoras da intimidade feminina burguesa de então, tais como bordado, aulas de música, confecção de arranjos de flores, maquiagem, dentre outros. Um tema especial dentre os desenvolvidos por Enjolras tratava de mulheres sentadas à janela, sozinhas, com um livro na mão. A seguir, apresentamos duas de suas telas, que podem ser mais diretamente relacionadas com o conto *A fuga*, especialmente na imagem em que a protagonista revive na memória sua vida cotidiana, da qual tenta fugir.



Figura 2: *Jovem mulher lendo à janela*, Delphin Enjolras

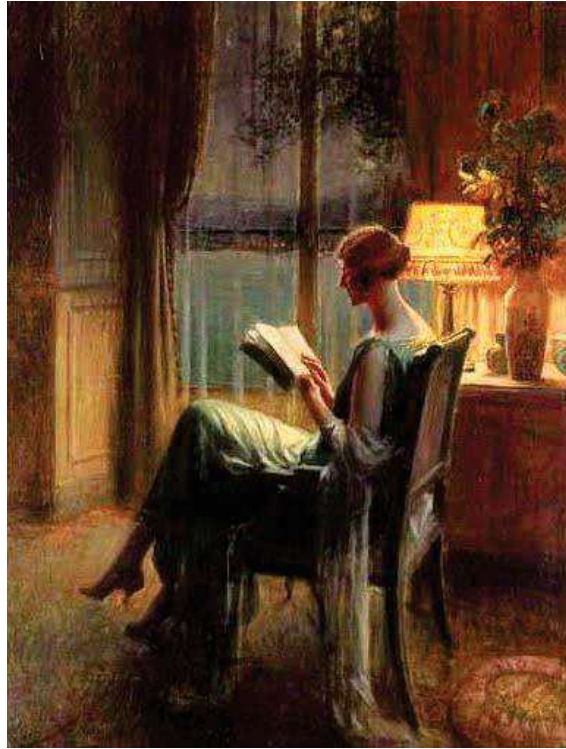


Figura 3: *Leitura à luz da lâmpada*, Delphin Enjolras

Assim como nas telas do pintor francês, a protagonista do conto se sente seminua, mas de si mesma. É como se o ato de rasgar as roupas e sair de casa, a removesse de sua condição de senhora do lar. Outros traços que podem ser assemelhados entre as pinturas de Enjolras e a narrativa de Clarice residem tanto no conto quanto nas pinturas, a mulher se porta com classe, possuidora de certa norma de etiqueta, que as identifique com a classe média ou alta. Assim como Elvira, as mulheres pintadas por Enjolras demonstram estar à disposição do lar, o que implicitamente, pode-se pensar na submissão ao marido, provedor da casa. Tal fato se justifica no conto quando, ao pensar em partir dali em um navio, a personagem se dá conta de que não possui dinheiro suficiente, nem mesmo condição de se manter sozinha sem ser mal falada:

Mas ela não tem suficiente dinheiro para viajar. As passagens são tão caras. E toda aquela chuva que apanhou, deixou-lhe um frio agudo por dentro. Bem que pode ir a um hotel. Isso é verdade. Mas os hotéis do Rio não são próprios para uma senhora desacompanhada, salvo os de primeira classe. E nestes pode talvez encontrar algum conhecido do marido, o que certamente lhe prejudicará os negócios (Lispector, 1999, p. 54).

Ao mergulhar na vivência interior da personagem, o narrador deixa entrever uma mulher subjugada ao marido e “aprisionada” ao espaço doméstico, o que gera, ao longo da narrativa, um jogo de oposições representado pela dualidade de ideias relacionadas a duas palavras-chave: aprisionamento versus liberdade, como explicitam Brandileone e Alves (2008, p. 564). A

análise, realizada pelas pesquisadoras, ressalta a condição de Elvira de estar condicionada ao lar, à sua rotina instituída à casa e ao seu papel diante do marido e da sociedade, em manter seu tempo preenchido com ações que sejam vivenciadas no interior do lar. De vários modos, essa ideia reverbera certa visão do feminino que também se percebe na pintura de Enjolras.

Os trajes íntimos e as vestimentas transparentes pintadas por Enjolras indicam a intenção de revelar a intimidade feminina, escondidas por trás de suas máscaras sociais de donas de casa, senhoras casadas, mães. Uma feminilidade que, por sua vez, Elvira sente ter sido sufocada pelo casamento e que busca resgatar com sua fuga. O que em Enjolras aparece como fetichização do isolamento da mulher burguesa, em Clarice irrompe como crítica angustiante ao cerceamento das mulheres na sociedade.

Tanto as personagens de Enjolras, quanto Elvira são representadas como mulheres bem-vestidas, em um quarto confortável, mas só ligadas ao exterior por uma janela um tanto opaca. Na Figura 2, vemos um abajur, o que justifica o nome dado à tela: *Leitura à luz da lâmpada*. O objeto, que na pintura emite uma luz fraca e intensifica a percepção de solidão da personagem, surge igualmente na narrativa clariceana: ao final do conto, Elvira pede ao marido que apague a luz e ele gira o comutador.

Não se trata de um abajur e é o marido que está a ler na cama, o que marca uma diferença entre a tela e o conto, é verdade. A luz fraca dá lugar à total escuridão, enquanto Elvira vai aceitando sua anulação como pessoa. A cena marca o retorno de Elvira à vida de dona de casa e a sua conformação às limitações impostas a ela. Tudo indo em contradição ao anseio da personagem no início da narrativa, quando ao se lembrar de sua posição à janela, com o livro na mão ela tentava se auto assegurar: “Você não voltará!” (Lispector, 1999, p. 51). Assim, no conto, a mesmice é associada a essa leitura realizada para preencher o tempo, ação que a protagonista enxerga como emblemática da condição monótona sob a qual vivia e para a qual retorna na conclusão da história.

A breve fuga lhe concedera a possibilidade de se sentir mulher, enquanto que no lar, era simplesmente uma mulher casada: “Um homem gordo parou a certa distância, olhando-a. Que é que eu faço? Talvez chegar perto e dizer: ‘Meu filho, está chovendo’. Não. ‘Meu filho, eu era uma mulher casada e sou agora uma mulher’” (Lispector, 1999, p. 53). Não só a feminilidade é expressa nessa passagem como também a referência à chuva que, nesse conto comporta o significado de renascimento, tão vinculado à água.

A simbologia da água é muito rica; para os egípcios, por exemplo, ela simbolizava o binômio vida e morte, além do sentido de libertação da morte. Algumas tribos indígenas atribuem à água a marcação de um rito de passagem. É comum, até hoje, os patriarcas levarem

os jovens índios para se banharem nas águas do rio São Francisco, acreditando que o banho nas águas marca a passagem de criança a jovem, segundo Goedert (2004). Em um estudo feito acerca da simbologia da água, o estudioso explica sua transitividade entre vida e morte:

As águas são, pois, também lugar de combate entre as forças do bem e as do mal, entre a vida e a morte. Atravessá-las constitui sempre um risco; é preciso superar os conflitos e as tentações da viagem, em busca da outra margem, onde residem paz e felicidade (Goedert, 2004, p. 81).

A protagonista ansiava por mudança e se vê, em grande parte do conto, regada pela água que vinha do céu. A chuva, que atravessa a maior narrativa e que ganha maior intensidade quando a protagonista sai de casa, marcando sua partida. Elvira morre para renascer como uma nova mulher, ou simplesmente, como mulher: “Apaziguou-se. Agora que decidira ir embora tudo renascia” (Lispector, 1999, p. 52).

Elvira sentiu vontade de ver se as coisas ainda existiam o que pode sugerir um certo isolamento dentro do lar, confinada por resignação ao seu papel social. No fluir da narrativa é possível inferir que a protagonista se sente cansada, sobretudo por comparar seu casamento com chumbo: “doze anos pesam como quilos de chumbo e os dias se fecham em torno do corpo da gente e apertam cada vez mais” (Lispector, 1999, p. 54).

Escapular era uma oportunidade de se encontrar consigo mesma. De navegar pelo seu íntimo. A imagem do mar pode ser associada a esse encontro. O mar que esconde sua profundidade: “as águas escuras, sombrias, tanto poderiam estar a centímetros da areia quanto esconder o infinito” (Lispector, 1999, p. 52). O infinito era, pois, seu próprio íntimo, tão profundo e oculto. As águas revolviam assim como seus pensamentos, seus sentimentos. Mais uma vez a água aparece no conto, com valor simbólico. Primeiro a água da chuva e agora do mar.

Para Chevalier e Gheerbrant, as significações simbólicas da água podem ser resumidas em: fonte de vida, meio de purificação e centro de regeneração. As águas representam a infinidade do possível bem como todas as promessas de desenvolvimento, “mas também todas as ameaças de reabsorção” (Chevalier; Gheerbrant, 1998, p. 52). O olhar de Elvira lançado às águas do mar pode abarcar pelo menos duas das formas dessa simbologia da água, pois se voltam para a ânsia de vida, demonstrada pela protagonista, e seu desejo pela regeneração, por se revivificar, vivendo novas sensações em sua fuga.

Essa é uma questão que assoma ao pensamento da personagem, quando considera melhor seu projeto de fuga. “Mas ela não tem suficiente dinheiro para viajar. As passagens são tão caras [...]. Bem que pode ir a um hotel. Isso é verdade. Mas os hotéis do Rio não são próprios

para uma mulher desacompanhada, salvo os de primeira classe” (Lispector, 1999, p. 54). Dá-se um choque da realidade que a faz constatar que seu sonho por liberdade era uma ilusão e a verdade era a vida monótona que a esperava em casa, sobretudo, pelos anos de relacionamento: “Volto para casa. Não posso ter raiva de mim, porque estou cansada. E mesmo tudo está acontecendo, eu nada estou provocando. São doze anos” (Lispector, 1999, p. 54-55). Mas não sente culpa por sua escapulida, nem medo de voltar, apenas afirma um cansaço, que se mostra como dependência e acomodação.

Retomando o conceito de sensação e de sentimento, abordados por Kant, pode-se pensar que o comportamento de Elvira representa um encontro entre o sentimento de vida e a sensação vital. Para Kant, a diferença entre ambos está no fato de o primeiro se voltar para a forma com que a vida afeta o sujeito, ao passo em que sensação vital é como o sujeito percebe a vida. A protagonista é afetada pela vida e a epifania que se dá na narrativa revela a sensação vital, pois, por meio da autorreflexão, Elvira deixa transparecer como ela percebe a vida.

Pode-se pensar que se a feminilidade de Elvira é ligada à mudança, à instabilidade, o bom senso do marido traz um valor de masculinidade estática: “[...] os desejos são fantasmas que se diluem mal se acende a lâmpada do bom senso. Por que é que os maridos são o bom senso?” (Lispector, 1999, p. 53). Assim, a mulher assume figuração líquida, enquanto o homem, assume solidez, segundo indica a protagonista: “O seu é particularmente sólido, bom e nunca erra” (Lispector, 1999, p. 53). O sólido é a força que paralisa o dinamismo líquido.

El Fahl e Rocha (2017), a partir de uma análise do conto *A fuga*, falam da dicotomia que marca todo o enredo, marcada pelo desejo de liberdade versus o bom senso. As pesquisadoras trazem à luz estudos freudianos acerca do princípio de realidade e o princípio de prazer. Para Freud, há um jogo entre o princípio de prazer e desprazer, sendo o segundo chamado por ele de realidade. “O princípio de prazer se deriva do princípio de constância; na realidade, o princípio de constância foi deduzido dos fatos que nos obrigaram a aceitar a hipótese do princípio de prazer” (Freud, 2016, p. 28). Estão, pois, entrelaçados. No conto, o princípio de prazer pode ser representado pelo desejo de liberdade, em contraponto ao de realidade que se dá pelo bom senso do regresso ao lar. O desfecho mostra a supremacia do segundo sobre o primeiro, o que comprova o sexismo que dita as regras nas convenções sociais.

A escapulida de Elvira em *A fuga* dialoga com *O Mistério do coelho pensante*. Afinal, tem-se dois protagonistas fujões, que ao final retornam para casa. É produtiva uma comparação entre a condição do coelho e a de Elvira, já que ambos tentam escapular de seus senhores, mas no fim se mostram dependentes, ao retornarem para suas casas. A busca pela liberdade lhe traz uma nova forma de pensar o mundo, tal qual o coelho que foge, experimentando momentos

livres, longe dos donos. O coelho não era necessariamente maltratado, mas era um animal encarcerado; igualmente a dona de casa não afirma que seu marido fosse cruel ou ruim. Pelo contrário, há mostras de afeto entre o casal, além de passagens em que ela constata que o marido é um homem bom. Mesmo assim, ela está sufocada na situação em que se vê limitada a ser esposa e mãe.

Assim como em o *Mistério do Coelho pensante*, não há respostas claras para as fugas do bichinho, em *A fuga*, pode-se verificar a mesma estratégia narrativa de Lispector. São espaços vazios, mas fundamentais para a interação entre texto e leitor, conforme mostrou Iser. De acordo com ele, “a interação fracassa no momento em que as projeções recíprocas dos parceiros sociais não são passíveis de modificação ou no momento em que as projeções do leitor se sobrepõem ao texto sem enfrentar resistências por parte deste” (Iser, 2002, p. 103), o que faz carecer as representações daquele que lê.

Importante diferença entre *O mistério do coelho pensante* e *A fuga* diz respeito à análise das motivações dos personagens. No primeiro, o mistério gira, sobretudo, em torno de como o coelho fugia, porém no segundo estão bem esclarecidas as razões da fuga de Elvira. No conto infantil, não se sabe para onde ia o coelho, sendo que a narradora propõe algumas hipóteses; mas no conto adulto, acessamos os pensamentos da protagonista e somos informados de que a própria mulher não sabe para onde vai. Ela foge sem destino e a sua percepção dos espaços que atravessa são marcados pela sua emotividade. Sua volta para casa é representada como marca inequívoca de dependência e acomodação; por sua vez, as motivações do coelho seguem sendo enigmáticas. Entretanto, os pensamentos da protagonista de *A fuga* eram livres, diferindo de sua atitude exterior resignada. Então ela tem seus segredos, seus mistérios que permanecem inteiramente ocultos ao marido e aos filhos.

Assim, a falta de respostas sobre a fuga do coelho também está presente na trajetória da mulher, contudo o tratamento distinto do foco narrativo nos dois contos explica o nível de opacidade das razões de seus protagonistas. A narrativa do coelho pensante não é construída a partir do pensamento dele. Sua narradora não consegue compreendê-lo, porque seu foco narrativo é externo à personagem do coelho. Já no conto sobre Elvira, o foco narrativo incide sobre a mente da personagem, construindo-se a partir do discurso indireto livre. É o que chamamos de “narrador com”, pois a voz narrativa conhece os pensamentos, as considerações e as emoções de Elvira. Assim no conto sobre a mulher há bem menos ambiguidades sobre porque ela quer fugir e porque ela decide voltar.

A maior semelhança entre as duas narrativas reside na ânsia não plenamente concretizada de se ter liberdade. Tanto a casinhola do coelho quanto a casa de Elvira

representam prisões. A vontade e necessidade de se sentir livres os fazem dar uma escapulida. E mais, ainda, nos dois contos, o retorno ao lar estão associados à segurança. Se o animal voltava para ter comida e cuidados de seus donos, a mulher retornava para se proteger sob o bom senso, sendo o marido também, uma espécie de dono. Podemos concluir que ambas as narrativas têm como temática central e fio condutor da ação a ânsia por liberdade.

Além dessas similaridades, pode ser evidenciado, ainda, o poder reflexivo que atravessa as duas narrativas. Na história do coelho, o próprio título remete ao caráter pensante. Não diferente da fuga de Elvira que é marcada mais por pensamentos que por ações, o que comunga com a ideia de Nascimento (2012) ao tratar da literatura de Clarice Lispector: é uma “literatura pensante”. Ou seja, que joga com o leitor, a fim de buscar soluções para questionamentos, mesmo que não haja respostas, como é o caso das duas narrativas. Tanto em *O mistério do coelho pensante* como em *A fuga*, o desfecho se dá sem solução para os problemas decorridos no enredo.

Por esse esforço do leitor em buscar respostas e pela própria condição aflitiva das personagens principais, é possível verificar o *agôn*, a estratégia de jogo que se dá pelo embate. Há uma luta entre texto e leitor, pois este último é desafiado a encontrar soluções para os problemas apresentados. Tal estratégia pode ser também averiguada entre o personagem Joãozinho (coelho) e seus donos. De modo que o leitor e o próprio narrador, conforme é verificado na passagem acima, são desafiados pelos esforços de escape do coelho:

Paulinho, essa é uma verdadeira história de mistério. É uma história tão misteriosa que até hoje não encontrei uma só criança que me desse uma resposta boa. É verdade que nem eu, que estou contando a história, conheço a resposta. O que posso lhe garantir é que não estou mentindo: Joãozinho fugia mesmo (Lispector, 2013, p. 43).

Quanto à fuga da mulher, de certo modo ela se realiza como uma fuga para dentro de si própria, como comenta Gotlib, acerca desses fenômenos correntes na escrita clariceana: “um tempo histórico, mergulhado numa outra realidade que se eterniza e se repete no gosto doce e amargo das coisas de que somos feitos” (Gotlib, 1995, p. 83). O pensamento, a interioridade é este lugar de encontro e de possibilidade. Pensando nesse viés do possível, identifica-se a presença da *mimicry*, outra estratégia de jogo apontada por Caillois, que se dá pela dramatização. Ocorre, pois, na imitação que Elvira faz da mulher que um dia foi, e que, pelo casamento, deixou de ser:

Há doze anos era casada e três horas de liberdade restituíam-na quase inteira a si mesma.:-primeira coisa a fazer era ver se as coisas ainda existiam. Se representasse num palco essa mesma tragédia, se apalparia, beliscaria para saber-se desperta. O que tinha menos vontade, porém, era de representar (Lispector, 1999, p. 52).

O texto joga com o leitor dizendo e desdizendo, ao passo que a mulher representava a própria vida mesmo dizendo que não. Dramatiza também, incorporando o papel de boa esposa e dona de casa que aceita gentilmente sua submissão, mesmo não gostando dessa condição. Essa atitude submissa também se verifica no coelho que sempre retorna para sua casinhola de tampo de ferro pesado.

O peso do ferro que cobria a casa do bichinho pode ser comparado ao chumbo pesado que metaforiza o relacionamento de Elvira e seu esposo: “Doze anos pesam como quilos de chumbo e os dias se fecham em torno do corpo da gente e apertam cada vez mais” (Lispector, 1999, p. 54). Mas, apesar das semelhanças, uma diferença que marca as duas narrativas está na felicidade. Enquanto o coelho se sentia feliz em fugir e voltar para casa, o que tornou um hábito, a mulher casada não demonstra habituar-se a fugir e muito menos demonstra alegria ao regressar a sua residência. Mas ambos se acostumaram com a situação de aprisionamento, seja pelos donos, seja pelas convenções que ditam as regras sociais.

Por fim, salientamos que a criança pensante é capaz de compreender as entrelinhas do texto e essa regra não foge aos contos adultos de Lispector. Pode ser que, de uma forma menos informada, mas até mais criativa, o pequeno leitor compreenda e difira os tipos de fuga apresentados nas duas narrativas. Mas o que não se pode pensar é na inferioridade da leitura que a criança faz, acreditando que ela seja incapaz de compreender as razões da fuga de Elvira, ou que o adulto possa revolver os mistérios indesvendáveis que perpassam a fuga do coelho.

2.5 O jogo em *A vida íntima de Laura*

Retomando à entrevista de Clarice Lispector no programa *Panorama*, realizada pela TV Cultura, é digno de ser mencionada a opinião da autora acerca do papel do escritor. Tomado em seu sentido atemporal já que a pergunta se referia a escritores daquela época, o perfil, sob a ótica clariceana é a de “falar o mínimo possível”. Lispector sugeria mais que falava em sua escrita, ao abrir margem para sugestão aceita várias inferências. Assim sendo, a análise da obra *A vida íntima de Laura*, terceira obra do acervo infantil de Clarice Lispector apresenta algumas reflexões que, a partir da teoria do jogo, abrem-se a outros diálogos.

Lançado no ano de 1974, o livro, tem como protagonista uma galinha chamada Laura. A título de curiosidade, Clarice Lispector demonstrava um certo apreço por bichos, especialmente por galinhas e estas protagonizaram mais obras da autora, como os contos *A galinha e o ovo*, *Uma galinha*, *Uma história de tanto amor*.

De acordo com Oliveira e Souza (2014) em estudo apresentado no 5º ENLIJ, acerca das personagens galinhas da escritora Clarice Lispector, a galinha, enquanto personagem nas obras clariceanas, pode ser considerada como animal que possui um símbolo filosófico, reflexivo, pois transcende o sentido literal de sua definição, atingindo espaços da alma humana e da inquietação social daquele que narra.

Segundo Pimentel (2021, p. 48-49),

Há, em especial, um legítimo drama de escritura em torno do ser galinha em Lispector: um animal descrito por vários narradores como absurdamente tolo e comum, alheio a tudo o que o cerca, preocupado apenas em sobreviver, jamais em viver; embora este mesmo animal seja dotado de uma individualidade tão inapreensível e tão fascinante que faz com que esses narradores “percam tempo” na observação esvaziada de sua vida galinácea vazia, “a galinha é sempre a tragédia mais moderna” (grifo do autor).

Pelo senso comum, tem-se a galinha como um animal inofensivo, medroso, cuja vida se resume em se oferecer ao homem como forma de alimentação. Tais características são refutadas ao longo da narrativa que oscila entre a galinha como simples animal e a galinha como personificação humana que representa a forma de viver de alguns homens, seja na vida coletiva, seja naquilo que lhe é mais íntimo, sua vida íntima. O ser galinha na obra de Lispector é um estado entrelaçado com outras formas de manter-se perante determinada situação ou tempo.

Assim como os outros livros infantis, *A vida íntima de Laura* é também um texto de brincar, em que Lispector, de forma bastante lúdica, expõe situações propícias de reflexão. O jogo se instaura em toda a narrativa, fazendo-se perceptível já nas primeiras linhas do livro que traz os seguintes dizeres: “Agora adivinhe quem é Laura. Dou-lhe um beijo na testa se você adivinhar. E duvido que acerte. Dê três palpites” (Lispector, 2012, p. 5).

Ao convidar o leitor para a história, a brincadeira acontece pelo jogo de adivinha. Adivinhar quem é Laura torna-se uma tarefa que terá como prêmio o beijo na testa. E assim como no jogo existem as “chances”, a narradora concede três palpites ao narratário/leitor. O desafio é marcado pela expressão: “duvido que acerte” tão necessário em se tratando de jogo. A narradora ainda emenda: “viu como é difícil?” (Lispector, 2012, p. 5).

Mais uma vez verifica-se o diálogo explícito e convidativo da voz narradora ao público leitor. É um convite para ler, para jogar o texto que se desenrolará aos poucos, cuja participação daquele que lê é fundamental. “Ler é jogar e o jogo pressupõe a surpresa, o inesperado, a indeterminação (Oliveira, 2018, p. 248).

Iser, ao descrever como se dá o jogo no texto, fala dos elementos extratextuais, levando em consideração, as experimentações e vivências de mundo que possuem tanto autor quanto leitor e que de certa forma, povoam o texto, que é o campo do jogo. Ao se pensar nos elementos

extratextuais há de se considerar as percepções que o leitor possui e que o faz compreender ou identificar com algumas situações apresentadas no decorrer da leitura. Semelhante a esta ideia, Nogueira escreve:

Assim, o modo que o leitor vê o texto e o toma para si reflete na sua inserção na comunidade e em sua relação com a mesma, permitindo ao indivíduo dizer de si e do mundo à sua volta, bem como expressar seus questionamentos acerca da própria comunidade (Nogueira, 2017, p. 37).

O diálogo entre autor e leitor vai criando significados novos, mas amparados por aqueles que já se tem com base nas distintas formas de relação e interação entre ambos enquanto sujeitos de uma coletividade, ou seja, sociais. Mas, ao mesmo tempo, em um contexto íntimo e individual em que o leitor pode se perceber no texto. Os questionamentos sobre o outro podem ser direcionados para dentro de si e isso Clarice sabia fazer muito bem, causava a introspecção e esta será comentada ao longo da leitura de *A vida íntima de Laura*.

A pergunta que requer a adivinhação de quem é Laura é respondida logo em seguida, na próxima página do livro. A incógnita é desvendada e Laura aparece como nome dado a uma galinha, que segundo o narrador é bem simples, mas muito simpática. Ela vive no quintal de dona Luísa e é casada com o galo Luís. Nota-se envolta nos nomes próprios uma gama de sentido que podem ser apreendidos se levados em consideração seus significados e forma escrita.

O nome Laura vem do latim e seu significado possui relação com “vitória”. Na Roma antiga, era costume premiar vencedores de batalhas com coroa de folhas de louro. Assim, loureavam as cabeças dos vencedores. Daí a origem do nome Laura que, significa, dentre outros, uma vencedora, digna de glória. A relação do nome da galinha com os dos outros dois personagens é interessante. Tomando emprestada a definição de Oliver (2001) acerca do significado no nome “Luís” e sua variante em relação ao gênero “Luísa”, é possível perceber também a relação de vitória já que significa “combatente vitorioso”. A expressão é germânica e faz menção ao célebre guerreiro rei Clovis I, primeiro rei franco que unificou a nação bárbara.

Pertinente pensar que a variação do nome Luís não ocorre com a “esposa” do galo, mas pela dona do galinheiro, podendo pensar numa relação de submissão de Laura à sua dona e, também, ao seu companheiro, o galo Luís. Muito vagamente, mas com uma pitada sutil de esperteza, Lispector, talvez sem muita pretensão, toca em um assunto que merece uma reflexão: a ideia de supremacia masculina presente na sociedade.

Isso também se verifica na passagem do texto que diz: “Luís passeia o dia inteiro no terreiro entre as galinhas, de peito inchado de vaidade. É porque ele pensa que, sabendo cantar

de madrugada, manda na Lua e no Sol” (Lispector, 2012, p. 12). A vaidade do galo não significa que fosse ruim para Laura. Pelo contrário, a narrativa mostra como se relacionavam bem.

Dos nomes, por possuírem suas raízes semânticas em batalhas e vitórias, pode-se inferir a relação com a categoria do jogo denominada por Caillois (1958) como *agôn*. É possível pensar, então, em algum embate provável de ocorrer no enredo. Ainda mais pela atenção dada à sequência narrativa que menciona situações em que os personagens saem vitoriosos, como por exemplo, quando Laura consegue escapar de um roubo e outros, que serão comentados mais adiante.

A voz narradora diz ter que contar uma verdade e fala do pescoço feio que Laura possuía além da burrice, associada pela sua falta de pensamento: “Só porque sabe que não é completamente burra ela fica toda prosa e boba. Ela pensa que pensa. Mas em geral não pensa em coisa alguma” (Lispector, 2012, p. 11). Ao mesmo tempo, a galinha passa de personagem a animal “irracional”.

Outra passagem em que se verifica o jogo reside na opinião do narrador após falar do pescoço feio de Laura. Depois de criticar, ele se abre ao diálogo pela indagação ao narratário/leitor: “Mas você não se importa, não é? Porque o que vale mesmo é ser bonito por dentro. Você tem beleza por dentro? Aposto como tem. Como é que sei. É que estou adivinhando você” (Lispector, 2012, p. 10).

Nesse pequeno trecho cabem várias reflexões. Os questionamentos remetem a pensamentos infinitos, sendo alguns comentados nesse estudo. A primeira ênfase recai sobre a questão do físico, da aparência, ou melhor da dualidade entre feio e bonito. Bem mais, sobre a beleza dita “interior”. A beleza que não está na aparência do corpo físico, mas em atitudes, gestos, modo de viver, formas de pensar. A narradora ainda indaga ao leitor se ele tem beleza por dentro. Nesse instante a narrativa dá uma “paradinha” para reflexão. É o jogo clariceano que incentiva o olhar para dentro de si.

Buscar conhecer um pouco do eu, mesmo que não se tenha respostas. E, ao emendar: “aposto como tem”, reforça um caráter positivo e maternal, como ela mesma afirma ser. Além disso, se vale mais uma vez de uma linguagem de jogo com a expressão “aposto” e pela resposta que dá pela possível pergunta do leitor: “Como é que sei? É que estou adivinhando você”. Assim, a adivinhação visita novamente a narrativa de Clarice. Percebe-se, pelo uso da segunda pessoa, a interação que a narradora estabelece com o interlocutor e que se materializa no e pelo próprio texto que se torna o campo do jogo. “Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo do jogo” (Iser, 2001, p. 107).

O leitor, que permite ser adivinhado, aceita as condições do jogo que se instaura na dinâmica da leitura e dá continuidade no mesmo. Nessa perspectiva, dando sequência à leitura, ou melhor, ao jogo, chega-se a mais uma característica de Laura: desconfiada. Temia confiar nas pessoas e ser morta. Mal sabia ela que sua capacidade eficaz de botar muitos ovos a mantinha viva. A ideia de funcionalidade e valor são colocados em questão.

A relação entre as pessoas com a galinha baseava-se no interesse, não diferente de muitas situações humanas. Assim, o cacarejo da galinha é traduzido pelo narrador como: “-Não me matem! Não me matem!”, o que expressa o desespero da galinha bem como sua ânsia pela vida.

Outra reflexão possível pelo jogo do texto reside na crítica à correria da vida moderna. Corre-se tanto e para quê? “Laura vive apressadinha. Por que tanta pressa, oh Laura? Pois ela não tem nada o que fazer. Essa pressa é uma das bobagens de Laura” (Lispector, 2012, p. 14).

Esse trecho pode ser relacionado com a teoria de Bauman (2001) sobre a modernidade líquida que tem como uma das características a correria, lutar contra o tempo. Para exemplificar a pressa do homem pós-moderno, o sociólogo polonês, apropriando-se de um exemplo do filósofo americano Ralph Waldo Emerson, usa a metáfora do gelo. É como se as pessoas vivessem correndo sobre uma fina casca de gelo em que aquele que para sobre ela, faz com que esta rache e, rachando, a pessoa afoga. É preciso correr mesmo sem saber para quê. Pondé (2016), com base nessa comparação, também fala que não se corre para chegar a algum lugar, mas sim porque é preciso correr.

A galinha Laura representa as pessoas modernas que vivem sobre essa camada de gelo. E a expressão “não ter nada o que fazer” pode ser na verdade a falta de compreensão acerca de por que correr. Contrapondo-se a esta ideia a narrativa continua assim: “mas ela é modesta. Basta-lhe cacarejar um bate-papo sem-fim com as outras galinhas”. O bate-papo sem-fim pode ser uma das carências atuais. Se não se tem mais tempo, os bate-papos são curtos e rápidos.

Mais um significado pode ser abstraído da história sobre Laura, nesse jogo de reflexões e inferências. A galinha é comparada às demais do galinheiro por seus aspectos físicos. Entretanto, uma delas é diferente. Não possui a mesma cor:

As outras são muito parecidas com ela: também meio ruiva e meio marrom. Só uma galinha é diferente delas: uma carijó toda de enfeites preto e branco. Mas elas não desprezam a carijó por ser de outra raça. Elas até parecem saber que para Deus não existem essas bobagens de raça melhor ou pior (Lispector, 2012, p. 14).

A diferença acentuada nesse fragmento põe em questão problemas como o preconceito em relação à cor da pele e de raça. Ao valer-se das cores branco e preto, a autora apresenta a contradição mais forte em relação à segregação, na qual, raças de cor branca por muito tempo e ainda hoje é erroneamente considerada superior às demais, especialmente à negra. As galinhas, por serem seres “irracionais” desprezam tal diferenciação e assim como a vontade de Deus que se dá pela unidade e igualdade entre os povos, acolhem e convivem com harmonia com a galinha carijó.

A história prossegue e mais uma vez a narradora, usando a segunda pessoa, provoca o leitor no diálogo estabelecido no texto: “eu sei que você nunca viu Laura {...} é como se você estivesse vendo Laura” (Lispector, 2012, p. 15). Aqui é marcante a insinuação do contrato ficcional entre autor e leitor. Não conhecer Laura é ter a convicção de que se trata de uma ficção, mas aceitável pelo contrato do “como se” (como se você estivesse).

E para deixar fluir ainda mais essa relação amigável e o convencimento daquilo que é tomado (aceitável) como “real” no jogo, a narradora trata da infinitude da imaginação ao dizer: “vai sempre existir uma galinha como Laura e sempre vai haver uma criança como você. Não é ótimo? Assim a gente nunca se sente só” (Lispector, 2012, p. 16). É como se dissesse que sempre haverá a fantasia assim como a criança que perdura mesmo no mais velhos dos adultos. Apesar de dirigir-se explicitamente à criança, é possível que os grandões se simpatizem com essa afirmativa se aceitarem jogar com o texto, é claro. Pois, ler, de acordo com Piglia (2004, p. 26), “articula o imaginário e o real. Melhor seria dizer: a leitura constrói um espaço entre o imaginário e o real, desmonta a clássica oposição binária entre ilusão e realidade. Não existe nada simultaneamente mais real e mais ilusório do que o ato de ler”.

O espaço criado entre o imaginário e o real partem da vontade do leitor em jogar com o texto além de expressar sua liberdade em relação ao próprio texto que só existe pela sua participação. O texto pede o complemento dado pelo leitor que vai, a partir das fraturas deixadas pelo autor, preenchendo e transformando no ato de jogar, o que faz com que interpretações surjam no desenrolar da trama como por exemplo quando, em *A vida íntima de Laura*, a narradora chama atenção para seus sentimentos.

Ela diz ser Laura possuidora de pouco sentimento. Não gosta de pessoas. Mostra-se indiferente e passa grande parte do dia bicando a terra e procurando comida. Para a voz que narra, essa atitude é outra tolice da protagonista, pois não passa fome. Pelo contrário, alimenta-se de milho gostoso que Luísa lhe oferece. “Come por pura mania”. O fato de comer por compulsão e alimentos não muito saudáveis faz com que a narradora a considere “burra”, mas ao mesmo tempo, sabida, pois se esquivava de comer algo que possa ser mortal para ela como o

vidro por exemplo: “mas não é tão burra assim. Por exemplo não come pedaço de vidro. Sabida, hein?” (Lispector, 2012, p. 13).

A indagação marcada pela interjeição “hein” procura mais uma vez o diálogo com o leitor além de marcar uma forma irônica em relação à galinha. É como, tal qual algumas pessoas, se ela fingisse a burrice apenas quando lhe convém. Assim como a própria simplicidade que aparece como sua primeira característica, mas que a certo ponto da narrativa menciona a vaidade de Laura: “ela é muito vaidosa e gosta muito de estar bem-arrumada”.

E assim, brincando com as contradições, com ou sem tom irônico Clarice Lispector continua a tessitura de *A vida íntima de Laura* tratando de um outro aspecto: o sentimento maternal da galinha. O enredo traz o episódio de quando Laura sentiu que seria mãe novamente, o que deixou o galo bastante feliz. O ovo era todo especial e eis que chegou o dia em que a protagonista sentiu ser a hora do nascimento do ovo. A narração é interrompida com um questionamento que surge: “como é que ela sentiu? Desculpe, não sei, porque nunca fui galinha na minha vida”.

As indagações da voz narrativa são propositalmente próximas de provocações, a fim de chamar atenção do leitor para os pontos ambíguos do texto, precisamente os que mais desencadeiam questionamentos no decorrer da leitura. A escrita de Lispector é provocativa, aguça sentidos e sensações, proporciona a reflexão e o pensamento. De acordo com Campedelli e Abdala Jr (1981) a escrita de Clarice se dá por um projeto crítico em relação aos padrões próprios da escrita literária:

Personagens e narradores desenvolvem, assim, um mesmo tipo de prática: aventuram-se através da imaginação buscando romper com a barreira da palavra, com o rotineiro mundo lógico, voltado unilateralmente para os fatos observáveis. É necessário recuperar o “selvagem coração da vida”, perdido quando o homem historicamente perdeu sua liberdade instintiva – um mundo do pré-lógico e pleno de vitalidade (Campedelli, Abdala Jr, 1981, p. 103).

Sabendo que o narrador é também um personagem e uma peça fundamental no jogo do texto, verifica-se na obra de Lispector essa vitalidade que trata Campedelli e Abdala Jr. A autora rompe com as convenções da escrita canônica, proporcionando uma quebra de linearidade da narrativa. Em vários momentos do texto, o leitor se depara com essa ruptura de enredo. Apropriando-se dessa prática de Clarice, desvia-se o olhar para outro personagem que nesse momento ganha destaque: o galo Luís.

A história conta que o galo ficou tão feliz com a chegada do ovo de Laura que parecia estourar de felicidade. Cantou muito, com tamanho sentimento de soberania. O nome do galo e sua performance no texto pode ser atribuído ao célebre rei francês Luís XIV. Este é conhecido

mundial e historicamente por ser um dos monarcas franceses mais poderosos da história por ter consolidado o sistema de monarquia absoluta na França. O chefe de Estado ficou conhecido como “Rei Sol” (Burke, 1994).

Pode-se estabelecer uma relação entre o galo e o rei nos momentos em que, associado ao primeiro, aparecem a expressão “sol”, como na passagem: “foi assim que Luís cantou. Embora fosse meia noite, a notícia era como se o Sol brilhasse “e em: “é porque ele pensa que sabendo cantar de madrugada, manda na Lua e no Sol”. Sol é grafado com letra maiúscula, outra pista que pode levar a Felipe XIV. O galo se sentia o dono do terreiro. Único macho detinha de poder absoluto. Laura, por sua vez, se sentia uma rainha conforme se verifica em: “Laura estava satisfeita como uma rainha” (Lispector, 2012, p. 23).

A satisfação se deve à sua condição de boa chocadeira. Por isso, recebeu visitas das demais galinhas e de dona Luísa, que até a presenteou. O pintinho saiu do ovo, de forma independente e altiva: “quando o pinto estava pronto, grande demais para caber dentro da casca, ele mesmo quebrou de dentro para fora a casca com o bico” (Lispector, 2012, p. 21). O pintinho nasce feio e magrinho, mas aos poucos se torna amarelo e fofinho e passa a acompanhar a mãe que o alimenta com minhocas.

A narradora usa a expressão “pinto” e não “pintinho”, que se aproximaria mais do esperado para uma linguagem infantil. Nota-se mais uma vez a linguagem de Clarice Lispector voltada para criança que não a infantiliza, pelo contrário parece conversar naturalmente, seja com criança ou adulto:

Quando o pinto estava pronto, grande demais para caber dentro da casca, ele mesmo quebrou de dentro para fora a casca com o bico/ Mas no dia seguinte virou o pinto mais amarelo do mundo/ Laura catava minhocas e botava as minhocas no bico aberto do pinto (Lispector, 2012, p. 22).

Com o tempo, passou de pinto a frango, chamado *Hermany* e assim como se o frango criasse asas e saísse voando por aí, a narrativa toma outro rumo e um novo episódio é contado. Trata-se da noite em que Laura quase foi roubada. A narração se aproxima bastante da linguagem oral pela refutação que aparece: “uma bela noite... bela coisa nenhuma! Porque foi horrível!”. Tem-se nessa passagem um jogo semântico de oposição que também remete a uma espécie de crítica feita à narração voltada para crianças que se aproximam dos contos de fadas em que se inicia com “Era uma vez”, “Em uma bela noite” ou “Em um lindo dia”, por exemplo.

A autora utiliza uma regra aleatória, em se tratando do jogo do texto. De acordo com Iser, na teoria dos jogos existem as regras conservadoras e regras dissipativas, que ao trazer para o universo textual ganham os nomes de regras reguladoras e regras aleatórias. As

reguladoras como o próprio nome indica estão associadas ao convencional, funcionam, pois, de acordo com as convenções estabilizadas enquanto as aleatórias liberam aquilo que foi restringido pelas reguladoras. “As regras aleatórias liberam o que as regras reguladoras amarram e, assim, dão acesso ao jogo livre dentro de um jogo doutro modo restrito” (Iser, 2002, p. 114).

Ao romper com uma expressão convencional, comum em narrativas de cunho infantil, é como se Clarice Lispector rompesse com o padrão, conferindo liberdade, inovando o texto e, além disso, chamando atenção do leitor para repensar naquilo que lhe é oferecido, muitas vezes, de forma automática, mesmo que sem sentido, apenas por convenção, como se dá com a expressão “Era uma vez”.

A noite não pode ser recordada contendo beleza porque um ladrão de galinhas tentou roubar Laura, mas ela foi tão esperta que gritou pedindo ajuda e suas colegas galinhas também gritaram fazendo com que dona Luísa acordasse, acendesse as luzes e espantasse o ladrão. A galinha lutou pela vida. Gritou, esperneou e conseguiu se livrar do bandido, que de tanto susto saiu correndo. Esse trecho revela um momento ruim na vida de Laura assim como outros que o livro traz como, por exemplo, quando teve que passar um tempo emprestada em um quintal vizinho porque botava bastante. Lá teve que conviver com galinhas desconhecidas e o pior, ficou longe de suas amigas e do galo Luís. Dessa passagem também podem ser feitas inferências que revelam o caráter fabular da história, em que Laura tal qual os seres humanos, muitas vezes, sofrem com a separação, a ausência de pessoas amadas.

A condição dada ao leitor de buscar significados pelas sugestões do texto se alinha àquilo que Iser comenta acerca do jogo:

O próprio texto é o resultado de um ato intencional pelo qual um autor se refere e intervém em um mundo existente, mas, conquanto o ato seja intencional, visa a algo que ainda não é acessível à consciência. Assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo (Iser, 2002, p. 107).

A criação desse mundo que há de ser descoberto é próprio de cada leitor, sendo as interpretações variadas, de acordo com o conhecimento prévio e performance daquele que lê. Assim, a interpretação está ligada às experimentações de situações por cada um.

O exemplo da ausência e separação, representado pela transferência de galinheiro, pode significar e ainda suscitar sentimentos e recordações diferentes de leitor para leitor, podendo ser mais fortes para aqueles que já sofreram com perdas significativas em relação aos outros. Contudo, há de se considerar que mesmo sendo, cada leitor, possuidor de um olhar sobre o

texto, a interpretação parte daquilo que é oferecido pelo texto e da capacidade de diálogo que o leitor estabelece com as vozes presentes naquilo que lê.

A dificuldade de se relacionar com novas pessoas também é representada na trama da galinha assim como a necessidade ou naturalidade da adaptação regada de tempo e disposição diante do novo. O mesmo pode ser pensado pela criança que, mesmo em sua maioria demonstra maior facilidade de entrosamento, quando precisam passar pela fase da adaptação escolar, por exemplo, pode demonstrar certo receio. Mas assim como a criança que, ao criar novos laços de amizade, passa a se sentir bem, a galinha foi se acostumando até que voltou para seu verdadeiro quintal. Quando retorna o galo fica muito feliz e se enche de orgulho.

Outro fato da vida íntima de Laura expresso pela voz narradora se relaciona com seu mau cheiro, comparado com um cesto de roupas sujas ou com seres humanos quando não tomam banho todos os dias. A narrativa se aproxima bastante de uma conversa na qual o narrador com perguntas e respostas vai tecendo o diálogo com o narratário.

Ao chamar atenção para o cheiro, o leitor é questionado se cheira bem. E, mais uma vez, verifica-se o convite para a introspecção, ou seja, o movimento de voltar-se para si. E repentinamente, o foco muda, como num disfarce de assunto, percebido no trecho: “Você cheira bem? Cachorro é que gosta de ficar cheirando tudo. O que eu queria saber é quem ensinou o galo a cantar de madrugada. Tem gente que se aproveita do canto como despertador para se acordar” (Lispector, 2012, p. 28).

Pensando em um tabuleiro de damas, por exemplo, e comparando a atitude da narradora nesse fragmento é como se o jogador mexesse uma pedra distante de alguma esperada pelo adversário. Novamente a narrativa rompe com o fluxo tradicional e faz uma espécie de mistura de assuntos, o que é justificado na sequência em que a ênfase agora recai sobre a expectativa da voz narradora sobre Laura, expressa pela vontade de ver a galinha falando. A fala do galináceo seria, de certa forma, banal, já que os exemplos de conversa esperados demonstram uma comunicação ineficiente:

Ela ia dizer assim, por exemplo: você sabe que uma coisa vermelha é vermelha? E Você responderia: claro que é, pois se você já está dizendo. Talvez ela pudesse explicar que gosto tem minhoca. Mas não é fácil explicar o gosto que se tem na boca. Por exemplo: experimente explicar o gosto do chocolate. Viu como é difícil? É gosto de chocolate mesmo (Lispector, 2012, p. 28).

O óbvio marca o diálogo, mas ao mesmo tempo, remete à dificuldade de se expressar, de comunicar e pode ser explicado por Iser (2002) que retomando o conceito de *No thing*, de Luig, fala da interação entre texto e leitor. Para ele,

Todas as nossas relações interpessoais se fundam nesse *no thing*, pois reagimos como se conhecêssemos as experiências dos nossos parceiros; criamos sem cessar, imagens de como os parceiros nos experienciam e agimos em seguida como se as nossas imagens fossem reais (Iser, 2002, p. 101).

O diálogo explícito que aparece marcado pelos pontos de interrogação bem como as respostas que aparecem na narrativa revelam a relação interpessoal entre texto e leitor. E, de certo modo, regula a interação, aproximando da comparação que Iser faz da relação interpessoal entre texto e leitor da interação didática entre parceiros sociais. Esta se alimenta da incapacidade de um ser humano experimentar a experiência do outro, pois as relações interpessoais não é algo fixado. A incapacidade de experimentar a experiência do outro leva ao fechamento de lacunas possíveis pela interpretação que se faz.

O movimento do jogo realizado no texto bebe da fonte da significação; é pela interpretação que vai se criando significados e é por ela, que o jogo vai acontecendo na interação texto e leitor. Nessa esfera torna-se importante considerar a postura do texto em dizer e não dizer, que segundo Iser (1996, p.106) “o processo de comunicação se põe em movimento e se regula não por causa de um código, mas mediante a dialética de mostrar e de ocultar”. É a dinâmica do dito e não-dito que, a propósito, é bastante comum nas obras clariceanas. O leitor vai preenchendo as lacunas com base em suas projeções, interpretações. “O dito parece ganhar significância só no momento em que remete ao que oculta” (Iser, 2001, p. 106).

As lacunas aparecem em muitos momentos em *A vida íntima de Laura*. Até mesmo nas rupturas da linearidade do enredo como ocorre depois que se fala do mau cheiro e do sabor da minhoca e chocolate. A continuidade traz outra indagação: “você sabe que Deus gosta de galinha?” (Lispector, 2012, p. 31).

O leque de interpretações se abre novamente e de acordo com a teoria de Iser, vê-se claramente a dialética entre o dito e o não-dito no momento que a narração põe em questão o gosto (amor) de Deus por todos. A referência ao amor incondicional do Pai por toda sua criação aparece representado pela existência da galinha: “E sabe como é que eu sei que Ele gosta? É o seguinte: se Ele não gostasse de galinha, Ele simplesmente não fazia galinha no mundo. Deus gosta de você também senão Ele não fazia você” (Lispector, 2012, p. 31).

A criação divina está relacionada ao gosto (amor) de Deus pelos seres criados e, mais uma vez, pode-se considerar a introspecção pelo fato de o leitor olhar para sua existência e a ela atribuir um determinado sentido ou explicação que advém do desejo de Deus em fazer com que ele exista. Algo bastante discutido por várias áreas do entendimento e que não será tratado nesse estudo, o que não impede de ser comentado. Os questionamentos acerca da existência fizeram e têm feito com que muitos filósofos e outros estudiosos buscassem razões dignas de

explicação, mas muitas são as perguntas e poucas as respostas. A (in)compreensão acerca de alguns fatores é limitada, o que de forma irônica é mostrado nos dizeres do texto: “Mas por que faz ratos? Não sei” (Lispector, 2012, p. 31).

Não é possível ter respostas para tudo, principalmente quando o discurso se aproxima de coisas consideradas divinas, ou seja, quando se fala em Deus. Há muitas opiniões, inclusive em relação ao apreço ou não por ratos, bem ilustrado na história. Da repugnância em relação a esse bicho aparece o afeto de Laura por seu filho, representado na trama pela ação desconcertada de Laura em beijar. Ela não beija ninguém a não ser dar umas bicadinhas em *Hermany*. As razões são muitas e podem ser atribuídas ao desajeitamento da galinha. Assim como muitas pessoas que demonstram dificuldade em expressar sentimentos por meio de gestos, especialmente quando se trata de afetividade.

Tal atitude é expressa pela narradora como “meio errado” ao dizer que “tudo o que ela faz é meio errado”. A partir dessa afirmativa, é colocado em debate o que é certo ou errado. Será que existe o meio errado? Clarice brinca com as palavras no campo do dito para se obter o não dito. Contrapondo-se aos erros, a narrativa prossegue apresentando algumas assertividades de Laura como comer e botar ovo: “Tudo o que ela faz é meio errado. Menos comer. E, é claro, ela faz um ovo certo” (Lispector, 2012, p. 31).

Pode-se inferir que as duas atitudes consideradas certas estão atribuídas à necessidade fisiológica do ser humano (comer) e à sua produção (utilidade). Se traçado um paralelo entre esses dois conceitos é possível chegar ao que se entende por ciclo da vida: nascer, crescer, reproduzir, morrer. O alimento necessário para o crescimento e a reprodução que pode ser tomada como “produção” e a morte que está para todos, mesmo para aqueles que não completam todo o ciclo. A ideia apresentada, que se relaciona ao ciclo, se fundamenta ainda mais na sequência narrativa em que a narradora conta uma forma de comer galinha (morte da galinha). Vida e morte se contrapõem no fragmento:

Existe um modo de comer galinha que se chama “galinha ao molho pardo”. Você já comeu? O molho é feito com sangue da galinha. Mas não adianta mandar comprar galinha morta: tem que ser viva e matada em casa para aproveitar o sangue (Lispector, 2012, p. 32).

A morte é trazida para a narrativa em uma esfera pouco usual na literatura infantil. Lispector mostra naturalidade, tratando não só da morte, mas do assassinato. De acordo com Cima e Michelli, em estudo sobre a representação do mal em contos de fadas dos irmãos Grimm, enfatizam que:

De certa forma, pode-se afirmar que o mal circula entre os homens desde sempre, assinalando tanto a luta pela sobrevivência, em que um ser aniquila o outro, quanto o desgaste proveniente de emoções e impulsos ligados ao ser, como inveja, ciúme, raiva, etc (Cima; Michelli, 2020, p. 311).

No caso de *A Vida íntima de Laura*, o mal, na concepção das estudiosas, relaciona-se mais com a luta pela sobrevivência, do que manter-se vivo. Como é preciso alimentar-se, o fato de matar o animal para comê-lo demonstra o embate entre as espécies. As perversidades e crueldades das quais se valem certos atos de assassinato entre os animais, tomando o homem como um deles não é ignorado, mas justificado pela narradora ao dizer: “E isto eu não faço. Nada de matar galinha. Mas que é comida gostosa é” (Lispector, 2012, p. 32).

Essa dualidade presente na morte do bicho leva à compreensão aos tipos de jogos descritos por Caillois e que Iser toma emprestado para relacionar com o jogo presente no texto. A luta e debate presente na leitura que centra na aceitação ou desaprovação de normas e valores conflitivos caracterizam o *agôn*. É perceptível o jogo que se faz pela contradição entre a crueldade da morte da galinha e o prazer advindo de sua carne.

Ao leitor cabe tirar suas conclusões e em se tratando de criança, o mal que lhe aparece não se faz no sentido de amedrontar ou aterrorizar os pequenos leitores, mas vai ao encontro daquilo que Bettelheim (1980) tratou em sua obra *A psicanálise dos contos de fadas*: a importância de proporcionar à criança, por meio de narrativas (no caso de seu estudo, os contos de fadas), o contato com situações em que o Mal aparece a fim de cultivar atitudes positivas por parte da criança que ao invés de desconhecer ou fugir dos perigos e dificuldades, passam a ter a oportunidade de lidar com seus medos, enfrentando o Mal que lhe rodeia.

Ainda em relação a esse fragmento em que se conta da comida denominada “galinha ao molho pardo”, é possível verificar a intertextualidade entre o livro infantil e outro conto de Clarice Lispector intitulado *Uma história de tanto amor em que a menina protagonista fica furiosa com a família quando lhe contam ter matado uma das galinhas que ela estimava para comerem*. A mãe, diante da contrariedade da filha explica que ao comer um bicho este fica sempre dentro de quem dele se alimenta e por ser assim, aquele que come o bicho fica mais parecido com ele. Diante da explicação da mãe, quando a galinha que mais gostava morre, a menina a devora com voracidade e prazer. A comida feita com o animal foi “galinha ao molho pardo”:

Mas a menina não esquecera o que sua mãe dissera a respeito de comer bichos amados: comeu Eponina mais do que todo o resto da família, comeu sem fome, mas com um prazer quase físico porque sabia agora que assim Eponina se incorporaria nela e se tornaria mais sua do que em vida. Tinham feito Eponina ao molho pardo. De

modo que a menina, num ritual pagão que lhe foi transmitido de corpo a corpo através dos séculos, comeu-lhe a carne e bebeu-lhe o sangue (Lispector, 1998, p. 88).

O afeto pela galinha se mistura ao gosto em comer sua carne e seu sangue, no caso do molho pardo. Se levado para o sentido cristão, pode-se pensar também no sacrifício de Jesus que doou sua carne e seu sangue para o bem da humanidade. O próprio ritual litúrgico da missa católica apresenta pela consagração o mistério de Jesus eucarístico. A galinha não é comparada a Cristo, mas ao ser tomada como alimento é possível recordar o fato de Jesus ter se dado como alimento, cordeiro vivo para viver em comunhão com o homem.

O fato de a mãe da menina no conto *Uma história de tanto amor* dizer que ao comer sua carne ficamos mais parecidos com o animal, se assemelha à ação de comungar-se, receber Jesus e se parecer mais com Ele. Mistérios questionáveis e quase sempre sem razões. Talvez por ser o ser humano gente “meio esquisitona” conforme acentua o narrador:

É engraçado gostar de galinha viva, mas ao mesmo tempo também gostar de comer galinha ao molho pardo. É que pessoas são uma gente meio esquisitona. Eu só queria saber do seguinte: há quanto tempo existe galinha na Terra? Você que me responda porque eu não sei (Lispector, 2012, p. 32).

Por essa indagação do narrador é possível pensar em outro conto clariceano, aliás, conto este que ela qualifica como um de seus melhores pelo fato de não o compreender. Trata-se de “O ovo e a galinha”. Nele, Lispector faz uma abordagem sobre a relação entre o ovo e a galinha, valendo-se do fluxo de consciência, trazendo à tona várias reflexões acerca da vida e da morte, dos disfarces, do propósito de existência. A pergunta: “Quanto tempo existe galinha na Terra?” pode ser considerada também no conto de *A galinha e o ovo*: “Quanto a quem veio antes, foi o ovo que achou a galinha. A galinha não foi sequer chamada. A galinha é diretamente uma escolhida” (Lispector, 1977, p. 83), sendo um mistério seu surgimento. Contudo, para a voz narradora, o ovo surge primeiro e convida a galinha a existir.

Esse diálogo possível entre os dois contos representa uma característica do jogo do texto apontado por Iser que trata dos níveis de diferença que ocorrem de forma simultânea no texto. Para ele, existem os níveis *extratualmente*, que pode se dar entre o autor e o mundo em que ele intervém, entre texto e outros textos; o nível *intratualmente*, que ocorre entre os itens selecionados a partir de sistemas extratextuais, entre constelações semânticas construídas no texto; o nível entre texto e leitor que ocorre tanto da relação entre as atitudes naturais do leitor e aquelas que se lhe exige adotar e pela relação entre o que é denotado pelo mundo repetido no texto e o que essa denotação pretende transgredir.

A intertextualidade percebida entre *A vida íntima de Laura* com outros contos clariceanos concentra-se no nível *extratualmente* pela relação percebida entre esses textos. Os níveis é que conferem movimento ao jogo do texto e esse se faz tanto para frente quanto para trás. Pertinente lembrar uma fala de Barthes que diz: “Nunca lhe aconteceu, ao ler um livro, interromper com frequência a leitura, não por desinteresse, mas, ao contrário, por afluxo de ideias, excitações, associações? Numa palavra, nunca lhe aconteceu ler levantando a cabeça?” (Barthes, 2004, p.26).

A ação de ler levantando a cabeça expressa bem o movimento efetuado do leitor quando joga com o texto e, por conseguinte, com o autor. O ato de levantar a cabeça condiz com esse movimento que se faz para frente e para trás no sentido de, a partir dos níveis de leitura apontados por Iser, o leitor buscar uma compreensão para aquilo que lê e, até mais que isso, se perceber nela.

Para Gama Khalil (2013, p. 200), “um texto traz, em seu tecido, fios de outros textos e possibilita a formação de novos fios, que, por sua vez, engendrarão outros textos, num movimento intenso de criação”. A leitura é dinâmica, em um movimento de ir e vir, visando aos resultados, o que confere a sobrevivência do texto.

Já a sobrevivência da galinha está condicionada à sua utilidade, ou seja, sua capacidade de botar ovos: “essa galinha já não está botando muito ovo e está ficando velha. Antes que pegue alguma doença ou morra de velhice a gente bem que podia fazer ela ao molho pardo” (Lispector, 2012, p. 34). Essa fala da cozinheira apontando para Laura é contraposta pela ideia da dona do galinheiro que, demonstrando afetividade diz não matar nunca a galinha de que tanto gosta: “Essa aí não mato nunca”. E pelo afeto de Luísa por Laura é que a ave se manteve viva em toda a narrativa. A convenção de ser morta por estar velha e quase não botar mais remete a uma outra característica do jogo.

Nessa, as convenções precisam ser quebradas para ser reconstruídas. Iser, a esse fenômeno, chama de *significante fraturado*. É como que se quebrasse o sentido denotativo, real para ser usado de forma figurativa: “o significante, portanto, denota algo, mas, ao mesmo tempo, nega seu uso denotativo, sem que abandone o que designava na primeira instância” (Iser, 2002, p. 110).

O narrador sugere um pensamento da galinha que se baseia na preferência em morrer para se doar em comida para pessoas que sempre a trataram bem e que nunca a mataram. Nesse momento da trama há uma brincadeira em que se verifica o jogo em relação à morte: “a galinha é tão burra que não sabe que só se morre uma vez” (Lispector, 2012, p. 35). Assim como no

jogo em que há a presença da morte, mas que ao final ganha-se nova vida, o pensamento da galinha ilustra essa capacidade de reviver a cada situação, a cada dia.

Aliado a esse pensamento é possível identificar mais uma pista de Lispector para a reflexão acerca da vida, do jogo de viver: morrer todo dia. É como se o pensamento da galinha, criticado pelo narrador remetesse à consciência do tempo que passa em que cada dia se morre um pouco. Além disso, muitas situações do dia a dia parecem ilustrar a morte de sonhos, de expectativas, mas que com a dinâmica da vida podem ser driblados por formas de renascimento. Ainda, pelo jogo do texto, é possível relacionar essa passagem com a estratégia denominada *alea*.

Por ela ser um padrão que se baseia na sorte, é concebível pensar na vida de Laura que fica à mercê do destino (como se isso acontecesse somente com Laura). A sorte é quem dita se a galinha morre ou não, mas, por interferência da vontade de dona Luísa, a ave escapa da morte. Diferente de sua situação, a prima galinha Zeferina não tem a mesma sorte, o que a faz terminar em uma panela.

Servida no jantar, ao molho pardo, a prima de Laura, agora despedaçada, alimentou dona Luísa e seus filhos Lucinha e Carlinhos. Os nomes podem ter sido jogados na narrativa de forma aleatória, mas pelo jogo que se faz nesse texto, que permite ao leitor as inferências e suposições, é possível pensar em homenagens a dois grandes nomes da Literatura brasileira e amigos de Clarice Lispector: os mineiros Carlos Drummond de Andrade e Lúcio Cardoso.

A autora manteve com esses dois escritores uma amizade considerável que se estendeu à comunhão de ideais e formas de escrita. Drummond chegou a fazer um poema dedicado à Lispector intitulado *Visão de Clarice Lispector*. O livro que abarca tal poesia foi lançado pelo autor no mesmo ano da morte de Clarice. Nele, o poeta fala da escrita sublime e misteriosa da amiga que pode ser justificada pelos versos:

Clarice
veio de um mistério, partiu para outro.

Ficamos sem saber a essência do mistério.
Ou o mistério não era essencial,
era Clarice viajando nele.

Era Clarice bulindo no fundo mais fundo,
onde a palavra parece encontrar
sua razão de ser, e retratar o homem (Drummond, 2014, p. 71).

Curioso pensar na utilização dos nomes ainda mais pelo gosto, demonstrado, sobretudo por Drummond, por comida que contém como ingrediente principal, galinhas. O escritor

itabirano revela o gosto por essa comida até mesmo por meio da poesia, chegando a escrever o “Poema culinário” no qual faz referência ao feitio do croquete de galinha. Lucinha e Carlinhos, escritos no diminutivo, podem remeter à afetividade e, ao mesmo tempo pelo fato das personagens serem crianças, que usualmente, na cultura brasileira, recebem tal prefixo.

Dando sequência à história, mesmo Laura sentindo o carinho de dona Luísa, o que a fazia crer que nunca seria comida por ela, sente medo e, ao mesmo tempo luta pela vida, disfarçando-se. Mete o bico na lama para se lambuzar e se despentear. A camuflagem da galinha revela sua capacidade de, assim como os seres humanos, se defender, escondendo por trás de máscaras, criadas em distintas situações em que são necessárias as relações humanas. Fingir ser aquele que não é. Um jogo de máscara presente na civilização desde seus primórdios.

O fato de aparecer suja e despenteada traria dúvidas sobre si já que era conhecida por ser a galinha mais vaidosa do terreiro. Assim, reservou-se aos desígnios do disfarce e do afeto da cozinheira na tentativa de sobrevivência. E deu certo. Outro aspecto dessa passagem possível de se relacionar com o movimento do jogo refere-se aos esquemas. Como já comentado anteriormente, para Iser, com base na teoria piagetiana, os esquemas podem proporcionar tanto a acomodação quanto a assimilação. Assim, o jogo se inicia quando a assimilação desloca a acomodação fazendo com que uma projeção se instaure. É a realidade criada, inventada, por meio da ficção, mas que não foge aos aspectos vitais e sociais do autor e leitor.

De forma repentina, a narração segue um outro fluxo. Se antes se prestou a contar algo triste, agora a ênfase recai sobre um fato extraordinário. Trata-se do encontro entre Laura e um habitante de Júpiter, denominado Xext. Por ser um extraterrestre é de esperar que a galinha se espantasse, porém agiu com tranquilidade ao ser despertada pelo alienígena: “o habitante-anão se chamava Xext e foi logo acordar Laura. Laura nem se espantou”. (Lispector, 2012, p. 40).

Se retirada a letra x no início e no meio da palavra Xext vira “ET” nome popular conferido àqueles seres que vivem fora da Terra. A pronúncia do nome se diferencia dos demais apresentados no decorrer da história. A brincadeira se instaura nesse momento ao ser explicada a forma correta de pronunciar XEXT: “Equzequte”. Aproveita-se o som do x nesse caso com o fonema /ks/, embora a autora prefira usar o /qu/ no lugar de/ k/. Além de brincar, provoca o leitor, quando a voz narradora diz ser um nome difícil, melhor seria se fosse José ou Zequinha, nomes comuns na língua portuguesa. Mas é preciso considerar que o Xext não é terrestre, muito menos português. Apesar de não pertencer ao mesmo planeta os dois conseguem se comunicar bem. O diálogo é marcado por expressões informais e gírias:

- Olá bicho. Como é que você se chama?
- Xext, respondeu ele.

- Falou, tá falado – disse Laura.
- E perguntou: quer que eu peça a Luís para cantar a sua vinda?
- Não - disse Xext -, porque ele acordaria todo mundo. E não valia a pena porque as pessoas não acreditam em mim, pensam que sou fantasma.
- Por que você me escolheu para se apresentar?
- Porque você não é quadrada (Lispector, 2012, p. 41).

Interessante a inversão que vai contrariando a afirmação inicial da narradora ao dizer que Laura é uma galinha burra. Pelas suas ações, tem-se a noção do contrário o que se justifica também pela escolha por parte do alienígena em se apresentar para a galinha. Assim como em um ato de brincadeira, diz e desdiz. Pelo diálogo, chega-se a mais uma forma irônica, quando o extraterrestre pergunta à galinha como são os humanos por dentro, ao que ela responde serem complicados, pois até mentem por obrigação.

A noção de mentira pode ser estendida para a própria ficção, em uma espécie de metalinguagem. O texto é uma mentira que parece verdade. Pelo jogo realizado no texto, por meio do pacto que se estabelece da aceitação do contrato do “como se”, a mentira deixa de ser uma vontade e passa a ser obrigação. De acordo com Iser,

O leitor é então apanhado em uma duplicidade inexorável: está envolto em uma ilusão e, ao mesmo tempo, está consciente de que é uma ilusão. É por essa oscilação incessante entre a ilusão fechada e a ilusão seccionada que a transformação efetivada pelo jogo do texto se faz a si mesmo sentir pelo leitor (Iser, 2002, p. 116).

A ilusão de que trata Iser é associada à mentira obrigada, se tomada a fala de Laura como exemplificação para o jogo que ocorre no texto. Na mesma passagem, além da ilusão, ressalta-se o poder em fazer, como se verifica na passagem que Xext, assim como o gênio da lâmpada, diz à Laura que ela pode pedir a ele o que ela quiser que ele realiza. Pedir o que quiser bem como fazer o que quiser é mais que uma questão de liberdade, é sobretudo, poder absoluto.

Questões relativas ao poder e ao status social também aparecem implícitos na narrativa, o que se observa no pedido da galinha em: “se meu destino for ser comida, eu queria ser comida por Pelé”. (Lispector, 2012, p. 42). A figura de Pelé remete ao jogador de futebol brasileiro que se popularizou por seus feitos esportistas nas décadas de 50 a 90. Eleito como atleta do século, ele é considerado o maior goleador da história, sendo reconhecido mundialmente. Portanto, se tivesse que ser comida, queria que fosse por uma pessoa famosa, de prestígio social.

Contudo, o desejo da galinha não foi realizado pois seu destino, segundo Xext, não seria se tornar alimento para ninguém, pois ele a defenderia, mesmo de Júpiter. E assim, se despede de Laura e justifica a pressa no fato de sua mãe o esperar. O nome dela é “Xexta”, o mesmo nome do filho acrescido da vogal “a” que marca o sexo da alienígena. Depois disso, Xext desapareceu. Uma passagem rápida na Terra assim como na própria narrativa. Curto, mas

intenso fazendo com que Laura ficasse cansada por ter acordado durante a noite: “E no dia seguinte a cozinheira disse a dona Luísa: – Laura está com cara de ontem. Cara de ontem quer dizer cara de maldormida” (Lispector, 2012, p. 42).

Ao explicar o significado de “cara de ontem”, percebe-se novamente um diálogo direto entre narrador e narratário/leitor. É como se ao falar, o locutor desse uma paradinha para explicar determinada expressão. É o que ocorre em muitos momentos do texto. E assim como em todo ele, tem-se uma ruptura sequencial do enredo, a história chega ao fim. Assim é narrado:

Acabou-se aqui a história de Laura e de suas aventuras. Afinal de contas, Laura tem uma vidinha muito gostosa. Se você conhece alguma história de galinha, quero saber. Ou invente uma bem boazinha e me conte (Lispector, 2012, p. 44).

O diálogo é reforçado pelo convite ao leitor para contar também uma história ou inventar, o que reforça a performance do jogo do texto, sob a ótica de Iser, um jogo encenado para o leitor e a este último é dada a capacidade de realizar o cenário apresentado. O livro termina com a frase: “Laura é bem vivinha” que pode remeter a dois sentidos. O primeiro mostrar a condição de Laura que continua viva, seja pelo gosto de dona Luísa seja pela proteção do alienígena. O segundo refere-se à esperteza, o que contraria, por vez as informações do início da narrativa que apresenta a galinha como um ser bastante “burro”, ou seja, com pouca inteligência ou astúcia.

Assim como o texto vai se mostrando e revelando ambiguidades, reflexões e outras, é pelo jogo estabelecido na leitura que se chegam aos significados, ou seja, aos resultados desse processo lúdico. E, assim como o significado de seu nome, Laura termina a história de forma vitoriosa, pois consegue vencer a morte.

Para estabelecer uma relação intertextual com *A vida íntima de Laura* apresentamos a trajetória de uma outra galinha, personagem principal do já citado conto *Uma galinha*, escrito em 1952 e publicado no livro *Laços de família* em 1960. Assim como Laura, a galinha do conto pode representar a vida do ser humano: nascer, crescer, reproduzir, produzir (em um contexto capitalista), envelhecer e morrer. No caso das galinhas, a produção se dá pelos ovos colocados diariamente e a morte, na maioria das vezes, também se dá como prestação de serviço, já que vai para panela para saciar a fome humana.

Várias reflexões e conotações podem ser encontradas na comparação que a autora propõe ao escolher as galinhas como personagens protagonistas de suas narrativas. Uma delas é a proximidade que os galináceos mantêm com o ser humano, seja por viverem em seus quintais, seja nas semelhanças de condição de vida, ao se pensar na utilidade e produtividade do sujeito social.

Pois bem, assim como Laura, a galinha do conto, era uma galinha comum. Tão comum que justifica o título: *Uma galinha*. A utilização do artigo indefinido “uma” denota imprecisão em seu valor demonstrativo semântico.

Era uma galinha, que a princípio, não se diferenciava das demais, a não ser pelo fato de ser a escolhida para o almoço de domingo. Ainda viva, por volta das nove horas da manhã, se mostrava calma. Desde sábado, quando foi selecionada e separada na cozinha, mantinha-se calma e parada evitando olhar para ninguém (Lispector, 1998, p. 18).

A voz narradora enfatiza como a escolheram na véspera: “Mesmo quando a escolheram, apalpando sua intimidade com indiferença, não souberam dizer se era gorda ou magra. Nunca se adivinharia nela um anseio” (Lispector, 1998, p. 18). Ao falar de intimidade pode-se fazer um paralelo com o título de *A vida íntima de Laura* e como a narradora inicia o enredo contando ao pequeno leitor o significado da expressão “vida íntima”: “[...] vou logo explicando o que quer dizer “vida íntima”. É assim: vida íntima quer dizer que a gente não deve contar a todo mundo o que se passa na casa da gente. São coisas que não se dizem a qualquer pessoa”. (Lispector, 2012, p. 5).

A intimidade, enquanto algo inviolável, não é respeitada quando os donos da galinha a apalpam, com indiferença. Roubam-na o direito de dignidade em virtude de suas vontades. O enredo então parte para fuga da galinha. Com medo de ser morta, ela foge pelos telhados vizinhos. Ela é perseguida pelo dono da casa. Pode-se evidenciar, nessa passagem da história, a estratégia de jogo *agôn*, uma vez que se verifica uma luta de força, comparada no texto com uma caçada: “Pouco afeita a uma luta mais selvagem pela vida a galinha tinha que decidir por si mesma os caminhos a tomar sem nenhum auxílio de sua raça. O rapaz, porém, era um caçador adormecido. E por mais ínfima que fosse a presa do grito de conquista havia soado” (Lispector, 1998, p. 19).

A caçada passa a ser um jogo no qual, o caçador, quer de todo modo vencer a batalha, agarrando a galinha. Mas a luta era desleal, pois conforme o narrador ressalta, a ave era sozinha no mundo, sem família. A galinha, pois, lutava pela vida. Porém foi agarrada e levada para cozinha, onde pôs um ovo.

O fato de botar um ovo no momento que antecede sua morte pode carregar uma simbologia de ressurreição, de vida; contrastando seu destino de acabar em uma panela. Isso porque, nas palavras de Lispector, ou melhor, da voz narradora de um outro conto denominado *O ovo e a galinha*, ela afirma: “O ovo é a alma da galinha[...] o que existe no mundo para que o ovo exista através dos tempos é a galinha” (Lispector, 2016, p. 304). O ovo, enquanto símbolo,

pode proporcionar várias interpretações como, por exemplo, essas feitas por Patrícia Pavas (2001) inspirada nas teorias de Jung sobre símbolo:

Do ponto de vista cristão, esse ovo de Clarice Lispector lembra os ovos da páscoa. Eles evocam a eternidade, a salvação e a ressurreição. E como ovo da páscoa, enfatiza-se a fecundidade, o abrir-se para o novo como objetivo de alcançar a perfeição espiritual (Pavas, 2019, p. 57).

O comentário da Pavas, mesmo se referindo a outro conto de Clarice que se intitula: *O ovo e a galinha*, é pertinente nesta análise pois apresenta alguns dos significados do ovo enquanto símbolo na cultura ocidental. Por evocar a eternidade, salvação e ressurreição, o ovo permite à ave do conto *Uma galinha*, a chance de sobrevivência. Isso ocorre quando a filha do casal, donos da casa presencia o nascimento do ovo e exclama: “Mamãe, mamãe, não mate mais a galinha, ela pôs um ovo! Ela quer o nosso bem!” (Lispector, 1998, p. 19).

Podemos sugerir que nesse jogo de morrer ou viver, a ave se vale da estratégia da *alea*. Fica ali, imóvel sendo contemplada e aguardando o desfecho do destino, se vai ou não para a panela. Mas, por alguns anos, ganha o jogo e passa a viver livremente pela casa, “bem vivinha”, assim como Laura, a protagonista de *A vida íntima de Laura*. Tal liberdade fez com que ela fosse se esquecendo do momento difícil por qual passou, mas esqueceu também de que era uma galinha.

A esse fato o narrador associa à cabeça de galinha: “era uma cabeça de galinha, a mesma que fora desenhada no começo dos séculos”. (Lispector, 1998, p.20). Nessa passagem, há uma expressão digna de inferências e que contribuem para a busca de suplementos na leitura do texto. “Cabeça de galinha” pode ser atribuída à expressão portuguesa que significa pouca inteligência, pelo fato de estar associado ao tamanho dos cérebros das galinhas. Em estudo sobre os idiomatismos com a palavra “cabeça”, tem-se a seguinte explicação:

Não só as coisas do mundo, mas também o próprio mundo pode ser visto como um contendor dentro do qual se situam outros contentores, de diferentes naturezas e dimensões. Na base da escala que permite atribuir valores aos objetos está normalmente a noção de grandeza. Assim, é comum pensar-se que o que é grande tem muito valor e o que é pequeno tem pouco valor. Consequentemente, uma grande cabeça é a metáfora de inegável capacidade intelectual. A caracterização de contornos subjetivos acentua a impossibilidade de definir com vigor os limites dessa capacidade. Pelo contrário, a ausência de capacidade intelectual é esquematicamente representada por imagens de seres de mundo animal e vegetal, cujas dimensões são incontestavelmente reduzidas (Rodrigues *et al.*, 2022, p. 223).

Dando sequência ao jogo que buscamos realizar com o texto clariceano, partimos para o fim do enredo, quando, depois de um tempo vivendo dentro de casa com a família a galinha, finalmente é morta e servida como refeição. Ao comparar o final dessa narrativa com *A vida íntima de Laura*, é possível notar uma diferença crucial: a continuação da vida, pois Laura

consegue escapar da morte. Uma outra diferença consiste em que Laura era uma galinha que botava bastante, possuía um marido, o galo Luís e amigas no galinheiro. Diferentemente da galinha do conto adulto, que a começar pelo título era apenas mais uma galinha, como indica o uso do artigo indefinido no título; sem singularidades como nome, antecedentes, marido ou filhos. Enquanto Laura se mostrava corajosa e querida, a galinha comum só realizou um grande feito na vida: botar um ovo. Se houve outros, ficou perdido nos espaços vazios do texto.

Com base no que foi exposto acima, retomemos à teoria de Iser sobre a interação entre texto e leitor, no que ele diz sobre os lugares indeterminados. Segundo sua teoria: “Se, portanto os lugares indeterminados omitem algo, na melhor das hipóteses eles nos estimulam, mas certamente não exigem que preparemos as complementações necessárias em nosso repertório de conhecimentos (Iser, 1999, p. 119). As omissões no texto são fundamentais para manter a interação entre texto e leitor e mais ainda, para promover o jogo entre eles. Iser, a esse propósito comenta que o sentido da ficção nunca se fecha, pois, sua lógica é a de manter a interpretação, a multiplicidade de representações.

Aliada à ideia de jogo, vê-se a importância de considerar a noção da vitória. Se Laura teve a vitória de continuar vivinha, a mesma sorte não obteve “uma galinha”, pois foi vencida por seus donos. O jogo que se inicia pelo *agôn*, na tentativa de fuga da galinha versus a captura pelo dono da casa inverte os resultados quando a galinácea bota um ovo. Mas o jogo não se finda, pois com o tempo, a galinha é capturada novamente, mas dessa vez, vencida e morta. De acordo com Huizinga,

O que importa é o fato de ganhar em si mesmo. Toda vitória *representa*, isto é, realiza para o vencedor o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos, e ao mesmo tempo, a salvação do grupo que a obteve [...] De onde se segue que o resultado benéfico tanto possa vir dos jogos de pura sorte como dos jogos cujo resultado é decidido pela força, a habilidade ou a esperteza (Huizinga, 2000, p. 43).

No caso da galinha, o vencedor é aquele que a mata para servir de comida a todos do grupo. A vitória não advém de pura sorte, como ocorre nos casos de jogos de *alea*, mas pela força daquele que a captura. Seu caçador, talvez o mesmo que em certa ocasião lhe prometera a vida. Isso porque, quando a galinha bota o ovo, pai e filha dizem à cozinheira mãe que nunca mais comeriam galinha se aquela fosse para a panela. Uma promessa de vida que não se cumpriu, visto o destino da ave. Em *A vida íntima de Laura*, a galinha protagonista também vivencia a promessa de não a matarem para comer. Dona Luísa, sua dona, em uma conversa com a cozinheira da casa, disse que não a mataria: “– Essa aí não mato nunca – disse Dona Luísa” (Lispector, 2012, p. 34).

As duas histórias podem ser lidas e jogadas tanto pela criança quanto para o adulto, pois os enredos apresentados possuem temáticas semelhantes e espaços que podem ser preenchidos pelas interpretações tanto do leitor criança quanto do adulto. Apesar da narrativa *Uma galinha* ser mais breve e objetiva, Lispector utiliza uma linguagem simples e sugestiva a ponto de envolver criança e adulto nos movimentos do jogo do texto. A criança, por sua vez, é capaz de jogar o e com o texto, pois o principal nessa forma de jogo é a multiplicidade de representações possíveis, fator que a criança possui, vista sua capacidade imaginativa.

CAPÍTULO 3

QUASE DE VERDADE: O jogo de máscaras em clarice

“Escolher a própria máscara é o primeiro gesto humano”

Clarice Lispector

3.1 As máscaras e o jogo

É comum em alguns textos clariceanos, o narrador se apresentar com nome de Clarice, seja uma espécie de narrador personagem ou onisciente. Muitas são as razões que envolvem a escolha da autora por atribuir a suas obras traços biográficos que se estendem do próprio nome a fatos ocorridos em sua vida. Sua estética possui fortes relações com o jogo que ocorre no decorrer da leitura. Sua escrita provocativa e dialógica faz com que o leitor jogue com seus textos e se permita ser jogado também, por eles. Os fatos biográficos tal como seu nome quando transportados para a esfera ficcional do texto se torna um jogo.

Das formas de jogo existentes e verificáveis nas obras de cunho infantil de Clarice Lispector, esse capítulo se presta a comentar e refletir o jogo de máscaras. Este se faz presentes nas quatro obras escolhidas: *O mistério do coelho pensante*, *A vida íntima de Laura*, *A mulher que matou os peixes* e *Quase de verdade*, mas dar-se-á ênfase nos dois últimos.

Erving Goffman, sociólogo americano, em estudo sobre as várias representações do ‘eu’ no cotidiano, salientou que: “o que parece ser exigido do indivíduo é que aprenda um número suficiente de formas de expressão para ser capaz de preencher e dirigir mais ou menos qualquer papel que provavelmente lhe seja dado” (Goffman, 1985, p. 73). O autor, não diferente dessa condição, representa, e a própria representação é um jogo de papéis em que os envolvidos podem acreditar ou não na situação representada. Essa condição vai ao encontro do contrato estabelecido pela condição “como se”, comentada por Callois e direcionada ao jogo do texto, pelo sociólogo Iser.

Caillois (1990) dedicou uma parte de sua obra a estudar as máscaras e suas repercussões no mundo moderno. Segundo seus estudos, elas a princípio, eram usadas nos palacetes para causar agradáveis equívocos, o que não as impedia de ser símbolo de mistério e inquietação. Segundo Caillois:

O atraente e repelente mistério da máscara, quem poderá jamais revelar sua técnica, explicar-lhe os motivos e demonstrar logicamente a imperiosa necessidade à qual certos seres cedem, em dias determinados, caracterizando-se, disfarçando-se, mudando de identidade, deixando de ser quem são numa palavra, evadindo-se? Quais são os instintos, os desejos, as esperanças, as cobiças e os males da alma que se ocultam sob a cartolina toscamente colorida, os falsos queixos e os falsos narizes, sob

a crina das barbas falsas, o reluzente cetim das mascarilhas ou o pano branco das cogulas? (Caillois, 1990, p. 227).

Não só de cartolinas, narizes e barbas, mas da própria palavra que se dissimula e tem o poder de criar imagens. A própria palavra é uma máscara além de funcionar, também, como peças de um jogo que ocorre num espaço sagrado, guiados pelo contrato do “como se”. É a vida sendo representada.

Voltando os olhares para o objeto desse estudo, resalta-se alguns traços da representação, marcada pelo jogo de máscaras, em que o autor, vestindo-se de personagem, seja narrador ou não cria uma situação lúdica com o leitor, jogando ambos com e pelo texto. Por exemplo, na obra *A mulher que matou os peixes*, a narradora se apresenta como Clarice: “Antes de começar, quero que vocês saibam que meu nome é Clarice. E vocês, como se chamam?” (Lispector, 2017, p. 05).

Nesse caso, no qual evidencia-se marcas biográficas, “o valor biográfico pode ser o princípio organizador da narrativa que conta a vida do outro, mas também pode ser o princípio organizador do que eu mesmo tiver vivido, da narrativa que conta minha própria vida e pode dar forma à consciência, à visão, ao discurso que terei sobre a minha própria vida” (Bakhtin, 1992, p. 166).

Ao se referir aos cachorros, a narradora cita os nomes dos reais cachorros que Clarice Lispector teve como companhia nos diferentes lugares por onde passou enquanto acompanhava o marido, um diplomata brasileiro. Trazidos para ficção assim como muitos outros elementos observados em suas narrativas, Lispector “dissimula ou finge não para ser acreditada, mas para ser compreendida” (Alvarce, 2008, p. 29) e sentida.

Em *O mistério do coelho pensante*, o prefácio ainda apresenta outra característica interessante que muito se relaciona com o jogo: a imitação/dissimulação. A narradora se confunde à própria autora, o que se aproxima da teoria de Bakhtin sobre o herói na atividade estética, cujos textos se reúnem em sua obra intitulada “Estética da criação verbal”. De acordo com o estudioso,

O herói revelará muitos disfarces, máscaras aleatórias, gestos falsos, atos inesperados que dependem das reações emotivo-volitivas do autor; este terá de abrir um caminho através do caos dessas reações para desembocar em sua autêntica postura de valores e para que o rosto da personagem se estabilize, por fim, em um todo necessário (Bakhtin, 1992, p. 27).

O herói criado pelo autor mantém com ele uma relação de proximidade, de “coincidência” entre fatos próprios da vida do autor e do herói. Sendo assim, o discurso do

herói sobre si mesmo na verdade é o discurso do autor sobre ele. O herói é dirigido pelo autor e esse primeiro que revela muitos disfarces e máscaras mais dissimula e sobre seu próprio papel.

Ao se descrever para o leitor como mãe de Paulo (nome do filho primogênito de Clarice Lispector) bem como a utilização de elementos autobiográficos presentes na narrativa, nota-se o esforço da autora quanto à criação de sua heroína, que tendo a consciência mais limitada que sua criadora se apegava a tais elementos para mascarar, “brincar” de autora. Por outro lado, a autora brinca com sua heroína. É como se a autora se visse nos olhos de sua heroína, contudo, de forma fragmentada.

A teoria bakhtiniana acerca da relação do autor e herói, nesse caso de Clarice Lispector e da voz narrativa que se apresenta como Clarice, mãe de Paulo pode ser ancorada pelos três casos descritos pelo pesquisador que se resumem, primeiramente, na submissão do autor ao herói em relação aos próprios valores no dado maravilhoso da existência do herói; segundo, o autor, por outro lado tem domínio sobre o herói, sendo este segundo autobiográfico ou não, uma forma de infinitude de herói diante do autor; no terceiro caso, o herói é seu próprio autor.

Mesmo com um aspecto confuso, a teoria pode ser relacionada ao jogo/brincadeira sendo possível compreender que há todo um jogo envolvendo a relação entre autor e herói. Autor brinca de herói e vice e versa, o que nos remete também à concepção do jogo de máscaras que funciona, de acordo com Bakhtin como um reflexo de nós mesmos no outro. Nas palavras do pensador russo,

A visão que temos de nosso aspecto físico quando nos olhamos no espelho é de natureza totalmente particular. Visivelmente vemo-nos sem mediação. Ora não é nada disso: permanecemos em nós mesmos e só vemos o nosso reflexo, um reflexo que não poderia, de maneira imediata, tornar-se um componente de nossa visão e de nossa vivência do mundo: vemos o reflexo de nosso aspecto físico mas não vemos a nós mesmos em nosso aspecto físico [...] é a partir do outro que, mais uma vez, tentamos dar-nos vida e forma: daí essa expressão particular de nosso rosto tal como a vemos no espelho e que não temos na vida (Bakhtin, 1996, p. 52-53).

É o reflexo e não deveras o que realmente somos, que se atrela ao ato de jogar com a imagem, com o que é e não é. Uma relação também dialógica. O diálogo que Clarice Lispector provoca por meio de sua escrita remete ao conceito de dialogismo, cunhado por Bakhtin. Antes, contudo de se estender um pouco mais nos estudos bakhtinianos, faz-se pertinente citar uma passagem da obra de Solange Jobim e Souza acerca do pensador russo e que vai ao encontro da afirmativa de Lispector: “Uma das características fundamentais do dialogismo é conceber a unidade do mundo nas múltiplas vozes que participam do diálogo da vida” (Souza, 2015, p. 104).

Essa multiplicidade de vozes que participam do diálogo da vida é bastante explorada na obra clariceana o que remete ao dialogismo, sobretudo no sentido de que este se trava numa relação dialógica entre o eu e o outro/outros. Segundo Bakhtin (2012), o diálogo possui sentido amplo sendo, pois, uma das formas de interação verbal. Sua amplitude se associa a toda comunicação verbal, de qualquer forma que se manifeste. Sendo assim, o dialogismo aparece no acervo infantil de Clarice, em uma comunhão de vozes que vão desde a autora e seus personagens como estes e os leitores. A autora, mesmo fora do universo representado pensa todo ele numa postura dominante e diferente.

As personagens e seus discursos são objetos que demonstram a atitude do autor e de seu discurso sendo que os planos de tais discursos podem estabelecer uma relação dialógica. Segundo Bakhtin (1996, p. 345), “a relação dialógica é uma relação de sentidos que se estabelece entre enunciados na comunicação verbal”. Os enunciados podem ocorrer em distintas e infinitas situações e por ser assim possuem originalidade que não se resume a uma ordem lógica ou natural. Trata-se de uma interação de sentidos. Interação esta, muito bem tecida nas narrativas de Clarice Lispector.

Uma característica que se evidencia na escrita clariceana e que comunga para a relação de sentidos expressa pela autora é a presença constante de metáforas. Ao apropriar-se delas, a autora assume um caráter criativo em relação à elaboração da linguagem que utiliza no diálogo com o leitor. Assim, é possível vagar por entre os significados e possibilidades que a palavra escrita por Clarice revela ou vela, num arriscado, mas prazeroso jogo.

De acordo com Filipak (1983), as metáforas surgem com as primeiras manifestações linguísticas do ser humano. Surge da interação do homem com a natureza na experiência comunicativa com os demais. Como em forma de brincadeira, mas sem perder a seriedade do jogo, o homem foi criando, atribuindo nomes aos seres e às coisas e não só isso, foi ainda reinventando sentidos decorrentes da complexidade existente em cada uma delas. Daí o surgimento das metáforas. Elas são figuras vivas da linguagem. São máscaras da própria palavra já que transportam sentidos.

Em estudos sobre a metáfora, Sardinha (2007) apresenta a origem da palavra sendo uma junção de dois termos gregos *meta* e *pherein* que denotam, respectivamente, mudança e carregar. Dessa forma, a metáfora carrega uma mudança. Sua etimologia está associada à concepção aristotélica de que metáfora se dá pela transferência de uma palavra que pertence a outra coisa. Aristóteles (2004) toma a figura da linguagem como uma transposição de sentido, que vai além do simples ornamento linguístico. Atesta para um trabalho elaborado e mental, apontando sentidos, revelando e desvelando sentidos.

Ao valer-se de metáforas, Clarice Lispector revela um processo cognitivo marcado por sensações múltiplas que envolvem o leitor de tal forma que faz com que ele, além de compreender as figurações, experimente-as no decorrer de seu jogo com autor e texto. Assim, a representação carrega as metáforas de sentido, reafirmando a tênue relação entre arte e vida e no caso deste estudo, entre a vida e a arte de jogar.

Para melhor entendimento da relação entre a escrita clariceana e o jogo de máscaras buscamos aporte na teoria de Bakhtin acerca desse adereço, mais precisamente seu surgimento atrelado ao Carnaval. Dessa forma, é possível tecer um paralelo entre a forma de escrever de Lispector e a carnavalização contida em suas narrativas, que nesse caso, abarcam aquelas de esfera infantil.

Segundo o autor russo, as máscaras estão associadas à metamorfose, à liberdade. Em suas palavras, “a máscara traduz a alegria das alternâncias, das reencarnações [...] é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações; a máscara encarna o princípio de jogo da vida” (Bakhtin, 2010, p. 35).

O jogo da vida pode ser associado à teoria de Huizinga que trata o jogo como algo indissociável da vida humana. Ela própria é um jogo e em cada situação usa-se “máscaras” que se adéquam ao caráter semântico provido de determinada circunstância. Características apontadas pelo estudioso holandês como tempo, seriedade, regras próprias, todas essas são visíveis no carnaval pois ele é um jogo sério. Os foliões vivem seus personagens de forma séria. Durante o tempo do carnaval, os foliões vivem conforme seus personagens e aceitam as regras do jogo em troca da liberdade de possibilidades que a festa oferece.

A tradução de possibilidade de alternância é outra característica importante a ser considerada ao relacionarmos a máscara à escrita clariceana. É comum, ser encontradas várias vozes que dialogam em suas narrativas, como por exemplo a própria voz autora que camufla e vagueia por entre as dos personagens.

Em seus estudos sobre Rabelais e a cultura popular na Idade Média, Bakhtin faz uma explanação no Carnaval como festa popular e expõe um antagonismo entre dois polos: o erudito e o popular, representados pelas expressões: alto e baixo. As narrativas de Clarice Lispector, embora se situem nas duas esferas, muito se associam ao baixo, ou seja, à cultura popular. Para Bakhtin (2010, p. 7), “durante o carnaval é a própria vida que representa e interpreta uma outra forma livre de sua realização, isto é, seu próprio renascimento e renovação sobre melhores princípios”.

É nessa festa popular que, por um certo tempo, a vida é representada pelo jogo e este se transforma em vida real, numa forma “ideal ressuscitada”. Constrói-se como uma paródia da

vida ordinária, um mundo que se constitui do revés. No Carnaval, o sentimento de possibilidade é mais afoito e a liberdade em ser aquilo que se deseja, se torna forte, sobretudo, pela simbologia contida nas máscaras. As possibilidades de ser vão ainda além se transferindo para a esfera comunicativa, pois, na festividade, era possível criar comunicação que na vida ordinária não existia.

A linguagem utilizada se aproximava daquela usada em praça pública que permitia o uso de expressões verbais proibidas e que por assim serem eram eliminadas da comunicação oficial e daquilo que se aprendia no núcleo familiar. É, pois a linguagem do “baixo”. Nessa dicotomia, alto e baixo possuem sentido topográfico sendo o alto, o céu e, baixo, a terra. O céu com sentido cósmico, o racional, a cabeça enquanto a terra representa morte, nascimento, ressurreição além de apontar para o ventre, órgãos genitais. De acordo com os estudos bakhtinianos, o baixo é que dá a vida, logo é o começo. Então, morte e renascimento estão sempre associados. É preciso morrer para que haja nascimento e vice-versa. É preciso deixar de ser um (morte) para se tornar o outro (vida e ressurreição) assim como no jogo de máscaras.

Aliadas às máscaras tem-se as fantasias que também condizem com a renovação das personagens sociais, a inversão de hierarquias. Ao dar voz ao popular, ocorre a inversão de sentidos e de papéis, como o caso do bufão que se torna rei, por exemplo. Outra forma de substituição percebida na festividade popular está contida no medo e no riso. O carnaval é a expressão de liberdade em que há ausência de medo. Brinca-se até mesmo com a figura do diabo. O riso marca o caráter popular festivo. “Melhor é de risos que de lágrimas escrever, porque o riso é a marca do homem” (Bakhtin, 2010, p. 59).

Os incontáveis simbolismos das máscaras têm por essência, o grotesco e, por conseguinte o riso. Foi no Renascimento que ele se separou do popular e adentrou na grande Literatura. O riso tem como fonte o próprio movimento da vida. Com a relatividade da existência, com as mudanças que se desenrolam dia após dia, o riso surge, amparado por uma dinâmica de jogo. O carnaval, como jogo, torna-se expressão da alegria popular e do realismo grotesco.

Muito da obra de Bakhtin pode ser analisado, de uma forma intertextual, com o conto *Restos do Carnaval*, de Clarice Lispector. O mesmo faz parte do livro *Felicidade Clandestina*, lançado em 1971. Nele, a voz narradora principia retomando a um carnaval vivenciado em tempo distante e que a marcou profundamente. A narração começa com o advérbio não, repetido duas vezes o que já pode sugerir algo negativo em torno do que será contado: “Não, não deste último carnaval. Mas não sei por que este me transportou para a minha infância e as quartas-

feiras de cinzas nas ruas mortas onde esvoaçavam despojos de serpentina e confete” (Lispector, 1998, p. 25).

A lembrança da festividade se dá de forma gradativa, em um movimento de revés, ao se falar primeiro da Quarta-Feira de Cinzas que sobrepõe ao carnaval. As cinzas possuem estreita relação com o fogo e, segundo Bakhtin (2010), este, simboliza a ameaça de morte. As cinzas, então apontam para o renascimento e se tomada em seu significado na celebração cristã, é a Quarta-Feira de Cinzas que marca o início da quaresma, tempo que antecede a ressurreição de Jesus Cristo e que, no antigo testamento, marca o renascimento do povo que foge do Egito em busca de vida nova.

As cinzas ainda marcam o fim do carnaval, sua morte. O retorno do medo, anteposto ao riso decorrente da festividade. O tom de seriedade acompanha a narrativa quando é dada a ela a convicção de ruas “mortas”, vazias, sem alegrias, com apenas restos daquilo que, por um determinado tempo, foi motivo de alegria e que voltaria apenas no ano seguinte. Conforme pontua Bakhtin (2010, p. 219), “assim, a reflexão sobre a Quarta-Feira de Cinzas transpõe quase inteiramente para uma sensação do mundo individual e subjetivo nas diferentes imagens do carnaval que tinham sido objeto de uma notável descrição”.

O mundo individual e subjetivo atrelado ao carnaval carrega tons sérios se distanciando da alegria vivenciada no decorrer da festividade carnavalesca. “Até que viesse o outro ano. E quando a festa ia se aproximando, como explicar a agitação íntima que me tomava? (...) Carnaval era meu, meu” (Lispector, 1998, p. 25). O sentimento da narradora em relação ao Carnaval era de posse. Necessidade de tê-lo, de senti-lo e, num movimento introspectivo, ter a si mesmo, sentir-se, descobrir-se.

Nas palavras da narradora se identifica aquilo que Goethe (1862, p. 458) expôs em relação à festa popular que “o carnaval de Roma não é uma festa que se dá ao povo, mas que o povo dá a si mesmo”. Dar a si mesmo a oportunidade de ser aquilo que se deseja, de deixar de ser o “eu” para ser o “outro”, eis a ânsia da narradora, mesmo convicta de pouca participação na festa. Isso porque era uma criança e ainda mais, a única criança de uma família, cuja mãe vivia doente, o que revela pouca alegria.

É por esse sentimento de tristeza que o texto conduz o leitor a deparar-se com a dificuldade da narradora em escrever, no sentido de as recordações trazerem para ela a constatação da pouca alegria que sentia e da sua forma sedenta de ser feliz. Mais uma vez, pode-se perceber a referência do carnaval em despertar para o riso, conforme teoria bakhtiniana. Ainda de acordo com seus estudos, o conto trata das máscaras e seus significados que também condizem com os estudos de Bakhtin. Para ele, as máscaras representam, a aceitação do outro

em mim. Dessa forma, a alteridade vem primeiro, ou seja, para compreender o eu (se é que isso é possível) é preciso compreender o outro.

Toda voz do eu revela a voz do outro. A linguagem é ela própria o outro de nós mesmos. O processo de identidade é feito por uma seleção de alteridade. Nesse sentido, a máscara funciona como uma forma de aceitação do outro no eu, como se as alteridades se atravessassem.

E as máscaras? Eu tinha medo, mas era um medo vital e necessário porque vinha de encontro à minha mais profunda suspeita de que o rosto humano também fosse uma espécie de máscara. À porta do meu pé de escada, se um mascarado falasse comigo, eu de súbito entrava em contato indispensável com o meu mundo interior, que não era feito só de duendes e príncipes encantados, mas de pessoas com o seu mistério. Até meu susto com os mascarados, pois, era essencial para mim (Lispector, 1998, p. 25).

O susto essencial para a narradora menina vai ao encontro da teoria de Bakhtin acerca da alteridade e mais ainda do prazer que advém do contato com aquilo que a vida cotidiana e ordinária, não permite.

Ao acreditar que as pessoas assumem diferentes papéis que melhor se adaptam às situações cotidianas, reconhece-se a presença do jogo de máscaras em todas elas. Essa forma de jogo se faz presente vivamente na obra clariceana. Clarice Lispector, pela narradora, faz uma referência à utilização de máscaras. Nesse fragmento observa-se que, ao tratar das máscaras típicas do Carnaval, a narradora chama atenção para as máscaras escondidas por detrás do adereço carnavalesco, para as múltiplas facetas do ser humano mediante às diferentes situações, conforme comenta Gimenes,

a incógnita presente em cada ser, o desconhecimento dos sentimentos e atitudes alheias, das tantas possibilidades implícitas no ser humano. O medo retoma não à máscara física, mas à subjetiva, abstrata, marcada pelo mistério contido em cada pessoa (Gimenes, 2017, p. 76).

A máscara tomada por Clarice é uma metáfora daquilo que é escondido por detrás de um rosto que se condiciona a representar situações distintas, escondendo a interioridade do ser humano. Além disso, aponta para a vivência da condição do outro, ou seja, máscaras que revelam aquilo que não se é. No mesmo conto, Clarice Lispector demonstra esse jogo ao trazer à tona a alteridade travada entre a condição da menina protagonista e sua ânsia em ser outra, mesmo que somente durante o Carnaval.

Além disso, as máscaras assustam, pois têm o poder de “dissimular, encobrir e enganar” (Bakhtin, 2010), assim como o próprio rosto humano que funciona como máscara em diferentes situações cotidianas. As máscaras ganham uma expressividade metafórica ao serem relacionadas com a incógnita presente em cada ser, o desconhecimento dos sentimentos e

atitudes alheias, das tantas possibilidades implícitas contidas no ser humano (Gimenes, 2017, p. 76).

Associada à máscara tem-se a fantasia que, com o mesmo intuito da máscara está para dramatizar a vida. No conto de Clarice Lispector, a narradora transfere a vestimenta ornamental do carnaval a uma espécie de fuga de si mesma. Narra que ninguém em sua casa a fantasiava por não terem tempo pra carnaval de criança, mas lhe davam confetes e um frasco de lança-perfume, além de lhe cachear os cabelos. Ela então se sentia feliz por não ter que suportar os cabelos lisos mesmo que por três dias apenas.

Não só da forma do cabelo fugia, mas também da própria meninice, ao ser pintados seus lábios com batom forte e ruge nas faces. Somente esses rituais já funcionavam como máscara para a menina, mas no carnaval mencionado, em que suas lembranças se voltam com força, aconteceu uma espécie de milagre: a menina ganhou uma fantasia. Esta, feita pela mãe de uma colega com sobras de papel crepom, tentava se assemelhar a uma flor:

Foi quando aconteceu, por simples acaso, o inesperado: sobrou papel crepom e muito. E a mãe de minha amiga, talvez atendendo a meu apelo mudo, ao meu mudo desespero de inveja, ou talvez por pura bondade, já que sobrara papel, resolveu fazer para mim também uma fantasia de rosa com o que restara de material. Naquele carnaval, pois, pela primeira vez na vida eu teria o que sempre quisera: ia ser outra que não eu mesma (Lispector, 1998, p. 26).

Eis a constatação do jogo de máscaras relacionado ao papel da fantasia. O “eu” toma a forma do “outro”, possibilidade esta vivenciada no carnaval, pelo grotesco. Nas palavras de Bakhtin (2010, p. 43), “a função do grotesco é liberar o homem das formas de necessidade inumana em que se baseiam as ideias dominantes sobre o mundo”. A liberdade a que se refere condiz com a capacidade de transformação, de ressurgimento, de intensa alegria. O desejo da menina é marcado pela simbologia da rosa, fantasia que usaria na festa carnavalesca:

Nessa passagem, ainda, é possível perceber como é latente a necessidade em ser o outro. Pela fantasia de rosa, a menina deixaria, mesmo que por pouco tempo, sua condição infantil, que no conto é enfatizada como “infância vulnerável” para se tornar uma rosa. A rosa, pois conota um estado de liberdade e, ao mesmo tempo a vivência de um papel. Semelhante a essa situação, é comum encontrar na obra clariceana essas escapulidas do eu, ou melhor, suas fantasias.

O uso de fantasia/ máscara equivale ao máximo da natureza “extra-ordinária” do jogo, conforme descreveu Huizinga em seus estudos acerca do jogo. Para ele,

O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria extasiante, a

fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara (Huizinga, 2000, p. 8).

O pensamento do estudioso holandês ressalta ainda mais o poder das máscaras em representar a essência humana, o que reafirma o jogo de máscaras como aquilo que ultrapassa os limites da realidade física, trata-se de natureza “supra lógica” da situação humana. No conto, essa condição é verificável, principalmente na ânsia da menina em ser uma rosa. O sentimento de felicidade acompanhou a menina durante todos os preparativos para a festa; contudo, por razões inexplicáveis, seu sonho foi interrompido pela piora da doença da mãe.

A esse acontecimento, a narradora associa ao “jogo de dados” do destino que ela caracteriza como impiedoso e irracional. O jogo de dados é caracterizado como um jogo de sorte, que, de acordo com a teoria de Caillois adentra na esfera da *alea*, que ocorre em virtude do acaso. Mesmo reconhecendo a aleatoriedade do destino ela o personifica atribuindo-lhe os predicativos que carregam efeitos negativos o que expressa a condição mesma de quem perde em um jogo de acaso. Não há compreensão das razões que levam aos resultados. Essa forma de jogo assim como todas as outras se insere em um jogo ainda maior: o jogo da natureza.

Citando Goethe, Bakhtin fala da amplitude da natureza, todos os homens estão nela e ela está em tudo. Joga com todos um jogo amigável não deixando de ser dissimulada a ponto de deixar sem entender o final do jogo por parte de quem joga. “A natureza. Rodeados e tomados por ela, não podemos nem sair dela nem penetrar mais profundamente. Malvinda e inesperada, ela nos arrebatou no turbilhão de sua dança e nos arrasta até que, esgotados, não escapemos aos seus braços” (Goethe *apud* Bakhtin, 2010, p. 221).

O destino ou a natureza, trouxe para a menina a piora da mãe no dia do Carnaval, data em que iria se fantasiar, se tornar outra. O agravamento da doença fez com que a narradora precisasse ir de casa à farmácia, às pressas, para comprar o medicamento. Devido às circunstâncias teve que ir correndo pelas ruas, vestida de rosa, mas ela não se sentia uma. A preocupação e as exigências da necessidade de rapidez a deixaram nua e com um sentimento de medo:

Fui correndo vestida de rosa – mas o rosto ainda nu não tinha a máscara de moça que cobriria minha tão exposta vida infantil - fui correndo, correndo, perplexa, atônita, entre serpentinas, confetes e gritos de carnaval. A alegria dos outros me espantava (Lispector, 1998, p. 28).

O espanto atrelado ao medo é antagônico ao sentimento carnavalesco. Segundo Bakhtin (2010, p. 41), “o medo é a expressão extrema de uma seriedade unilateral e estúpida que o Carnaval é vivenciado pelo riso. A liberdade absoluta que caracteriza o grotesco não seria

possível num mundo dominado pelo medo”. Diferente da condição de medo/ espanto da menina que a privava da liberdade imposta pelo carnaval, o riso também desaparecera gerando uma lacuna na personagem que ela alega ser algo que morrera nela. Perdeu-se o encanto.

O sentimento de liberdade que a livraria da condição infantil que vivia, representado aqui pelo jogo de máscara, possível pela fantasia de rosa, foi transpassado pela piora súbita da mãe. Não perdeu o desejo de ser “rosa”, mas deixou o riso, a simulação. Ainda pior, não chegou a ser rosa como tanto quis, mas passou a palhaço: “não era uma flor, era um palhaço pensativo de lábios encarnados. A pintura do rosto agora com os lábios cheios de batom já não significava mais a mocidade, mas sim, uma maquiagem tola que há muito se distanciou de sua vontade de sentir-se feminina. E, por muito tempo, seu desejo frente ao carnaval foi oscilando entre o remorso de sentir-se triste por causa da eventualidade que ocorreu em casa.

Porém, assim como o próprio carnaval representa a ressurreição, a vida que se renova, conforme escreveu Bakhtin ao tratar do grotesco, a protagonista de *Restos do Carnaval* recebe do mesmo destino que a traiu, um revés do “jogo de dados”. O sentimento de mulherzinha de 8 anos reascendeu quando um menino se pôs em sua frente e lhe jogou confetes, como se a tivesse convidando para brincar: “esse menino muito bonito parou diante de mim e, numa mistura de carinho, grossura, brincadeira e sensualidade, cobriu meus cabelos já lisos, de confete: por um instante ficamos nos defrontando, sorrindo sem falar” (Lispector, 1998, p. 28).

A esse momento da narrativa podem ser desencadeadas algumas inferências em relação ao aspecto carnavalesco, sob o olhar de Bakhtin no que tange à comunicação. Para o estudioso, no carnaval havia a possibilidade de criar comunicação que não existia na vida ordinária. A troca de olhares e gestos entre a menina e o pequeno rapaz marca essa liberdade de expressão. Outra teoria de Bakhtin, a da alteridade, também pode ser percebida nessa passagem do conto. A protagonista se sente feliz ao ser percebida pelo garoto. É como se ele a descobrisse e lhe atribuísse vida, ou simplesmente sentido em estar ali. Com base na ideia do autor russo, o processo de identidade é feito por uma seleção de alteridade.

Desse processo, a máscara volta a ganhar papel de destaque e a menina se reconhece novamente como uma rosa, ou seja, vê a possibilidade surgir novamente de ser aquilo que não se é. Pela fantasia, ela fecha com um personagem que a interessa naquele momento, em uma espécie de jogo, o de máscaras: “E eu então, mulherzinha de 8 anos, considereirei pelo resto da noite que enfim alguém me havia reconhecido: eu era, sim, uma rosa” (Lispector, 1998, p. 28).

Independente da fantasia, a narradora se apropria do jogo de máscara para se libertar da condição de menina. A simbologia da rosa, nesse caso, se vale à alteridade, ou melhor, a uma personagem inventada que, mesmo somente por uma noite, pode ser aquilo que se quer,

confirmando as palavras de Bakhtin ao afirmar que, no carnaval, o sujeito pode se mostrar como quiser.

É imprescindível considerar a teoria de Bakhtin, especialmente parte contida no seu escrito *A estética da criação verbal*, no que tange à posição do autor e narrador, sendo este último, considerado como personagem protagonista. O estudioso russo atribui ao narrador personagem o termo “herói” e trata da sua relação com o autor, sendo esta bastante tênue o que se faz confundir, muitas vezes com autobiografia. Na verdade, para esta modalidade de escrita, Bakhtin atribui a expressão “coincidência”. Para ele, é “uma eventual coincidência entre herói e autor, mais exatamente na medida em que o autor é parte integrante do todo artístico” (Bakhtin, 1997, p. 166).

Em outras palavras, transportar a vida para um plano artístico. Na arte, autor e herói se confundem, se mesclam na tentativa de representação de um eu criado, reinventado, elaborado. Nessa esfera, mais uma vez, nosso estudo é atravessado pela alteridade, de que trata Bakhtin. Ela vem sempre primeiro. O outro vem antes do eu. A concepção que se tem de si mesmo só é possível pelos olhos do outro. Dessa forma, quando o autor escreve, ele abraça várias alteridades, possível pela arte da escrita.

Admitir vários “eus” é, pois, um jogo de máscaras. O autor se multiplica em diferentes personagens, especialmente no narrador/herói. Pelo jogo de máscaras, aspectos autobiográficos são moldados pela ficção, apresentando-se como uma espécie, de também, jogo literário. Para Bakhtin,

O valor biográfico pode ser o princípio organizador da narrativa que conta a vida do outro, mas também pode ser o princípio organizador do que eu mesmo tiver vivido, da narrativa que conta minha própria vida e pode dar forma à consciência, à visão, ao discurso, que teria sobre minha própria vida (Bakhtin, 1997, p. 166).

É possível reconhecer traços da teoria bakhtiniana nas narrativas de Clarice Lispector, especialmente as que compõem o presente objeto de estudo. Pelo jogo de máscaras, a autora se revela em diferentes personagens. Mostra-se como um autor inconcluso, incompleto que vê a possibilidade de realizar-se no outro, no herói. Isso porque o “eu” é insuficiente, apesar de único. Não conseguimos nem sequer nos vermos por completo. A visão parcial depende de um outro. A vida interior é cortada por outros. É um debate constante. A linguagem é o outro de nós mesmos.

Pela arte e na arte, a possibilidade de completude se faz mediante a criação do autor e Clarice joga com isso. Ela brinca com seus personagens assim como convida o leitor a brincar também. De quê? De vida. Se viver é um jogo, Lispector mostra isso muito bem em seus textos.

“Os valores biográficos são valores comuns compartilhados pela vida e a arte; em outras palavras, eles podem determinar os atos práticos e suas finalidades, são as formas e os valores de uma estética da vida” (Bakhtin, 1997, p. 166-67).

Sem julgar, Clarice vagueia por entre o alto e o baixo (termos citados por Bakhtin acerca das festas populares) reafirmando em sua escrita a representação da vida, que pelo jogo artístico confere a ela o que a vida não tem. Sendo assim, o autor vive em seu herói. A arte do jogo reside no jogo da arte. Por esta última, é possível ao autor se completar no personagem e viver por ele nas linhas da narrativa.

A esse fenômeno, torna-se importante mencionar os estudos de Barthes acerca do autor, ou melhor, de sua morte. De acordo com Barthes, a escrita é o neutro, o lugar em que o sujeito (autor) perde a identidade, cedendo lugar ao próprio texto. Se comparado à teoria de Iser acerca do jogo, é possível associar o neutro da escrita ao campo do jogo. A cada leitura um novo jogo se inicia. O texto se abre em possibilidades e cabe ao leitor jogar com elas.

Segundo Barthes, ainda, para que a escrita comece, é necessário a morte do autor, fato que pode ser atribuído à teoria da alteridade, de Bakhtin. Ou seja, o que se entende por autobiografia é um trabalho criativo e ficcional do eu. Por algum tempo, muitos críticos tentaram justificar as obras de determinado artista/escritor com base na pessoa de que a produziu. Porém, os fenômenos que condizem com aspectos biográficos/autobiográficos são elementos ficcionais no momento em que se tornam a própria escrita. Semelhante à teoria de Barthes, Foucault (2009, p. 268) apresenta que:

A morte do autor liberta-o da intenção e da expressão e ao mesmo tempo salva-o do epitáfio do livro com a vitalidade da leitura. Bastando-se a si mesma, a escrita “não está obrigada à forma da interioridade”, nem comandada por seu conteúdo ou significado: “ela se identifica com sua própria exterioridade desdobrada” (grifo do autor).

Em um sentido figurativo, o autor precisa morrer para dar vida ao texto. Nascimento (1999) vai além ao tratar da morte do autor. Para ele, a Literatura também morre: “a literatura morre no instante em que nasce porque ela é uma instituição dentre as outras de que dispõem as sociedades ocidentais” (Nascimento, 1999, p. 303). A literatura é natimorta (nem de toda viva ou de toda morta).

Ainda para Barthes (2004, p. 59), “é a linguagem que fala, não o autor; escrever é uma impessoalidade prévia”. Isso porque o autor, pelo jogo de máscaras, se esconde por trás de diferentes personagens, sobretudo do narrador, que Bakhtin chama de herói. De forma sutil, o sociólogo francês trata dessa relação entre leitor e texto como jogo ao dizer que “um código não se pode destruir, apenas podemos jogá-lo (Barthes, 2004, p. 59). Barthes trata do jogo do

texto, mesmo sem defini-lo assim. A ideia é retomada por Iser, onze anos depois, mesmo não se verificando em sua obra referência ao estudioso francês.

Outra ideia intertextual que se verifica entre ambos, Barthes e Iser, está contida no fenômeno da performance. De acordo com Barthes (2004), o ato de escrever não se restringe a uma operação de registro, de verificação, mas sim àquilo a que os linguistas chamam de “performativo” (grifo nosso). Esse ato de enunciação é, nas palavras de Iser, um aspecto performativo de sistema aberto que o eleva ao primeiro plano: “o processo então não mais implica vir aquém das aparências para captar um mundo inteligível, no sentido platônico, mas se converte em um modo de criação de mundo” (Iser, 2002, p. 105-106).

O aspecto performativo assemelha-se ao trabalho elaborado do texto, à sua poética. Trabalho este bem desenvolvido por Clarice Lispector. Por ele também que o jogo é possível de ir se fazendo, à medida que jogadores leitores e o próprio texto entram em diálogo.

3.2 O jogo de máscaras em *Quase de verdade*

O livro infantil *Quase de verdade* é datado de 1978. O próprio nome “Quase de verdade” já carrega em si traços do jogo, ou seja, aponta para aquilo que está além da realidade, na esfera ficcional. A história inicia-se assim como em *A vida íntima de Laura*, com uma indagação, o que marca o texto como um jogo de adivinhações: “Era uma vez... Era uma vez: eu! Mas aposto que você não sabe quem eu sou. Prepare-se para uma surpresa que você não adivinha” (Lispector, 2014, p. 5).

Ao desafiar a criança dizendo que ela não adivinha de quem se trata o narrador, a voz narrativa promove uma força de luta, mesmo que apenas pelo esforço da criança em adivinhar que a ela se dirige o desafio. Essa luta intelectual carrega características da estratégia de jogo *agôn*. O desafio envolve aquele que o inicia e aquele que o aceita, marcando um esforço de ambas as partes para ganhar o jogo: se adivinha ou não.

Além de aguçar no leitor mirim, a curiosidade em adivinhar a voz narrativa, esse fragmento também brinca com a expressão típica dos contos de fadas “era uma vez”. Diferente desse gênero textual em que os fatos são narrados de forma linear e com certa organização, o narrador de *Quase de verdade* rompe com a expectativa e lança a expressão “eu” dando realce ao protagonista da narrativa: o próprio narrador que se apresenta posteriormente pelo nome de Ulisses. Este, trata-se de um cachorro.

Por ser um animal narrador e por falar e se comunicar com o narratário/ leitor, há de se considerar o aspecto fantástico do livro, especialmente no aspecto maravilhoso. No tocante ao gênero, Marçal acentua que

a narrativa do Maravilhoso instala seu universo irreal sem causar qualquer questionamento, estranhamento ou espanto no leitor porque, ao não estabelecer nenhuma via de conexão entre o universo convencionalmente conhecido como real e sua contradição absoluta, o irreal, reforça os parâmetros que o orientam no seu conhecimento empírico do que seja a realidade (Marçal, 2015, p. 01).

O não estranhamento se deve também ao fato das narrativas maravilhosas e de caráter fabular fazerem parte do universo infantil. Ainda, sob uma perspectiva da própria literatura, ou melhor, do fazer literário há de se pensar conforme Deleuze e Guatarri (1997) que a literatura tem a capacidade de multiplicar relações, sendo potente no sentido de conectar corpos diferentes, sintonizando-os como ocorre com o homem e o inumano.

Assim, por esta sintonia entre os corpos, pode-se chegar aquilo que Bakhtin tratou como alteridade. O outro vive a partir do eu e vice-e-versa. E, em se tratando de ser o narrador, um animal, se faz importante considerar sua forma de ver o mundo. Segundo Loth (2014, p. 67), “o olhar animal é também um olhar artista, pintor, que pode capturar o mundo sem a máscara da racionalidade”. Essa liberdade de expressão, de observação da qual trata Loth aos poucos vai sendo observada na personagem Ulisses.

Outro aspecto digno de consideração é a forma com que Clarice, assim como outros escritores como Kafka, Borges, Miguel Torga, brinca de fabular, mas invertendo seu aspecto moralizante, marca deste gênero textual. Em sua tese acerca da fábula, Souza (2010), apresenta seu histórico, sendo que suas primeiras manifestações datam do século XVIII a.C, na Suméria e Babilônia, mas, somente dez séculos adiante é que essa forma de escrita ganha popularidade ao ser difundida na Grécia Antiga. A princípio, as fábulas não carregavam consigo a necessidade de possuir um moral. Foi com o passar do tempo, passando da tradição oral à escrita que elas passaram a ganhar novos arranjos.

Além disso, há de se considerar o contrato estabelecido com o leitor que aceita inteirar-se da história, adentrando em seu mundo ficcional. Assim, o fato de o narrador ser um cachorro não traz nenhuma forma de estranhamento a quem lê. Ele continua se apresentando fazendo referência a sua dona, chamada Clarice.

De acordo com Ulisses, quem escreve as histórias que ele conta é sua cuidadora que compreende e traduz seus latidos. Ela funciona como uma espécie de tradutora dos latidos. O nome Clarice bem como sua condição de escritora remete a aspectos biográficos de Clarice Lispector. Não só isso, mas também o nome do cachorro: Ulisses faz menção ao nome dado a

um dos animais da escritora, o nome de um cão que serviu de companhia à Clarice quando, então separada do marido e longe dos filhos, viveu em seu apartamento no Rio de Janeiro.

De acordo com Gotlib,

Dentre tantos bichos que a acompanharam pela vida afora, a escritora mantém-se fiel ao seu amigo companheiro, algumas vezes transfigurado em personagem, o cão Ulisses [...] o cão, como os bichos em geral, na literatura de Clarice, compõe um bestiário que traduz uma força selvagem (Gotlib, 1995, p. 445).

A força selvagem traduzida se dá por meio da palavra. O latido do cachorro é transformado em palavra escrita por sua dona. Mas se pensar com mais detalhe há de se chegar à conclusão de que não é o cão representado pela escritora, mas é ela quem dá a palavra ao cão. É, pois, um cão-narrador: “Eu fico latindo pra Clarice e ela, que entende o significado de meus latidos, escreve o que eu lhe conto” (Lispector, 2014, p. 5).

A relação comunicativa entre o cachorro e sua dona é, para ambos, algo que ocorre com bastante sintonia. O cão não usa linguagem humana com a escritora ao contar suas histórias. Ele, simplesmente, late, o que acentua sua natureza animal. E ela, por sua vez, em uma atitude tradutora, interpreta suas narrativas. Então, pode-se perguntar: se o cachorro não fala o idioma daquela que escreve suas histórias como o leitor as compreende sendo o cachorro o narrador?

Assim como nas obras clariceanas, é uma pergunta que também joga com o leitor e não há uma resposta pronta, mas sim o esforço de relacionar esse fato com a potência da Literatura, ou seja, o vasto mundo de possibilidades que ela desencadeia. Nela, o impossível se torna possível, principalmente quando se trata de um aspecto lúdico, como ocorre na maioria das narrativas destinadas à criança, e também naquelas em que como uma brincadeira, personagens, leitor e autor se pactuam ao aceitarem, sem estranhamento, o inverossímil.

A verossimilhança é um termo utilizado, inicialmente por Aristóteles e que ganhou destaque com a expansão do fantástico ou literatura fantástica do século XIX. Compreendida como imitação na Arte antiga, a verossimilhança passa a ser moldada pela Literatura fantástica, não como *mímeses*, mas como representação. O aspecto performativo rompe a esfera da imitação abrindo um leque de discussões acerca do verossímil. Segundo Ana Carolina Amaral (2015), “sobretudo no fantástico, a verossimilhança parece esboçar um tipo de realidade presente do mundo externo ao texto, que está representada no cenário interno da narrativa.

Quanto ao fantástico, muitos são os vieses que fundamentam fenômenos como cachorros falantes. Tão vasta é a gama da literatura fantástica que nem mesmo Todorov, um dos pioneiros nos estudos do fantástico, conseguiu classificá-lo de forma integral. Muito se deve aos seus estudos e foi a partir deles que outros pesquisadores arriscaram a desdobrar essa

forma de escrita. Nas palavras de Gama-Khalil (2013, p. 19), “a construção da narrativa fantástica pode assumir variadas formas, agregar diversificados elementos e possuir várias denominações”.

É o que ocorre, por exemplo quando se pensa no maravilhoso. Este, é um mundo à parte que o leitor aceita. A fantasia se dá como uma junção entre dois mundos: o “real” e o imaginário. Assim, Ulisses é um cachorro que vive com sua dona Clarice e age conforme sua natureza animal, mas suas escapulidas para os quintais vizinhos e as aventuras que vivenciava lá são regidas pelo sobrenatural, pelo maravilhoso.

Os primeiros estudos acerca do fantástico e do maravilhoso são atribuídos aos esforços de Todorov. Para ele, o maravilhoso é o “sobrenatural aceito”, “os acontecimentos sobrenaturais não receberão nenhuma explicação” (Todorov, 1981, p. 24). Importante considerar que, para o leitor criança, o maravilhoso é aceitável de forma natural, como pontua Marçal:

do ponto de vista da criança, ser que possui uma imaginação hiperativa, uma sensibilidade e fantasia hiperbólicas, a interpenetração entre estas duas zonas faz-se plausível. O universo psicológico infantil desconstrói a concepção antinômica entre real e imaginário. Para a criança, a imaginação não só pertence à realidade, como esta última não pode ser conhecida e concebida sem a primeira; a magia que reveste as coisas do mundo material não é constitutiva do outro mundo, ao contrário, emana do próprio real (Marçal, 2015, p. 3).

Há, nesse caso, aceitação de quem lê, do insólito, o que marca o caráter maravilhoso. Este, não põe à prova qualquer manifestação metaempírica, pois há aceitação dos elementos sobrenaturais, diferente do fantástico que propõe dúvida quanto à autenticidade dos fatos.

O maravilhoso, contido nos contos de “era uma vez” e nas fábulas, por exemplo, apresentam elementos sobrenaturais que, segundo Todorov (1981), não provocam nenhuma reação particular nem nos personagens, nem no leitor implícito. Sua característica não é uma atitude, para os acontecimentos relatados a não ser a natureza destes. Por isso a aceitação natural dos fatos que se desencadeiam na narrativa, como por exemplo o fato de o cachorro contar, ou melhor, latir suas histórias.

O ato de latir se torna, também, um adjetivo, quando Ulisses diz que contará uma história bem latida. Mais uma vez, nota-se a brincadeira com os vocábulos, aproveitando uma expressão própria do universo clariceano para caracterizar uma forma de narrativa. As aventuras de Ulisses são reproduzidas e transformadas em histórias, como ele mesmo conta da última viagem que fez ao quintal da casa vizinha. Contudo, antes de apresentá-los ao leitor, resolve contar um pouco mais sobre si.

Assim ele se apresenta: “quero me apresentar melhor. Dizem que sou muito bonito e sabido” (Lispector, 2014, p. 5). Vale mencionar aqui a percepção que o narrador animal tem de si mesmo com base na visão do outro. Outra vez, é possível verificar traços da teoria de Bakhtin em relação à alteridade na construção do “eu”. A expressão “dizem que sou” carrega consigo uma ideia que se tem de si próprio em detrimento da visão alheia.

Dando sequência a sua autodescrição, o cão comenta sobre sua calda: “minha dona não quis cortar meu rabo porque acha que cortar seria contra a natureza” (Lispector, 2014, p. 5). O costume de cortar o rabo de cães é antiga. A caudectomia, que hoje é proibida no Brasil e que, por muito tempo foi justificada pela estética se iniciou na Roma antiga. Acreditava-se, naquela época, que ao retirar o rabo do cachorro, prevenia-se doenças como a raiva.

Com o passar do tempo, a prática passou a ser associada à prevenção de ferimentos; isso porque os cães de caça eram, geralmente, atacados pela calda. Depois, a caudectomia passou a ser utilizada simplesmente por uma questão estética. De acordo com o site do Conselho Federal de Medicina Veterinária – CFMV, a partir de 2013, a amputação passou a ser proibida, salvo em casos de que trate de fins cirúrgicos voltados para a valorização da saúde do animal.

Na época da criação do livro *Quase de verdade*, mesmo sendo essa prática comum, a dona de Ulisses prefere não a fazer para manter a natureza do cão, ou seja, há implícito o respeito ao modo de vida do outro, da espécie canina. Essa mesma expressão também é citada no livro *O mistério do coelho pensante*, no qual a narradora repete por sete vezes a palavra natureza a fim de ressaltar o modo de vida do coelhinho protagonista:

Tanto que a **natureza** do coelho até já se habituou a não pensar. E hoje em dia eles todos estão conformados e felizes. A **natureza** deles é muito satisfeita: contanto que sejam amados, eles não se incomodam de ser burrinhos. Desconfio que você não sabe bem o que quer dizer **natureza** de coelho. **Natureza** de coelho é o modo como o coelho é feito. Por exemplo: **a natureza** dele dá mais filhinhos do que a natureza das pessoas. É por isso que ele é meio bobo para pensar, mas não é nada bobo quando se trata de ter filhinhos. Enquanto um pai e uma mãe têm devagar um só filho-gente, o coelho vai tendo muitos, assim, como quem não quer nada. E bem depressa, igual como franze e desfranze o nariz. **Natureza** de coelho é também o modo como ele adivinha as coisas que fazem bem a ele, sem ninguém ter ensinado. **Natureza** de coelho é também o modo que ele tem de se ajeitar na vida (Lispector, 2013, p. 14-16. grifo nosso).

A quantidade da palavra, que, pela cultura cristã, simboliza o número da perfeição, reafirma as características do bichinho, seu modo de agir, algo que é próprio dele. Assim como Joãozinho (nome do coelho), o cachorro de em *Quase de verdade* possuem naturezas próprias que merecem ser preservadas. Natureza que justifica a mágica do cão em adivinhar, segundo

ele, tudo por meio do cheiro, do faro. Sabe-se que o faro dos cães os diferencia de muitas espécies por ser bastante aguçado.

Ele ainda continua a se autodescrever falando de seu olhar que as pessoas dizem parecer olhar de gente e comenta sobre o gosto por ser acariciado nas costas. Fala ainda de suas malcriações como fazer xixi na sala e da falta de obediência. Além disso se julga sabido nos momentos em que late palavras. Assim como late para sua dona, estabelece um diálogo também, com a criança que o lê ao dizer: “se você chamar: Ulisses vem para cá, eu vou correndo e latindo para o seu lado porque gosto muito de criança e só mordo quando me batem”.

Ao usar a segunda pessoa e dizer gostar de criança, o narrador marca seu narratário e o enredo envereda pelo mundo da fantasia de forma explícita quando o narrador antecipa que contará uma história que até parece mentira e até parece de verdade e assim comenta: “Só é verdade no mundo de quem gosta de inventar, como você e eu” (Lispector, 2014, p. 7).

Se observada a estratégia de jogo presente na fala do cachorro, é nítida a presença da *mimicry*, pelo fator mimético e dramático, em que é necessário inventar, imaginar e fantasiar. A imitação perpassa a invenção pelo contrato que Iser chama de “como se”, ou melhor, a aceitação do leitor em adentrar no mundo fictício em que o cachorro imita gente, pela fala, por seus pensamentos e reflexões.

O uso dos pronomes associados à ação de gostar de inventar marca o jogo do texto e ainda pode ser percebido nessa fala do narrador aquilo que Iser comentou acerca das fronteiras entre real e fictício. Para o estudioso alemão,

Se os textos ficcionais não são de todo isentos de realidade, parece conveniente renunciar a esse tipo de relação opositiva como critério orientador para a descrição dos textos ficcionais, pois as medidas de mistura do real com o fictício, neles reconhecíveis, relacionam com frequência elementos, dados e suposições. Aparece, assim, nessa relação, algo mais que uma oposição, de modo que a relação dupla da ficção com a realidade deveria ser substituída por uma relação tríplice. Como o texto ficcional contém elementos do real, sem que se esgote na descrição desse real, então o seu componente fictício não tem o caráter de uma finalidade em si mesma, mas é, enquanto fingida, a preparação de um imaginário (Iser, 2001, p. 957).

A condição fantástica que vagueia entre elementos do real e do imaginário na história contada pelo cachorro é o que Iser chama de “atos de fingir”. Para ele, tal ato é uma transgressão de limites que mantêm estreita relação com o imaginário. Por assim ser, propõe uma tríade: real, fictício e imaginário. Tais elementos se unem para dar vida ao texto ficcional e, por sua vez, abriga possíveis realidades inventadas que ultrapassam o saber tácito, que separa ficção de realidade.

O ato de fingir se faz pela desconstrução e construção de uma nova (ou novas) realidades constituídas na ficção. O imaginário, por sua vez, é peça chave nessa desconstrução e está veiculado à construção feita com base nas experiências de vida de quem lê.

Na sequência narrativa, Ulisses antecipa para o leitor que a história que contará parece história de gente, mas se passa no reino em que os bichos falam. Mais uma vez pode ser reconhecida aqui a alusão feita às fábulas. Esse gênero textual surgiu na Grécia Antiga e tinha como principais funções, enaltecer virtudes, além de advertir em relação aos perigos decorrentes do abuso de poder (Dezzotti, 2003). Com tais finalidades, as fábulas possuem estreita relação com a oratória já que, pela alegoria e atribuição de comportamentos humanos a animais funcionam para elaboração da retórica e assim sendo, se mira à persuasão do interlocutor.

Essa forma de escrita não se limita à narração de uma história em que animais agem como seres humanos. Funcionam, sobretudo, como uma forma de falar aquilo que se deseja, de criticar, de tentar convencer e, sobretudo, de mostrar alguns sentimentos humanos, muitas vezes, reprimidos ou condenados pela sociedade, mas que existem e podem, pela fábula serem destacados pela representação dos animais.

O fato de os animais falarem, apesar de ser característica da fábula, pode ser atribuído também a outras formas textuais que se embebedam de fantasia como o conto popular e contos de fadas, por exemplo. Clarice Lispector é bastante eclética e não se agarra a um gênero específico, o que torna suas narrativas uma reunião criativa de vários deles. Exemplo disso é verificado no livro em estudo. Na sequência dos fatos, o cachorro, após se apresentar ao leitor o convida a dar uma paradinha para ouvir a cantiga do passarinho, que nesse caso, diferente do canto humano é apresentado por uma onomatopeia: pirlim-pim-pim!.

A expressão, tomada em um contexto intertextual remete à criação do pó mágico de “pirlimpimpim”, utilizado pela boneca Emília, personagem criada por Monteiro Lobato, no livro primeiro *Reinações de Narizinho*, publicado em 1931. O pó era utilizado juntamente com os dizeres pirlimpimpim e os personagens se teletransportavam para outros lugares. Mas, apesar de Monteiro Lobato ser reconhecido pelo pó mágico, ele já existia na obra *Peter Pan*, do escocês James Barrie, escrito em 1904 e apresentada pela primeira vez como forma teatral em 1928. Nesta, o pó feito com penas de pomba e que servia às fadas foi dado à Peter Pan e servia para fazê-lo voar. Se comparados, ambos os pós serviam para transportar de um lugar a outro.

O mesmo ocorre em *Quase de verdade* quando o cachorro diz que, ao contar a história, vai interrompê-la para ouvir o canto do passarinho, o que pode ser percebido mais adiante como uma espécie de mudança de olhar na narrativa. As temáticas parecem ser transportadas. O

pássaro, na verdade, não é um personagem ativo na história que o cachorro diz contar, faz parte da imaginação: “está ouvindo agora mesmo um passarinho cantando? Se não está, faz de conta que está” (Lispector, 2014, p. 8).

O jogo de faz de conta aparece explícito no diálogo que o narrador instaura com o leitor. O jogo de imitação que se faz pelo fazer de conta, mais uma vez remete à *mimicry*. A brincadeira ganha ainda mais vida quando o cachorro sugere ao interlocutor que imagine um passarinho que tem bico vermelho-vivo e que parece ouro. O pássaro é feliz e canta com muita alegria. E como se batesse as asas e voasse, a história alcança novo rumo com a indagação de Ulisses: “E a história?” (Lispector, 2014, p. 10).

A marca do ponto de interrogação pode ser compreendida como se o cão adivinhasse o questionamento do leitor acerca da história que foi procrastinada pela apresentação descritiva de Ulisses e da presença imaginativa do pássaro. Como resposta, ele responde situando o espaço: no quintal de uma senhora chamada Oníria. Infere-se que o nome pode ser associado ao termo “onírico”, expressão grega que significa sonhos, ou melhor, aquilo que se liga ao sonho, à fantasia.

Nessa esfera fantástica, Oníria é, para o cachorro, uma espécie de mulher mágica pelo fato de fazer comidas deliciosas, como bolo de chocolate, por exemplo. Na percepção do narrador, cozinhar bem é questão de mágica o que faz com que ele pergunte: “quem é a pessoa mágica na cozinha de sua casa?”. Nota-se pela indagação novamente aquilo que Lispector usa bastante em suas narrativas para crianças: o diálogo, o convite a participar da história e a extensão de sentidos que vão além da narrativa.

O quintal de Oníria foi visitado pelo cachorro que, pelo faro, viu uma figueira enorme, galos e galinhas, além de minhocas que surgiam com a terra regada pela chuva. Tudo parecia em perfeita ordem e em paz naquela casa. O cão gostava de observar Oníria na cozinha que, preocupada com as plantas e os animais, usava manuais de jardinagem para cuidar da figueira bem como no trato com as galinhas, para que botassem ovo forte: “era dando água, em vez de fria e pouca, morninha e muita. Quanto à figueira, Oníria punha, de vez em quando, nas suas raízes, terra adubada de onde ela tirava comida com vitamina” (Lispector, 2014, p. 12).

A descrição de tais técnicas para cuidar das plantas e a melhora da qualidade dos ovos, embora não se apresente de forma injuntiva, pode remeter ao gosto de Clarice Lispector em escrever dicas sobre diferentes ações femininas. A autora escreveu em colunas femininas de jornal. A princípio assinava com o pseudônimo Tereza Quadros. Depois, passou a Helen Palmer. Nota-se o jogo de máscaras também nessa condição. Clarice Lispector se esconde sob a máscara de Tereza Quadros e Helen Palmer, na brincadeira de “ser”.

Segundo Gotlib (1995), além de publicar contos e crônicas na revista *Senhor*, a partir de 1959, colabora regularmente no *Correio da Manhã*, este circulava no Rio de Janeiro desde 1901 e exibia a coluna intitulada *Correio feminino: feira de utilidades*, assinada por Hellen Palmer. A edição aparecia às quartas e sextas no período de agosto de 1959 a fevereiro de 1961. O conteúdo das publicações variava de beleza a piadinhas conforme descreve Gotlib:

A matéria dessa seção distribui-se em vários blocos na página. Traz conselhos de beleza, moda, educação de filhos, alimentação, decoração, casos, piadinhas [...] naturalmente, não faltam as receitas. Na página do dia 26 de agosto de 1959, por exemplo, há várias, que indicam como preparar sanduíches, evitar transpiração excessiva, limpar a pele em casa mesmo, preparar creme para peles queimadas pelo sol, usar sapatos e saias em função do tipo de pernas que se tenha (Gotlib, 1995, p. 332-333).

Dicas de como fazer com que as galinhas botassem ovos fortes e adubação da figueira eram, pois, como se dona Oníria lesse o *Correio feminino*. Outra característica intertextual que aparece em *Quase de verdade* reside nos nomes do galo e da galinha, reis do galinheiro. O galo, Ovídio e a galinha Odisseia. Tanto os nomes Ovidio e Odisseia remetem à cultura greco romana, sendo ambos relacionados à poesia. O primeiro lembra um grande poeta romano e o outro, um poema épico do poeta Homero.

Mas além de fazerem referência a grandes nomes da Literatura, o realce maior fica na letra o que aparece no início de ambos os nomes e que, de acordo com o narrador, vem da palavra ovo: “o galo se chamava Ovidio, “o” vinha do ovo e “vidio” era por conta dele. A galinha se chamava Odisseia. O “o” era por causa do ovo e o “disseia” vinha por conta dela. (Lispector, 2014, p. 12, grifo do autor).

A explicação é revestida de uma linguagem lúdica e até mesmo irônica ao combinar os nomes com a palavra ovo e o restante, que parecendo não fazer sentido, é criação do galo e galinha. O mesmo acontece com Oníria, dona da casa vizinha, casada com Onofre. Semelhante a essa estratégia de combinar os nomes das pessoas com os animais, no livro *A vida íntima de Laura*, ocorre o mesmo: a galinha se chamava Laura, o galo Luís e a dona do galinheiro, Luísa. Esse recurso sinaliza para a brincadeira com os nomes, que pensados, a partir da mesma letra, reafirmam o brincar com os textos de Clarice o que se justifica no fragmento: “você já sabe que o “o” era em homenagem ao ovo - você adivinhou certo. O “nofre” era malandragem dele. E patati e patatá. Au, au, au!” (Lispector, 2014, p. 14).

A expressão “patati patatá” tem como definição, segundo o dicionário eletrônico Caldas Aulete, a seguinte: “1. Bras. Pop. Expressão us. no fim de um enunciado para denotar ditos,

conversa sem importância ou uma tagarelice cujo teor não é preciso especificar, equivalente a 'e assim por diante', 'e quejandos' etc (Aulete, 2023).

Dessa forma, reforça a brincadeira ao sugerir que os nomes todos iniciados por “O” tinham suas terminações com base na preferência (malandragem) de cada personagem. Assim, a tagarelice é interrompida para falar da mansidão da vida que todos levavam. Para realçar essa condição, Clarice Lispector se vale de neologismos que vão se estendendo e conferindo ainda mais ar de brincadeira ao texto: “os homens homenzavam, as mulheres mulherizavam, os ventos ventavam, a chuva chuvava, as galinhas galinhavam, os galos galavam, a figueira figueirava, os ovos ovavam. E assim por diante” (Lispector, 2014, p. 15).

De maneira intertextual pode-se relacionar essa passagem recheada de expressões atípicas à escrita de Guimarães Rosa em sua obra *Fita verde no cabelo*, releitura de *Chapeuzinho Vermelho* e lançada em 1970. Na narrativa rosiana se inicia com a seguinte passagem: “Havia uma aldeia em algum lugar, nem maior nem menor, com velhos e velhas que velhavam, homens e mulheres que esperavam, e meninos e meninas que nasciam e cresciam” (ROSA, 2022, p.1). A expressão “velhavam” evoca as utilizadas por Clarice Lispector, oito anos depois que, brincando com o pretérito imperfeito, atribuiu características do modo de vida de seus personagens.

E assim como o “o” do ovo é repetido na história, os verbos que acompanham as ações também parecem não ter fim quando Ulisses assegura: “E assim por diante”. O adiamento em adentrar na história parece incomodar o próprio narrador, que preocupado com a inquietude de seu expectador diz: “a essa altura, você deve estar reclamando e perguntando; cadê a história?” (Lispector, 2014, p. 15).

E como resposta, ainda em tom de divertimento e brincadeira, o cachorro parece responder pedindo paciência que a história vai “historizar”. Daí em diante, segue sua narrativa contando que os fatos aconteceram, em um domingo comum, tão comum e monótono como a maioria dos domingos mesmo: “sem nenhum programa, sem nenhum divertimento, era um dia de nada. Quer dizer, nada acontecia. Tudo igual” (Lispector, 2014, p. 16). A mesmice parecia certa se não fosse a figueira que, inconformada por não dar frutos começou a ter ideias.

Ocorre que tal planta nunca tinha dado figos e por ver o galo e a galinha cheios de ovos começou a se questionar, indignada. Assim como aparece o som “pirlim-pim-pim” para mudar o tempo da narrativa, mudemos agora o foco narrativo, comparando o caso da figueira com uma passagem bíblica, expressa no Novo Testamento no evangelho de São Marcos, capítulo 11, nos versículos de 12 a 14 e de 19 a 21:

No dia seguinte, quando estavam saindo de Betânia, Jesus teve fome. Vendo à distância uma figueira com folhas, foi ver se encontraria nela algum fruto. Aproximando-se dela, nada encontrou, a não ser folhas, porque não era tempo de figos. Então lhe disse: Ninguém mais coma de seu fruto. E os seus discípulos ouviram-no dizer isso (...) Ao cair da tarde, eles saíram da cidade. De manhã, ao passarem, viram a figueira seca desde as raízes. Lembrando-se Pedro, disse a Jesus: Mestre! Vê! A figueira que amaldiçoaste secou! (Bíblia, 2016, p. 1781).

Mesmo sabendo que, nessa passagem, a maldição da figueira simboliza um ensinamento de Jesus a seus discípulos a respeito das aparências de falsos profetas e fariseus (o que pode ser atrelado também ao jogo de máscaras), nela é possível estabelecer, mesmo que pouca, uma relação intertextual com a figueira narrada por Ulisses que tomada de tanta inveja e sentimento de vingança apodrece. A gradação marca a evolução do sentimento ruim que toma conta da planta: “o pensamento da figueira apodreceu e virou inveja. Apodreceu ainda mais e virou vingança” (Lispector, 2014, p. 18).

Nota-se, mais uma vez, o trabalho engenhoso de Lispector em não esconder o mal das crianças e o expõe alinhando-o também às formas de exploração que a figueira passa a desencadear em virtude de sua ira. Fato que deixa o cachorro indignado ao latir os dizeres: “Mas assim não. (Au, au, au!)” (Lispector, 2014, p. 18). O mal alcança sinônimos de “raiva” e “sem-vergonhice” relatados por Ulisses quando explica o plano impiedoso da figueira: pediu ajuda a uma nuvem negra, a bruxa, para que ficasse com os ovos de Ovidio.

Contudo, antes de narrar o plano, o narrador, como de costume na obra clariceana, indaga ao leitor se ele adivinha tal malcriação: “ia fazer uma coisa que você não adivinha. Sabe o quê?” (Lispector, 2014, p. 18). As indagações que se assemelham ao jogo de adivinha se aproximam da esfera lúdica e da irreverência contidas na narrativa que aumentam ainda mais, quando o narrador fala o nome da bruxa: Oxelia. Também começa com “o” o que dá a entender a repetição da mesma história dos nomes dos demais personagens. Fato esse que se concretiza ao ser dito: “O “o” etc, etc., você já sabe” (Lispector, 2014, p. 21).

Em um tom que parece até mesmo impaciente, o narrador traz marcas visíveis de um diálogo informal e espontâneo. Em seguida, características da bruxa são lançadas, que semelhante à figueira que não produzia frutos, a nuvem nem fazia chuva de tanta ruindade. Tamanha era a maldade que mesmo ajudando a figueira, tinha a intenção, na verdade de prejudicá-la ainda mais. E a explicação de como isso se dá na narrativa é postergada para o final, já que o narrador prefere fazer um suspense: “Desculpe, mas ainda não conto agora qual foi o fim. Aguarde” (Lispector, 2014, p. 21).

O verbo utilizado no modo imperativo propõe ao leitor que espere e se atente para o desenrolar da história, o que pode ser atribuído ao aguçamento da curiosidade. Mas, para

compensar, Ulisses conta a conversa que a figueira teve com a bruxa e para isso indaga novamente ao narratário: “quer saber o resultado da conversa da figueira com Oxelia?” (Lispector, 2014, p. 21). A convocação do leitor, por meio de falas diretas tem como princípio norteador, engajá-lo no jogo do texto. Assim como na fala de uma comunicação oral, os dizeres vão fluindo e ganhando significado na interação entre narrador e narratário.

Nessa relação de cumplicidade para que a história seja contada, Patrícia Cunha (1998) comenta que o leitor possui liberdade no momento da interpretação daquilo que lhe é narrado tornando-se cúmplice do autor. Para Genette (2017), o narrador, com base nas funções de linguagem, possui cinco funções: a narrativa propriamente dita, a de direção, a de comunicação, a de atestação e a ideológica. No caso do diálogo que o cachorro estabelece com seu narratário, evidencia-se a função comunicativa, caracterizada por Genette como aquela que se dá na conversa entre narrador e narratário, em que o primeiro é capaz de imaginar suas reações, seus pensamentos.

Dessa forma, é necessário um sincretismo entre aquele que narra e aquele que observa/ouve, pois suas funções são distintas. O narrador sabe mais da história que conta o que não exclui a imaginação expansiva daquele que a ouve. Assim, o cão continua sua história, desvendando o mistério. A figueira tinha pedido à bruxa que fizesse com que suas folhas, durante a noite, ficassem acesas como se o sol reproduzisse sua luz nelas. Sendo assim, as galinhas pensariam que era dia e botavam dia e noite.

O plano ainda era acrescido do lugar onde as galinhas deveriam botar: no chão, próximo às raízes da figueira para ficar mais fácil para a planta apossar dos ovos. E assim foi feito. As pobres aves passaram a botar sem parar o que as deixaram bastante cansadas. Até o galo não fugiu da maldição, pois pensando se tratar do sol que nascia, cantava sem parar até ficar rouco.

Nesse instante da narrativa, o cantar do pássaro (pirlimpimpim) que, conforme o cachorro disse que apareceria no decorrer da história, surge, mudando o foco para a ação da figueira. Esta vendia os ovos para se tornar milionária às custas das galinhas que passaram a viver tal qual escravas: “e nada pagava às galinhas, nem com milho, nem com minhoca, nem com água. Era só aquela escravidão” (Lispector, 2014, p. 26).

Importante chamar atenção para um assunto que Lispector faz menção e, como sendo um texto, considerado para o público infantil, ela propõe uma reflexão acerca do trabalho escravo. Mas, como forma de rejeição a essa condição duas marcas são visíveis na narrativa: o fato de o cachorro ficar nervoso com a situação e a tomada de atitude de Odisseia, em procurar o marido, galo Ovidio, para tentarem resolver o problema.

Nesse trecho, é possível considerar também, mesmo que de forma sutil, a autonomia do feminino. A atitude de resolver o problema parte da galinha, que pode simbolizar a mulher, rompendo com o paradigma de que o homem (galo) deve ser aquele que dá o primeiro passo em tais situações conflituosas. O resultado então desemboca na reação das galinhas contra a figueira.

Tal como é descrito no livro, a atitude das aves representa movimentos sociais de luta de classes trabalhadoras contra a opressão de seus patrões como se pode ver em: “eles iam contra a figueira ditadora, iam exigir os seus direitos, pôr ovos para eles mesmos, reclamar comida, água, dormida e descanso” (Lispector, 2014, p. 28).

Essa luta de classes entre empregados e patrões também marcam o capitalismo. Assim sendo, *Quase de verdade* expõe situações políticas que, ao serem problematizadas por seus leitores, podem auxiliar na reflexão acerca da desigualdade social, nas opressões advindas com o sistema econômico vigente e indicar tomada de atitude para que a conformação seja substituída pela justiça e respeito. Pode-se dizer que o próprio texto se reveste de uma máscara para condenar as injustiças sociais.

Tanto é notável a preocupação com a alteridade, o olhar para o outro, que Ulisses conta o porquê dos donos do galinheiro não se portarem a favor das aves. Ocorre que eles estavam viajando e o empregado que deixaram para tomar conta nada fazia:

Você está pensando com certeza que Oniria não tomava providências. Resposta: ela e Onofre tinham viajado e não sabiam que desgraça estava acontecendo no galinheiro. Tinha deixado um empregado tomar conta de tudo, mas esse empregado, de nome Oquequê (o “o” de ovo, e assim por diante), esse empregado era preguiçoso e só fazia comer, dormir e namorar, sem tomar conta de nada (Lispector, 2014, p. 28).

Além de o empregado nada fazer, a figueira era dissimulada e sob uma “máscara” de árvore normal e comum, não chamava atenção e, por isso, era difícil desconfiarem de sua maldade. Mais uma vez, pode-se perceber o jogo de máscara, desta vez, criticado na narrativa. É como o velho ditado: lobo em pele de cordeiro. A figueira se portava de uma forma diante dos olhos dos outros, mas à noite, quando todos dormiam e não mais a podiam ver, ela se transformava e a maldade tomava conta de seu ser.

A forma de agir da figueira pode ser relacionada com a *mimicry*, no sentido da representação. Ela representava ser de um jeito, vestindo a máscara da bondade, enquanto em seu íntimo cultivava a maldade. Após criticar o comportamento da árvore, Ulisses retoma o fluxo narrativo e novamente, se direciona ao seu narratário, falando do plano de Odisseia e Ovidio para combater os maus tratos da figueira: “Odisseia e Ovidio resolveram uma coisa que

você vai saber agora mesmo. Eles cochicharam a resolução para as outras aves num patati e patatá” (Lispector, 2014, p. 30).

O uso da segunda pessoa “você” reafirma o leitor enquanto partícipe da história. O mesmo acontece logo adiante quando o cachorro pergunta: “Você acha que isso é bobagem delas?” (LISPECTOR, 2014, p. 30), quando é revelado o plano. Este foi o seguinte:

E quando chegou a noite perigosa e a figueira embruxou-se em brilharescos de luz – bem, as galinhas todas, lideradas pelo presidente e presidenta delas, quer dizer, por Ovidio e Odisseia, fizeram um esforço de voo e empoleiraram-se subindo nos galhos da figueira. E de lá de cima botavam ovos (Lispector, 2014, p. 30).

A brincadeira volta a realçar na narrativa clariceana, ao serem expressas as palavras: presidente e presidenta. Esta última, sendo uma variação feminina da primeira, na época não se usava nem de longe o termo, que hoje, mesmo contrariando alguns gramáticos tem sido usada para destacar a posição e condição feminina e sua ascensão social. Percebe-se que, mesmo acompanhada do galo, a galinha toma frente na luta pelos direitos, o que, mais uma vez, remete a movimentos sociais como os sindicalistas, por exemplo, que suscitam a resposta ativa às más condições de trabalho. E, é claro, a força e a voz feminina.

Na solução encontrada, as aves continuariam a botar, contudo não dariam mais lucro para a figueira. Lastimável os ovos se espatifarem no chão, apodrecendo sobre a terra.

Mas era necessário tal sacrifício.

O embate entre as galinhas e a figueira se associa à estratégia *agôn*, se pensada no campo do jogo. De um lado, a árvore e sua magia maldosa e de outro um grupo de aves que aliam forças e protestam por melhores condições.

O fato gerou bastante indignação por parte da árvore que via em cada ovo que caía, um desperdício enorme. Além disso, não poderia nem aproveitar com omeletes já que a figueira não gostava dessa comida. Para representar o barulho dos ovos que caía, tem-se a seguinte onomatopeia: “pló-quití, pló-quití, pló-quití”. Além de representar sons, essa figura de linguagem também marca uma forma lúdica de brincar com as palavras e muito se aproxima do universo infantil. Brincadeira que se junta ao verbo “cocoricar”, ato vocal de Ovidio em prol da garantia de cantar somente durante o dia:

- Queremos a liberdade de cantar só de dia!
As galinhas cacarejavam ao mesmo tempo:
- Queremos só pôr ovos só quando decidirmos e queremos os ovos para nós! São os nossos filhos! (Lispector, 2014, p. 32).

O protesto das aves gerou grande incômodo à figueira que ficou meio surda o que fez com que ela procurasse a bruxa Oxelia. Contudo, ela estava atarefada fazendo outras maldades.

A figueira quase endoidou e implorou a Oxelia que arranjasse um médico. Mas a feiticeira, que era muito ruim, negou o pedido pois não queria ver a figueira bem: “como eu, cachorro Ulisses, disse no começo, acontece que Oxelia tinha uma maldade tão grande que queria mal também à figueira, até então sua companheira de ruindade” (Lispector, 2014, p. 33).

Tamanha era a maldade da bruxa que chegou a ameaçar a figueira dizendo que poderia fazer cair um raio sobre sua copa. Dessa forma, ela aprendeu que não se deve ser amigo dos ruins. Nessa passagem, pode-se perceber traços moralizantes, perceptíveis nas fábulas tradicionais. Um ensinamento aparece incluso na aprendizagem da árvore, que teve como castigo a humilhação e solidão, além do brilho de viver, metaforizado pela perda de luz: “então, muito humilhada, viu se apagarem as suas luzes” (Lispector, 2014, p. 34).

Aos poucos, tudo foi voltando ao normal. O galo passou, novamente, a cantar de madrugada. As galinhas estavam tão felizes. Ovidio e Odisseia resolveram fazer uma festa e compraram bastante pirulitos. Porém, ao invés de lamberem ou chuparem o doce, quebraram todos os dentes mordendo-os. Por isso, segundo o narrador, é que as aves não possuem dentes. De maneira lúdica, Lispector cria uma explicação científica para o fato da agenesia de dentes em aves. Esse recurso vai ao encontro do universo infantil que, conforme a própria autora chegou a afirmar: criança tem a imaginação solta!

Nesse momento da narrativa, o pássaro canta de novo: pirilim-pim-pim, e o leitor é transferido para outro tempo: quando Onofre e Oniria retornam de viagem e encontram o galinheiro feliz, porém sem dente. Então resolvem permitir que Odisseia e Ovidio levem os colegas galináceos para passear em outras terras a fim de descobrirem novas comidas que não precisam ser mastigadas. Semelhante à Odisseia, obra de Homero, as aves viajam em busca de aventuras e de novas aprendizagens.

A fome chegou e, desesperados por comida, pediram ajuda a uma bruxa boazinha: Oxalá. E conforme todos os nomes se iniciam com “o” por causa do ovo e o restante patati e patatá, podemos atrelá-lo ao significado de se querer muito que algo ocorra. É, pois, uma interjeição carregada de entusiasmo e esperança. Além disso, é possível associar a expressão também à cultura afro-brasileira já que “Oxalá” é o nome dado a um orixá cultuado por sua energia criadora da natureza.

Gotlib (1995), conta sobre um Congresso de Bruxaria ocorrido na Colômbia e que Clarice Lispector foi para passear; comenta como esta temática se relaciona com a autora, a ponto de alguns estudiosos a chamarem de escritora bruxa: “deve ter sido o motivo de um crítico latino-americano a dizer que ela usava as palavras não como uma escritora, mas como bruxaria” (Gotlib, 1994, p. 428). Tal comentário se deve ao fato de ser autora de textos herméticos,

carregados de incompreensão e ao mesmo tempo, envolventes. Outra relação que se pode estabelecer entre a presença de bruxas nessa narrativa clariceana e os estudos de Gotlib se dá nas seguintes palavras da biógrafa:

Por vezes, o bruxedo existe explicitamente no texto, povoado de seres estranhos em rituais de intensa energia, em magia negra. Outras vezes, existe sub-repticiamente, como um procedimento narrador que engana quem lê. Nesse caso, agindo como mulher maldosa a maquinar suas receitas assassinas e a mexer seu caldeirão de líquidos fatais, a escritora tenta fisgar o leitor mediante a sua arte diabólica e dissimulada do contar. Clarice avia fórmulas narrativas calculadamente, misturando-as com o ar do acaso, num jogo em que dificilmente é possível determinar os limites entre o que é proposital e o que é trazido pelo deixar-se levar pela própria narrativa. Os textos surgem dos segredos mais profundos de tais misturas, em que aparecem casos que são, no seu intrincado, redes de sedução diabólica de leitores virtuais, a envolvê-los em nós de engodos, fatalmente (Gotlib, 1994, p. 427).

Nesse jogo entre “o que é proposital e o que é trazido pelo deixar-se levar pela narrativa” Lispector sugere a presença do sobrenatural em *Quase de verdade*. Seja pelas ações de uma bruxa má ou de uma bruxa boa, a magia acontece e é responsável pelo desenrolar do enredo. No último caso, diferente de maldade oferecida à figueira, a bruxa Oxalá guia as aves até um pé de jabuticaba, ao que o narrador comenta ser uma fruta típica do Brasil e que servirá para matar a fome dos galináceos.

Aproveitando da bondade de Oxalá, Ovidio e Odisseia pedem que faça uma magia para que Oxelia se torne boa também: “Oxalazinha, vê se dá um jeito para fazer com que a nuvem preta, a Oxelia, deixe de ser ruim!” (Lispector, 2014, p. 40). O uso do diminutivo mostra não só afetividade em relação à bruxa boa, mas uma forma persuasiva de se conseguir aquilo que quer, bastante usada tanto por crianças como adultos. A bruxa diz que ela choverá. Interessante o final atribuído à bruxa maldosa. Como era uma nuvem negra, logo se desfaria assim como acontece com as nuvens carregadas que promovem as chuvas.

Aliviadas, as aves passaram a experimentar as jabuticabas que tinham um barulho assim: “plique-ti, plique-ti, plique-ti”. Novamente, a onomatopeia é utilizada o que condiz com o gosto por parte da criança em representações de sons e vocalização, além de conferir certa musicalidade à narrativa. O mesmo acontece quando o narrador fala do barulho que as frutinhas fazem quando caem no chão e são pisoteadas: “plóqui-ti-ti, plóquiti-ti-ti, plóqui-ti-ti”.

As aves gostavam de pisar nas jabuticabas, dava um som bom, além de parecer uma brincadeira de criança. De tanta felicidade, Ovidio e Odisseia pensaram na tristeza da figueira e resolvem pedir mais um favor à Oxalá; que a ajudasse, ao que ela prometeu fazer com que a figueira tivesse figos. Tantos foram os pedidos à bruxa boazinha que não tiveram mais coragem

de solicitar mais nada e por isso passaram por apuros quando foram questionados pelas demais galinhas se engole ou não o caroço da jabuticaba. Nesse instante, o pássaro volta a cantar: pirlim-pim-pim!

Ulisses se volta ao leitor criança fazendo a mesma indagação:

Engole-se ou não se engole o caroço? Você, criança, pergunte isso à gente grande. Enquanto isso, eu digo: au, au, au. E Clarice entende o que quero dizer: até logo, criança! Engole-se ou não se engole o caroço? Eis a questão (Lispector, 2014, p. 41).

No final de *Quase de verdade* nota-se algumas estratégias lúdicas que merecem atenção. Primeiro, a própria pergunta direcionada à criança leitora, que se assemelha ao jogo de adivinhações. Em segundo plano, há um apelo à criança para que pergunte ou tente solucionar o enigma com ajuda de um adulto (gente grande) o que deixa claro o envolvimento de qualquer pessoa (idade) nessa narrativa de cunho infantil. Depois, associada à pergunta, tem-se a frase célebre: Eis a questão que aparece após a alternativa marcada pela conjunção “ou”.

Essa expressão se refere à obra de Shakespeare: Hamlet. E, por ser assim, assinala o nível extratextual, citado por Iser em *O jogo do texto*. A relação entre o texto de Clarice Lispector e Hamlet marcam esse nível que se dá “entre o texto e um mundo extratextual, assim como o texto e outros textos” (Iser, 1979, p. 108). E, por fim, ainda pensando na teoria do crítico literário alemão, pode-se constatar que o significado que é o resultado do jogo, aqui acontece de forma inconclusa, assim como em todo acervo clariceano em que a incógnita surge para, segundo Iser, “nos estender a nós mesmos” (Iser, 1979, p. 118).

3.3 A hora de Rodrigo, a máscara e o jogo

O livro *A hora da estrela*, de Clarice Lispector foi publicado no ano de seu falecimento, 1977, sendo o último a ser publicado. Por mais que esta não seja voltada para o público infantil, interessa-nos empreender a análise de alguns de seus aspectos como mais uma possibilidade de examinar como os recursos característicos da escrita de Clarice são empregados tanto na sua literatura infantil quanto nas obras voltadas para o público adulto, com não menos potência estética. Se comparadas às obras *Quase de verdade* e *A hora da estrela*, é possível perceber traços semelhantes na construção das duas, especialmente pela forma de jogo que Clarice se vale em ambas: o jogo de máscaras.

Aqui percebemos que na construção da voz narrativa, dá-se a composição de uma ambiguidade, com a narrativa indicando uma relação de esconde-esconde entre a voz autoral e

a máscara do narrador. Na história de Ulisses, o próprio cachorro se apresenta como personagem-narrador, em *A hora da estrela*, a voz narradora cabe a Rodrigo S. M.

Rodrigo, como ele mesmo se apresenta, é um personagem metanarrativo, um narrador que conhece bem os demais atores da trama, mas se questiona sobre o material narrado. Com a leitura da narrativa, pode-se perceber que ele se coloca como inventor da história e de seus personagens, inclusive de Macabéa, a protagonista: “A história - determino com falso livre arbítrio – vai ter uns sete personagens e eu sou um dos mais importantes deles, é claro. Eu, Rodrigo S. M.” (Lispector, 1998, p. 13).

Ao se destacar entre os demais personagens, o narrador a indica ser uma máscara do próprio autor – o que tinha sido apontado desde a Dedicatória, onde lemos “DEDICATÓRIA DO AUTOR (Na verdade Clarice Lispector)”¹. Essa relação entre o criador e criação, ou autor e herói, foi bem investigada no campo literário por Bakhtin que, conforme já apresentamos nesse estudo, muito contribuiu para a compreensão dos papéis adotados por cada um. O autor é capaz de alcançar completude e se fazer existir na ficção por meio de seu herói, ao se fazer um outro de si mesmo, num jogo de ocultamento e revelação.

No caso de *A hora da estrela*, Clarice assume a máscara de Rodrigo e, por ele desabafa sobre a vida insossa de muitos marginalizados da sociedade, que busca representar na figura de Macabéa. Clarice, em sua última entrevista concedida à TV Cultura antecipou temáticas do enredo do romance. Assim ela responde ao entrevistador ao ser questionada sobre a trama: “A história de uma moça tão pobre que só comia cachorro-quente. Mas a história não é só isso não. A história é de uma inocência pisada, de uma miséria anônima” (Lispector, 1977).

Na mesma entrevista, a autora atribui três motivações à criação da novela. A primeira se refere ao fato de ser nordestina e se criar no Recife. A segunda recai sobre uma visita que fez à feira dos nordestinos no Rio de Janeiro, onde ela observou o olhar (ar) perdido do nordestino na cidade maravilhosa. A terceira, ela relaciona com uma visita que fez a uma cartomante e depois saiu para tomar um táxi. No caminho, começou a pensar como seria engraçado se depois de ouvir tanta coisa boa fosse atropelada e morresse.

Ao relacionar esses acontecimentos ocorridos com Clarice e a narração de Rodrigo é possível notar algumas semelhanças, que não são meras coincidências. Por exemplo, na passagem da novela, o narrador declara:

¹ Uma situação muito semelhante a essa ocorre em *O mistério do coelho pensante*, quando no prefácio do livro, a narradora-mãe assina com as iniciais C. L., remetendo ao nome da própria Clarice Lispector. É uma estratégia da autora em que se verifica a *mimicry* e estabelecem o jogo de máscaras autor-personagem.

Como é que sei tudo o que vai se seguir e que ainda o desconheço, já que nunca o vivi? É que numa rua do Rio de Janeiro peguei no ar de relance o sentimento de perdição no rosto de uma moça nordestina. Sem falar que eu em menino me criei no Nordeste. Também sei das coisas por estar vivendo. Quem vive sabe, mesmo sem saber que sabe. Assim é que os senhores sabem mais do que imaginam e estão fingindo de sonsos (Lispector, 1998, p. 12).

Pode-se perceber que duas das motivações citadas pela própria Clarice remetem às afirmações de Rodrigo. A terceira delas também pode ser relacionada de forma mais sutil, quando Rodrigo declara que sabe por que está vivendo, sugerindo assim sua dimensão metanarrativa. Assim como Lispector diz ter composto mentalmente uma fabulação sobre como seria morrer atropelada em meio a um instante de esperança, o narrador Rodrigo S. M. também se mostra um fabulador, antecipando o final do romance. O que vemos ainda no ponto inicial da narrativa quando ele relewa que a história a ser contada possui “começo, meio e *gran finale*” seguido de silêncio e chuva caindo” (Lispector, 1998, p. 13); o que ocorrerá de fato bem mais adiante no enredo, depois do atropelamento da protagonista.

Além disso, a atenção se volta também para a forma com que o narrador estabelece um diálogo com os leitores, os quais são chamados, de forma provocativa, de senhores fingidos. A mesma característica, de se dirigir ao interlocutor, é empregada pelo narrado de *Quase de verdade*. Pela máscara de seu herói, Clarice provoca a criança a refletir sobre algumas questões colocadas no texto além de abrir possibilidades que ela reflita com problemas sociais, assim como se dá com os leitores de *A hora da estrela*.

Suzana Amaral, responsável pela adaptação da novela clariceana para as telas do cinema, lançado em 1985, disse, em entrevista, que dos livros da autora, o único que trata de problemas sociais é *A hora da estrela*. Arriscamos contrariar a cineasta ao perceber na narrativa clariceana de cunho infantil, olhar semelhante para aqueles mais marginalizados, principalmente no que diz respeito à condição da mulher, dos operários e até mesmo daqueles que sofrem em virtude dos que dispõem de supremacia por causa da posição de poder que possuem.

Suzana ainda diz que *A hora da estrela* é como um “vômito”; como se Clarice precisasse lançar para fora seu desabafo em relação a determinadas questões sociais. Sim, esse ato de vomitar as mazelas de uma sociedade desigual, que gera o apagamento de muitos, que pisa na inocência dos mais fracos é tratada pela voz de Rodrigo S. M. Para o narrador, que se apresenta como o criador da narrativa, é necessário falar da condição de milhares de mulheres nordestinas que vivem às margens da sociedade.

Rodrigo declara não ser um profissional, afirma não ser um intelectual, mas aquele que escreve com o corpo. Mesma declaração que Lispector fez na entrevista em que disse ser uma

amadora e que sua escrita é feita para ser sentida. A ideia de escrever pelo corpo parece-nos ecoar a ideia de uma obra para ser absorvida pelos sentidos. Nessa esfera, caracteriza-se a palavra e a forma como as coisas são nomeadas: “cada coisa é uma palavra. E quando não se a tem, inventa-se-a” (Lispector, 1998, p. 17). Essa invenção pode ser compreendida como sendo um jogo: como já dissemos, a própria nomeação das coisas é um jogo de inventar.

Também se pode pensar no jogo de faz-de-conta, em que não se contam fatos verificáveis, mas se inventa uma verdade. Nas palavras do narrador: “E só minto na hora exata da mentira. Mas quando escrevo não minto.” (Lispector, 1998, p. 18), o que nos remete a Fernando Pessoa, em seu poema *Autopsicografia*:

O poeta é um fingidor
Finge tão completamente
Que chega a fingir que é dor
A dor que deveras sente (Pessoa, 1965, p. 164).

O poeta do texto de Pessoa pode ser entendido como uma representação do escritor ficcional. Finge tão completamente, fingindo até a dor de sua própria vida, que se materializa por meio da escrita, ou seja, nas linhas da ficção. Trata-se, pois de um jogo de máscaras que oculta e revela a verdade, num jogo de velar e desvelar o verdadeiro ser. Clarice se oculta na máscara de Rodrigo ou será Rodrigo que carrega a máscara de Clarice? Não se sabe até que ponto a escritora finge a própria dor, mas na entrevista realizada pelo Programa Panorama Cultural, Lispector assim diz sobre si mesma: “Quando eu não escrevo, eu estou morta. [...] E só estou triste hoje porque estou cansada” (Lispector, 1977). Do mesmo modo, Rodrigo desabafa:

Escrevo porque sou um desesperado e estou cansado, não suporto mais a rotina de me ser e se não fosse a sempre novidade que é escrever, eu me morreria simbolicamente todos os dias. Mas preparado estou para sair discretamente pela saída da porta dos fundos (Lispector, 1998, p. 21).

A morte associada à falta da escrita é percebida em *A hora da estrela* entre criador e criação, entre autor e herói assim como o fato de estarem cansados de um cansaço em relação ao mundo e aos homens, um cansaço do próprio viver. E, por falar em viver, o narrador se mostra preparado para a morte, sair pela porta dos fundos, quando a narrativa findar. No romance, Clarice Lispector também usa a máscara de Rodrigo para se materializar na narrativa: “A ação dessa história terá como resultado minha transfiguração em outrem e minha materialização enfim em objeto” (Lispector, 1998, p. 20).

Rodrigo se entrega inteiramente à criação de sua protagonista e, por ser seu criador, torna-se um narrador onisciente – porque conhecedor dos pensamentos mais íntimos da ingênua

nordestina – e onipotente – porque capaz de traçar o destino da protagonista e a atribuir-lhe os mais variados sentimentos, especialmente o amor: “Só eu a vejo encantadora. Só eu, seu autor, a amo” (Lispector, 1998, p. 27). Na medida em que Rodrigo S. M vai compondo sua história, o texto ganha movimento de ir e vir, já que as ações das personagens são atravessadas pelos comentários e reflexões do narrador.

Seu amor pela protagonista não o impede de caracterizá-la de forma rude e vulgar, chegando a compará-la até mesmo com uma cadela. Ela é descrita como fétida, feia, ingênua, desprovida de inteligência. Uma alma vagando perdida pelo universo. Depois de ser abandonada pelo namorado Olímpico, Macabéa consulta a cartomante imaginada por Clarice na gênese do romance e sai da consulta “grávida de futuro” (Lispector, 1998, p. 79). Ao atravessar a rua, porém, é atropelada por um Mercedes amarelo que fugiu, deixando a moça ali, atirada ao chão, se despedindo da vida, lutando muda para existir:

Então – ali deitada – teve uma úmida felicidade suprema, pois ela nascera para o abraço da morte. A morte que é nessa história o meu personagem predileto. Iria ela dar adeus a si mesma? Acho que ela não vai morrer porque tem tanta vontade de viver (Lispector, 1998, p. 57).

Mas, Macabéa morre. Tem nesse momento, sua hora da estrela. Hora que foi vista por alguém, como um ser humano. Hora que foi abraçada, mesmo que pela morte. É um momento de epifania, característica da escrita clariceana e aparece, nesse caso, como uma revelação de si, mesmo que o momento seja cravado em sofrimento e dor.

Há em Clarice toda uma gama de epifanias da beleza e visão, mas também há outras, de epifanias críticas e corrosivas, epifanias do mole e das percepções decepcionantes, seguidas de náusea ou tédio. Clarice vislumbra sempre as relações entre as coisas, para além das próprias coisas ela coze seus textos para dentro de si, sem deixar de relatar o mundo a sua volta (Mota, 2006, p. 41).

A percepção decepcionante da morte da protagonista pode causar estranheza no leitor, assim como provoca o desaparecimento também do personagem-narrador, fabulador do romance, que se autodeclara como inventor do trágico final. E, assim como morre a protagonista, Rodrigo também se despede do leitor. São personagens interdependentes e mais ainda, um inventor que só tem vida durante a criação de suas personagens. Depois disso, para que o texto ganhe vida diante do leitor, o autor precisa desaparecer, conforme colocou Barthes em *A morte do autor*.

As semelhanças entre as falas de Clarice e a narração de Rodrigo marcam o jogo de máscaras que se dá numa via de mão dupla: Será Rodrigo uma máscara de Clarice ou Clarice uma máscara de Rodrigo? Não cabe nesse estudo comprovar que Clarice se apropriou das falas

de seu personagem para responder ao entrevistador da TV Cultura, mas pode-se considerar a hipótese de ela ter vestido a máscara de Rodrigo em alguns momentos da entrevista.

Como ela mesma afirmou, o papel do autor é o de “falar o menos possível”. Por que não deixar sua personagem falar em si? Tudo faz parte de um jogo de máscaras e pelo próprio jogo, surgem as possibilidades de se fazer no outro. É como se ocorresse uma fundição entre autor e personagem. Ou talvez se possa pensar que o autor no fundo seja um ator, como indica Rodrigo S. M.: ‘Ou não sou um escritor? Na verdade, sou mais ator porque com apenas um modo de pontuar, faço malabarismos de entonação, obrigo o respirar alheio a me acompanhar o texto’ (Lispector, 1998, p. 23). Temos então o jogo do faz-de-conta, o assumir novas e diferentes identidades.

O personagem narrador Rodrigo, ao vestir a máscara de autor se vale da *mimicry* e esse movimento se dá no decorrer da narrativa também com outras personagens do romance, como é o caso de Olímpico que vestia a máscara de vencedor, de poderoso, de forte, pois, segundo a voz narradora ele “tinha fome de ser outro” (Lispector, 1998, p. 65). Por sua vez, a cartomante usava a máscara da boa senhora, sabedora das coisas, enquanto carregava um passado obscuro.

O fazer literário que envolve a *Hora da estrela* carrega em si marcas autobiográficas da autora. Além da comentada condição de serem nordestinas, tanto Clarice Lispector quanto Macabéa, há um outro traço digno de comparação: o fato de ambas carregarem elementos próprios da tradição judaica. No que diz respeito à escritora, tal fato reside em sua nacionalidade. Clarice era judia, nascida na Ucrânia, que veio para o Brasil, ainda no colo de seus pais, fugindo dos *pogroms* que assolaram os judeus residentes no país na década de 1920, mais precisamente dos violentos ataques desferidos por soldados russos na aldeia de Chechelnik.

Macabéa é também uma refugiada da situação precária em que vivia no Nordeste. Ela ganha um vínculo com a cultura judaica, visto que seu nome é derivado de Macabeu ou Macabeus, sobrenome de Judas, um judeu que lutou contra os soberanos selêucidas a fim de conquistar liberdade religiosa e política do povo judeu (Celuppi, 2021). Judas Macabeu e seus irmãos são heróis fundamentais à identidade do povo judeu, pois foram líderes de uma rebelião contra a influência pagã do Império Selêucida (de origem helênica) sobre a Judéia, tendo lutado bravamente para defender as tradições religiosas judaicas, nos anos entre 164 a 37 A.C (Vasconcelos, 2004).

A história deles foi por séculos um incentivo para os judeus resistirem em sua identidade, mesmo que constantemente desprezados e perseguidos. Por conhecer as narrativas bíblicas, inclusive narradas em iídiche, dialeto judaico conservado por seu pai na comunicação

no ambiente familiar, Clarice Lispector, ao escolher o nome Macabéa, evoca a imagem de uma oposição resistente a um sistema de poder, que busca submeter os que vivem nas franjas da sociedade. Assim, é possível alegar que Clarice se alteriza também em Macabéa, identificando-se com sua condição de migrante, de deslocada.

A nomeação da personagem evidencia então um ponto de coincidência entre os judeus refugiados e os retirantes nordestinos: são identidades diaspóricas, seres exilados e em constante movimento, para sobreviver. A protagonista de *A hora da estrela* pode ser entendida como uma representação da resiliência dos fracos, mesmo diante de situações quase impossíveis de reverter.

Macabéa é a própria máscara ficcional de muitos que emudecem o grito, que vivem em situação de invisibilidade na sociedade. Conforme coloca Mota (2006, p. 13) “O termo personagem, num sentido bastante amplo, denomina seres de ficção que, mostrados na literatura e no teatro, imitam seres reais”. É uma personagem que representa uma faceta da sociedade.

Macabéa expressa, ainda, a máscara de mulher, submissa, inferiorizada, massacrada por uma cultura machista: “pois só agora entendia que mulher nasce mulher desde o primeiro vagido. O destino de uma mulher é ser mulher” (Lispector, 1998, p. 84). Mota (2006) em seu trabalho acerca do feminino em *A hora da estrela* comenta que

Macabéa reúne carência e plenitude, fragilidade e grandeza. Uma das funções da obra é justamente, mostrar como Macabéa é o retrato de uma parcela excluída e marginalizada pela sociedade brasileira: as mulheres [...] Macabéa representa – um avesso sociocultural do perfil feminino – em sua pobreza mental e física ela é uma antítese das outras personagens femininas claricianas: donas-de-casa, viúvas idosas ou mulheres independentes; Macabéa é a representação do não ter e não ser; Macabéa é o retrato da marginalização - “o que Clarice classificou como inocência pisada” (Mota, 2006, p. 51, grifo do autor).

Há implícito na personagem, uma luta muda por sobrevivência, por existir. Essa mesma condição pode ser observada nas personagens galinhas de Clarice Lispector. Nas narrativas infantis *A vida íntima de Laura* e *Quase de verdade*, as galinhas – animais geralmente desvalorizados e só vistos como fonte de alimento – aparecem como personagens importantes na trama, as aves lutam por sua vida, reivindicam seus direitos mesmo vivendo sob opressão.

A própria forma de viver de Macabéa revela uma estratégia de jogo: a *alea*. Ela desafia e joga com o destino e, por sinal, essa característica está posta desde o título, *A hora da estrela*, que expressa o elemento de jogo de sorte (e, portanto, de azar), que define o instante da morte de Macabéa. O *agôn* também pode ser verificado, menos pela presença de conflito entre as personagens e mais na forma do conflito/repulsa entre narrativa, narrador e leitor, o qual pode se sentir insatisfeito com o desfecho da ação e ter vontade de alterar o curso de vida de Macabéa.

Novamente, os espaços vazios do texto geram diferentes modos de jogar com o sentido da obra. São interpretações que nascem na medida em que o enredo vai sendo apresentado ao leitor.

Segundo a teoria de Iser, *A hora da estrela* contempla os três níveis do jogo: o estrutural, pelo fato de mapear o espaço e situar o leitor no interior da trama e de seus cenários; funcional, por trazer as explanações metanarrativas de Rodrigo acerca de sua fabulação e de como seus personagens são construídos; e, por fim, o interpretativo, pelas várias indagações que são deixadas ao longo da narrativa, possibilitando e mesmo demandando àquele que lê a fazer suas inferências. Os diferentes sentidos atribuídos no momento da leitura focam justamente nos elementos que não estão explícitos, o que exige maior esforço por parte do jogador-leitor.

A própria Clarice, na entrevista à TV Cultura fornece pistas sobre como chegar aos resultados: “A história de uma moça tão pobre que só comia cachorro quente. Mas a história não é só isso não. A história é de uma inocência pisada, de uma miséria anônima” (Lispector, 1977). Ao comentar sobre do que se trata a história, Lispector, depois de mostrar a parte superficial, chama atenção para o “*iceberg*” que é o texto, ou seja, ela sugere que se mergulhe numa camada mais implícita e provocativa da escrita. Afinal, o fato de Macabéa comer só cachorro-quente nem é ponto central da personagem. Essa é apenas máscara mais externa da condição miserável que muitos são sujeitados a viver. Portanto, o texto em si-mesmo possui suas próprias máscaras, o que reforça a ideia de Iser de que o texto não é somente o campo do jogo, mas também um jogador.

A mesma máscara textual se verifica nas narrativas infantis de Lispector. Explicitamente no caso de *Quase de verdade*, apesar do enredo girar em torno das observações e experiências do cachorro Ulisses, o teor implícito faz emergir questões sociais decisivas, levando o leitor-criança a refletir sobre temas como vida coletiva, maldade, perdão, luta e sofrimento.

Outra comparação que pode ser feita entre as duas narrativas: *Quase de verdade* e *A hora da estrela* reside no papel do narrador. Em ambos os casos há uma máscara do autor, que é meio que um tradutor de uma voz que só acessamos indiretamente. No livro infantil, o cachorro late suas histórias para sua dona, Clarice, e esta as escreve. O nome da dona do cachorro e sua profissão de escritora sugerem ao leitor a proximidade com Lispector. No segundo, a escritora veste a máscara de uma identidade masculina, Rodrigo S. M., para lidar mais objetivamente com a narrativa da vida dura de Macabéa: “[...] porque escritora mulher pode lacrimejar piegas” (Lispector, 1999, p. 15). Abre-se assim todo um debate sobre a própria ideia de representação literária, a partir da noção de uma voz poder falar em nome de outras.

Por outro lado, se for pensado como jogo de máscaras, podemos considerar que a autora veste também a máscara do cachorro Ulisses para, no universo ficcional, dialogar com o leitor-criança e assim obter uma perspectiva de mundo só possível pela ficção, pelo jogo de faz-de-conta que nos permite ser outro. Portanto, mais uma vez é preciso considerar a potência da literatura infantil clariceana, carregada de sentidos e de jogo, no qual, os resultados muito se assemelham à literatura adulta. Enquanto ser pensante, a criança é capaz de jogar e jogando se entende e se inventa a si mesma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fim de jogo! Uma mistura de alívio, alegria e gratidão me toma nesse momento em que finda a escrita da tese. Assim como no final do jogo existe a euforia de quem ganha, posso dizer que sou vitoriosa por caminhar até aqui, por aprender tanto e por conhecer pessoas especiais. A gratidão me consome, fazendo com que as memórias dessa trajetória de estudo saltem de minha mente para o papel.

Primeiramente nasce a ideia da literatura infantil de Clarice Lispector. Em seguida, a problemática: mas dizer o que dessa forma de literatura? Dos encontros com a orientadora surge então o desafio: por que não falar do jogo? Fascinante, visto que Clarice brinca com seus textos, com seu leitor e consigo mesma na interação autor-texto-leitor. Não diferente, a criança leitora também molda as narrativas clariceanas com base em suas experiências infantis.

O jogo atravessa aquilo que é narrado para a criança, seja esta que carrega o sentido literal da expressão seja o adulto que mantém vivo em si, seu olhar infantil e que aceita, pelo desafio da leitura, mergulhar no universo ficcional do jogo do texto.

Muitas foram as leituras a partir do problema: como o jogo acontece na literatura infantil de Clarice Lispector? Tantos estudiosos pesquisados, teorias aprendidas, ideias aceitas ou refutadas para compor a essência do texto. Uma leitura incessante que puxava mais leituras como num tear em que as linhas vão se cruzando para compor a colcha. A tecitura foi se fazendo, sendo que, às vezes, era necessário desmanchar alguns pontos. E, assim como há cores nos fios, cada parte do estudo teve sua cor, seu sentido.

A princípio, a cor se voltou para a criança. Criativa e diferente do adulto, ela carrega seu modo de ser e de existir no mundo. Tem, pois habilidades que lhe permite jogar os textos de Lispector, brincar com eles. Para isso, foi imprescindível buscar fundamentação acerca do jogo, de sua presença constante na vida humana e como ele se manifesta no ato da leitura, por meio do jogo do texto.

A partir dessa concepção, foi possível apontar algumas formas de jogo presentes nas narrativas infantis de Clarice, o que conferiu outra cor à tese. Mas uma que mereceu um olhar especial foi o jogo de máscaras. Por meio de seus narradores, a autora pode viver no texto, dialogar com a criança e dar umas “cutucadas” no adulto. É também pelo jogo de máscaras que muitos sentimentos são identificados em relação ao ser humano e à sociedade em geral. O jogo atravessa o leitor fazendo-o entrar em contato com seu mais íntimo.

Sua escrita é carregada de sentidos, ao que ela mesma fazia questão de afirmar, que escrevia para ser sentida. Essa característica perpassa todo seu acervo, especialmente no que diz respeito às suas narrativas voltadas para a criança. Assim como promoveu uma literatura

pensante, conforme destacou Evandro Nascimento (2012), Clarice também considerou a criança enquanto ser pensante, o que pode ser notado pela estética utilizada pela autora em suas narrativas de cunho infantil.

Não diferente de suas obras voltadas para o público adulto, Lispector lança desafios e provoca o leitor criança no sentido de aguçar seus pensamentos e sentidos. Por reconhecer a capacidade da criança em jogar com Lispector, a tese também apresentou uma relação intertextual entre a narrativa infantil e a adulta. Um relacionamento possível pelo jogo da comparação.

Além disso, para marcar o campo lúdico e a forma com que o texto e leitor podem interagir, as estratégias de jogo, cunhadas por Caillois foram aplicadas em alguns momentos da análise, reafirmando o jogo do texto. Por fim, depois de agregar suplementos e movimentar no espaço textual da tese, foi possível chegar a alguns resultados, que conforme acentuou Iser, é o final do jogo.

Espera-se que essa tese possa apontar para novos estudos acerca da literatura infantil de Lispector, especialmente na continuidade de aspectos relacionados a sua forma de brincar com os textos e de provocar a brincadeira por parte do leitor. As imagens que ilustram suas narrativas podem, por exemplo, ser alvo de estudo assim como a coletânea *Como nasceram as estrelas*, que desde sua intenção inicial de criação teve estreita relação com o brinquedo.

Por fim, há um pensamento de Isaac Asimov (1966), escritor russo-americano que diz: “Na vida, ao contrário do xadrez, o jogo continua após o xeque-mate”. Esperamos que o jogo de leitura proposto nessa tese possa continuar e reverberar. Que sua potência possa ecoar no campo literário e em outros, de forma a proporcionar mais jogos, ou seja, mais leituras, mais conhecimento.

E que a cada leitura, novos resultados possam surgir, pois não há, na verdade um vencedor ou perdedor. O resultado que apresentamos aqui pode manter similitude com a de outros jogadores, mas cada um com seu olhar e sua forma de expressar, pois a maneira de enxergar e sentir é diversa. E a cada jogo, novas possibilidades podem surgir, “estendendo a nós mesmos”.

BIBLIOGRAFIA

CORPUS DE ANÁLISE

- LISPECTOR, C. A fuga. *In*. **A bela e a fera**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- LISPECTOR, C. **A hora da estrela**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- LISPECTOR, C. **A mulher que matou os peixes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- LISPECTOR, C. **A vida íntima de Laura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- LISPECTOR, C. O grande passeio. *In* **Felicidade clandestina**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- LISPECTOR, C. **O mistério do coelho pensante**. Rio de Janeiro: Rocco, 2015.
- LISPECTOR, C. O ovo e a galinha. *In*: **A Legião Estrangeira**. São Paulo: Ática, 1977, p. 81-84.
- LISPECTOR, C. **Quase de verdade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- LISPECTOR, C. Restos do Carnaval. *In*. **Felicidade clandestina**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- LISPECTOR, C. Uma galinha. *In*. **Laços de família**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- LISPECTOR, C. Uma história de tanto amor. *In*: **Felicidade clandestina**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998, p. 87-88.

REFERÊNCIAS

- ALAVARCE, C. S. **A ironia e suas refrações**: um estudo sobre a dissonância na paródia e no riso. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. 208 p. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/5dcq3/pdf/alavarce-9788579830259-09.pdf>>. Acesso em 17 set. 2022.
- ALEXANDRE, Keytiane. A pedagogia do imaginário em Clarice Lispector. **Ao Pé da Letra**, v. 11, n. 2, 2009.
- AMARAL, Ana Carolina B. De um mundo dos possíveis: as atuações da verossimilhança na teoria da literatura fantástica. **Investigações**. vol. 28, n. 1, 2015.
- AMARAL, Mariana. L. **Criança é criança**: literatura infantil e seus problemas. 4. ed. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1983.
- ANDRADE, C. D. **Discurso de primavera e algumas sombras**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.
- ANDRUETTO, M. T. **Por uma literatura sem adjetivos**. São Paulo: Pulo do Gato, 2012.

ARAÚJO, R. C. Breve itinerário da literatura infanto-juvenil de Clarice Lispector. **Educação Pública**, 2013. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/13/41/breve-itinerario-da-literatura-infantojuvenil-de-clarice-lispector>> Acesso em 31 dez. 2022.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

ARISTÓTELES, **Poética**. Tradução de Ana Maria Valente. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2004.

BAKHTIN, M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais**. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo, Hucitec, 1987

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARBOSA, V. M. C. **A literatura de Clarice Lispector para criança: Um convite à infância**. 122f. 2008. Dissertação (Mestrado em literatura brasileira) - Universidade Federal do Ceará, Ceará, 2008.

BARTHES, R. **O rumor da língua**. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, R. **O prazer do texto**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1978.

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BAUMAN, Z.; DONKIS, L. **Cegueira Moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução de Marcos Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus, 2002.

BÍBLIA SAGRADA Ave Maria, São Paulo: Editora Ave Maria, 2016, p. 1781.

BORELLI, O. **Clarice Lispector: Esboço para um possível retrato**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.

BRANCO, L. C. **A traição de Penélope: a escrita feminina da memória**. São Paulo: AnnaBlume, 1994.

BRANDILEONE, A. P.; ALVES, L. O papel social feminino no conto “a fuga”, de Clarice Lispector. **Muitas Vozes, [S. l.]**, v. 9, n. 2, p. 559–573, 2021. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/muitasvozes/article/view/16944>. Acesso em: 2 maio. 2024. <https://doi.org/10.5212/MuitasVozes.v.9i2.0008>

BURKE, M. L.G. P. Entrevista com Zigmund Bauman. **Tempo Social**, v. 16, n. 1, São Paulo, 2004.

BURKE, P. **A fabricação do rei**. A construção da imagem pública de Luis XIV. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1994.

<https://doi.org/10.1590/S0103-20702004000100015>

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

CÂMARA, S.F. **Teoria dos jogos**. Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011.

CAMPEDELLI, S.; ABDALA Jr., B. **Clarice Lispector**: seleção de textos, notas estudos biográfico, histórico e crítico e exercícios. São Paulo: Abril Educação, 1981.

CELUPPI, F. E, M, M. **Solidão e isolamento de uma estrela: fragmentações de Macabéa de Clarice Lispector**. 123f. Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário Campos de Andrade, 2021.

CIMA, S.J.A.S.; MICHELLI, R. A representação do mal nos contos dos irmãos Grimm. *In*: CUNHA, M.Z.; MICHELLI, R.; SANTOS, R. S. D. **O mal na narrativa para crianças e jovens**: olhares da literatura e do ensino. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020.

CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A. (orgs). **Diccionario de los Símbolos**. Tradução de Manuel Silvar y Arturo Rodríguez. Barcelona: Editorial Herder, 1998.

COLERIDGE, S. T. **Biographia Literaria**. EBook #6081, Project Gutenberg. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/ebooks/6081>> Acesso em 20. Jul. 2024.

COMPAGNON, A. **O demônio da teoria**: literatura e senso comum. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

COSTA, C. B.; FREITAS, L. F. A internacionalização de Clarice Lispector: história clariceana em inglês. **Cadernos de Tradução**. Florianópolis, v 37, n. 2, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/2175-7968.2017v37n2p40>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

<https://doi.org/10.5007/2175-7968.2017v37n2p40>

COSTA, P. C. **As Dimensões Artísticas e Literárias do Projeto Sensacionista**. 122 f. Dissertação (Mestrado) - FCSH da Universidade Nova de Lisboa, 1990.

CUNHA, B. R. R. **Clarice**: Olhares oblíquos, retratos plurais. Uberlândia: EDUFU, 2012. <https://doi.org/10.14393/EDUFU-978-85-7078-314-1>

CUNHA, P. L. F. **Machado de Assis**: Um escritor na capital dos trópicos. Porto Alegre: IEL. São Leopoldo: Unisinos, 1998.

DE MASI. D. **O ócio criativo**. Tradução de Léa Manzi. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DELEUZE, G e GUATTARI, F. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DEZOTTI, M. C. C (Org.). **A tradição da Fábula: de Esopo a La Fontaine**. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2003.

DURAND, Gilbert. **A Imaginação Simbólica**. Tradução de Carlos Aboim de Brito. Lisboa: Editora Edições, 1993.

EL FAHL, A. O. F.; ROCHA, F. A.B. A lâmpada do desejo: uma leitura do conto *A fuga* de Clarice Lispector. **Revista A cor das Letras**. v. 18, n. 1, p. 19-27, Feira de Santana, 2017. <https://doi.org/10.13102/cl.v18i1.1683>

ELIADE, Mircea. **Sagrado e o profano**. Tradução de Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ENJOLRAS, D. **Leitura à luz da lâmpada**. 1921. Óleo sobre a tela. Disponível em: <<https://pt.wahooart.com/@/9GEJ7V-Delphin-Enjolras-leitura-por-lamplight>> Acesso em 25. abril. 2024.

_____. **Mulher lendo pela janela**. 1921. Óleo sobre a tela. Disponível em: <<https://pt.wahooart.com/a55a04/w.nsf/O/BRUE-8LHRJ5>> acesso em 25. abril. 2024.

FAEDRICH, A. Autoficção: um percurso teórico. **Revista Criação & Crítica**, n. 17, p. 30-46, 2016. DOI: 10.11606/issn.1984-1124.v0i17p30-46. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/120842>. Acesso em: 10 nov. 2023. <https://doi.org/10.11606/issn.1984-1124.v0i17p30-46>

FILIPAK, F. **Teoria da metáfora**. Curitiba: HDV, 1983.

FREUD, S. **Além do princípio de prazer**. Tradução de Renato Zwick. Rio De Janeiro: Imago, 2016.

FOUCAULT, M. O que é um autor? In. **Estética: literatura e pintura, Música e cinema**. Org. Manuel Barros da Mota. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

GAMA-KALIL, M. M. A literatura fantástica: gênero ou modo? **Terra roxa e outras terras**. v. 26, dez, 2013. Disponível em <https://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g_pdf/vol26/TR26b.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2023.

GAMA-KALIL, M. M. (citada) In. **Jornal O tempo**. Belo Horizonte, 08 maio 2016.

GAMA-KALIL, M. M.; ANDRADE, P. F. (org). **As literaturas infantil e juvenil... ainda uma vez**. Uberlândia: GpEA: CAPES, 2013.

GAZZANIGA, M. S.; IVRY, R. B.; MANGUN, G. R. **Neurociência cognitiva**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

GELATTI, A. L. M.; DELLA FLORA, F. S.; DALLEPIANE, B. Z.; GABBI, A. C.S. Reprodução de coelhos. **4ª Mostra Interativa de Produção Estudantil em Educação Científica e Tecnológica**, Rio Grande do Sul, UNIJUÍ, 2018.

GENETTE, G. **Discurso da narrativa**. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Veja, 1980.

GENETTE, G. **Figuras III**. Tradução de Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

GIMENES, J. F. G. **Clarice Lispector e a linguagem: memórias metaforizadas em Felicidade Clandestina, Restos do Carnaval e Cem Anos de Perdão**. 2017. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Uberlândia – UFU. 111 p.

GOEDERT, V. M. (2016). O simbolismo da água. **Revista Encontros Teológicos**, v. 19, n. 1. Disponível em: < <https://doi.org/10.46525/ret.v19i1.460> > Acesso em 28. Jan. 2024. <https://doi.org/10.46525/ret.v19i1.460>

GOETHE. **Viagens à Suíça e à Itália**. Tradução de Teixeira Coelho. Paris: Hachette, 1862.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1983.

GOTLIB, N. B. **Clarice: uma vida que se conta**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1995.

HEIDEGGER, M. **A caminho da linguagem**. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento na cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUNT, P. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. Tradução de Cid Kinipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

ISER, W. A interação do texto com o leitor.. *In*: LIMA, Luiz Costa (org.) **A literatura e o Leitor: Textos de Estética da Recepção**. Tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

ISER, W. **O ato da leitura: Uma teoria do efeito estético**. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed.34, 1996.

ISER, W. Os atos de fingir. Tradução de Luiz Costa Lima. *In*: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o Leitor: Textos de Estética da Recepção**. Tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001. (v. 36).

ISER, W. **O fictício e o imaginário**. *In*: ROCHA, João Cezar de Castro (Org.). Teoria da ficção: Indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999.

ISER, W. O jogo do texto. *In*: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: Textos de estética da recepção**. Tradução de Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

- JUNG, C. G. **Psicologia do inconsciente**. Tradução de Maria Luiza App. São Paulo: Vozes, 1984.
- KANT, I. Crítica da faculdade do juízo. In: DUARTE, Rodrigo (Org.). **O Belo Autônomo**. Textos clássicos de estética. Tradução de Valério Rohden e António Marques. Belo Horizonte: Autêntica/ Crisálida, 1998.
- KLEIMAN, A. **Texto e leitor**: Aspectos cognitivos da leitura. 9. ed. Campinas: Pontes, 2004.
- KRISTEVA, J. **Introdução à Semanálise**. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- LA TAILLE, Y. *et al.* **Piaget, Vygotsky, Wallon**: Teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.
- LAJOLO, M.; ZILBERMAN, R. **Literatura infantil brasileira**: História & histórias. São Paulo: Ática, 1984.
- LHOSA, M. V. **A civilização do espetáculo**. Tradução de Ivone Benedetti. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- LISPECTOR, C. **Programa Panorama Especial** (vídeo). São Paulo: TV2 Cultura, fev, 1977. Disponível em: <<https://www.rocco.com.br/especial/claricelispector>>. Acesso em: 12 de dezembro de 2022.
- LOCKE, J. **Ensaio Sobre o Entendimento Humano**. Tradução de Eduardo Abranches de Soveral. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1999, Vol. II.
- LOTH, R. W. **Ver, pensar e escrever (como) um animal**: devires do inumano na arte/literatura. Florianópolis. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.
- MARÇAL, M. R. **A tensão entre o fantástico e o maravilhoso**. 2015. Disponível em: <revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541/9111> Acesso em 01 janeiro de 2023.
- MARTINY, C et al. Tradução e adaptação transcultural da versão brasileira do Inventário de Ansiedade Geriátrica. **Revista de Psiquiatria clínica**. 2011, v. 38, n. 1, p. 8-12. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rpc/a/9BfK8vxwK4drL7RnCKNGvzg/?format=pdf>> acesso em 06.fev. 2024.
<https://doi.org/10.1590/S0101-60832011000100003>
- MEIRELES, C. **Problemas da literatura infantil**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- MCDOWELL, M. Fiction for children and adults: Some essential differences. **Children's Literature in Education**, v. 4, n. 1, p. 50-63, 1973. <https://doi.org/10.1007/BF01135994>. Disponível em: < <https://link.springer.com/article/10.1007/BF01135994>> Acesso em 01 janeiro de 2023.
<https://doi.org/10.1007/BF01135994>

MOTA, J. O. **Um mergulho no feminino na obra “A hora da estrela” de Clarice Lispector**. 56 f. Monografia (Licenciatura em Letras) – Faculdades de Ciências da Educação do Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2006.

NASCIMENTO, E. *Derrida e a literatura: “Notas” de literatura e filosofia nos textos de desconstrução*. Niterói: UFF, 1999.

NASCIMENTO, E. **Clarice Lispector: uma literatura pensante**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

NEUMANN, E. **A criança**. São Paulo: Cultrix, 1995.

NOGUEIRA, P. V. **Do autor ao leitor: Os processos que marcam o encontro das crianças e jovens com o livro**. 2017. 134 f. Tese (Doutorado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, 2017.

OLIVEIRA, E. K. O jogo do texto no ensino de literatura: por uma metodologia performativa. In: CARVALHO, A. S. et al. (Org.). **Literatura e outras artes: interfaces, reflexões e diálogos com o ensino**. João Pessoa: Editora da UFCG, 2018. p. 241-262.

OLIVEIRA, S. K.G.; SOUZA, O.B. As galinhas de Clarice: um estudo sobre a representação da personagem galinha nos contos A galinha e o ovo, Uma galinha e Uma história de tanto amor. **Anais VENLIJC**. Campina Grande: Realize Editora, 2014.

OLIVER, N. **Dicionário de nomes**. São Paulo: Bestbolso, 2010.

PATATI PATATÁ. In: **Dicionário eletrônico Caldas Aulete**. Disponível em: <<https://www.aulete.com.br/patati-patat%C3%A1>> Acesso em 20 jun. 2023.

PAVAS, P. A imagem sagrada do ovo. **Revista Leitura**, [S. l.], v. 2, n. 15-16, p. 56–71, 2019. DOI: 10.28998/2317-9945.199515-16.56-71. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/revistaleitura/article/view/6673>. Acesso em: 1 maio. 2024. <https://doi.org/10.28998/2317-9945.199515-16.56-71>

PAZ, O. **Os filhos do barro: do Romantismo à vanguarda**. Tradução de Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

PEREIRA, W.; AMODEO, M. T. O desejável jogo cognitivo de adivinhação na leitura de A carteira de Machado de Assis. **Acta Scientiarum. Language and Culture**. Maringá, v. 36, n. 4, 2014. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/22709/pdf_49>. Acesso em 28 nov. 2023. <https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v36i4.22709>

PERROTTI, E. **O texto sedutor na literatura infantil**. São Paulo: Ícone, 1986.

PESSOA, F. **Obra poética**. 2ªed. Rio de Janeiro: Aguilar, 1965.

PIGLIA, R. **O último leitor**. Tradução de Heloísa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

PIMENTEL, D. A. O estado de galinha em Clarice Lispector. **Nau Literária**, v. 17, n. 1, 2021.

<https://doi.org/10.22456/1981-4526.111976>

PONDÉ, L. F. **O diagnóstico de Zygmunt Bauman para a pós-modernidade** (vídeo). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UnbS2KFHDng>>. Acesso em 31 jan. 2022.

RANCIÈRE, J. **Políticas da escrita**. Tradução de Raquel Ramallete. São Paulo: Editora 34, 1995.

_____. **A partilha do Sensível: estética e política**. Tradução de Mônica Costa Netto. 2a Ed, São Paulo; Editora 34, 2009.

REIS, C.; LOPES, A. C. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988 (Série Fundamentos, 29).

RIBEIRO, A. E. M. **Literatura infantil e desenvolvimento da imaginação**: Trabalho modelado como ferramenta de ensino do argumento narrativo. 2018. 223 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2018.

ROCHA, J. R. **Wolfgang Iser, leitor da modernidade**: Interpretação e teoria da Literatura. 2017. 168 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2017.

ROCHA, L. J. A noção de “sentimento de vida” em Kant. **Con-textos kantinianos International Journal of Philosophy**, n. 7, Jun, 2018.

RODRIGUES, I., CORDAS, J., MOUTA, M. **Idiomatismos com cabeça em português, francês e alemão**: um ensaio de contrastações metafóricas. Universidade do Porto, Portugal, 2002. Disponível em: <ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7165.pdf> Acesso em 01. Maio. 2024.

ROSA, J. G. **Fita verde no cabelo**: Nova velha história. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2022.

SAMOYAUULT, T. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rotschild, 2008.

SARDINHA, T. B. **Metáfora**. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

SEBASTIÃO, A. K. A. **Livrar-se da escrita**: Clarice Lispector e a liberdade de ninguém. 2019. 277 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2019.

SOARES, L. F. Por uma teoria da literatura infantil: O caso Peter Hunt. **Caletroscópio**, vol. 3, n. 4, jan-jun, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufop.br/caletroscopio/article/view/3596>>. Acesso em 28 nov. 2023. <https://doi.org/10.58967/caletroscopio.v3.n4.2015.3596>

SOUSA, D. R. O mistério da literatura infantil de Clarice Lispector: Projeto estético, inovação e criação literária. **Travessias**, v. 11, n. 02, maio-ago, 2017. Disponível em: <<https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/16416>>. Acesso em 28 nov. 2023.

SOUZA, Karina. C. V.; FRANCISCHINI, R. A díade adulto/criança em Rousseau e Freud e suas ressonâncias na clínica psicanalítica infantil contemporânea. **Cadernos de Psicanálise**. Rio de Janeiro, v. 39, n. 37, 2017. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-62952017000200008&script=sci_abstract>. Acesso em 28 nov. 2023.

SOUZA, Solange. J. e **Infância e Linguagem**: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin. ed. (Coleção Magistério: Formação E Trabalho Pedagógico), Campinas, SP: Papirus, 2015.

SYLVESTRE, F. A. **Mitos bíblicos e contos de fadas revisitados na metaficção de Robert Coover**. 205 f. Tese (Doutorado em Estudos literários) – Universidade Estadual Paulista. Faculdades de Ciências e Letras, Araraquara, 2008.

TEIXEIRA, M. C. S. Pedagogia do imaginário e função imaginante: redefinindo o sentido da educação. **Olhar de professor**. Ponta Grossa, v. 9, n. 2, 2006. Disponível em: <<https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/1461>>. Acesso em 28 nov. 2023. <https://doi.org/10.5212/OlharProfr.v.9.1461>

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1981.

VASCONCELLOS, P; SILVA, R. R. **Como ler os livros dos Macabeus**. Memórias da Guerra: o Livro das Batalhas e o Livro dos Testemunhos. São Paulo: Paulus, 2004.

VYGOTSKY, L. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. Tradução de José Cipolla Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZILBERMAN, R. *et al.* **Clarice Lispector**: A narração do indizível. Porto Alegre: Artes e ofícios, EDIPUC, Instituto Cultural Marc Chagal, 1998.

ZILBERMAN, R; MAGALHÃES, L. **Literatura infantil**: autoritarismo e emancipação. São Paulo: Ática, 1982.