

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL

Programa de Pós-Graduação em Letras - Escrita Criativa

ISRAEL MENDES

Mestrando

Poesia em Jogo: a Ludificação do Poema.

Dissertação de Mestrado em Escrita Criativa

Porto Alegre, Janeiro de 2016

Poesia em Jogo: a Ludificação do Poema.

Orientador:

Prof. Dr. Charles Kiefer

Trabalho científico apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Escrita Criativa no Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS.

Porto Alegre, Janeiro de 2016

"A poem is never finished; it is only abandoned."
Paul Valery

*Agradeço aos meus sócios Amilton Diesel,
Mauricio Longoni, Raphael Baldi, Kely Costa e
Sandro Manfredini pela parceria e companheirismo.*

*Dedico este trabalho à Daniela, pelo amor e
compreensão, e à Cecilia, por dar mais sentido à minha
existência. O amor nos une e nos torna uma família.*

RESUMO

O presente trabalho promove uma busca pela relação estrutural entre a poesia e os jogos. Para tanto, um percurso teórico-literário se fez necessário. O Simbolismo Francês foi o ponto de partida analítico deste estudo, em especial nas figuras de Baudelaire, Rimbaud e Mallarmé. Este último, enquanto ápice da poesia lúdica e experimental da sua época, foi o grande pilar desta abordagem. Além disso, também foi necessário um percurso lúdico, fazendo uso de conceitos e teorias pertencentes ao universo dos jogos. Esta busca permitiu ainda investigar questões intrigantes como hipertextualidade, co-autoria e reescritura.

PALAVRAS-CHAVE: Simbolismo; Baudelaire; Rimbaud; Mallarmé; Ludicidade; Homo Ludens; OuLiPo; Sistemas; Enigma; Reescritor; Jogo.

ABSTRACT

This work promotes a search of the structural relationship between poetry and play. Thus, a theoretical and literary pathway was mandatory. French Symbolism was the analytical starting point of this study, especially in the figures of Baudelaire, Rimbaud and Mallarmé. This last one, taken as the apex of the playful and experimental poetry of his time, was the greatest pillar of this approach. In addition, a playful pathway was also required, blending concepts and theories sourced from the game field. This search yet showcased the investigation of compelling issues such as hypertextuality, co-authorship and rewriting.

KEYWORDS: Symbolism; Baudelaire; Rimbaud; Mallarmé; Ludicity; Homo Ludens; OuLiPo; Systems; Puzzle; Rewriter; Game.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. POESIA.....	6
2.1- A Modernidade inaugurada	6
2.2- A arquitetura de Baudelaire	7
2.3- O torque lírico de Rimbaud.....	8
2.4- A Lírica da sugestão em Mallarmé	9
3. EM JOGO.....	12
3.1- Algumas definições sobre jogos	12
3.1.1- David Parlett	12
3.1.2- Bernard Suits	12
3.1.3- Chris Crawford.....	12
3.1.4- Brian Sutton-Smith.....	13
3.2- Características importantes presentes nos jogos	13
3.2.1- Sentido	13
3.2.2- Sistemas.....	13
3.2.3- Interatividade e Escolhas.....	14
3.2.4- Regras	15
3.3- O jogo como elemento da cultura, em Huizinga	15
3.4- Os jogos e os homens, em Caillois	20
3.4.1- <i>Agôn</i>	21
3.4.2- <i>Alea</i>	21
3.4.3- <i>Mimicry</i>	21
3.4.4- <i>Ilinx</i>	22
3.4.5- <i>Paidia</i> e <i>Ludus</i>	22
3.5- As <i>contraintes</i> do poema, na OuLiPo	24
3.6- Caos e ordem em universos particulares	26
3.7- Os Brancos, o Tempo e o Divino.....	28
3.8- Com o autor em xeque, a obra se basta.....	31
4. A LUDIFICAÇÃO DO POEMA.....	34
4.1- "Um Lance de Dados"	34
4.2- "Cem Mil Milhões de Poemas"	39
4.3- "Construção".....	40
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
5.1- Escrever é jogar	42
5.2- Jogar é reescrever.....	43
5.3- É possível jogar o poema?	44
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
7. ANEXO: LIVRO INCOMPLET	47

1. INTRODUÇÃO

É possível jogar o poema? Esta é a pergunta que estabiliza a existência deste trabalho. Ela será o norte analítico dessa busca, que irá passar por movimentos históricos de interesse investigativo a fim de demonstrar o recorte evolutivo de uma lírica fundamentalmente de caráter experimental. Desde Mallarmé que o poema vem a passos largos se modificando em uma direção estético-formal que merece constante atenção crítica. Testá-lo, experimentá-lo é portanto proveitoso. Novos níveis de interação com o livro físico e com o consumo do poema propriamente dito servirão para materializar algumas das hipóteses desse trabalho, que será composto por uma análise teórica e um projeto de livro original.

O tema a ser estudado aqui será a ludificação da poesia a partir do compartilhamento de princípios e estruturas presentes nos jogos. O objeto de estudo será o poema, que terá suas dinâmicas de composição e leitura revisitadas de modo a estabelecer formas alternativas às dos rituais tradicionais. A principal referência é Stéphane Mallarmé, o primeiro autor a ter trabalhado conscientemente nessa direção buscando obter controle sobre o acaso em seu poema "Um Lance de Dados" e em seu projeto inacabado *Le Livre*. Mallarmé inovou ao chamar o leitor de leitor-operador e buscou conferir autonomia às palavras a partir de um processo alternativo de produção e consumo do poema. O acaso será aqui abordado como método auxiliar de criação poética ante uma leitura engajada. O leitor será mais do que convidado: será convocado a fazer parte. E o resultado final (e individual) será ampliado a partir da premissa casuística do poeta simbolista, compreendida aqui como lúdica. Jogo, portanto. Para isso, serão trabalhados no livro que acompanha este estudo formatos experimentais como a co-criação, a reescritura, a leitura múltipla, a leitura não-linear, a leitura randômica, entre outros.

O conceito de jogo, por sua vez, enquanto sistema dinâmico e como regente histórico das sociedades antigas, será abordado a fim de estabelecer novas mecânicas de interação para o ritual da leitura com o livro físico. O próprio conceito de livro será revisto sob uma lente dinâmica e interativa. O engajamento presente nos jogos será usado como parte de um processo avançado de interação entre o leitor e o livro inacabado. A ideia é pôr à prova o quão eficiente esse consumo alternativo de poesia - ou seja, o ato voluntário de jogá-la - pode ampliar o horizonte de entrada, manutenção e permanência do público leitor. O verbo "ler" também terá seu reinado

comprometido, emprestando eventualmente seu posto aos verbos “jogar”, “brincar”, “co-criar”, “reescrever”. O caráter lúdico demandará a necessidade de estabelecer regras, aplicar mecânicas interacionais, ofertar escolhas, sortear palavras em busca de uma randomização controlada da leitura de um modo geral. O leitor será promovido a reescritor.

2. POESIA

2.1- A Modernidade inaugurada

Antes de entrarmos na ludificação do poema e nas diversas potências dessa sugestão, será preciso visitar as mudanças estruturais que ocorreram na Lírica com seu avanço rumo à Modernidade. O perímetro histórico que presta serviço aqui é o movimento Simbolista, nascido em Paris, na segunda metade do século XIX, tendo à frente especialmente três poetas franceses.

Desde a desaleração do Romantismo e a guinada estética catalisada por Charles Baudelaire, que a Lírica pôs-se a edificar novos e importantes paradigmas relacionados ao poetar moderno. Surgiam os inquietos Simbolistas franceses e sua contestação da evolução técnica da sociedade. A despersonalização, a obscuridade, a dor cósmica, o vazio, o Nada, entre outros elementos marcantes, se fizeram presentes na obra de alguns poetas daquele período, formando assim uma Lírica contrastante com os exageros românticos. A Modernidade emergia. Novas propostas estéticas surgiam fazendo eco no mundo todo, tendo como ponto de partida a Paris ressonante da metade do século XIX.

Baudelaire foi o primeiro a romper com seu próprio tempo. A sólida arquitetura da sua obra ascendeu e chocou. Alguns de seus poemas foram proibidos de serem publicados. Tamanha ousadia e engenhosidade fiseu a explosão precoce das ideias do jovem Rimbaud, poeta que, apesar da trajetória meteórica, teve grande importância na tarefa de empurrar seu tempo à frente. E o arremate desse novo momento artístico veio com a poesia revolucionária e transcendente de Mallarmé. As obras desses três poetas franceses foram determinantes para inaugurar e solidificar a Modernidade a partir de um rompimento com a direção estética que vigia até então, o Romantismo. Em um tempo em que Paris era o epicentro de uma pujante efervescência intelectual, ecoando posturas e comportamentos, os Simbolistas mostraram-se agudos ao romper com as características formais e temáticas daquela Lírica que era alimentada até então. Os avanços da Ciência punham em xeque a contemplação dos fenômenos da alma e do espírito em nome da matéria bruta. Este positivismo científico era confrontado por um negativismo semântico. Uma desilusão iminente marchava contra a inspiração dos artistas do período, dentre os quais, os poetas. O contexto histórico vulnerável pressionava a criação poética contra os muros de concreto das metrópoles. Isso tudo evocava um sentimento latente de renúncia. Um Não que se afirmava de

dentro para fora em uma sociedade que parecia de inspiração. Ainda que sem uma plena consciência do seu instante presente, aqueles poetas pertenciam por certo ao mesmo sentimento de desconforto e inquietude em que "a Estética os dividia, [mas] a Ética os unia" (VALERY, 1991, p.68). Os Simbolistas franceses seriam então divisados dos Românticos primeiro por Baudelaire, poeta cuja sensibilidade e sagacidade afiadas acabaria por cunhar a palavra que deu nome ao novo capítulo histórico ao qual eles pertenceriam: a Modernidade.

2.2- A arquitetura de Baudelaire

Baudelaire rompe com a "embriaguês do coração" (FRIEDRICH, 1991, p.39), característica marcante do Romantismo, e com as vivências motrizes do poeta, que cultivava em seus sentimentos toda a fertilidade de sua obra. Vai dizer "Existe uma certa glória em não ser compreendido" (FRIEDRICH, 1991, p.16), referindo-se ao conceito de dissonância, segundo o qual a beleza do verso se funde à sua aspereza de significado lógico, afastando o leitor por um lado, mas mantendo-o sedento em desvendá-lo por outro. Baudelaire despersonaliza a poesia, nega a opressão da técnica frente à doçura e aos encantos da alma, enfraquecendo assim um dos fundamentos Românticos mais marcantes: o Eu-Lírico. Em Baudelaire, começa a se manifestar uma "inteligência que poetiza" (FRIEDRICH, 1991, p.17), característica a partir da qual o Eu-Lírico passaria então a sofrer uma espécie de preterimento crítico.

O poeta passa a ser objeto do objeto. Cria a partir do distanciamento. Tem consciência sobre a responsabilidade formal de sua poesia. Calcula-a. Musicaliza-a. Arquiteta-a. Isola seus sentimentos da gênese do poema. Deixa-se usar pelo próprio talento de poetar. A agudez dessa proposta iria evoluir em tal medida que se apresentaria plenamente no poema "Um Lance de Dados", de Stéphane Mallarmé, décadas após, sob a quase-forma de um enigma insolúvel ou sob a forma de um enigma quase-insolúvel. Até aqui, entretanto, *As Flores do Mal*, de Baudelaire, é a obra que ostenta a quebra do mais importante paradigma temporal. Base para a incursão de Rimbaud e Mallarmé, anos a seguir, Baudelaire debate-se entre o Romantismo em erosão e a Modernidade insurgente em uma fronteira espinhosa e pioneira. É repente de seu próprio repente. Rompe com si próprio e presenteia o futuro com um novo presente.

Beleza dissonante, afastamento do coração do objeto da poesia, estados de consciência anormais, idealidade vazia, desconcretização, sentido de mistério, gerados nas forças mágicas da linguagem e da fantasia absoluta, aproximados às abstrações da matemática e às curvas melódicas da música: com estes elementos, Baudelaire preparou as possibilidades que se tornariam realidade na lírica dos poetas vindouros. (FRIEDRICH, 1991, p.58).

2.3- O torque lírico de Rimbaud

Após o primeiro ato da Modernidade europeia, interpretado por Baudelaire, eis que emerge o vulcânico Rimbaud. A força de sua Lírica causa um arrasto na passagem do Romantismo para a Modernidade, fazendo o primeiro desaparecer no retrovisor da História e consolidando esta última como destino único da sociedade vigente. Em Rimbaud, a arte poética vai encontrar um sensível aprofundamento na ideia de abandono do Eu-Lírico, desfocando o poeta empírico e dando ênfase à sua funcionalidade criadora, conexão íntima com a referida "inteligência que poetiza" de Baudelaire. A obscuridade, já antes experimentada, é, portanto, extenuada e seu desfecho é o deslocamento do ato lírico (FRIEDRICH, 1991, p.60). Rimbaud desorienta o leitor com intencionalidade. Faz uso de uma linguagem selvagem e pujante. Atinge o desconhecido e opera a partir dele criando um caos próprio e ininteligível.

Mas o que isso importa quando as engrenagens de sua criação estão a pleno funcionamento e sua sensibilidade aflora espontaneamente apesar do turvo sentido de seus textos? O jovem prodígio da palavra também não se sacia com a herança cristã, que lhe leiloe um supra-real insuficiente de sentido (FRIEDRICH, 1991) onde a partir do qual ele se lança em uma busca pelo desconhecido. Rimbaud explode. E sua lírica eclode deixando o empírico transparente de significado.

Nascido de uma fantasia excitada, seu caos superdimensional torna-se indefinível para a inteligência, mas perceptível para os sentidos; sinal visível dos elementos tanto materiais quanto espirituais da modernidade metropolitana e seus temores, que são as forças que a dominam. (FRIEDRICH, 1991, p.66)

A caminhada iniciada por Baudelaire, em Rimbaud vira marcha. Ele acentua o recurso, agrava o desfecho e artificializa o sentimento criador. Coloca-se a serviço de si mesmo. Descarta o sujeito-motivo. Atua sob justa medida. Em uma realidade caducante e opressora a partir da evolução da técnica nas metrópoles, a ideia de miséria do cotidiano só se agrava. Especialmente em um jovem abstrato e pontiagudo

que demonstra tamanha maestria sobre o dom da linguagem. Sua expressão é penetrante. Seu desconhecido vira vazio e, posteriormente, silêncio. Flertando ainda com outras dimensões dos sentimentos, Rimbaud trabalha em cima de uma certa alquimia da palavra. Palavra mágica. Evoca com isso um misticismo auxiliar que se comunica diretamente com os sentidos. Aliás, tudo aqui se dá de forma a transcender o intelecto e obter o livre acesso ao paraíso do supra-real, da abstração perturbadora, da hiperdimensão, tal como na música, tão presente em toda a sua breve obra.

No entanto o que estaria ocorrendo de fato neste segundo ato conduzido por este meteórico poeta? O que se revela é uma espécie de implosão criadora. Rimbaud cria para desrealizar, descolar, superar um cotidiano mal conjugado que não lhe basta. Mas diferente de Baudelaire, assim o faz operando a partir de uma dimensão do desconhecido onde lá reina desferindo golpes duros com a linguagem (FRIEDRICH, 1991, p.61). Seu território de conforto é o caos. É também de onde conseguimos fazer ligações preliminares com a ideia de jogo e enigma, pertencentes ao ambiente lúdico. Rimbaud avança ainda mais a película do seu tempo. Uma ontologia do silêncio então se impõe. O vigor de sua linguagem termina por censurar a si próprio. Como interpretá-lo? Essa interrogação é lícita, uma vez que Rimbaud também passa a escrever a partir do silêncio. É a unidade do Ser sendo estabilizada pelo Não-Ser a que se referiu Heidegger, a angústia como manifestação do Nada. Nesse sentido, Rimbaud nega a si próprio quando cessa de escrever, mas também assim se afirma a partir dos ecos literários de seu silêncio. Este então passa a ser o seu enigma proposto e perene. Enigma este que irá sobremergir ainda mais em Mallarmé.

2.4- A Lírica da sugestão em Mallarmé

Se Rimbaud já havia, a seu modo, reduzido a resíduo as ligações Românticas ainda notáveis a partir da Modernidade inaugurada por Baudelaire, Mallarmé, numa espécie de autodesintegração, traz à superfície um novo tipo de Lírica. Obscuro em grau elevado, o enfrentamento com seu texto acua. Extremamente carregada de Filosofia, sua forma de se expressar através do ato poético preenche e transborda recipientes metafísicos, faz do cotidiano pretexto ontológico, propondo que o “ontologicamente universal deságue no mundo empírico” (FRIEDRICH, 1991, p.97). O grau de abstração presente em Mallarmé e o nível de articulação com propósito prévio fazem dele mesmo, enquanto poeta, mero veículo de poetas. O Eu-Lírico Romântico agora jaz. Mais que uma inteligência que poetiza, Stéphane Mallarmé é

como uma Instância Particular do Absoluto que cria. É veículo. É recipiente. É *persona*. É avatar.

Em Mallarmé, a Sugestão assalta a Compreensão e afirma-se como sabor lírico. A linguagem e o cotidiano encontram o Absoluto, produzindo efeitos ineditamente reflexivos até então. Do flerte com Heidegger, Mallarmé aproxima este Absoluto do Nada fazendo uso de uma lírica que sugestiona os sentidos. Enigma proposto.

Essa nova lírica é então "jogo de (...) tensões abstratas" (FRIEDRICH, 1991, p.101) em que as palavras ignoram seus significados primeiros e denotam categorias. Propõe uma ontologia a partir de uma poética própria. O interpretar torna-se decifrar.

Tem-se de reparar nestes versos [do poema "Leque"], como aliás sempre em Mallarmé, não no sentido das palavras, mas nas categorias com as quais a linguagem maneja o concreto, por exemplo: passado, futuro, ausência, hipótese, indeterminação. (FRIEDRICH, 1991, p.103)

O terceiro ato da Modernidade conduzida pelos três simbolistas franceses é paradigmático. Transcendência da lírica, fusão entre livre interpretação e exegese, sobrevoos do cotidiano, uso de musicalidade e aproximação da elegância matemática. A sugestão em Mallarmé evoca as noções de Parecer e Ser e nesta cifragem implícita dá-se o desafio do poema. Se o texto convida o leitor ao enfrentamento, a poesia de Mallarmé o convida à tontura, à vertigem. Ao enigma. Mallarmé é, portanto e no entanto, jogo.

Mallarmé gostava de falar do "ilusionismo" da arte. Refere-se, com este conceito - entre outras coisas - a versos nascidos de um jogo secreto de combinações de linguagem; mesmo se o leitor chega a descobrir o truque, este fato não prejudica a dignidade do verso, porquanto este poeta joga, de qualquer forma, um grande jogo. (FRIEDRICH, 1991, p.106)

Tudo em Mallarmé começa a se revelar com sua despersonalização total. Rompendo em definitivo com a ideia de resíduo empírico do autor na obra, o próprio leitor fica em desamparo. A obra deste poeta afirma-se por si só. A obra É. Perdida essa referência, a forma passa também a ter importância sensível para o consumo de sua poesia. Musicalidade, conceitos matemáticos, tipografia, justaposição, fragmentação são catalisadores de um efeito enigmático inalcançável, pois multiplicam as combinações possíveis de interpretação da linguagem alcançando níveis assintóticos. Essa matriz de possibilidades é bem observada por Hugo Friedrich

(1991) em referência a uma quadra composta por Mallarmé que usa as palavras *Livres* e *Délivres* como exemplo. O fato de uma estar contida na outra aproxima e funde as semânticas proporcionando mais de uma leitura em um mesmo tempo de absorção. Significante dentro de significante. Acorde de significados. Se a poesia é uma "linguagem dentro de uma linguagem" (VALERY, 1991, p.208), ei-la sob a forma provocativa do enigma. Uma única combinação, portanto, não é suficiente para esgotá-la. Em Mallarmé, a poesia tende ao infinito.

3. EM JOGO

3.1- Algumas definições sobre jogos

Definir o que é um jogo não é tarefa fácil. A natureza dinâmica dessa atividade impõe obstáculos para todos aqueles que buscam uma definição definitiva. Neste trabalho serão exemplificadas definições de autores e teóricos da área de game design de modo a estabelecer um comparativo entre elas. Duas delas, em especial merecerão um maior aprofundamento teórico. A saber: a de Johan Huizinga e a de Roger Caillois.

3.1.1- David Parlett

Estudioso da área, classifica os jogos em informais e formais, dependendo do seu rigor estrutural. Jogos informais são aqueles não direcionados, brincadeiras mais abertas e livres. Jogos formais são do tipo direcionados, pautados por duas características principais: objetivos e métodos (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p.86).

3.1.2- Bernard Suits

Filósofo e estudioso do assunto, define jogos como um esforço voluntário para superar obstáculos desnecessários (Ibidem, 2003, p.89).

3.1.3- Chris Crawford

Pioneiro em game design, enumera quatro características principais que sustentam um jogo.

- Representação: um jogo é um sistema formal, fechado, auto-suficiente que simula uma instância da realidade.
- Interação: esta é talvez a principal característica dos jogos, a ideia de teia de acontecimentos que estão completamente interligados numa relação de causa-efeito.
- Conflito: trata-se de um conflito artificial que é posto e precisa ser superado.
- Segurança: apesar de os jogos implicarem riscos, simularem perigos, estas são situações psicológicas que não possuem equivalência física, portanto morrer em um jogo possui um sentido apenas metafórico (Ibidem, 2003, p.89-90).

3.1.4- Brian Sutton-Smith

Um dos mais proeminentes estudiosos de jogos do século XX. Segundo ele, jogos são um exercício de sistemas voluntários, em que ocorre um concurso de forças confinadas por regras para produzirem um resultado desigual (Ibidem, 2003, p.09).

3.2- Características importantes presentes nos jogos

É notório que uma definição encerrada de jogo não parece ser algo facilmente atingível. Vários teóricos e estudiosos da área não chegaram a uma definição canônica sobre o jogo. Entretanto, todas as definições que se arriscam nessa tentativa, garantem algumas características que transformam a tarefa em algo um pouco mais perene. Salen e Zimmerman, em seu livro *Rules of Play* (2003) fazem isso de maneira bastante analítica e partimentada, o que parece ser bastante compatível com o propósito deste trabalho. A seguir, algumas importantes características que os jogos compartilham e que serão úteis para estabelecer conexões mais precisas com este trabalho.

3.2.1- Sentido

A eficiência de um jogo pode ser medida pela quantidade de sentido que cada ação tomada dentro do seu universo particular traz ao jogador. Quanto mais sentido envolvido em cada ação, mais engajamento este processo produz. Isso se deve ao fato de que o jogador sente-se diretamente responsável pelos desfechos resultantes de cada ação tomada. É ele quem conduz a entidade que está sendo jogada (o jogo, o brinquedo ou, neste caso, o livro) para o caminho desejado, ele sente-se causa direta deste efeito. E isso é dotado de um alto grau de sentido (*meaningful*) pois reflete auto-expressão. Segundo Salen e Zimmerman:

Playing a game means making choices and taking actions. All of this activity occurs within a game-system designed to support meaningful kinds of choice-making. Every action taken results in a change affecting the overall system of the game. Another way of stating this point is that an action a player takes in a game results in the creation of new meanings within the system. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p.49)

3.2.2- Sistemas

De acordo com a definição dos autores, sistemas são “um grupo de elementos interativos, inter-relacionados ou interdependentes que formam um todo complexo”

(Ibidem, 2003, p.64, tradução minha). Jogos são sistemas interativos. Quando o jogador interage com o jogo, ele muda a configuração deste todo naquele instante preciso, fazendo o sistema se comportar como uma máquina de estados. A partir dessas interações, o sistema irá se modificar evolutivamente ao longo do tempo.

Outra característica importante presente em alguns sistemas é aquilo conhecido como comportamento emergente. Trata-se da imprevisibilidade de resultados que a interação proporciona. Nas palavras dos autores "it is the phenomenon of unplanned patterns appearing from within a system. Emergence is a crucial aspect of games, linking their intrinsically systemic nature to the space of possibility and meaningful play." (Ibidem, 2003, p.159)

3.2.3- Interatividade e Escolhas

Jogos são interativos em graus e profundidades diversos. Jogos de cartas, por exemplo, são jogados por turnos. A cada nova rodada é a vez de um participante executar sua ação, e respeita-se uma fila interativa. Já alguns jogos de mais ação, como o futebol, são do tipo que ocorrem em tempo real. A cada instante o sistema de jogo se modifica de acordo com as ações de cada participante e todos jogam ao mesmo tempo. O progresso é construído por todos no tempo real de duração das partidas. A interação é constante. Salen e Zimmerman aqui dizem que "jogar implica interatividade: jogar um jogo, um brinquedo, uma ideia, é interagir com isto. Mais especificamente, jogar um jogo significa fazer escolhas dentro de um sistema desenhado para suportar ações e desfechos dotados de sentido." (Ibidem, 2003, p.69, tradução minha). Planejar um jogo que ofereça escolhas sensíveis para o jogador é um poderoso recurso para engajá-lo dentro deste universo particular e artificial. Os jogos oferecem isso dentro dos universos lúdicos que constroem. Sobre isso os autores ainda falam:

We have argued that in order to create instances of meaningful play, experience has to incorporate not just explicit interactivity, but meaningful *choice*. When a player makes a choice in a game, the system responds in some way. The relationship between the player's choice and the system's response is one way to characterize the depth and quality of interaction. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p.73)

3.2.4- Regras

As regras são as diretrizes que definem o que é permitido e o que não é em um jogo, o que faz parte e o que não faz de um jogo, como funciona cada elemento presente em um jogo. Regras são rígidas e precisam ser obedecidas sob pena de o sistema de jogo se desestruturar no que tange o seu equilíbrio dinâmico. Referente a isso os autores falam sobre a importância das regras "Rules are one of the essential qualities of games: every game has a set of rules. Conversely, every set of rules defines a game. Rules are the formal structure of a game, the fixed set of abstract guidelines describing how a game system functions." (Ibidem, 2003, p.127). Ou seja, as regras definem a natureza dinâmica de um jogo. É preciso que elas sejam conhecidas e obedecidas com extremo rigor para que o fluxo do jogo avance corretamente.

3.3- O jogo como elemento da cultura, em Huizinga

O homem primitivo, em um importante passo evolutivo, foi classificado como *Homo Sapiens*, a partir de sua inteligência e apreensão de linguagem, feitos estes que desde então o credenciaram a pensar e refletir sob esta titulação. Mas este mesmo *Homo Sapiens* possui também uma outra classificação importante relacionada aos vínculos culturais que se estabelece em seu existir de espécie: trata-se do *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2012, prefácio). Este é o homem que transita na dimensão lúdica, uma dimensão bastante particular, que possui um fim em si mesma, sendo diferente da realidade. "O jogo é fato mais antigo que a cultura" (Ibidem, p.02). O autor exemplifica tal afirmação com as brincadeiras entre alguns animais, como os cães, que fingem estar bravos entre si em seus rituais de diversão. Tais animais não possuem consciência das regras implícitas que diferem aquele ritual amistoso da seriedade cotidiana. A ludicidade, esta dimensão outra, é portanto presente desde algumas espécies anteriores ao *Homo Sapiens*.

A etimologia da palavra Jogo faz referência ao latim *ludus*; *ludere*. Em algumas línguas, no entanto, a palavra *ludus* acabou sendo vencida por *jocus*, cujo sentido (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral. Temos então: no francês, *jeu*, *jouer*; no italiano, *gioco*, *giocare*; no espanhol, *juego*, *jugar*; no português, *jogo*, *jogar*. (Ibidem, p.42). Já no português há uma bifurcação de sentido onde as palavras anteriormente citadas *jouer*, *giocare*, *jugar*, ainda o alemão *spielen*, e o próprio inglês *play*, significam tanto jogar quando brincar. Jogar em português é diferente de brincar.

Porém, é necessário ressaltar o uso da palavra jogo: neste trabalho ele joga e brinca com a linguagem.

O jogo é uma atividade que se destina às benesses do espírito, uma vez que não é material. Reconhecê-lo é reconhecer a presença do espírito (Ibidem, p.06). O autor faz referência à existência das metáforas como jogos de palavras, criando um mundo análogo a partir de uma dimensão poética que emerge da linguagem. Mistura de sentidos e significados, aproximações sinestésicas, aliteraões, ritmo. Em estrito sentido, trata-se de uma necessidade relativa à dimensão lúdica da vida, como alternativa às limitações mundanas do cotidiano. A linguagem funcional tão somente não satisfaz o *Homo Ludens* que habita o *Homo Sapiens*. Quando o jogo começa, a realidade sofre um congelamento. Quando o jogo termina, a "vida real recomeça" (Ibidem, p.06). Tal qual a arte. Tal qual a poesia.

O jogo produz tensão, pois vinculado a uma situação de desfecho múltiplo, aguarda a dinâmica do jogar para definir as situações de vitória, derrota, empate, estagnação ou solução. Aqui encontra-se uma importante conexão com o poema "Um Lance de Dados" de Mallarmé: o enigma. Um enigma é um tipo de jogo que contém uma entrega parcial, uma pergunta. Em uma definição mais fechada, diz Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (HUIZINGA, 2012, p.33)

Em retomada à obra de Mallarmé, cabe neste instante uma conexão importante com sua característica de despersonalização total enquanto poeta. Tal condição o coloca como um objeto do próprio ato criador onde, omitindo-se da alternativa interpretativa (o autor como unidade estabilizante da obra), ele suspende o leitor numa liberdade pouco experimentada: o livre decifrar da obra. Se por um lado este decifrar é provocante e interativo, por outro é utópico. O enigma é, em última análise, insolúvel. Não por não ter uma única solução, mas por ter infinitas.

Útil também é a noção de jogo como entidade que compartilha elementos litúrgicos, uma vez que propõe uma dinâmica a partir das peças de um ritual. Tal dinâmica merece ser respeitada sob pena de o jogo de papéis não se transformar em caos. O ritual sempre foi uma maneira de aproximar os povos primitivos da dimensão

do sagrado. Neste sentido, o jogo tende ao sagrado, ornamenta a vida ordinária e eleva a condição humana. Segundo o autor: “O ato de culto possui todas as características formais e essenciais do jogo, que anteriormente enumeramos, sobretudo na medida em que transfere os participantes para um mundo diferente” e “esta identidade do ritual e do jogo era reconhecida sem reservas por Platão, que não hesitava em incluir o sagrado na categoria de jogo” (Ibidem, p.22).

Faz-se necessária uma aproximação de conceitos. O jogo como caráter lúdico é alternativa ao cotidiano. Dimensão autônoma. É tensão e desfecho incerto. Problema a ser enfrentado e resolvido. Tais características também são passíveis de análise quando lançadas sobre a poesia de Mallarmé. Mas como é possível perceber, a solução é múltipla, uma vez que o embate com seu texto se dá num ambiente de múltiplas interpretações, de (de)cifragem da(s) mensagem(ns). O leitor se joga em uma dimensão alternativa, a da arte, no exercício de uma exegese cuidadosamente planejada, tanto em conteúdo quando em forma, pelo seu autor automatizado.

Há um enigma capital. O homem, que vive sob a perspectiva do assombro, por não dominar o Universo que lhe cerca, impõe-se desde sempre a tarefa de desvendar a natureza. A evolução da ciência é um dos grandes marcos da história da sabedoria humana. Neste sentido, o conhecimento, o saber, é e sempre foi fonte de poder. Segundo Huizinga, o homem primitivo, desde o qual ainda persiste certo ancestralismo, entendia as proezas físicas como fonte de poder, mas entendia também o conhecimento como fonte de poder mágico (2012, p. 119). Deste modo, quem sabia mais e conhecia as explicações fenomenológicas, era tido como mais poderoso, num sentido que tendia ao divino.

As gerações primitivas, por exemplo, estabeleciam jogos de adivinhações, enigmas como interações sociais. A linguagem era usada de forma rebuscada de modo a impor o problema proposto. A solução geralmente vinha de uma habilidade investigativa ou de um conhecimento dos códigos envolvidos na formulação do problema. O saber era respeitado, obedecido e até mesmo temido.

Podemos concluir que originariamente o enigma era um jogo sagrado, e por isso se encontrava para além de toda distinção possível entre o jogo e a seriedade. Era ambas as coisas ao mesmo tempo: um elemento ritualístico da mais alta importância, sem deixar de ser essencialmente um jogo. À medida que a civilização vai evoluindo, o enigma bifurca-se em dois sentidos diferentes: de um lado a filosofia mística e de outro, o simples divertimento. (...) a civilização vai gradualmente fazendo surgir uma certa divisão entre dois

modos da vida espiritual, aos quais chamamos "jogo" e "seriedade". (HUIZINGA, 2012, p.125)

O mais famoso enigma já proposto é o da Esfinge de Tebas: *que criatura pela manhã tem quatro pés, ao meio-dia tem dois, e à tarde tem três?* A metáfora sobre a qual é estruturado o enigma é a chave para sua compreensão. Ele convida o ouvinte a interpretá-lo não pelo que denota, mas pelo que conota. Possui uma solução que demanda engenho intelectual e conhecimento para encontrá-la. E dessa forma remonta, ainda que em proporção desigual, o assombro da existência humana. É uma pergunta cuja resposta acua, pela sinuosidade formal. Mas seduz ainda assim. Os enigmas flertam com o sagrado porque o homem realiza sua contingência frente ao mundo, ao mesmo passo que impõe-se o auto-desafio de vencê-lo. A própria Filosofia nasce dos questionamentos pelo Ser (Ibidem, p. 121) em uma estrutura muito similar ao jogo. Em outras palavras, na busca pelo desvendar do enigma da existência.

Cabe aqui uma contextualização da poesia e do poeta arcaico, segundo a abordagem do autor. Ele rejeita a ideia de que a Poesia tem apenas uma função estética. Ao contrário, ele a conecta com os tempos arcaicos e exalta suas funções sociais e litúrgicas. Da mesma forma, o poeta arcaico possui um papel de orador, sacerdote, legislador, adivinho, sofista, mestre da retórica. Este é o ser que detém a autoridade da palavra e que faz o uso sagrado a partir das proposições enigmáticas e mitológicas (Ibidem, p. 135). O poeta é aquele que encanta pelo domínio da língua e pelo poder do conhecimento. É sagrado pelo que sabe e sua divindade se dá a partir do efeito produzido pela sobreposição dessas duas habilidades. O aspecto formalorna ainda a sua intenção de orador.

O elemento poético formal é constituído pela assonância que, repetindo a mesma palavra ou uma variação dela, estabelece uma ligação entre a tese e a antítese. O elemento puramente poético é constituído por uma alusão, por uma ideia brilhante surgida bruscamente, o jogo de palavras ou simplesmente o som das próprias palavras, sendo que neste processo o sentido pode perder-se completamente. Esta forma de poesia só pode ser descrita e compreendida em termos de jogo, embora obedeça a um complexo sistema de regras prosódicas. (HUIZINGA, 2012, p.125)

As regras também são formais. As rimas, as tônicas, as aliterações, o ritmo em si, se davam (e ainda se dão) com o propósito de criar ou pôr ênfase na intenção sagrada do enunciado do enigma. Ou seja, era a partir da poesia que esses enunciados aumentavam seus teores divinos e portanto a sua contundência enquanto

mensagem. O poeta era uma espécie de semi-deus da palavra, pois detinha o domínio da oratória (poder da linguagem), conhecia a solução do enigma (poder do conhecimento) e acentuava suas intenções com o formalismo proposital da enunciação (poder da técnica). Ainda hoje existem reminiscências disso a partir das regras dos sonetos, dos haicais, das redondilhas, dos versos alexandrinos, entre outras tantas.

Observadas essas similaridades entre poesia e jogo, é importante fazer ainda uma conexão mais estrita entre essas duas categorias. É sabido que ambas pertencem à esfera lúdica, uma vez que são atividades autônomas, desnecessárias para o natural funcionamento da realidade. É notável também que todas as características que definem o jogo, são aplicáveis à poesia. Suas regras, suas sugestões, sua intencional elevação espiritual, o ritmo, a plasticidade, o enunciado, a polissemia. Huizinga nos atenta para o fato de que a poesia não faz o uso primeiro dos sentidos das palavras e frases. Ao contrário, ela disfarça os sentidos, torna sinuosa a estrada até a compreensão. Oferta um labirinto entre o que se diz e o que se quer dizer. Sensualiza o entendimento. E assim o faz com harmonia, ritmo, metáforas, imagens textuais. Se a prosa é o caminhar das palavras, a poesia é a sua dança (VALERY, 1991, p.212), pois tem um fim em si mesma.

Desde o descolamento do Eu-Lírico conduzido pelos Simbolistas franceses o poema foi ganhando dificuldade e obscuridade. Foi enigmatizando-se. Mas, no enigma que propunha em seus versos, a sugestão começava a surgir. Somente em Mallarmé passa-se a entender essa profundidade. O infinito de suas possibilidades hermenêuticas transcendeu a si mesmo enquanto poeta. Com premeditação. A palavra ganhou autonomia. A fusão de conceitos lúdicos originários da arte poética e do jogo trouxe à poesia moderna a liberdade de interpretações a partir de uma pergunta múltipla. Ou, em outras palavras, enigmas a serem decifrados por cada um dos leitores. Jogos de adivinhações. Desafios intelectuais. A obra emancipou-se de seu autor. E dessa forma alçou voos para além de sua entidade criadora, o poeta. Como não possuía uma solução apenas, justamente esta multiplicidade passou a ser o jogo a ser jogado. E, neste sentido, aproximou-se igualmente do divino, uma vez que nos é impossível até hoje decifrá-la por completo, sob pena de restringir sua grandeza à própria contingência de cada leitor. Mallarmé virou mais que leitura. Virou enigma. Jogo hermenêutico. Charada.

3.4- Os jogos e os homens, em Caillois

Ao lado de Huizinga, concorre um outro teórico que estudou solidamente a essência do jogo na estruturação das sociedades: Roger Caillois. Em seu livro "Os jogos e os homens" (1990), o autor explica a arquitetura lúdica que orienta todas as atividades sociais desde os primórdios até os tempos atuais. Trata-se de uma teoria bastante útil uma vez que amplia o horizonte de percepção do que pode ser enquadrado como jogo na vida ordinária. O autor converge com diversos outros teóricos de jogos afirmando que "o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido." (CAILLOIS, 1990, p.11). Mas há uma notação importante que complementa essa afirmação. A observância de que a única coisa que faz um jogador jogar é a sua vontade de jogar e de respeitar essas regras (Ibid, 1990 p.12). Ou seja, não havendo vontade e arbitrariedade no ato de jogar, não há jogo. O jogo é por assim dizer um sistema fechado com lógica e coerência internas rígidas, um universo artificial que convida o jogador a pertencê-lo, exigindo apenas que sejam obedecidos os limites e os princípios que regem esse universo.

Neste sentido, o que acontece com a vida contemporânea carece de ecos equivalentes no passado. O primitivismo e a vida selvagem não comportavam todas as regras de convívio social existentes hoje. A sociedade foi se organizando dentro de ambientes mutantes que ao longo do tempo disciplinaram a atuação do homem. Isso se chama processo civilizatório, onde os grupos sociais acordaram diretrizes comuns que regularam a atividade humana em níveis saudáveis para a evolução. Alguns jogos são, dentro do seu rigor interno, ambientes civilizatórios por definição, pois demandam comportamentos obedientes a limites determinados. Segundo Caillois, essas transformações sociais foram intrinsecamente acontecendo a partir de movimentos lúdicos da sociedade, em especial os ritualísticos, e ajudando a desenhar as dinâmicas de convívio social ao longo dos tempos desenhando assim os valores morais e intelectuais das diferentes culturas.

Não o jogo em si, mas as disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, podem efectivamente constituir importantes factores civilizacionais. Globalmente, estes diferentes sentidos implicam noções de totalidade, regra e liberdade. (CAILLOIS, 1990, p.12)

Caillois reconhece o mérito de Huizinga em *Homo Ludens*, mas faz uma necessária ampliação da análise. A partir de observações sociais, suas dinâmicas, suas instituições, suas transformações diacrônicas, o autor francês mapeou quatro grandes princípios lúdicos regentes das atividades do homem quando em sociedade: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Estes princípios referem-se a quatro rubricas principais que compõem as atividades lúdicas existentes. São elas: os Jogos de Competição, os Jogos de Sorte, os Jogos de Simulacro e os Jogos de Vertigem.

3.4.1- Agôn

Trata-se do princípio da competição, onde os jogadores têm suas habilidades, tanto físicas quanto intelectuais, testadas sob condições de igualdade em um ambiente de disputa artificialmente construído. O principal objetivo deste princípio é garantir condições plenamente equânimes para se determinar desfecho de uma competição. "O *agôn* apresenta-se como forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar." (CAILLOIS, 1990, p.35). A maioria dos jogos esportivos, duelos, lutas, e mesmo os desafios intelectuais, são exemplos deste tipo de princípio.

3.4.2- Alea

Este é o regente da aleatoriedade do andamento do jogo. Em espelhamento ao *agôn*, *alea* demanda do jogador que não intervenha na dinâmica lúdica e que seu desfecho se dê absolutamente alheio às suas intervenções individuais. O princípio da *alea* implica uma demissão da vontade e uma entrega ao destino (CAILLOIS, 1990, p.37). Todos os jogos de sorte funcionam a partir deste princípio.

3.4.3- Mimicry

Trata-se do princípio de travestimento da identidade por uma *persona* alternativa. Segundo a *mimicry*, o homem carrega consigo uma latência interna de poder agir fora dos limites de sua própria personalidade e valores, comportando-se como um alguém outro. Ele empresta sua consciência e suas habilidades motoras e intelectuais para o esforço lúdico de parecer outra pessoa ou entidade. Na criança vemos a imitação dos adultos. A máscara é um elemento que representa fortemente este princípio. O teatro, o ilusionismo, até mesmo a mentira são exemplos de jogos de *mimicry*. (CAILLOIS, 1990, p.41)

3.4.4- *Ilinx*

Este é o princípio que rege a perda parcial e arbitrária da consciência, em busca de um prazer químico ou físico. As situações de vertigem são aquelas em que há uma “tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico” (CAILLOIS, 1990, p.43). São exemplos de *ilinx* os brinquedos dos parques de diversões, alguns esportes radicais, o álcool, algumas drogas.

3.4.5- *Paidia e Ludus*

Além disso, segundo o autor, há dois motores espirituais que fomentam essa teia de comportamentos lúdicos e ajudam a organizá-la e classificá-la: a *paidia* e o *ludus*. A *paidia* é uma manifestação espontânea do instinto lúdico, que busca uma liberdade primeira, pueril e prazerosa dentro das possibilidades que o jogo pode oferecer. É menos rigorosa e mais atenta ao prazer puro e intrínseco, divorciada da ordem. Aproveitando a bifurcação dos sentidos da palavra Play na língua portuguesa, de onde derivam o jogar e o brincar, a *paidia* é mais adequada ao sentimento de brincar, cuja dinâmica é mais livre. Já o segundo motor espiritual, o *ludus*, anda em uma direção mais complexa, na busca de um desafio progressivo que sistematize o ato de jogar e empreste novas camadas de sentido à experiência final. Novamente fazendo uso dos sentidos distintos da palavra Play, o *ludus* é mais adequado ao sentimento de jogar, obedecendo regras e agindo dentro de um universo mais ordenado, sistêmico, cosmológico. Diz o autor sobre esses dois motores espirituais:

Geralmente as primeiras manifestações da *paidia* não têm nome, nem poderiam ter, uma vez que permanecem aquém de toda a estabilidade, de toda a marca distintiva, de toda a existência claramente diferenciada. [...] Sob este aspecto, 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 sua excelência. (CAILLOIS, 1990, p.49 e p.54)

Abaixo é possível ver este esquema classificatório que Caillois apresenta:

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA algazarra agitação risada papagaio solitário paciências palavras cruzadas LUDUS	corridas lutas etc. atletismo boxe esgrima futebol competições esportivas em geral	lengalengas cara ou coroa apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce teatro artes do espetáculo em geral	piruetas infantis carrocel balouço valsa volador atracações das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. - Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Fonte: CAILLOIS, (1990, p.49)

Quando Haroldo de Campos faz a constatação de uma "provisoriedade da estética" (CAMPOS, 2010, p.15) que abrange especialmente a arte contemporânea, ele propõe a reflexão sobre um ambiente teórico de experimentos, mas mantém a ressalva de que a ordem não deve sucumbir ao caos sob pena de emprestar lugar a um automatismo puro e simples, sem sentido. Esta conexão fica mais evidente com o ambiente artificial proporcionado pelos jogos, dentro dos limites de interação impostos pelas suas regras. Ora, as regras aqui não são senão os limites e as estruturas formais ao redor dos quais toda a poesia concreta orbitou. Ou, na linguagem de outra escola teórica de importância significativa, a OuLiPo: os *contraintes*. Os textos permutatórios do *Le Livre* de Mallarmé possuem um planejamento estrutural bastante acurado, uma vez que precisam atender a múltiplas possibilidades de interação. A partir de seu rigor criador, o poeta quis garantir para as leituras do livro uma totalidade de possibilidades que funcionasse de modo matematicamente eficiente. A arte amparada por uma camada lógica invisível, mas intrínseca à obra, que garantiria essa entrega múltipla e permutatória.

Sob um outro aspecto de análise, é possível perceber que o princípio regente da *mimicry* se faz presente na experiência do livro *Incomplet* em anexo, uma vez que é demandado ao leitor que vista-se de autor e finalize cada poema através de um processo criativo particular. Cada livro se encerra enquanto lacuna preenchida, mas renasce para as diversas exegeses. O livro possui teores de *paidia* para o leitor mais instigado pela proposta experimental e teores de *ludus* para o leitor mais obediente,

uma vez que as regras estão registradas, podendo ser seguidas com maior ou menor rigor. É possível brincar ou jogar o livro, obedecendo suas diretrizes, de acordo com cada novo minijogo proposto. O livro possui um estado jogo antes de se tornar inteiramente livro.

A cadeia de consumo da literatura, classicamente entendida como Autor → Livro → Leitor, alcança uma versão ampliada: Autor → Livro → Leitor-Operador → Co-Autor → Multilivro → Leitor. Cabe uma explicação sobre a denominação *Multilivro*. A intenção é usar o prefixo "multi" de modo a denotar mais de um criador para o livro tradicional. A partir disso, essa multiplicidade de criadores sugere também uma multiplicidade para o livro enquanto criatura. A cadeia de eventos ganha também a seguinte configuração sinônima: Autor → Livro → Jogador → Co-Autor → Multilivro → Leitor.

3.5- As *contraintes* do poema, na OuLiPo

Uma das escolas que mais se aproximou do conceito de jogo foi a *Ouvroir de Littérature Potentielle*, também conhecida por OuLiPo. Nascida na França em 1960, a Oficina de Literatura Potencial possui entre seus membros nomes como Raymond Queneau, François Le Lionnais, Italo Calvino, Marcel Duchamp, George Perec, entre outros. A OuLiPo fundamentou seus estudos inicialmente na “possibilidade de incorporação de estruturas matemáticas em trabalhos literários através de métodos restritivos, as chamadas *contraintes*.” (FUX, 2013, p.57). Assim como os filósofos do Círculo de Viena que em 1922 romperam com a engenhosidade mística dos metafísicos clássicos e propuseram a incorporação de métodos científicos que fundassem um novo empirismo, evento similar ocorreu aqui. Literatos com formação em ciências duras, como matemática, lógica, física, passaram a propor que a literatura dispusesse de um arcabouço de exatidão e rigor os quais permeassem a estrutura aparente do seu texto. O objetivo foi também o de rompimento com a ideia de visão mística do poeta inspirado. A inteligência poetizante a qual propunha Baudelaire, porém tomada sob um novo ponto de vista: o da literatura potencial, com ênfase no processo de criação literária. Na OuLiPo o que estava em foco não era apenas o rompimento com um ideal, mas um passo adiante no processo criativo. Sua premissa serviu de hipótese para um empirismo que revelou-se frutífero.

A OuLiPo perseguia a ideia de “antiacaso”, ou seja, a partir dos *contraintes*, diretrizes rígidas a serem obedecidas, a criação fluiria com potencial ampliado. Seria

da restrição que nasceria a inspiração e não de um misticismo duvidoso. Mas a OuLiPo não se encarregou de estudar apenas premissas criadoras da sua contemporaneidade. Seus membros revisitaram muitas obras passadas e encontraram nelas estruturas que comprovavam suas teses muito antes de o grupo e sua hipótese existirem. Eles chamaram esses autores de “plagiadores por antecipação” (Ibid, 2013, p.57). Concluíram portanto que as *contraintes* de um texto devem também existir em níveis não-conscientes. “Os integrantes do OULIPO acreditam que todo texto é regido por regras, sejam elas conhecidas ou não por seu autor, sejam elas *contraintes* explícitas ou inerentes à própria linguagem.” (Ibid, 2013, p.67). Até mesmo a língua é considerada pelos oulipianos um rígido sistema de *contraintes*, uma vez que possui uma organização sistêmica e hierárquica. Até aqui, a semelhança estrutural com os jogos é notável, já que o jogo contém em si, entre outras características, a ideia de máquina de estados. Um texto, seja ele prosa ou poesia, é senão o uso cósmico ou caótico da língua e que conduz a um entendimento gradual a partir da evolução de sua leitura em cada tempo presente. Ou seja, a cada momento que passa, a máquina de estados produz um sentimento diferente (sistêmico e globalizante) a partir do progresso da leitura.

Italo Calvino, membro oulipiano, não só percebeu como perseguiu esses mecanismos em textos alheios e em seus próprios. A sexta proposta do livro *Seis propostas para o próximo milênio* (1990) fala sobre o conceito de multiplicidade, em que a hipertextualidade e a sistematização da literatura se fazem presentes no hiperromance *A vida modo de usar*, de George Perec:

Para escapar à arbitrariedade da existência, Perec, como o seu protagonista, tem necessidade de se impor regras rigorosas (mesmo se essas regras forem por sua vez arbitrárias). Mas o milagre é que essa poética que se poderia dizer artificiosa e mecânica dá como resultado uma liberdade e uma riqueza inventiva inesgotável. [...] O clássico que escreve a sua tragédia observando um certo número de regras que conhece é mais livre que o poeta que escreve aquilo que lhe passa pela cabeça e é escravo de outras regras que ignora. (CALVINO, 1990, p.136)

Perec, Calvino, Borges, Queneau, entre outros, buscaram a criação de universos controlados para alguns de seus livros. A partir de premissas matemáticas da OuLiPo, eles simularam ambientes artificiais na literatura, nos quais a criatividade passou a emergir com fluidez e de maneira exponencial. O experimento dos oulipianos propunha uma camada sistêmica que ordenasse a obra aparente. É proveitoso

lembrar que já em Mallarmé essa proposta de um universo artístico particular e artificial cuidadosamente planejado rendeu uma pergunta com infinitas respostas. Diz Paul Valéry que o “problema de toda a vida de Mallarmé, o objeto de sua meditação perpétua, de suas buscas mais sutis era, como sabíamos, devolver à Poesia o mesmo império que a grande música moderna lhe havia roubado.” (VALÉRY, 1991, p.72).

Também o cinema teve uma experiência similar com o livro *O Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell. Quando Hollywood descobriu a estrutura monimítica que regia o imaginário das pessoas (MACIEL, 2003, p.63), passou a utilizá-la de maneira consciente em seus processos de criação de histórias. Os roteiristas de Hollywood passaram então a fazer uso de determinados arquétipos impessoais para criar seus roteiros e garantir mais eficiência aos filmes. A relação que se estabelece aqui é a de uma técnica apurada de criação com um motor adjacente: o papel dos arquétipos no imaginário das pessoas. Assim como os roteiristas respeitaram e respeitam até hoje as *contraintes* do roteiro, os chamados arcos narrativos, e controlam a progressão dos filmes, também o poeta tem à sua disposição algumas estruturas que, se observadas, podem acentuar o resultado final do poema. Algumas já amplamente conhecidas, como rimas, aliterações, sinestésias, contagem prosódica etc. Outras que podem ainda ser inventadas, como assim foi com o famoso Lipograma oulipiano, onde a diretriz era "criar um poema sem usar uma letra do alfabeto". Em verdade, os oulipianos descobriram algo semelhante a Campbell em termos funcionais: se a língua pode representar uma ferramenta estruturante e estatizante sem que o poeta tenha consciência disso, então as *contraintes* devem, no contraditório, significar libertação, pois ao passo que limitam a ação criadora dentro de um perímetro cosmológico determinado, conseguem fertilizar o resultado final em diversas direções. E é saudável que o poeta tenha conhecimento desses mecanismos. Com recursos restritos, esses limites são percebidos de modo empático e o resultado é, a partir dessa percepção, amplificado. Na escassez, a criatividade vigora.

3.6- Caos e ordem em universos particulares

No universo a ordem emerge das leis da natureza. Este é o sistema dinâmico do qual o homem faz parte. Durante milhões de anos a espécie humana teve sua visão de mundo limitada por essas leis incompreendidas e adjacentes ao mundo real. “O homem é um ser que se assombra” (PAZ, 2012, p.149). Com a evolução da filosofia

racionalista baseada em observação e inferências lógicas, e posteriormente da ciência empírica, assim como todas as áreas duras do conhecimento, o homem conseguiu obter um controle mais confiável sobre a sua própria realidade e condição no mundo. Tal fato não represou seu assombro, mas estabilizou a curva de crescimento desta contingente condição. A evolução a partir do controle de situações hostis sempre se demonstrou um desafio permanente no ancestralismo do homem. A criação artificial de ambientes desafiadores e enigmáticos tem sido motor cognitivo com o qual tanto o *cogito* quanto a alma humana evoluem desde o *Homo Sapiens*. O homem que pensa aprendeu a criar seus próprios desafios artificiais, numa singularidade particular.

O livro anexo a este trabalho pretende ser um ambiente similar de evolução cognitiva, onde o leitor terá, além do enfrentamento com o texto poético (e a poesia aqui é o palco onde essa experiência ocorre), também a tarefa de participar ativamente do acabamento da obra descobrindo e desvendando o texto. Um livro dinâmico. Para tanto é preciso que a ordenação desse caos seja o desafio primeiro ante o nascimento de uma leitura-escritura. A intenção é representar a estrutura dos jogos enquanto ferramentas de interação e simulação de universos e ofertá-la ao leitor como jogo de papéis. Com pretensões análogas às de Mallarmé, atualizadas ao tempo e à técnica, o trabalho deve propor que a liberdade criadora deste leitor flua a partir dos limites universais da obra em si. Quando o autor morrer (BARTHES, 2004), o leitor assumirá o controle da criação conduzindo o livro, metaverso poético, até a um final particular. No tempo e no espaço. O leitor terá sido co-autor. O leitor terá sido poeta. O leitor terá sido também um dos culpados.

Neste momento é útil evidenciar quem é o poeta e o que é o poema dentro do contexto proposto. O poeta é o tecelão de uma teia sintática construída a partir de um sistema aberto de interpretações; é o jogador. Já o poema é a pergunta múltipla; o enigma em si. Ele é composto por uma constelação de imagens que conectam-se umas às outras modificando seus valores e construindo uma sintaxe do imaginário (BURGOS, 1982, p.156). A poesia não opera *com* o signo, ela opera o próprio signo verbal. (PIGNATARI, 2011), criando sentidos a partir de um uso divorciado da codificação tradicional da língua. Ela destrói linguagem criando linguagem. Ela constrói uma gramática própria e funda-se em uma estabilização cognitiva emergente que permite ao homem consumi-la como arte, de modo a proporcionar uma compreensão fundamentalmente sensorial em detrimento de seu eixo semântico. O poema, com efeito, é um universo próprio, artificialmente construído, jogo textual,

dono de uma ordem-sob-medida que alcança então um estatuto de mensagem artística. A proposta do livro *Incomplet* faz uso de imagens avulsas recombinadas por uma nova entidade criadora, o leitor, elevando e particularizando assim o efeito totalizante produzido. A ordem emerge de um caos controlado, entendido como denominação da carência de sentido prosaico que a poesia conjuga, somado a essa dinâmica lúdica aqui denominada de co-criação. Quando Mallarmé pretendeu controlar o acaso, ele pretendeu, por assim dizer, emprestar ordem ao caos. Há nitidamente uma dialética entre controle e descontrole, o que define como síntese o acabamento do poema. Eis a nascente desta proposta, que pretende criar um cosmos próprio materializado em diferentes poemas-experimentos os quais carecem de novos criadores.

3.7- Os Brancos, o Tempo e o Divino

Como já foi dito, um dos grandes legados mallarmeanos são os espaços em branco presentes no poema “Um Lance de Dados”. Tais espaços, tão citados na fortuna crítica de sua obra, representam importantes fundamentos que inscreveram o poeta simbolista na história da literatura, transformando-o em um horizonte de vanguarda da poesia moderna. Marcos Siscar, no livro *Divagações*, escreve em um capítulo que “Mallarmé é um homem de seu tempo, não por dar-lhe as costas, mas no sentido de que responde a ele como um contemporâneo” (MALLARMÉ, 2010, p.248). Já o poeta russo Osip Mandelstam escreveu em 1923 o poema “A Era”, criando uma reflexão sobre o paralelismo existente entre o poeta e a sua época, o seu século, o seu tempo. O poeta, este ser orientado a um desconforto cósmico, deve pagar com a vida a ambição de ser contemporâneo, deve cimentar o dorso fraturado do tempo com o próprio sangue (Agamben, 2009 p.60).

Minha era, minha fera, quem ousa,
Olhando nos teus olhos, com sangue,
Colar a coluna de tuas vértebras?
Com cimento de sangue - dois séculos -
Que jorra da garganta das coisas?
Treme o parasita, espinha langue,
Filipenso ao umbral de horas novas.

(Tradução: Haroldo de Campos, 1985)

O contemporâneo é este ser que empurra o seu tempo adiante, sentindo-se deslocado deste, mas pertencendo-lhe inexoravelmente. Nesse sentido, Mallarmé transborda vanguarda em "Um Lance de Dados" quando conduz seu tempo com a proposta de uma nova semântica espacial. E ele só o faz porque entrega o texto com uma cifragem que torna o leitor apto e disposto a aceitar esse duelo. Essa disposição não vem à superfície, parecendo até mesmo o oposto, hermetismo. Mas tal qual o enigma da esfinge desafiou o homem pondo sua vida em jogo, também o desafio proposto dentro do enigmático metaverso criado por Mallarmé inquietou e inquieta os críticos até hoje. Sua pergunta múltipla vem tentando ser infinitamente respondida. O hermetismo mallarmeano é apenas a superfície da relação. Em verdade ele vela um pacto de interação que possui força ímpar pela característica como é estabelecido enquanto relação entre os pares. Ou seja, enquanto sistema teórico. No texto a ser lido pelo *homo sapiens* há nas suas adjacências um enigma invisível que pede para ser decifrado pelo *homo ludens*.

O universo mallarmeano criou um magnetismo sedutor que intriga o espírito humano por não encerrar possibilidades, mas, ao contrário, abri-las cada vez mais. Ele desinforma em vez de informar. O enigma do não-dizer ou da supressão expõe janelas, propõe escolhas e provoca o leitor partícipe, atraindo-o para dentro do poema. A dimensão séria da vida interrompe-se, iniciando a lúdica, num ato risivelmente suicida. Também neste trabalho, o enfrentamento com o texto é ampliado e ganha um novo estatuto dinâmico: o da interação. Interação esta simbolizada na figura da caneta anexa ao livro. Múltiplos desfechos. Os espaços em branco aqui representam latências de autoprojeção. Potências criadoras. O leitor cria e eleva-se. Joga e joga-se. O livro pretende se transformar assim em um espelho da alma.

Retomando Mallarmé, apesar de ter sido um de seus últimos atos em vida, "Um Lance de Dados" foi também o primeiro ato de seu grande projeto chamado *Le Livre*, um livro de leitura aberta, composto por outros livros, em harmonia com o universo, atingindo múltiplas possibilidades combinatórias.

O que releva acentuar aqui, porém, é que o *Livre* de Mallarmé, ou *bloc*, como o poeta o denomina, refoge completamente à idéia usual de livro e incorpora a permutação e o movimento como agentes estruturais. "Le Livre, expansion total de la lettre, doit d'elle tirer, directement, une mobilité," escrevia o poeta em "Le Livre, instrument spirituel" (1895), como que apontando para uma nova física do livro. As folhas desse livro seriam cambiáveis, poderiam mudar de lugar e ser lidas de acordo com certas ordens de combinação determinadas pelo autor-operador. SIC (CAMPOS, 2010, p.18)

O abismo entre modernidade e pós-modernidade estabeleceu uma nova envergadura na técnica do mundo. As novas tecnologias, a produção massiva de conteúdo, o multiculturalismo e a velocidade de compartilhamento das informações são características estruturais de uma nova contemporaneidade. Mas apesar deste avanço, a essência da proposta de Mallarmé ainda se demonstra atual, mantendo um caráter inovador. Embora haja hoje um contraste evidente entre os aspectos formais do *Le Livre*, é flagrante que a concepção criadora deste projeto ainda resiste como possibilidade. Tal fato comprova que sua engenhosidade nunca esteve limitada à sua capacidade como poeta ou crítico, mas à sua própria contemporaneidade. Mallarmé foi moderno, e portanto contemporâneo de seu tempo, mas seu pensamento seguiu em frente e infiltra-se em plena pós-modernidade. Agamben (2009, p.59) referiu-se à contemporaneidade como uma aderência ao tempo presente estabelecida ante uma dissociação e um anacronismo. Um modo de enxergar as trevas inevitáveis do tempo ao qual o artista está aprisionado e fazer disso o motor da sua revolução criadora. Mallarmé foi sim prisioneiro do seu tempo, mas nunca deu-lhe as costas, agindo como um contemporâneo pleno. Posicionou-se exatamente entre “um ainda não e um não mais” (Ibid, 2009 p.67).

Atualizada à técnica, a ritualização da leitura do livro *Incomplet* amplia a proposta do objeto livro agindo como vetor da premissa de interação e multiplicando por tantos quantos leitores existam o resultado de leituras possíveis. Múltiplos leitores. Múltiplos autores. Múltiplos poetas. Múltiplos desfechos. Jogos e jogadores infinitos. O espaço em branco transforma-se em lacuna. Uma lacuna que convida e convoca o leitor a tomar partido interativo num movimento de mãos à obra e mãos ao livro. É desses brancos mallarmeanos adaptados e sua semântica espacial (lacunas de expressão de múltiplos Eus), que edifica-se a proposta de convidar o leitor não apenas à leitura, mas à escritura em um jogo de espelhos de um livro ávido por múltiplas “inteligências poetizantes” (FRIEDRICH, 1991, p.17).

A oposição entre obra fechada e obra aberta não é absoluta. Para se consumir, o poema hermético exige a intervenção de um leitor que o decifre. O poema aberto implica, também, uma estrutura mínima: um ponto de partida ou, como dizem os budistas: um “apoio” para a meditação. No primeiro caso, o leitor *abre* o poema; no segundo, ele o completa, *fecha*. (PAZ, 2012, p.313)

Dessa autonomia das palavras, que autogerenciam-se na leitura do poema "Um Lance de Dados" e na proposta do *Le Livre*, deriva também um jogo de peças faltantes em um quebra-cabeça poético. Esse jogo não possui uma estrutura estanque, linear, ele sempre promove desfechos diversos, narrativas que emergem da experiência particular de cada jogador. Como se o livro tivesse palavras e versos apresentados sob a forma de silhuetas que precisam ser descortinadas. O sentido não é de encerramento, mas de apontamento. Não é de precisão, mas de aproximação. Os co-poetas, jogadores de ocasião, cúmplices, testemunhas da morte do autor, todos serão guiados pela constelação de imagens que o poema originalmente sinaliza fazendo uso da sua liberdade dirigida no universo particular do livro-jogo. A página em branco e a leitura branca reencarnam. O leitor diviniza-se com a criação. Ao autor, nada. Ao leitor, tudo. A obra ganha um novo Deus.

3.8- Com o autor em xeque, a obra se basta

No texto quem fala? Não importa, afinal "a escrita é a destruição de toda a voz (...) aonde vem perder-se toda a identidade, a começar precisamente pelo corpo que escreve" (BARTHES, 2004). Roland Barthes sentencia a gravidade da pergunta, uma vez que anterior a ela, existe uma questão de objeto a ser analisado. E este objeto não seria, segundo seu ponto de vista, o autor, mas sim o leitor. O autor é um personagem criado para atender às demandas da crítica que necessita de uma pista genética da obra, uma unidade estabilizante. O império do autor (Ibidem, 2004), como é chamado, é justamente essa imposição presencial representativa do texto. Sua necessidade de crédito da escritura é o objeto contra o qual a escrita em Barthes e em Foucault vai se rebelar. "A escrita de hoje se libertou do tema da expressão: ela se basta a si mesma e, por consequência, não está obrigada à forma da interioridade." (FOUCAULT, 1969).

Mas do que se trata essa função-autor? Como função, aqui, entende-se uma subordinação poética, um serviço prestado, uma subserviência intelectual. Função como papel ou cargo exercido. A função-autor é a nuance operadora deste ser, e que, portanto, o caracteriza como personagem. O autor é máscara criadora, uniforme executivo que a partir deste momento singular de gênese, desfaz-se. *Scriptor* é o termo que Barthes (2004) usa para reduzir esta autoridade do autor. *Scriptor* é o nome dado a este personagem.

Ainda sobre este império, Barthes também questiona a busca do entendimento da obra pela pesquisa sobre a vida pessoal do autor, procedimento amplamente utilizado pela crítica literária. Ao escrever, o autor na verdade separa-se para sempre de seu próprio texto. Oferecer-se a um texto como explicação deste mesmo é impor um mecanismo de segurança e restrição, dotá-lo de significado último, fechar a escrita. Diminuí-lo em potência. (BARTHES, 2004).

Foucault, por sua vez, põe foco em uma busca de entendimento a respeito do nome do autor. O que é, afinal, este significante que representa o ser humano que o carrega? Este não seria, em verdade, um nome próprio como todos os outros nomes próprios existentes. Haveria uma espécie de estabilização da obra a partir do nome próprio. O nome serve como filiação de uma série de trabalhos que, em função disso, pertencem ou não a um mesmo autor. Uma unidade estilística. Em termos aristotélicos, a substância que fundamenta e estabiliza um conjunto de escrituras.

O nome do autor também confere aos textos um modo de recepção diferente dos textos cotidianos, pois os “contamina” a partir de sua influência. Nesse sentido, o nome do autor é também parte ocasionada e ocasionante do discurso total de seu texto. Criador e criatura da percepção alheia.

[...] um nome de autor não é simplesmente um elemento em um discurso (que pode ser sujeito ou complemento, que pode ser substituído por um pronome, etc.); ele exerce um certo papel em relação ao discurso: assegura uma função classificatória; tal nome permite reagrupar um certo número de textos, delimitá-los, deles excluir alguns, opô-los a outros. Por outro lado, ele relaciona os textos entre si; (FOUCAULT, 1969)

Se "a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino", como disse Barthes (2004), apontando para o leitor, então é o próprio repertório do leitor, seu acúmulo cultural, sua configuração intelectual que mais importam nesta recepção. É da fusão entre a obra em seu estado incompleto, e o repertório do leitor que o desfecho totalizante ocorrerá. O processo, nesse sentido, assemelha-se ao da comunicação, onde o receptor é quem vai encerrar a mensagem a partir do seu entendimento individual. Em Mallarmé, onde o ato lírico foi completamente reposicionado para residir na recepção do seu leitor, isso se verifica mais uma vez em seu poema "Um Lance de Dados", em que a leitura além de sugestiva pela proposta poética de seu autor, também recebe o reforço formal dos espaços em branco como

latências projetivas. O resultado é uma interpretação que tende a um infinito de possibilidades, ofertando ao leitor liberdade de intervenção e desfecho.

Na poesia de Mallarmé a sugestão importou mais que a compreensão. Mais do que ignorar um possível Eu-Lírico Romântico, ele deu injeção de poder ao próprio texto, e por consequência, ao leitor, que se viu então sentado em trono hermenêutico. Rompendo em definitivo com a ideia de resíduo empírico do autor na obra, o leitor é quem se emancipa. Isso causa certa vertigem, uma vez que sem a referência analítica do autor, a ordem tende ao caos. Entretanto, se a poesia é uma "linguagem dentro de uma linguagem" (VALERY, 1997, p.208), universo particular convencionado, ei-la em Mallarmé com a multiplicidade de suas possibilidades. Se "o nascimento do leitor tem-se que pagar com a morte do Autor" (BARTHES, 2004), Mallarmé assim o fez suicidando-se a partir de uma proposta poética consciente e revolucionária.

4. A LUDIFICAÇÃO DO POEMA

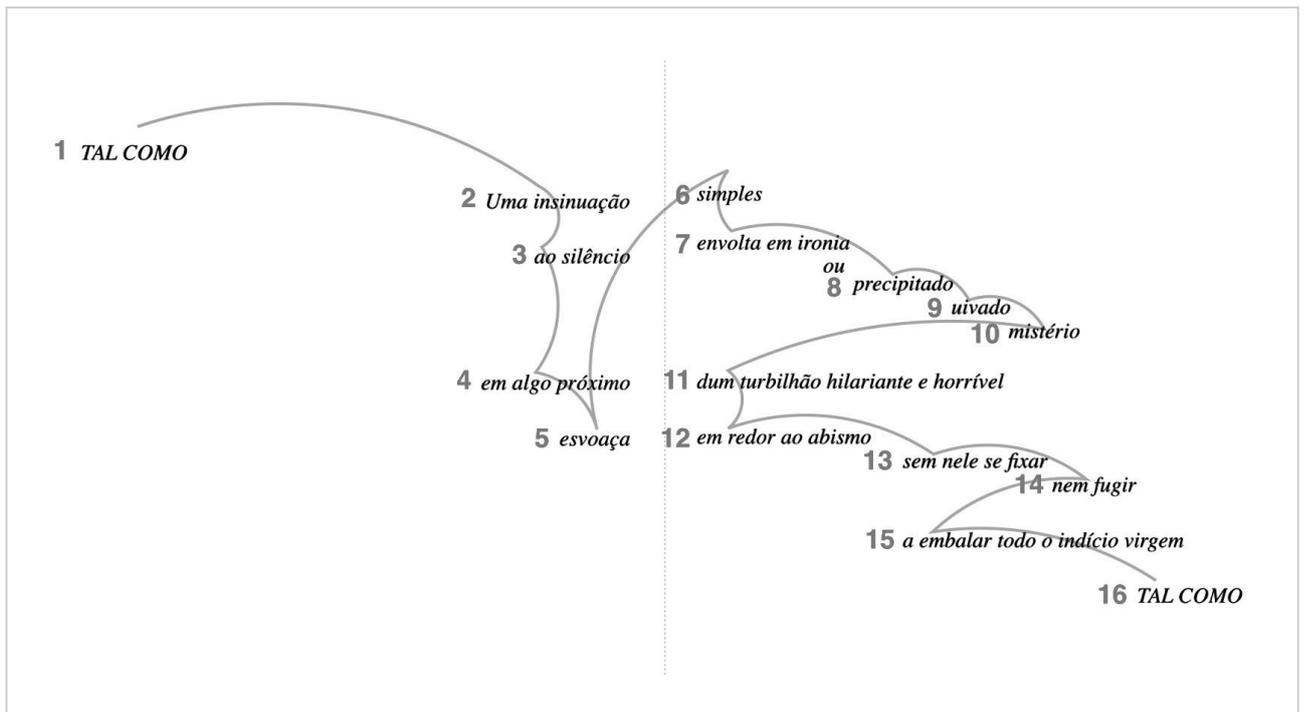
4.1- "Um Lance de Dados"

No poema "Um Lance de Dados", Mallarmé faz do não-escrever também um escrever. O resultado é uma linguagem menos contígua, mais fragmentada e, portanto, com múltiplas possibilidades semânticas. Sua proposta deixa o leitor sem referência clara de orientação. A separação das páginas vira um guia espacial insuficiente onde podemos nitidamente quebrar as regras e inverter as relações. Também a diferença de tamanho de letras e a utilização contrastante de maiúsculas e minúsculas realça tempos de absorção pluriformes. Diferentes pesos para diferentes momentos. O conteúdo é pautado pela forma, que por sua vez ganha papel ativo no consumo do poema. Pode-se, portanto, jogar livremente com essas absorções respeitando, por exemplo, as diretrizes mínimas de direita-esquerda, cima-baixo. Mas é possível também fazer uso disruptivo delas, indo na contramão através de saltos orgânicos. Como é possível perceber, Mallarmé produz um conta-gotas de palavras, que espalha semânticas em locais randômicos da página, suporte este que por sua vez abandona os bastidores e ganha um lugar ao palco. A página é forma e, em Mallarmé, a forma é poema. Um caos propriamente planejado e artificialmente concebido. Tendo em mente a Função-Autor é possível que se estabeleça relações a partir de diferentes entradas no poema. Em todas elas, o impacto particular da expressão artística impõe-se como válido, prova viva de que a Função-Autor em Mallarmé resiste ao Eu-Lírico Romântico, tipicamente referenciado em seu criador. Este Eu-Lírico consegue ser no máximo um Alguém-Lírico.

Trecho original do poema "Um Lance de Dados", de Stephane Mallarmé.

<i>TAL COMO</i>	
<i>Uma insinuação</i>	<i>simples</i>
<i>ao silêncio</i>	<i>envolta em ironia</i>
	<i>ou precipitado</i>
	<i>uivado</i>
	<i>mistério</i>
<i>em algo próximo</i>	<i>dum turbilhão hilariante e horrível</i>
<i>esvoaça</i>	<i>em redor ao abismo</i>
	<i>sem nele se fixar</i>
	<i>nem fugir</i>
	<i>a embalar todo o indício virgem</i>
	<i>TAL COMO</i>

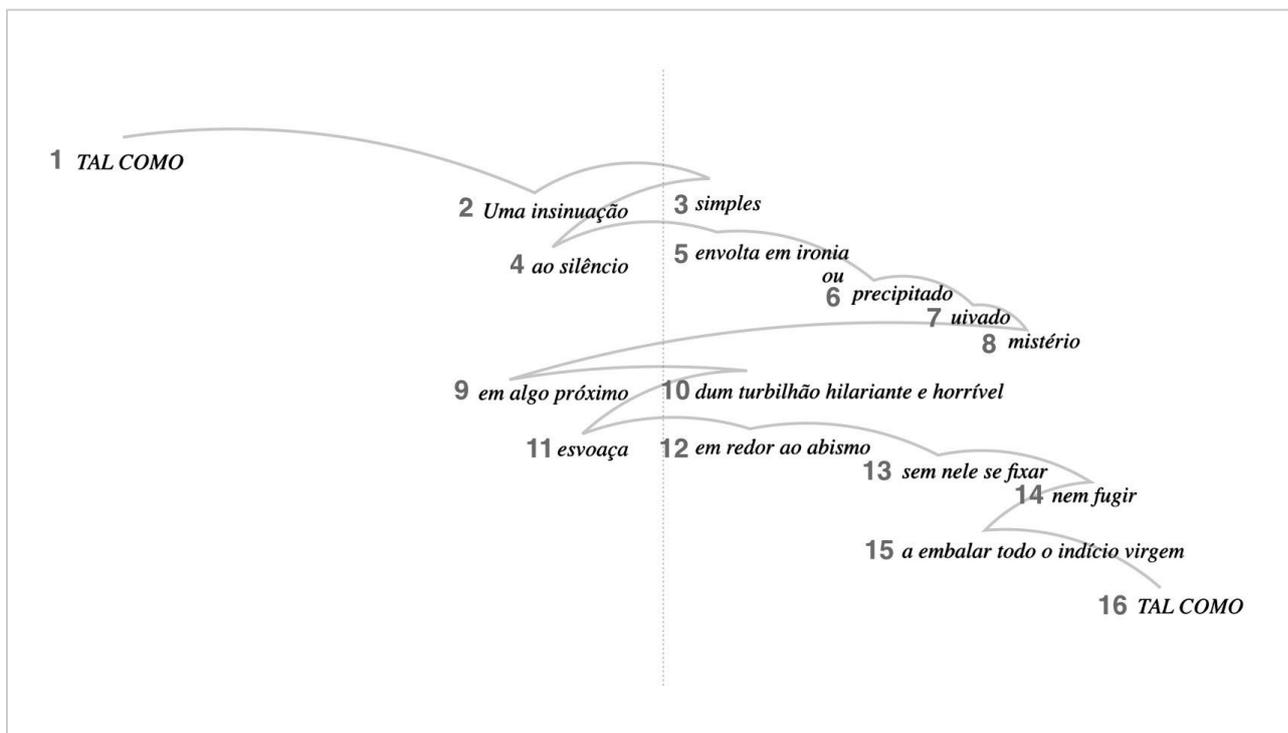
Fonte: MALLARMÉ (2001, p.49)



Leitura que respeita a orientação intuitiva esquerda-direita, cima-baixo em cada página.

Leitura Não-Espacializada 1:

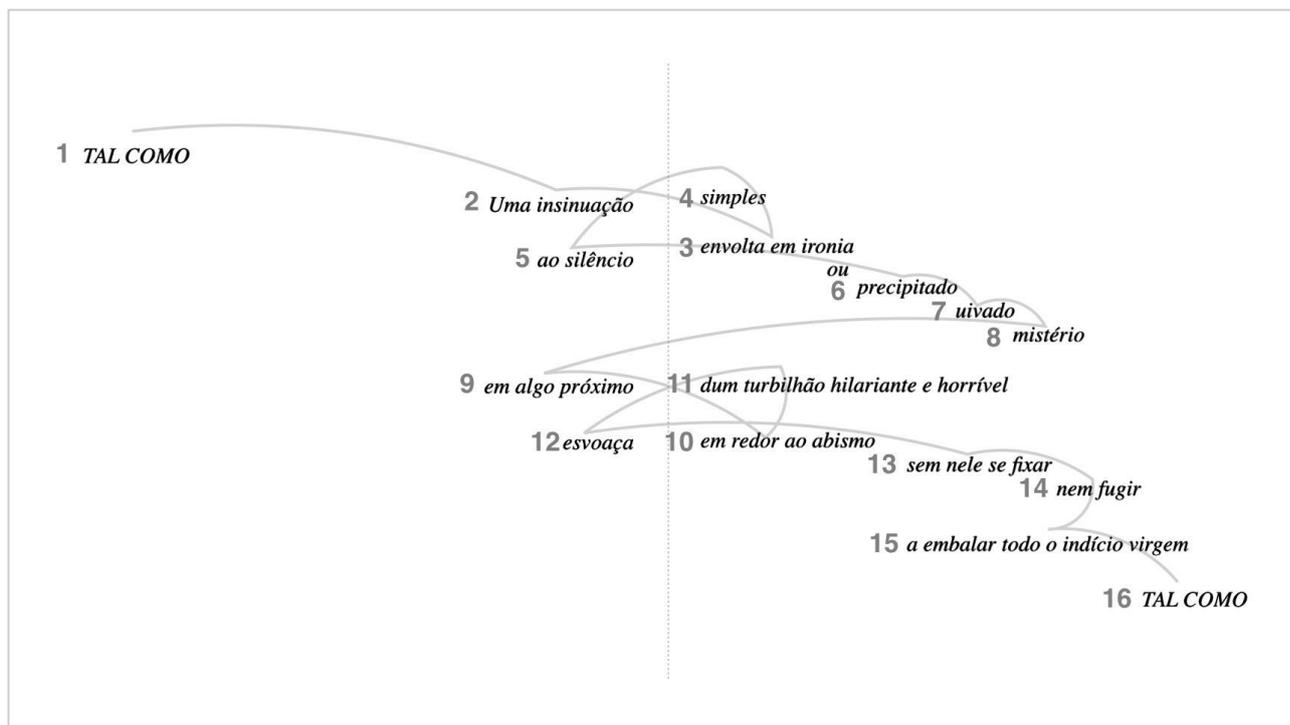
Tal como
 Uma insinuação
 ao silêncio
 em algo próximo
 esvoaça
 simples
 envolta em ironia
 ou
 precipitado
 uivado
 mistério
 dum turbilhão hilariante e horrível
 em redor ao abismo
 sem nele se fixar
 nem fugir
 a embalar todo o indício virgem
 Tal como



Unificação das duas páginas tratando-as como se fossem um só tempo de leitura.

Leitura Não-Especializada 2:

Tal como
 Uma insinuação
 simples
 ao silêncio
 envolta em ironia
 ou
 precipitado
 uivado
 mistério
 em algo próximo
 dum turbilhão hilariante e horrível
 esvoaça
 em redor ao abismo
 sem nele se fixar
 nem fugir
 a embalar todo o indício virgem
 Tal como



Leitura disruptiva que faz um vaivém em alguns trechos.

Leitura Não-Espacializada 3:

Tal como
 Uma insinuação
 envolta em ironia ou
 simples
 ao silêncio
 precipitado
 uivado
 mistério
 em algo próximo
 em redor ao abismo
 dum turbilhão hilariante e horrível
 esvoaça
 sem nele se fixar
 nem fugir
 a embalar todo o indício virgem
 Tal como

4.2- "Cem Mil Milhões de Poemas"

Se o átomo de "Um Lance de Dados" é a palavra, em "Cem Mil Milhões de Poemas", de Raymond Queneau, é o verso. O livro possui uma arquitetura formal que permite a combinação entre os versos de 10 sonetos, todos permutáveis entre si, respeitando as regras prosódicas do soneto, gerando assim uma potência de 10^{14} . Uma hipotética leitura do livro durante o tempo integral de uma vida humana, sem pausas, ainda assim demandaria de um leitor individual 140 milhões de anos. São cem bilhões de possibilidades de leitura. Trata-se de um experimento conceitual que pretende ser lido apenas diacronicamente e de modo coletivo. Tal experimento extremo traz consigo uma mecânica interacional que obedece a regras claramente criadas pelo autor. O livro tem as páginas com todos os versos recortados de modo a poderem ser recombinaados de maneira não-linear alterando a produção de sentido linear em cada tempo de leitura. Houve notadamente a criação de um caos particular com limites de ordenação.

Combinação 1. Números referentes ao soneto do qual cada verso faz parte.

08 So now the bard spurns iambs and trochees
09 any diner chooses escargots
01 that tinned hornedbeef we stored smells more like cheese
01 so stink the rotting skins from long ago

07 And thus it was a sib steeped in sottise
04 as castles blaze and palaces burn low
04 a daring baron pockets th' abkaris
06 it's scary both for hick and aristo

04 Milord has lisped from Malibar to Swat
07 to cease from scratching parchment he cannot
06 manure not slush besmirched his gabardine

01 Those Latin states spin like a weathercock
09 at meetings nibble nuts and watch the clock
05 both Beaune and Chianti flow from Hippocrene?

Combinação 2

04 At five o'clock he rests in his marquise
07 being twinned is better far than single-o
09 eat fire your mouth will taste like antifreeze
09 who knows if sharks will feast on bummalo

07 And thus it was a sib steeped in sottise
10 your mind turns more and more to gloom and woe
05 a Tuscan scribed the stone with his imprese
10 with moth and rust we settle all we owe

04 Milord has lisped from Malibar to Swat
06 we'll smack the dibbing kiddie's little bot
04 shame gives the colonel's brow a greasy sheen

10 Oh reader thinking thus your heart will lock
08 I nominate you as a gapingstock
01 unless the bell is quiet and sasserine

Combinação 3

03 The Breton tar lights up his duty-frees
04 consuming tea and nibbling cream gateaux
01 that tinned hornedbeef we stored smells more like cheese
05 you pluck narcissi or you're very slow

09 The Papuan sucks his friend's apophyses
07 who beggared gave his rags the old heave-ho
09 mixing broom with chives shows expertise
04 the fireman makes his mighty hoses flow

04 Milord has lisped from Malibar to Swat
10 the coward mutters Why was I begot?
05 you can't quote Virgil in a limousine

06 You'll come to miss the peasant in his smock
06 you start to travel looking like a brock
04 the shield of vair or or's but briefly seen

4.3- "Construção"

Na música "Construção", lançada em 1971 por Chico Buarque, há três regras oulipianas bastante claras. A primeira e mais notável delas é o uso obrigatório de palavras proparoxítonas no fim dos versos. Além disso, a métrica é alexandrina, fazendo uso de doze sílabas tônicas em cada verso. Há ainda uma terceira regra que embaralha as proparoxítonas na segunda e terceira partes da canção, adicionando eventualmente novas palavras proparoxítonas, seguidas de uma adequação dos

artigos. Chico Buarque brinca, portanto, com a permutação de sentidos que esse embaralhamento causa nas mesmas frases produzindo efeitos diferentes em cada parte da música. “Construção” é uma música permutatória que produz um efeito elegante a partir do uso combinado dessas três regras rígidas. Para efeito de teste da premissa oulipiana aplicada a este exemplo, foi adicionado ao quadro abaixo uma quarta parte fictícia da música. É interessante notar como uma música já tão consagrada ainda alcança uma renovação de sentido tão significativa com a adição de novas palavras, sem perder sua estrutura formal.

VERSO	1ª PARTE	2ª PARTE	3ª PARTE	4ª PARTE
Amou daquela vez como se fosse	última	último	máquina	dívida
Beijou sua mulher como se fosse	última	única	lógico	dádiva
E cada filho seu como se fosse	único	pródigo		dúvida
E atravessou a rua com seu passo	tímido	bêbado		trêmulo
Subiu a construção como se fosse	máquina	sólido		nômade
Ergueu no patamar quatro paredes	sólidas	mágicas	flácidas	cênicas
Tijolo com tijolo num desenho	mágico	lógico		lúcido
Seus olhos embotados de cimento e	lágrima	tráfego		sílabas
Sentou pra descansar como se fosse	sábado	príncipe	pássaro	rápido
Comeu feijão com arroz como se fosse	príncipe	máximo		ágape
Bebeu e soluçou como se fosse	náufrago	máquina		bêbado
Dançou e gargalhou como se ouvisse	música	próximo		ópera
E tropeçou no céu como se fosse	bêbado	música		cético
E flutuou no ar como se fosse	pássaro	sábado	príncipe	fábula
E se acabou no chão feito um pacote	flácido	tímido	bêbado	lúdico
Agonizou no meio do passeio	público	náufrago		cínico
Morreu na contramão atrapalhando	tráfego	público	sábado	ônibus

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1- Escrever é jogar

Desde Mallarmé que a ludicidade do ato de escrever vem sendo distraidamente tangenciada. A inovação de linguagem que o poema "Um Lance de Dados" trouxe é imperativa e inegável, e da mesma forma o passo adiante em seu experimento *Le Livre*. O exercício individual do escritor é seu jogo intelectual, seu *puzzle* de múltiplas respostas. No vasto repertório da língua é que ele acontece. Nestas circunstâncias o poeta transforma-se em um andarilho em uma busca solitária pela palavra. Jogar não é portanto uma escolha, mas uma questão de sobrevivência. Os oulipianos diziam que a língua é um sistema de *contraintes* (regras, portanto) e que caberia ao escritor conhecer essas regras sob pena de ser um escravo inconsciente delas.

O poeta faz um engenhoso uso da língua para construir sentidos a partir da desconstrução de outros. As palavras e seus sentidos são, sob este aspecto, jogos intelectuais com os quais o escritor irá brincar livremente no exercício lúdico de produzir poemas. Cada aproximação semântica improvável que o poeta faz evoca um novo sentido enriquecido.

Tome-se o poema "Correspondências", de Charles Baudelaire.

A Natureza é um templo vivo em que os pilares
Deixam filtrar não raro insólitos enredos;
O homem o cruza em meio a um bosque de segredos
Que ali o espreitam com seus olhos familiares.

Como ecos longos que à distância se matizam
Numa vertiginosa e lúgubre unidade,
Tão vasta quanto a noite e quanto a claridade,
Os sons, as cores e os perfumes se harmonizam.

Há aromas frescos como a carne dos infantes,
Doces como o oboé, verdes como a campina,
E outros, já dissolutos, ricos e triunfantes,

Com a fluidez daquilo que jamais termina,
Como o almíscar, o incenso e as resinas do Oriente,
Que a glória exaltam dos sentidos e da mente.

(Tradução: Ivan Junqueira, 2012)

O poeta faz uma aproximação vigorosa no uso da expressão “bosque de segredos”. A justaposição dessas duas palavras lapida um sentido enriquecido. Também a precisão formal é notável, pois além de respeitar a métrica, converge em

rima com a palavra “enredos”. Este garimpo do intelecto configura-se, afinal, em uma liturgia auto-imposta. O poeta inventa suas próprias regras no processo de criação do poema e as segue com rigor. Este é o desafio agonístico que Baudelaire persegue em nome do ritmo textual e de seu efeito totalizante. No caso do poema “Correspondências”, a regra é uma combinação plástica que age sobre o sentido que o poeta busca: a relação entre o Homem e a Natureza. Além disso, a estrutura formal que ele se impõe: dois quartetos e dois tercetos com versos dodecassílabos. Também a sensorialidade do poema, especialmente a olfativa, é uma diretriz presente. Dessa forma, ele consegue gerar acordes de significado conforme a progressão do poema. Essa estrutura adjacente, semelhante a uma teoria musical sem melodia, é justamente o que garante a eficiência poética do texto. O jogo se revela na criação e obediência a este perímetro estrutural, as regras, que limita as possibilidades do poeta no processo de busca por palavras para compor cada verso.

O poeta é portanto um jogador singular, que faz uso de regras auto-impostas mais ou menos rígidas, variando entre o brincar e o jogar de acordo com esta rigidez à qual se submete ao escrever. Esse ambiente artificial de criação é uma escolha voluntária. Ao decassílabo, o máximo rigor métrico; o *ludus*. Ao verso livre, o mínimo; a *paidia*.

5.2- Jogar é reescrever

No livro *Incomplet* a proposta de leitura sofre uma alteração determinante: a incompletude da escritura convida o leitor a engajar-se. A caneta oferecida é uma convocação à ação. Ela é a fronteira entre uma leitura-ouvinte e uma leitura-falante. O autor extingue-se no momento que entrega seu livro nas mãos do leitor (BARTHES, 2004), um leitor que assume o papel de co-autor com a missão de continuar a escritura. Em um terceiro momento ainda, um novo leitor consumirá o livro, agora multilivro ou multicriatura. Este momento, entretanto, já não faz parte do perímetro desta análise, pois o livro estaria no mesmo patamar dos demais. Nesta relação promíscua entre autorias, o que realmente importa é a escritura e a reescritura do livro. Ambas, partes de um jogo que se completa em dois turnos: o momento único da criação original e os múltiplos momentos das co-criações originárias de cada leitor individual.

O autor, o co-autor e o livro formam o sistema dinâmico que irá se modificar com as ideias de cada um interagindo entre si. Essa dança de sentidos irá ocorrer na

fruição de um texto forjado a quatro mãos. O livro será brincado e jogado de acordo com a inventividade de cada leitor. Um multilivro nascerá. Se em 1897, em "Um Lance de Dados", Mallarmé trabalhou com os espaços em branco (e não mais com o verso) fazendo deles a unidade diretiva do poema, hoje, em 2015, essa proposta ainda serve de motor para a do presente livro. Em *Incomplet* o espaço em branco ganha ares de lacuna, interrogação, charada, e abre passagem para a interferência do leitor. Uma interferência com alto teor de sentido, uma vez que as lacunas imploram ao jogador que ele faça escolhas determinantes, carregadas de significado levando a obra para diferentes caminhos (SALEN, ZIMMERMAN, 2003). A proposta de Mallarmé atualizada ao tempo intima o leitor a fazer mais do que ler: intima-o a jogar.

5.3- É possível jogar o poema?

A pergunta inicial deste trabalho insinua uma posição um pouco mais consolidada no momento que se assemelha estruturalmente ao conceito de jogo. O livro *Incomplet* é interativo, possui regras, possui espaços para intervenção lúdica dotada de alto teor de sentido, é um sistema dinâmico que precisa da imputabilidade de informação do leitor antes de sua conclusão primeira (SALEN, ZIMMERMAN, 2003). É também um universo artificial criado para ser alternativo à realidade mundana, pensado para atrair o *Homo Ludens* que habita e consolida a estrutura intelectual do ser humano como um animal que pensa, progride, brinca e joga (HUIZINGA, 2012). Possui elementos de *agôn*, dentro de seu desafio intelectual imposto (enigma), de *mimicry*, dentro de sua proposta de representação como co-autor e pode ter motor espiritual de *paidia* ou *ludus*, dependendo do comportamento de cada jogador (CAILLOIS, 1990). O livro, dentro de sua proposital incompletude, também abole a autoria como elemento estabilizante de sua existência (BARTHES, 2004), passando a ser criatura múltipla.

Em última análise, o leitor que empunha a caneta ofertada pelo livro *Incomplet*, entra para um outro time, aceita a premissa do jogar. Jogar as lacunas a serem preenchidas, as páginas a serem reescritas, os textos a serem rabiscados. Este ambiente sistêmico e em constante modificação será o espaço de ação onde o jogador deverá impor-se e finalizar o texto poético participando de uma jornada lúdica. Enquanto houver tinta na caneta, há liberdade e poder. Retomando uma das últimas intenções de Mallarmé em vida, a partir de um único livro, infinitos livros nascerão. E com eles, infinitos autores. Tamanha ressonância de suas ideias torna possível sugerir que, além de um grande poeta e de um grande crítico literário, Mallarmé também foi um grande jogador.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

BAUDELAIRE, Charles. **As flores do mal**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BARTHES, Roland. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2004.

BURGOS, Jean. **Pour une Poétique de l'Imaginaire**. Paris: Seuil, 1982.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa, Portugal: Editora Cotovia, 1990. 1ª ed.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2012.

CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

FOUCAULT, Michel. **O que é um Autor?**. Palestra na Collège de France, 1969.

FRIEDRICH, Hugo. **Estrutura da lírica moderna**. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1991. 2 ed.

FUX, Jacques. **Literatura e matemática: Jorge Luis Borges, Georges Perece e o Oulipo**. Petrópolis: KBR Editora Digital Ltda., 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012. 7ª ed.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2003.

MALLARMÉ, Stéphane. **A Tarde dum Fauno e Um Lance de Dados**. Lisboa: Relógio D'água Editores, 2001.

_____. **Divagações**. Florianópolis: Editora UFSC, 2010.

_____. **Poemas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

PAZ, Octavio. **O Arco e a Lira**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2005.

SISCAR, Marcos. **Poesia e crise**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2010.

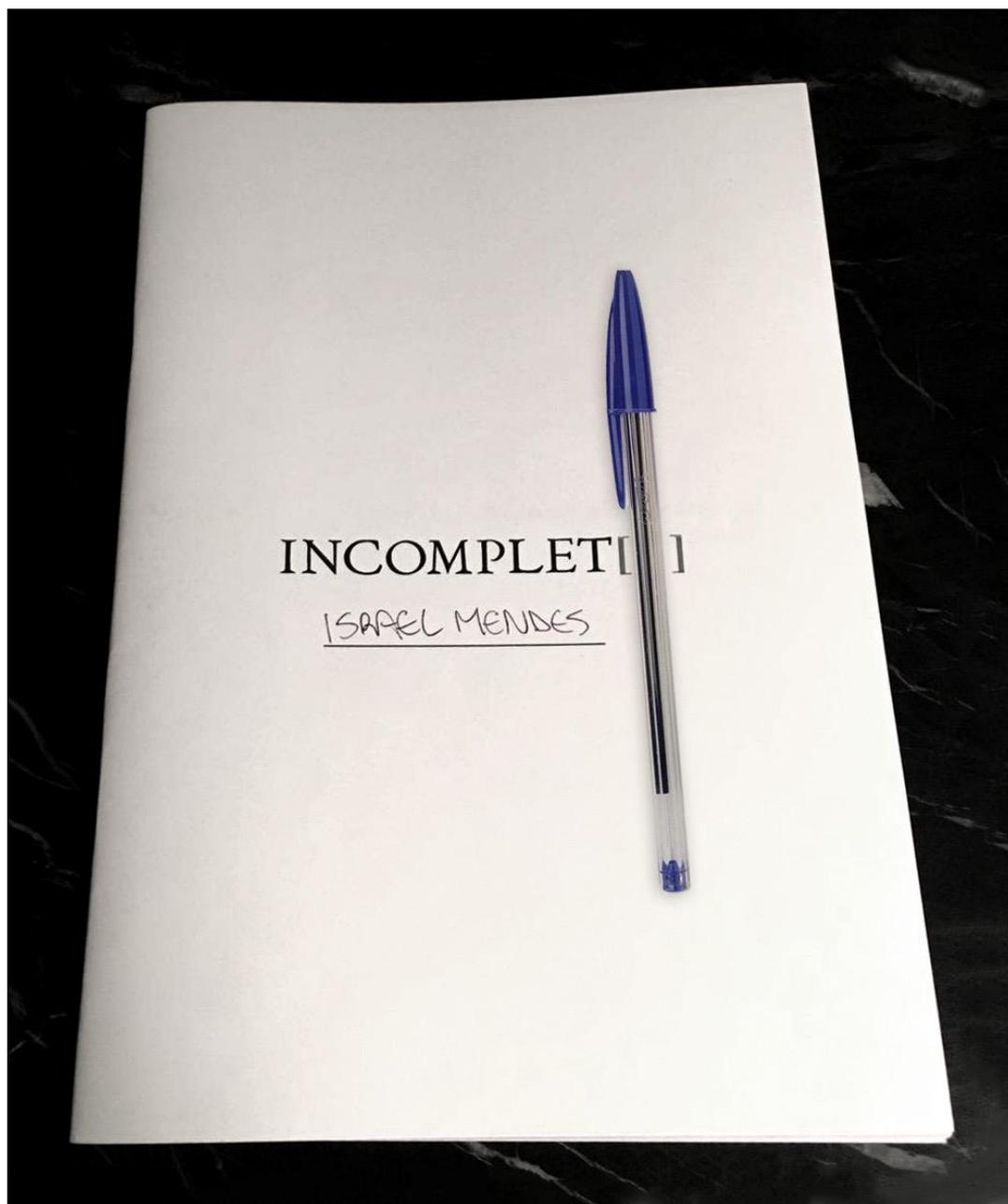
SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play - Game Design Fundamentals**. Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge, 2003.

VALERY, Paul. **Variedades**. São Paulo: Ed. Iluminuras, 1991.

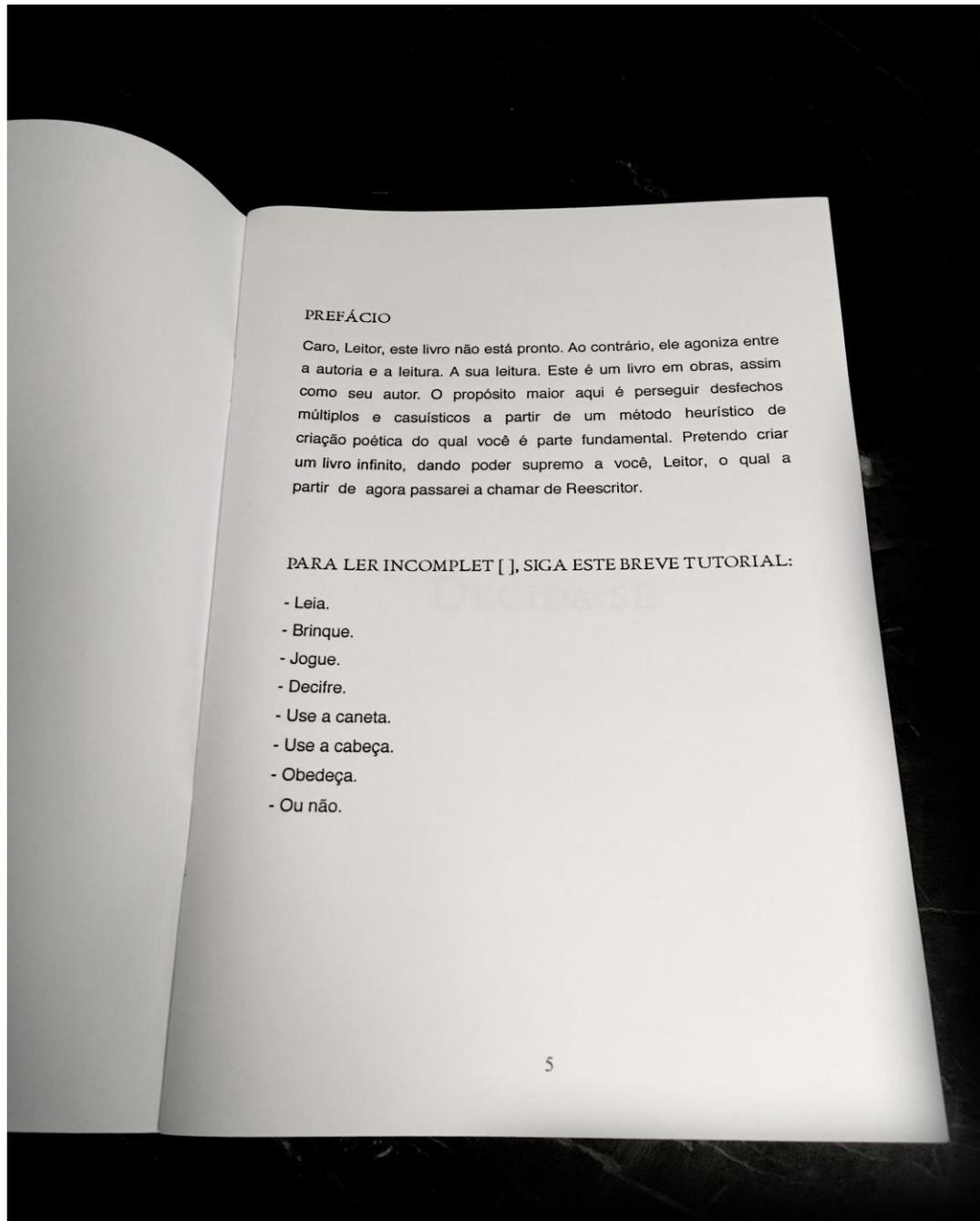
ROWE, Beverley Charles. Disponível em:
http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRandom_v5.html. Acesso em: 5 de Junho de 2015.

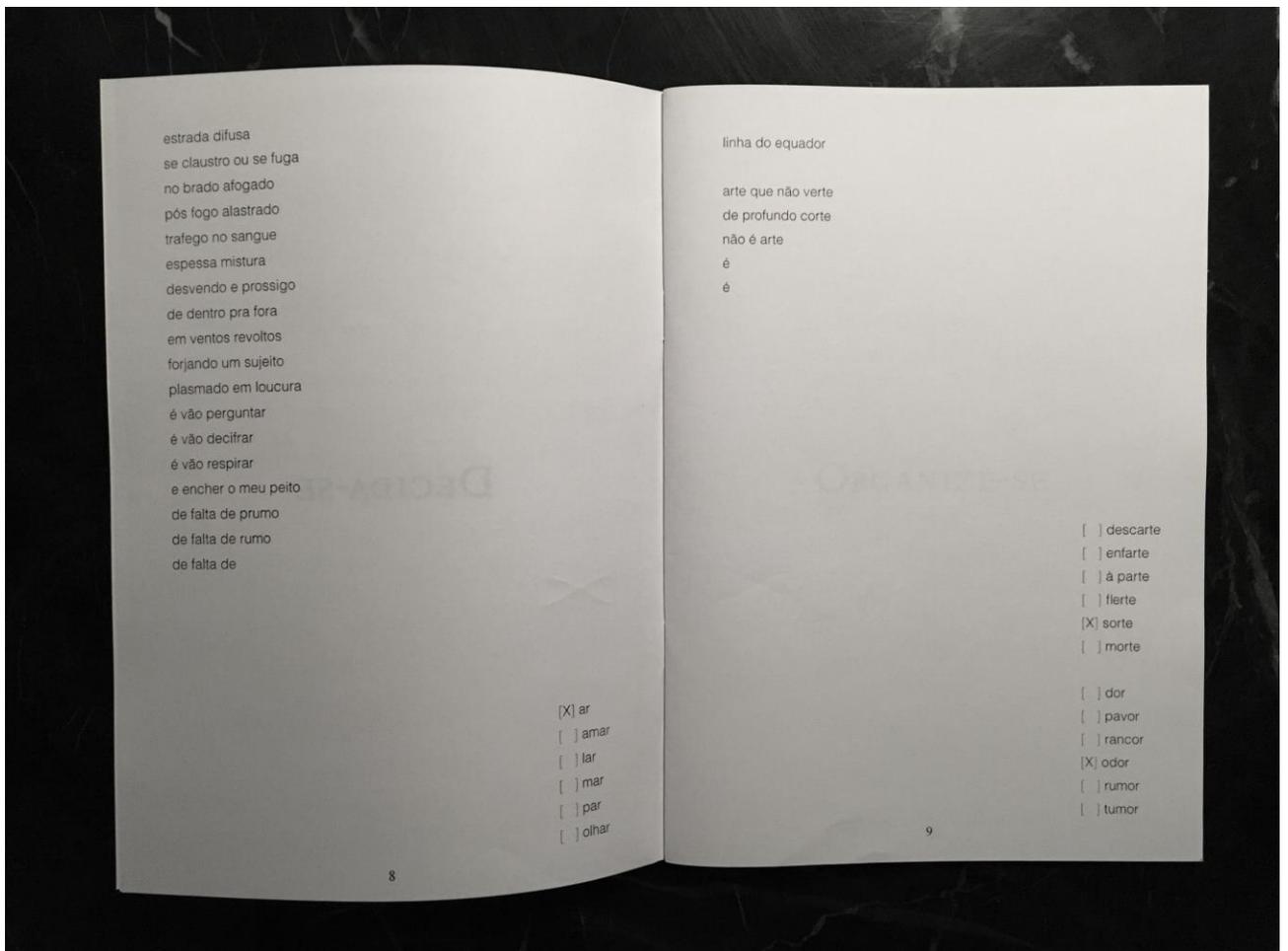
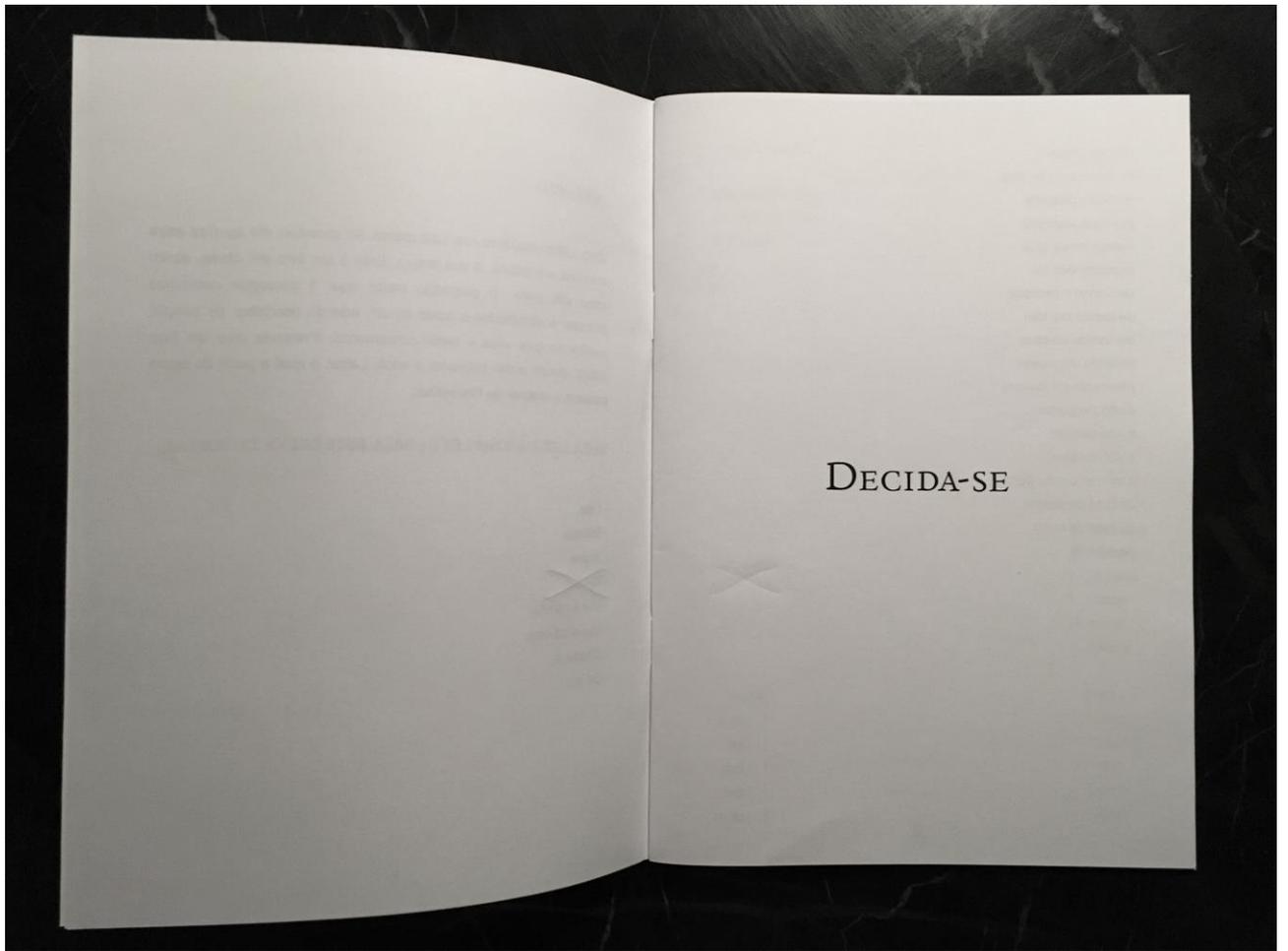
7. ANEXO: LIVRO INCOMPLET

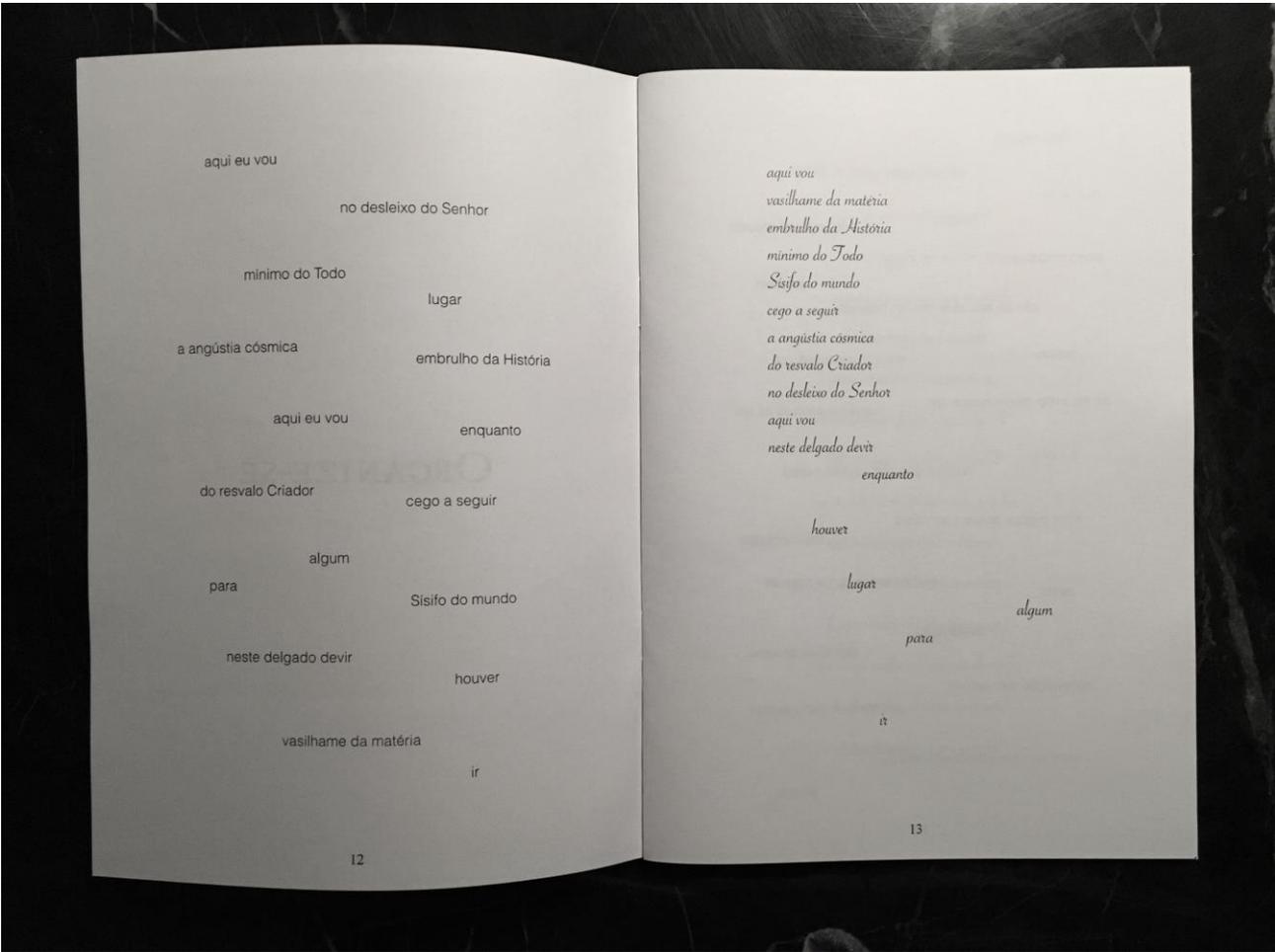
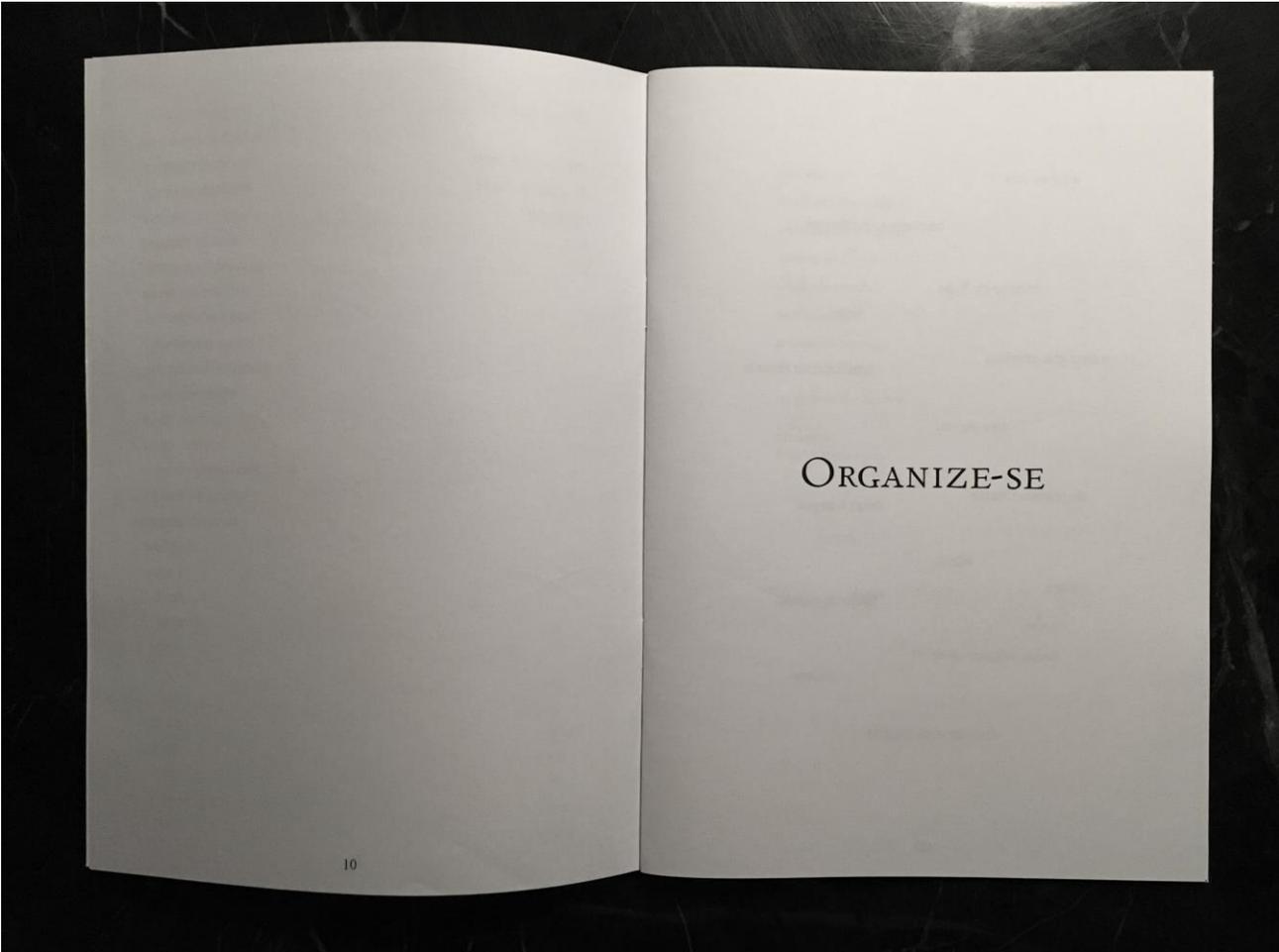
Neste anexo, é apresentado o livro original Incomplet, do autor Israel Mendes. Nele é possível conhecer a proposta de multilivro, apresentada diretamente na capa, com uma caneta é anexada. A caneta representa a voz que o leitor ganha ao se transformar em jogador e posteriormente reescritor.



No Prefácio, o leitor recebe instruções sobre como proceder. Regras são apresentadas, sendo que a última delas abre a possibilidade de anulação de todas as outras.







não registro
 daquilo que rasuro ou penso
 momento
 laudas se costurado ou inscrito
 borro embebecido sol tinta em
 não há sob este céu em básculo
 tecido do firmamento não há
 no ato aflito de um nascer do duas instâncias de um
 o vício no som que vem do tom bemol
 entre o gozo teso e o tormento na imensidão
 medo na membrana ou na ruga do
 declaração sem trívio anúncio
 encenação sem prévio acácio do silêncio exerço
 com a voz muda sob um véu de enredo

14

*não registro laudas
 daquilo que rasuro ou penso
 se costurado ou inscrito
 na membrana ou na ruga do tecido
 tinta em borro embebecido
 entre o gozo teso e o tormento
 no ato aflito de um nascer do sol
 no som que vem do tom bemol
 na imensidão do firmamento não há
 não há sob este céu em básculo
 duas instâncias de um momento
 o vício acácio do silêncio exerço
 com a voz muda sob um véu de medo
 declaração sem trívio anúncio
 encenação sem prévio enredo*

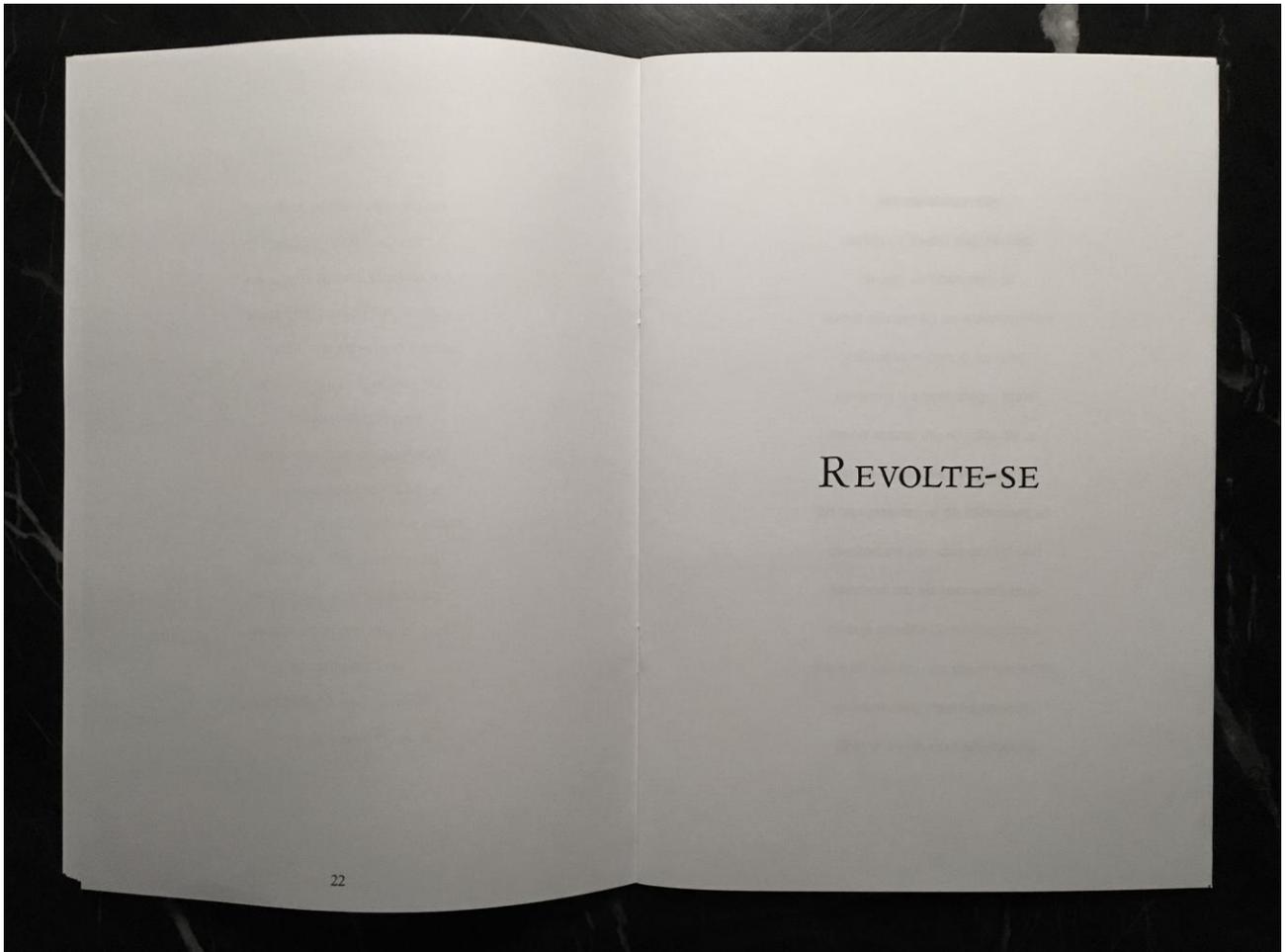
15

uma larva, e desperta a sanha
 na foz da língua
 sob o céu ombros curvos
 em verbo
 e as dívidas aprisiona
 náuseas e censuras açoites
 que inventa um novo sobre o dorso
 sobre os e da cultura dos juizes
 lascas falhas de e no terreno do
 uma voz em crise do tempo, medos
 em curvatura mais obscenas
 sinete da falência humana no brado contra
 a fera humana de uma raça
 a sua pena de uma boca sedenta anacronismo
 no cessar das luzes enfático truismo
 que o pesadelo e o assombro ostento da mudança.

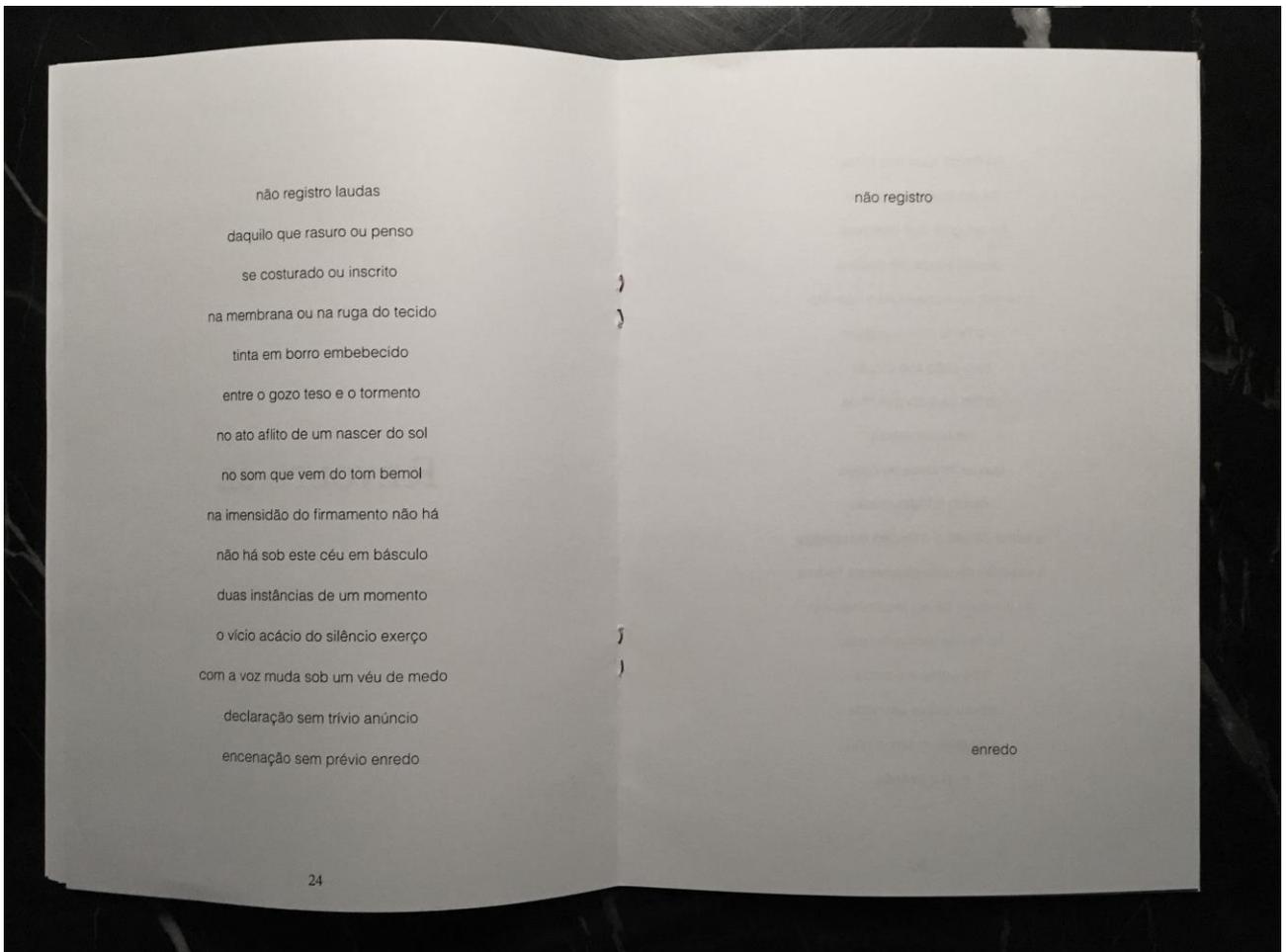
16

*sob o céu de uma boca sedenta
 uma larva, sinete da falência humana
 que inventa um novo anacronismo
 e desperta a sanha dos juizes
 açoites no cessar das luzes
 e no terreno do enfático truismo
 lascas falhas de uma voz em crise
 que o pesadelo e o assombro
 na foz da língua e da cultura
 sobre os ombros curvos de uma raça
 do tempo, ostento da mudança,
 no brado contra a fera humana
 aprisiona em verbo a sua pena
 sobre o dorso em curvatura
 medos, náuseas e censuras
 e as dívidas mais obscenas*

17



REVOLTE-SE



não registro laudas
daquilo que rasuro ou penso
se costurado ou inscrito
na membrana ou na ruga do tecido
tinta em borro embebecido
entre o gozo teso e o tormento
no ato afilto de um nascer do sol
no som que vem do tom bemol
na imensidão do firmamento não há
não há sob este céu em básculo
duas instâncias de um momento
o vício acácio do silêncio exerço
com a voz muda sob um véu de medo
declaração sem trívio anúncio
encenação sem prévio enredo

não registro

enredo

no fim de tudo que finda
há um suspiro suplente
há um grito que descreve
usando frases em declive
o sentido que preenche o não-dito
há o flerte com o mistério
há o chão sob cinzas
no fim de tudo que finda
há uma certeza
que se farsante ou coesa
vincula a fé do cristão
a sarna do cão e a lêndea do menino
à vastidão de uma desventura fiadora
da aventura de um recém-nascido
no fim de tudo que finda
há o então e o ainda
há um tudo e um nada
e no meio, o sim, o não
e uma jornada

o flerte

a fé

a sarna

o não

olhos perenes espreitam
entre nimbos nebulosos
entre a coriza do universo
entre os ventos em malta
uma enferma consciência
que, ante a sombra em essência
cifra-se:
sopro ou dança?
golfo ou farsa?
sumo ou coma?
moda ou Moral?
olhos perenes espreitam
cada trecho deste instante
no contra-luz de uma consciência terminal

que

Moral?

oh, noite de astúcias
que esconde os olhos mais fechados
as confissões mais mudas, os pomos mais bastardos
os vultos cambaleantes dos boêmios mais malditos
oh, noite de astúcias e veredictos
que disfarça o sigilo das dúvidas
o peso das culpas sobre a fratura dos loucos
a sorte reversa que avança em marcha diligente
e sussurra ao instante pardo o futuro dos presentes
o tombo despertante de um senil sonâmbulo
oh, noite de astúcias, veredictos e coágulos
que corrige o preço do sexo sustado
que oculta as cândidas das damas da nobreza
a bala rasante e o cenho da lamentosa tristeza
oh, noite de astúcias, veredictos, coágulos, flagelos
que causa a gravidez bastarda dos versos mais escusos
e anoitece a lucidez dos universos mais paralelos

COMBINE-SE

o sexo

causa a gravidez
dos universos

COMBINE-SE

língua selvagem: *linguagem*

34

muda esperança: *mudança*

35

vento oculto: *vulto*

36

secreto medo: *segredo*

37

fato prematuro: *futuro*

ENCONTRE-SE

fato prematuro: *futuro*

ENCONTRE-SE

no medo do mundo
repousa o **mistério**
do segundo fundo
sem-fim-cemitério
a sorte **equilibra-se**
inverte e deriva-se
um plano planeta
e o nada **no** todo
contudo um cometa
que imanta o **planeta**
que implanta **um** gameta
jardim de mistério
e no erro do cálculo
no torque do músculo
refaz-se o calvário
jardim-cemitério
um vento rasteiro
que entona a canção
do canto-**canteiro**
no canto portanto
canteiro entre tantos
lhe assume **uma** ação
revolta violenta
revolta **violeta**
e **sobre** secreta
janela **ela** exala
jardim arbitrário
a noite o **dia inteiro**
imerso **entre** o plano
planeta decano
e o torvo **sem-fim**
é a **asa de uma** meta
em jogo **uma** meta
você **borboleta**
que tinge de negro
a noite incompleta

o avanço e o regresso
gaivota revolta
que voa no vento
num régio momento
poeta-naufrágio
gaivota revolta
que inverte a revolta
é um pranto repente
num mar **fangidor**
é o vento agitado
e o vento agitando
moldando em remendo
a tela e a vela
que **finje** tão fácil
e encontra o vazio
navega o navio
tão **completamente**
suspeito **que chega**
litígio iminente
gaivota revolta
que voa a **fangir**
que é mais que a jornada
na **dor** que a **dor** cada
que em breve devoras
que pensa **deveras**
que **sente** nas horas
gaivota revolta
que vai e que volta
que voa e que volta
que vem e que volta