



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ - CAMPUS DE CASCAVEL
CENTRO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM LETRAS – NÍVEL DE
MESTRADO E DOUTORADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LINGUAGEM E SOCIEDADE**

PRISCILA ANDRESSA CREPALDI VENTURIM

**LITERATURA E LUDICIDADE: O JOGO INTERTEXTUAL COMO ESTRATÉGIA
CRIATIVA**

**CASCAVEL-PR
2024**

PRISCILA ANDRESSA CREPALDI VENTURIM

**LITERATURA E LUDICIDADE: O JOGO INTERTEXTUAL COMO ESTRATÉGIA
CRIATIVA**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE – *Campus* de Cascavel – para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Letras, nível de Mestrado e Doutorado – área de concentração Linguagem e Sociedade.

Linha de Pesquisa: Linguagem Literária e Interfaces Sociais: estudos comparados

Orientador: Prof. Dr. Antonio Donizeti da Cruz

CASCADEL-PR
2024

Ficha de identificação da obra elaborada através do Formulário de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da Unioeste.

VENTURIM, Priscila Andressa Crepaldi
LITERATURA E LUDICIDADE: O JOGO INTERTEXTUAL COMO
ESTRATÉGIA CRIATIVA / Priscila Andressa Crepaldi VENTURIM;
orientador Prof. Dr. Antonio Donizeti da Cruz. -- Cascavel,
2024.
90 p.

Dissertação (Mestrado Acadêmico Campus de Cascavel) --
Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Centro de Educação,
Programa de Pós-Graduação em Letras, 2024.

1. LUDICIDADE. 2. ESTRATÉGIA DE ESCRITA. 3. LITERATURA E
JOGO. I. Cruz, Prof. Dr. Antonio Donizeti da, orient. II.
Título.

PRISCILA ANDRESSA CREPALDI VENTURIM

LITERATURA E LUDICIDADE: O JOGO INTERTEXTUAL COMO ESTRATÉGIA CRIATIVA

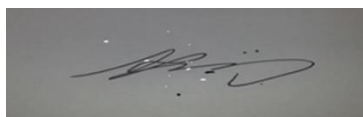
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras em cumprimento parcial aos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, área de concentração Linguagem e Sociedade, linha de pesquisa Linguagem literária e interfaces sociais: estudos comparados, APROVADA pela seguinte banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 **ANTONIO DONIZETI DA CRUZ**
Data: 09/09/2024 15:17:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador - **Antonio Donizeti da Cruz**
Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Cascavel
(UNIOESTE)

Documento assinado digitalmente
 **DIVINO JOSE PINTO**
Data: 28/08/2024 14:08:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Divino José Pinto
Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-GO)



Alai Garcia Diniz
Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Cascavel
(UNIOESTE)



Acir Dias da Silva
Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Cascavel
(UNIOESTE)

Cascavel, 23 de agosto de 2024.

Dedico este trabalho à minha família, pelo amor incondicional, apoio constante e compreensão nos momentos desafiadores. Às pessoas especiais que cruzaram meu caminho durante esta jornada acadêmica, deixando marcas de aprendizado e inspiração. E, principalmente, dedico esta dissertação a mim mesma, por nunca desistir dos meus sonhos e por todo esforço dedicado para alcançar este momento. Que este trabalho possa contribuir de alguma forma para o conhecimento e o progresso na área em que atuo. A todos, meu sincero agradecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador Prof. Dr. Antonio Donizeti da Cruz, pelo apoio, orientação e incentivo ao longo deste trabalho.

Agradeço também aos professores e professoras do Programa de Pós-Graduação em Letras, que contribuíram com seus conhecimentos e sugestões enriquecedoras.

À Capes/CNPq pela concessão da bolsa durante o período de 2022 a 2024, o que contribuiu significativamente para a qualidade da pesquisa efetivada.

Aos colegas de pesquisa e de curso, pelo companheirismo, troca de ideias e apoio mútuo durante esta jornada acadêmica.

Ao meu esposo, Leandro, que me apoiou e incentivou durante todo o período da seleção até a defesa da dissertação.

As minhas filhas, Valentina e Catarina, minha maior fonte de inspiração e motivação, vocês são o meu orgulho e a razão pela qual busco sempre ser melhor. Que este trabalho seja um exemplo de perseverança e dedicação para vocês. Amo vocês incondicionalmente.

À minha família, pelo amor incondicional, compreensão e suporte em todos os momentos, sendo meu alicerce e fonte de inspiração.

Por fim, agradeço a todos os que, de alguma forma, contribuíram para a concretização deste projeto acadêmico. O meu mais sincero obrigada.

Leite, leitura
letras, literatura,
tudo o que passa,
tudo o que dura
tudo o que duramente passa
tudo o que passageiramente dura
tudo, tudo, tudo
não passa de caricatura
de você, minha amargura
de ver que viver não tem cura.
Paulo Leminski

VENTURIM, Priscila Andressa Crepaldi. **Literatura e Ludicidade**: o jogo intertextual como estratégia criativa. 2024. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2024.

Orientador: Antonio Donizeti da Cruz

Data de defesa: 23 de agosto de 2024.

RESUMO

A pesquisa apresentada focalizou-se em reflexões e análise envolvendo o tema literatura e ludicidade. A partir de estudos e de nosso conhecimento empírico sobre a temática, despontaram-nos questionamentos que nortearam nossa investigação: ludicidade como algo intrínseco à vida humana, que vai além do conceito recente do termo “lúdico” e o jogo como estratégia de escrita. Com o propósito de encontrar respostas a essa problematização, traçamos, como objetivo geral, a análise de três obras, sendo elas: *O enigma do infinito* (2019), de Jacques Fux; *Pequena Coreografia do Adeus* (2021), de Aline Bei; e *As Sete Regras do Jogo* (2014), de Miguel Jorge. Na perspectiva de alcançar o objetivo proposto, sustentamos a pesquisa nos pressupostos teóricos da Literatura Comparada. A pesquisa também utiliza uma abordagem qualitativa, focando na análise intertextual e na interação entre literatura e ludicidade. Os principais teóricos citados na dissertação incluem: Robert Escarpit (1970), Guilles Brougère (1998), Mariza Lajolo (1984), Roland Barthes (1987), Johan Huizinga (2012), Roger Caillois (1990). Esses autores contribuem para a compreensão da ludicidade como uma ferramenta criativa e reflexiva na produção literária, evidenciando sua relevância social e histórica. Trata-se, portanto, de uma pesquisa pautada na análise intertextual, do tipo qualitativa, que se propôs a analisar a interação entre literatura e ludicidade. O levantamento de dados foi possível por meio de análise textual e interpretação crítica das obras selecionadas. Como resultado desse processo de investigação, entendemos que a ludicidade na literatura transcende as fronteiras do infantil e se manifesta como uma ferramenta criativa e reflexiva na produção literária contemporânea. A pesquisa destaca a importância de uma escrita inovadora que articula elementos lúdicos em diferentes gêneros literários, como prosa, prosa-poética e poesia.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Literatura Comparada. Ferramenta criativa. Intertextualidade.

VENTURIM, Priscila Andressa Crepaldi. **Literatura e Ludicidade**: o jogo intertextual como estratégia criativa. 2024. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2024.

Orientador: Antonio Donizeti da Cruz

Data de defesa: 23 de agosto de 2024.

ABSTRACT

The presented research focused on reflections and analysis involving the theme of literature and playfulness. From studies and our empirical knowledge on the subject, some guiding questions emerged in our investigation: playfulness as something intrinsic to human life that goes beyond the recent concept of the term "playful" and the game as a writing strategy. With the purpose of finding answers to these questions, we set, as a general objective, the analysis of three works: *The Enigma of Infinity* (2019) by Jacques Fux, *Small Choreography of Goodbye* (2021) by Aline Bei, and *The Seven Rules of the Game* (2014) by Miguel Jorge. To achieve the proposed objective, we based the research on the theoretical assumptions of Comparative Literature. This is, therefore, a qualitative research based on intertextual analysis, which aimed to analyze the interaction between literature and playfulness. Data collection was made possible through textual analysis and critical interpretation of the selected works. As a result of this investigative process, we understand that playfulness in literature transcends the boundaries of childhood and manifests itself as a creative and reflective tool in contemporary literary production. The research is grounded in the assumptions of Comparative Literature and utilizes a qualitative approach, focusing on intertextual analysis and the interaction between literature and playfulness. The main theorists cited in the dissertation include: Robert Escarpit (1970), Gilles Brougère (1998), Mariza Lajolo (1984), Roland Barthes (1987), Johan Huizinga (2012), and Roger Caillois (1990). These authors contribute to the understanding of playfulness as a creative and reflective tool in literary production, highlighting its social and historical relevance. The research emphasizes the importance of innovative writing that articulates playful elements in different literary genres, such as prose, poetic prose, and poetry.

KEYWORDS: Ludicity. Comparative Literature. Creative tool. Intertextual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabuleiro real de Ur encontrado por Leonard Woolley na década de 1920	18
Figura 2 - Caixa de jogo dos 20 Quadrados com peças de ossos	19
Figura 3 - Jogos dos 20 Quadrados encontrado na Tumba do Faraó Tutancâmon (r. 1336–1327 a. C.).....	19
Figura 4 - Dados baseados no modelo sumério	20
Figura 5 - Livro Cem mil bilhões de poemas – Raymond Queneau	23
Figura 6 - Formas de combinações possíveis para a leitura	24
Figura 7 - Tarô de Marselha (22 arcanos maiores)	27
Figura 8 - Tarô de Visconti-Sforza (22 arcanos maiores)	27
Figura 9 - Intertexto no tarô	29
Figura 10 - Lançador de discos	33
Figura 11 - A partida de xadrez	33
Figura 12 - Contracapa 1.....	36
Figura 13 - Contracapa 2.....	36
Figura 14 - Torre de Babel.....	37
Figura 15 - Palíndromo Sator	38
Figura 16 - Sator.....	39
Figura 17 - Arepo.....	40
Figura 18 - Tenet.....	40
Figura 19 - Opera	40
Figura 20 - Rotas.....	41
Figura 21 - Formas de leitura	41
Figura 22 - Palíndromo desconstruído	42
Figura 23 - Lógica de Alice	46
Figura 24 - Escaravelho de Ouro.....	48
Figura 25 - Jogo da Torre de Hanói.....	49
Figura 26 - Torre desconstruída	50
Figura 27 - Biblioteca de Babel.....	51
Figura 28 - Trilha Sonora do Capítulo Júlia	55
Figura 29 - Trilha Sonora do capítulo Terra.....	56
Figura 30 - Trilha Sonora do capítulo Escritora	57

Figura 31 - Capa da obra “As sete regras do jogo”	72
--	----

LISTAS DE QUADROS

Quadro 1 - Júlia	54
Quadro 2 - Terra.....	55
Quadro 3 - Escritora	57
Quadro 4 - Movimentos de Júlia.....	60
Quadro 5 - Neologismos de Miguel Jorge (2014)	78

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 LITERATURA EM JOGO.....	16
1.1 HISTORICIDADE E CULTURA DO LUDUS.....	16
1.2 OULIPO – UMA LITERATURA EXPERIMENTALMENTE LÚDICA	21
1.2.1 Raymond Queneau: hiper-soneto	22
1.2.2 George Perec: Xadrez.....	24
1.2.3 Ítalo Calvino: Quadrado Mágico	25
1.3 ECOS DO JOGO NA PROSA, POESIA E PINTURA.....	30
1.3.1 Stephane Mallarmé: um lance de dados	30
1.3.2 Júlio Cortázar: <i>O jogo da Amarelinha</i>	30
1.3.3 Jorge Luis Borges: Xadrez	31
1.3.4 Jogo nas esculturas e pinturas.....	32
2 O ENIGMA DO INFINITO.....	35
2.1 BABEL OU BAVEL: A GRANDE CONFUSÃO	37
2.2 PALINDROMO OU TORRE DA DERROTA.....	38
2.3 PROMETENDO O INFINITO.....	42
2.4 TAL É O PARADOXO IMORTAL	43
2.5 CONJUNTOS: MAIS PROBLEMAS E FANTASIAS	44
2.6 LÓGICA OU DIVERSÃO?	44
2.7 LIPOGRAMA: BRINCANDO COM RIGOR.....	47
2.8 ESCONDE-ESCONDE DE SEGREDOS.....	47
2.9 POESIAS E PROCESSOS.....	48
2.10 A ENCANTADA TORRE DE HANÓI	49
2.11 UMA OUTRA BIBLIOTECA: A BIBLIOTECA DE BABEL	50
3 PEQUENA COREOGRAFIA DO ADEUS	51
4 AS SETE REGRAS DO JOGO	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
REFERÊNCIAS.....	87

INTRODUÇÃO

A ludicidade faz parte da vida humana há muito tempo. No entanto, o termo lúdico é relativamente novo. Homens primitivos, ao utilizar desenhos nas cavernas para comunicação, ou por curiosidade, acabaram se expressando de forma lúdica, situação que iria originar futuramente uma estrutura formal e universal de comunicação, a escrita, composta por signos e símbolos linguísticos. Assim, a ludicidade vai além do que sua etimologia a define, pois está presente na vida de qualquer ser humano, de forma simples e espontânea. Para Márcia Fernandes Bartholo,

O lúdico e o criativo são elementos constituintes do homem que conduzem o viver para formas mais plenas de realização; são, portanto, indispensáveis para uma vida produtiva e saudável, do ponto de vista da auto-afirmação do homem como sujeito, ser único, singular, mas que prescinde dos outros homens para se realizar, como ser social e cultural, formas imanentes à vida humana (Bartholo, 2001, p. 92).

As pesquisas que têm como tema a ludicidade ou lúdico, em maioria, se direciona ao universo infantil no âmbito escolar, pois jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança. Essa relação entre infância e lúdico surgiu quando a criança deixou de ser considerada um adulto em miniatura, assumindo o seu papel de criança, um ser humano em processo de desenvolvimento. Antes do aparecimento do conceito da infância, as crianças eram inseridas desde cedo em atividades e responsabilidades do mundo adulto; foi então, entre os séculos XVIII e XIX, que aconteceu o abandono da ideia de adulto em miniatura para criança; com a consolidação dessa mudança de papéis, começaram a surgir as primeiras leis para protegê-las. No século XX, com o avanço dos estudos de psicologia infantil, o conceito se fortaleceu ainda mais, passando a ser uma importante fase para o desenvolvimento humano; para tal desenvolvimento, foram incorporadas atividades lúdicas, pois a ludicidade proporciona um ambiente de aprendizagem prazeroso e engajado, tornando a assimilação de conhecimento mais eficaz. Contudo, a ludicidade se apresenta de forma polissêmica, uma vez que, nos últimos tempos, existe uma busca maior por diversão, lazer e entretenimentos em diferentes faixas etárias. Ao mesmo tempo, o termo também pode remeter ao ato de brincar para desenvolver as habilidades neuropsicomotoras na infância, especificamente no meio escolar.

Partindo desta premissa, esta pesquisa tem por finalidade, ao analisar as obras *O Enigma do Infinito* (Fux, 2019), *Pequena Coreografia do Adeus* (Bei, 2021) e *As Sete Regras do Jogo* (Jorge, 2014), estudar como a ludicidade se incorpora no texto literário, e como ela está presente no nosso cotidiano, desmitificando que o lúdico se encontra somente no universo infantil, onde é mais evidenciado.

Para a presente pesquisa, faz-se necessário certificar sua relevância social e histórica que o estudo da literatura e da ludicidade nas obras supracitadas têm na sociedade, uma vez que as obras não foram analisadas nos meios acadêmicos na perspectiva da escrita lúdica, mas em outros segmentos. Por isso, a importância desta dissertação evidencia formas de estilo de escrita experimental nestas obras. Outro fator que demonstra a relevância desta investigação é a difusão da referida escrita inovadora, que articula elementos pontuais para deixá-la lúdica, presente nos diferentes gêneros da literatura, desde a prosa, a prosa-poética e poemas.

Para que se compreenda esse estilo de escrita, primeiro se faz necessário a contextualização da ludicidade, assim como o termo “jogo” com sua historicidade na cultura humana, suas relações com a escrita e, por fim, sua significação nas artes. Posteriormente, é mister analisar como articula a intertextualidade do jogo no interior da escrita literária, a utilização de elementos que permeiam a esfera dos jogos – como tabuleiros, peças, regras, estratégias e vencer/perder – como recurso poético.

Deste modo, a pesquisa busca melhorar o trabalho através da leitura de materiais que enriquecem o *corpus* selecionado e se baseia em abordagens fenomenológicas, críticas e de literatura comparada. Essa análise não apenas ressalta a importância da ludicidade na literatura, mas também nos conduz a uma jornada de descobertas das diversas maneiras pelas quais os escritores constroem mundos imaginativos e cativantes. Nossa pesquisa se aprofunda em entender como o jogo se entrelaça de forma estratégica nas narrativas literárias, revelando camadas de significado e proporcionando experiências únicas aos leitores.

Assim, apresentamos a análise e a interpretação dos textos com base em pressupostos teóricos que consideram o contexto histórico-cultural, as nuances dos textos e as relações intertextuais. Partindo da compreensão de que a Literatura comparada estuda, mediante comparações, as literaturas em seus mais variados meios escrita, mídias e demais artes, e as relaciona com as particularidades sociais, culturais e históricas, este texto se embasará nessa corrente teórica para encontrar o lúdico inserido na literatura e o híbrido que surgiu a partir dessa fusão. Desse modo,

para esta pesquisa, são utilizados os estudos dos seguintes autores: Robert Escarpit (1970), Guilles Brougère (1998), Mariza Lajolo (1984), Roland Barthes (1987), Johan Huizinga (2012), Roger Caillois (1990), Tiphaine Samoyault (2008) e Octavio Paz (2012).

Esta pesquisa é composta por quatro capítulos, sendo o primeiro intitulado “Literatura em Jogo” que apresenta a historicidade do jogo, sua função em relação ao ser humano, e como foi incorporado e/ou entrelaçado à escrita, exemplificando alguns nomes de escritores que usaram dessa estratégia lúdica para criar suas obras; e também a criação do grupo Oulipo, destacando três dos mais conhecidos: Raymond Queneau, George Perec, Ítalo Calvino; bem como evidenciar escritores que trazem ecos da palavra ou das regras dos jogos em suas obras.

O segundo capítulo intitulado o *Enigma do infinito*, o mesmo nome da obra analisada e escrita por Jacques Fux, na qual o autor faz uma releitura de obras Oulipianas já publicadas, trazendo regras rígidas para a forma escrita. A obra foi finalista do Prêmio Jabuti e está direcionada ao público infanto-juvenil.

Na sequência, o terceiro capítulo, *Pequena coreografia do adeus*, mesmo nome da obra analisada de Aline Bei, em que a escritora, uma voz forte da literatura feminina contemporânea, brinca com a escrita e com o silêncio, fazendo das páginas um palco em que as letras são coreografadas trazendo toda fluidez, ludicidade e sentimento à história.

E o quarto capítulo, *As sete regras do jogo*, de Miguel Jorge, que apresenta um caleidoscópio poético, a partir de sua escrita detalhista e descritiva, que vai construindo um ritmo narrativo possível de envolver o leitor.

Para fazer a análise das obras, primeiramente, foi preciso conhecer os autores, o que eles falavam de suas obras e como era a maneira como escreviam; então, por meio da plataforma *YouTube*, procurei por entrevistas de cada um, me permitindo conhecer a estratégia de escrita que eles utilizam. Essa conexão que o leitor faz com o autor antes de mergulhar na obra é essencial para absorver o melhor dela.

1 LITERATURA EM JOGO

1.1 HISTORICIDADE E CULTURA DO LUDUS

O termo “lúdico” deriva do latim *ludus*, que significa brincar, jogar. No entanto, a ludicidade vai muito além do que a sua etimologia a conceitua. Não se tem a data de quando a humanidade começou a utilizar essa estratégia de ludicidade para o desenvolvimento humano; contudo, a partir do momento em que o homem, ainda em sua primitividade, realizou as primeiras manifestações criativas como fazer rabiscos em caverna para registro, comunicação e, até mesmo, contar histórias, vemos o princípio das primeiras expressões lúdicas. Guilles Brougère, um dos primeiros estudiosos da ludicidade, na década de 1970, afirma que a ludicidade se manifesta de forma cultural, que não é inata, é aprendida por meio do convívio entre os sujeitos, “na realidade, como qualquer cultura, ela não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam” (Brougère, 1998, p. 8).

Já a Literatura, por sua vez, é uma obra de arte gerada através do “intercâmbio social” (Lajolo, 1982, p. 16), pois deve haver uma troca entre artista/escritor e leitor, ou seja, não há texto sem que o tenham escrito, e o mesmo não se configura literário se não for lido. No entanto, nem todo texto em circulação é denominado literário, visto que nenhuma escrita nasce Literatura, mas são os leitores que os legitimam como tal. Nas palavras do sociólogo Robert Escarpit,

[...] a literatura existe. Ela é lida, vendida, estudada. Ela ocupa prateleiras de bibliotecas, colunas de estatísticas, horários de aula. Fala-se dela nos jornais e na TV. Ela tem suas instituições, seus ritos, seus heróis, seus conflitos, suas exigências. Ela é vivida cotidianamente pelo homem civilizado e contemporâneo como uma experiência específica que não se assemelha a nenhuma outra (Escarpit, 1970, p. 12).

Na medida em que Literatura e Ludicidade se manifestam no social, pretende-se buscar o híbrido entre elas, trazendo estratégias de entretenimento e prazer para o literário, encontrando *literalidade* em outros meios além do texto, assim como estratégias lúdicas na composição da escrita.

Conforme Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (2010), o jogo é algo cultural da humanidade, que fora ensinado e, não, algo inato. O jogo, portanto, é expressão sociocultural de determinado povo, ou época, que está presente desde as antigas civilizações. Huizinga (2010) argumenta que

[...] o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida (Huizinga, 2010, p. 7).

Huizinga (2010) ainda discorre que o jogador tem a real noção de que está jogando e tem a liberdade de sair quando sentir vontade, pois o jogo lhe permite tal autonomia, desde que seguindo as regras que o próprio jogo detém: “É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas horas de ócio” (Huizinga, 2000. p. 10).

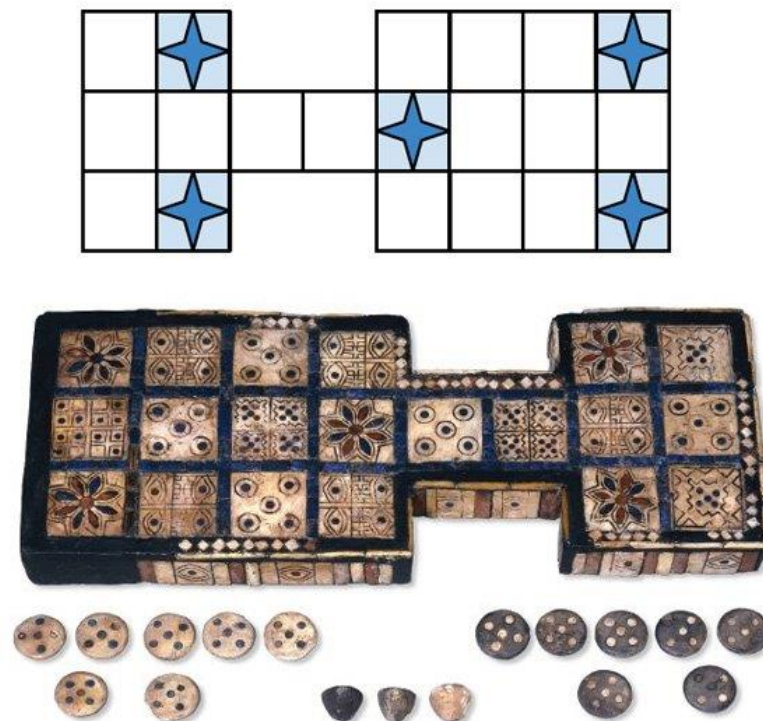
O jogo aparece como uma atividade milenar, vinculada inicialmente com o sagrado, pois o jogo, em sua história, é parte integrante dos rituais das antigas civilizações, como forma de se comunicar com deuses e outros mundos. De acordo com Micea Eliade, em seu livro *Mito e Realidade* (1972), os povos antigos utilizavam do mito como fio norteador da existência humana, existência divina e sobrenatural, assim como meio orientação a conduta social e moral. O jogo, nessa perspectiva, entra como manifestação para preparar o indivíduo para lidar com assuntos sobrenaturais, como a morte. Eliade (1972) conceitua mito da seguinte forma:

Eles são conhecidos sobretudo pelo que fizeram no tempo prestigioso dos ‘primórdios’. Os mitos revelam, portanto, sua atividade criadora e desvendam a sacralidade (ou simplesmente a “sobrenaturalidade”) de suas obras. Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do “sobrenatural”) no Mundo. É essa irrupção do sagrado que realmente fundamenta o Mundo e o converte no que é hoje. E mais: é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural (Eliade, 1972, p. 5).

Durante a história da humanidade, vários foram os indícios do uso de jogos como forma de manifestação sobrenatural, divina, sagrada. O arqueólogo britânico

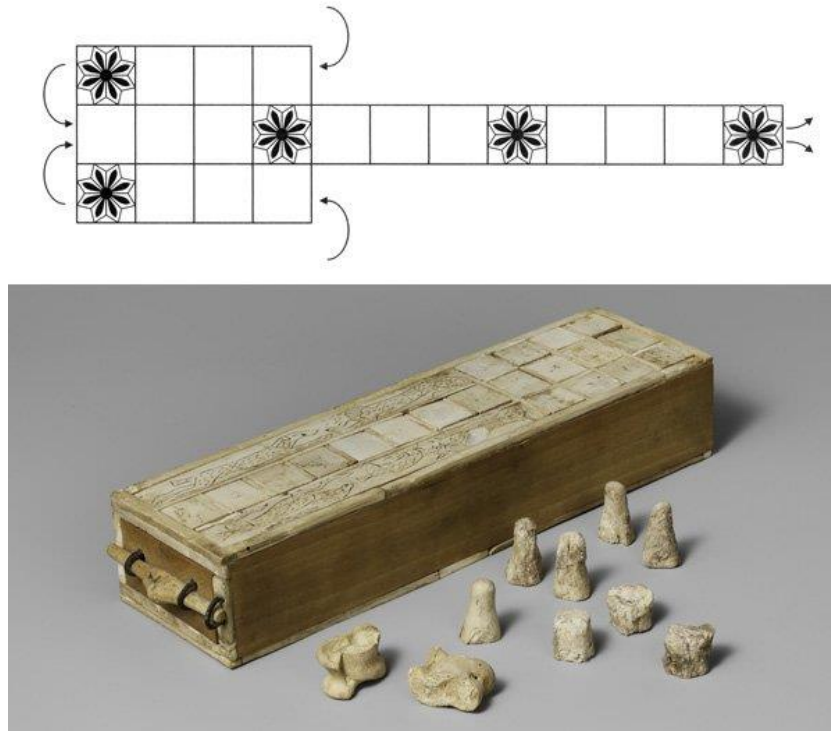
Leonard Woolley, dedicou suas pesquisas a escavações das grandes cidades da Mesopotâmia entre os anos de 1922 a 1934, responsável pelas escavações em nome do Museu Britânico de Londres. Entre os artefatos encontrados nas tumbas reais, um tabuleiro com 20 quadrados, conhecido também como Jogo de Ur, que também foi descoberto depois por outros escavadores na Síria, no Oriente Médio e no Egito, inclusive na tumba do Faraó Tutancâmon. A imagem do jogo de Ur, que hoje se encontra no Museu Britânico em Londres, são evidenciadas nas Figuras 1, 2, 3 e 4: imagens dos tabuleiros encontrados nas escavações.

Figura 1 - Tabuleiro real de Ur encontrado por Leonard Woolley na década de 1920



Fonte: Führ (2018).

Figura 2 - Caixa de jogo dos 20 Quadrados com peças de ossos



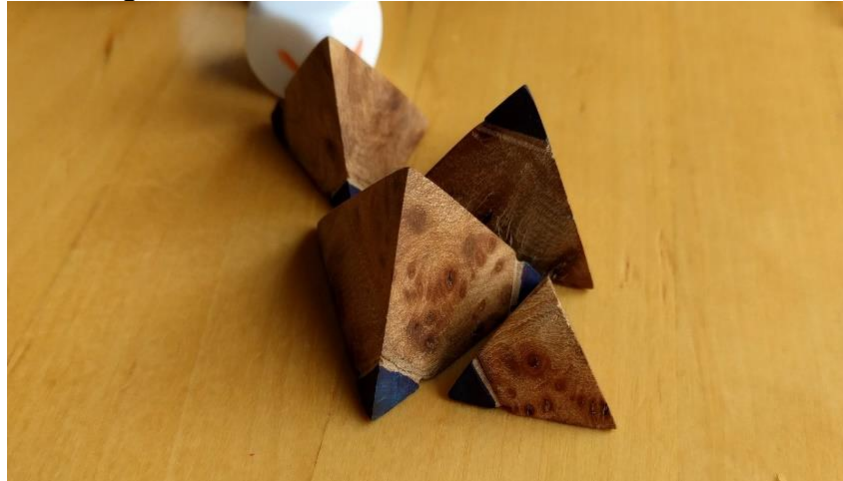
Fonte: Führ (2018).

Figura 3 - Jogos dos 20 Quadrados encontrado na Tumba do Faraó Tutancâmon (r. 1336–1327 a. C.)



Fonte: Führ (2018).

Figura 4 - Dados baseados no modelo sumério



Fonte: Führ (2018).

Esses tabuleiros encontrados nas tumbas, local de descanso eterno, ou morada final, apresenta o indício da importância do jogo naquela época, na qual somente itens de valor seriam colocados junto aos corpos, pois tinha-se a crença de que ao fazer a passagem do mundo dos vivos ao mundo dos mortos, o indivíduo levaria o que era sepultado junto a ele.

Outro elemento ligado ao místico são os dados, que comumente eram usados como oráculo; no entanto, sua origem, mesmo sendo milenar, é incerta;

Segundo uma lenda grega, os dados teriam sido inventados pelo herói Palamede, para distrair suas tropas durante o sítio de Tróia. Também na Odisseia de Homero – uma das maiores obras literárias da Grécia Antiga – há uma passagem em que os pretendentes ao casamento com a rainha Penélope jogam dados sobre peles de boi, em frente ao palácio real de Ítaca (Os Melhores, 1978, p. 5).

Durante os anos e pesquisas realizadas, foram descobertos diferentes tipos de jogos, que deram origem aos que possuímos atualmente. Percebe-se uma transição entre a significação do jogo antes tida como divina e sagrada e hoje como profana. Como afirma Johan Huizinga (2010, p. 177), “Na história, na arte e na literatura, tudo aquilo que vemos sob a forma de um belo e nobre jogo começou por ser um jogo sagrado”.

1.2 OULIPO – UMA LITERATURA EXPERIMENTALMENTE LÚDICA

O jogo sendo algo que impõe um desafio aos jogadores, com estratégias e regras que fazem parte de toda sua fundamentação e criação, como combinatória, lógica, regras fixas e/ou movimento, alguns poetas incorporaram essa estruturação do jogo na escrita. Nessa busca pela escrita lúdica, em 1960, nascia, na França, a *Ouvroir de Littérature Potentielle*, conhecida como Oulipo, tendo como membros fundadores Raymond Queneau e François Le Lionnais e, mais tarde, Ítalo Calvino, Marcel Duchamp, George Perec, entre outros que também passaram a integrar o grupo. A Oulipo tinha como fundamentação inicial a “possibilidade de incorporação de estruturas matemáticas em trabalhos literários através de métodos restritivos, as chamadas *contraintes*¹” (Fux, 2011, p. 57). Os oulipianos buscavam a ruptura mística do poeta inspirado, principalmente enfatizando o processo criativo da escrita. Assim, Tiphaine Samoyault discorre que

A Oulipo pratica muito a re-escritura dos textos existentes, submetendo-os a fórmulas transformacionais ou permutativas. Trata-se neste caso de uma fórmula particularmente lúdica de intertextualidade, já que cada exercício implica a possibilidade de renovar qualquer texto (Samoyault, 2008, p. 83).

A Oulipo tem a premissa de que a inspiração do autor advém do processo criativo, resultante da *contraintes*, restrições autoimpostas: “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.” (Fux, 2011, p. 67). Os escritores que integravam o grupo o definiam da seguinte forma:

OULIPO? O que é isso? O que é aquilo? O que é OU? O que é LI? O que é PO?
 OU é uma OFICINA (OUVROIR), um ateliê. Para fabricar o quê? A LI.
 LI é a literatura, o que se lê e o que se rasura. Que tipo de LI? A LIPO.
 PO significa potencial. Literatura em quantidade ilimitada, potencialmente produtível até o fim dos tempos, em quantidades enormes, infinitas para todos os fins práticos.
 QUEM? Em outras palavras, quem é responsável por essa empreitada insensata? Raymond Queneau, chamado RQ, um dos pais fundadores, e François Le Lionnais, chamado FLL, outro pai e compadre fundador, e primeiro presidente do grupo, seu Fraident-Pondateur.

¹ Restrições e regras que os autores se propõem voluntariamente ao escrever seu texto.

O que fazem os OULIPIANOS, os membros do OULIPO (Calvino, Perec, Marcel Duchamp e outros, matemáticos e escritores, escritores-matemáticos, matemáticos-escretores)? Eles trabalham. Certo, mas em QUÊ? Em fazer avançar a LIPO. Inventando contraines. Contraines novas e antigas, difíceis e menos difíceis e muito diífficeis. A Literatura Oulipiana é uma LITERATURA SOB CONTRAINTES (Oulipo *apud* Pereira, 2012, p. 121).

A estrutura imposta no texto não determinava o percurso que o autor iria tomar, mas o levava a experimentação, assim como “O labirinto originalmente, na Grécia, era um ambiente de experimentação, não uma prisão, onde seu percurso era mais importante que a saída” (Machado, 2008, p. 255); em outras palavras, o percurso para se criar a obra tinha mais relevância do que ela finalizada e pronta. Com a obra finalizada, o ato de jogar, de encontrar a saída do labirinto, passa para o leitor. Conforme James (2009, p. 126), “Os textos oulipianos nos convidam a descobrir sentidos ocultos e, assim, a adotar táticas de leitura que podem ou não espelhar a estratégia do autor”.

1.2.1 Raymond Queneau: hiper-soneto

Raymond Queneau, em sua obra de 1961, intitulada *Cent mille milliards de poèmes* (*Cem mil bilhões de poemas*, em português), escreveu um livro pequeno de apenas 10 páginas, mas que impressiona na sua estruturação, pois em 10 sonetos com a estrutura de 2 quartetos e 2 tercetos, Queneau inovou cortando em tiras cada verso, possibilitando ao leitor “infinitas” possibilidades de leituras, mantendo em todas as combinações a mesma rima ABAB/ABAB/CCD/EED, métrica, sonoridade e uma nova leitura a cada combinação escolhida. Seguindo os moldes da Oulipo, Queneau e outros membros do grupo buscavam experimentar “novas ‘estruturas’ de natureza matemática ou novos procedimentos que contribuíssem com a atividade literária” (Pino, 2004, p. 50). No soneto a seguir, é possível ver a rima e, nas Figuras 5 e 6, as possibilidades de leitura:

Le cheval Parthénon s'énerve sur sa frise
depuis que lord Elgin négligea ses naseaux
le Turc de ce temps-là pataugeait dans sa crise
Il chantait tout de même oui mais il chantait faux

Le cheval Parthénon frissonnait sous la bise

du climat londonien où s'ébattent les beaux
il grelottait le pauvre aux bords de la Tamise
quand les grêlons fin mars mitraillent les bateaux

La grèce de Platon à coup sûr n'est point solte
on compatait les esprits acérés à la hotte
lorsque Socrate mort passait pour un lutin

Sa sculpture est illustre et dans le fond des coques
on transporte et le marbre et débris et défroques
(Queneau *apud* Fux, 2017, p. 42).

Eis a seguinte tradução do soneto de Raymond Queneau, realizada por Jacques Fux:

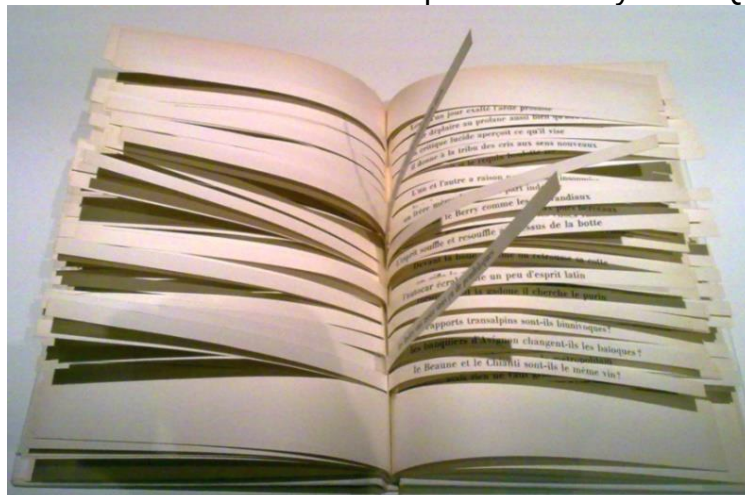
O cavalo Patheron se eriça em sua frisa
desde que Lord Elgin negligenciou suas náuseas
o Turco daquele tempo se debatia em crise
e cantava de várias maneiras, mas que fossem falsas.

O cavalo Patheron estremecia a brisa
em virtude do clima de Londres, onde brincavam os galantes
e os coitados se debatiam às margens do Tamisa
quando o granizo do final de março metralhavam os navegantes

A Grécia de Platão não é tola
contavam com mentes aguçadas em fila
mesmo que Sócrates morto se fingia de diabinho.

Sua escultura é representada no fundo de escudos
produzida, e o mármore e a sucata e o resíduo
se a Europa quer Europa ou apenas seu destino.
(Queneau *apud* Fux, 2017, p. 42).

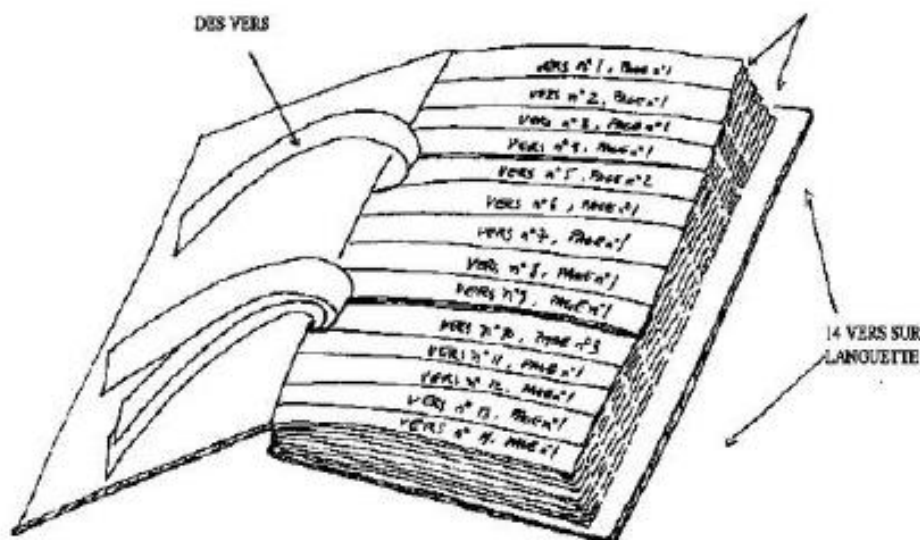
Figura 5 - Livro Cem mil bilhões de poemas – Raymond Queneau



Fonte: Tulectura (2014).

Pensando matematicamente, o livro contém 10 páginas e cada página possui 14 versos; assim, com 10 elevado a 14ª potência, chegamos ao resultado 100000000000000 (cem trilhões) de formas possíveis de combinar os versos e ter novos sonetos. O livro traz combinações “finitas”, mas infinitas para se ler em uma vida, pois mesmo o leitor, se dedicando exclusivamente a isso, não terminaria de ler todos os sonetos.

Figura 6 - Formas de combinações possíveis para a leitura



Fonte: Ribeiro (2020).

1.2.2 George Perec: Xadrez

Enquanto Queneau fazia literatura combinatória, George Perec se aventurou em fazer textos com anagramas, lipogramas, palíndromos, lógica e xadrez. Jacques Fux discorre que,

Em muitos momentos, Perec escreve que a literatura (assim como a arte do puzzle) é um jogo que se joga a dois, na qual cada forma de leitura foi pensada anteriormente pelo autor, controlando assim todas as suas possibilidades. Porém, ele próprio discorda e refuta, o tempo todo, esse jogo entre autor e leitor. Por mais matemático e estruturado que o projeto literário seja, quando a obra alcança o público, leitura e recepção não estão mais nas mãos do construtor de puzzles (Fux, 2011, p. 29).

No entanto, em 1976, quando o fundador da Oulipo faleceu, Perec começou sua obra intitulada *A vida modo de usar*, dedicada ao seu amigo Raymond Queneau. Claude Burgelin descreve a obra como

Construir a torre de Babel, escrever um romance que contenha todos os tipos de romances; colocar em cena dezenas de vidas simultaneamente; evocar modos de usar da existência tão diversa quanto possível; deixar seguir múltiplos tempos a partir desse espaço fechado; obrigar a evocação de milhares de objetos, emblemas, imagens e dar vida a esse propósito; juntar o prazer da infância (jogos, encaixes, listas, quebra-cabeças, livros de aventuras, trocadilhos, adivinhas, cadeias ao infinito) e combinatórias mais sofisticadas; abolir, subverter, ultrapassar fronteiras entre texto e imagem, narrativa e ícones, transformar a literatura em uma cópia miniaturizada do mundo e da literatura; aprender a olhar e ler errando sem parar; metamorfosear o enciclopedismo em material romanesco; estruturar claramente um romance labiríntico, tornar móvel um romance-imóvel, dirigir um romance-jogo de xadrez (em todos os sentidos da palavra). Estas são algumas das proezas do acrobata Perec (Burgelin, 1988, p. 177).

Perec arquiteta sua obra, *A vida modo de usar* (2009), com uma história que se desenrola em um modelo de edifício parisiense, muito semelhante a um tabuleiro de xadrez, onde a distribuição dos quartos de dará em um quadrado 10 x 10 e o narrador vai caminhando pelos cômodos tais como o movimento do cavalo. A utilização do xadrez como *contrainte* pelo escritor, exigira do leitor uma leitura mais profunda e atenta, no entanto, para leitores principiantes na literatura experimental, o autor traz o quebra-cabeça como chave de leitura.

1.2.3 Ítalo Calvino: Quadrado Mágico

Outro escritor que teve destaque no grupo Oulipo foi Ítalo Calvino, em sua obra *O castelo dos destinos cruzados*, publicado em 1973, mesmo ano em que ingressou no grupo Oulipo; tinha o baralho de tarô como parâmetro de sua narrativa.

A escolha de Calvino pelo tarô deve-se ao fato de que o jogo é propriamente um gerador de histórias; composta por 22 cartas de arcanos maiores e 56 de arcanos menores, totalizando 78 cartas, as histórias vão se criando na disposição aleatória das cartas sobre a mesa, gerando uma infinidade de possibilidades narrativas. Calvino demonstra essa potencialidade de gerador de histórias através do tarô quando discorre que “as mesmas cartas se apresentando numa ordem diversa não raro

mudam de significado, e a mesma carta de tarô serve ao mesmo tempo, a narradores que partem dos quatro pontos cardeais” (Calvino, 2008, p. 63). Ou seja, as cartas sozinhas possuem um significado, porém, quando apresentadas juntas das demais, adquirem outro significado, dependendo da sequência de cartas tiradas. Calvino, para escrever a história, utilizou de dois modelos de tarô: na primeira parte da obra *O castelo dos destinos cruzados* é usado o Tarô Visconti-Sforza, com 78 cartas; já na segunda parte, *Taverna dos destinos cruzados*, a escolha foi tarô de Marselha, com 22 cartas. Carlos Godo, em seu livro sobre o tarô de Marselha, faz a seguinte explicação:

Aos Arcanos Maiores, atribuem-se significados mais ou menos flexíveis, abrangentes, genéricos, mantendo-se restritos e particularizados os significados dos Arcanos Menores. Essa constitui a forma mais usual de interpretação por estudantes sérios quando não há necessidade de leituras mais elaboradas ou quando não há urna preocupação maior com a clareza (Godo, 1985, p. 19).

Na nota escrita por Calvino (2008) sobre o processo de criação, presente no final da obra, conta que sua estratégia criativa de escrita consistia em organizar as cartas na mesa em formato quadrado e as combinar para formar histórias, utilizando o Tarô Marselha com as 22 cartas; cada posição de cartas dispostas na mesa era escrita uma história, que compõem a parte da taverna. Neste processo de escrita, Calvino foi convidado a escrever um texto que trazia a representação do tarô dos duques de Milão, que tinham as gravuras pintadas por Bonifácio Bembo no século XV.

Figura 7 - Tarô de Marselha (22 arcanos maiores)



Fonte: Novo Ser (2022).

Figura 8 - Tarô de Visconti-Sforza (22 arcanos maiores)



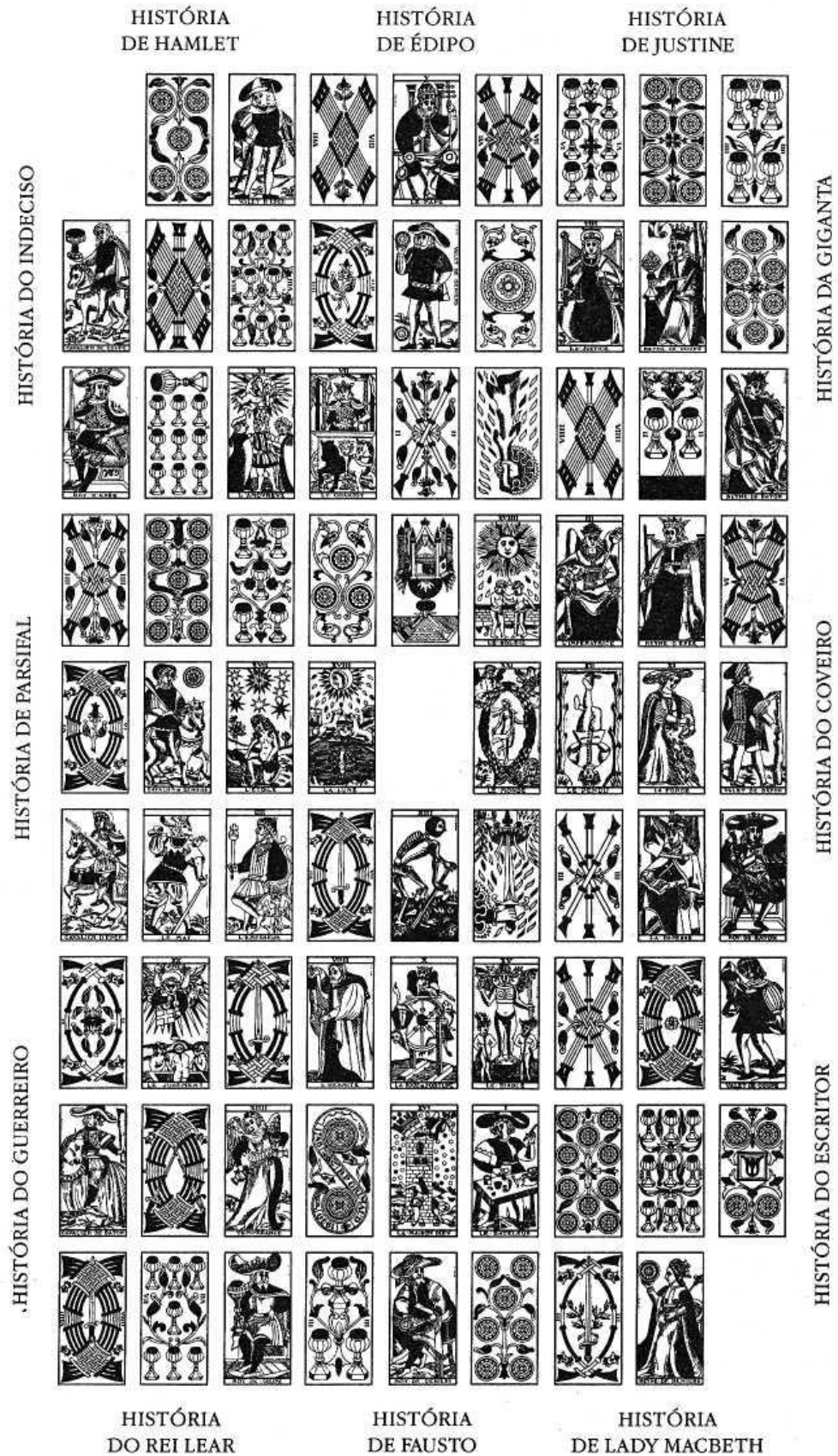
Fonte: Alchetron (2022).

Além dos arcanos maiores, o tarô de Visconti-Sforza traz 56 arcanos menores e as cartas trabalham da seguinte forma: o arcano maior conta a história principal e os arcanos menores surgem para enriquecer com detalhes. Assim, quando Calvino se pôs a trabalhar com o Tarô de 78, cartas afirmou:

[...] não tive dificuldade em construir o cruzamento central das narrativas de meu “quadrado mágico”. Bastava deixar que em torno dele tomassem forma as outras histórias que se entrecruzavam para obter assim uma espécie de palavras cruzadas compostas de figuras no lugar de letras, nas quais além disso cada sequência se podia ler em ambos os sentidos. No curso de uma semana, o texto de *O castelo dos destinos cruzados* (e não mais *A taverna*) estava pronto para ser publicado na luxuosa edição a que era destinado (Calvino, 2008, p. 83-84).

O enredo traz a seguinte trama: um grupo que ainda não se conhecia, adentra um castelo (ou será taverna, não se sabe); nesse local, todos ficam mudos e, para compartilhar suas histórias uns com os outros, utilizam as cartas de tarô; no decorrer das páginas e da história narrada, as cartas vão sendo ilustradas simultaneamente ao texto, podendo oportunizar duas formas de leitura, a da escrita ou a de interpretação da imagem. No decorrer da narrativa, os destinos dos personagens presentes vão se cruzando. Vejamos na Figura 8 como as histórias se cruzam, gerando uma teia intertextual, convalidando que o tarô pode contar todas as histórias, a qual toma forma conforme a direção que inicia a leitura no “quadrado mágico”.

Figura 9 - Intertexto no tarô



Fonte: Calvino (2008, p. 74).

1.3 ECOS DO JOGO NA PROSA, POESIA E PINTURA

1.3.1 Stephane Mallarmé: um lance de dados

Stephane Mallarmé, em sua obra *Um lance de dados* (2001), inova ao utilizar uma estrutura com espaços em branco, frases fragmentadas e letras de tamanhos diferentes; nessa inovação, o título já antecipa ao leitor como se dará o fluxo da leitura: assim como um jogo de dados, no qual o jogador faz sua jogada sem saber em qual número vai parar; assim são os versos que compõe a obra: o leitor inicia sua leitura escolhendo aleatoriamente os versos que terão finitas combinações possíveis. Mallarmé joga com as palavras e traz ao leitor enigmas, sendo o jogo o próprio enigma. Nas palavras de Hugo Friedrich,

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).

1.3.2 Júlio Cortázar: *O jogo da Amarelinha*

O argentino Júlio Cortázar, em sua obra *O jogo da Amarelinha* (2019), da mesma forma que Mallarmé utilizou das regras do jogo de dados nos seus poemas, fez sua narrativa aos saltos, assim como define a regra do jogo infantil “amarelinha”: no início da obra, é feita a sugestão de como poderá ser lida, mas cabe ao leitor seguir ou não, assim como Roger Caillois fez em seu livro, *Os jogos e os Homens*, “O jogo é uma criação onde o jogador é o senhor. Longe da severa realidade, surge como um universo que tem a sua finalidade em si mesmo, existindo apenas enquanto for voluntariamente aceite” (Caillois, 1990, p. 189). Cortázar faz uso da combinatória, amplamente utilizada na área matemática, para tecer a narrativa, criando capítulos independentes que podem ser lidos de diferentes modos, criando múltiplas possibilidades de leitura; a tomada de direção escolhida pelo leitor se encontra com a afirmação de Umberto Eco:

[...] um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para a esquerda ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por esta ou aquela direção (Eco, 2009, p. 12).

1.3.3 Jorge Luis Borges: Xadrez

Jorge Luis Borges utiliza a memória literária para compor suas obras, nas quais pode-se encontrar referências a outros autores, culturas e tradições literárias que dialogam entre si, criando uma teia intertextual e entrelaçando a literatura com outras áreas de conhecimento. Em seu poema “Xadrez” vemos a intertextualidade entre a poesia e o conhecido jogo que a nomeia.

XADREZ

I

Em seu grave rincão, os jogadores
as peças vão movendo. O tabuleiro
retarda-os até a aurora em seu severo
âmbito, em que se odeiam duas cores.

Dentro irradiam mágicos rigores
as formas: torre homérica, ligeiro
cavalo, armada rainha, rei postreiro,
oblíquo bispo e peões agressores.

Quando esses jogadores tenham ido,
quando o amplo tempo os haja consumido,
por certo não terá cessado o rito.

Foi no Oriente que se armou tal guerra,
cujo anfiteatro é hoje toda a terra.
Como aquele outro, este jogo é infinito.

II

Rei tênue, torto bispo, encarniçada
rainha, torre direta e peão ladino
por sobre o negro e o branco do caminho
buscam e libram a batalha armada.

Desconhecem que a mão assinalada
do jogador governa seu destino,
não sabem que um rigor adamantino
sujeita seu arbítrio e sua jornada.

Também o jogador é prisioneiro
(diz-nos Omar) de um outro tabuleiro
de negras noites e de brancos dias.

Deus move o jogador, e este a peleja.
Que deus por trás de Deus a trama enseja
de poeira e tempo e sonho e agonias?
(Borges, 1999, p. 211).

O poema articula metaforicamente as regras do xadrez com a própria vida. No primeiro poema, apresenta toda a dinâmica do jogo em seus versos como um ritual de guerra, nomeando as peças, as cores branco e preto como rivais, opostas, o tabuleiro como campo de batalha, um jogo cíclico em que os jogadores, quando o terminam, reiniciam outro, sendo, assim, infinito. Com essa estratégia de incorporar elementos do xadrez na estrutura poética, cria-se um diálogo intertextual com o universo lúdico dos jogos, possibilitando inovar a escrita criativa e ampliar os horizontes poéticos. No poema de número II, Borges utiliza o movimento das peças do xadrez como alusão à condição humana, na qual somos meras peças de forças superiores e invisíveis, manipulados como os peões sobrepostos no tabuleiro.

1.3.4 Jogo nas esculturas e pinturas

Ao longo da história, a representação dos jogos é evidente: desde a Grécia e Roma, os artistas retratam cenas de jogos e competições esportivas, capturando o drama e a emoção do jogo como um vislumbre do que era jogado naquele tempo.

Na Grécia Antiga, a prática e competição esportiva era parte importante da sociedade; aconteciam eventos que enalteciam essas práticas e, uma delas, era os Jogos Olímpicos. Assim, através de esculturas, tais práticas ficaram eternizadas durante os séculos.

Figura 10 - Lançador de discos



Fonte: Fernández e Tamaro (2004).

Na Figura 9 é apresentada uma das esculturas de Míron, escultor da Grécia Antiga que conseguiu trazer todo o movimento do jogo para sua obra, o atleta representado na escultura tem porte jovem e viril, o movimento do lance se dá ao observar o braço direito e a perna esquerda, enquanto o braço esquerdo e a perna direita conferem ao equilíbrio.

Figura 11 - A partida de xadrez



Fonte: Anguissola (1955).

A obra apresentada na Figura 10 é intitulada “A partida de xadrez”, pintada em 1555, por Sofonisba Anguissola. Trata de um jogo muito conhecido, que é representado pela artista, o jogo de tabuleiro xadrez; no entanto, o que chama atenção à obra é que, na época em que foi pintada, mulheres não jogavam xadrez, pois era um jogo exclusivo para à corte e, especificamente, ao público masculino. Como o xadrez é um jogo de estratégias e exige um raciocínio lógico e rápido, mulheres que jogavam eram mal vistas, pois as qualidades para ser enxadristas ia contra os padrões de perfil de mulher daquela época.

2 O ENIGMA DO INFINITO

Jacques Fux é um renomado escritor e matemático brasileiro, natural de Belo Horizonte. Com uma formação sólida em Matemática pela Universidade Federal de Minas Gerais e um doutorado em Literatura Comparada pela mesma instituição, Fux desenvolve em suas obras literárias uma complexa relação entre números e palavras. Entre seus trabalhos, destaca-se seu primeiro livro *Literatura e Matemática*, originado de sua tese de doutorado, que ilustra sua habilidade singular de entrelaçar suas duas grandes paixões: a literatura e a matemática.

O Enigma do Infinito foi lançado em 2019 pelo escritor mineiro Jacques Fux, e ilustrado por Raquel Matsushita; a obra é classificada ao público infanto-juvenil, sendo repleta de mistérios e desafios tanto na escrita quanto nas ilustrações. A obra desafia o leitor a entrar no jogo e ir desvendando os segredos e mistérios no decorrer da leitura, sendo uma releitura de sua tese destinada ao público infanto-juvenil.

Fux, de modo magistral, tece sua narrativa aos modos do grupo Oulipo; no decorrer dos capítulos, mergulha no universo criativo e faz uso de técnicas e restrições para desafiar o processo da escrita. Na intertextualidade comumente incorporada nas linhas que formam a obra, Fux apresenta, no decorrer do texto, alguns escritores que escrevem no modelo da Oulipo, assim como um dos pioneiros em utilizar as técnicas, como Georges Perec.

Jacques Fux, ao citar autores e obras, exerceu a prática de “re-escritura dos textos existentes, submetendo-os a fórmulas transformacionais ou permutativas. Trata-se neste caso de uma fórmula particularmente lúdica de intertextualidade, já que cada exercício implica a possibilidade de renovar qualquer texto” (Samoyault, 2008, p. 83). Sua obra é uma releitura de obras pré-existentes, que são citadas e imitadas no decorrer das páginas. As obras e autores citados no decorrer do livro já são anunciados logo no início, aludindo ser uma biblioteca.

Figura 12 - Contracapa 1



Fonte: Fux (2019, p. 4-5).

A Figura 12, representada na contracapa do livro, é o início de uma prateleira de uma biblioteca e, na Figura 13, a continuação da ilustração; elas estão em páginas sequenciais, porém é necessária atenção do leitor quanto as ilustrações para não passarem despercebidas.

Figura 13 - Contracapa 2



Fonte: Fux (2019, p. 6-7).

Nas Figuras 12 e 13 a representação da estante da biblioteca traça o caminho das obras a serem referenciadas linearmente, sendo elas: *O grande palíndromo* e *a disparition*, de Georges Perec, *Paradoxo de Russell*, de Bertrand Russell, *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes, *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, *Destruição de Troia*, de Trifiodoro, *O escaravelho de ouro*, de Edgar Allan Poe, *Os nove trilhões de nomes de deus*, de Arthur C. Clark, *Haicais*, de H. Masuda Goga,

Haicais, de Paulo Leminski, *A biblioteca de Babel*, de Jorge Luís Borges e, por último, *O enigma do infinito*, de Jacques Fux.

2.1 BABEL OU BAVEL: A GRANDE CONFUSÃO

O início do livro se dá com a possível história do surgimento das línguas, que faz uma releitura das escrituras sagradas do cristianismo e também da memória coletiva. A premissa é de que no início havia somente uma única língua e que todos se comunicavam e interagiam harmoniosamente; porém, os humanos queriam mais e acreditavam que no céu conseguiriam desvendar todos os segredos e mistérios e iniciaram a construção de uma torre.

Figura 14 - Torre de Babel



Fonte: Fux (2019, p. 10).

Na Figura 13 percebe-se que no início da construção, os blocos estão dispostos de forma apropriada; no entanto, a torre começa a se desestruturar a medida em que fica mais alta, indicando o início de um desentendimento. A partir do momento em que novas línguas foram surgindo, o entendimento ficou insustentável. A própria história

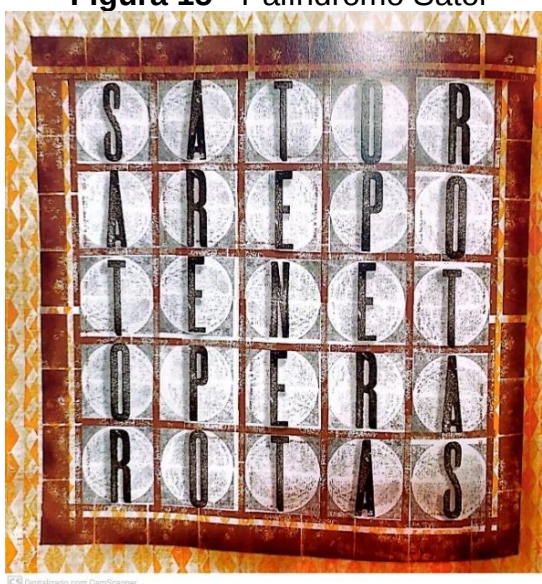
do surgimento das línguas e a ilustração são metáfora de que nenhuma língua poderá ser traduzida linearmente, ou seja, nos moldes da Oulipo, o escritor, ao determinar a regra que estará presente no seu processo criativo, leva em consideração seu código linguístico; sendo assim, quando traduzido, perderá a essência da obra, deixando-a, às vezes, confusa.

2.2 PALINDROMO OU TORRE DA DERROTA

O capítulo 2 do livro segue na mesma metáfora da confusão de línguas; para o capítulo, Fux utiliza como exemplo a obra de um dos primeiros oulipianos, George Perec. A obra *O grande palíndromo*, escrita em 1969, é composta por 1247 palavras originalmente na língua francesa. A obra foi um desafio de habilidade e genialidade do uso da linguagem escrita, pois o palíndromo desafia a estrutura tradicional da linguagem com um jogo de palavras, já que o texto pode ser lido tanto da esquerda para direita quanto da direita para esquerda, mantendo o mesmo sentido. Essa obra é impressionante, pois demonstra a maestria do escritor em desafiar os limites da escrita e consegue provocar a imaginação e sagacidade do leitor.

Como dito anteriormente, a tradução perde a essência do texto. Fux, de forma bem simples, utiliza a palavra /ovo/ em português, que pode ser classificada como palíndromo, e suas traduções em outras línguas, *egg* em inglês, *oeuf* em francês, *huevo* em espanhol.

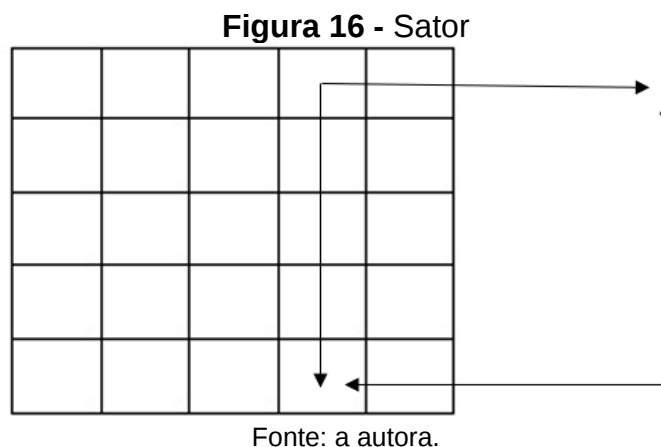
Figura 15 - Palíndromo Sator



Fonte: Fux (2019, p. 14).

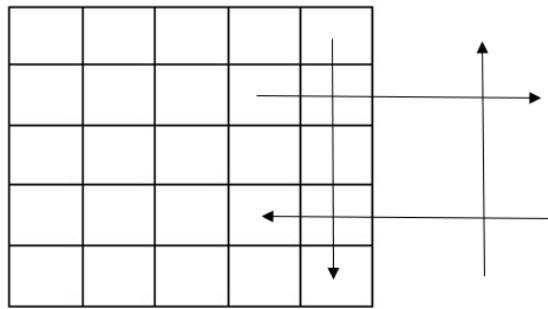
O palíndromo ilustrado no livro é um enigma a ser desvendado, composto por 25 letras, forma 5 palavras em latim, sendo elas: SATOR, AREPO, TENET, OPERA e ROTAS, que são organizadas de forma que se leia em quatro direções diferentes. O quadrado de *sator* foi inscrito na cidade de Pompeia, aproximadamente 62 d.C., de acordo com especialistas, as palavras que aparecem no enigma estão em latim e tem o seguinte significado: *sator*, significa agricultor; *tenet*, conservar, manter, dominar ou sustentar; *opera*, trabalho, rotas, roda; e *arepo* pode significar um nome próprio, já que não tem definição em latim como acontece com as demais (Oliveira, 2023). Essa forma de enigmas, como o quadrado de *sator*, era muito usada na Roma antiga, pois traz mensagens em forma de quebra cabeça.

A palavra /*sator*/ pode ser lida iniciando do superior esquerdo ao direito, superior esquerdo ao inferior, inferior direito ao superior, inferior direito ao esquerdo. A direção de leitura pode ser vista conforme a Figura 16.



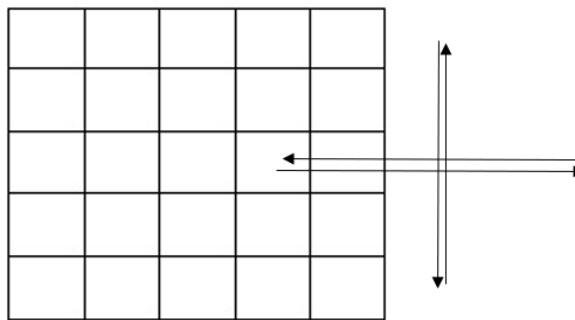
Fonte: a autora.

A palavra /*arepo*/ pode ser lida iniciando da segunda letra horizontal superior esquerdo para vertical inferior, segunda letra vertical superior esquerda para horizontal direita, segunda letra vertical inferior direita para horizontal superior direita, segunda letra horizontal direita inferior para vertical esquerda. A direção da leitura pode ser visualizada segundo a Figura 17.

Figura 17 - Arepo

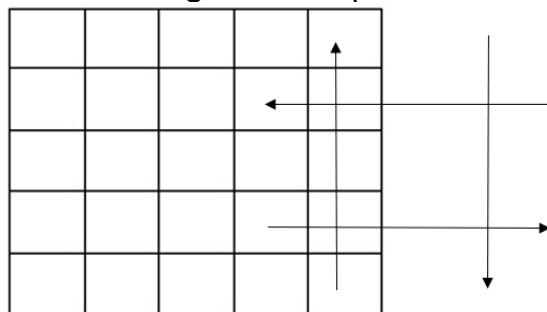
Fonte: a autora.

A palavra /tenet/ pode ser lida da terceira letra superior horizontal para vertical inferior ou vice-versa, da terceira letra horizontal esquerda para vertical direita ou vice-versa. A direção da leitura pode ser visualizada conforme a Figura 18.

Figura 18 - Tenet

Fonte: a autora.

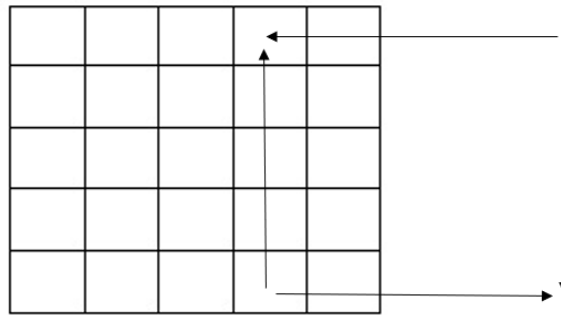
A palavra /opera/ inicia da segunda letra vertical superior direita para horizontal inferior, segunda letra horizontal superior direita para horizontal esquerda, segunda letra vertical inferior esquerda para horizontal superior, segunda letra horizontal inferior esquerda para vertical direita. A direção pode ser visualizada conforme a Figura 19.

Figura 19 - Opera

Fonte: a autora.

A palavra /rotas/ inicia da primeira letra direita superior para vertical esquerda, primeira direita superior para horizontal inferior, primeira esquerda inferior para horizontal superior, primeira esquerda inferior para vertical direita. A direção de leitura pode ser visualizada conforme a Figura 20.

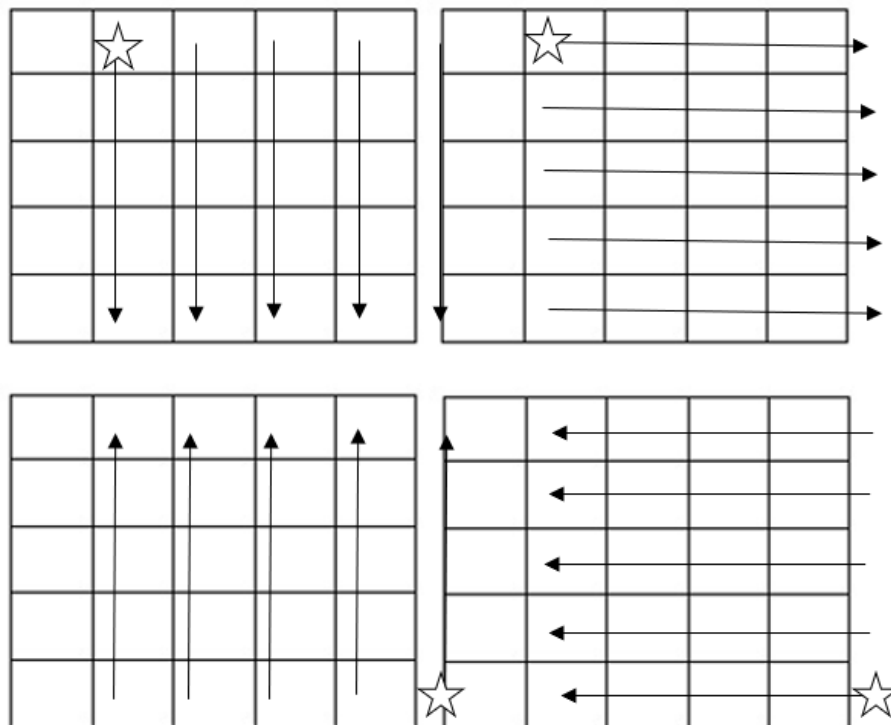
Figura 20 - Rotas



Fonte: a autora.

Seguindo a sequência de palavras *sator arepo tenet opera rotas* uma frase possível seria “o agricultor Arepo domina o trabalho com rodas”, essa frase pode ser lida iniciando de um dos quatro lados do quadrado.

Figura 21 - Formas de leitura



Fonte: a autora.

Com essa ilustração do quadrado de *sator*, Fux explana que, ao ser traduzido, o enigma perde a sua função e seu mistério, já que o palíndromo deve ser lido na língua original da escrita, sua tradução deixa de ser um palíndromo a transformando em um texto comum. A Figura 22 ilustra a ruptura desse palíndromo, a tentativa de ser traduzido.

Figura 22 - Palíndromo desconstruído



Fonte: Fux (2019, p. 17).

2.3 PROMETENDO O INFINITO

A partir da obra de Jorge Luis Borges, Fux exemplifica, a partir do conto “A perpétua corrida de Aquiles e da tartaruga”, a questão do infinito, advogando a infinidade dos números quando pensados em negativos e positivos. No conto, a tartaruga, símbolo da morosidade, lerdeza, se aventura a correr contra Aquiles, símbolo de rapidez; no entanto, a corrida ocorre ao redor de uma torre, com uma estrutura cilíndrica, ou seja, a volta ao redor dela sempre será cíclica, mesmo correndo muito rápido nunca chegará ao final, pois ele não existe.

2.4 TAL É O PARADOXO IMORTAL

Fux exemplifica como aparece o paradoxo em um dos clássicos da literatura, a obra *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes; o paradoxo é, de acordo com Helena Beristáin (1995), uma

***Figura** de pensamiento que alerta la lógica de la expresión pues aproxima dos ideas opuestas y en apariencia irreconciliables, que manifestarían un absurdo si se tomaran al pie de la letra – razón por la que los franceses suelen describirla como “opinión contraria a la opinión” – pero que contienen una profunda y sorprendente coherencia en su **sentido** figurado. [...]. Igual que el **oxímoron** (**metasemema**), la paradoja llama la atención por su aspecto superficialmente ilógico y absurdo, aunque la **contradicción** es aparente porque se resuelve en un pensamiento más prolongado que el literalmente **enunciado**. Ambas figuras sorprenden y alertan por su aspecto de oposición irreductible; pero mientras el oxímoron se funda en una contradicción léxica, es decir, en la contigüidad de los antónimos, la paradoja es más amplia pues la contradicción afecta al **contexto** por lo que su interpretación exige apelar a otros datos que revelen su sentido, y pide una mayor reflexión* (Beristáin, 1995, p. 380).²

Essa forma de escrita na literatura é uma figura de linguagem, que consiste em uma afirmação aparentemente contrária à lógica e contém uma contradição aparente. Quando usada, tem o poder de transmitir uma ideia complexa, provocar reflexão ou criar um efeito surpreendente no leitor. Eis o paradoxo citado por Fux em seu livro: “Se alguém passar por essa ponte, de uma parte para outra, há de dizer, primeiro, debaixo de juramento, onde é que vai, e se jurar a verdade, deixem-no passar, e se disser mentira morra na forca que ali se ostenta, sem remissão alguma” (Cervantes, 2002, p. 427-428), o paradoxo consiste em que, na história, um homem jurou que morreria na forca, eis que se encontra o problema: se ele morrer na forca, falou a verdade e, então, deveria estar livre; porém se passar livre, ele mentiu, pois jurou que morreria na forca. O uso desse tipo de construção narrativa a partir do paradoxo

² Tradução minha “Figura de pensamento que alerta a lógica da expressão pois aproxima duas ideias opostas e aparentemente irreconciliáveis, que manifestariam um absurdo se fossem tomadas ao pé da letra – razão pela qual os franceses costumam descrevê-la como “opinião contrária à opinião” – mas que contém uma profunda e surpreendente coerência em seu sentido figurado. [...]. Assim como o oxímoro (metasemema), o paradoxo chama a atenção por seu aspecto superficialmente ilógico e absurdo, embora a contradição seja aparente porque se resolve em um pensamento mais prolongado que o literalmente enunciado. Ambas as figuras surpreendem e alertam por seu aspecto de oposição irreductível; mas enquanto o oxímoro se funda em uma contradição léxica, ou seja, na contiguidade dos antônimos, o paradoxo é mais ampla, pois a contradição afeta o contexto, exigindo apelar a outros dados que revelem seu sentido, e pede uma maior reflexão.”

permite ao escritor explorar novas perspectivas, desafiar a lógica e criar efeito estético ou emocional nos leitores.

2.5 CONJUNTOS: MAIS PROBLEMAS E FANTASIAS

Nesse capítulo, o autor novamente referencia Jorge Luis Borges, mais especificamente “O Aleph”, aludindo a ludicidade do infinito, de como é possível brincar com a imaginação; neste conto o Aleph é a metáfora do infinito, ou seja, um “ponto para onde convergem todos os pontos” (Borges, 2008, p. 152). No conto, o Aleph é um objeto místico, é como uma figura de linguagem que explora a natureza da percepção, da realidade e da existência. A narrativa expõe a limitação que a visão humana possui e sua necessidade de transcender as perspectivas individuais para possibilitar uma compreensão mais profunda e abrangente da vida. De acordo com Borges,

O diâmetro do Aleph seria de dois ou três centímetros, mas o espaço cósmico estava ali, sem diminuição de tamanho. Cada coisa (a lâmina do espelho, digamos) era infinitas coisas, porque eu a via claramente de todos os pontos do universo. Vi o mar populoso, via a alvorada e a tarde, vi as multidões da América, vi uma teia de aranha prateada no centro de uma negra pirâmide, vi um labirinto truncado (era Londres), vi intermináveis olhos imediatos perscrutando-se em mim como num espelho, vi todos os espelhos do planeta e nenhum me refletiu, vi num pátio interno da rua Soler as mesmas lajotas que trinta anos antes vira no corredor de uma casa de Fray Bentos, vi cachos de uva, neve, tabaco, veios de metal, vapor de água, vi convexos desertos equatoriais e cada um de seus grãos de areia, vi em Inverness uma mulher que não esquecerei (Borges, 2008, p. 150).

A própria escrita oulipiana estaria dentro deste Aleph, no qual os escritores se propõem em transcender da norma padrão escrita, criando e recriando textos com potencial criativo e inovador.

2.6 LÓGICA OU DIVERSÃO?

No capítulo “Lógica ou diversão”, Fux apresenta os enigmas da lógica escritos por Lewis Carroll, em *Alice no país das Maravilhas*. Um fato inusitado é que o nome verdadeiro do escritor era Charles L. Dogson; também foi matemático e professor de Matemática na Universidade de Oxford, que tinha um grande interesse em pesquisas

sobre a lógica matemática; assim, em 1950, sobre o pseudônimo de Lewis Carroll, o escritor uniu suas pesquisas com a literatura e criou um dos clássicos da literatura infantil cheia de enigmas e fantasia. Pombo discorre que;

[...] um dos traços característicos da lógica de Charles Dodgson é o poder de forçar as leis da lógica, explorar os limites da linguagem simbólica, mostrar os limites das formulações, no fundo, revelar o nonsense que pode estar escondido sob a aparência da correção formal (Pombo, s. d.).

A obra se apresenta bastante peculiar e muitas vezes irracional, pois Carroll brinca com os conceitos tradicionais da lógica e razão, levando-os ao extremo. A protagonista, repetidamente, se encontra com situações estranhas e absurdas, desafiando as leis da lógica e da razão. Um exemplo são os tamanhos dos personagens, que ficam mudando constantemente, Alice mesmo, tem essa alteração de tamanho entre grande e pequeno. Outro exemplo, é o que Fux traz ilustrado em seu livro, sendo a conversa de Alice com o gato de Cheshire, o discurso é sobre a loucura, quem é louco e quem é normal.

Figura 23 - Lógica de Alice



Fonte: Fux (2019, p. 10).

Na Figura, é possível ler o diálogo no qual o gato afirma que todos do País das Maravilhas são loucos, inclusive ele e ela, por estar ali naquele momento. Na afirmação, o autor subverte a lógica, pois no mundo real uma pessoa não consideraria a si mesma como louca. A obra tem uma estrutura na qual a lógica é usada de forma criativa e satírica, pois constantemente são desafiadas as noções tradicionais da razão, que, conseqüentemente, leva o leitor ao questionamento da própria lógica do mundo real.

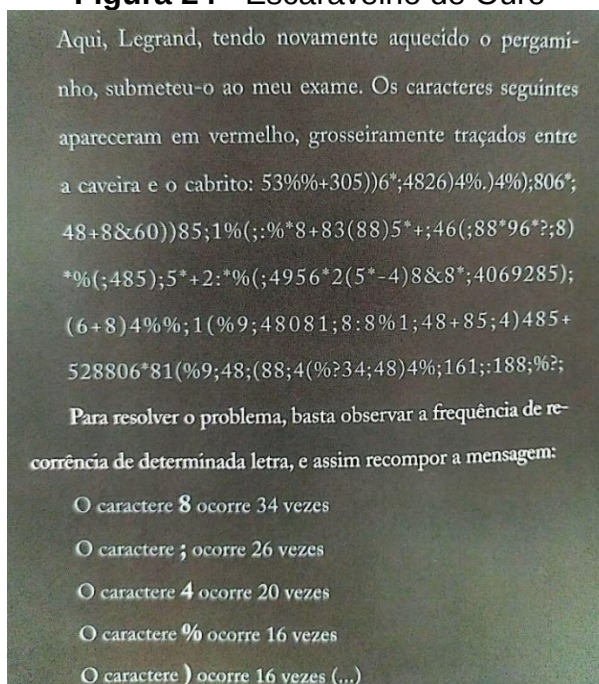
2.7 LIPOGRAMA: BRINCANDO COM RIGOR

No decorrer da obra, Jacques Fux apresenta mais uma *contrainte* utilizada nos textos oulipianos, o lipograma: um texto em que se evita o uso de uma ou várias letras específicas. Esse tipo de narrativa sobre os moldes do lipograma para o escritor pode ser desafiador e de grande potencialidade criativa, pois exige uma habilidade do autor para escrever suprimindo determinadas letras e, concomitantemente, manter a fluidez e coesão do texto.

Um exemplo desse tipo de texto citado na obra é *La Disparition* (1969), escrito por Georges Perec, em que o autor se desafiou a escrever a obra completa sem a utilização da letra /e/, uma das mais utilizadas na língua francesa, língua original da obra. A escolha por suprimir uma das principais letras na língua francesa advém do luto e perda dos pais na Segunda Guerra Mundial, a letra /e/ faz parte da construção das palavras *mère* (mãe) *père* (pai): ele tirou do texto a letra /e/, assim como a guerra tirou dele os pais. No entanto, essa obra é para consumir em língua original, pois o recurso do lipograma, quando traduzido para outras línguas, perde a potencialidade criativa do texto; se mantêm a história, porém o jogo de supressão da letra se perde. Para, então, manter a obra nos moldes oulipianos, ao ser traduzido para o português, por exemplo, seria necessário a supressão da letra /a/ ao invés do /e/, para se manter a mesma regra de letra mais utilizada; contudo, a história original se perderia.

2.8 ESCONDE-ESCONDE DE SEGREDOS

Outra maneira lúdica de brincar com o leitor que Fux traz em sua obra é a utilização de enigmas para desvendar. O leitor se torna um detetive que deve desvendar e se envolver com a narrativa. Como exemplo de escrita, aparece o escritor Edgar Allan Poe, que utiliza criptografia em seus textos. A criptografia foi muito utilizada em guerras para a transmissão de mensagens e comandos e hoje é utilizada em programas e aplicativos de internet.

Figura 24 - Escaravelho de Ouro

Fonte: Fux (2019, p. 40).

Na Figura, Fux apresenta o enigma e sua resolução parcialmente, tem que se levar em consideração a língua original da obra, que é o inglês, para desvendar o enigma. Essa ludicidade utilizada na estrutura das obras é mais efetiva em língua original em que foi escrita, preferencialmente, pois a tradução prioriza manter a história e perde o potencial criativo do jogo utilizado pelo escritor na obra.

2.9 POESIAS E PROCESSOS

Neste capítulo da obra, o jogo com as regras de escrita adquire uma forma mais complexa e subjetiva, pois é atrelada a um viés mais poético. As estruturas poéticas citadas são o soneto, por sua estrutura clássica e conhecida, e haikai, com sua forma concisa e regrada, em que o autor possa brincar com as limitações do gênero.

O haikai é um gênero de poesia japonesa que tem como estrutura tradicional a seguinte forma: três versos, sendo o primeiro com cinco sílabas, o segundo com sete sílabas e o terceiro com cinco sílabas. A formatação exige do poeta uma exímia habilidade em transmitir sua mensagem dentro das limitações impostas pela estrutura do gênero.

Uma característica do haikai é sua capacidade de capturar a essência de um momento ou uma cena por meio de descrições simples e imagéticas. O haikai, pode-

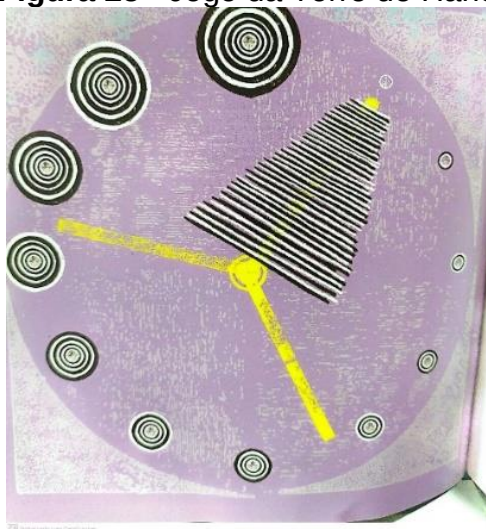
se dizer, é um quadro poético elaborado com um jogo de palavras, que toma forma pela imaginação do leitor. Como representante da forma de escrita, Fux cita Masuda Goga, escritor nascido no Japão e que viveu no Brasil; discorre, também, que Goga conseguiu cumprir todas as regras do haikai em japonês, porém traduzidas para o português algumas regras iniciais poderiam ser infringidas. Reforçando o argumento de que na tradução o jogo do processo criativo perde sua significação, essência.

2.10 A ENCANTADA TORRE DE HANÓI

Através de uma lenda sobre a torre de Hanói, Jacques Fux exemplifica a probabilidade comparando a lenda com o conto ficcional de Arthur Clark, *Os nove trilhões de nomes de deus*. As duas histórias acabam com o fim do mundo se a tarefa imposta inicialmente chegasse ao fim. Na lenda, os monges deveriam mover 64 anéis em tamanhos diferentes de uma haste a outra, seguindo as regras do jogo em que poderia mover um anel de cada vez; e que nunca um anel maior poderia ficar sobre um menor, ou seja, eles deveriam estar organizados em ordem decrescente. Já no conto, cada nome de deus descoberto uma estrela se apaga, acredita-se na lenda que exista uns nove milhões de nomes de deus.

A ludicidade consiste no leitor descobrir se é possível essas duas tarefas serem realizadas e se realmente chegaremos ao final do mundo.

Figura 25 - Jogo da Torre de Hanói



Fonte: Fux (2019, p. 46).

Na ilustração, é representado como é o funcionamento do jogo: as três hastes e os anéis que devem ser colocados em ordem decrescente da base até o topo, totalizando 64 anéis.

Figura 26 - Torre desconstruída



Fonte: Fux (2019, p. 48-49).

Na Figura 26 é possível ver uma possibilidade de que o final do mundo aconteça se a tarefa for finalizada, ou seja, apresenta a desconstrução dos anéis, pois não é um desafio impossível, no entanto, levaria mais de uma vida para concretizá-lo.

2.11 UMA OUTRA BIBLIOTECA: A BIBLIOTECA DE BABEL

No último capítulo do livro, o autor faz uma retomada novamente a Babel, que no início da obra foi o nascimento de todas as línguas que já existiram, que existem e que ainda vão existir; agora, ele traz Babel como uma biblioteca, assim como no conto de Jorge Luis Borges, que apresenta uma biblioteca fabulosa e promete o infinito bem maior que o universo.

Figura 27 - Biblioteca de Babel



Fonte: Fux (2019, p. 56-57).

Assim como na contracapa inicial, temos a prateleira de livros: ela aparece novamente sinalizando diagonalmente o livro lido e na sequencial um livro muito sugestivo com os seguintes dizeres “todos os livros já escritos/todos os livros não escritos”.

3 PEQUENA COREOGRAFIA DO ADEUS

A escritora brasileira Aline Bei, nascida em São Paulo, em 1987, possui formação em Letras pela Pontifícia Universidade de São Paulo e em Artes Cênicas pelo Teatro-Escola Célia Helena. Após receber o Prêmio Toca, estabelecido pelo escritor Marcelino Freire, ela escreveu seu primeiro romance, *O peso do pássaro morto*, publicado em 2017, que lhe rendeu o Prêmio São Paulo de Literatura, de 2018, na categoria de Melhor Romance de Autor com Menos de 40 anos. Em 2021, Aline lançou seu segundo livro, intitulado *Pequena coreografia do adeus*, analisado nesta pesquisa.

A obra relata a evolução e o crescimento da protagonista Júlia, uma garota que enfrenta obstáculos emocionais e familiares ao longo do livro. A narrativa se constrói em cima da relação de Júlia com os aspectos físicos da dança, com sua mãe e com sua busca por entendimento e apropriação em meio a situações difíceis e dolorosas. Por meio de *flashbacks* e divagações, o leitor é instigado a remexer no passado de Júlia, suas reminiscências e dores, que pautam a formação da sua autopercepção e da visão que tem sobre o mundo. A autora trata de assuntos como a solidão, a ausência, a violência doméstica e o apelo pelo pertencimento, criando uma atmosfera poética e de introspecção que pede a reflexão. Júlia sofre com problemas emocionais e psicológicos em sua trajetória, enfrentando seus medos e incertezas para encontrar sua fala e sua posição artística. Abalada, amadurecida por sua relação com a dança e pelo perfil dos outros personagens, Júlia toma consciência sobre qual é a força do empoderamento necessário para seguir em frente e se situar no mundo como autoconhecida.

Pequena coreografia do adeus é uma obra que mergulha no psicológico do ser humano, explorando a complexidade dos sentimentos e do processo de construção pessoal e transformação. Pela narrativa sensível e poética de Aline Bei, a trajetória de Júlia toca como um chamado à empatia, à compreensão e à aceitação das dificuldades e das forças que temos.

A obra foi lançada em 2021, com a peculiaridade de ser um texto estruturado como prosa poética, sendo que a narrativa poética é como uma dança da linguagem, uma fusão de elementos que encontramos tanto na prosa quanto na poesia. Ela incorpora figuras de linguagem, ritmo, sonoridade e recursos estéticos, criando um cenário rico em significados. Essa forma de tecer histórias se apropria de toda

expressividade da linguagem literária, mesclando-a com a beleza da estética lírica. É como se fosse um encontro entre o romance e a poesia, onde cada palavra e cada pausa têm um papel vital na criação de múltiplos sentidos, desafiando as normas da narrativa tradicional e trazendo uma nova dimensão ao ato de escrever histórias.

Massaud Moisés, na obra *A criação poética* (1977), explica que Aristóteles foi o primeiro a definir o que é poesia em um tratado chamado *Poética*, que se tornou a principal referência para entender a poesia no século XVIII. Para Aristóteles, poesia é uma forma de imitação, onde a arte reflete a realidade humana de maneira criativa. Na visão de Aristóteles, o papel do poeta não é apenas relatar a realidade, mas criar algo que poderia ser realista e plausível. Enquanto o historiador se limita aos fatos reais, o poeta pode inventar situações possíveis. Essa diferença mostra como o poeta pode oferecer uma perspectiva única sobre os acontecimentos.

Podemos relacionar o pensamento de Aristóteles ao romance *Pequena coreografia do adeus*, pois a literatura não precisa seguir uma narrativa totalmente baseada em fatos, mas pode explorar diferentes pontos de vista. A narradora do livro apresenta sua visão pessoal dos problemas familiares e comportamentais, mostrando como sua subjetividade influencia em sua interpretação dos eventos. Isso torna a narradora menos confiável em termos objetivos, mas enriquece a narrativa com suas emoções e perspectiva única.

Ainda em *A criação poética* (1977), Massaud Moisés menciona não apenas Aristóteles, mas também outros filósofos e teóricos, como Croce, que discutem sobre prosa e poesia. Croce defende que a poesia é a linguagem dos sentimentos e que não existe prosa sem poesia. Ele argumenta que tanto a poesia pode existir com ou sem prosa, sendo a diferença não na expressão, mas no conteúdo. No romance *Pequena coreografia do adeus*, essa dualidade se manifesta na trama, onde a poesia está presente não apenas no conteúdo, mas também no estilo de linguagem. Por exemplo, a protagonista utiliza letras menores para expressar seu eu interior, indicando que seus sentimentos não são valorizados por aqueles ao seu redor. Além disso, as linhas que marcam o final de cada capítulo criam um espaço de silêncio, refletindo o silêncio que emana da alma da narradora-personagem ao longo do romance.

Croce vê a poesia como uma transformação profunda dos sentimentos e sua expressão poética. Para ele, a verdadeira poesia contém elementos de universalidade e totalidade, e sua ausência indica a falta dessa autenticidade poética, que combina

uma riqueza de imagens, imaginação intensa e criatividade fantasiosa. Segundo Croce, a poesia não se limita apenas à emoção; ela envolve a percepção das emoções e evoca sensações, transmitindo a contemplação do sentimento.

No romance analisado, é através da poesia que a personagem Júlia consegue expressar sua profunda angústia, o silêncio que a envolve, o desejo de mudança, a solidão e falta de afeto em sua família.

Aline Bei, em sua obra, escolheu jogar com as palavras, com os espaços reverberando toda angústia do eu lírico. Assim como uma dança, os versos da narrativa são ritmados, acompanhados, às vezes, do silêncio.

Nesta perspectiva, *Pequena coreografia do adeus* explora o tema da música como uma forma de autodescoberta e autoconhecimento para a protagonista. Ela encontra essa conexão através do balé ou ao apreciar diferentes ritmos musicais: “outra coisa divertida aos meus olhos era a Música e quando não estava tocando nenhuma/ eu imaginava/uma melodia deslizante/pelos móveis./sem canto, só nota” (Bei, 2021, p. 17). Júlia se encanta pela melodia pura, sem vozes, pois as vozes que frequentemente ouve são as que reprimem e inibem, enquanto a música em si é um tipo de silêncio, composta por sons e pausas.

A relação de Júlia com a música é profundamente ligada aos momentos difíceis de sua vida: “eu gostava tanto de música./ comecei a criar/ trilhas imaginárias, se a minha mãe estivesse Brava, por exemplo, eu montava algo com orquestra. Agora, se a fogueira materna estivesse mansa, então eu adormecia/nas cordas de um violão” (Bei, 2021, p. 25). Essa conexão revela como os altos e baixos de sua vida estão refletidos na música, sendo ditados pela figura materna, que alterna entre momentos acelerados e lentos.

A música também cativa Júlia por sua capacidade de desaparecer com um simples toque no botão de desligar, algo impossível de ser feito com os problemas que ela enfrenta. Ela não pode simplesmente desligar a agressividade de Dona Vera ou a ausência paterna, pois sua realidade não é como um rádio em que se pode decidir quando estar ligado ou não.

Assim, o romance *Pequena coreografia do adeus* nos cativa com sua narrativa comovente, destacando a profunda conexão entre Júlia e a música, que se revela como uma forma de poesia.

Esta obra é dividida em três partes ou atos, como a autora as define: *Júlia*, *Terra* e *Escritora*, nas quais narra a trajetória da protagonista Júlia Terra da infância

até a idade adulta. Assim, como a protagonista Julia cria uma conexão com a música, na entrevista para o canal Metrôpoles (2021), pela plataforma *YouTube*, Aline fala sobre o processo da sua escrita em que a autora ouvia músicas: as mesmas estão disponíveis no aplicativo *Spotify*, na *playlist* com o nome da autora, e cada capítulo contém uma seleção de músicas. Uma possível forma de o leitor sentir a essência dos capítulos é realizar a leitura ouvindo-as.

Esse jogo de escrita, ritmos, sonoridade e música vem da trajetória da escritora no teatro, a folha do papel se tornou palco para letras, palavras, versos, língua. Abaixo, segue a lista de músicas e seus respectivos cantores/compositores transcritas dos álbuns no aplicativo.

Quadro 1 - Júlia

Música	Cantor/compositor
Family Portrait	Rachel Grimes
Farewell to All we Know	Matt Elliott
Nocturne in C-sharp minor, B. 49	Frédéric Chopin, Brigitte Engerer
Fast forward	Bugge Wesseltoft
Piano Sonata N. 1 in C minor, Op. 4: I. Allegro maestoso	Frédéric Chopin
With More Air Than Words	Raclet's
D.911: Op. 89: Gute Nacht	Franz Schubert
Dido and Aeneas, Z. 626/ Act III: "When I Am Laid in Earth"	Henry Purcell
Blue Room	Miles Davis
Village Blues – Take 2	John Coltrane
Goldberg Variations, BWV 988: Aria	Johann Sebastian Bach
Das Einheitsfrontlied	Hanns Eister, Choral Music (Berlin Singakademie, Leipzig Radio Chorus)
Klid, Op. 68 No. 5, B. 182 (Silent Woods)	Antonín Dvorák
Eternity and a Day: 2. By the Sea	Eleni Karaindrou
Saudades das selvas Brasileiras 2	Heitor Villa-Lobos, Maria Ines Guimaraes
French Suite No. 5 In G Major, BMV 816: VI. Loure	Johann Sebastian Bach
Suite Bergamasque, L. 75: III. Clair de Lune (Andante très expressif)	Claude Debussy
Jazz Suite No. 2 : VI. Waltz II	Dmitri Shostakovich
Danúbio Azul	J. Strauss Li

Fonte: elaborado pela autora, com base em Bei (2021).

Figura 28 - Trilha Sonora do Capítulo Júlia

Fonte: Bei (s. d. a).

A primeira parte intitulada Júlia, retrata a infância difícil da protagonista em um ambiente familiar conturbado, onde a agressividade da mãe, a ausência do pai e a sensação de abandono e solidão são elementos marcantes. Júlia Manjuba Terra tem um nome que já sugere uma certa estranheza. A combinação de “Manjuba”, um peixe, com “Terra”, parece criar uma dissonância, como se ela fosse um ser fora de lugar, como um “peixe fora d’água”. Esse deslocamento se reflete no ambiente familiar disfuncional em que vive, uma família distópica, com um pai ausente e uma mãe violenta e instável. Aline Bei, ao longo do livro, não apenas conta a história, mas também utiliza a linguagem de forma criativa, como na dedicatória, onde contrasta “Casa” com “casa”, sugerindo que Júlia busca desesperadamente um lar seguro dentro de sua própria casa, que é um espaço problemático. A melodia das músicas da *playlist* utilizada para a composição deste capítulo cria a trilha sonora para aumentar mais as emoções contidas nas páginas do livro.

Quadro 2 - Terra

Música	Cantor/compositor
Jubilee Street	Nick Cave & The Bad Seeds
Finishing Jubilee Street	Nick Cave & The Bad Seeds
Preludes, Op. 28: No. 4, Largo	Frédéric Chopin, Alexandre Tharaud
Blue Lester	Lester Young
Stella By Starlight	Mile Davis, John Coltrane, Bill Evans
My Little Brown Book	Duke Ellington, John Coltrane
Nocturnes, Op. 9: No. 2 in E-Flat Major, Andante – 8D	Frédéric Chopin
Serenade for Strings in E Major, Op. 22, B. 52: II. Tempo di valse	Antonín Dvorák
16 Waltzes, Op. 39 (Version for Solo Piano): No. 7 in C-Sharp Minor	Johannes Brahms

Unaccompanied Cello Suite No. 1 in G major, BWV 1007: I. Prélude	Johann Sebastian Bach
Images, Book 1, L. 110: No. 1, Reflets dans l'eau	Claude Debussy
Piano Sonata in C Major, D. 279: I. Allegro Moderato	Franz Schubert
Nocturne No. 1 In B Flat Minor, Op. 9 No. 1	Frédéric Chopin
The Four Seasons – Summer in G Minor, RV. 315: III. Presto	Antonio Vivaldi

Fonte: elaborado pela autora, com base em Bei (2021).

Figura 29 - Trilha Sonora do capítulo Terra



Fonte: Bei (s. d. b).

Na segunda parte do livro, a protagonista enfrenta desafios, consegue um emprego e decide sair de casa. Ela encontra apoio em pessoas que ajudam a aliviar sua dor e dar sentido à sua vida. No entanto, mesmo com essas mudanças, ela continua voltando e visitando a casa dos pais. Desde a infância, Júlia deseja uma família unida, quer se sentir especial e acolhida pelos pais. Mas cresce em um ambiente marcado por brigas, violência e falta de afeto. À medida que se torna adulta, tenta se libertar dessa carga emocional negativa que viveu.

Este segundo capítulo do livro, intitulado “Terra”, Júlia dá início a um processo de mudanças significativas ao deixar a casa da mãe. Essa saída simboliza não apenas a descoberta de um novo lar, mas também representa uma espécie de afastamento simbólico da mãe repressora. Metaforicamente, esse momento marca uma espécie de “pequena morte” da influência opressiva da mãe, já que Júlia se distancia ao máximo possível dela nesse momento. Assim como a mudança de Júlia, existe a mudança da trilha sonora que adquire uma melodia ainda de angústia, mas de alívio ao mesmo tempo.

Quadro 3 - Escritora

Música	Cantor/compositor
Piano Sonata No. 17 In D Minor, Op. 31, No. 2 – “The Tempest”: 3. Allegretto - Live	Ludwing van Beethoven
Britten: Night Piece “Notturmo”	Benjamin Britten, Stephen Hough
Walk On the Wild Side	Lou Reed
I Walk on Guilded Splinters	Dr. John
El Desierto	Lhasa De Sela
Waltz in C-sharp minor, Op. 64 No. 2	Frédéric Chopin, Khatia Buniatishvili
Me Voy a Morir de Tanto Amor	Alberto Iglesias
Salento	René Aubry
Sonata No. 3 In E Major, BWV1016: 3. Adagio ma non tanto ¹³	Johann Sebastian Bach
Le Temps qui Meurt	Michelle Gurevich
Life And Death	Balanescu Quartet

Fonte: elaborado pela autora, com base em Bei (2021).

Figura 30 - Trilha Sonora do capítulo Escritora



Fonte: Bei (s. d. c).

O último capítulo, “Escritora”, é a libertação e crescimento de Júlia: ela encontra na dona da pensão a figura feminina que vai guiá-la para seu próprio crescimento como mulher, papel que Dona Vera não desempenhou. Acontecimentos no decorrer de sua vida a impulsionam a um amadurecimento: o começar a escrever, a morte do pai de forma inesperada, o envolvimento sexual com Mauricio e, o mais marcante, ao mostrar Dona Vera em uma crise após a morte de Sérgio, revelando que ela ainda o desejava mesmo após sua partida. Seu processo de amadurecimento é uma transformação interna e o máximo que ela pode fazer é permitir que a mãe lhe mostre algum afeto, mesmo que esse afeto seja direcionado ao homem falecido. Da mesma forma que as outras *playlists*, a terceira adquire um tom de alívio e esperança que permeia sonoramente o processo de criação do capítulo.

As Figuras 28, 29 e 30 são os códigos dos álbuns que podem ser acessados apontando a câmera do *Spotify* no código, o qual fará a leitura e o acesso automático da *playlist*.

A escritora consegue brincar com os sentidos do leitor, e o leitor, ao aceitar a brincadeira com a leitura, ouvindo a trilha sonora, atinge uma compreensão dos sentimentos e tormentos da protagonista mais profundo.

Assim como o título, Bei coreografa a história ao ritmo de uma valsa, com pausas, fluidez, graça e sentimento. No decorrer das páginas, vemos alterações de fontes maiores e menores, letras em itálico e logo na forma normal, espaços entre os versos, indicações de barulhos entre parênteses, assim como num texto dramático a ser encenado. Essa forma lúdica vai envolvendo o leitor em uma dança através das páginas, uma leitura fluida e angustiante.

[...] então a minha mãe se levantou do sofá
pegou
o primeiro objeto que viu na frente e

Lançou

na nossa direção: o Estrondo

e o gol
(da argentina)
aconteceram juntos (Bei, 2021, p. 39).

Neste fragmento do texto é possível ver uma estratégia criativa de movimento usada pela autora, o espaço de tempo dos três primeiros versos para palavra /pegou/, sinalizando para o tempo transcorrido para a personagem mãe levantar do sofá e pegar o objeto; logo, Aline Bei usa a palavra /lançou/ com um visível espaço entre o próximo verso, e ambos os lados afastados indicando a trajetória do objeto no espaço até atingir o alvo e, ao fim, o barulho que surtiu quando o objeto atingiu o alvo, que era Júlia, se comparou com o barulho da torcida do time da Argentina por marcar um gol. Essa forma de escrita cria um movimento na página e deixa a narrativa mais concreta com maior aproximação entre personagem e leitor.

resp
ira
baix
o,
Júlia, resp
Ira

baix
o.

a dona vera começou a me chamar.

será que
eu
consi
go
me
trans
form
ar
em
um
inset
o?

Júlia, Júlia, Júlia, cada vez mais
Impaciente

com
asas,
pelo
amo
r de
Deu
s
com
Asas

(Bei, 2021, p. 102-103).

No trecho retirado do livro e reescrito na citação com formatação parecidas, os versos que representam Júlia estão no canto da página, em uma fonte menor e com versos curtos e fragmentados como sussurros, no contexto da história a mãe de Júlia recebe um telefonema da escola e a menina, ao perceber, entra em desespero e pânico; esse entrelaçamento da narrativa com a formatação da página nos possibilita criar uma imagem da cena. Uma criança relativamente menor que um adulto pelas fontes ali dispostas, os versos do canto inverso como se estivessem espremidos,

escondidos e com a fonte pequena, sinalizando que a voz está muito baixa, um sussurro talvez, e com palavras fragmentadas aos soluços, um prenúncio de choro, de desespero, de saber que não teria escapatória e sabia o que iria acontecer.

Júlia Terra é a protagonista da história, filha de Dona Vera e Sergio, os três formam uma família distópica, ou seja, eles estão em um meio em que não sabem como agir, não sabem ser uma família. Na primeira parte, Julia ainda é criança e vive nessa distopia familiar com uma mãe que a maternidade aconteceu mais por pressão social do que por vontade, e o pai que busca sempre fora do casamento a satisfação sexual, ocasionando brigas frequentes e, como consequência, o divórcio do casal. Com divórcio, Dona Vera transfere a culpa do fracasso do casamento a Júlia, sempre destilando algo negativo e destrutivo à garota; e o pai, que Júlia até gostava porque ele não brigava com ela, a buscava nos finais de semana estipulados pelo juiz por obrigação, ou seja, era um abandono gradativo. Júlia já na primeira parte se vê como uma pessoa coisificada, sem importância, e percebe-se isso da forma com que o texto está estruturado, com a fonte sempre menor em relação toda vez que se referia a ela.

Várias vezes os caracteres aparecem entre os versos mais frequentes no primeiro capítulo, que retrata a infância da protagonista. Esses caracteres simulam os movimentos de Júlia. A seguir, apresenta-se uma tabela com os caracteres utilizados e seus respectivos significados dentro da obra.

Quadro 4 - Movimentos de Júlia

Caracteres	Significado
]	Escutar atrás da porta, páginas em que aparece 34, 35, 146, 147, 148, 150, 267, 268
- - - - -	Engatinhar, página em que aparece 89
! ^ \ \	Passos de dança, páginas em que aparece 143, 144
_____	Em cada final de uma cena para a próxima a linha faz essa divisão entre os atos como cortinas que se fecham, páginas em que aparece 23, 29, 33, 37, 41, 45, 48, 50, 56, 60, 67, 70, 76, 82, 90, 92, 97, 106, 117, 133, 137, 145, 160, 168, 173, 179, 184, 190, 197, 201, 203, 206, 215, 225, 230, 236, 244, 250, 253, 258, 260, 265, 277

Fonte: elaborado pela autora, com base em Bei (2021).

O modo como as palavras e símbolos são dispostos na página tem um impacto profundo na forma como expressa movimento e vida. Ao criar padrões visuais e usar caracteres especiais, como asteriscos e traços, é possível transmitir não apenas

significados, mas também sensações e ritmos. Por exemplo, ao organizar as palavras de forma a lembrar objetos ou figuras, podemos dar a sensação de movimento ou dinamismo, como se as letras estivessem realmente se movendo pela página. Essa técnica criativa permite que o texto ganhe vida e se torne uma experiência visualmente rica e envolvente para quem a lê.

[...]
a casa estava escura, mas a tv da cozinha permanecia
ligada.

] Espiei da sala,

minha mão na mesa
também os pratos
o meu vazio, o dela
cheio (p.34)

até que meu pai se estirou no chão.
os botões da sua camisa
estavam abertos

— — — — — — — — engatinhei

até Ele
me aninhei
ao seu corpo
(Bei, 2021, p. 89).

Ao utilizar os caracteres, Bei (2021) brinca com o código linguístico e deixa a cena retratada mais fácil de ser imaginada e vista pelo leitor, as letras atuam como atores nesse teatro poético em que a página é o palco onde tudo acontece.

[...]
eu quis chamar
a Mulher de sardas
usaria a voz mais doce deste mundo, usaria
a minha ópera e minha orquestra
e quando Ela finalmente se virasse
eu pediria, fazendo cara de cachorro triste: me Adote
hein, me Adote. ele é meu pai, então
você pode fazer isso sem medo.

foi quando Eles atravessaram
a rua como se
Dançassem

sumiram ensolarados

eu invisível

mas

pra mim eles ficaram
duas estátuas no meio da praça: uma mulher de beleza
cinematográfica
e
um homem feliz que era meu pai sempre triste quando
estava do meu lado
eu quis correr
atrás deles
(Bei, 2021, p. 14-15).

No fragmento do texto é possível ver esse jogo com as fontes das letras, com os espaços em branco, com frases fragmentadas, interrompidas pelo silêncio. Essa forma de escrita criativa de Bei causa ao leitor uma antecipação, uma urgência, ansiedade, angústia, que vão se intensificando no decorrer dos versos. Todos esses mecanismos usados geram um ritmo ao texto, de acordo com Octavio Paz (2012, p. 64):

No fundo todo fenômeno verbal há um ritmo. As palavras se juntam e se separam atendendo a certos princípios rítmicos. Se a linguagem é um contínuo vaivém de frases e associações verbais regido por um ritmo secreto, a reprodução desse ritmo nos dará poder sobre as palavras. O dinamismo da linguagem leva o poeta a criar seu universo verbal utilizando as mesmas forças de atração e repulsa. [...]. A criação poética consiste, em grande parte, nessa utilização voluntária do ritmo como agente de sedução.

Além de todo jogo com a escrita, Bei joga com o silêncio, com espaços em branco, dando maior profundidade aos sentimentos da protagonista-narradora: esse silêncio acompanhado de aliterações, assonâncias, metáforas e símbolos gráficos.

O uso do silêncio na escrita literária pode ser comparado a uma pintura que não precisa de todas as cores para transmitir sua mensagem. É uma ferramenta poderosa, pois muitas vezes o que não é dito tem tanto impacto quanto as palavras escritas. Ao explorar essa técnica na narrativa, em que o não dito cria um espaço de significados abertos à interpretação do leitor, o silêncio se torna não apenas ausência

de som, mas também um elemento que contribui para a criação de sentido na linguagem literária.

Assim como um músico usa pausas estratégicas para criar tensão e expectativa em uma composição, o escritor pode empregar o silêncio para provocar emoções e despertar a imaginação do leitor. Orlandi (1997) argumenta que o silêncio não deve ser visto como algo negativo, vazio ou ausente, mas sim como fundamental para a construção de significado e dotado de sentido. Ele não é passivo nem apenas uma lacuna implícita; ao contrário, essa ideia de implícito surge como um subproduto do silêncio, um efeito específico que deixa vestígios perceptíveis.

Orlandi (1997) enfatiza que o vazio teórico não pode ser simplesmente preenchido, pois o silêncio possui uma natureza obscura e imensurável. Embora não seja diretamente perceptível, não deve ser considerado vazio, pois é uma presença que sentimos. Ele se revela não através de marcas formais, mas em brechas, pistas e indícios, tornando-se compreensível, embora não seja representável ou interpretável diretamente. Portanto, de acordo com Orlandi (1997), tentar traduzir o silêncio em palavras dentro de um contexto específico é uma tarefa impossível, pois ele transcende essa capacidade de ser plenamente descrito ou decifrado.

Na obra em análise, o silêncio desempenha um papel fundamental e se manifesta de maneira expressiva até mesmo na estruturação textual. Essa organização lembra um poema devido ao estilo em versos, e a linha horizontal que encerra cada capítulo é uma representação visual do silêncio, deixando espaços em branco na página. Essa ausência de palavras fala por si só, sendo uma presença marcante que simboliza a dor vivenciada pela protagonista desde a infância, na casa dos pais, até a vida adulta, repleta de descobertas e reflexões profundas.

Segundo Orlandi (1997), há duas categorias fundamentais relacionadas ao silêncio: o silêncio fundante e a política do silêncio, também chamada de silenciamento. O silêncio fundante é definido pela autora como uma relação intrínseca entre o silêncio e a linguagem, na qual ambos estão intimamente conectados. Para Orlandi (1987), o processo de significação está intrinsicamente ligado ao silêncio. O silêncio fundador tem a capacidade de significar por si só; não é apenas a ausência de som ou palavra, mas o espaço entre elementos linguísticos que representa o princípio da significação. Assim, o silêncio fundador não é vazio ou destituído de sentido; pelo contrário, é essencial para a criação de significado na linguagem.

No romance *Pequena coreografia do adeus*, o conceito de silêncio fundante é evidente na relação da protagonista com seus pais, explorando temas como abandono e solidão. A dinâmica com a mãe é particularmente intensa, com registros de agressão física na infância e uma forma mais sutil, mas igualmente impactante, de agressão psicológica na fase adulta. A protagonista percebe a presença do espírito materno até nos objetos do cotidiano, nos quais a mãe se torna uma figura dominante e opressora. Esses elementos contribuem para a construção do silêncio fundante na narrativa, em que o não dito e as emoções não expressas são tão significativos quanto as palavras escritas.

Já o silenciamento é uma forma diferente de manifestação do silêncio, com raízes em questões políticas, em que o sentido é moldado pela posição do sujeito. Enquanto o silêncio fundante está ligado à significação intrínseca, o silenciamento envolve uma seleção ativa do que é dito e omitido, ocultando certos significados em favor de outros. Assim, o silenciamento não é apenas uma forma de calar, mas uma estratégia para direcionar o discurso, permitindo que uma coisa seja dita em detrimento de outra. Essa dinâmica mostra que o ato de falar e o de silenciar são inseparáveis, e que o silêncio desempenha um papel essencial em todo o processo de significação linguística, sendo uma matéria significativa por si só.

Dentro da análise da política do silêncio feita por Orlandi (1997), duas categorias principais se destacam: o silêncio constitutivo e o silêncio local. O primeiro refere-se à escolha de dizer algo para evitar a expressão de outra coisa, o que implica na exclusão de outros sentidos possíveis. Já o silêncio local assemelha-se à censura, representando a interdição do discurso ao proibir certos temas ou palavras de serem mencionados. Essa dinâmica demonstra como o silêncio desempenha um papel crucial na construção do discurso e da comunicação, moldando a forma como as mensagens são transmitidas e interpretadas.

Na obra de Aline Bei (2021), o tema do silenciamento é central, especialmente ao retratar a infância de Júlia em um ambiente hostil marcado pela agressividade materna. Desde cedo, qualquer ruído feito por Júlia é severamente repreendido, às vezes até com agressões físicas. Essa repreensão constante faz com que ela aprenda a agir com cautela e a evitar fazer barulhos, como visto na passagem em que ela coloca a mesa sem fazer barulho, revelando que “por dentro eu era toda silêncio” (Bei, 2021, 30-31). Essa impossibilidade de se expressar configura-se como uma forma de

violência psicológica, na qual sua voz é silenciada e o silêncio se torna uma parte intrínseca de sua vida.

A presença constante da palavra “silêncio” ao longo da narrativa reforça a dinâmica de silenciamento. Além disso, o silenciamento se manifesta de forma marcante na medida em que Júlia não compartilha com ninguém a violência que vive dentro de casa, não chorando nem demonstrando reação mesmo ao ser agredida. Essa ausência de expressão é evidenciada não apenas nas palavras escolhidas, mas também na disposição delas e nos espaços entre as frases, onde a violência é representada de forma intensa. Orlandi (1997) discorre que:

Escrever é uma relação particular com o silêncio. A escrita permite o distanciamento da vida cotidiana, a suspensão dos acontecimentos. Ela permite que se signifique em silêncio. Assim, há auto-referência sem que haja intervenções da situação ordinária (a censura) de vida: o autor escreve para significar ele mesmo. É um modo de reação ao automatismo do cotidiano, marcado pela censura. Com o distanciamento estabelecido pela escrita, os movimentos identitários podem fluir, podem ser trabalhados pelos sentidos (Orlandi, 1997, p. 85).

A política do silêncio também é percebida na maneira tranquila como Júlia enfrenta essas situações, sem buscar proteção ou fugir, mas aguardando passivamente até que a violência cesse para se isolar no banheiro. Essa aceitação da violência como algo cotidiano e natural revela a complexidade do silenciamento e como ele pode influenciar as interações humanas e a narrativa pessoal de cada indivíduo.

Os silêncios presentes na obra podem ser percebidos através de metáforas e também de pausas poéticas, como aliterações, assonâncias, metáforas e símbolos. Um exemplo disso é a passagem: “me sentia poderosa fazendo isso, dona/ de um segredo secular”. Os sons /s/ e /z/ criam um ritmo peculiar nesse trecho, assim como em “os seus natais e aniversários davam certo, havia bolo, liberdade e tudo fluía, o trânsito, as flores, o tempo” (Bei, 2021, p. 24): a última sílaba da palavra “bolo” se conecta diretamente com a primeira sílaba da palavra “liberdade”, gerando um jogo de palavras. O mesmo ocorre com o encontro das letras “fl” em “fluía e flores”. Além disso, a sinestesia é bastante utilizada no romance para expressar movimentos, seja através do espaçamento de palavras, trechos dispostos à direita da folha ou até

mesmo através de símbolos, como: ! ^ \| | !. Nesse caso, os sinais de pontuação são empregados na narrativa para representar os movimentos da dança.

O silêncio na escrita literária é uma ferramenta poderosa que vai além das palavras não escritas. Ele se manifesta na escolha cuidadosa do ritmo, na cadência dos parágrafos e até mesmo na ausência de detalhes explícitos em algumas descrições. Essa ausência consciente de informação convida o leitor a se envolver ativamente na construção da narrativa, tornando a experiência de leitura mais envolvente e pessoal.

Ao usar o silêncio de forma estratégica, a autora estabelece um diálogo sutil e profundo com o leitor. Cada pausa, cada espaço em branco permite que o leitor preencha esses vazios com suas próprias experiências, sentimentos e interpretações. É nesse jogo entre o que é dito e o que não é dito que a magia da escrita literária se revela em toda a sua complexidade e beleza, criando um espaço para a imaginação e a reflexão fluírem livremente.

A estrutura do texto em prosa poética deixa a leitura visualmente mais fluída, e utilizá-la com o silêncio causa uma cadência frenética, assim como numa peça de teatro em que os personagens estão em constante movimento; a leitura da obra gera uma antecipação, e o poder de envolvimento, pois ao fazer a junção da literatura e aspectos teatrais, tem-se a possibilidade da criação de personagens tridimensionais e realistas que refletem com o leitor.

Ao manusear o livro *Pequena coreografia do adeus*, o leitor se depara com um livro híbrido – é poesia, é prosa, pois essa obra apresenta características das duas: possui a estilística poética com figuras de linguagem, plurissignificação, sonoridade, ritmo e, ao mesmo tempo, narra uma história e expressa um pensamento analítico, objetivo e real. Bei, em sua obra saindo do usual e se adentrando neste híbrido, vai de encontro com o que Baudelaire escreve em sua obra *Pequenos poemas em prosa*:

Quem de nós não sonhou, em dias de ambição, com o milagre de uma prosa poética, musical, sem ritmo e sem rima, bastante maleável e variada para adaptar-se aos movimentos líricos da alma, às ondulações da fantasia, aos sobressaltos da consciência? (Baudelaire, 2009, p. 5).

Entrar no universo da *Pequena coreografia do adeus* é como participar de uma dança literária, onde cada palavra é um passo que nos conduz por um emocionante espetáculo de sentimentos e reflexões. A escrita de Aline Bei se revela como uma

poderosa estratégia lúdica, capaz de prender o leitor em uma teia de significados e sensações.

O primeiro movimento dessa coreografia literária é a maneira como Bei (2021) brinca com as palavras e o silêncio. Ela não apenas conta uma história, mas cria um palco onde as letras se transformam em personagens vivos, dançando em ritmos que ecoam emoções profundas. É como se cada página fosse uma coreografia meticulosamente ensaiada para provocar impacto e envolvimento.

Um aspecto particularmente cativante é a fluidez com que Bei (2021) conduz a narrativa. Assim como em uma dança bem coreografada, a história se desdobra de forma natural, sem pressa, permitindo que o leitor absorva cada detalhe e mergulhe nas nuances dos personagens e dos acontecimentos. Essa habilidade de criar uma atmosfera envolvente é uma das chaves para o poder de cativação da obra.

Outro aspecto que se destaca é como Bei (2021) usa a estrutura do texto para criar momentos que prendem a atenção do leitor. É como uma valsa, com movimentos rápidos, seguidos de pausas, criando suspense e, logo, revelando aspectos importantes da história, mantendo o leitor curioso e ansioso para descobrir o que acontecerá em seguida.

Além disso, a forma como Bei (2021) insere elementos visuais, como espaços em branco, palavras destacadas com diferentes formatos de texto, faz com que a leitura seja mais do que apenas as palavras, as linhas, os parágrafos. Ela cria uma experiência visual que envolve os sentidos, tornando a história ainda mais cativante e envolvente.

Ao final de *Pequena coreografia do adeus*, percebemos que o lúdico empregado na escrita vai além do simples entretenimento. Ele tem o poder de criar laços emocionais profundos e transformadores com os leitores, mostrando como a arte da escrita pode impactar nossas vidas de maneiras significativas. Aline Bei (2021) nos convida a dançar com as palavras, mergulhar nas emoções e refletir sobre a complexidade da vida, tudo isso enquanto somos cativados por sua habilidade narrativa única.

Em *Pequena coreografia do adeus* (2021), a autora Aline Bei utiliza um estilo de escrita poético e sensível, repleto de metáforas, imagens vívidas e uma linguagem contínua para explorar temas como perda, memória, solidão e autodescoberta. O tom lúdico presente na obra, que transparece devido ao uso de brincadeiras com palavras, jogos de linguagem e uma atmosfera de sonho, convida o leitor a refletir e se

emocionar. Com esta estratégia de escrita, ela é capaz de criar uma atmosfera intimista e reflexiva, que permite ao leitor se enraizar nas emoções e vivências dos personagens de forma poética e cativante.

Nesta perspectiva, Barthes (1987) explora a noção de escrita lúdica e os jogos de palavras na literatura como fontes de deleite para os leitores. Ele realça que a linguagem vai além de um simples meio de transmitir ideias, servindo também como um canal de prazer estético e sensorial. O autor salienta o papel vital da linguagem poética, das sonoridades, das figuras de estilo e dos jogos de palavras na elaboração de textos que transcenderiam os limites do significado literal das palavras. Barthes (1987) propõe que a linguagem literária deveria ser manipulada de maneira criativa e experimental, buscando formas inéditas de expressão e interpretação. Discutindo a escrita lúdica, Barthes (1987) ressalta a importância de experimentar e inovar na linguagem literária, incentivando os escritores a investigarem possibilidades expressivas inovadoras e a questionarem as normas linguísticas estabelecidas. Ele argumenta que a escrita lúdica proporciona uma experiência de leitura mais cativante e satisfatória, fomentando a imaginação e a inventividade dos leitores. Em suma, para Barthes (1987), a escrita lúdica, os jogos de palavras, e as figuras de linguagem são componentes cruciais na construção de textos literários que enriqueçam a experiência estética e intelectual dos leitores. Em sua obra *O prazer do texto* de Roland Barthes (1987) menciona que

O prazer da frase é muito cultural. O artefato criado pelos retóricos, gramáticos, linguistas, mestres, escritores, pois, esse artefato imitado de uma maneira mais ou menos lúdica: joga-se com um objeto excepcional, cujo paradoxo foi bem sublinhado pela linguística: imutavelmente estruturado e, no entanto, infinitamente renovável: algo como o jogo de xadrez (Barthes, 1987, p. 85)

Nesse trecho, Barthes (1987) ressalta a noção de que a escrita lúdica está baseada no jogo com as palavras, em que os escritores e leitores buscam de maneira inventiva e renovável as potencialidades da língua a partir de sua estrutura fundamental.

Por fim, outra característica marcante na obra é a constelação de personagens em *Pequena coreografia do adeus*, caracterizada pela profundidade psicológica e riqueza emocional de cada um dos indivíduos descritos. A escritora compõe

protagonistas de camadas e nuances, explorando suas motivações, conflitos internos e vivências relacionais com muita sensibilidade e autenticidade.

Uma constelação de personagens é, contudo, mais que a soma de todas as personagens. Sua estrutura é determinada por todas as relações entre as personagens: relações de importância; correspondências e contrastes de propriedades e funções; interação e comunicação; conflito e concordância; ver e ouvir mutuamente; anseios e desejos; poder e sistema de valores; narrar e ser narrado; perspectiva e participação (Éder *et al.*, 2010, p. 26, tradução nossa).

Conforme Jens Eder *et al.* (2010), aspectos importantes a considerar na estrutura de uma constelação de personagens incluem: a) Grau de atenção, b) Função dramática, c) Propriedades estéticas e de artefatos, d) Semelhanças e contrastes, e) Valores e perspectivas. Eder *et al.* (2010), ao se referir ao “grau de atenção”, salienta que os personagens podem receber diferentes níveis de destaque na narrativa, sendo alguns mais centrais e outros mais periféricos. O grau de atenção dado a cada personagem pode influenciar a forma como são percebidos pelo público.

No tocante à “função dramática”, o autor registra que cada personagem desempenha um papel específico na trama, seja como protagonista, antagonista, ajudante, objeto, entre outros. A função dramática de um personagem contribui para o desenvolvimento da narrativa e a construção de conflitos e tensões (Eder *et al.*, 2010).

Em relação às “propriedades estéticas e de artefatos”, o Eder *et al.* (2010) alude que, além de sua função na trama, os personagens também possuem características estéticas que contribuem para a experiência estética da obra. Isso inclui aspectos físicos, mentais e sociais dos personagens que os tornam únicos e memoráveis.

Para abordar sobre “semelhanças e contrastes”, o autor expõe as relações de semelhança e contraste entre os personagens podem criar dinâmicas interessantes na narrativa, destacando diferenças de personalidade, motivações e valores. Essas relações contribuem para a complexidade e riqueza da constelação de personagens (Eder *et al.*, 2010).

Ao fim, quando discorre sobre “valores e perspectivas”, Eder *et al.* (2010) prenuncia que os personagens podem representar diferentes valores, perspectivas e ideologias dentro da obra. Suas ações e decisões refletem suas crenças e

posicionamentos, influenciando o desenvolvimento da trama e a mensagem transmitida pela obra.

Ao considerar esses elementos na análise da estrutura de uma constelação de personagens, é possível compreender melhor as dinâmicas e significados presentes nas interações entre os personagens e sua relevância para a obra como um todo.

4 AS SETE REGRAS DO JOGO

Miguel Jorge é um escritor nascido no estado do Mato Grosso do Sul, em Campo Grande, em 16 de maio de 1933; mudou-se para Goiás ainda pequeno, concluiu toda sua formação acadêmica no estado de sua residência, tendo formação em Farmácia e Bioquímica pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Direito e Letras Vernáculas pela Universidade Católica de Goiás (UCG); lecionou tanto na área de farmácia quanto na de letras. Possui uma extensa produção literária, tendo uma de suas obras transformadas em filme. De todas as obras do poeta, a escolhida foi *As sete regras do jogo*, de 2014, que, em entrevista, declarou sobre a obra:

As sete regras do jogo foi um parto longo porque poema é uma coisa muito sintética, muito concentrada e eu gosto de trabalhar muito a linguagem, enxugar bem o poema e eu comecei a trabalhar esse poema [...] ficou 1 ano, ficou dois, ficou três, ficou quatro, no quinto ano eu terminei o poema, o livro todo. E eles são 11 livros dentro desse livro, cada livro é o desenvolvimento de uma temática, aí sim veio a edição definitiva (PUC Tv Goiás, 2015).

A obra *As sete regras do jogo*, escrita por Jorge em 2014, já apresenta o jogo desde o título da obra: o uso intertextual da dinâmica do futebol aparece já na ilustração e na divisão dos capítulos do livro. Na ilustração da capa apresenta um dado com 7 círculos, o dado geralmente representa o jogo da sorte, pois ao lançá-lo não se sabe em qual número vai cair; no entanto, o dado obrigatoriamente apresenta 6 faces numerados de 1 a 6; contudo, o que aparece na ilustração é composto por 7 círculos aludindo que o jogo, ao ser abordado na obra, é uma jogada imprevisível, que não se sabe o resultado, ao mesmo tempo que apresenta o número 7, que tem toda uma simbologia por trás: o 7 é considerado como um número poderoso, sagrado, místico, variando conforme a cultura e crença do povo. Na cultura cristã, este número é ligado à perfeição, pois se crê que o mundo foi criado em 7 dias.

O número 7 é citado muitas vezes na bíblia; alguns exemplos são: sete promessas feitas por Deus a Abraão (em Gênesis 12, 2-7), sete bênçãos de Isaque a Jacó (em Gênesis 28, 13-15); sete sacerdotes que tocavam as trombetas diante da arca na tomada de Jericó, davam uma volta por dia, durante sete dias e, no sétimo dia, deram sete voltas (em Josué, 6, 4-16); sete vezes cairá o justo mais se levantará (em Provérbios 24,16-18); Cristo, no apocalipse, é visto com sete Espíritos, sete olhos, sete pontas, sete estrelas e estava no meio de sete castiçais (Apocalipse 1, 12-16).

No livro Apocalipse, são sete grupos de sete, que são: sete igrejas, sete cartas, os sete espíritos de Deus, as sete bem aventuranças, os sete selos, as sete trombetas, as sete taças. Na bíblia, o número sete é compreendido como perfeição, plenitude, capacidade, consumação, descanso, santificação, totalidade (Bíblia, 2002).

O número sete aparece também em outros aspectos desvinculados do sagrado, por exemplo: sete dias da semana, sete notas musicais, sete cores do arco-íris, as fases da lua são quatro, que se alteram a cada sete dias. Ao utilizar o número sete no título da obra, Miguel Jorge (2014) arrisca um jogo utópico e perfeito.

Figura 31 - Capa da obra “As sete regras do jogo”



Fonte: Jorge, 2014.

Além da face do dado com os 7 círculos, na Figura 31 é possível ver a representação de um campo de futebol, no qual, para um bom andamento do jogo, existem com regras para serem seguidas. A escolha do futebol como metáfora na obra pressupõe que tal esporte permeie todo território nacional, uma vez que o futebol, no Brasil, deixou de ser apenas uma modalidade esportiva para se tornar um fenômeno social, pois é possível percebê-lo historicamente sob dois ângulos: como meio de transmissão ideológica e como elemento importante da cultura brasileira.

O futebol brasileiro visto como uma prática social, também se constitui num meio pelo qual os indivíduos expressam determinados sentimentos. O fato de torcer por um time mesmo quando esse não ganha títulos durante muitos anos pode ser vivido como um teste de fidelidade. Suportar as gozações de torcedores contrários após uma derrota põe a prova a paixão pelo time, mesmos nos momentos difíceis. Vencer um jogo contra um time tecnicamente mais forte reaviva a crença em um ser superior que realiza milagres (Daólio, 1997, p. 122).

O futebol é o meio lúdico no qual a sociedade se expressa, manifesta, extrapola, “o futebol é praticado, vivido, discutido e teorizado no Brasil pelo qual a sociedade brasileira fala, apresenta-se, revela-se, deixando-se, portanto, descobrir” (DaMatta, 1982, p. 21). Ainda, e está intimamente ligado à cultura brasileira, sobretudo no que diz respeito a subjetividade relacional, que acontece dentro de campo, como violação de regras impostas na estrutura do jogo, culminando em ordem e desordem; a conexão existente entre torcedores com o futebol lhes proporcionando a experiência do prazer e lazer, culminado em momentos de paixão e alegria. Essa característica de êxtase, euforia que gira em torno do futebol, possibilita a identificação do povo com o jogo: o futebol acaba adquirindo uma identidade nacional brasileira.

A partir do futebol, Miguel Jorge criou esta obra inovadora no Brasil, na qual fundiu toda emoção, sofrimento, sentimentos de uma partida em seus versos. A obra *As sete regras do jogo*, está dividida em 11 capítulos; as páginas do livro passam a ser o campo onde partida acontece; a divisão dos capítulos tem o mesmo número de jogadores de um time. A seguir, estão as posições, seus respectivos números na camisa e como atuam em campo, para relacionarmos com os capítulos da obra.

Camisa número 01 é o goleiro, jogador responsável por defender o gol da equipe adversária. Sua principal função é interceptar a bola a adentrar no gol, utilizando mãos e pés para a defesa.

Camisa número 02 é o zagueiro central, que fica posicionado próximo à área do próprio time e tem a função de bloquear os avanços dos atacantes adversários e proteger o gol. Ele precisa ter habilidade para desarmar os adversários e estrategicamente saber se posicionar para evitar tomadas de gols.

Camisa número 03 é o lateral direito, o qual atua pelo lado direito do campo. Sua posição indica que precisa defender e ajudar no ataque, cruzando a bola para a área e apoiando os atacantes.

Camisa número 04 é o lateral esquerdo, que atua no lado esquerdo do campo com as mesmas funções do lateral direito.

Camisa número 05 é o volante, tem a responsabilidade pela marcação no meio-campo, impedindo o avanço dos adversários e roubando a bola. Além disso, ele também pode ser o responsável pela distribuição de passes para o ataque.

Camisa número 06 é o meio-campo central, atua no meio de campo e é responsável por organizar o jogo da equipe. Ele precisa ter uma boa visão de jogo, habilidade para passes certos e capacidade de criar jogadas ofensivas.

Camisa número 07 é o meia-atacante direito que atua pelo lado direito do ataque, buscando criar jogadas e lançamentos para os atacantes. Ele deve ter rapidez, habilidade e um bom poder de finalização.

Camisa número 08 é o meia-atacante central, que atua no centro do ataque, sendo o responsável pela ligação entre o meio-campo e o ataque. Ele deve ter rapidez, habilidade e um bom poder de finalização.

Camisa número 09 é o meia-atacante esquerdo, que atua no lado esquerdo do campo, desempenhando a mesma função do meia-atacante direito.

Camisa número 10 é o atacante e é o jogador responsável por marcar os gols. Sua função é a finalização das jogadas e a superação das defesas adversárias. Ele deve ser ágil, ter boa técnica de finalização e capacidade de se posicionar bem na área.

Camisa número 11 é o ponta-esquerda que atua pelo lado esquerdo do campo, próximo à lateral. Sua função é formular jogadas de ataques, driblar os adversários e fazer cruzamentos direcionados à área. Ele precisa ser veloz, ter habilidade técnica e precisão nos cruzamentos.

A jogada arquitetada por Miguel Jorge (2014) em meio aos versos é a utilização da metáfora do futebol e tudo que gira em torno do jogo para abordar sobre o amor. O jogo de futebol se assemelha em vários aspectos ao amor, ou seja, nos dois há pessoas que se unem em prol de um objetivo comum, e que durante a busca do objetivo (partida) há momentos de tensão, alegria, vitórias, tristezas, paixão e derrotas.

Esses momentos que vivem são consequências das escolhas e ações que fazem durante a partida, como os passes, aos dribles, os gols e as defesas, que vão culminar no resultado positivo ou negativo do jogo. Assim também é o amor, que, conforme o desenvolver do relacionamento, se dará ao sucesso ou fracasso. Outro

ponto comum são as habilidades do jogador que têm que ser capaz de tomadas de decisões rápidas e assertivas durante o jogo; e assim é no relacionamento, pois se faz necessário agir de forma rápida e precisa para conquistar e manter a paixão viva.

O próprio jogo metafórico sobre o futebol é a maior jogada da obra, utilizar a paixão nacional do futebol para, nos versos, abordar toda a complexidade da vida cotidiana.

De forma subjetiva, os poemas abordam a complexidade relacional que há entre o amor e as regras que regem os relacionamentos; o leitor precisa ter um olhar para além do óbvio, que seria a partida de futebol, para enxergar a narrativa do relacionamento amoroso que existe no decorrer dos versos. Miguel Jorge (2014) nos guia a refletir como ações externas interferem na vida amorosa. Ações que surgem inesperadamente e desafiam a trajetória do casal. Tal inesperado também surge para o leitor com a utilização de figuras de linguagem, como o neologismo.

Durante a leitura dos poemas, o leitor se depara com os neologismos, que cria um impacto de estranhamento e surpresa, ou seja, as palavras se fundem formando apenas uma palavra só. Os neologismos presentes nos textos literários surgem como uma forma lúdica e esporádica do autor. Segundo Rocha,

Uma formação esporádica pode ser definida como uma palavra complexa nova, criada pelo falante/[escritor], sob o impulso do momento, para satisfazer alguma necessidade imediata. [...]. Uma formação esporádica deixa de ser considerada como tal, ou seja, passa a ser uma formação institucionalizada, a partir do momento em que o item se torna familiar, isto é, conhecido de uma comunidade linguística (Rocha *apud* Bauer, 1999, p. 81).

A ideia de formação esporádica em linguística refere-se à criação de novas palavras de forma improvisada por um falante ou escritor, muitas vezes para suprir uma necessidade específica no momento da comunicação. Essas formações são resultado de um impulso criativo instantâneo e não seguem padrões estabelecidos de formação lexical. No entanto, conforme aponta o autor citado, uma palavra esporádica pode transcender sua origem improvisada e se tornar parte do léxico estabelecido de uma comunidade linguística. Isso ocorre quando a palavra se torna familiar e amplamente reconhecida, perdendo sua característica de novidade e adquirindo *status* de formação institucionalizada.

A transição de uma formação esporádica para uma palavra institucionalizada revela não apenas a capacidade dinâmica e adaptativa da linguagem, mas também o papel ativo dos falantes na evolução do léxico. Palavras que inicialmente surgem de maneira improvisada podem ganhar aceitação e uso contínuo, refletindo mudanças nas necessidades comunicativas e na cultura linguística de uma comunidade ao longo do tempo. Esse fenômeno demonstra como a linguagem é um organismo vivo, constantemente moldado e renovado pelos próprios usuários, influenciando não apenas a comunicação cotidiana, mas também a estrutura e a riqueza do idioma como um todo.

Mostra a fuga da palavra, revelando que ela é um bem que não se prende e pode ir para outros meios. Possuindo outras significações, não apenas o significado inicial, a linguagem tem um poder transformador. O termo “foge” quer dizer retirar-se às pressas. As vidraças, não apenas uma, mas as “vidraças”, no plural, são empecilhos que refletem a mentira que tenta ser escondida. “Vidraças” (pedaço fino e achatado de vidro) podem ter relação com aquilo que é, ao mesmo tempo, aparente e obscuro. Podemos, assim, associar a imagem das vidraças à vidência (ou simplesmente, sabedoria) do sujeito (Braz; David, 2017, p. 3).

A fuga da palavra e sua transformação revela a dinâmica da linguagem como um recurso multifacetado e poderoso. A ideia de que a palavra “foge” sugere uma retirada rápida e imprevista, destacando sua capacidade de escapar do controle ou dos limites impostos pelo significado inicialmente atribuído. Esse movimento não apenas amplia as possíveis interpretações, mas também sublinha como a linguagem pode ser um instrumento de transformação e adaptação a novos contextos.

Ao mencionar as “vidraças”, no plural, a análise se aprofunda ao sugerir que esses elementos físicos não são apenas obstáculos visuais, mas também metáforas que refletem a tentativa de ocultar a verdade ou a realidade subjacente. A dualidade das vidraças, sendo ao mesmo tempo claras e opacas, conecta-se à complexidade da percepção e da sabedoria do sujeito. Essa imagem pode evocar não só a transparência superficial, mas uma visão penetrante que revela o que está oculto.

Portanto, a associação das vidraças com a vidência ou sabedoria do sujeito enfatiza a profundidade simbólica da linguagem poética, explorando não apenas o significado literal dos termos, como suas potencialidades metafóricas para expressar e compreender nuances emocionais, sociais e filosóficas.

A palavra é o meio que o autor utiliza para transmitir seus sentimentos; assim, saber manipular a palavra de modo criativo, com eficiência e clareza, é o maior desafio se autoimposto pelo autor, e o neologismo é a forma de brincar com as palavras de modo artístico e que não perca seu propósito nos versos. Segundo Salvatore D’Onofre (1995, p. 15), “A linguagem poética insurge-se contra o automatismo e a estereotipação do uso linguístico, reavivando arcaísmos, criando neologismos, inventando novas metáforas, ordenando de um modo diferente e surpreendente os lexemas no sintagma”. Podemos fazer a observação dessa afirmação nos poemas de Miguel Jorge (2014): um exemplo é o poema 07, no qual explora a metáfora do jogo:

07: Procuro a palavra como o zagueiro
 Procura a bola. A palavra foge, escapa
 Pelos dedos, se esconde atrás das vidraças.
 O olhar da moça recomeça o tempo,
 Brilhante e forte. E leva consigo
 O riso de quem lhe abriu o coração.
 E tudo se perde no esquecimento: os chutes,
 Os passes, os dribles, os gols. Inúteis os gritos.
 A esperança vária. Inútil o governo.
 Díficil martírio, artifício de enganar
 Antigos crimes. (Jorge, 2014, p. 30).

No poema mencionado, percebe-se a associação que o autor fez entre /palavra/ e /zagueiro/: é uma metáfora poética que dá o peso significativo da posição do jogo à palavra, evocando uma batalha e, ao mesmo tempo, a importância de ter calma. Logo, origina uma imagem mental do jogo e do embate intelectual da criação. Além disso, revela o lado emocional do eu lírico, expresso na primeira pessoa.

Outro jogo que o autor faz é com a utilização dos neologismos; de acordo com D’Onofrio (1995, p. 15): “A novidade do significante linguístico causa no leitor um efeito de estranhamento, que o obriga a refletir na formulação da mensagem”. Portanto, no decorrer das páginas de *As sete regras do jogo*, vemos esta estratégica lúdica muito utilizada por Miguel Jorge. Em sequência, dispomos um quadro com os neologismos presentes na obra.

Quadro 5 - Neologismos de Miguel Jorge (2014)

Neologismos de Miguel Jorge	
Bichocoisa (p. 22)	Bicho + coisa
a pequena (p. 31)	A + pequena
máscarasfaces (p. 38)	Máscaras + faces
Madresereia (p. 45)	Madre + sereia
Linguagemfuligem (p. 53)	Linguagem + fuligem
Laivoslascivos (p. 57)	Livros + lascivos
Azularoxeada (p. 68)	Azul + arroxçada
Petrodólar (p. 68)	Petróleo + dólar
Hóstiapão (p. 87)	Hóstia + pão
Primaverasnoites (p. 88)	Primaveras + noites
Vermelhoazul (p. 88)	Vermelho + azul
Bocasrotas (p. 92)	Bocas + rotas
Azuisveias (p. 92)	Azuis + veias
Cabeçasobjetos (p. 93)	Cabeças + objetos
Ferasbolas (p. 95)	Feras + bolas
Côncavoconvexo (p. 103)	Côncavo + convexo
Lâminafaca (p. 104)	Lâmina + faca
Branco preto (p. 104)	Branco + preto
Corpoespaços (p. 139)	Corpo + espaços
Cabeçasobjetos (p. 148)	Cabeças + objetos
Bombahomem (p. 149)	Bomba + homem
Bichofêmea (p. 188)	Bicho + fêmea
Verdeazulluminosidade (p. 195)	Verde + azul + luminosidade
Corpoventrevulva (p. 195)	Corpo + ventre + vulva

Fonte: a autora, com base em Jorge (2014).

Segundo Campos (2012), a utilização de neologismos, como mencionado, representa uma expressão da criatividade e liberdade na escrita. Em poesia, essa prática se torna uma ferramenta poderosa para explorar o código linguístico de maneira inovadora e profunda. Quando o poeta se depara com a necessidade de transmitir um significado que uma única palavra não consegue abarcar completamente, ele recorre à criação de neologismos, combinando duas ou mais palavras para carregar toda a carga significativa desejada de forma criativa.

Essa abordagem poética é intrínseca ao dinamismo e à evolução da linguagem, conforme discutido por Ferraz (2006), em que a inovação lexical é vista como uma resposta natural às mudanças sociais e culturais. Os neologismos não apenas

enriquecem o léxico da língua, mas também expandem suas fronteiras expressivas, permitindo ao poeta capturar nuances e complexidades que exigem formas de expressão não convencionais. Assim, ao criar neologismos, o poeta não só demonstra sua habilidade técnica e criativa, como desafia as limitações das palavras existentes para capturar a profundidade e a intensidade de suas emoções e pensamentos. Esse processo enriquece a poesia como forma artística e também revela a constante reinvenção da linguagem como um meio de representação e reflexão sobre o mundo em constante transformação (Campos, 2012).

A utilização de neologismos é uma maneira de explorar a criatividade e a liberdade da escrita. Na poesia, esta figura de linguagem se torna uma estratégia criativa e livre para manipular as palavras; em outros termos, quando o poeta quer expressar algo que uma só palavra não comporta o peso da significação, assim é feita a junção de duas ou mais palavras para transmitir toda a carga significativa de forma criativa sobre o que o autor quer dizer. A utilização dessa figura de linguagem é uma maneira de explorar o poder criativo da escrita e a liberdade poética. Ao optar por inserir o no texto “novas” palavras, derivadas dos neologismos, cria-se o elemento surpresa no leitor, acostumado ao vocabulário convencional, institucionalizado; este elemento confere originalidade à poesia, transferindo para a palavra novos significados, sons e ritmos. Sobre a neologia literária, Cardoso (2010) afirma que

Trata-se da forma de criação poética pela qual se pode fabricar uma nova lexia ou dar a uma lexia já formada uma significação diferente do sentido amplo e conhecido. Essa forma de criação está ligada à originalidade de expressão do indivíduo criador, à sua facilidade para criar, à sua facilidade para criar, à sua liberdade de expressão, deixando de lado os modelos já conhecidos ou até mesmo, indo contra eles. Esse tipo de criação [...] é próprio de todos aqueles que têm alguma coisa a dizer e querem usar, para isso, suas próprias palavras, suas combinações de palavras (Cardoso, 2010, p. 231).

A criação poética através da fabricação de novas palavras, ou pela atribuição de novos significados à palavras já existentes, representa um ato de originalidade e liberdade expressiva para o criador. Segundo Guilbert (1975), essa forma de criação está ligada à necessidade de transmitir uma mensagem de maneira única e pessoal, utilizando combinações de palavras que escapam aos modelos convencionais ou mesmo desafiando-os deliberadamente. Este processo criativo não se restringe à simples invenção lexical, mas envolve também a reinvenção semântica de termos

estabelecidos, conferindo-lhes novas camadas de significado que refletem a visão singular do autor sobre o mundo.

Guilbert (1975) destaca que a capacidade de criar novas lexias ou reinterpretar as existentes não é exclusiva de poetas consagrados, mas é acessível a todos que sentem uma necessidade genuína de expressão pessoal. Esse método permite ao criador não apenas comunicar suas ideias de forma autêntica, mas também construir um discurso que seja verdadeiramente seu, distinto de convenções estabelecidas e modelos pré-existentes. Assim, a criação poética não se limita à habilidade técnica, mas também à coragem de desafiar expectativas linguísticas e culturais, contribuindo para a evolução e diversidade da expressão literária.

Ao empregar essa forma de criação, o poeta busca transmitir uma mensagem e também redefine o próprio campo da linguagem, explorando suas fronteiras e possibilitando novas formas de compreensão e interpretação. É um ato de libertação criativa, que ressoa com a necessidade humana de singularidade e autenticidade na comunicação, destacando-se como um processo vital àqueles que buscam não apenas seguir tradições, mas também deixar sua marca distintiva no panorama cultural e literário.

Já o leitor, quando deparado com a nova palavra, em primeiro instante encontra-se incomodado, por estar atrelado às convenções linguísticas; no entanto, ao continuar a leitura, o estranhamento inicial passa a adquirir uma nova expectativa do que virá nos próximos versos. Nota-se a diminuição da figura de linguagem no decorrer dos versos, ela permanece, porém com menor frequência; o autor brinca com o leitor que, no início, se desequilibra com as novas palavras e, quando se habitua ao improvável, a novidade deixa-o equilibrado, pois diminui sua frequência causando um novo desequilíbrio.

Uma peculiaridade dos neologismos literários é sua exclusividade no texto literário, pois é improvável que criações semelhantes às exemplificadas na tabela usada por Miguel Jorge (2014) entrem no uso cotidiano ou em algum dicionário, ao contrário do que acontece com os neologismos de outros tipos de textos, como os científicos, jornalísticos ou orais. Isso acontece devido à singularidade de cada neologismo usado na obra pelo autor, os quais são únicos e têm seus significados especificamente dentro do contexto específico. Logo, “o poeta produz uma linguagem que, mesmo usando palavras comuns, recria essas palavras para tornar possíveis relações sempre novas com a realidade” (D’Onofrio, 1995, p. 16).

Outra estratégia do autor é a utilização da aliteração, que consiste na repetição do fonema inicial em sequência. Na linguagem poética, o uso de aliterações é muito frequente, proporcionando aos versos ritmo, musicalidade e ênfase em determinadas palavras ou ideias. O uso desta figura de som também permite ao poeta explorar sua criatividade e brincar com as palavras. Na obra *Introdução à estilística*, de 2000, de Nilce Sant'Anna Martins, no capítulo sobre figuras de som, ela discorre que:

Aliteração é a repetição insistente dos mesmos sons consonantais, podendo ser eles iniciais, ou integrantes da sílaba tônica, ou distribuídos mais irregularmente em vocábulos próximos. Há quem inclua na aliteração a repetição de vogais na sílaba inicial de duas ou mais palavras (Martins, 2000, p. 59-60).

A aliteração é uma figura de linguagem caracterizada pela repetição de sons consonantais em palavras próximas, que podem ocorrer no início das palavras, na sílaba tônica ou de maneira mais distribuída dentro dos vocábulos. Segundo Cardoso (2000), essa repetição insistente de sons cria uma musicalidade e ritmo específicos no texto, contribuindo para a ênfase e a estética da linguagem. Além das consoantes, há quem considere a repetição de vogais na sílaba inicial de duas ou mais palavras como parte do fenômeno da aliteração, ampliando, assim, sua definição tradicional.

A aliteração é amplamente utilizada em poesia e prosa poética para reforçar a expressividade e a sonoridade do discurso. Por exemplo, em versos como “Vozes veladas, veludosos vozes” de Cruz e Sousa (1995, p. 50-53), a repetição do som de “v” cria uma sensação de suavidade e continuidade. Essa técnica pode ser usada para evocar emoções, enfatizar ideias ou simplesmente agradar o ouvido, tornando o texto mais envolvente e memorável.

Cardoso (2000) destaca que a aliteração não se restringe à mera repetição mecânica de sons, mas deve ser entendida como uma ferramenta estilística que, quando usada com habilidade, pode enriquecer significativamente a qualidade literária de um texto. Portanto, a aliteração vai além de uma simples figura de repetição, assumindo um papel importante na construção de sentidos e na criação de efeitos sonoros que capturam a atenção do leitor.

Miguel Jorge (2014) emprega a aliteração de forma notável em sua obra, combinando tanto a repetição de sons consonantais quanto de vogais para criar efeitos estilísticos marcantes. Nas citações selecionadas, como “A aranha arranha a ira adversária” (Jorge, 2014, p. 94), “O lindo, o lido, o lixo, a lixa, a lixeira” (Jorge, 2014,

p. 113), “Das falhas, dos fatos, das fotos, das vaias” (Jorge, 2014, p. 149), “liberta liberdade libertina” (Jorge, 2014, p. 165) e “Come a terra, come, come as casas” (Jorge, 2014, p. 173), Jorge demonstra sua habilidade em utilizar a repetição sonora para enfatizar ideias, criar ritmo e conferir musicalidade ao texto.

A aliteração consonantal é evidente nas passagens onde há repetição insistente de sons como os de “r”, “l” e “c”, criando uma cadência que atrai a atenção do leitor e reforça a sonoridade das palavras. Por outro lado, a repetição de vogais, como em “liberta liberdade libertina”, também contribui para a musicalidade do texto, proporcionando uma sensação de harmonia e continuidade.

Esses recursos estilísticos não apenas enriquecem a qualidade literária da obra de Miguel Jorge (2014), mas também servem para intensificar a expressividade das imagens evocadas e das emoções transmitidas. Ao utilizar tanto a aliteração consonantal quanto a repetição de vogais, o autor demonstra sua habilidade em manipular a linguagem de forma criativa e impactante, conferindo uma dimensão estética e poética às composições textuais.

A obra de Giorgio Agamben, *Profanações* (2007), explora o conceito de profanar como uma forma de jogo que desafia as estruturas tradicionais do sagrado e do profano. Agamben (2007) sugere que profanar não é simplesmente abolir o sagrado, mas sim uma maneira de liberar a humanidade da sua esfera, utilizando-a como uma forma de jogo. Ele destaca que profanar é assumir a vida de forma lúdica, uma inversão do sagrado.

Ao analisar a profanação como um ato de jogo, Agamben ressalta que seu uso não se restringe ao consumo utilitarista, mas a uma transformação especial que torna objetos e conceitos sérios em brinquedos. Essa abordagem lúdica permite uma interpretação criativa e subversiva do mundo, desafiando as normas e convenções estabelecidas.

No jogo, nas danças e nas festas, ele procura, de maneira desesperada e obstinada, precisamente o contrário do que ali poderia encontrar: a possibilidade de voltar à festa perdida, um retorno ao sagrado e aos seus ritos, mesmo que fosse na forma das insossas cerimônias da nova religião espetacular ou de uma aula de tango em um salão do interior. Nesse sentido, os jogos televisivos de massa fazem parte de uma nova liturgia, e secularizam uma intenção inconscientemente religiosa. Fazer com que o jogo volte à sua vocação puramente profana é uma tarefa política (Agamben, 2007. p. 60).

Giorgio Agamben (2007) reflete sobre como as atividades humanas modernas, como jogos, danças e festas, perderam sua conexão com o sagrado, tornando-se práticas seculares. Ele argumenta que há uma busca desesperada por retornar a um estado de sacralidade perdido, manifestando-se de maneira secularizada nas “cerimônias da nova religião espetacular” ou em atividades triviais como aulas de tango. Agamben (2007) observa que a modernidade dessacralizou ritos e cerimônias, transformando práticas que antes tinham significados profundos em meros eventos cotidianos.

Agamben (2007) vê os jogos televisivos de massa como uma nova forma de liturgia que, embora ostensivamente profana, carrega uma intenção religiosa inconsciente. Esses jogos replicam antigas cerimônias religiosas, mas sem a profundidade e o sentido original, preenchendo temporariamente o vazio deixado pela perda do sagrado. A “nova religião espetacular” oferece apenas uma pálida sombra das práticas religiosas autênticas, substituindo a verdadeira conexão espiritual por entretenimento superficial (Agamben, 2007).

Ele propõe que devolver ao jogo sua vocação puramente profana é uma tarefa política crucial. Isso implica reconhecer e valorizar o jogo em sua simplicidade, sem buscar nele um significado transcendente. A desmitificação do jogo é vista como uma resistência à espetacularização e secularização inconsciente que domina a cultura contemporânea. Restaurar a vocação profana dos jogos e das festas significa valorizar as práticas pelo que são, promovendo interações genuínas e significativas, e resistindo à mercantilização da vida cotidiana.

A imagem poética do jogo, explorada por Miguel Jorge em *As sete regras do jogo*, é uma metáfora central que permeia a obra, convidando o leitor a refletir sobre a complexidade e os desafios da vida. Essa metáfora não especifica claramente quem são os jogadores ou quais são as regras estabelecidas, deixando espaço para interpretações diversas e profundas. O sujeito lírico, ao longo dos versos, apresenta uma inquietação persistente que o impede de avançar completamente, mantendo-o preso ao passado enquanto vive no presente. Isso sugere que há questões mal resolvidas que continuam a influenciar seu percurso, tornando a vida um jogo cujas regras não estão explícitas, mas cujas consequências são profundamente sentidas (Braz; David, 2017).

A ausência de regras claras no jogo poético de Miguel Jorge (2014) convida o leitor a questionar e explorar as dinâmicas e escolhas presentes na obra. Os versos

revelam um constante movimento dos seres em campo, um movimento de liberdade que, paradoxalmente, pode levar a escolhas imperfeitas ou errôneas. Essa liberdade de escolha, tão essencial para o indivíduo, também se revela como uma fonte de conflito e de obstáculos para alcançar a felicidade plena. As inquietações geradas por eventos passados não resolvidos são representadas como barreiras significativas, impedindo o protagonista lírico de atingir um estado de plenitude e realização pessoal (Braz; David, 2017).

Miguel Jorge (2014) utiliza o jogo como uma metáfora poética poderosa, oferecendo uma rica camada de significado que vai além da simples atividade lúdica. O jogo, neste contexto, representa não apenas uma competição ou diversão, mas simboliza os desafios e as escolhas da existência humana. Ao explorar essa metáfora, Jorge (2014) convida os leitores a refletirem sobre as complexidades da vida, destacando como nossas ações e decisões moldam nosso presente e nosso futuro.

A obra também lança luz sobre a natureza das escolhas individuais. O jogo, como metáfora, sugere que cada escolha que fazemos na vida pode ser vista como uma jogada estratégica, onde devemos considerar cuidadosamente nossos movimentos para alcançar nossos objetivos ou enfrentar os obstáculos que se apresentam. Essa reflexão não se limita ao aspecto pessoal, mas se estende a questões mais amplas sobre o destino, o livre-arbítrio e as consequências de nossas decisões.

Por fim, a obra também aborda os desafios emocionais e psicológicos que surgem quando nos confrontamos com eventos do passado que ainda não foram completamente resolvidos. Os jogos metafóricos que o autor cria convidam os leitores a examinar como lidamos com o peso das lembranças e como essas experiências influenciam nossa visão de mundo e nossas interações presentes. Dessa forma, a obra não apenas entretém, mas provoca uma reflexão profunda sobre a complexidade da condição humana e a jornada pessoal de cada indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa, foram realizados diversos estudos sobre as estratégias de escrita utilizando o lúdico nos textos. As três obras escolhidas e analisadas neste estudo foram de Jacques Fux, *O enigma do infinito*, Aline Bei, *Pequena coreografia do adeus*, e Miguel Jorge, *As sete regras do jogo*. Esses autores inovaram em suas composições e criaram uma experiência de leitura envolvente e desafiadora para o leitor ao jogar com as palavras e incorporar elementos lúdicos em suas histórias.

A primeira obra, *O enigma do infinito*, Jacques Fux explora temas complexos relacionados com a matemática, filosofia e existencialismo, se apropriando de recursos lúdicos como jogos de palavras, referências intertextuais e estruturas narrativas não lineares. Ao ser ousado e utilizar esses mecanismos lúdicos, Fux desafia o leitor a desvendar e contribuir ativamente para a compreensão do significado da obra, sendo o seu processo de criação maior do que a sua finalização. E essa vertente de literatura experimental torna a experiência agradável e interativa ao leitor.

Da mesma forma, Aline Bei emprega uma escrita fragmentada, poética e teatral em *Pequena coreografia do adeus*, repleta de imagens sensoriais e metáforas sugestivas, na qual as letras atuam como atores nas páginas do livro. A linguagem que usa é cativante, permitindo que o leitor se envolva nas memórias, angústias e sentimentos da personagem, conseguindo uma conexão profunda entre o leitor e a história. Bei desafia as convenções do gênero romance mediante uma narrativa em prosa poética e altamente subjetiva, convidando o leitor a explorar os limites da percepção e da experiência humana.

Por fim, ao criar o poema narrativo de *As sete regras do jogo*, Miguel Jorge coloca ao leitor em um desafio mental e emocional. Ao incorporar elementos divertidos como quebra-cabeças narrativos criando palavras novas, jogos de linguagem e metáforas complexas, que confunde o leitor e aguça sua curiosidade, no decorrer da obra é oferecida uma experiência de leitura dinâmica, cativante e inusitada.

Ao comparar essas três obras, fica evidente que cada autor trabalha com seu próprio método de explorar o potencial lúdico da escrita. Aline Bei se concentra na experiência feminina individual e na expressão poética teatral, enquanto Jacques Fux mergulha nas complexidades do pensamento matemático e filosófico trazendo, toda uma estrutura para a escrita, e Miguel Jorge usa estratégias narrativas elaboradas,

brincando com as palavras e sons para desafiar, desequilibrar e envolver o leitor. Apesar de abordagens distintas de estilo e temas, o objetivo comum de todas essas obras é expandir os limites da criação e proporcionar uma experiência de leitura inovadora e transformadora. Pois, Fux, Bei e Jorge, não apenas publicam obras, mas apresentam inovadoras e ousadas criações literárias, nos fazendo refletir sobre o papel do autor e do leitor na construção dos significados.

Espero que em futuras pesquisas sobre a capacidade criativa da linguagem e como podem mudar e enriquecer nossas vidas sejam inspiradas por este estudo.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. Tradução de Profanazioni. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ALCHETRON. Visconti Sforza tarot deck. **Alchetron** [site], 20 set 2024. Disponível em: <https://alchetron.com/Visconti-Sforza-tarot-deck#visconti-sforza-tarot-deck-2d19e220-3ca8-412e-b6a3-2b4c9ece4ad-resize-750.jpg>. Acesso em: 27 out. 2024.
- ANGUISSOLA, Sofonisba. **A partida de xadrez**. Óleo sobre tela, 72cm x 97cm. Poznań: Museu Nacional de Poznań, 1955.
- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BARTHOLO, Márcia Fernandes. O lazer numa perspectiva lúdica e criativa. **Cinergis**, Santa Cruz do Sul, v. 2, n. 1, p. 89-99, jan./jun. 2001.
- BAUDELAIRE, Charles. **O Spleende Páris**: pequenos poemas em prosa. Tradução de Dorothée de Bruchard. São Paulo: Hedra, 2009.
- BEI, Aline. **Pequena coreografia do adeus**. São Paulo: Companhia das Letras, 2021.
- BEI, Aline (org.). Escritora. **Spotfy** [playlist], s. d. c. Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/29GRumqlcdt1GQCjeEUqf1?si=nRpkgruTt2L4SylAqG6rA&pi=sTW2S5JmQeW7I>. Acesso em: 27 out. 2024.
- BEI, Aline (org.). Júlia. **Spotfy** [playlist], s. d. a. Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/12nvGH8Y6MVwPkcQAhGC2a?si=UE45sMKiT0uSGIZocuzNvQ&pi=M5TRFUPSTHeqV>. Acesso em: 27 out. 2024.
- BEI, Aline (org.). Terra. **Spotfy** [playlist], s. d. b. Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/6iLASUcPhfpaHO2Fl8zFBf?si=nKUXqO98Sh2BKqZsor6y7Q&pi=0UlpNqTvRC2xN>. Acesso em: 27 out. 2024.
- BERISTÁIN, Helena. **Diccionario de retórica y poética**. Ciudad del México: Porrúa, 1995.
- BÍBLIA. Português. **A Bíblia de Jerusalém**. Nova edição revista e ampliada. São Paulo: Paulus, 2002.
- BORGES, Jorge Luís. **Obras completas de Jorge Luís Borges**. São Paulo: Globo, 1999. v. 2.
- BORGES, Jorge Luís. **O Aleph**. Tradução de Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- BRAZ, Ana Lúcia Silva; DAVID, Nismária Alves. A metáfora do jogo em Miguel Jorge: um estudo de As Sete Regras do Jogo. In: CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS, 4., 2017,

Caldas Novas. **Anais** [...]. Caldas novas: Universidade Estadual de Goiás, 2014. p. 1-6.

BROUGÈRE, Guilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, 1998.

BURGELIN, Claude. **Georges Perec**. Paris: Seuil, 1988.

CERVANTES, Miguel. **Dom Quixote**. São Paulo: Nova cultural, 2022.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALVINO, Ítalo. **O castelo dos destinos cruzados**. 2. ed. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

CAMPOS, Solange Maria Moreira. Malabarismos lexicais na literatura: os neologismos visitam a sala de aula. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA, 2., 2012, Uberlândia. **Anais** [...]. Uberlândia: Edufu, 2012. p. 1-14.

CARDOSO, Elis de Almeida. A criação neológica estilística. *In*. ALVES, Ieda Maria (org.). **Neologia e Neologismos em diferentes perspectivas**. São Paulo: Paulistana, 2010. p. 147-162.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

DAMATTA, Roberto. Esporte na sociedade: um ensaio sobre o futebol brasileiro. *In*: DAMATTA, Roberto; FLORES, Luiz Felipe Baeta; GUEDES, Simoni Lahud; VOGEL, Arno. (orgs.). **O universo do futebol: esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: Pinakothèque, 1982. p. 19-42.

DAÓLIO, Jocimar. **Cultura: educação física e futebol**. Campinas: Unicamp, 1997.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do texto 2 – teoria da lírica e do drama**. São Paulo: Ática, 1995.

ECO, Umberto. **Os seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EDER, Jens; JANNIDIS, Fotis; SCHNEIDER, Ralf. (eds.). **Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media**. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 2010.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

ESCARPIT, Robert. **Littéraire et Le Social**. [S. l.]: Flammarion, 1970.

FERNÁNDEZ, Tomás; TAMARO, Elena. Mirón. **Biografias y Vidas** [site], 2004. Disponível em: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/miron.htm>. Acesso em: 27 out. 2024.

FERRAZ, Aderlande Pereira. A inovação lexical e a dimensão social da língua. *In*: SEABRA, Maria Cândida Trindade Costa. (org). **O léxico em estudo**. Belo Horizonte: UFMG, 2006. p. 204-234.

FRIEDRICH, Hugo. **Estrutura da lírica moderna**: da metade do século XIX a metade do século XX. 2. ed. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1991.

FÜHR, Moacir. O jogo real de Ur. **Apaixonados por história** [site], 7 out. 2018. Disponível em: <https://apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/77/o-jogo-real-de-ur>. Acesso em: 27 out. 2024.

FUX, Jacques. **Literatura e matemática**: Jorge Luis Borges, Georges Perec e o Oulipo. 1.ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

FUX, Jacques. **O enigma do infinito**. 1. ed. Curitiba: Positivo, 2019.

FUX, Jacques. O ludicamente sério e seriamente lúdico de Georges Perec. *Revista Criação & Crítica*, São Paulo, n. 6, p. 28-43, 2011.

GODO, Carlos. **O tarô de Marselha**. São Paulo: Pensamento, 1985.

GUILBERT, Louis. **La créativité lexicale**. Paris: Larousse, 1975.

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

JAMES, Alison. **Constraining chance**: Georges Perec and the Oulipo. Evanston: Northwestern University Press, 2009.

JORGE, Miguel. **As sete regras do jogo**. Goiânia: Kelpa, 2014.

LAJOLO, Marisa. **O que é literatura**. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 5. ed. São Paulo: Papyrus, 2008.

MALLARMÉ, Stéphane. **A tarde dum Fauno e Um lance de dados**. Lisboa: Relógio D'água, 2001.

MARTINS, Nilce Sant'Anna. **Introdução à estilística**. A expressividade na língua portuguesa. 3. ed. São Paulo: T. A Queiroz, 2000.

METRÓPOLIS. Pequena Coreografia do Adeus constrói um retrato sensível sobre família e abandono. **YouTube**, Metrôpolis [canal], 9 jun. 2021. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1c1I4LVW0qM&t=168s>. Acesso em: 27 out. 2024.

MOISÉS, Massaud. **A criação poética**. São Paulo: Melhoramentos, USP, 1977.

NOVO SER. Tarot de Marselha: A jornada do Herói. **Novo ser** [site], 2022. Disponível em: <http://www.institutonovoser.com.br/tarot-de-marselha-a-jornada-do-heroi/>. Acesso em: 23 abr. 2023.

OLIVEIRA, Laura Arruda. Conheça o quadrado sator, um dos maiores enigmas da antiguidade. **Megacurioso** [site], 26 fev. 2023. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/misterios/124408-conheca-o-quadrado-de-sator-um-dos-maiores-enigmas-da-antiguidade.htm>. Acesso em: 27 out. 2024.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **As formas do silêncio**: no movimento dos sentidos. 42. ed. Campinas: Unicamp, 1997.

OS MELHORES Jogos do Mundo. São Paulo: Abril, 1978.

PAZ, Octavio. **O arco e a lira**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

PEREC, Georges. **A vida modo de usar**: romances. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PEREC, George. Plindrome. In: OULIPO. **La litterature potentielle**. Paris: Folio essais, 1973.

PEREIRA, Vinícius Carvalho. **A escrita como jogo**: desafios e *contraintes* na literatura do OuLiPo. **Outra Travessia**, Florianópolis, n. 13, p. 119-134, 2012.

PINO, Claudia Amigo. **A ficção da escrita**. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

POMBO, Olga. **Quem foi Lewis Carroll?** [Blog], s. d. Disponível em: https://webpages.ciencias.ulisboa.pt/~ommartins/seminario/alice/lewis_carroll.htm. Acesso em: 27 out. 2024.

PUC TV GOIÁS. Programa Raízes Cultural com Miguel Jorge. **YouTube**, PUC Tv Goiás [site], 28 dez. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4O-xqWWArSw>. Acesso em: 27 out. 2024.

RIBEIRO, Luiz Antonio. O hiper-soneto de Queneau. **Nota** [site], 9 dez. 2020. Disponível em: <https://jornalnota.com.br/2020/12/09/conheca-o-livro-de-apenas-10-paginas-que-ninguem-pode-terminar-de-ler-durante-a-vida/>. Acesso em: 27 out. 2024.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

SAMOYAULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução Sandra Nitrini. São Paulo: Hucitec, 2008.

SOUSA, João da Cruz. Violões que choram. In: SOUSA, João da Cruz. **Poesias Completas de Cruz e Sousa**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1995, p. 50-53.

TULECTURA. **El poemario infinito y la novela sin letras**. Unileon [site], Tulectura, 10 mar. 2014. Disponível em: <https://bibliotecas.unileon.es/tULEctura/tag/raymond-queneau/>. Acesso em: 27 out. 2024.