

62 *Modelo para Armar* e caminhos diferentes para compreender: Uma análise hermenêutica da obra de Júlio Cortázar<sup>1</sup>

*“A literatura é algo que nasce do encontro de uma vontade da linguagem com uma vontade de utilizar esta linguagem para criar uma nova visão de mundo, para multiplicar um conhecimento, para descobrir. Na realidade, um escritor é sempre um pequeno Cristóvão Colombo, isto é, alguém que sai para descobrir com suas caravelinhas de palavras e... bem, o grande escrito descobre a América; mas nem todos são Colombo”*  
(Cortázar, 1982)

Luciana Arruda<sup>2</sup>  
TEL/UNB

A contribuição hermenêutica postulada pela filosofia alemã e inscrita na obra de Wolfgang Iser irá nos mostrar que o movimento da narrativa na obra *62 Modelo para Armar* ganhará sentido à medida que o leitor se permitir fazer parte do mundo da obra; a partir do momento que o sujeito, enquanto contemplador do acontecer da obra, se permitir adentrar o “meio aberto”<sup>3</sup> evidenciado por modos de leitura produzidos pela linguagem na complexa relação entre o real e a ficção.

O multiperspectivismo encenado para construção da ficção dessa obra de Cortázar nunca é em si mesmo uma mera narração de acontecimentos. O aparente enredo do texto, num jogo de metáforas permanente e cenas realizadas pelo narrador a partir de seus personagens, também aponta para um dizer que clama para ser decifrável enquanto apreensão da *verdade* da obra. É pensando nesta significação *a ser desvelada* e compreendida para o verdadeiro sentido da arte que Heidegger nos diz que “o ser criado da obra só se deixa manifestadamente compreender a partir do processo de criação”<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Comunicação apresentada no XII Congresso de Humanidades da Universidade de Brasília – UnB realizado nos dias 22, 23 e 24 de Outubro de 2009.

<sup>2</sup> Mestranda em Teoria Literária e Literatura da Universidade de Brasília - UnB

<sup>3</sup> HEIDEGGER, 2007:44

<sup>4</sup> idem: 46

Nesse sentido, nos prenderemos aqui em si fazer ver como o processo de escritura/criação da obra de Cortázar emite sentidos e ganha significado no modo mesmo de criar para significar no jogo entre leitor e as diversas facetas da linguagem artística.

Pensar na literatura como arte, então, nos dá condições de pensá-la também como jogo. O texto literário e sua especificidade artística incitam-nos a perceber, para seu sentido pleno enquanto linguagem em movimento, a relação indispensável entre leitor e texto que o constitui por excelência. A significação e as relações estabelecidas no momento de leitura passam a instituí-lo no horizonte artístico ao mostrar-se enquanto sentido a ser (des)velado e a medida que realiza-se em suas possibilidades de leituras e compreensão e em seus modos de auto representar-se.

Essas colocações iniciais nos darão condições de apontar a obra *62 Modelo para Armar* como um texto essencialmente constituído por possibilidades várias e, ao mesmo tempo, limitadas, que o faz representar a tríplice da arte: linguagem, jogo e sentido. A leitura hermenêutica do texto de Cortázar mapeia as relações intrínsecas entre jogo e sentido realizadas pela linguagem para caminhos possíveis de compreensão.

Pensando sempre numa perspectiva concriativa do texto, a narrativa fragmentada e, ao mesmo tempo, intercalada sempre tendo em cada uma delas pontos que a remete a uma anterior há pouco contada, põe o leitor em constante oscilação entre o simbólico representativo do significante e as possíveis significações desse mesmo simbólico em movimento sendo ali representadas a partir das relações de ruptura e entrelaçamento, de construção e desconstrução de sentido, encenadas pelo movimento do jogo da linguagem no texto.

Um ponto importante a ser observado e que a leitura hermenêutica nos revela, é a construção dos acontecimentos da narrativa pautada numa relação peculiar entre os duetos realidade/ficção e ficção/realidade para apresentar as ações e os personagens, na maioria das vezes, à margem de uma ficção como realidade imaginada ou de uma realidade ficcional. Ora os acontecimentos no decorrer do texto remetem-nos a uma *realidade representada como trabalho artístico*, ora remetem-nos a uma *realidade imaginada pelos personagens* que passa também a representar-se através dos devaneios e do imaginário de seus personagens em cena.

Partindo dessa relação realidade *versus* ficção e ficção *versus* imaginário, torna-se importante ressaltar que a leitura hermenêutica de uma obra literária se pauta sempre na dialética do que é representado e do que é apreendido, numa oscilação permanente entre realidade ficcional e o despertar lúdico do leitor que também passa a ser palco de representação do do texto artístico. É nesse sentido que Iser nos diz que

“[...] Entendendo, contudo, o jogo como interação do fictício e do imaginário, ou seja, considerando a estrutura de duplicação do fictício como meio para desenvolvimento do imaginário enquanto contraposição, constatamos que o jogo daí resultante não pode ser reconduzido a um fundamento exterior.” (ISER,1996:06)

O jogo, dessa forma, encenado na obra *62 Modelo para Armar* exige, pela sua própria natureza de auto representação, variações de perspectiva ficcional ao movimentar a(s) trama(s) a partir do que é representado enquanto realidade ficcional e do que é, então, realizado como “transgressão” (ISER, 1996:309) ficcional pelo universo imaginário do leitor e gestos específicos de leitura produzidos pela linguagem artística da obra.

Dessa maneira, a mediação necessária entre o que é representado pela linguagem na construção artística do texto de Cortázar e o que é realizado como representação no “processo de assimilação”<sup>5</sup> do real ficcional imaginado pelo leitor, se dá por modos de leitura específicos: A narrativa em blocos, sempre disposta a possibilidades outras, “dá concretude ao invisível”<sup>6</sup> por atos de leituras determinados e ao tecer uma teia de significações pelo jogo *armado* no esquema do texto.

Entretanto, ressaltamos que muitos dos caminhos propostos pelo movimento narrativo na ação de montar e desmontar blocos narrativos, multiplicando os sentido de seus significantes em jogo, não os tornam passíveis de serem compreendidos por qualquer caminho. Os sentidos podem ser muitos, porém são limitados. Como todo jogo, ressalta Iser, que

---

<sup>5</sup> ISER, 1996:311

<sup>6</sup> idem

“não é possível manter a infinitude do jogo porque o texto em que se joga é limitado [...], em função do fato do texto jogar, sobretudo, contra seus mundos de referência, ou jogar com as posições nele reunidas para além de si mesmo, ou ainda, descortinar possíveis mundos, ou, por fim, jogar com as expectativas dos leitores potenciais.” (ISER,1996:313-314)

Na obra *62 Modelo para Armar*, o narrador brinca (*game*<sup>7</sup>) com as ações desencadeadas pelos personagens como se fossem peças de montar e realiza um jogo (*play*<sup>8</sup>) de possibilidades de interpretação com o leitor de modo a ter condições de jogar o jogo proposto. Adentra, então, o encenamento ficcional ao torna-se parte das narrativas em movimento decifrando-as para construí-las basicamente no movimento de ir e vir por todo o enredo. A leitura de *62 Modelo para Armar* tornar-se, então, tentativas de fazer significar as relações que os personagens do enredo estabelecem entre si\_ Juan/Tell/Hélène, Mar/Nicole/Juan, Colac/Nicole, Hélène/Célia, Far/Inglesinha, Colac/Polanc/Mar, etc\_, com a instabilidade dos espaços onde os acontecimentos se desenrolam.

A suposta desordem da narrativa rompe com a expectativa de um leitor contemplador e exige desse mesmo leitor atos de leitura que venham a manter o próprio movimento do texto enquanto jogo. Essa mesma desordem encena a máxima da obra de Cortázar, ao apresentar em seus modos de leituras distintos, caminhos diferentes de *armar* para compreender e participar das possíveis significações propostas pelo(s) enredo(s), também distinto(s), que sustenta(m) o todo em suas partes, na ação provocada pelo movimento de jogar o jogo do texto.

Nesse sentido, a partir do olhar multiperspectivado de um narrador em constante movimento e pela oscilação constante do foco narrativo do texto, que mostra ao leitor cenas e movimentos variados, ora do lugar de um narrador intruso, ora do lugar dos próprios personagens, a fragilidade e a inconstância das relações vivenciadas por esses personagens reafirma e reflete a ausência de um espaço narrativo determinado, que passa a ser nosso outro ponto de análise.

---

<sup>7</sup> ISER 1996:313-314

<sup>8</sup> idem.

Essa suposta ausência, que também passa a instituir-se como presença de um *não-lugar*, é movida pela existência, no imaginário desses mesmos personagens, de uma espécie de espaço *comum* a cada uma das realidades em cena: a *zona*. É como se a *zona*, na vida ali encenada, fosse o *lugar-fim* das experiências vividas por cada personagem. Onde todo o decorrer de suas existências se legitimasse pela possibilidade de estarem unidos por esse *não-lugar*, pela *zona*. A *zona* ou a cidade, ou ainda nas palavras de Juan, personagem do texto, “o Cluny, certa esquina, o canal Saint-Martin, que são sempre a *zona*”, torna-se um *ponto-equilíbrio* entre todos os blocos narrativos que, nas ações desencadeadas pelos personagens, os une e os associa num mesmo horizonte de representação, como o recorte que segue:

“Te esquecerei”, disse-lhe, “te esquecerei muito em breve; é preciso, sabe. Eu também te direi até logo como você e nós dois teremos mentido, coitadinho. Mas fica, agora, temos tempo de sobra. Isso também, às vezes, é a cidade.” (CORTÁZAR, 2006:96, grifo nosso)

Nesse caminho e fazendo uso ainda de uma perspectiva sempre metafórica, o narrador *arma* pistas e entremeio de sentidos para suscitar no leitor que a leitura proposta pelo enredo, num primeiro momento, está sempre à mercê de ser (des)construída e reconstruída. Omitindo-se e mostrando-se, o narrador apresenta-se tão parte do jogo que ele mesmo encena e esconde quanto o lugar assumido pelo leitor. Sai de cena \_ quando não é a *sua vez de jogar* \_ para persuadir o leitor que procura, por entre os labirintos da linguagem representada, uma saída para estabelecer início, meio e fim do(s) enredo(s) que se apresenta(m), em sua maior parte, por uma espécie de epifania dos personagens em ação.

Nessas encenações, o movimento dos personagens e o desenrolar do enredo, ou pelas aparições do narrador ou pela voz da consciência dos personagens em cena, enfatizam que é preciso (des)ocultar o aparente para se fazer entender as significações a serem ditas pelo não-dito sempre numa leitura hermenêutica mediada por atos de fingimentos peculiares à ficção. Todo o texto de Cortázar está impregnado de relações metafóricas entre o ficcional representado e o modo de construção do texto. O que é encenado pelos personagens no enredo também representa o modo específico de criação de toda a estrutura narrativa da obra. Veja o trecho que destacamos:

“Mas no fundo sei que tudo é falso, que já estou longe do que me acaba de acontecer e que como tantas outras vezes se resolve neste desejo inútil de compreender, desconsiderando talvez o chamamento ou o sinal escuro da própria coisa, a inquietação em que me deixa, a exibição instantânea de uma outra ordem na qual irrompem lembranças, potências e sinais para formar uma fulgurante unidade que se desfaz no próprio instante que me arrasa e me arranca de mim mesmo. Agora tudo isso não me deixou mais do que a curiosidade , o velho lugar-comum humano: decifrar.  
[...] Claro que não basta, afinal é preciso pensar e então surge a análise, a diferença entre o que verdadeiramente forma parte desse instante fora do tempo e o que as associações lhe acrescentam para atraí-lo, para torná-lo mais teu, coloca-lo mais deste lado” (CORTÁZAR, 2006:9-10, grifo nosso)

O que acabamos de ler legitima toda a discussão desenvolvida até aqui. O *fundo falso*, o *desejo inútil de compreender*, a *exibição instantânea de uma outra ordem para formar uma fulgurante unidade que se desfaz*, referida, na voz de um dos personagens, remetem-nos diretamente à composição da obra *62 Modelo para Armar* que constitui-se em fragmentos ou blocos que suscitam leituras intercaladas, mas que se fundamentam num todo em função da relação comum de todos os personagens da trama narrativa.

Há, no *fundo falso* dessa estrutura narrativa, algo que precisa ser desvelado para ser compreendido onde a expectativa de leitura da obra a partir de um só enredo *se desfaz* para realizar *ordem diversas*, e também enredos diversos, conforme a relação imaginária e ficcional posta em movimento por atos de leitura. Pensando aí, então, na narrativa como espaço de *meta-comunicação*<sup>9</sup> da própria comunicação que se dissocia e se associa ao representar e ser representada, a obra se institui ainda na metaforização encenada: A ação das personagens encena o modo de construção da narrativa.

Nesse sentido, é que vemos insistindo de que é preciso *decifrar* o jogo do texto preenchendo suas lacunas e espaços vazios que se multiplicam e se re-significam à medida que os signos lingüísticos são desreferenciados por esse mesmo jogo entre leitor e texto adquiridos no âmbito do próprio jogo e que proporciona a significação maior da linguagem, do jogo e dos possíveis sentidos ditos a partir dos caminhos de representação da obra.

Segundo Iser, a produção do significado que é realizado no jogo da linguagem, ou seja, de sua encenação, é pautada na relação *do jogar e de ser jogado* determinada por modos próprios da

---

<sup>9</sup> ISER, 1996:305

ficção e por movimentos de leitura que a narrativa realiza. Perceber, dessa maneira, a *meta-comunicação* de que nos fala Iser, na obra *62 Modelo para Armar*, é se fazer entender que há sempre algo mais a ser dito pela aparente *armadura* de um texto literário. A posição hermenêutica do leitor deve ser sempre aquela atenta ao não-dito, aos silêncios que significam e que integram os dizeres e as ações dos personagens e do narrador. Cortázar realiza sutilmente esse movimento na linguagem artística na vida de seus personagens.

O leitor de posse de *62 Modelo para Armar* passa a criar, por modos específicos de leitura, um modelo a mais para *armar e compreender* os sentidos emitidos pelo texto cortaziano a partir dos modos que a estrutura poética de Cortázar faz-se representar. O leitor deve estar pronto e atento para decifrar as rupturas de sua narrativa e, ao mesmo tempo, o entrelaçamento de (inter)discursos em movimento sempre a questionar fronteiras estéticas.

Citando Saul Sosnowski<sup>10</sup>, organizador das três obras críticas de Júlio Cortázar, é preciso destacar que “ler, no sentido pleno que exige adentrar-se no mundo de Cortázar, é deambular por extratos múltiplos da realidade exorcizando as categorias de “o conhecido”; é também retornar (deliciado ou apavorado) a um mundo que se sabe merecedor de um legado melhor”. Assim, ler Cortázar, para estender um pouco mais a idéia de Sosnowski, é adentrar para uma realidade mágica sob o risco constante de se deparar, no trajeto de volta, com outras realidades sem muita graça.

Nessa breve exposição acerca de algumas particularidades da obra *62 Modelo para Armar*, pode ainda restar a pergunta: como então é possível compreender, para um desvelamento hermenêutico da obra, a narrativa fragmentada em *62 Modelo para Armar* e, ao mesmo tempo, a relação existente entre cada bloco narrativo do texto como um todo? Diante do que aqui expomos, podemos afirmar que o narrador cortaziano não está preocupado em seguir uma estética pré-determinada para instituir um olhar possível de compreensão de sua obra, mas sim mostrar ao leitor a dualidade das relações vivenciadas por seus personagens e as possibilidades múltiplas entre o que é real e o que é, ou pode ser criação do inconsciente humano mediado pelo mundo da linguagem.

---

<sup>10</sup> SOSNOWSKI (2001:10)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORTÁZAR, Julio; (org.) de SOSNOWSKI, Saúl; trad. Paulina Wacht e Ari Roitman. **Obra Crítica, volume 3**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001, p.10-22

CORTÁZAR, Julio; Trad. RODRÍGUEZ, Glória. **62 Modelo para Armar**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006

HEIDEGGER, Martin; Trad. CONCEIÇÃO, Maria da. **A Origem da Obra de Arte**. Edições 70, Ltda.: Lisboa-Portugal., 2007.

ISER, Wolfgang; trad. de KRETSCHMER, Johannes. **O Fictício e o Imaginário: Perspectivas de uma Antropologia Literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996, p.303-339