

O jogo em *Avalovara*, de Osman Lins: Uma metáfora da experiência artística

Prof^a Ms. Joseana Geaquinto Paganine

Resumo:

O presente trabalho propõe uma leitura do romance Avalovara, de Osman Lins, tendo como chave interpretativa as características do jogo – tal como identificadas por Johan Huizinga, em Homo Ludens – e os desdobramentos filosóficos advindos do conceito, desenvolvidos por Hans-Georg Gadamer, para a compreensão da experiência artística. A partir da proposição do jogo como mecanismo operativo da narrativa, identifica-se como o romance, a partir de regras preestabelecidas, conduz o movimento das histórias, organiza o espaço e instaura uma lógica temporal própria, tendo como resultado a construção uma ordem maior, mítica, que reúne o que aparentemente se mostrava fragmentário em um cosmos no qual o homem se vê redimensionado. O princípio compositivo da obra, sua estrutura lúdica, é um convite para que o leitor se lance no mundo da obra, aderindo às suas regras como um jogador que joga um jogo. Avalovara realiza, assim, uma metáfora da própria experiência artística.

Palavras-chave: Osman Lins, literatura brasileira, jogo, hermenêutica

Introdução

A jornada de um homem em busca do amor, do auto-conhecimento e do domínio da criação artística. Nessa jornada, de Pernambuco à Europa e, de lá, a São Paulo, Abel será guiado por três mulheres. Na megalópole brasileira, ele encontrará, enfim, o término de sua busca: o êxtase amoroso, a plenitude criativa e a morte. Eis sumariamente o enredo do romance *Avalovara* (1973), de Osman Lins (1924 – 1978).

Essa trama, que poderia parecer tão simples, ganha, entretanto, múltiplos significados a partir de uma elaboração inovadora, estrutura complexa e linguagem simbólica. Por causa disso, não é raro encontrar nos estudos sobre *Avalovara* a utilização de analogias que ajudem a traçar caminhos capazes de promover uma abertura de sentido – um mosaico, um bordado, uma catedral. Essa última foi sugerida pelo próprio autor. Ao fazer a comparação, Osman Lins tinha em mente as catedrais góticas medievais – muito visitadas e estudadas por ele –, cujos edifícios monumentais expressavam o espírito da Europa de então. Arquitetura, pintura, escultura, a arte do vitral, literatura, música, teatro, filosofia e teologia encontravam abrigo em suas paredes de pedra. As catedrais, que, como disse Victor Hugo, eram os grandes livros da Idade Média –, constituíam uma verdadeira *Kunstwelt*, uma “arte-mundo”. Na imbricação de diversas artes reunidas por um mesmo princípio metafísico, elas consumavam o *logos* divino que reunia em si o alfa e o ômega, o princípio e o fim das coisas.

Não foi à toa que o escritor se referiu à catedral ao falar da composição de *Avalovara*. Além da homenagem a obras da própria Idade Média, como a *Divina Comédia*, de Dante Alighieri, e do diálogo com a mundivisão medieval, fortemente presente na obra, o romance osmaniano é também um “monumento”, no sentido de que concorrem para sua construção diversos saberes e artes, como a geometria, a música, a mitologia, a filosofia, a religião, as artes plásticas.

É preciso, assim, dada a monumentalidade da obra, encontrar um caminho, entre os vários possíveis, para iluminar a sua compreensão e propor uma interpretação. Um caminho é um método, se considerarmos a etimologia desta palavra: *metá* (“através” ou “entre”) e *hodós* (“caminho”). O método é, portanto, o caminhar **entre** ou **através** das coisas, o caminho **em meio** ao qual se constrói um sentido.

No presente de ensaio, é o conceito de jogo – tal qual formulado por Johan Huizinga, em *Homo ludens*, e desenvolvido por Hans-Georg Gadamer para o entendimento da obra de arte – que nos indica um caminho para a interpretação de *Avalovara*. Esse conceito nos será útil tanto para uma

elucidação do princípio compositivo da obra, como também por suas implicações para a compreensão da experiência artística.

As regras do jogo

A palavra “jogo” e os significados que traz em si têm desempenhado um importante papel no entendimento da arte e da experiência artística. É, particularmente, a partir de Kant que o termo vai ganhar relevo para uma compreensão do estético, na *Crítica da faculdade do juízo*.

Para Kant, o juízo estético ou do gosto, pelo qual o homem é capaz de reconhecer e experimentar o Belo – no qual se inclui não só o belo natural como também as “belas-artes” –, não se baseia em conceitos, mas em uma satisfação desinteressada do sujeito. Confrontado com a necessidade de dar universalidade ao juízo estético – sem a qual o postulado perderia sua validade filosófica, tornando-se um mero sentimento pessoal do “agradável” –, Kant identificou a origem da experiência do Belo não no objeto, mas no “**jogo** livre da faculdade da imaginação e do entendimento” que, comum a todos os homens, tornaria partilhável a experiência estética. Para Kant, portanto, o ser da arte não está **nela** própria, mas na consciência do sujeito.

É justamente contra essa compreensão da experiência estética baseada no sujeito, e a tradição a partir da qual ela surge e também instaura¹, que se vai colocar a hermenêutica gadameriana. De acordo com Gadamer, uma “consciência estética”, distinta dos domínios “não estéticos” da experiência, surge com a modernidade e é consequência da subjetivação do pensamento levada à frente por Descartes, que fundamentou todo o conhecimento em uma certeza subjetiva. Em uma abordagem fenomenológica, o “ser” da obra de arte não está na consciência daquele que a experimenta nem na mente ou intenção do autor que a plasmou, mas na própria obra, cujo “ser” ou “verdade” se revela no momento dialógico que se estabelece entre ela e o intérprete.

Esse momento dialógico é entendido por Gadamer a partir do conceito de jogo, que é o “próprio modo de ser da obra de arte” (GADAMER, 1997, P.154). Aqui, o termo “jogo” não é utilizado apenas em sentido figurado, como uma metáfora de um movimento de vaivém ou de uma tensão, tal qual o faz Kant. Gadamer considera a estrutura do jogo, sua lógica interna e particular, com base nas características definidas por Johan Huizinga, em *Homo ludens*. Para o historiador holandês, essas características estão presentes não só nos jogos propriamente ditos, mas em várias manifestações da cultura, como os cultos sagrados e a poesia.

Tal qual salienta Huizinga, o jogar não se confunde com o mero “brincar”, pois os animais também brincam. Diferentemente do alemão (*spielen*), do francês (*jouer*) e do inglês (*to play*), o português faz a distinção entre brincar e jogar. Pelo menos naquelas três línguas européias citadas, o verbo “jogar” reúne em si o sentido de brincar, jogar (tal qual entendemos em português, “jogar um jogo”) e também tocar um instrumento, encenar, representar, como, por exemplo, no francês, *jouer un rôle*, representar um papel no teatro.

De modo geral, encontram-se no âmbito do jogo, segundo o historiador holandês, não só a brincadeira, mas todas as atividades nas quais há “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa” (HUIZINGA, 1980, p.16). Para ser entendida como jogo, uma atividade precisa tam-

¹ A partir de Kant, Schiller chegará a formulação da “tendência ao jogo” (*Spieltrieb*) ou impulso lúdico. O filósofo e dramaturgo alemão busca superar a cisão antropológica – presente no dualismo entre sensibilidade e entendimento da formulação kantiana, que, por sua vez, é tributário da divisão platônica entre mundo sensível e mundo inteligível – por meio de um terceiro fator, o impulso lúdico, que mediará os impulsos material (sensível) e formal (inteligível). O impulso para o jogo permitiria ao homem unir os outros dois impulsos, e somente quando há essa união é que o homem desenvolve o espírito e se torna realmente homem. Por isso, a conhecida sentença schilleriana: “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e *somente é homem pleno quando joga*” (p.80). A arte, para Schiller, seria a expressão máxima da capacidade subjetiva de jogar com os impulsos, pois é “forma viva”, isto é, uma construção que dá forma ao informe, sendo, portanto, ao mesmo tempo, matéria (sensível) e ato do pensamento (inteligível) (SCHILLER, 2002, passim).

bém possuir determinadas características como ser voluntária e desinteressada, porque própria da liberdade; temporária e autônoma, cuja finalidade não é senão ela mesma; possuir um movimento interno; e estabelecer uma ordem própria, com tempo e espaço definidos e distintos dos da vida cotidiana. Para se realizar, o jogo exige adesão total do jogador enquanto se desenrola o ato de jogar. Essa adesão se traduz em seriedade, um respeito às regras estabelecidas pelo jogo, que são soberanas no espaço e no tempo do jogar². Aquele que não respeita essas regras é, como lembra Huizinga, um “desmancha-prazeres”.

Desse modo, um ritual religioso é jogo tanto quanto o é uma partida de futebol. Ambos se desenvolvem em um espaço determinado, dentro de um período de tempo limitado, possuem uma lógica interna e regras próprias, que determinam a ação dos participantes e que são aceitas por eles como válidas. Se no futebol há a busca do gol que dará a vitória – o que implica a disputa, ou a luta, contra o time adversário –, no ritual religioso há representação de um evento sagrado – por exemplo, a morte e renascimento de Cristo, na tradição católica, ou a morte e renascimento de Dioniso, no culto grego³. Além disso, se aquele que possui uma crença religiosa não tem dúvidas da seriedade do culto do qual participa, os jogadores de futebol e os torcedores também “levam a sério” a partida. Ou seja, enquanto eles se desenrolam, tanto o culto quanto a partida são produtores de “real”, isto é, a realidade do jogo.

O jogo não é, portanto, apenas uma necessidade biológica ou de desenvolvimento psicológico, mas “uma função significativa”: “no jogo, existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 1980, p.4). Há, na atividade lúdica, a transformação da realidade em imagem, ou melhor, a *realização* de uma imagem, tornada concreta no mundo próprio do jogo. O jogo constrói, portanto, um cosmos que reflete e especula – nas duas acepções que essas palavras possuem, espelhar e conhecer –, a realidade, organizando-a e conferindo-lhe sentido⁴.

Dadas essas características, ao recorrer à noção de jogo, Gadamer considera que a obra de arte não é um objeto frente ao qual o sujeito se posta e define unicamente a partir de sua consciência, tal como formulou Kant. Como o ser da arte é o jogo, a obra não apenas estabelece suas regras, como também exige, para que haja uma verdadeira experiência, que o intérprete – que pode ser espectador, leitor ou ouvinte, em suma, o “jogador” – participe dessas regras. É o que Gadamer chama de “jogar junto”. Ao mesmo tempo em que joga de acordo com as regras criadas pela obra, o jogador também é jogado por elas, tendo sua própria subjetividade colocada em xeque.

Com isso, Gadamer procura superar a dicotomia sujeito *versus* objeto, ainda tão presente nas interpretações da experiência artística.

O “sujeito” da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam (GADAMER, 1997, p.155).

² O autor faz, por exemplo, uma associação entre os espaços do jogo e os espaços sagrados – a arena, a mesa do jogo, o tabuleiro de xadrez, o templo, o palco –, que “são lugares fechados, isolados, em cujo interior se respeitam determinadas regras” (HUIZINGA, 1980, p.13).

³ Huizinga identifica no âmbito do jogo os concursos, corridas, representações, espetáculos, mascaradas e torneios, os rituais, a dança, a música e a poesia. São os próprios *agônes* gregos, as lutas e representações que constituem os jogos olímpicos, dos quais faziam parte não só as competições de habilidade física, como também os concursos de tragédia e poesia.

⁴ Por isso, Huizinga diz que “o jogo seria uma das principais bases da civilização” (Idem, p.8), portanto, anterior a ela, se entendermos civilização como um conjunto de regras criadas pelo homem para o convívio social, que transcendem o âmbito do natural e estabelecem um mundo *paranatural*. Indo mais longe, a partir do que afirma Huizinga, é possível dizer que a civilização é, ela própria, um jogo, uma representação, uma encenação.

Na experiência artística, tal qual o indica a etimologia do termo (“*ex*”, movimento para fora, e “*péras*”, limite), há um movimento para fora dos limites onde se encontrava fixado aquele que verdadeiramente dialoga com a obra. Por isso, a obra de arte não é “sensação”, como indica a etimologia do termo “estética” (do grego “*áisthesis*”, perceber pelos sentidos, sensação), que se estabeleceu a partir do século XVIII com Baumgarten. Esse entendimento da arte como sensação retirou dela seu poder e, de certa forma, a deixou sem função na sociedade. Para Gadamer, a obra de arte não é fruição ou gozo estéticos, mas uma especial forma de conhecimento, e “ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (Idem, *ibidem*).

Isso nos leva a uma outra questão, a da *mimesis*. Gadamer propõe também uma nova compreensão do caráter de representação e de imitação da obra de arte, e também do jogo, colocando-se contra o entendimento da *mimesis* como cópia, tal qual estabelecido por Platão. Como explica Gadamer,

Hay que tener a la vista este sentido ontológico de la mímica y la mimesis, si ha de verse en qué sentido esencial tiene el arte el carácter del juego. Mímica es imitación (Nachahmung). Ello no tiene nada que ver con una relación de imagen-copia e imagen originaria, y menos aun con una teoría del arte según la cual este es una imitación de la “naturaleza”, esto es, de lo ente de por sí. [...] La relación mímica originaria no es un imitar que copie, en el que uno se esfuerce por acercarse todo lo posible a una imagen originaria; antes bien, es un mostrar. [...] Pues en la imitación se hace siempre visible algo más que lo que la llamada realidad ofrece. Lo mostrado es, por así decirlo, leído y extraído de la aglomeración de lo múltiple. (GADAMER, 1996, pp. 134-135).

Desse modo, a obra de arte não é, simplesmente, uma imitação de algo que existe antes dela, uma cópia que se confunde com o falso em contraposição ao verdadeiro da realidade ou da Idéia. Não é uma “ficção” que se opõe ao “real”. Se a obra de arte é jogo e, portanto, também representação, ela não é apenas repetição. É mimética na medida em que está no mundo e participa das suas estruturas de compreensão. Possui, no entanto, o poder de transformar e configurar um mundo próprio, e não somente modificar o mundo de referência.

Em seu caráter de fingimento⁵, a obra de arte é reveladora do real e de **uma** verdade, entendida esta como desvelamento do que está oculto, como *alétheia*⁶. A arte é aparência no sentido de “fazer aparecer”, de tornar concreto, em imagem, um mundo particular e autêntico. Por seu caráter simbólico⁷, é capaz de reunir e dar significado ao que se encontra disperso e confuso no que o senso comum costuma conceber como realidade. As grandes obras de arte são, efetivamente, aquelas que produzem, poeticamente, real e verdade para além do senso comum e do institucionalizado.

Avalovara: um convite ao jogo

Se o jogo é o ser da obra de arte e o modo como se realiza a experiência artística, em *Avalovara*, Osman Lins transforma o jogo no próprio princípio compositivo do romance. Três elementos determinam a composição da obra – o quadrado, o espiral e o palíndromo – e vão ditar as regras do desenvolvimento da narrativa, as quais o leitor é convidado a aceitar para entrar no mundo da obra.

⁵ Originalmente, “fingimento” não se confunde com “mentira”, como estabeleceu a trajetória semântica dessa palavra. “Fingir” vem do latim *fingerere*, que quer dizer originalmente “modelar na argila”, e está associada a *figulus* (oleiro, o que faz figuras de barro). Possui, também, a mesma raiz de “figura”, que significa, segundo Erich Auerbach, “forma plástica” (AUERBACH, 1997, p. 13).

⁶ O vocábulo é derivado do nome da deusa grega *Léthe*, personificação do esquecimento e do rio que envolvia o reino dos mortos. A verdade, para os pensadores pré-socráticos, constituía um des-velamento (*a-lethéia*), ou seja, o processo pelo qual o que está velado se manifesta, mas, nessa manifestação, ainda continua se velando.

⁷ A palavra grega *symbállo* designa o ato de lançar ou colocar junto, reunir, e também o ato de interpretar. Eudoro de Sousa afirma que o simbólico transporta “o sentido do todo, que faz, precisamente, com que as partes sejam partes integrantes, ou melhor, integradas neste todo” (SOUSA, 1988, p. 59).

Esses elementos, como estruturantes de toda a narrativa, nos propõem uma primeira imagem-questão, que possui relação, por sua vez, com todo o conjunto da obra.

A narrativa se constrói a partir das figuras geométricas de um quadrado, dividido em 25 quadrados menores que comportam, cada um, uma letra do palíndromo latino SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS. A tradução para a frase é “o lavrador mantém cuidadosamente a charrua nos sulcos”, que também pode ser entendida como “Deus mantém cuidadosamente a obra, ou o mundo, em sua rota ou órbita”.

O grande quadrado é perpassado por uma espiral. De acordo com o movimento da espiral sobre cada um dos quadrados menores em que estão inseridas as letras que compõem o palíndromo, surgem oito histórias diferentes, que retornam ciclicamente: R – “O e Abel: encontros, percursos, revelações”; S – “A espiral e o quadrado”; O – “História de O, nascida e nascida”; A – “Roos e as cidades”; T – “Cecília entre os leões”; P – “O relógio de Julius Heckethorn”; E – “O e Abel: ante o Paraíso”; N – “O e Abel: o Paraíso”.

É possível agrupar, de modo geral, essas linhas narrativas em três grupos, de acordo com a história de cada uma: S e P, reflexões sobre a construção do romance; A e T, o amor do protagonista Abel, escritor, por Anneliese Roos e por Cecília; R, O, E e N, a história de O e da paixão vivida por ela e Abel, que representa o encontro de um amor que conduz ao auto-conhecimento e ao domínio da criação literária. O tamanho dos capítulos respeita uma progressão aritmética de 10 linhas para os temas R, S, O, A, E; de 12, para o tema P; e de 20 para o tema T.

As oito histórias se entrecruzam na figura do protagonista, Abel. É ele – um escritor iniciante, envolvido na preparação de um livro de ensaios intitulado *A viagem e o rio* – que parte em busca de uma Cidade mítica, vislumbrada certa vez numa cisterna em sua Recife natal. Nessa busca, será conduzido por três mulheres, Cecília, Anneliese Roos e uma terceira, identificada apenas por um símbolo gráfico, a quem chamaremos, a partir daqui, de “Inominável”. No Recife, Abel encontrará a primeira, Cecília, a quem descobre ser hermafrodita, reunindo em si os princípios masculino e feminino ainda indissociados. Após a morte dela, o personagem parte para a Europa, onde conhecerá Anneliese Roos, uma alemã cujo corpo é composto por cidades. Em São Paulo, Abel se tornará amante da Inominável, mulher que morreu e nasceu duas vezes e cujo corpo é formado por palavras. Com ela, Abel alcançará, enfim, o término de sua busca, que culminará na morte dos amantes e no encontro do Paraíso.

Há também a história do escravo Loreius e do seu senhor, Publius Ubonius, que viveram em de 200 a.C., na cidade de Pompéia. Ubonius prometeu liberdade a Loreius caso este fosse capaz de criar uma frase que pudesse ser lida em todos os sentidos e que representasse “a mobilidade do mundo e a imutabilidade do divino” (LINS, 1995, p.22). E a da descoberta feita por Abel, na Biblioteca Marciana de Veneza, da versão grega de um poema místico, cuja estrutura baseada na espiral e no quadrado mágico orienta a construção da obra. E, por fim, a história de Julius Heckethorn, relojoeiro alemão nascido em 1908, cuja obra-prima – um relógio que toca uma frase da Sonata em Fá Menor K 462, de Domenico Scarlatti – vai parar, após a Segunda Guerra Mundial, na casa de Olavo Hayano, marido da Inominável e assassino da mulher e de Abel.

Avalovara é, portanto, um texto composto de textos, como o pássaro que dá título ao romance⁸, feito de outros pequenos pássaros. Uma obra complexa, no sentido de que quebra a expectativa de um leitor que busca uma narrativa nos padrões realista e naturalista, com começo,

⁸ Em entrevista à revista *Veja*, em 1973, Osman Lins explicou a origem do nome do romance: “[...] um pássaro imaginário. Inventei esse pássaro, não o nome. Pensava guardar para mim o segredo, mas revelo-o. Há uma divindade oriental, um ser cósmico, de cujos olhos nasceram o Sol e a Lua; de sua boca, os ventos; de seus pés, a Terra. Assim por diante. É lâmpada para os cegos, água para os sedentos, pai e mãe dos infelizes. Tem muitos braços, pois não lhe falta trabalho no mundo. Seu nome é Avalokiteçvara. Não foi difícil, aproveitando o nome, chegar ao nome claro e simétrico de ‘Avalovara’, que muitas pessoas acham estranho” (LINS, 1979, p.165).

meio e fim, relações de causa e efeito, unidade temporal e espacial, unidade de foco narrativo, personagens verossímeis. Embora se possa dizer que existam começo, meio e fim no enredo de *Avalovara* a partir da história do protagonista Abel, essas categorias não surgem sequencialmente no construir-se da narrativa, que dá grandes saltos temporais e espaciais – de Península Itálica em 200 a.C. ao Brasil das décadas de 60 e 70, passando pela Europa de durante e depois da Segunda Guerra Mundial. A estrutura fragmentária e as oscilações do foco narrativo – que muda de um personagem para outro ou para um narrador em terceira pessoa, conforme a história – contribuem mais ainda para “desnaturalizar” a narrativa. Some-se a isso, o diálogo que o romance mantém com obras de gêneros e épocas diversos – como a *Divina Comédia*, o poema bíblico *Cântico dos Cânticos* e a tapeçaria medieval *A dama e o unicórnio* (circa 1484), só para citar alguns – e com figuras e relatos mitológicos, o que faz dessa obra uma espécie de palimpsesto, um texto escrito sobre outros textos.

Avalovara é um romance complexo também no sentido de que é uma obra composta de muitas obras, que se reúnem em um todo. Essa complexão é dada pelas rígidas regras que estruturam a narrativa, as quais têm por base, como já dito, as figuras geométricas do quadrado e da espiral e as letras do palíndromo. Como em um jogo, elas conduzem o movimento das histórias, organizam o espaço e instauram uma lógica temporal própria.

A poética alcançada por Osman Lins a partir de *Nove, novena*, volume de contos imediatamente anterior a *Avalovara*, foi muitas vezes comparada a do *nouveau roman*⁹. Se é possível, de fato, encontrar semelhanças de recursos estilísticos – como a fragmentação da narrativa, a presença de componentes geométricos e as reflexões metanarrativas, que, no entanto, não são exclusividade do novo romance francês –, distingue-os, sobretudo, uma concepção filosófica, que se traduz em concepção de obra, nos modos como são utilizados os recursos narrativos e, por conseguinte, nos significados que deles emergem.

Enquanto os novos romancistas procuraram retratar e denunciar a fragmentação e a instrumentalização do homem contemporâneo, consequência do racionalismo moderno, Osman Lins não se contenta com o retrato ou a denúncia dessa fragmentação. Procura, sobretudo, por meio da especial elaboração da estrutura e da linguagem narrativas, construir uma ordem maior, mítica, organizando o que aparentemente se mostrava fragmentário em um cosmos no qual o homem se vê redimensionado.

Se o palíndromo SATER AREPO TENET OPERA ROTAS pode ser entendido como “o Criador mantém cuidadosamente o mundo em sua órbita”, no contexto de *Avalovara*, remete também ao ato de criação do próprio romance, no qual o escritor desempenha o papel de “demiurgo”, o arquiteto que constrói o mundo da obra. Desse modo, o rigor estrutural de *Avalovara* materializa uma das propostas-chave da poética osmaniana, presente também em *Nove, novena*: a narrativa é uma cosmogonia. A página em branco reproduz o caos anterior à criação do mundo¹⁰, que a palavra poética irá ordenar, realizando a passagem do caos ao cosmos.

O quadrado, no qual estão dispostas as letras do palíndromo, é a imagem da dimensão espacial e da página do livro. Como no tabuleiro de xadrez, ele delimita o âmbito onde o jogo pode acontecer, ao estabelecer uma diferenciação em relação ao espaço da percepção cotidiana. Essa delimitação não significa uma “limitação” das possibilidades narrativas. Ao contrário, é justamente essa organização primeira que instaura uma ordem, permitindo que a narrativa se desenvolva.

⁹ Na revista *Textura*, Haroldo de Campos publicou artigo no qual acusou Osman Lins de querer, com *Avalovara*, entrar para o “clube” da moderna literatura européia, ao que o escritor pernambucano respondeu: “penso que, se houve alguma insatisfação do Haroldo de Campos em relação a *Avalovara*, não foi o fato de eu ter querido entrar no clube do romance moderno, europeu, mas talvez de eu não ter querido entrar no clube concretista, ou no clube do Haroldo de Campos. Na realidade, não quero entrar em clube nenhum” (LINS, 1979, p.222).

¹⁰ Na Teogonia de Hesíodo, leia-se “em verdade, no princípio houve o Caos”. O Caos personifica o vazio primordial, anterior à criação e, ao mesmo tempo, origem de todas as coisas. (HESÍODO, 1986, p.34).

É o quadrado também que dá à espiral, cujo movimento não possui começo nem fim, uma dimensão propriamente humana. Símbolo do tempo, a espiral remete à infinitude do cosmos, em contraste com a finitude que caracteriza a existência do homem. O quadrado cumprirá a função de fixar um momento da História humana, que não passa de um instante se comparado à eternidade do cosmos.

Paralelamente, o movimento giratório da espiral conduzirá a dimensão temporal para a não-linearidade, permitindo a justaposição de eventos tão distantes na trajetória humana, como a descoberta do palíndromo em 200 a.C, em Pompéia, e o golpe militar de 1964 no Brasil. Assim, a espiral permite a percepção do tempo em *Avalovara* como sincronia e não como diacronia. Trata-se do tempo vertical, mítico, e não o da mera linearidade histórica.

Essa percepção é reforçada pela “presentificação” do discurso narrativo. Prevalece, em todo o romance, o uso do presente do indicativo, e a descrição caminha lado a lado com a narração. Em cada capítulo, o autor constrói pequenos quadros que reproduzem internamente a sincronidade almejada pela estrutura.

Rezam e olham a agonizante, todos, menos a puta: de costas para o grupo, olha o vulto que atravessa devagar o jardim ensolarado, de vestido branco, uma criança negra, chapéu de palha e à mão uma peneira. Sobe a menina os degraus do alpendre, vê-se no leito de morte e contempla os adultos, receosa, como se rogasse a compaixão de todos. A puta dá um passo em direção à criança, descobre a sua cabeça e afaga-a. Pesa-a, mesmo assim, com olhos vingativos. Natividade, pela última vez, tenta erguer as mãos (LINS, 1995, p.55).

Nesse pequeno trecho, aqui citado a título de exemplo, temos, pelo menos, cinco cenas distintas, praticamente estáticas, que são apresentadas todas ao mesmo tempo: um grupo reunido em torno de uma mulher moribunda; uma criança negra no jardim; a menina no alpendre contemplando o grupo em torno da moribunda; a puta que afaga a criança; e novamente a moribunda no leito de morte. A passagem de uma cena à outra se dá por meio de ações mínimas, indicadas pelo uso de verbos ou expressões: olhar, atravessar, subir, contemplar, dar um passo, erguer. A agonizante é Natividade, uma empregada doméstica cuja filha prostituta, velando-a em seu leito de morte, vê uma criança negra no jardim. Essa criança é Natividade no passado que, ao subir no alpendre, contempla-se no futuro, em seu próprio leito de morte, enquanto a filha afaga a mãe ainda menina. Passado e futuro se unem no presente quando Natividade tenta erguer as mãos, rerepresentando em gesto o pedido de compaixão feito pelo olhar da menina.

Do presente ao passado, deste para o futuro, e de novo para ao presente. Essa circularidade temporal faz-se representar também no palíndromo, que pode ser lido de todos os lados e em todos os sentidos. A forma palindrômica é, ela mesma, um jogo de linguagem. Etimologicamente, palíndromo significa voltar pelo mesmo caminho (do grego *pálin*, de novo ou repetição, e *drómos*, lugar de corrida ou caminho). Esse voltar-se sobre si mesmo do palíndromo, que espelha o movimento da espiral, também reforça, na narrativa, a representação de um tempo mítico, que não é irreversível como na linearidade histórica, mas “circular, reversível e recuperável, espécie de eterno presente mítico que o homem reintegra periodicamente pela linguagem dos ritos” (ELIADE, 1996, p.64).

É esse encontro da circularidade da espiral com reversibilidade do palíndromo – encontro sustentado e organizado pelo quadrado – que faz com que as oito histórias surjam e desapareçam no desenvolver da narrativa. Nesse movimento contínuo de mostra e velar, como em um jogo de esconde-esconde, as histórias vão, aos poucos, se construindo, aparecendo como fenômeno para o leitor, e ganhando relação entre si. O que era multiplicidade se transforma em unidade.

Assim, o plano traçado pelo narrador-geômetra realiza, na estrutura de *Avalovara*, a unidade existencial que o protagonista Abel busca e encontra no amor pela Inominável, unidade esta que culmina com a reintegração ao Todo no momento da morte dos amantes.

Conclusão

Apesar do que pode sugerir a rigorosa organização geométrica da obra, que simboliza a busca de uma reunificação mítica face à fragmentação da contemporaneidade, não há, em *Avalovara*, um princípio ou fundamento metafísicos que orientem a construção da narrativa. O romance de Osman Lins participa plenamente do espírito de nossa época e sofre das inquietações da desconstrução da metafísica.

Em *Avalovara*, não se discerne uma estrutura baseada no *logos* divino, como na *Divina Comédia*, obra em que o autor afirmou ter se inspirado. O que confere fundamento à obra é o seu próprio construir-se, é o poético. Em *Avalovara*, o jogo estabelecido pela estrutura narrativa transforma o artifício artístico, a *tékhne*, em *poíesis*, ou seja, em produção de realidade e de sentido de mundo.

Não há como aderir a *Avalovara* com as expectativas do senso comum a respeito da narrativa. Como tributário da arte moderna, inserido na linhagem do moderno romance brasileiro, esse romance de Osman Lins participa do que Gadamer chama de “destruição da consciência ingênua” (GADAMER, 1985, p.18), levada a cabo na modernidade, destruição essa que exige elaboração ativa do leitor/espectador, e não apenas assimilação.

A obra obedece a uma poética fenomenológica: ela antes mostra do que explica, e mesmo no seu mostrar, oculta. É justamente neste movimento de mostrar e ocultar que ela pode se doar como portadora de questões ao intérprete. Mas, para que essas questões possam atuar no horizonte existencial e de compreensão do leitor, é-lhe exigida uma adesão total o jogo proposto pelos movimentos da narrativa. Uma vez em diálogo com a obra, o leitor é convidado a abandonar as muradas de um suposto sujeito. Pois, como afirma Gadamer, quem joga autenticamente não afirma as suas certezas, mas é jogado pelo jogo.

A explícita artificialidade faz de *Avalovara* uma obra que se assume, abertamente, como ficção, como ilusão. Etimologicamente, a palavra ilusão significava, literalmente, “em jogo”, pois deriva do latim *illudere* (“*ludere*”, jogar, mais “*in*”, movimento para dentro). Como dito anteriormente, esse caráter de ficção e de ilusão, inerente a toda obra de arte, não se confunde com engano ou mentira, tal qual consolidado no uso corrente da linguagem. Além de princípio compositivo, a estrutura lúdica do romance é um convite para que o leitor se lance no mundo da obra, aderindo às suas regras como um jogador que joga um jogo. Esse lançar-se significa por a si próprio “em jogo”. Desse modo, Osman Lins realiza, em *Avalovara*, uma metáfora da própria experiência artística.

Referências Bibliográficas

- [1] AUERBACH, Erich. *Figura*. Trad. Duda Machado. São Paulo: Ática, 1997.
- [2] ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. Trad. Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- [3] GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo – arte como jogo, símbolo e festa*. Trad. Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- [4] _____. *Estética y hermenéutica*. Trad. Antonio Gómez Ramos. Madri: Editorial Tecnos, 1996.
- [5] _____. *Verdade e método I*. Trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1997.
- [6] HESÍODO. *Teogonia*. Tradução de Ana Lúcia Silveira Cerqueira e Maria Therezinha Arêas Lyra. Niterói: Eduff, 1986, p. 34.

- [7] HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- [8] KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- [9] LINS, Osman. *Avalovara*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- [10] _____. *Evangelho na taba – outros problemas inculturais brasileiros*. São Paulo: Summus, 1979.
- [11] SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- [12] SOUSA, Eudoro. *Mitologia I: mistério e surgimento do mundo*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1988.

Autor(es)

¹ Joseana PAGANINE, **Profa. Ms.**
joseanapaganini@yahoo.com.br