UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS CLÁSSICAS E VERNÁCULAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA BRASILEIRA

Djalma Espedito de Lima

JOGO DE MESTRE:

As formas do lúdico no romance de Machado de Assis

VERSÃO CORRIGIDA

O exemplar original se encontra disponível no CAPH
(Centro de Apoio à Pesquisa Histórica), da FFLCH.

SÃO PAULO
2013

Djalma Espedito de Lima

JOGO DE MESTRE:

As formas do lúdico no romance de Machado de Assis

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura Brasileira, do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Doutor em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Hélio de Seixas Guimarães

De Acordo: _____

VERSÃO CORRIGIDA

O exemplar original se encontra disponível no CAPH
(Centro de Apoio à Pesquisa Histórica), da FFLCH.

SÃO PAULO
2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.
E-mail para contato: djalma.elima@ig.com.br

Sobre a ortografia utilizada

A redação desta tese adota as normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, assinado em 16 de dezembro de 1990. Os textos transcritos nas citações diretas apresentam a ortografia original das fontes consultadas.

Catalogação da Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação da FFLCH/USP
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

L732j

Lima, Djalma Espedito de

Jogo de Mestre: As formas do lúdico no romance de Machado de Assis / Djalma Espedito de Lima ; orientador Hélio de Seixas Guimarães. - São Paulo, 2013.

205 f.

Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas. Área de concentração: Literatura Brasileira.

1. Assis, Machado de 1839-1908 . 2. Literatura brasileira (crítica e interpretação). 3. Romance (Teoria). 4. Jogos (aspectos sociais). I. Guimarães, Hélio de Seixas, orient. II. Título.

LIMA, Djalma Espedito de. *Jogo de mestre*: as formas do lúdico no romance de Machado de Assis. Tese apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Doutor em Letras.

Aprovado em: 19.03.2013

Banca Examinadora

Prof. Dr. Hélio de Seixas Guimarães (orientador) Instituição: FFLCH/USP

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. João Adolfo Hansen Instituição: FFLCH/USP

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dra. Lúcia Granja Instituição: UNESP

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dra. Francine Fernandes Weiss Ricieri Instituição: UNIFESP

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. Wagner Martins Madeira Instituição: UPM

Julgamento: _____ Assinatura: _____

À memória de Eschivane Manzo, mestra de minhas primeiras leituras.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Hélio de Seixas Guimarães pela atenção na direção correta desta pesquisa, pelos colóquios intelectivos, com os quais aprendi muito, e pelo convite para realização das duas etapas do Programa de Aperfeiçoamento de Ensino – PAE, experiências enriquecedoras.

Ao Prof. Dr. João Adolfo Hansen e ao Prof. Dr. Wagner Martins Madeira pelas indicações bibliográficas fundamentais e valiosas sugestões oferecidas na ocasião do exame de qualificação. Ao professor Dr. João Adolfo Hansen em especial, pelo empréstimo do raro livro *Tratado do jogo do Boston*, de Henriques da Silva, precedido pela *História das cartas de jogar*, de Egas Moniz; e pela grande generosidade em ensinar.

Ao Prof. Dr. Joaquim Alves de Aguiar, ao Prof. Dr. José Antonio Pasta Júnior e ao Prof. Dr. Leopoldo Waizbort pelas aulas no curso de pós-graduação.

À Profa. Dra. Maria Inês Batista Campos pela supervisão de monitoria acadêmica no Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas – FFLCH-USP.

À Coordenação do Programa de Pós-graduação em Literatura Brasileira, do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas – FFLCH-USP, pelo auxílio financeiro para pesquisa na Fundação Biblioteca Nacional, no Rio de Janeiro.

Este trabalho não seria possível sem os recursos tecnológicos disponibilizados pelas bibliotecas digitais, especialmente pelos materiais obtidos nos acervos eletrônicos da Biblioteca Nacional de Portugal e da Biblioteca Brasiliana Guita e José Mindlin – USP, concebida por István Jancsó. Foi de fundamental importância também o acesso às edições em hipertexto dos romances de Machado de Assis, editados por Marta de Senna, projeto desenvolvido com o apoio da Fundação Casa de Rui Barbosa, do CNPq e da FAPERJ, e disponibilizados no site http://www.machadodeassis.net.

Agradeço ao Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – CEETEPS, da Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo, pela concessão de um período de afastamento parcial de minhas aulas para cumprimento das disciplinas do curso.

Preciso ainda bem agradecer a todos os familiares, amigos e alunos que me motivaram a prosseguir neste trabalho.

Mas, não se pode exigir tudo: alguma coisa é preciso sacrificar…

Machado de Assis, *Helena*, 1876.

RESUMO

LIMA, Djalma Espedito de. *Jogo de mestre*: as formas do lúdico no romance de Machado de Assis. 2012. 205 f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Esta pesquisa enumera os principais jogos encontrados no romance de Machado de Assis, assim como descreve os modos de representação do lúdico na construção de seu imaginário. Na prosa do autor, a sociabilidade da matéria histórica representada é exposta em situações ficcionais que demandam uma interpretação integrativa, incluindo nesta o ponto de vista do lúdico. O jogo participa da ficção machadiana ora como objeto cenográfico, ora como metáfora das relações sociais. Além disso, o jogo pode dinamizar a interação das diversas instâncias ficcionais de produção e recepção. O vocábulo "jogo" é entendido aqui antes de tudo como um vetor lúdico, isto é, como componente capaz de relacionar elementos textuais com imagens de jogos, metáforas que presidem os modos de construção ficcional. Assim, o conceito alvitrado nesta pesquisa contempla os diversos planos de ficcionalização do texto. Relações lúdicas definem motivações primárias dos personagens, tais como o jogo de sedução, o jogo de empulha, e o jogo de predição; estabelecem parâmetros para a estilização do texto, por meio de artifícios da escrita, como a paródia, pastiche, citação, charada, autorreferenciação, metáfora, iconização tipográfica e jogo do narrador com o leitor. A leitura destas estruturas lúdicas permite a descoberta de novos percursos interpretativos. Deste modo, o *corpus* selecionado para este trabalho de pesquisa é definido preferencialmente por situações ficcionais lúdicas nos romances machadianos que suscitam comentários relevantes para os diversos sentidos de cada narrativa. No desdobramento destas questões, podem ser desenhados traços formativos da sociedade e do homem representados, assim como se percebe a ironia orientadora do juízo do autor na interação de autores ficcionais, narradores e leitores.

Palavras-chave: Assis, Machado de (1839-1908); Literatura brasileira (crítica e interpretação); Romance (Teoria); Jogos (aspectos sociais).

ABSTRACT

LIMA, Djalma Espedito de. The Master's Games: ludic forms in the novels of Machado de Assis. 2012. 205 p. Thesis (Ph.D. in Brazilian Literature) – Faculty of Philosophy, Letters and Human Sciences, University of São Paulo, São Paulo, 2013.

This study reveals the main ludic structures found in the novels of Machado de Assis and describes the imaginative modes of representation of playfulness constructed by the novelist. In the author's prose, the sociability of the depicted historical matters is exposed in fictional situations that require an integrative interpretation – one that takes into account his playful point of view. The ludic structure in Machado's fiction sometimes involves a scenic object and sometimes functions as a metaphor of social relations. Furthermore, the game can boost interaction among several fictional instances of production and reception. The term "game" is understood here primarily as a vector of playfulness or, in other words, as a component capable of relating textual elements with game images – metaphors which underpin the methods of writing invention. Thus, the proposed objective of this study is to contemplate the various strategies of fictionalization in Machado's texts. Playful relations define the primary motivations of the characters, such as the game of seduction, the game of trickery, and the game of prediction. Further, they establish parameters for the text style, through literary devices such as parody, pastiche, quotation, charade, self-referencing, metaphor, typographic iconization, and the game between the narrator and reader. The reading of these play structures allows for the discovery of new interpretive paths. Thus, this study focuses on the playful fictional situations in Machado's novels that contribute multiple levels of meaning to each narrative. The unfolding of these issues sheds light on formative traits of human beings and of the represented society, as one begins to appreciate the irony guiding the author's judgment in his rendering of the interaction between fictional writers, readers and storytellers.

Keywords: Assis, Machado de (1839-1908); Brazilian literature (criticism and interpretation); Romance (Theory); Games (Social Aspects).

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABL – Academia Brasileira de Letras

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas

ABRALIC – Associação Brasileira de Literatura Comparada

BNP – Biblioteca Nacional de Portugal

CCL – Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie

CEBRAP – Centro Brasileiro de Análise e Planejamento

EdUERJ – Editora da Universidade do Estado do Rio de Janeiro

EDUSP – Editora da Universidade de São Paulo

EFLCH – Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas

FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

FBN – Fundação Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro

FCRB – Fundação Casa de Rui Barbosa

FFLCH – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

IBILCE – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista

IEB – Instituto de Estudos Brasileiros da Universidade de São Paulo

IEL – Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade de Campinas

IFCH – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Campinas

INL – Instituto Nacional do Livro

RGPL – Real Gabinete Português de Leitura

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

UNESP – Universidade Estadual Paulista

UNICAMP – Universidade de Campinas

UPM – Universidade Presbiteriana Mackenzie

USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11
Os jogos na sociabilidade da corte fluminense 11
A problemática do jogo como conceito crítico 21
O jogo do texto literário 27
Jogos na prosa machadiana 31
1 O JOGO NA CENA DE *RESSURREIÇÃO, A MÃO E A LUVA E HELENA* 35
1.1 O embate em *Ressurreição* 36
1.2 *A mão e a luva*, ou a decisão de Guiomar 41
1.3 *Helena*, distrações sociais 45
1.4 A presença discreta do jogo na construção de caracteres 48
2 *IAIÁ GARCIA* E O APRENDIZADO DO XADREZ 51
2.1 Brincando de adivinhação 56
2.2 De qual santo você gosta? 58
2.3 Jorge vê estrelas 60
2.4 Recreio usual 62
2.5 A lição de xadrez 63
2.6 A última foi num sarau 65
3 *MEMÓRIAS PÓSTUMAS*, O ROMANCE CHARADA 67
3.1 Brejeirices de nhonhô 71
3.2 O mote e a glosa 74
3.3 Imprensa e charadas 78
3.4 Jogo de epitáfios 81
3.5 Jogo de palavras e pontos 92
3.6 Jogo de damas 94
4 *QUINCAS BORBA*, SÉRIOS JOGOS 97
4.1 Jogo de empulha 98
4.2 A paródia e o pastiche como jogo 106

4.3 Jogo de referências 113
4.4 Jogo do narrador com o leitor 121
5 *DOM CASMURRO*, ENTRE BRINCAR E AMAR 128
5.1 Jogo metaficcional 129
5.2 Os pequenos brincam 131
5.3 Jogo de sedução 135
5.4 Deixe ver os olhos, Capitu 138
5.5 Brincadeira de cabeleireiro 142
5.6 Jogo do matrimônio 145
5.7 Jogo de semelhanças 149
6 *ESAÚ E JACÓ*, NARRATIVA LÚDICA 156
6.1 Jogo de tarô 158
6.2 Jogo de xadrez 162
6.3 Jogo do duplo 165
6.4 Uma partida comentada com o leitor 170
7 MEMORIAL DE AIRES E O JOGO DE FICÇÃO 175
7.1 A aposta 177
7.2 Jogo de pôquer 181
7.3 Xadrez, cartas e gamão 183
7.4 A escrita do blefe 184
CONSIDERAÇÕES FINAIS 189
REFERÊNCIAS 192

INTRODUÇÃO

Os jogos na sociabilidade da corte fluminense

> Gaming is become so much the Fashion amongst the *Beau-Monde*, that he who, in Company, should appear ignorant of the Games in Vogue, would be reckoned low-bred, and hardly fit for Conversation.
> **Richard Seymour, *Esq.*,** *The complete gamester in three parts*, 1719.

O romance de Machado de Assis apresenta diversas imagens de jogos, que participam da narrativa como artefatos cenográficos, ou estruturam o modo de composição do texto, integrando-se à sua discursividade. Parte inerente da sociabilidade, o jogo é uma atividade essencial porque condensa em sua representação a perspectiva problemática da matéria histórica estilizada pela ficção. A análise dos efeitos da presença do jogo é imprescindível para a compreensão dos múltiplos significados suscitados pelas situações ficcionais engendradas pelo texto e para o entendimento da complexidade das relações que o narrador estabelece com seus leitores. Nestas circunstâncias, o imaginário no romance machadiano é construído a partir de uma apurada observação da sociabilidade formada no processo civilizador da corte fluminense, sobretudo a partir de 1840, quando a elite da cidade vivencia intensamente uma nova urbanidade, caracterizada por eventos culturais e artísticos, tais como: bailes, concertos, espetáculos teatrais, festas, jogos e saraus; promovidos por clubes, teatros e outras associações.[1] Agremiações como o Cassino Fluminense, o Teatro Lírico Fluminense e o Jockey Club formam autênticos espaços lúdicos, legitimadores da diversão refinada adequada ao decoro da elite imperial. Nestes ambientes de convivência social, bem como nas casas senhoriais, é consentida a prática de diversos tipos de jogos, especificamente daqueles considerados bons recreios, lazeres das preocupações cotidianas.

A consolidação dessa vida cultural na corte do Rio de Janeiro ocorre em meio a um longo processo de desenvolvimento, alentado por uma conflituosa transição do sistema econômico, que aos poucos converte o trabalho escravo em assalariado,[2] ao que sobrevém quase imediatamente uma demanda por mudanças na organização da sociedade. A corte fluminense, isto é, a classe da elite imperial, precisa assegurar seu lugar privilegiado como resposta a esta

[1] Cf. SCHWARCZ, Lilia Moritz. *As barbas do Imperador*: D. Pedro II, um monarca nos trópicos. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 111.
[2] Cf. PRADO JÚNIOR, Caio. *História Econômica do Brasil*. 16. ed. São Paulo: Brasiliense, 1973, p. 123-204.

nova realidade. Neste sentido, diante do prestígio crescente dos novos valores burgueses,[3] a corte procura sustentar o *status* de sua superioridade por meio da exposição pública dos hábitos refinados, como a presença em espetáculos teatrais, a realização de passeios, a promoção de festas e a prática moderada dos jogos, em meio a outros modos de interação coletiva, onde os melhores devem ser notados e reconhecidos no exercício das boas maneiras. Este padrão de conduta é balizado pelos costumes das sociedades de corte europeias, especialmente aqueles das aristocracias inglesa e francesa, diferenciando prontamente os atores sociais da elite que dominam estes códigos de bom-tom em relação às pessoas das outras classes, como a dos novos-ricos que também anseiam pelo reconhecimento e pela identificação com os ideais de "politesse" e "civilité".[4]

O comportamento elegante almejado por todos que circulam na corte fluminense é estabelecido pelo conjunto das cortesanias sofisticadas, opondo-se à vulgaridade dos maus costumes provincianos. A idealização da matéria civilizatória europeia, projetada neste núcleo urbano brasileiro, é gravada amplamente na cultura letrada que igualmente se forma. Neste contexto, a imagem da mulher ideal, por exemplo, é a de uma moça bem-educada na etiqueta da sociabilidade, devendo dominar perfeitamente os códigos de boa conduta nos bailes, teatros e salões, demonstrando sua polidez nos seus modos quando anda, conversa, toca ao piano, canta, dança e, eventualmente, joga o *écarté*.

Helena, protagonista do romance homônimo de Machado de Assis, enfrenta como primeiro desafio na casa do falecido conselheiro Vale o reconhecimento de sua *finesse* por parte dos novos familiares. No quarto capítulo do romance, o narrador descreve este jogo de conquista de confiança, sobretudo em relação aos costumes bem-educados da protagonista, que mantém uma postura elegante, capaz de se adaptar calmamente a eventualidades, numa "arte preciosa, que faz hábeis os homens e estimáveis as mulheres".[5] Aqui, o narrador dialoga com o leitor do jornal *O Globo*, que publicou o folhetim em 1876, adequando, com esta valorização da etiqueta social, a enunciação às condições da recepção. A situação ficcional continua com a avaliação de Helena por sua nova família, passando pela prova de demonstração da polidez da

[3] Entretanto, não podemos considerar aqui a existência de uma polarização entre elite comercial e nobreza. O conflito entre valores comerciais e aristocráticos se dava mais no plano ideológico no Rio de Janeiro oitocentista. Vários nobres participavam do comércio e muitos comerciantes que enriqueciam buscavam o "enobrecimento", por vezes com o casamento com um nobre e assimilação dos costumes considerados civilizados da corte. A burguesia se formava a partir de diversas origens: "Tratava-se antes de uma congérie social que duma classe propriamente dita. Aliás, até a desagregação da ordem escravista e extinção do regime imperial, os componentes da 'burguesia' viam-se através de distinções e de avaliações estamentais." Cf. FERNANDES, Florestan. *A revolução burguesa no Brasil*: ensaio de interpretação sociológica. 5. ed. São Paulo: Globo, 2006, p. 35.

[4] Cf. ELIAS, Norbert. *O Processo Civilizador*: Uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990, p. 54.

[5] ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 36.

jovem, que se revela portadora de "prendas da sociedade", na distinção ao piano, na correção ao falar a língua francesa, nos conhecimentos da língua inglesa e da italiana, e até mesmo na habilidade doméstica de lidar com costuras e bordados. Toda esta caracterização é transposição cultural, formada por imagens idealizadas por padrões de conduta das cortes europeias, nas quais a etiqueta, técnica de representação dos costumes formalmente elevados, era uma prerrogativa prática para a participação na sociabilidade aristocrática.

Do mesmo modo, nestas cortes europeias, saber jogar era mais que uma habilidade, era também um atributo de valor quanto eram as práticas das boas maneiras à mesa, formas elegantes de distinção de civilidade. Como indicativo desta pressuposição constata-se que, em Londres, principalmente ao longo do século XVIII, foram publicados diversos tratados especializados que ensinavam aos nobres os jogos do *ombre*, do *picquet* e do xadrez.[6] Neste sentido, o domínio do exercício dos jogos na corte londrina era útil não apenas como forma de entretenimento, mas também como requisito para a participação no ócio comum cotidiano.

Enquanto isso, no continente, outros tratados de jogos cumprem um papel análogo na corte francesa, como o *Jeu de l'ombre et du piquet* e, posteriormente a *Académie universelle des jeux,* que alcança vinte e cinco edições ao longo do século XVIII.[7] Além disso, aos jogos de tabuleiros e de cartas participantes da sociabilidade da corte francesa acrescentam-se os diversos *jeux d'esprit*, coleções de inúmeras brincadeiras elegantes, cuja finalidade era a recreação ligeira e jovial nas festas menos formais e nos eventos familiares.[8]

Em Portugal, do mesmo modo, tratados de civilidade e de etiqueta, como o do cônego José Ignácio Roquete,[9] dedicavam capítulos para a descrição dos modos de se portar na ocasião dos jogos em sociedade. Não obstante, manuais instrucionais de jogos são publicados e difundidos, principalmente na primeira metade do século XIX. Durante muito tempo, a prática dos jogos no reino português deveria obedecer a rigorosas regras legais. A interdição era radical

---

[6] Cf. SEYMOUR, Richard, Esq., and JOHNSON, Charles, Esq. *The compleat gamester in three parts: Containing* […], by Richard Seymour, *Esq*; and now carefully revised, very much enlarged and improved, agreeable to the present Method of playing the several Games, by Charles Johnson, *Esq*. 8. ed. London: printed for J. Hodges, at the Looking-Glass, facing St. Magnus-Church, London Bridge, 1754; COTTON, Charles. *The compleat gamester*: or, […], together with the royal game of chess and billiards. 5. ed. J. Wilford, 1725; e STAMMA, Philipp. *The noble game of chess*: or, […], &c. London: J. Brindley, 1745.

[7] Cf. LE ROYAL *jeu de l'ombre et du piquet*: augmentez […], & autres nouvellement inventez. Haye: Chez Jacob van Ellinckhuysen, 1712. Cf. ACADÉMIE universelle des jeux: contenant […], du revertier, etc. Paris: Amable Coste; Lyon: Amable Leroy, 1806, 3 vol. Cf. ZOLLINGER, Manfred. *Lois et règles de jeux pour l'esprit et le bonheur des hommes*. Disponível em: <http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_3.htm> Acesso em: 25 ago. 2012.

[8] Cf. CELNART, Elisabeth. [Elisabeth Bayle-Mouillard]. *Manuel complet des jeux de société* […]. 3. éd. Paris: Librairie Encyclopédique de Roret, 1836; Cf. G, J.-M. de. *Jeux d'esprit*: récréations des familles, des cercles etc. Lille: J. Lefort, 1883.

[9] Cf. ROQUETTE, J. I. *Código do Bom-Tom*, ou Regras da civilidade e de bem viver no século XIX. (1845). São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

no que dizia respeito aos jogos de azar e ao funcionamento de casas de tavolagem. A propósito, as *Ordenações do Reino* eram taxativas e severas quanto à proibição de jogos de cartas e de dados, visando à preservação da moralidade e à manutenção da ordem pública,[10] pois a moralidade cristã presente no discurso das *Ordenações* condena o jogo como prática do mal, pois afasta os fiéis da dedicação ao exercício do bem pela doutrina da salvação.

A fabricação dos baralhos em Portugal foi organizada tão-somente em 1769, com a fundação da Real Fábrica das Cartas de Jogar, vinculada à Imprensa Régia.[11] D. José I revoga em 16 de maio de 1753 a Lei do Reino do livro V, título 82, autorizando a prática dos jogos de cartas.[12] O pressuposto da concessão era de que os jogos poderiam ser uma recreação útil ao povo, pois atenuavam as dores do trabalho. A prática de um jogo, licitamente jogado, é entendida daí em diante como ocupação honesta do tempo do repouso. Como ressalva, a referida lei ainda seria aplicada, caso fosse constatada a prática de jogos considerados ilícitos. No entanto, durante décadas após a permissão do uso das cartas de jogar, a administração do reino controlaria a fabricação e o comércio das cartas de jogar. Na prática, a coroa portuguesa legalizava e revertia para si uma atividade extremamente lucrativa àquela época.

O reconhecimento da permissão dos jogos de cartas em Portugal é consolidado pela publicação de tratados,[13] atualizando, por assim dizer, parte do discurso organizador da racionalidade de corte no que se referia ao tema.[14] Se por um lado a liberação oficial do jogo de cartas não significa mudanças políticas profundas, por outro indica a busca de uma nova ordem, que simulava a ideia de uma aristocracia moderna e liberal. Assim, aos poucos o ânimo lúdico presente no comportamento das outras cortes europeias prevalece mediante o rigor do discurso jurídico das *Ordenações*. Ao mesmo tempo, a circulação de textos estrangeiros em Portugal favorece o contato de seus letrados com a espirituosidade francesa[15] e o *humour*

---

[10] Cf. *Ordenações Manuelinas*, Livro V, Título XLVIII; Cf. *Ordenações Filipinas*, Livro V, Título LXXXII.

[11] Antes do decreto pombalino que concedeu o monopólio da fabricação das cartas de jogar à Imprensa Régia, houve produção de cartas em Portugal deste o início do século XVII, pelo menos, por meio de contratos de arrendamento. Cf. MONIZ, Egas. História das cartas de jogar. Em prefácio. In: SILVA, Henriques da. *Tratado do jogo do Boston*. Lisboa: Editorial Ática, 1942, p. 106.

[12] Cf. RIBEIRO, José Silvestre. *Historia dos estabelecimentos científicos literários e artísticos de Portugal*. Lisboa: Tipografia da Academia Real das Ciências, 1871, p. 316-317.

[13] Uma busca no sistema da Biblioteca Nacional de Portugal para o termo "voltarete" revela vinte e cinco registros de tratados sobre o jogo. Ainda encontramos diversos tratados sobre o jogo de xadrez, do bilhar, e outros. As obras foram publicadas em sua maioria entre 1790 e 1860. Cf. CATALOGO *da Biblioteca Nacional de Portugal*. Disponível em: <http://catalogo.bnportugal.pt/>. Acesso em: 22 mar. 2010.

[14] Para compreender a racionalidade de corte portuguesa, além dos tratados clássicos de Baldassare Castiglione, Baltasar Gracián y Morales, Diego de Saavedra Fajardo, Giovanni Botero etc., destaca-se especificamente em Portugal a obra *Corte na Aldeia*, de Francisco Rodrigues Lobo. No livro de Rodrigues Lobo encontramos referências sutis ao jogo como hábito de civilidade. Cf. LOBO, Francisco Rodrigues. *Côrte na aldeia e noites de inverno* [1619]. Lisboa: Comp. Nacional Ed., 1890, 2 vol.

[15] O prazer do dito espirituoso reside na engenhosidade das formulações e associações de palavras e conceitos. Bergson desdobra a ideia de espirituosidade em dois sentidos. Numa acepção mais ampla, é espirituosa "certa

inglês.[16] A despeito da presença destes modelos culturais, a ludicidade portuguesa continua a ser menos discreta, diferenciada especialmente pelo dito engraçado e marcada pelo riso moralizante e aberto, de origem mais popular.[17]

Após a transferência da corte portuguesa para o Rio de Janeiro, e depois com a transformação da cidade em sede do Império brasileiro, a formação da sociabilidade fluminense pressupõe, no meio de todas as suas contradições e de todos os seus conflitos culturais, o entrosamento desta matriz popular de origem portuguesa com a imitação do refinamento dos costumes importados. No campo da música, por exemplo, ao lado do legado da quadra popular portuguesa se coloca a tradição erudita, como o suave *Bel Canto* da ópera italiana e as exuberantes sonatas de Beethoven. O argumento é explorado com habilidade por Machado de Assis no conto *Um Homem Célebre*,[18] no qual o personagem Pestana torna-se famoso por compor excelentes e notórias polcas, apesar de nunca conseguir realizar o seu sonho de produzir uma sonata. A polca é um gênero musical dançante, cotado como moderno e apreciado pela corte fluminense. No entanto, para Pestana a adaptação do gênero aos textos das quadras populares, que a melodia da polca acolhe bem, transmite certa jovialidade que a descaracteriza como uma forma clássica autêntica.[19] No texto do conto, a cultura erudita é representada pela música dos compositores clássicos, como Cimarosa, Mozart, Beethoven, Gluck, Bach e Schumann. O requinte desta música, modelo a partir do qual Pestana idealiza produzir belas composições, contrasta violentamente com o resultado, quase sempre uma polca popular; ou às vezes, para seu engano e desespero, a repetição de algum destes clássicos, como Chopin. A contradição vivida pelo personagem é exposta com ironia pelo narrador.

A discursividade do conto propõe uma reflexão a respeito da preferência musical na sociedade fluminense, destituindo a apreciação da cultura clássica pelo gosto da popular. O

---

maneira *dramática* de pensar", manobrando e jogando com as ideias. Em um sentido mais restrito, o termo é ligado à arte cênica da comédia: "certa disposição para esboçar de passagem cenas da comédia, mas para esboçá-las de maneira tão discreta, leve e rápida que tudo já estará terminado quando nos começarmos a nos dar conta." Cf. BERGSON, Henri. *O riso*: Ensaio sobre a significação da comicidade. Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 77- 98, grifo do autor.

[16] Por sua vez, o *humour* inglês envolve um prazer derrisório de superioridade aristocrática. O humour é uma forma da sátira, voltada para a evidência do "mal que existe, para notar suas particularidades com a indiferença mais fria". Cf. MINOIS, Georges. *História do Riso e do Escárnio*. Trad. Maria Elena O. Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora UNESP, 2003, p. 423-432.

[17] António Cabral entende que os jogos populares portugueses são uma forma de "passatempo, recreio, descanso e divertimento" e o prazer cômico do jogo se liga mais à galhofa moralizante. Cf. CABRAL, António. *Jogos populares portugueses*. Porto: Editorial D. Barreira, 1985, p. 10.

[18] O conto foi publicado pela primeira vez na *Gazeta de Notícias*, a 29 de junho de 1888. Cf. ASSIS, Machado de. Um homem célebre. In: *Obra completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 464-470.

[19] Conforme José Miguel Wisnik, o gênero polca estava neste momento transformando-se no gênero musical maxixe, com a fusão dos elementos europeus com as matrizes africanas. Cf. WISNIK, José Miguel. Machado maxixe: o caso Pestana. *Teresa revista de Literatura Brasileira*, São Paulo, n. 4-5, p. 13-79, 2004.

discurso do narrador, por sua vez, consegue ajustar o humor e o espirituoso na máquina da ironia, relativizando todos os valores, populares ou clássicos.[20] O discurso do narrador produz um efeito de espirituosidade, principalmente quando opõe a fama na aldeia àquela na cidade de Roma: "A fama do Pestana dera-lhe definitivamente o primeiro lugar entre os compositores de polcas; mas o primeiro lugar na aldeia não contentava a este César, que continuava a preferir-lhe, não o segundo, mas o centésimo em Roma." No discurso do narrador, a ironia dissolve a importância das disputas de poder entre conservadores e liberais, visto que a matéria política nacional apenas toca sutilmente a superfície do texto, mas isto é suficiente para corromper todo o mundo ficcional.[21] Diante de sua morte iminente, Pestana compõe suas duas últimas polcas, uma para ocasião de sua morte e outra "para quando subirem os liberais". A acidez do riso crítico proporcionado pela leitura do conto é mérito da arte de Machado de Assis. Ao contrário de Pestana, síntese metafórica desta formação cultural da corte fluminense, Machado acomoda na ficção[22] as matrizes simbólicas da matéria histórica representada e encontra como solução a negativa irônica das pretensões do personagem.

Como resultado desta coexistência de matrizes culturais diversificadas, a sociabilidade representada na prosa machadiana implica o discernimento dos jogos e de suas metáforas. Estas últimas se desdobram muitas vezes no riso irônico, como no conto *Um homem célebre*. No procedimento de constituição da matéria histórica na ficção machadiana são expostos estes valores de referências culturais, cruzados e diversificados, efeitos da contemporaneidade do

---

[20] VILLAÇA, Alcides. Machado de Assis, Tradutor de Si Mesmo. In: *Novos Estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 51, p. 3-14, jul. 1998.

[21] Henri Bergson preconiza que a ironia é o inverso do *humour*. Enquanto o *humour* enfatiza o "mal que existe", a ironia é retórica e ressalta a "ideia do bem que deveria existir". Heinrich Lausberg classifica a ironia em dois tipos principais, a ironia de palavra, definida como "a utilização do vocabulário que o partido contrário emprega para os fins partidários, com a firme convicção de que o público reconhecerá a incredibilidade desse vocabulário"; e a ironia de pensamento, que é a "substituição do pensamento em causa, por um outro pensamento, que está ligado ao pensamento em causa por uma relação de contrários e que, portanto, corresponde ao pensamento do adversário". A ironia de pensamento pode ser apresentada em duas formas, a dissimulação e a simulação. Como bem demostra Beth Brait, existem inúmeras concepções de "ironia". Brait, por sua vez, examina o conceito dentro de uma perspectiva discursiva mais ampla. Sem negar esta extensão, pensamos a ironia machadiana como uma articulação de discursos, como o discurso do *humour*, o discurso da espirituosidade, o discurso do riso etc. Assim, a ironia de Machado de Assis se apresenta a cada momento em uma forma diferente. Cf. BRAIT, Beth. *Ironia em perspectiva polifônica*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2008, p. 16-17; 70-71. Cf. BERGSON, Henri. *O riso*: Ensaio sobre a significação da comicidade. Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p.95. Cf. LAUSBERG, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. 4. ed. Trad. R. M. Rosardo Fernandes. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993, p. 163-164; p. 251-254.

[22] João Adolfo Hansen explica que são possíveis dois tipos de ficção: A "ficção primeira", quando "a narração se refere a algo que realmente *existe* e o relaciona com um evento que não ocorreu em parte alguma"; e a "ficção segunda", quando a narração se refere somente à *essência* dos seres". Neste sentido, "o termo *ficção* define uma operação da imaginação, uma técnica, uma forma e um efeito aplicados ora ao conhecimento de existência, ora ao conhecimento de essência." Cf. HANSEN, João Adolfo. "O Imortal" e a verossimilhança. *Teresa revista de Literatura Brasileira*, São Paulo, n. 6-7, p. 59, 2006, grifo do autor.

enunciado da matéria narrada em relação ao tempo da enunciação do narrador.[23] O texto produz pelo mecanismo da escrita ficcional conteúdos e estruturas das complexas relações sociais, procedentes da meticulosa observação da vida cotidiana, recuperando no imaginário do mundo narrado a percepção e a mentalidade ajustadas ao tempo e ao lugar da recepção, problematizando o estatuto da verossimilhança no entrelaçamento destes diversos discursos.[24]

Nesse sentido, o efeito simbólico da invenção supera o imperativo do nacionalismo romântico e a escrita constitui um novo universo fictício, pautado por uma discursividade autônoma que transforma os meios técnicos, históricos, de produzir literatura, exigindo outros protocolos de leitura. O espaço e o tempo ficcionais da prosa machadiana demandam autonomia, ao descolarem-se das circunstâncias do real pela estilização. Assim, esta prosa relativiza a seu modo os valores culturais da realidade referenciada e o próprio ato de compor. O narrador, consciente de sua condição, estabelece um diálogo direto com o leitor e promove sistematicamente a evidência do caráter de faz-de-conta do texto,[25] instituindo um jogo metaficcional que discute as convenções da representação. No conto *Miss Dollar*, por exemplo, o narrador explora os vários significados suscitados pela primeira leitura do título, a partir de uma tipologia de leitores:

> Se o leitor é rapaz e dado ao gênio melancólico, imagina que Miss Dollar é uma inglesa pálida e delgada, escassa de carnes e de sangue, abrindo à flor do rosto dois grandes olhos azuis e sacudindo ao vento umas longas tranças louras. […]
> Suponhamos que o leitor não é dado a estes devaneios e melancolias; nesse caso imagina uma Miss Dollar totalmente diferente da outra. Desta vez será uma robusta americana, vertendo sangue pelas faces, formas arredondadas, olhos vivos e ardentes, mulher feita, refeita e perfeita. […]
> Já não será do mesmo sentir o leitor que tiver passado a segunda mocidade e vir diante de si uma velhice sem recurso. Para esse, a Miss Dollar verdadeiramente digna de ser contada em algumas páginas, seria uma boa inglesa de cinquenta anos, dotada com algumas mil libras esterlinas, e que, aportando ao Brasil em procura de assunto para escrever um romance, realizasse um romance verdadeiro, casando com o leitor aludido. […]
> Mais esperto que os outros, acode um leitor dizendo que a heroína do romance não é nem foi inglesa, mas brasileira dos quatro costados, e que o nome de Miss Dollar quer dizer simplesmente que a rapariga é rica. […]

---

[23] Cf. AUERBACH, Erich. *Mimesis*: a representação da realidade na literatura ocidental. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 440.

[24] Segundo Hansen, "*a verossimilhança é uma relação de semelhança entre discursos*. Ou seja: a verossimilhança decorre da relação do texto de ficção não com a realidade empírica da sociedade do autor, mas da sua relação com outros discursos da sua cultura, que funcionam como explicações ou causas da história narrada, tornando-a adequada àquilo que se considera natural, habitual e normal que aconteça *na* realidade e *como* realidade. A ficção é verossímil quando o leitor reconhece os códigos que julga verdadeiros e que são aplicados pelo autor para motivar as ações da história.". Hansen explica que Machado de Assis, entretanto, costuma relativizar a verossimilhança na exposição da condição ficcional por meio do enunciado de seus narradores. Cf. HANSEN, João Adolfo. Op. cit., p. 71-72, 2006, grifo do autor.

[25] Cf. STIERLE, Karlheinz. *A ficção*. Rio de Janeiro: Caetés, 2006, p. 9-11.

> A descoberta seria excelente, se fosse exata; infelizmente nem esta nem as outras são exatas. A Miss Dollar do romance não é a menina romântica, nem a mulher robusta, nem a velha literata, nem a brasileira rica. Falha desta vez a proverbial perspicácia dos leitores; Miss Dollar é uma cadelinha galga.[26]

O narrador cataloga nada menos que quatro tipos de leitor: jovem romântico, realista, homem pobre de meia-idade, e um leitor "mais esperto que os outros". Ao mesmo tempo, formula hipóteses sobre a expectativa destes leitores potenciais em relação à primeira impressão de leitura do título do conto. Para tanto, o narrador lança a ideia de que o título "Miss Dollar" se refere ao nome da protagonista, cogitada como uma figura feminina, caracterizada por convenções literárias presentes no imaginário de cada tipo de leitor. Contudo, todos os leitores potenciais são surpreendidos com a descoberta da identidade da suposta protagonista do conto. O narrador ri da "proverbial perspicácia dos leitores", ou melhor, do engano deles. O riso é decorrente do "jogo de esconde-esconde que parece caçoada do autor implícito ao leitor desprevenido ou, pior ainda, ao leitor sem perspicácia".[27]

Além de ser configurado como metáfora da relação entre narrador e leitor, o jogo é uma conduta habitual na sociabilidade da corte fluminense estilizada por Machado. Como prática cultural deste ambiente, apresenta a dualidade da coexistência de formas elegantes e de outras desprestigiadas. O carteado, por exemplo, é exercitado abertamente como meio honesto de empregar o tempo, sempre com o princípio da moderação.[28] Muitas vezes é constatado na prosa machadiana o registro da prática do voltarete, referido sempre como o "voltarete de costume", ou como "a usual partida de voltarete" para a qual o conselheiro Vale, de *Helena*, se preparava quando falece repentinamente. Apesar do jogo de voltarete ser um hábito reconhecido nesta sociabilidade, Machado o representa de modo rebaixado, como uma trivialidade,[29] notadamente na ocasião da morte do conselheiro Vale:

> O conselheiro Vale morreu às 7 horas da noite de 25 de abril de 1850. Morreu de apoplexia fulminante, pouco depois de *cochilar* a sesta, – segundo costumava dizer, – e quando se preparava para ir jogar a usual partida de voltarete em casa de um desembargador, seu amigo.[30]

---

[26] ASSIS, Machado de. Miss Dollar. In: *Obra completa, em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 11-12; o texto foi publicado originalmente no livro *Contos Fluminenses*, de 1870.

[27] SILVA, Antonio Manoel dos Santos. *Os bárbaros submetidos*: interferências midiáticas na prosa de ficção brasileira. São Paulo: Arte & Ciência, 2006, p. 40.

[28] Cf. ROQUETTE, José Inácio. *Código do Bom-Tom*, ou Regras da civilidade e de bem viver no século XIX. (1845). São Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 255.

[29] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 38.

[30] ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 17, grifo do autor.

O tom da narrativa é ameno, produzindo como efeito a banalização da matéria da morte. O cochilo é explicado pelo narrador como uma "sesta", termo que sugere refinamento. A apoplexia segue o cochilo, que seria sucedido pela partida de voltarete, não fosse a eventualidade da morte do conselheiro. Os eventos estão relacionados na mesma cadeia de acontecimentos: cochilo, morte e jogo de voltarete. O conselheiro morre como poderia ter continuado sua vida, sem importância, nem heroísmo. No romance, configurando um quadro espacial e temporal, o voltarete é praticado eventualmente por personagens cômicos ou tipos quase caricatos, como o Dr. Matos e o "coronel" Macedo. Este último, por exemplo, não era, na verdade, coronel: "Era major. Alguns amigos, levados de um espírito de retificação, começaram a dar-lhe o título de coronel, que a princípio recusou, mas que afinal foi compelido a aceitar, não podendo gastar a vida inteira a protestar contra ele."[31] Em síntese, o voltarete é vinculado a personagens que despendem o tempo no estudo e na prática do referido jogo e por isso são criticáveis socialmente, suscetíveis ao riso, pois jogar em demasia ou afiançar muita importância à atividade transgride o princípio da moderação, constituindo um vício desaconselhável e, portanto, passível de repreensão.

No conto *Linha reta e linha curva*,[32] explora-se a relação da função social do jogo de voltarete em contraste com o jogo da conquista amorosa. Na história, o personagem Tito declara que prefere se distrair praticando o voltarete a se ocupar na busca do amor. Para o personagem, a instituição do jogo se encontra num patamar superior àquele do casamento, demonstrando um aparente desapreço por esta última ideia. Todo o discurso dele, contudo, pode ser pensado como um disfarce, tentativa de enganar seus interlocutores. Questionado sobre sua falta de interesse pelo amor, Tito declara:

> – Não há segredo – disse Tito. – O que há é isto. Entre um amor que se oferece e… uma partida de voltarete, não hesito, atiro-me ao voltarete. A propósito, Ernesto, sabes que encontrei no Chile um famoso parceiro de voltarete? Fez a casca mais temerária que tenho visto… sabe o que é uma casca, minha senhora?
> – Não – respondeu Adelaide.[33]

A negativa de Adelaide impede que ela possa cogitar um sentido irônico para as palavras de Tito. O enunciado do rapaz é considerado válido para Adelaide, e ela o recebe literalmente, determinando sua indignação, pois para a moça o amor não pode ser colocado abaixo de um

[31] ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 40.
[32] Id. Linha reta e linha curva. In: *Obra completa, em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 101-136.
[33] Ibid., p. 105. No voltarete, uma "casca" acontece quando se faz jogo com as 13 cartas que ficam na mesa e quando todos passam a primeira vez.

jogo de cartas. O engano origina a situação trágico-cômica do texto, pois Adelaide não reconhece a importância do jogo na prática da sociabilidade fluminense.[34] No desdobramento da narrativa, a suposta preferência de Tito pelo voltarete em relação ao amor se conforma aos poucos como um impedimento de seu casamento com Emília. Colocar o jogo acima do amor é uma afronta, atitude inaceitável para as personagens femininas da história.

Se o voltarete pode ser reconhecido como prática socialmente legítima de emprego do tempo, o jogo de tarô é uma arte marginal neste contexto. O tarô é especializado na técnica da cartomancia, contrariando os dogmas e ditames da religião católica. Por esta razão, a ideia de considerar o tarô como forma válida de recreação nos salões da corte é, no mínimo, improvável. A atividade era clandestina e ilegal. Em uma crônica de 10 de março de 1895 publicada na *Gazeta de Notícias*, o cronista Machado de Assis comenta a detenção de "duas feiticeiras e uma cartomante".[35] O jogo do tarô recupera, ressalvadas as devidas proporções, a lógica do mito, ao emitir proposições a respeito do futuro, dado inapreensível da realidade. Mas não se deve desconsiderar sua ludicidade. Trata-se de um jogo especial porque institui uma ordem que ultrapassa o espaço limitado pela mesa para a própria troca que sucede entre os jogadores; ou seja, entre a cartomante e o consulente incide uma relação de confiança, pois é preciso que o cliente acredite na magia da predição para submeter-se à condição ficcional do discurso do jogo. Machado entende essa complexidade do tarô e aproveita esta imagem exemplarmente em dois momentos decisivos de sua prosa, no conto *A Cartomante* e no romance *Esaú e Jacó*.[36]

Assim, na prosa machadiana a imagem do jogo e a produção de sua presença como fator lúdico são noções importantes para o entendimento dos sentidos gerados pelo texto. Nesta perspectiva, várias questões surgem: Como o autor aborda o tema do jogo em seus romances? Qual é a importância dos jogos para a composição do sentido de suas narrativas? De que maneira sua prosa de ficção lida com as diversas possibilidades de exposição do lúdico na vida cotidiana? Em outros termos, esta tese propõe uma leitura dos romances machadianos, visando a compreender melhor os diversos níveis de significação das estruturas lúdicas empregadas pelo

---

[34] Derivado diretamente do jogo do *ombre*, o voltarete foi importante nas principais cortes europeias. Seu domínio era um indicador do estatuto social do jogador: "Este jogo é para entreter aos seus apreciadores, e deve ser jogado com toda a lhaneza e cavalheirismo; todas as tricas e artimanhas usadas em outros jogos devem ser banidas deste, pois este é jogo de salão e não de taverna. Demais na mesa do jogo, em um salão, é onde se conhece a fina e esmerada educação, as almas nobres, e os homens generosos." Cf. TRATADO *do Grande Jogo do Voltarete ou exposição clara e sucinta contendo todas as regras deste interessante jogo posto ao alcance de todas as inteligências por um amador*. Rio de Janeiro: Laemmert & C., 1892, p. 4.

[35] Machado aproveita a crônica para criticar mais especificamente o jogo do bicho, os "bichos de Vila Isabel". Cf. ASSIS, Machado de. Crônica de 10 de março de 1895. In: *Obra completa*, em quatro volumes. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 4, p. 1154-1155.

[36] ASSIS, Machado de. A Cartomante. In: *Obra completa*, em quatro volumes. Op. cit., vol. 2, p. 447-453; Id. *Esaú e Jacó*. In: Ibid., vol. 1, p. 1073-1225.

autor na tensão da coerência: o jogo como elemento da sociabilidade: xadrez, tarô, gamão, etc., jogado pelos personagens; o jogo como metáfora das relações sociais, nos quais os personagens representam a imagem de si para os outros, seguindo lógicas que lembram a imagem de jogos de tabuleiros, de cartas etc.; e como princípio formal da ficção, articulando o texto como jogo a ser desempenhado pelo leitor no entendimento que vai formando na leitura do narrado e do modo de narrar.

Neste sentido, considerando que a realidade cotidiana da vida, como designa Auerbach,[37] é matéria da literatura, Machado de Assis molda a dimensão lúdica da realidade à prática de sua invenção ficcional. Nesse seu processo de invenção, o lúdico é o elemento que articula o imaginário ao discurso, produzindo representações de interações sociais. Essas relações ficcionais são articuladas conforme "modelos de jogo".[38] Deste modo, também se propõe aqui recompor, ainda que limitada pelo método desta monografia, a dimensão do jogo no romance, como alegoria das relações sociais, integrando-se este conjunto aos debates promovidos pelos narradores com os leitores a respeito das convenções da escrita ficcional.

A problemática do jogo como conceito crítico

O ponto de vista do jogo, de suas funções ou relações, dispostas no campo da arte literária, enfrenta um desafio crítico inicial: Trata-se de organizar o pensamento de modo a analisar as atividades envolvidas pela semântica do termo "jogo". Afinal, o que é um jogo? O conceito foi investigado por várias áreas do conhecimento, como a psicologia, estética, pedagogia, antropologia e até pela economia. Elkonin adverte que "a palavra 'jogo' não é um conceito científico *stricto sensu*."[39] Logo, não se tem uma definição satisfatória que possa delinear com exatidão esta ideia na larga esfera das atividades humanas. Toda definição que vise apreender a totalidade deste termo de modo fechado está fadada à ruína. O vocábulo "jogo" compartilha de uma resiliência comum a um complexo conjunto de conceitos variáveis e escorregadios, de tal modo que não se prestam a nenhuma generalização admissível. Saliba esclarece que isto também ocorre, por exemplo, com os conceitos "humor" e "riso": "Nossa cultura ocidental criou um enorme patrimônio de reflexões clássicas sobre o humor e o riso,

[37] Cf. AUERBACH. Erich. *Mimesis*: a representação da realidade na literatura ocidental. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 299-320.
[38] Cf. ELIAS, Norbert. *Introdução à sociologia*. Lisboa: Edições 70, 1970, p. 105.
[39] Cf. ELKONIN, Daniil B. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998, p. 13.

cujo único e indiscutível mérito foi o de ter mostrado o quanto se trata de uma experiência humana muito imprecisa e na qual caberia quase tudo."[40]

Neste sentido, Bergson ensina que o vocábulo "riso" não pode ser satisfatoriamente contido por um círculo conceitual apriorístico, pois qualquer definição construída nesta perspectiva será demasiadamente ampla. Além disso, tal método forçosamente incluirá elementos estranhos ao conceito e excluirá atividades cômicas legítimas. Assim, Bergson propõe um método diferente para o estudo do "cômico", entendido por ele como "o riso em si mesmo". Assim, Bergson recomenda a análise dos "*procedimentos de fabricação* da comicidade".[41] Bem assim se pode pensar a tentativa de isolamento do sentido do termo "jogo". "Riso" e "jogo" são conceitos abertos, significantes cujos significados polissêmicos ramificam e enraízam, desdobrando-se em diversos sentidos que variam conforme outros tantos fatores histórico-culturais.

Do mesmo modo, Lehman e Witty "admitem a complexidade do jogo, e que qualquer definição deste deve ser parcial e incompleta, pois o jogo contém aspectos ilimitados, muitas variáveis e diversidade de formas, cujos resultados são amplos e sutis".[42]

Tal dificuldade de estabelecer um critério último e definitivo para o conceito de "jogo" faz lembrar que toda definição é uma convenção, baseada em códigos linguísticos, cuja coerência provisória está sujeita à evolução destes códigos. Assim, procedeu bem Wittgenstein, em suas *Investigações filosóficas*, nomeando "jogos de linguagem" aos processos de uso das palavras, de denominação, de repetição; e ainda ao "conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada". "Jogos de linguagem" é uma expressão plural que atende a uma perspectiva múltipla de significados. Nas suas *Investigações*, Wittgenstein pondera o uso do termo "jogo" como algo "não delimitado", que não pode ser cerceado por fronteiras teóricas. Para ele, o termo "jogo" é um "conceito com contornos imprecisos". Não obstante, Wittgenstein avalia que a indeterminação do termo não o impede de ser pensado como conceito.[43]

Os métodos de Wittgenstein e Bergson operam por aproximação. Este se concentra no estudo das causas que produzem o efeito de riso, como consequência do cômico. Aquele opera reflexivamente sobre uma diversidade de usos da linguagem, propostas como jogos. Contudo,

---

[40] SALIBA, Elias Thomé. *Raízes do Riso*: a representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 2002, p. 19.

[41] Cf. BERGSON, Henri. *O riso*: Ensaio sobre a significação da comicidade. Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 149-152, grifo do autor.

[42] Cf. LEHMAN, Harvey Christian and WITTY, Paul Andrew. *The psychology of play activities*. New York: A. S. Barnes and company, 1927. Apud COURTNEY, Richard. *Jogo, Teatro & Pensamento*: As bases intelectuais do Teatro na Educação. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 210.

[43] Cf. WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999, p. 28-30; p. 54-62.

é indispensável para esta pesquisa sobre os jogos no romance machadiano a consideração das principais tentativas teóricas de conceituação, pois trabalhar com o vocábulo "jogo", incluindo neste significante a ideia de lúdico, pressupõe uma escolha de caminhos de leitura e de situações ficcionais produtivas para a interpretação textual, reconhecendo esforços críticos que podem sustentar argumentos desta tese. Com este propósito, vejamos sucintamente algumas das principais tentativas de conceituação do jogo.

Schiller afirma que o homem possui de modo inerente uma *tendência ao jogo*. Para este autor a experiência estética depende de três impulsos fundamentais: o sensível, o formal e o lúdico. O impulso lúdico formado pela tendência ao jogo ocupa um lugar privilegiado na experiência humana: "O homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga."[44] Tal concepção de base neokantiana, pressupõe o jogo como forma de prazer.[45] Para Kant o jogo é a condição para a formação do juízo estético, no deleite do belo gerado pela consciência do aspecto formal do ato de jogar: "A consciência da finalidade puramente formal no jogo das faculdades de conhecer do sujeito, por ocasião de uma representação através da qual um objeto é dado, é o próprio prazer."[46] Para Schiller, portanto, toda forma de arte apresenta a dimensão do jogo, entendido como impulso lúdico que mobiliza as faculdades do juízo. Portanto, trata-se de uma concepção filosófica que, ligada à sua fenomenologia neokantiana, não permite outra conceituação além da formação de um julgamento estético.

Karl Groos, por sua vez, pensa a partir dos avanços na ciência da biologia obtidos ao final do século XIX. Publica em 1899 a obra *Jogos Humanos*,[47] que procura traçar a especificidade das atividades lúdicas a partir deste ponto de vista. Influenciado pelas ideias de Darwin, Colozza, Spencer e outros, Groos esboça em sete teses sua *teoria do prévio exercício*, na qual o jogo é uma atividade infantil, preparatória para a experiência do mundo adulto.[48] A teoria de Groos obteve grande repercussão, nomeadamente na psicologia. Contudo, a história das teses de Gross é pautada por uma série de aditamentos e revisões de outros autores, tais como Haupp, Stern, Bühler, Vinográdov e outros. Com propriedade, Édouard Claparède

---

[44] SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem numa série de cartas*. Trad. Roberto Schwartz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002, p. 80.

[45] Cf. KANT, Imannuel. *Réflexions sur l'éducation*. Trad. A. Philonenko. Paris: Vrin, 1966, p. 111. Apud. DUFLO, Colas. *O jogo*: de Pascal a Schiller. Trad. Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999, p. 56-57.

[46] "La conscience de la finalité purement formelle dans le jeu des facultés de connaître du sujet, à l'occasion d'une représentation par laquelle un objet est donné est le plaisir même." Cf. KANT, Imannuel. *Critique de la faculté de juger*. Trad. A. Philonenko. Paris: Vrin, 1965, p. 65. Apud DUFLO, Colas. Op. cit., p. 63.

[47] GROOS, karl. *Die Spiele der Menschen*. Jena: G. Fischer, 1899.

[48] Cf. ELKONIN, Daniil. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998, p. 83-86.

publica em 1934 uma crítica à teoria de Groos, que repõe a dificuldade do enquadramento do conceito: "Nos começos do século XX, os psicólogos acreditaram ter a chave do enigma do jogo, chave dada por Groos que nada mais fez do que adverti-los acerca do enigma *per se*. A partir de então, a questão do jogo apresentou-se ainda mais complicada do que antes."[49] Claparède intui o risco de tentar delimitar o conceito.

Muito do que se discutiu a respeito da teoria do prévio exercício de Groos se relacionou com o "princípio do prazer", discutido por Freud em seu ensaio *Além do princípio do prazer*, publicado primeiramente em um pequeno volume de sessenta páginas, em Leipzig, Viena e Zurique.[50] Para Freud, o "princípio do prazer" é regulado pelo "princípio da realidade", que disputa com o anterior o domínio das ações do homem. Freud explicita suas ideias a partir das observações de uma brincadeira infantil, que nomeia como *fort-da*, um jogo de desaparecimento e reaparecimento de objetos, repetido exaustivamente por uma criança de dezoito meses. Para Freud, a situação simula a ausência e o retorno da mãe da criança. Assim, concluiu que o brincar do jogo infantil representa o "impulso de apoderamento" da criança das situações que almeja protagonizar. A criança utiliza do jogo para protagonizar ações que fogem ao seu controle, especialmente as atividades realizadas exclusivamente pelos adultos. No mesmo sentido, a partir de pesquisas de outros psicólogos, Elkonin esclarece que:

> […] no jogo protagonizado influi, sobretudo, a esfera da atividade humana, do trabalho e das relações entre as pessoas e que, por conseguinte, o conteúdo fundamental do papel assumido pela criança é, precisamente, a reconstituição desse aspecto da realidade.[51]

Porém, Frederik Buytendijk, ao analisar as ideias de Freud sobre o jogo e a sua relação com o princípio do prazer, observa que "o jogo é sempre com algo, e não somente acompanhado do prazer."[52] Buytendijk chama a atenção para o objeto com o qual se joga, o brinquedo, que pode ser algo concreto; ou mesmo é constituído de uma ideia que intermedeia a interação lúdica, objeto imaginário.

Neste sentido, Walter Benjamin procura estudar a atividade lúdica em relação ao uso do brinquedo nos ensaios reunidos sob o título de *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Neste conjunto, destaca-se o ensaio "Brinquedos e jogos: observações marginais

---

[49] CLAPARÈDE, Édouard. Sur la nature et la fonction du jeu à propos du livre de M. F.J.J. Buytendijk. *Archives of Psychologie*, Genève, v. 24, n. 96, p. 350-369, 1934. Apud ELKONIN, Daniil. Op. cit., p. 86.

[50] FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: *Obras Completas, em 20 volumes*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, vol. 14, p. 161-239.

[51] ELKONIN, Daniil. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998, p. 31.

[52] Cf. BUYTENDIJK, Frederik. *Wesen und Sinn des Spiels*. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe. Berlin: Wolff, 1933. Apud ELKONIN, Daniil. Op. cit., p. 101.

sobre uma obra monumental".[53] Trata-se de uma resenha do livro *Brinquedos infantis de velhos tempos: uma história do brinquedo*, de Karl Gröber, resenha publicada em Berlim no ano de 1928. A exposição de Benjamin é importante porque propõe considerar o brinquedo e o jogo como produtos culturais. São os adultos que fornecem o brinquedo para a criança: "O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança."[54] O mesmo é válido para os jogos infantis. Segundo Benjamin, os brinquedos são "objetos inanimados" com os quais a criança joga num primeiro momento. Benjamin recomenda que as pesquisas continuem na construção de uma teoria do jogo.

O entendimento sobre as funções do brinquedo avança mais recentemente com as pesquisas de Brougère que entende o brinquedo como um "produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos".[55] Brougère vai além ao propor uma diferença conceitual entre os objetos jogo e brinquedo. Estes dois objetos se caracterizam por oferecerem interações lúdicas, porém cada um deles se apresenta de modo diferente: O jogo, na acepção de objeto, associa um valor simbólico e uma função de utilidade, pertencendo mais ao universo dos adultos. Ao passo que o brinquedo não apresenta uma função predeterminada. A cada brincadeira protagonizada, a criança associa uma nova significação ao brinquedo: "Trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza."[56] Assim, na qualidade de objetos, jogo e brinquedo são componentes lúdicos que permitem, respectivamente, a realização do ato de jogar e a do brincar, diferenciando as ações jogo e brincadeira. Contudo, aquilo que define um objeto como jogo, ou como brinquedo, depende do modo que se faz uso deste objeto. Por exemplo, uma bola pode fazer parte de um jogo; ou pode ser usada fora do jogo como brinquedo. Portanto, a efetividade das ações lúdicas depende da manipulação dos objetos dentro de um universo imaginário, construído para esta finalidade.

Johan Huizinga, por sua vez, se dedica ao estudo do jogo no livro *Homo Ludens*.[57] Aqui o jogo é visto como um elemento cultural em seu sentido mais amplo: uma prática fundamental do homem, tanto quanto a linguagem, a música, o mito e a religião. Para Huizinga, tão primária é a prática do jogo no homem que ela é anterior mesmo à própria noção de cultura. Em *Homo*

---

[53] BENJAMIN, Walter. Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental. In: *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas cidades; Ed. 34, 2002, p. 95-102.
[54] Ibid., p. 96.
[55] BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006, p. 7.
[56] Ibid., p. 12-13.
[57] HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

Ludens, o jogo pertence a um círculo maior da vida, que ultrapassa os limites da esfera de representação humana, comum a várias espécies. Assim, argumenta que é praticamente impossível urdir uma definição que possa exibir suas fronteiras, sejam estas lógicas, biológicas ou estéticas. Contundo, Huizinga traça algumas linhas gerais, ou propriedades do jogo. Este é "fictício", "desinteressado", "limitado", "organizado" e "regrado". Sua concepção, contudo, exclui muitas atividades que poderiam ser consideradas lúdicas, tais como as artes plásticas. O conceito de jogo para Huizinga se confunde com a própria extensão da cultura e tende a encerrar o debate. Por isso, concordamos com Eco, quando diz que "Huizinga nos convida para uma partida que é preciso continuar jogando, mesmo sem a ajuda dele".[58] Assim, Huizinga tem uma visão muito excludente e restritiva da ideia de jogo. Se sua teoria se apresenta como ampla inicialmente, na prática termina fechada em si mesma.

Berne, ao contrário, defende que o jogo é essencialmente humano, no entanto esta atividade não se restringe ao universo infantil ou à recreação. Para ele, o jogo é um princípio psicológico básico, formador de padrões de comportamento do ser humano na existência social, formulando a expressão "jogos da vida" para designar estes processos "transacionais" de interação, ou seja, formas de jogo exercidas nas relações interpessoais.[59] Na mesma linha, Winnicott acrescenta que estas relações sociais estabelecidas pelo ato de jogar são tão essenciais para o indivíduo quanto a sua própria existência. Estas relações lúdicas intermedeiam a construção da subjetividade, como fator que diferencia o indivíduo de tudo o que percebe, e o particulariza na sua experiência de apreensão do real.[60] Nesta visão, "jogo" é a ligação simbólica situada na intersecção do mundo exterior com o interior.

Mais recentemente, Jean Duvignaud propõe um novo paradigma, em que o conceito de jogo encontra sua forma artística na participação da experiência "infinita" do imaginário.[61] Para Duvignaud, o jogo pode situar-se apenas nesta ambiência da arte. Contrariando Huizinga, pensa o jogo como elemento constitutivo da experiência, pois toda arte gera o campo livre do imaginário, no qual os sentidos se constroem pela dinâmica do jogo. De certa forma, aproxima-se das ideias de Schiller, ao propor o conceito de jogo como componente fundamental, subjetivo e estruturador da obra de arte.

Tendência, impulso, repetição, matriz psicológica, ligação cognitiva, padrão cultural, participação estética. Várias são as hipóteses conceituais que se apresentam no complexo

---

[58] ECO. Umberto. Huizinga e o Jogo. In: *Sobre os Espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 269-285.
[59] Cf. BERNE, Eric. *Os Jogos da Vida*: análise transacional e o relacionamento entre as pessoas. São Paulo: Nobel, 1995.
[60] Cf. WINNICOTT, Donald Woods. *Jeu et réalité*: L'espace potentiel. Paris: Gallimard, 2006, p. 103.
[61] DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. 2. ed. México: Fondo de Cultura Económica, 1997.

caminho da crítica na arqueologia dos sentidos atribuídos ao termo "jogo". Adotar, sem mais considerações, qualquer um destes conceitos, univocamente, significa abordar muitos significados, todavia em detrimento de outras tantas possibilidades de representação do jogo como elemento constitutivo da ficção. Alguns autores, atentos a esta questão, dedicaram-se a investigar o jogo especificamente como artifício do texto literário, buscando outras ideias orientadoras para o exame do lúdico na arte da escrita.

O jogo do texto literário

Baseando-se na hipótese dos "quase-juízos" de Roman Ingarden e na filosofia de Julian Marías, Anatol Rosenfeld delineia mais nitidamente a inter-relação estabelecida entre o real e o ficcional como a estrutura do jogo da literatura. A estrutura narrativa é entendida nesta teoria como o suporte sobre o qual se desenrola a invenção do imaginário, jogo formado pela interação que se estabelece entre autor e leitor:

> Graças ao vigor dos detalhes, à "veracidade" de dados insignificantes, à coerência interna, à lógica das motivações, à causalidade dos eventos etc., tende a constituir-se a verossimilhança do mundo imaginário. Mesmo sem alguns destes elementos o texto pode alcançar tamanha força de convicção que até estórias fantásticas se impõem como quase-reais. Trata-se de um "verdadeiro ser aparencial" (Julian Marías), baseado na conivência entre autor e leitor. O leitor, parceiro da empresa lúdica, entra no jogo e participa da "não-seriedade" dos quase-juízos e do "fazer de conta".[62]

Anatol Rosenfeld é o primeiro crítico no Brasil que elabora uma conceituação do jogo na literatura, e com isto indica um uso mais consciente do termo. Este crítico já havia internalizado em sua reflexão alguns conceitos que posteriormente fundamentariam, na Alemanha, a estética da recepção, na chamada Escola de Constança, formada por autores como Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser e Karlheinz Stierle. Rosenfeld, pensando a partir de Ingarden, entende que o caráter da não-seriedade do texto literário deve-se ao fato de que a arte da escrita constitui-se necessariamente com um objeto imaginário e, como tal, não deve ser tratada em si como objeto real, porém "como se o fosse", no processo da ficção:

> A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição

[62] ROSENFELD, Anatol. "Literatura e Personagem". In: CANDIDO, Antonio et al. *A Personagem de Ficção*. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 20-21.

> fundamental de ser autoconsciente e livre, capaz de desdobrar-se de si mesmo, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação.[63]

Nesta experiência, colocando-se no lugar do outro, o leitor pode libertar-se por um momento de sua própria circunstancialidade. Nesse momento, a ausência do outro se manifesta como uma presença no âmbito do jogo ficcional. As preocupações e vicissitudes do leitor desaparecem transitoriamente da memória para permitir a invenção do ambiente ficcional e a formação de uma consciência do outro como se este fosse um novo sujeito, o personagem percebido pelo leitor.

Para que isto aconteça, o leitor e o autor devem compartilhar regras mais ou menos comuns, seguidas no espaço linguístico do texto, estrutura que permite a construção conjunta dos significados. Pressupõe-se, portanto, um espaço de jogo na obra literária, na incorporação e transformação de dados simbólicos e reais na construção simbólica de efeitos imaginários, à medida que os sentidos são codificados pelo autor e interpretados pelos leitores de forma interacional, ainda que em planos temporais diferentes. Na perspectiva do jogo, o texto literário evidencia a sua significação aberta, representação de "processo em andamento".[64] Deste modo, o conceito de jogo nesta nova teoria literária considera a ação construtiva dos significados pelo leitor, numa intervenção colaborativa. Neste sentido, Peter Hutchinson defende que os autores jogam com os leitores de diversas formas, pois determinam no primeiro momento as regras e as condições do jogo.[65] Ou seja, na construção dos possíveis sentidos do texto, compete ao autor o primeiro lance. Os sujeitos do jogo do texto são o leitor e o autor. O texto é o espaço que delineia por sua vez o tempo do jogo. Entre os sujeitos são compostas estruturas narrativas diversas que seguem convenções de gêneros, ao passo que as jogadas são marcadas por situações ficcionais. O jogo do texto é duplo: em primeiro plano temos o jogo que se dá entre escritores e leitores, nos momentos de produção e de recepção; simultaneamente, o jogo interno da narrativa se dá no universo do imaginário.

Peter Hutchinson propõe a análise das formas específicas de jogo do texto, partindo das ideias de Bernard Suits, que ordena o conceito do ato de jogar nos seguintes termos: "Cumprir um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários."[66] Desta forma,

---

[63] ROSENFELD, Anatol. "Literatura e Personagem". In: CANDIDO, Antonio et al. *A Personagem de Ficção*. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 48.

[64] Cf. ECO, Umberto. *Obra Aberta*: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005, p. 22.

[65] Cf. HUTCHINSON, Peter. *Games Authors Play*. London; New York: Methuen, 1983, p. 1-2.

[66] "Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles." Cf. SUITS, Bernard. *The Grasshopper*: Games, Life and Utopia. Peterborough [Canada]: Broadview, 2005, p. 55; O livro de Suits foi publicado pela primeira vez em 1978, pela University of Toronto Press, conforme a ficha catalográfica.

Hutchinson aponta a necessidade de avaliar os procedimentos lúdicos da escrita, obstáculos a serem superados pelos leitores, tais como: alegorias, enigmas, jogos de palavras, paródias, metáforas, charadas, paralelismos, dentre outros.

Mais recentemente, Robert Rawdon Wilson, analisando o livro de Suits, ressalta que o conceito de jogo e ideias relacionadas, tais como: brincar, regra, movimento, estratégia etc., tornaram-se "termos críticos importantes, frases de efeito que se infiltraram nas discussões literárias em todos os níveis e se originam a partir de ângulos imprevistos."[67] Para este autor, uma das direções da teoria literária contemporânea é a invenção de uma terminologia dos jogos, ainda em desenvolvimento. Segundo Wilson, a Teoria dos Jogos desenvolvida por Oskar Morgenstern e John von Neumann, baseada em princípios lógico-matemáticos, poderia fornecer algumas pistas, por meio das nomenclaturas descritivas para o lúdico. Contudo, o esquematismo e a restrição desta teoria a padrões sistêmico-matemáticos são inapropriados para o desenvolvimento de uma análise crítica efetiva. Sua adoção torna-se uma camisa de força conceitual. Para Wilson, o conceito de jogo somente poderá ser utilizado de modo crítico a partir da invenção de um "padrão de jogo" maleável, a ser aplicado coerentemente nos estudos da Teoria Literária. Até lá, segundo Wilson, não seria produtivo aplicar o conceito de jogo para os estudos literários.

Bernard Suits responde a Wilson, num belo artigo intitulado "The detective Story, A Case Study of Games in Literature", onde sustenta que é possível aplicar o conceito de jogo como fundamento para uma análise crítica, e afirma que o conceito é fundamental para a compreensão de determinados procedimentos literários:

> Um trabalho literário, x, pode corretamente (e não metaforicamente) ser denominado como jogo, se (a) é um jogo que o leitor desempenha, ou (b) é um jogo ao qual o leitor assiste (por exemplo, como espectadores veem jogos de futebol), ou (c) é um jogo que o autor desempenha, ou (d) é um jogo que o autor elabora. Estas parecem ser obviamente as possibilidades *elementares*, embora possam, evidentemente, serem combinadas de várias maneiras.[68]

---

[67] "One need not search too widely to see the justness of the observation. 'Game' and its related terms ('play', 'rule', 'strategy' and so forth) have become important critical terms, catch-phrases that seep into literary discussions at all levels and from unexpected angles." Cf. WILSON, Robert Rawdon. Three Prolusions: Toward a Game Model in Literary Theory. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, Toronto, n. 1, vol. 8, p. 79, Winter 1981.

[68] "Some literary work, x, can correctly (and non-metaphorically) be denominated a game if (a) it is a game which the reader plays, or (b) it is a game which the reader views (e.g., in the way spectators view football matches), or (c) it is a game which the author plays, or (d) it is a game which the author makes. These appear to be the obvious *elemental* possibilities, although they can, of course, be combined in various ways." Cf. SUITS, Bernard. The detective Story, A Case Study of Games in Literature. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, Toronto, n. 2, vol. 12, p. 200, June / Juin 1985.

Depreendem-se das ideias de Suits algumas possibilidades: a ideia de jogo pode ser usada metaforicamente na obra literária; o texto pode ser entendido como um jogo para o leitor; o jogo pode fazer parte da cena narrativa vista pelo leitor; o jogo pode ser desempenhado pelo autor no texto; e finalmente, o jogo pode ser inventado pelo autor. Combinadas, estas possibilidades podem gerar inúmeras configurações textuais.

Contudo, a fim de não reduzir uma obra literária a um esquema predeterminado, diante da indeterminação do termo "jogo" e da semântica que este mobiliza, e da constatação de sua presença, em diversas formas, no texto literário, cabe a cada pesquisador de literatura distinguir o conceito de "jogo" a partir do escopo de sua pesquisa, justificando seu método em função das especificidades dos objetos estudados e das questões que tenciona responder.

Portanto, nesta tese em particular, visamos evidenciar as principais formas de jogo aplicadas ao romance machadiano, considerando a importância que estas assumem em cada obra, como parte significativa da cena narrativa; como metáfora das relações sociais entre os personagens; e como princípio organizador da invenção escrita.[69] Neste sentido, esta demarcação envolve a amplitude dos objetos lúdicos e também a função dos jogos sociais, suas relações e interações. Contudo, o jogo não deve ser entendido como um universal que explica tudo, um emplastro literário. Para compreender o jogo no texto, deve-se analisar com discernimento a invenção de cada episódio enunciado, inclusive no que se refere ao emprego dos recursos linguísticos. No plano da enunciação, a análise precisa refletir a respeito dos significados lúdicos mobilizados pelo narrador nas relações que estabelece com seus leitores, promovendo o jogo ficcional.

[69] No exame de qualificação desta tese, em treze de dezembro de 2011, Wagner Martins Madeira nos apresentou a ideia de formar uma "gramática do jogo" do romance de Machado de Assis, "uma gramática do jogo machadiano, suas regras, na esteira do que propõe Umberto Eco". Cf. ECO, Umberto. Huizinga e o Jogo. In: *Sobre os Espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 276.

Jogos na prosa machadiana

Na prosa de Machado de Assis, os jogos seguem na forma ficcional os princípios geradores do tempo e do lugar da produção, aplicando na narrativa as regras e os valores da sociedade referenciada. A realidade local e imediata é o contexto de validação da recepção do imaginário. Evidenciamos ainda que, na ficção, o jogo pode ser codificado como metáfora das relações humanas, motivadas pelos conflitos na vida cotidiana. Nesse sentido, segundo Hutchinson, a ficção expõe exemplarmente os jogos, sobretudo como práticas essenciais da sociabilidade:

> A utilização de jogos sociais para sugerir significados mais profundos é, de fato, um dispositivo antigo, e o jogo escolhido pode ajudar o leitor, em ambos os aspectos do "de resolução de problemas" de um texto, assim como no elemento da "predição". Claramente, o autor pressupõe o conhecimento de seu leitor sobre o jogo, e por isso os mais frequentemente escolhidos são bastante populares: jogos de cartas simples em que reis vencem, por exemplo, ou o jogo de xadrez, no qual a rainha pode ser um jogador-chave.[70]

O jogo no romance machadiano revela a expectativa da recepção, estabelecendo relações entre autor, narrador, texto e leitor. A instância do leitor, projetada no livro, participa ativamente na construção dos significados.[71] Mas este leitor deve conhecer as regras do jogo encenado no texto – um jogo de cartas, ou xadrez, por exemplo – a fim de estabelecer paralelos válidos com os jogos sociais apresentados pelo enredo. O processo de invenção produz o imaginário do lúdico como construção textual, nos dois lados da fatura da escrita: produção e recepção, que se articulam pelo "jogo do texto".[72]

Portanto, é inconcebível a desvinculação do mundo da vida cotidiana do ato ficcional, nas condições de escrita e de publicação. A propósito, Machado escreve sempre com o foco no efeito que produzirá sobre seus leitores, consciente da dimensão da recepção e da sua importância, como avalia, por exemplo, no *Prólogo* da quarta edição de *Memórias póstumas de Brás Cubas*. Aqui, o autor comenta a boa repercussão do romance no público, dialogando com os leitores:

> A primeira edição destas *Memórias póstumas de Brás Cubas* foi feita aos pedaços na *Revista Brasileira*, pelos anos de 1880. Postas mais tarde em livro,

---

[70] "The use of social games to suggest deeper meanings is in fact an old-established device, and the game chosen can help the reader in both the 'problem-solving' aspects of a text as well as in the 'predicting' element. Clearly, the author presupposes his reader's knowledge of the game, and so those most frequently chosen are fairly popular – simple card games in which Kings will win, for example, or chess, in which the Queen may be a key player." Cf. HUTCHINSON, Peter. *Games Authors Play*. London; New York: Methuen, 1983, p. 27.

[71] Cf. KUNDERA, Milan. *A arte do romance*. São Paulo, Companhia das Letras, 2009, p. 39.

[72] Cf. ISER, Wolfgang. O Jogo do Texto. In: LIMA, Luiz Costa (coord.). *A Literatura e o leitor*: textos de estética da recepção. 2. ed. revista e ampliada. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 105-118.

> corrigi o texto em vários lugares. Agora que tive de o rever para a terceira edição, emendei ainda alguma cousa e suprimi duas ou três dúzias de linhas. Assim composto, sai novamente à luz esta obra que alguma benevolência parece ter encontrado no público.[73]

Neste projeto do autor, que agrada a seu público leitor imediato, a exposição do cotidiano é um dos fios condutores: a vida de Brás Cubas, que participa ficcionalmente da sociabilidade na corte fluminense. Nada mais cotidiano que ficar a observar o nariz, ou a desperdiçar o dia em passatempos irrelevantes numa propriedade da Tijuca. O jogo faz parte da ocupação deste tempo, como revela Brás Cubas; na reconciliação com sua irmã Sabina, o narrador recorda das cartas de jogar, com as quais costumava brincar quando criança:

> Achei-a mais gorda, e talvez mais moça. Parecia ter vinte anos, e contava mais de trinta. Graciosa, afável, nenhum acanhamento, nenhum ressentimento. Olhávamos um para o outro, com as mãos seguras, falando de tudo e nada, como dous namorados. Era minha infância que ressurgia, fresca, travessa e loura; os anos iam caindo como as fileiras de cartas de jogar encurvadas, com que eu brincava em pequeno, e deixavam-me ver a nossa casa, a nossa família, as nossas festas.[74]

Quando pequeno, Brás Cubas costumava construir castelos de cartas, imagem sugerida pelas "fileiras de cartas de jogar encurvadas". Aqui se constata que este objeto lúdico, cartas de jogar, não era usado como jogo, mas como brinquedo no passatempo da cena cotidiana, reforçando alguns traços de caráter do personagem, que podemos confirmar no deboche com o qual representa os anos de sua formação acadêmica. A enunciação pressupõe um leitor que se diverte junto com o narrador, na leitura deste caráter desregrado de Brás Cubas.

Noutro momento, o jovem crítico Machado de Assis já havia questionado o sentido do papel da recepção, no artigo *Instinto de Nacionalidade*, quando declara que o escritor precisa apresentar "certo sentimento íntimo, que o torne homem de seu tempo e do seu país, ainda que trate de assuntos remotos no tempo e no espaço."[75] Esse "sentimento íntimo" possibilita o reconhecimento do público do caráter nacional do trabalho do autor.

O sentimento íntimo é o modo contemporâneo de ver e de estar no mundo, inventando o imaginário de acordo com esta experiência, envolvendo neste processo os valores, dilemas, costumes e hábitos da sociedade. Machado de Assis escreve para ser recepcionado imediatamente pelo meio social do qual participa, pelo seu público.[76] Trata-se da relação do

---

[73] Cf. ASSIS, Machado de. Prólogo. In: *Memórias póstumas de Brás Cubas*. 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 19.
[74] Ibid., p. 151.
[75] ASSIS, Machado de. Notícia da atual literatura brasileira – Instinto de Nacionalidade. In: *Obra completa, em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 3, p. 1205.
[76] Cf. GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 53.

autor com o leitor, tão problemática que, nos romances da sua chamada segunda fase, Machado opta, à exceção do *Quincas Borba* e em certa medida de *Esaú e Jacó* pela mediação de narradores em primeira pessoa, escritos por autores ficcionais, que passam a lidar diretamente com os seus leitores. Aqui, o jogo entre autor e leitor permanece, porém é deslocado para outro nível. O efeito produzido é o distanciamento da instância do autor, e o leitor passa a interatuar em preferência com a instância do narrador. O leitor previsto pelo texto é rebaixado discursivamente para o nível narrativo, como se fosse mais um personagem. Ao mesmo tempo, as diferenças que o texto ficcional apresenta em relação ao mundo vivido pelo leitor pedem complementações deste, na compleição de tudo aquilo que não é dado pelo texto, devido às omissões deixadas pelo escritor ficcional. Em *Dom Casmurro*, o narrador esclarece que cabe ao leitor o papel de procurar as peças ausentes do texto para o preenchimento destas lacunas:

> E antes seja olvido que confusão; explico-me. Nada se emenda bem nos livros confusos, mas tudo se pode meter nos livros omissos. Eu, quando leio algum desta outra casta, não me aflijo nunca. O que faço, em chegando ao fim, é cerrar os olhos e evocar todas as coisas que não achei nele. Quantas ideias finas me acodem então! Que de reflexões profundas! Os rios, as montanhas, as igrejas que não vi nas folhas lidas, todas me aparecem agora com as suas águas, as suas árvores, os seus altares; e os generais sacam das espadas que tinham ficado na bainha, e os clarins soltam as notas que dormiam no metal, e tudo marcha com uma alma imprevista.
> É que tudo se acha fora de um livro falho, leitor amigo. Assim preencho as lacunas alheias; assim podes também preencher as minhas.[77]

Este fechamento dos olhos na leitura dos livros da "casta" dos "omissos" constitui uma nova parte do texto, um suplemento não escrito, produto do imaginário, que se liga à obra original. Somente após o encaixe de todos os "suplementos"[78] inventados pelo texto, os significados possíveis podem ser propostos e analisados pelo leitor.

No *Prólogo da quarta edição* de *Memórias póstumas de Brás Cubas*, a partir da recepção crítica de Capistrano de Abreu, Machado de Assis dialoga com seu público, mostrando que seu livro não segue propriamente as regras do gênero do romance, ultrapassando convenções e esquemas:

> Capistrano de Abreu, noticiando a publicação do livro, perguntava: "As Memórias póstumas de Brás Cubas são um romance?" Macedo Soares, em carta que me escreveu por esse tempo, recordava amigamente as Viagens na Minha Terra. Ao primeiro respondia já o defunto Brás Cubas (como o leitor viu e verá no prólogo que vai adiante) que sim e que não, que era romance para uns e não o era para outros. Quanto ao segundo, assim se explicou o finado: "Trata-se de uma obra difusa, na qual eu, Brás Cubas, se adotei a forma

[77] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 114.
[78] Cf. ISER, Wolfgang. O Jogo do Texto. In: LIMA, Luiz Costa (coord.). *A Literatura e o leitor*: textos de estética da recepção. 2. ed. revista e ampliada. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 109.

> livre de um Sterne ou de um Xavier de Maistre, não sei se lhe meti algumas rabugens de pessimismo" Toda essa gente viajou: Xavier de Maistre à roda do quarto, Garrett na terra dele, Sterne na terra dos outros. De Brás Cubas se pode talvez dizer que viajou à roda da vida.[79]

A fragmentação do romance machadiano e a mistura dos gêneros, seguindo os modelos da sátira menipeia,[80] impuseram um problema de primeira ordem para os leitores contemporâneos de Machado de Assis no que se refere à quebra das expectativas de leituras baseadas nas convenções ficcionais do romance europeu. Cabe ao leitor, no exercício da recepção, a busca dos novos significados provocados pelas inovações estilísticas do texto, ao configurar um novo jogo ficcional que demanda esta mobilização por parte de quem lê.

Desta forma, para o estudo dos jogos no romance machadiano, pressupõe-se também como jogo a construção dos diversos pontos de vista enunciativos nas interações do narrador com o leitor inventado pelo texto. Cada romance arquiteta a seu modo uma cadeia de relacionamentos que envolve a instância do leitor, tanto na fatura do texto, em suas diversas situações ficcionais, quanto na produção dos significados multíplices que destas decorrem.

No estudo desta introdução, portanto, constatamos que o jogo é um elemento formador da sociabilidade na corte fluminense e que a produção de sua presença é importante na escrita da prosa de Machado de Assis. Assim, aplicado ao estudo do texto literário, o jogo, conceito equívoco e polissêmico, é capaz de organizar modos de interpretação em qualquer nível da estrutura textual. Desse modo, de agora em diante, esperamos realizar leituras que evidenciem a importância do lúdico pelas ocorrências do jogo nos romances do autor, na análise de situações ficcionais[81] selecionadas, quase que aleatoriamente, seguindo uma ordem cronológica. Todo método, tal como este adotado aqui na perspectiva desta pesquisa, enquanto tentativa, sacrifica algo. Contudo, é preciso lembrar com Machado que o receio de tentar pode sacrificar o bem que poderíamos ganhar.

---

[79] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 19.
[80] Cf. REGO, Enylton José de Sá. *O Calundu e a Panacéia*: Machado de Assis, a sátira menipéia e tradição luciânica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989, p. 7-27.
[81] Cf. CANDIDO, Antonio. "Esquema de Machado de Assis". In: *Vários escritos.* São Paulo: Duas Cidades, 1970, p. 32.

1 O JOGO NA CENA DE *RESSURREIÇÃO, A MÃO E A LUVA E HELENA*

> Deves bem notar de toda a idade
> Os costumes e as índoles mutáveis
> Pintar a inclinação conforme os anos.
> **Horácio**, *Arte Poética*, v. 156-157, 10 a. C., Trad. Cândido Lusitano, 1778.

Em geral, considera-se que Machado de Assis escreveu nove romances.[82] Os três primeiros, *Ressurreição* (1872), *A mão e a luva* (1874), e *Helena* (1876) são muito semelhantes no que se refere à incorporação do jogo e da função que este elemento assume em relação à composição. As situações lúdicas configuradas nestes romances não se desdobram de modo decisivo para influenciarem o andamento da narrativa. Nisto, diferem muito de *Iaiá Garcia* (1878), no qual o jogo se apresenta de modo integrado ao enredo, como se procura demonstrar mais adiante, no segundo capítulo deste ensaio.

Contudo, sem deixar de destacar esta particularidade de *Iaiá Garcia* em relação aos jogos, nestes quatro primeiros romances os focos narrativos são construídos de modo semelhante. Os narradores em terceira pessoa não participam diretamente das histórias. Este ponto de vista produz continuamente um distanciamento do narrador em relação aos fatos narrados. O narrador, não obstante, emite discretamente opiniões, ou comenta de modo célere com o leitor os acontecimentos. Aqui, ainda não há muito espaço para a construção de um diálogo entre narradores e leitores, como se observa em *Memórias póstumas de Brás Cubas* e em *Dom Casmurro*, por exemplo.

Principalmente nos três primeiros romances do autor, o que se vê é a aplicação do jogo ao cenário no qual os personagens transitam. O jogo se integra a este ambiente como parte da paisagem social, na qual os fatos narrados são efetivados. Aparentemente, neste primeiro momento, o jogo é percebido como hábito de lazer, matéria pouco relevante, e por isso não desempenha papel proeminente na constituição do imaginário dos textos. O jogo, assim como a dança, a música, se equivalem aqui, no exercício da prática da sociabilidade nos bailes, saraus e festas da corte fluminense. Vamos expor sucintamente como o jogo comparece em cada um dos três primeiros romances, sem muitos desdobramentos, já que adotamos como foco deste trabalho a análise mais detida das situações ficcionais lúdicas a partir de *Iaiá Garcia*, pois é a partir deste romance que o lúdico passa a ser incorporado na fatura do texto como um elemento central do jogo da ficção.

---

[82] O romance *A mão e a luva* é referido pelo próprio Machado de Assis como uma "novela", nas duas advertências do texto, a da edição de 1874, e a de 1907. Cf. ASSIS, Machado de. Advertência de 1874; Advertência de 1907. In: *A mão e a luva*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 17; 18.

1.1 O embate em *Ressurreição*

A estreia de Machado de Assis no gênero do romance se deu com *Ressurreição*, publicado em 1872 já por aquele que seria seu principal editor, o livreiro francês Baptiste Louis Garnier. Machado tinha 33 anos de idade e já era um nome conhecido nas letras como cronista, poeta, autor de teatro e crítico. Esse romance não recebeu publicação anterior em periódico, e a segunda edição do romance foi feita ainda em vida do autor, em 1905.

Trata-se, portanto, de um exercício inicial no gênero, compondo uma narrativa com apenas vinte e quatro capítulos curtos. O romance é discutido com propriedade na "Advertência da primeira edição". Machado revela que foi o bom acolhimento da recepção de um "volume de contos e novelas", os *Contos Fluminenses*, que o animou a escrever esse livro. O autor declara não ter muitas pretensões com o livro, que considera um "ensaio". Sua argumentação é séria, falando da relativa validade da própria ideia de prólogo, enquanto gênero textual que precede a outro. A *Advertência* destaca-se aqui porque se configura como um diálogo do autor Machado de Assis com seus possíveis leitores. Entretanto, o que mais chama a atenção é a apreensão do jovem autor em relação à recepção crítica. Em primeiro lugar, Machado condena o procedimento retórico tradicional na invenção dos prólogos, que para ele são demasiadamente afetados. Portanto, a discussão da recepção crítica se dá propriamente em relação ao modo de elaboração dos prólogos:

> A crítica desconfia sempre da modéstia dos prólogos, e tem razão. Geralmente são arrebiques de dama elegante, que se vê ou se crê bonita, e quer assim realçar as graças naturais. Eu fujo e benzo-me três vezes quando encaro alguns desses prefácios contritos e singelos, que trazem os olhos no pó da humildade, e o coração nos píncaros da sua ambição.[83]

Inicialmente há uma busca para estabelecer um jogo aberto com seus potenciais críticos. Como pressuposto, a crítica deve assumir uma posição de juízo de valor. Assim, o autor busca a defesa de sua obra, revelando os motivos que o levaram à tentativa de escrever no gênero. Desse modo, o autor solicita que a crítica faça um jogo justo, apontando tanto os pontos positivos quanto os negativos do texto.

Após estas considerações, Machado de Assis apresenta a gênese do argumento inicial do romance, um "pensamento" de Shakespeare:

> Minha ideia ao escrever este livro foi pôr em ação aquele pensamento de Shakespeare:

[83] ASSIS, Machado de. Advertência da primeira edição. In: *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006, p. 53.

> ‘Our doubts are traitors
> And make us lose the good we oft might win,
> By fearing to attempt.’
> Não quis fazer romance de costumes; tentei o esboço de uma situação e o contraste de dous caracteres; com esses simples elementos busquei o interesse do livro.[84]

Machado busca, portanto, evidenciar a ideia que lê em Shakespeare: “Nossas dúvidas são traidoras/ e fazem-nos perder o bem que poderíamos conquistar,/ pelo receio de buscá-lo”. Estabelece-se um jogo com a recepção, ao deixar em aberto a interpretação das palavras do autor inglês, e ao lançar a ideia de estabelecer o contraste entre dois personagens. Isto cria de imediato uma expectativa para o leitor, que precisa se dedicar à tarefa da leitura para descobrir o significado de tais ideias, como numa espécie de charada, tipo de recurso muito frequente na sua ficção inicial.

No romance *Ressurreição*, o elemento lúdico merece destaque no capítulo III, “Ao som da valsa”, momento de reencontro de Félix com Lívia, após muitos anos de separação. O acontecimento se dá em um sarau, promovido na casa do coronel Morais. Aqui, o espaço da festa é o salão senhorial, onde acontecem os jogos sociais. Presentes na cena estão a prática da quadrilha, a valsa, o colóquio social, e a apreciação da culinária, da bebida e do fumo. A cena é assim configurada para destacar estas práticas como hábitos da civilidade da corte, em contraste com os costumes representados noutros romances contemporâneos, como em *Inocência*, de Visconde de Taunay, no qual se desenha os aspectos da vida interiorana.[85] Nenhum jogo concreto em particular é citado diretamente neste episódio de *Ressurreição*, nem em outra parte do romance. Contudo, é notável o título do Capítulo IX, “Luta”, metáfora da disputa entre Félix e Luís Batista pela simpatia da viúva Lívia.

Ao longo da narrativa, Luís Batista é um tipo astuto, que trata de alimentar ao máximo o ciúme de Félix, o que culmina em forjar uma carta “anônima”, denunciando os supostos maus hábitos da jovem. A imagem da luta também é usada para descrever a tumultuosa relação de Félix com Lívia. A relação termina definitivamente no capítulo XXI, intitulado “Último golpe”. O namoro do casal é um jogo social: para Lívia, trata-se de encontrar um homem de destaque na sociedade para um novo casamento; ao passo que Félix busca na união o reconhecimento das prendas da noiva, engrandecendo seu prestígio.

Neste sentido, contribuem para o andamento da narrativa imagens de jogos empregadas nas caracterizações dos personagens. O narrador compara a disposição de Félix em relação ao

---

[84] ASSIS, Machado de. Advertência da primeira edição. In: *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006, p. 54.
[85] Cf. TAUNAY, Alfredo d’Escragnolle. *Inocência*. Rio de Janeiro: Typographia Nacional, 1872.

amor como indiferença em relação "aos sentimentos que inspirava". Ou seja, Félix dissimula[86] suas emoções em público, ocultando as intenções de seu jogo. Este caráter do protagonista contrasta intensamente com a descrição da conduta de Lívia:

> Lívia, porém, não dissimulava nem hesitava; deixava transparecer no rosto o que sentia no coração. *Jogava com as cartas na mesa* sem previsão nem cálculo. Expansiva e discreta, enérgica e delicada, entusiasta e refletida, Lívia possuía esses contrastes aparentes, que não eram mais que as harmonias do seu caráter. Os próprios defeitos dela nasciam de suas qualidades. Era crédula à força de ser confiante, ríspida com tudo o que lhe parecia baixo ou fútil. Tinha a imaginação quimérica, às vezes – o coração supersticioso, a inteligência austera, mas compensava estes defeitos, se o eram, por qualidades capitais e raras.[87]

Neste caso, a metáfora do jogo de cartas fica associada à explicação do caráter sincero representado por Lívia. Neste momento, temos uma comparação do relacionamento social, no caso, do namoro assumido entre o casal Félix e Lívia, com a ideia de jogo de cartas. O noivado não oficial, por assim dizer, é narrado como jogo social, que deve ser finalizado como o evento do casamento, mas isto não vem a acontecer no romance. A ideia de jogo de cartas se traduz como uma metáfora da situação, mas não é desenvolvida noutras situações do romance. O leitor não vê Félix e Lívia jogando no salão, e sim a valsarem. Falta esta conexão, entre a imagem que explica metaforicamente a sociabilidade, e as práticas do jogo de cartas, propriamente. Na época, além do teatro, o jogo era parte importante das condutas das reuniões sociais. Machado ainda não se apropria destas imagens para compor cenas nesta sua primeira experiência no gênero, talvez porque concentre seus esforços na construção dos personagens, como declara na *Advertência* do romance.

Na prioridade da composição e do contraste dos caracteres, o narrador destaca a imagem da luta para registrar a relação amorosa entre Félix e Lívia, na narrativa "desta situação desigual entre um homem frio e uma mulher apaixonada". A ideia persiste de tal modo que o relacionamento é descrito por meio de sugestões de combate e enfretamento físico, como ocorre no capítulo VIII, intitulado "Queda". Aqui o narrador conscientiza o leitor especialmente a respeito da diferença de caráter entre os dois personagens. Como resultado, a relação é conflituosa:

> As armas com que lutava eram certamente de boa têmpera, mas se valiam muito para esgrimir, valiam pouco para pelejar. Com uma mulher que apenas

[86] Hansen e Pécora explicam que a *simulação* é o fingimento de algo que não existe, uma *técnica da mentira*; ao passo que a *dissimulação* oculta algo, uma *técnica da verdade* que não pode ser dita. Cf. HANSEN, João Adolfo; PÉCORA, Alcir. Categorias retóricas e teológico-políticas das letras seiscentistas da Bahia. *Desígnio* (São Paulo), v. 5, p. 87-109, 2006.

[87] ASSIS, Machado de. *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006, p. 96, grifo nosso.

> tivesse a soma de afeto necessária para dissimular o erro, o nosso herói ficaria na altura da reputação; mas o amor da viúva era um verdadeiro combate. Quando Félix chegou a encarar-lhe o coração, sentiu a fascinação do abismo, e caiu nele.[88]

Félix resistiu no que pôde à paixão por Lívia, mas diante da fascinação que esta lhe causava, acaba completamente apaixonado. Extremamente ciumento, o namoro passa a ser marcado por crises. Qualquer tipo de desencontro era motivo para o protagonista manifestar este sentimento conflituoso:

> O amor de Félix era um gosto amargo, travado de dúvidas e suspeitas. Melindroso lhe chamara ela, e com razão; a mais leve folha de rosa o magoava. Um sorriso, um olhar, um gesto, qualquer cousa bastava para lhe turbar o espírito. O próprio pensamento da moça não escapava de suas suspeitas: se alguma vez lhe descobria no olhar a atonia da reflexão, entrava a conjecturar as causas dela, recordava um olhar mal explicado, uma frase obscura e ambígua, e tudo isso se amalgamava no ânimo do pobre namorado, e de tudo isto brotava, autêntica e luminosa, a perfídia da moça.[89]

Amor amargo, o romance entre Félix e Lívia é descrito como uma luta legítima suscitada pelas incertezas dele em relação à integridade moral da viúva, probidade posta à prova pelas dúvidas e suspeitas. Luís Batista, hábil jogador neste meio da convivência social, desejava Lívia como amante. Percebe que Félix e a jovem viúva namoram em segredo e entende a dissimulação do relacionamento pela insegurança de Félix. Tudo isto é levado em consideração nos cálculos de Luís Batista para destruir o noivado do casal:

> Esta situação pôde esconder-se aos olhos de todos, menos aos de Luís Batista. Observador e perspicaz, e ao mesmo tempo sem paixões nem escrúpulos, percebeu este que quanto mais o amor de Félix se tornasse suspeitoso e tirânico, tanto mais perderia terreno no coração da viúva, e assim, roto o encanto, chegaria a hora das reparações generosas com que ele se propunha a consolar a moça dos seus tardios arrependimentos.[90]

Agora temos três jogadores. Félix é dissimulado, ciumento e pouco hábil no controle de seu ciúme. Lívia, pelo contrário, é ciente de seus passos e "joga com as cartas na mesa", sem dissimular nem simular. Batista é astucioso, frio e calculista, mestre nas táticas da simulação e da dissimulação. Este último desequilibra a luta que se dá entre os outros dois personagens; superando-os em astúcia, altera o resultado do jogo.

Luís Batista inventa histórias que colocam em dúvida a dignidade de Lívia. Batista narra para Félix um suposto encontro ocasional com a viúva, ocasião na qual a viúva teria revelado o interesse dela por uma gravura de "Betsabé no banho e o Rei Davi a espreitá-la do seu eirado".

---

[88] ASSIS, Machado de. *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006, p. 98.
[89] Ibid., p. 101.
[90] Ibid., p. 103.

O evento remete à traição adúltera do rei Davi com a esposa de Urias. Na realidade, a gravura fora comprada por Félix numa ocasião anterior. Mas o interesse de Lívia na gravura é invenção de Batista. Ardilosamente, Luís Batista solicita a gravura e depois a oferece como um presente de noivado. Ao observarem a figura, Batista a compara com Lívia. Na sequência, Félix recebe uma carta. Ao abrir a carta e ler seu conteúdo, Félix morde os lábios "até deitar sangue". Ao ser questionado por Batista sobre o que está acontecendo, Félix simplesmente responde que era "uma vertigem apenas". Batista cumprimenta Félix e sai da casa, pois lê em Felix a ruína do ciúme, veneno injetado com sucesso. Num primeiro momento, não é difícil para o leitor supor que o conteúdo da carta anônima, ardilosamente enviada pelo rival Batista, relacionava o interesse de Lívia pela gravura com supostas evidências de má conduta da jovem. Contudo, como se sabe depois, no ato da leitura, o conteúdo da carta é uma capciosa insinuação de que Félix poderia vir a ser traído, assim como teria sido enganado o primeiro marido de Lívia.

Félix, mesmo após a compreensão de todas estas manobras de Batista, reveladas por seu amigo Meneses, não consegue mais ter confiança na jovem viúva:

> […] A veracidade da carta que impedira o casamento, com o andar dos anos, não só lhe pareceu possível, mas até provável. Meneses disse-lhe um dia ter a prova cabal de que Luís Batista fora o autor da carta; Félix não recusou o testemunho nem lhe pediu a prova. O que ele interiormente pensava era que, suprimida a vilania de Luís Batista, não estava excluída a verossimilhança do fato, e bastava ela para lhe dar razão.[91]

Provavelmente, a trapaça praticada por Luís Batista apenas apressa a separação de Félix e Lívia. Inevitavelmente, por uma razão ou outra, o relacionamento dos dois já estava fadado ao fracasso, como revela o narrador: "a verossimilhança do fato" era suficiente para destruir a relação, "bastava ela" para fundamentar a "razão" do ciúme de Félix.

Félix perde o jogo porque se deixa enganar por Luís Batista. Lívia também não tem sucesso, pois perde a oportunidade de casar novamente. Ela é irreprimível em sua conduta, e por isso Luís Batista também perde porque não pode concretizar sua vontade de torná-la sua amante. O romance descreve um jogo onde todos perdem.

Em suma, a imagem do jogo em *Ressurreição* se aplica sobretudo ao modo de narrar os acontecimentos. A luta e as cartas de jogar são metáforas das relações sociais, porém este jogo fica restrito ao conflito dos personagens Félix, Lívia e Luís Batista. Não existe a descrição de uma situação ficcional de luta concreta no romance, nem uma narração de um jogo de cartas. A ideia do embate se encontra nas palavras do narrador, que usa destas imagens para contrastar os caracteres para o leitor.

---

[91] ASSIS, Machado de. *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006, p. 178.

1.2 *A mão e a luva*, ou a decisão de Guiomar

A mão e a luva é considerado o segundo romance de Machado de Assis, apesar de o autor se referir à obra como uma "novela". O texto foi publicado pela primeira vez em folhetim, de 26 de setembro a 3 de novembro de 1874, no jornal *O Globo*. Ainda no mesmo ano recebe a primeira edição em livro. Diferencia-se imediatamente do romance anterior, *Ressurreição*, pelo fato de ter sido publicado em periódico, exigindo outra dinâmica de elaboração escrita, que Machado de Assis não deixa de notar: "Esta novela, sujeita às urgências da publicação diária, saiu das mãos do autor capítulo a capítulo, sendo natural que a narração e o estilo padecessem com esse método de composição, um pouco fora dos hábitos do autor".[92] Contudo, José Galante de Souza observa que esse "método de composição" não era totalmente estranho ao autor, pois Machado também vinha trabalhando com um periódico mensal, o *Jornal das Famílias*, desde 1863. A diferença maior era o tempo, pois com *A mão e a luva* o autor deixava de ter um compromisso mensal para assumir uma obrigação diária.[93]

Trata-se de um livro pequeno, de leitura rápida, com apenas dezenove capítulos. Seguindo a experiência do romance anterior, Machado revela na *Advertência* que seu esforço aqui também era o desenho dos personagens, isto é, a caracterização de Guiomar, protagonista do romance: "Convém dizer que o desenho de tais caracteres, – o de Guiomar, sobretudo, – foi o meu objetivo principal, se não exclusivo, servindo-me a ação apenas de tela em que lancei os contornos dos perfis".[94] Novamente, o jogo faz parte da composição da cena. Ele está pressuposto junto com outras práticas da sociabilidade:

> A corte divertia-se, apesar dos recentes estragos do cólera –; bailava-se, cantava-se, passeava-se, ia-se ao teatro. O Cassino abria os seus salões, como os abria o Clube, como os abria o Congresso, todos três fluminenses no nome e na alma. Eram os tempos homéricos do teatro lírico, a quadra memorável daquelas lutas e rivalidades renovadas em cada semestre, talvez por um excesso de ardor e entusiasmo, que o tempo diminuiu, ou transferiu, – Deus lhe perdoe, – a coisas de menor tomo.[95]

Guiomar é uma moça prendada, pertencente a este ambiente refinado da corte. Não obstante sua origem humilde, recebe uma esmerada educação por parte de sua madrinha baronesa e de sua tutora inglesa, Mrs. Oswald. Guiomar lê em francês os mais recentes

---

[92] ASSIS, Machado de. Advertência de 1874. In: *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005, p. 18.
[93] SOUSA, José Galante de. Sobre esta edição. In: ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 13.
[94] ASSIS, Machado de. Op. cit., loc. cit.
[95] Ibid., p. 26-27.

romances importados e toca ao piano trechos das óperas da moda, como as de Bellini, especialmente para o agrado de sua madrinha. No romance, Guiomar está perfeitamente adaptada à atmosfera cultural e artística de 1853, tempo referencial, marcado pela festividade dos bailes e dos saraus. Ao passo que a linguagem irônica do narrador apresenta a terrível epidemia de cólera como se fosse uma desventura menor, em contraste com o divertimento da elite, indiferente à doença. O narrador articula a agudeza ao estilo da linguagem, aproximando retoricamente objetos díspares por semelhanças encontradas nos detalhes da própria língua, formando "jogos de linguagem"[96] com o uso do adjetivo "fluminense", aplicado igualmente a instituições muito diferentes em finalidade social e em importância política: Cassino, Club e Congresso. O significante envolve dois significados sintetizados no enunciado: refere-se à ideia de lugar, explicado por todos estes espaços serem "fluminenses no nome"; e também constitui um modo de ser, revelado com a expressão "fluminenses na alma". Neste movimento a ironia decompõe e relativiza os valores das instituições que ficcionaliza, pois se depreende que a ética e a importância política do Congresso não diferem em nada daquelas validadas no Cassino ao jogar, ou no Club a matar o tempo.

O teatro, por sua vez, era parte integrante desse ambiente de intensa vivência cultural da década de 1850. De fato, o narrador revela que o personagem Estevão era "uma das relíquias daquela Tróia, e foi um dos mais fervorosos lagruístas, antes e depois do grau".[97] O romance revela um caráter agonístico[98] na oposição que se registra entre os partidários da cantora lírica Emilia Lagrua e aqueles da Sra. Anne Charton-Demeure.

Assim como no romance anterior, o texto de *A mão e a luva* também não cita nenhum tipo de jogo concreto desempenhado pelos personagens, apesar de registrar a importância dos cassinos e dos clubes que se instalavam na corte e faziam sucesso naquele momento referenciado pelo texto. A rivalidade dos admiradores das cantoras líricas que faziam sucesso na corte não se concatena no romance com o desdobramento do enredo.

O narrador assume a posição de um "contador de histórias", estabelecendo desde o início do texto um diálogo com o suposto leitor do jornal *O Globo*. O jogo que se estabelece entre narrador, texto e leitor é aberto, e o discurso do narrador se esforça no sentido de captar a

---

[96] Cf. WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999, p. 52.

[97] ASSIS, Machado de. *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005, p. 27.

[98] Por "caráter agonístico" nos referimos a imagens lúdicas que se concentram na ideia de competição entre duas ou mais pessoas. O termo "agon" significa propriamente "luta" na antiga comédia grega. Agon era a parte da encenação, na qual duas personagens desenvolviam um debate para definir o conflito básico da peça. Cf. AGON In: AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. *Aulete Digital*: Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Programa obtido via base de dados. Disponível em: <http://www.auletedigital.com.br>. Acesso em: 13 nov. 2012.

benevolência. O leitor é interpelado como "amigo", "curioso", "arguto", "de boa vontade", "perspicaz",[99] uma pessoa com discernimento, fácil entendimento e boa compreensão.

A ação, que serve de tela para o contorno dos perfis, está centrada na disputa do amor de Guiomar, cortejada por três pretendentes: Estevão, Luís Alves e Jorge. O jogo social que se dá na situação ficcional do texto é o da conquista da preferência de Guiomar, que ao mesmo tempo é avaliadora e prêmio deste concurso. Neste sentido, cada um dos três rapazes é desenhado para caracterizar um tipo social – um perfil, e o seu respectivo comportamento predominante, observado por Machado.

Estevão, além de romântico e imaginativo, era pobre, desprovido de recursos, sem relações pessoais com pessoas de influência social. Os poucos recursos do personagem eram provenientes de seu ofício de advogado, profissão que desempenhava com Luís Alves, amigo desde o tempo da faculdade. Em franca conversa com o leitor, o narrador do romance utiliza uma imagem de jogo para descrever os devaneios de Luís Alves, logo após o jovem ser recusado por Guiomar:

> Um leitor perspicaz, como eu suponho que há de ser o leitor deste livro, dispensa que eu lhe conte os muitos planos que ele teceu, diversos e contraditórios, como é de razão em análogas situações. Apenas direi por alto que ele pensou três vezes em morrer, duas em fugir à cidade, quatro em ir afogar a sua dor mortal naquele ainda mais mortal pântano de corrupção em que apodrece e morre tantas vezes a flor da mocidade. Em tudo isto era o seu espírito apenas um joguete de sensações contínuas e variadas. […][100]

Aqui a expressão "joguete de sensações contínuas e variadas" se aplica à descrição do caráter do personagem, que assume um comportamento romântico, refugiando-se da sociedade após sofrer uma rejeição amorosa. O termo "joguete" se forma a partir do castelhano "juguete", que significa, em sua origem, "brinquedo", objeto para brincadeira de crianças. O termo "joguete" adquire na língua portuguesa, por analogia metafórica, a ideia de uma pessoa que é facilmente manipulada por outras.[101] Estevão é manipulado por seus próprios sentimentos e também pelos modos convencionais de se lidar com estes sentimentos, visto que tudo que ele pensa fazer está relacionado a soluções presentes nas narrativas românticas, revelando a sua puerilidade nas questões da conquista amorosa.

---

[99] ASSIS, Machado de. *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005, p. 19; 46; 54; 66; 84; 99; 118.
[100] Ibid., p. 84.
[101] Cf. JOGUETE In: AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. *Aulete Digital*: Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Programa obtido via base de dados. Disponível em: <http://www.auletedigital.com.br>. Acesso em: 04 mar. 2012. (Verbete consultado na "versão atualizada" e na "versão original").

Jorge, por sua vez, é o sobrinho da baronesa, madrinha de Guiomar. Era um moço de vinte e cinco anos, muito vaidoso devido à boa fama do seu nome de família. Este rapaz não era um joguete, mas vítima de sua própria arrogância, que lhe proporciona uma excessiva confiança. Pela sua posição privilegiada, rico e pertencente à nobreza, Jorge teria a possibilidade de alcançar um lugar social de grande destaque, mas não se preocupa com estas questões. Jorge comporta-se, essencialmente, como um *bon vivant*, gastando o dinheiro que herdara dos pais:

> Tais eram os defeitos aparentes de Jorge. Outros havia, e desses, o maior era um pecado mortal, o sétimo. O nome que lhe deixara o pai, e a influência da tia podiam servir-lhe nas mãos para fazer carreira em alguma cousa pública; ele, porém, preferia vegetar à-toa, vivendo do pecúlio que dos pais herdara e das esperanças que tinha na afeição da baronesa. Não se lhe conhecia outra ocupação.[102]

Esse comportamento de Jorge anula o interesse de Guiomar, visto que, embora o rapaz dispusesse de uma boa posição, a sua postura temerária arruinava a sua herança, levando o rapaz, com o tempo, a um fracasso financeiro e também social, pois seu desinteresse poderia prejudicá-lo na conquista de cargos políticos proeminentes. O fracasso de Jorge em conquistar Guiomar é traduzido pelo narrador com uma imagem de jogo, como a queda por terra de um "castelo de cartas".[103] A imagem do castelo de cartas[104] usada para descrever uma situação instável e pouco confiável remete ao engano do arrogante rapaz que, convencido por seu *status*, entendia que a aceitação de Guiomar era certa.

Luís Alves, por sua vez, era um homem prático. Não era iludido como Estevão, nem imprudente como Jorge. Luís Alves é ambicioso e almeja um lugar de destaque na sociedade. Seu desenho representa o perfil dos novos ricos que ganhavam espaço na hierarquia social naquele momento. O rapaz é um arrivista e com seu esforço consegue se eleger deputado. O narrador não utiliza de imagens de jogos para sugerir o caráter de Luís Alves.

Fundamentalmente, o conflito do romance é centrado nesta escolha que Guiomar deve realizar. Machado se dedica ao máximo para a caracterização de Guiomar, que se configura como a mais complexa personagem do texto. Apesar de sua origem humilde, Guiomar sabe

---

[102] ASSIS, Machado de. *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005, p. 58.
[103] Ibid., p. 126.
[104] Parece que o hábito de construir castelos ou torres com cartas de jogar nasceu na Europa no início do século XVII. O médico de Luís XIII, Jean Héroard, relata que o jovem infante costumava brincar de contruir castelos de cartas. O dicionário Merriam-Webster explica que a expressão "House of cards" é registrada pela primeira vez em 1645. Cf. HOUSE OF CARDS. In: WEBSTER, Noah; MERRIAM, George; MERRIAM, Charles. *Merriam-Webster's Dictionary of English*. Disponível em: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/ house%20of%20cards> Acesso em: 12 nov. 2012; Cf. HEROARD, Jean. *Journal de Jean Héroard sur l'enfance et la jeunesse de Louix XIII (1601-1628).* Paris: Firmin Didot frères, fils et cie, 1868, Tome I, p. 219.

ascender na escala social por seu próprio mérito e também pelo favorecimento de sua situação. Após a morte do pai, empregado subalterno de repartição, ela passa a ser tutelada por sua madrinha baronesa, que a trata como se fosse filha. Aplicada, consegue adquirir a fina educação acreditada a uma moça de boa reputação na corte. Além disso, Guiomar também é descrita como pragmática e ambiciosa: "Ela vivia do presente e do futuro e, – tamanho era o seu futuro, quero dizer as ambições que lho enchiam, – tamanho, que bastava a ocupar-lhe o pensamento, ainda que o presente nada mais lhe dera."[105]

Assim, após um exame racional e cauteloso das qualidades e defeitos de seus pretendentes, Guiomar escolhe Luís Alves, por ser este aquele que se mostra mais habilidoso para avançar na hierarquia social:

> O destino não devia mentir nem mentiu à ambição de Luís Alves. Guiomar acertara; era aquele o homem forte. Um mês depois de casados, como eles estivessem a conversar do que conversam os recém-casados, que é de si mesmos, e a relembrar a curta campanha do namoro, Guiomar confessou ao marido que naquela ocasião lhe conhecera todo o poder da sua vontade.[106]

A mão e a luva se dedica, portanto, ao estudo de um tema, a ambição, centrado no desenho das características de Guiomar. A situação ficcional do texto também pode ser lida como um jogo social para a escolha do marido da protagonista. As disputas do teatro lírico, representadas no romance, propõem o contraste dos caracteres dos três pretendentes, qualidades e defeitos avaliados objetivamente por Guiomar. No romance, entretanto, não temos uma cena onde, efetivamente, os personagens jogam. Neste sentido, o romance interessa, sobretudo, pela força de Guiomar, jovem decidida a tomar proveito das vantagens que aquela sociedade apresentava, inclusive na escolha de seu marido, demonstrando uma consciência aguda sobre o mundo no qual habita.

1.3 *Helena,* distrações sociais

O romance *Helena* é publicado inicialmente em folhetim, de 6 de agosto a 11 de setembro de 1876, no jornal *O Globo*. No mesmo ano é publicada a primeira edição em livro pela editora Garnier. O livro possui vinte e oito capítulos. Em linhas gerais, notam-se diferenças significativas em relação aos dois romances precedentes. Inicialmente, *Helena* não recebeu um texto de "advertência" para a sua primeira edição. A conversa que os narradores dos romances anteriores mantiveram com os seus hipotéticos leitores se esvai aqui quase completamente.

[105] ASSIS, Machado de. *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005, p. 68.
[106] Ibid., p. 130.

Outro dado que diferencia este romance dos anteriores é a relativa complexidade da narrativa. Agora não se trata apenas de relações amorosas frustradas, ou da ascensão social de uma mulher pelas conveniências do casamento. Agora se tem um enredo que enlaça vários fios como adultério, herança, segredo, paixão e morte. A presença desses elementos e a inesperada peripécia na revelação da identidade da protagonista tornam este romance machadiano aquele que mais se aproxima de uma estética romântica convencional, como o próprio autor declara, na curta *Advertência* elaborada em 1905, na ocasião da publicação da segunda edição: "Não me culpeis pelo que lhe achardes romanesco."[107] Machado não se concentra mais tanto na caracterização dos personagens a fim de construir uma trama mais complexa.

Para compreender um pouco mais o contexto deste romance, convém observar que o tempo da narrativa inicia-se em 1850,[108] ano de publicação da Lei Eusébio de Queiroz, promulgada devido à pressão inglesa do *Aberdeen Act*.[109] Esta matéria histórica comparece no texto de *Helena* com a presença de discretas sombras de um grande número de escravos que habitam o ambiente do romance. Apesar da trama sentimentalista, o texto oculta em seu plano discursivo uma aguda reflexão a respeito do tema da liberdade.[110]

Em *Helena* constatamos o início da formação de uma consciência autoral de Machado de Assis a respeito da importância do lúdico e de seus padrões na vida social. Pela primeira vez em um romance do autor, os jogos aparecem eventualmente na cena, sendo mencionados nominalmente. É citada a prática da loteria e a dos jogos de voltarete e de gamão. Além disso, o jogo é personificado caricaturalmente na personagem do Dr. Matos:

> O Dr. Matos era um velho advogado que, em compensação da ciência do direito, que não sabia, possuía noções muito aproveitáveis de meteorologia e botânica, da arte de comer, do voltarete, do gamão e da política. Era impossível a ninguém queixar-se do calor ou do frio, sem ouvir dele a causa e a natureza de um e outro, e logo a divisão das estações, a diferença dos climas, influência destes, as chuvas, os ventos, a neve, as vazantes dos rios e suas enchentes, as marés e a pororoca. Ele falava com igual abundância das qualidades terapêuticas de uma erva, do nome científico de uma flor, da

---

[107] ASSIS, Machado de. Advertência. In: *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p.15.

[108] Acolho a lição retificadora aqui de Marta de Senna para a data referida no texto. Cf. SENNA, Marta de. Nota Editorial. In: ASSIS, Machado de. *Helena*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://machadodeassis.net/ hiperTx _romances/obras/helena.htm>. Acesso em: 23 jan. 2012.

[109] Na prática, a resolução impedia formalmente o tráfico externo de escravos para o Brasil. Porém, o regime escravocrata continuava, assim como o tráfico interno. Cf. BETHELL, Leslie (org.). *História da América Latina*: da independência até 1870. Trad. Maria Clara Cescato. São Paulo: Edusp, 2001, vol. 3, p. 757.

[110] No capítulo IV, Helena precisa angariar também a "simpatia e boa vontade" dos escravos da casa. No capítulo VI, Helena e Estácio encontram um homem negro "sentado no capim, chupando uma laranja", momento definido pela protagonista como "uma hora de pura liberdade". Noutro momento do texto, o Dr. Camargo quer tornar Estácio deputado e este responde que prefere ser "livre", com metáforas sugestivas de voos de condores e andorinhas. No capítulo XXI, Estácio encontra Salvador e este problematiza o tema da liberdade pela ideia de "caiporismo". Cf. ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 37; 55-56; 64; 144.

> estrutura de certo vegetal e suas peculiaridades. Alheio às paixões da política, se abria a boca em tal assunto era para criticar igualmente de liberais e conservadores, – os quais todos lhe pareciam abaixo do país. O jogo e a comida achavam-no menos céptico; e nada lhe avivava tanto a fisionomia como um bom gamão depois de um bom jantar. Estas prendas faziam do Dr. Matos um conviva interessante nas noites que o não eram. Posto soubesse efetivamente alguma coisa dos assuntos que lhe eram mais prezados, não ganhou o pecúlio que possuía, professando a botânica ou a meteorologia, mas aplicando as regras do direito, que ignorou até à morte.[111]

Um dos frequentadores da casa do conselheiro Vale, além de outros como o padre-mestre Melchior, o Dr. Matos servia bem a casa nos propósitos de gerar diversão gratuita e distrações banais, como se fosse uma sorte de *clown*, um homem de palha com gravata de bacharel. A esta comicidade burlesca, associada à figura do bacharel, Machado relaciona o gosto pelo jogo de gamão, botânica e meteorologia. Neste ponto, a leitura da edição crítica é de grande valor, pois revela outra imagem de jogo vinculada ao personagem, o que explica a função social desempenhada pelo Dr. Matos na casa do conselheiro. Este excerto faz parte da primeira edição de 1876, suprimido por Machado na segunda edição, talvez porque estas linhas tenham lhe parecido um tanto exageradas na caracterização do personagem:

> Estas prendas faziam do Dr. Matos um conviva interessante nas noites que o não eram, *como o loto é o jogo por excelência nas ocasiões em que outro qualquer é impossível. O Dr. Matos era o loto da sociedade, com a mesma monotonia dos anexins.* Posto soubesse efetivamente alguma coisa dos assuntos que lhe eram mais prezados, não ganhou o pecúlio que possuía, professando a botânica ou a meteorologia, mas aplicando as regras do direito, que ignorou até à morte.[112]

Surge aqui um jogo que não é muito citado por Machado em seus romances: o loto, ou jogo da víspora, chamado atualmente de bingo. Além disso, a caracterização do Dr. Matos pode ser lida como um modelo para a composição do Tio Cosme, em *Dom Casmurro*: ambos são advogados, gulosos, bacharéis e aficionados pelo gamão; lotos da sociedade. Embora tenha citado o voltarete, o Dr. Matos tem predileção pelo gamão, talvez por ser um jogo muito mais simples. Estes jogos são os passatempos de costume, distrações usadas para ocupar o ócio de modo não criativo. Nesse sentido, essas práticas são rebaixadas na avaliação do escritor. De qualquer maneira, estas formas de jogo não estão articuladas estruturalmente com o romance em questão, servindo ainda, neste caso, como objeto que compõe a cena da casa senhorial da corte fluminense, exposta ficcionalmente no texto.

---

[111] ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 38; 40.
[112] Id. *Helena*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; Brasília: INL, 1975, p. 73, grifo nosso.

Os personagens relacionados a estes jogos são baixos e não condizem com a seriedade romanesca da narrativa, que finaliza num modo trágico. Em *Helena*, o jogo é finalmente explicitado como parte da festa na sociabilidade do Rio de Janeiro: "A festa correu animada, posto a reunião fosse restrita. Alguns giros de valsa, duas ou três quadrilhas, jogo e música, muita conversa e muito riso, tal foi o programa da noite, que a encheu e fez mais curta."[113]

Diferentemente de Lívia, viúva bem situada socialmente, e de Guiomar, jovem arrivista à busca de um casamento promissor, Helena procura se promover por meio do artifício da falsa paternidade, que lhe é imposta. Sua conduta na sociabilidade se dedica ao reconhecimento de sua civilidade. Assim, ela procura ser reconhecida pela família de Estácio por meio de seus predicados. Neste último caso, os jogos são integrados à composição da cena, assim como a música, a dança e outras práticas requintadas dos códigos de bom-tom a serem observadas na sociabilidade.

1.4 A presença discreta do jogo na construção de caracteres

Nestes três primeiros romances de Machado de Assis, o jogo comparece de maneira discreta. Ele fica subentendido como parte da sociabilidade, código de relacionamento para divertimento, especialmente nas reuniões de gente privilegiada, cujas casas ofereciam o espaço do salão para o banquete, a música e a dança. Esta presença sutil pode estar relacionada ao fato de Machado de Assis estar empenhado neste primeiro momento na construção de caracteres, tipos masculinos e femininos, como declarou nas advertências e em textos críticos do período. A presença dos jogos implicaria um exame mais detalhado da sociabilidade, de modo que o jogo fica em segundo plano nesses romances iniciais, embora seja usado como metáfora para descrever o perfil de alguns personagens.

Na "Advertência" da primeira edição de *Ressurreição*, o autor declara que sua intenção não era escrever um "romance de costumes". Na época, o modelo deste gênero na literatura brasileira era *Memórias de um Sargento de Milícias*, de Manuel Antônio de Almeida. Por "romance de costumes" entendia-se uma narrativa que tratava da moralidade na sociedade urbana do Rio de Janeiro, ou seja, da crítica aos maus hábitos. Neste sentido, o gênero despendia atenção para a sociabilidade popular, ao contrário dos dois primeiros romances de Machado de Assis, voltados para o estudo das personalidades de personagens que viviam ou orbitavam pela elite do Rio de Janeiro, que representava os bons costumes idealizados nos modelos

[113] ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 89.

europeus.[114] Ainda em *Ressurreição*, lembramos a declaração de Machado, anteriormente citada, afirmando que seu objetivo fora "o esboço de uma situação e o contraste de dous caracteres". Pelo desdobramento do texto, vê-se que os principais personagens contrastados são Lívia e Félix, mas também são comparados Félix e Luís Batista, ou ainda Félix e Meneses. Além disso, neste primeiro romance, a imagem do jogo de cartas e a imagem da luta comparecem para a descrição das personalidades dos protagonistas da narrativa. Contudo, estas imagens metafóricas não são desenvolvidas em outras situações do texto, limitando-se a esta função descritiva.

Do mesmo modo, na advertência de 1874 de *A mão e a luva*, vimos que Machado declara que escreve limitado pelas "urgências da publicação", saindo a narrativa capítulo por capítulo, impossibilitando um maior desenvolvimento do enredo. Confessa que, nestas condições, seu foco se voltou para o desenvolvimento dos personagens, especialmente para o desenho de Guiomar, perfil para o qual a ação serve "apenas de tela".

Nesta tela de ação na qual os perfis são esboçados por Machado, restou pouco espaço para o adorno da cena com imagens de jogos. Em *A mão e a luva*, a ideia de "joguete" é usada pelo narrador para descrever o caráter de Estevão, jovem romântico que demonstra imaturidade na lida com seus próprios sentimentos. Jorge, confiante na privilegiada posição social que ocupa, vê seus planos desmoronados, tal qual na queda de um castelo de cartas. As metáforas de jogos empregadas para descrever os temperamentos de Estevão e de Jorge se relacionam à imaturidade dos comportamentos destes personagens, ao passo que Luís Alves é descrito como um homem sério e equilibrado. Do início ao fim da narrativa, ele não se deixa abalar emocionalmente com conquistas sociais ou amorosas, apenas vai investindo suas ações e colhendo o lucro que suas jogadas vão lhe oferecendo, como o cargo de deputado, ou a mão de Guiomar.

Helena, por sua vez, não apresenta uma advertência do autor expondo o seu processo de invenção escrita. Pelo contrário, começa abruptamente, sem aviso, no capítulo I. Machado

---

[114] O romance de Manuel Antônio de Almeida foi publicado pela primeira vez em folhetim entre 27 de junho de 1852 e 31 de julho de 1853. A primeira edição em livro é datada de 1854-1855, na qual o autor se identifica apenas como "um brasileiro". O livro recebe mais uma edição em 1862, e outra em 1863. Para este nosso comentário, interessa verificar que a quarta edição, de 1876, traz abaixo do título, entre parênteses, a inscrição "romance de costumes brasileiros". Este rótulo, daí em diante, associa-se à obra. Várias edições do livro estão disponíveis no site da biblioteca Brasiliana Guita e José Mindlin da USP. Cf. JAROUCHE, Mamede Mustafa. Introdução – Galhofa sem Melancolia: as Memórias num mundo de Luzias e Saquaremas. In: ALMEIDA, Manuel Antonio de. *Memórias de um sargento de milícias*. 3.a ed. ver. e ampl. Cotia [SP]: Ateliê Editorial, 2006, p. 27-56. Cf. ALMEIDA, Manuel Antônio de. *Memorias de um sargento de milicias*. Rio de Janeiro: Typographia Brasiliense de Maximiano Gomes Ribeiro, 1854. Cf. ALMEIDA, Manuel Antônio de. *Memorias de um sargento de milicias* (Romance de costumes brazileiros). Rio de Janeiro: Typographia e Lithographia-Carioca, 1876, 2 v. Disponíveis em: <http://www.brasiliana.usp.br>. Acesso em: 11 nov. 2012.

somente redigiria uma "Advertência" para a edição de 1905, na qual existe o reconhecimento do tom "romanesco" do livro. Não há, portanto, a exposição da ideia de focalizar o trabalho na composição dos caracteres dos personagens. Será que Machado julgava por esse tempo que as duas experiências das narrativas anteriores teriam já sido suficientes para calibrar a sua inventividade, enquanto escritor, na caracterização de personagens? Difícil de responder. O fato é que em *Helena* o autor se concentra na ideia de produzir situações ficcionais mais complexas, não no desenho das personagens. O testemunho de Machado na "Advertência" indica, entretanto, que ele reconhece que errara na mão, exagerando na produção de um enredo cheio de tramas e segredos, de modo que sua verossimilhança se submete ao discurso romântico.

Assim, se nos dois primeiros romances a presença tênue do jogo se justifica pela aplicação do autor na produção de personagens, em *Helena* o jogo é mais significativo, encontrando na figura do Dr. Matos uma função de divertimento social. Aqui, o voltarete e o gamão são associados a cenas e situações de sociabilidade. Os jogos compõem as cenas, participam da sociabilidade como distrações dos adultos, mas nenhum jogo em particular se relaciona diretamente com o drama vivenciado pela protagonista. Podemos propor que estes três primeiros romances são experiências de composição para o jovem escritor Machado de Assis, na busca da conformação de caracteres que representem o modo de ser brasileiro. Trata-se de desenhar personagens adequados ao decoro da matéria histórica. O saldo é muito positivo, com a invenção de personagens como Félix, Lívia, Guiomar, Dr. Matos e muitos outros que formam a experiência autoral para a invenção futura de outros perfis e tipos sociais reelaborados em futuros textos do escritor.

2 *IAIÁ GARCIA* E O APRENDIZADO DO XADREZ

> Mille facesse iocos; turpe est nescire puellam
> Ludere: ludendo saepe paratur amor.[115]
> **Publius Ovidius Naso**, *Ars Amatoria, Liber Tertivs*, post 1 a. Chr. n.

No romance *Iaiá Garcia*, Machado de Assis atribui um papel decisivo aos jogos na prática da sociabilidade e no próprio processo de composição ficcional. Este romance foi publicado pela primeira vez em folhetim no jornal *O Cruzeiro*, entre janeiro e março de 1878. Sua publicação em livro se deu no mês de abril do mesmo ano.[116] Um fato bastante anotado pela crítica é que o romance começa a ser publicado já no primeiro número do jornal, em primeiro de janeiro.[117] O folhetim será publicado regularmente no periódico até 2 de março.[118] O livro está organizado em dezessete capítulos identificados apenas por algarismos romanos. *Iaiá Garcia* pode ser pensado como um projeto integrado à própria produção do jornal, discutindo o papel da mulher na sociedade fluminense,[119] mas sua posterior publicação em livro mostra que o texto ganha autonomia em relação às questões associadas ao seu primeiro veículo de publicação, demonstrando que as exigências da publicação diária não atalha ao escritor, nesta feita, a invenção de um texto adequado à leitura ininterrupta.

Paralelamente à produção de *Iaiá Garcia*, Machado se dedica intensamente à atividade enxadrística, contribuindo frequentemente para uma nova seção especializada no jogo, coordenada por Artur Napoleão na *Ilustração Brasileira*. Data de 15 de fevereiro de 1877 a primeira citação do nome de Machado de Assis nessa revista, como um dos cavalheiros que solucionam o "enigma I" e envia a resposta a Artur Napoleão. Machado participa na solução de problemas do jogo e toma parte nos torneios do Grêmio de Xadrez durante todo aquele ano de 1877 até abril de 1878, tempo de duração da seção de xadrez da *Ilustração Brasileira*. Machado inclusive será autor de alguns problemas enxadrísticos.[120] Depois deste intenso período de

---

[115] "Praticai mil jogos; é vergonhoso que uma mulher não saiba jogar, pois muitas vezes o amor surge durante o jogo." Públio Ovídio Naso, *Arte Amatória*, livro terceiro, versos 367-368, aprox. 1 d.C.

[116] Cf. SOUSA, José Galante de. Sobre esta edição. In: ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 13.

[117] Cf. GRANJA, Lucia. A crônica de Machado de Assis: leituras necessárias para uma leitura possível. *Anais do II - Congresso da História da leitura e do Livro no Brasil*, 2003. Disponível em: <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais14/Cohilile/H066.doc> Acesso em 01 ago. 2011; Cf. MEGID, Daniele Maria. A literatura na imprensa: uma análise de Iaiá Garcia no jornal O Cruzeiro. In: XIX Encontro Regional de História, 2008, São Paulo. *Anais - XIX Encontro Regional de História*: Poder, exclusão e violência, 2008.

[118] O romance foi publicado ao longo de 38 folhetins entre os meses de janeiro, fevereiro e março de 1878. Cf. MACHADO, Ubiratan. *Machado de Assis*: roteiro da consagração. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2003, p. 115.

[119] Cf. MEGID, Daniela Maria. Op. cit., loc. cit.

[120] Fascinado pelo jogo de xadrez, Machado de Assis participa de torneios particulares com Caldas Viana, Carlos Pradez e Artur Napoleão. Este último é um pianista português radicado no Rio de Janeiro, que havia enfrentado

dedicação ao jogo, os documentos existentes mostram que Machado não mais tomará parte em torneios oficiais e não se dedicará com a mesma intensidade às atividades enxadrísticas. Continuará sendo um apreciador do jogo por toda a vida. Por que Machado se atirou tão avidamente à atividade enxadrística ao longo deste período de 1877 e no primeiro quadrimestre de 1878 para depois, subitamente, deixar de jogar e passar a citar o xadrez de forma significativa apenas em seus escritos ficcionais? Sem documentação que comprove a participação do autor em novos torneios ou em elaborações de artigos ou revistas dedicados ao assunto, após este período profícuo resta apenas uma carta de Machado, datada de 14 de abril de 1883, endereçada a Joaquim Nabuco, revelando que o escritor continua a dedicar atenção ao jogo, porém de forma mais reservada: "Antes de falar do livro, agradeço muito as suas lembranças de amizade, que de quando em quando recebo. A última, um retalho de jornal, acerca da partida de xadrez, foi-me mandada à casa pelo Hilário […]".[121]

Em relação a *Iaiá Garcia*, os dados biográficos sugerem haver estreita relação entre a dedicação do escritor à prática do jogo de xadrez e a incorporação deste no romance como forma e *leitmotiv* que aproxima Jorge e Iaiá. *Iaiá Garcia* está estritamente relacionado ao xadrez. Este último compõe uma espécie de espinha dorsal, a partir da qual o romance é montado e toma forma, já que a significação do jogo é definitiva para o andamento da narrativa. O xadrez no romance é mais que passatempo ilustrado, pois define o próprio lugar dos conflitos vivenciados pelos protagonistas. Machado integra o elemento lúdico da realidade observada à sua experiência de escrita. O espaço do texto opera como matriz que delimita a matéria ficcional em torno da ideia de jogo social e confere sentido à narrativa. Assim, o imaginário do livro é um relato a respeito da formação social da mulher em meio ao ambiente da corte. O jogo define e condiciona o aprendizado de Iaiá, que se dá em todas as dimensões e em todos os aspectos sociais; ele sinaliza a mudança de sua atitude pueril, para interessar-se e envolver-se nos conflitos interpessoais daqueles que fazem parte de seu círculo vivencial.

Para Roberto Schwarz, *Iaiá Garcia* é o mais sério dos romances da primeira fase. No texto, uma "atitude de completo desencanto" do narrador é a responsável pelo "clima ao mesmo

---

na cidade de Nova Iorque o famoso campeão mundial Paul Charles Morphy num *match* de exibição. Herculano Gomes Mathias propõe que o interesse de Machado de Assis pelo xadrez é produto da convivência do autor com Arthur Napoleão. Com efeito, a significativa atuação de Machado de Assis como enxadrista é assinalada por Plínio Doyle no ensaio *Machado de Assis, jogador de xadrez*, publicado no *Boletim da Sociedade dos Amigos de Machado de Assis*. Cf. MATHIAS, Herculano Gomes. Machado de Assis e o jogo de xadrez. *Anais do Museu Histórico Nacional*, Rio de Janeiro, vol. 13 (1952), p. 143-187, 1964; Cf. DOYLE, Plínio. Machado de Assis, jogador de xadrez. *Boletim da Sociedade dos Amigos de Machado de Assis*, Rio de Janeiro, n. 1, p. 22-23, setembro de 1958.

[121] ASSIS, Machado de. Carta a Joaquim Nabuco, Rio de Janeiro, 14 de abril de 1883. In: ASSIS. Machado. *Obra completa, em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 3, p. 1358.

tempo apagado e poderoso que pesa sobre este livro sem humor".[122] Este narrador do romance não realiza eventuais comentários no decurso da narrativa, como os narradores dos romances anteriores, que anotam os fatos ao leitor "impaciente" de *Ressurreição* e ao leitor "amigo" e "perspicaz" de *A mão e a luva*. Esta atitude é interpretada por Schwarz como uma inflexão da consciência em direção à complexidade da realidade, o que produzirá a mudança observada nos textos da segunda fase de Machado. *Iaiá Garcia* é uma síntese das situações ficcionais examinadas até aquele momento pelo autor. O conflito vivenciado por Iaiá se desdobra como um enigma de jogo de xadrez. Como vimos, Machado de Assis, naquele momento de escrita do romance, já se tornara um problemista, participando em torneios e em publicações enxadrísticas.[123] Nestas circunstâncias, o autor aplica a sua experiência no jogo para inventar uma situação que se apresenta como um problema, semelhante a um enigma de xadrez, formulado por Jorge quando joga com Iaiá:

> A segunda partida foi mais animada, mas só por parte de Iaiá. A moça ria às vezes, mas a maior parte do tempo fazia convergir toda a sua atenção para o jogo. Quando falava, era moderada e dócil. Essa alternativa e contraste de maneiras interessava naquele momento o espírito de Jorge. Que espécie de mulher fosse, imperiosa como uma matrona, travessa como uma criança, incoerente e enigmática, era cousa que ele não podia em tão pouco tempo descobrir; mas o enigma aguçava-lhe a atenção. Enquanto ela tinha os olhos no tabuleiro, Jorge buscava ler-lhe a alma na fronte lisa e cândida; mas não via a alma, via só uns fiapos castanhos do cabelo, que lhe caíam sobre a testa e esvoaçavam levemente ao sopro da aragem que entrava pela janela, e lhe davam um ar de puerícia. A boca fina e pensativa corrigia aquela expressão da cabeça; era a primeira vez que ele lhe descobria um forte indício de energia e tenacidade.[124]

No jogo de xadrez, os dois podem examinar um ao outro por meio do olhar. O jogo de sedução passa a ser exercido também naquele momento lúdico, sob o pretexto da necessidade de aprender o xadrez para uso na sociabilidade. Nas primeiras partidas de xadrez, Jorge é atraído pela curiosidade e pela conduta de Iaiá, ao passo que a jovem procura a elucidação dos fatos pelo olhar. O problema com o qual Iaiá deparara, por sua vez, refere-se às antigas ligações sociais entre Jorge e Estela. Algo oculto lhe é sugerido, ou melhor, a própria personagem descobre que existe algo grave que merece ser elucidado. A protagonista toma consciência da

---

[122] Cf. SCHWARZ, Roberto. *Ao vencedor as batatas*: Forma literária e processo social nos inícios do romance brasileiro. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000, p. 151.

[123] Na revista *Ilustração Brasileira*, na seção de xadrez dirigida por Arthur Napoleão, os problemas de xadrez são tratados como "enigmas": "Recebemos as seguintes soluções exatas do problema I: Srs. Machado de Assis e A. de M. 'Solucionadores do enigma I – Srs. Machado de Assis, L. Miguez, A. de M., P. de Carvalho, Annibal Napoleão e R. Macedo.'" Cf. NAPOLEÃO, Arthur. Seção de Xadrez. *Ilustração Brasileira*, n. 16, 15 fev. 1877 Apud MATHIAS, Herculano Gomes Machado de Assis e o jogo de xadrez. *Anais do Museu Histórico Nacional*, Rio de Janeiro, vol. 13 (1952), p. 159, 1964.

[124] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 131.

complexidade da sua realidade e adota uma postura mais ativa na condução de suas ações. Esta consciência a impulsiona para propor a Jorge que lhe dê lições de xadrez e depois, aulas de inglês, a fim, supostamente, de ler os tratados do jogo. A transformação vivida por Iaiá nesta experiência é enorme. O narrador identifica esta tomada de consciência como a mudança da menina em mulher, a passagem pela "puberdade moral":

> Iaiá olhou a princípio com curiosidade, depois com espanto, até que os olhos luziram de sagacidade e penetração. O estilete que eles escondiam desdobrou a ponta aguda e fina, e estendeu-a até ir ao fundo da consciência de Estela. Era um olhar intenso, aquilino, profundo, que palpava o coração da outra, ouvia o sangue correr-lhe nas veias e penetrava no cérebro salteado de pensamentos vagos, turvos, sem ligação. Iaiá adivinhou o passado de Estela; mas adivinhou demais. Galgou a realidade até cair no possível. Supôs um vínculo anterior ao casamento, roto contra a vontade de ambos, talvez persistente, mau grado aos tempos e às cousas. Tudo isso viu uma simples inocência de dezessete anos. Seu pensamento cristalino e virginal, nunca embaciado pela experiência, ignorava até as primeiras cismas de donzela. Não tinha idéia do mal; não conhecia as vicissitudes do coração. Jardim fechado, como a esposa do Cântico, viu subitamente rasgar-se-lhe uma porta, e esses dez minutos foram a sua puberdade moral. A criança acabara: principiava a mulher.[125]

A temática do romance é a transformação de Iaiá, ou o seu aprendizado do jogo social da dissimulação, que passa a desempenhar. As consequências do choque recebido pela personagem ao tomar consciência do enigma transformarão totalmente deste ponto em diante o modo de interação dos personagens no romance. Iaiá passa a dominar a "sintaxe da vida": "O romance é o aprendizado da dissimulação de Iaiá Garcia, que imitando o comportamento dos outros personagens – principalmente o de Valéria e o de Estela – pouco a pouco alcança o domínio da sintaxe da vida."[126] Este ponto de inflexão do romance é um verdadeiro divisor de águas, que muda o eixo da história de Estela para a de Iaiá. Tal mudança é tão marcante que não passa despercebida por um dos raros comentaristas do romance na época de sua publicação; ele também perceberá este momento como crucial para Iaiá:

> Desde que o amor teve de luctar com a dignidade, foi o amor sacrificado. Foi rude o combate, violento, tempestuoso provavelmente; adivinha-se. Surpreendeu-a uma vez a enteada indiscretamente em um momento de desespero. Mas a sociedade encontrou-lhe sempre o rosto sereno, e o proprio sacrificio passou despercebido, porque ninguem lhe pode prescrustar a rudeza da lucta.[127]

---

[125] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 108.
[126] PASSOS, José Luiz. *Machado de Assis*: o romance com pessoas. São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2007, p. 71.
[127] RIGOLETO. Fantasias – A propósito de Yayá Garcia. *O Cruzeiro*, Rio de Janeiro, 11 abr. 1878, p.1 Apud GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 332.

Para este leitor, identificado apenas com o pseudônimo de Rigoleto, o romance *Iaiá Garcia* é principalmente um estudo da moralidade de Estela. Sua principal qualidade é a "imparcialidade" extrema do narrador. Esta imparcialidade significa a observação a todas as regras e convenções sociais. Ainda mais interessante é a opinião de Rigoleto a respeito do título do livro, que para ele é uma "cilada" armada pelo escritor para pegar o leitor, deslocando o real interesse do livro, que é Estela, para o drama vivido pela segunda mulher com papel de destaque na história, Lina Garcia. Se admitirmos tal hipótese, Rigoleto não cai na armadilha, mas Urbano Duarte Ribeiro é pego pela cilada e não sabe o que dizer sobre o livro em seu comentário na Revista da Sociedade *Phenix Litteraria*. Assim, para justificar sua falta de percepção analítica culpa o autor, acusando-o da tentativa falha de criar um romance de tese, pois o texto teria sido finalizado sem uma tese bem definida.[128]

O título *Iaiá Garcia* remete à maneira bem elaborada como Machado de Assis constrói os títulos de seus trabalhos. Cada título é pensado como parte de sua estratégia de envolvimento do leitor no jogo da significação do texto. Isto se coloca mais claramente em *Dom Casmurro* e em *Memórias póstumas de Brás Cubas*, romances nos quais os próprios narradores discutem as escolhas. Tal fato também se observa nos títulos de seus contos e especialmente nos dos livros que reúnem contos: *Contos Fluminenses*, *Histórias da Meia-noite, Papéis Avulsos* etc. Emblemático deste processo é o conto *Missa do galo*, no qual a missa propriamente dita é uma desculpa para narrar um jogo de sedução irresistível para o leitor, e também um contraponto irônico para a narrativa do conto, que não celebra o nascimento de Cristo, mas sobretudo a consciência do desejo sexual do personagem.[129]

No deslocamento da significação dos títulos, os narradores machadianos desempenham um jogo de despistamento do leitor em relação ao tema central que se problematiza.[130] Neste sentido, Rigoleto tem um pouco de razão ao perceber certa dissonância entre o título e o andamento de *Iaiá Garcia*. De fato, até metade do romance, até o ponto de conscientização de Iaiá a respeito do segredo da madrasta, a história parece se concentrar no conflito entre Jorge, Valéria e Estela. O romance se desenrola rapidamente, e os comentários do narrador, quando existem, são rápidos e discretos. Praticamente inexiste um diálogo entre narrador e leitor, e os fatos são apresentados quase sem juízos morais.

---

[128] OLIVEIRA, Urbano Duarte. [Sem título]. *Revista Phenix Litteraria*, Rio de Janeiro, mar. 1878, p. 68-72. Apud GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 330-331.

[129] ASSIS, Machado de. Missa do galo. In: *Obra Completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 562-567.

[130] Peter Hutchinson não identifica em seu trabalho este tipo de jogo. Cf. HUTCHINSON, Peter. *Games Authors Play*. London; New York: Methuen, 1983.

Ao mesmo tempo em que uma mudança no modo de ver o mundo pelo autor, o livro marca uma mutação na relação que os narradores machadianos estabelecem com seus leitores. Aqui o narrador mantém um distanciamento de seu leitor, sem diálogo, sem confidências, nem palavras de amizade. O leitor *benevolente* da advertência da primeira edição de *Ressurreição*[131] e o leitor "curioso" de *A mão e a luva*[132] não encontram respaldo no discurso do narrador de *Helena*,[133] e menos ainda no de *Iaiá Garcia*. Rigoleto não considerou como ação principal do romance a mudança da consciência de Iaiá, fato que marca a sua conversão de menina em mulher. Assim, o título do romance não está realmente tão equivocado quanto parece sugerir. Senão vejamos, vamos buscar empreender daqui em diante a análise de algumas situações ficcionais que talvez possam explicitar este ponto de vista.

2.1 Brincando de adivinhação

A primeira situação ficcional que nos propomos a analisar em *Iaiá Garcia* se dá logo no início do romance, no capítulo I, quando, ao descrever a personagem Lina Garcia, ainda nos tempos de criança, o narrador procura mostrar que a menina era um tipo muito comum. Tão comum era a menina que na sua escola havia recebido o apelido de Iaiá, nome também associado a outras colegas, razão pela qual foi acrescentado o seu "apelido de família", Garcia:

> Contava onze anos e chamava-se Lina. O nome doméstico era Iaiá. No colégio, como as outras meninas lhe chamassem assim, e houvesse mais de uma com igual nome, acrescentavam-lhe o apelido de família. Esta era Iaiá Garcia. Era alta, delgada, travessa; possuía os movimentos súbitos e incoerentes da andorinha. A boca desabrochava facilmente em riso, - um riso que ainda não toldavam as dissimulações da vida, nem ensurdeciam as ironias de outra idade. Longos e muitos eram os beijos trocados com o pai. Luís Garcia punha-a no chão, tornava a subi-la aos joelhos, até que consentia finalmente em separar-se dela por alguns instantes. Iaiá ia ter com o preto.[134]

A personagem é descrita física e psicologicamente como uma criança ativa e feliz, porém muito comum, sem malícia alguma que possa ocupá-la com pensamentos. Acrescente-se a isso a intensa relação da menina com o pai, que é afetuosa. A situação descrita é prosaica e romanesca; e mesmo patética. Iaiá se comporta de modo muito inocente nesta sua primeira descrição, até que a cena é interrompida pela ação da menina em procurar o agregado Raimundo, escravo liberto que vive na casa desta pequena família: "Iaiá ia ter com o preto". Há

---

[131] ASSIS, Machado de. *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006, p. 53.
[132] Id. *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005, p. 57.
[133] Em *Helena*, o narrador deixa ainda escapar juízos de valor e muitas observações sutis. Cf. ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003.
[134] ASSIS. Machado. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 21.

neste momento o rompimento de um quadro quase ideal, de uma vida quotidiana e pacata, vivida pela afável relação entre pai e filha. O que se segue é um interessante diálogo entre a menina e o agregado da família:

> – Raimundo, o que é que você me guardou?
> – Guardei uma cousa, respondia ele sorrindo. Iaiá não é capaz de adivinhar o que é.
> – É uma fruta.
> – Não é.
> – Um passarinho?
> – Não adivinhou.
> – Um doce?
> – Que doce é?
> – Não sei; dá cá o doce.
> Raimundo negaceava ainda um pouco; mas afinal entregava a lembrança guardada. Era às vezes um confeito, outras uma fruta, um inseto esquisito, um molho de flores. Iaiá festejava a lembrança do escravo, dando saltos de alegria e de agradecimento. Raimundo olhava para ela, bebendo a felicidade que se lhe entornava dos olhos, como um jorro de água virgem e pura. Quando o presente era uma fruta ou um doce, a menina trincava-o logo, a olhar e a rir para o preto, a gesticular, e a interromper-se de quando em quando:
> – Muito bom! Raimundo é amigo de Iaiá… Viva Raimundo!
> E seguia dali a mudar de roupa, e a visitar o resto da casa e o jardim.[135]

A relação entre a menina Lina Garcia e Raimundo neste diálogo é lúdica. Trata-se de uma brincadeira, um jogo a que ambos se habituaram. A técnica é simples, consistindo na alternância de perguntas e respostas. Trata-se de uma rotina domiciliar. Iaiá passa a semana inteira na escola e só vem para a casa do pai nos finais de semana, quando sempre espera que o agregado a receba com um presente. Este mimo poderia ser "às vezes um confeito, outras uma fruta, um inseto esquisito, um molho de flores". Após a pergunta da menina, Raimundo a provoca em tom desafiador. A linguagem do agregado, referindo-se à sua interlocutora, colocando-a em terceira pessoa, revela o tom de não seriedade e, ao mesmo tempo, pueril da linguagem, numa tentativa de se aproximar da variedade linguística infantil, própria do universo da menina. Ao mesmo tempo, essa terceira pessoa pode ser interpretada como evidência de que Iaiá é tratada pela sua posição social. O jogo consiste em perguntas e respostas. A menina e o ex-escravo se posicionam como sujeitos-jogadores. A brincadeira não se alonga porque a menina se mostra impaciente. Ao perguntar que tipo de doce, buscando esticar um pouco mais a brincadeira, a menina interrompe o ciclo da brincadeira com uma resposta séria, seguida por uma rude ordem: "– Não sei; dá cá o doce." Repentinamente, portanto, a assimetria na relação se revela. O enunciado da menina é uma ordem, que deve ser obedecida por Raimundo. O

[135] ASSIS. Machado. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 21-22.

discurso afetuoso e lúdico que permeava a relação até o momento se desloca para o tom sério e rude, que significa que Iaiá não está mais para a brincadeira de adivinhação.

Depois que o agregado lhe entrega o doce, o tom da menina retorna à gentileza, com a afirmação: "– Muito bom! Raimundo é amigo de Iaiá... Viva Raimundo!" O agregado se diverte com a menina. Vê na felicidade dela a sua própria: "Raimundo olhava para ela, bebendo a felicidade que se lhe entornava dos olhos, como um jorro de água virgem e pura." Raimundo é "amigo de Iaiá", fazendo parte, por assim dizer, do núcleo familiar, formado por proprietário, filha do proprietário e agregado, configurando o espaço reduzido de uma pequeníssima parentela, ainda não tão bem desenvolvida como em *Dom Casmurro*.[136]

Desta situação ficcional lúdica o que é revelado de importante no caráter de Iaiá não é apenas o modo decisivo pelo qual ela encerra o jogo, mas também a sua mudança de temperamento de dócil para hostil e depois o retorno à docilidade.[137] Aqui, a caracterização da figura feminina e senhorial ainda se encontra no nível do capricho.

Assim, o jogo que dá nesta relação entre a filha do patrão e o ex-escravo não é livre, mas um jogo que se dá sob suspeição, no qual a continuidade e o desdobramento dependem completamente do poder de apenas um dos jogadores. Iaiá aprende a jogar e entende rapidamente que detém o controle da situação, apesar de ser o agregado o depositário do prêmio. Porém Iaiá não ganha efetivamente o doce pela brincadeira. Ela o reivindica usando o modo imperativo, que encerra o jogo e restabelece o realismo da relação entre herdeira e agregado. A satisfação da menina não é com a brincadeira, nem com o prêmio, mas com a obediência de Raimundo e a afirmação da sua supremacia sobre ele.

2.2 De qual santo você gosta?

Ligada a esta primeira situação ficcional lúdica do romance, outra situação envolvendo Iaiá e Raimundo demonstra a sagacidade da menina, que se diverte ao questionar o agregado. A iniciativa do jogo desta vez é da menina. Porém a brincadeira dela consiste, diferentemente daquela proposta pelo ex-escravo, em divertir-se com a reação de Raimundo. A intenção de Iaiá não é a de agradar ao outro, mas de divertir-se a si mesma, por meio da adivinhação que se desdobra em zombaria:

---

[136] Cf. SCHWARZ, Roberto. *Duas meninas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 18.

[137] Esta característica de volubilidade depois será estendida como um "princípio formal" para o narrador de *Memórias póstumas de Brás Cubas*. Cf. SCHWARZ, Roberto. *Um mestre na periferia do capitalismo*: Machado de Assis. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000, p. 17-34.

> Durante o dia, Iaiá derramava pela casa todas as sobras de vida que tinha em si. O rosto de Luís Garcia acendia-se de um reflexo de juventude, que lhe dissipava as sombras acumuladas pelo tempo. Raimundo vivia da alegria dos dous. Era domingo para todos três, e tanto o senhor como o antigo escravo não ficavam menos colegiais que a menina.
> – Raimundo, dizia esta, você gosta de santo de comer?
> Raimundo empertigava o corpo, abria um riso, e dando aos quadris e ao tronco o movimento de suas danças africanas, respondia cantarolando:
> – Bonito santo! santo gostoso!
> – E santo de trabalhar?
> Raimundo, que já esperava o reverso, estacava subitamente, punha a cabeça entre as mãos, e afastava-se murmurando com terror:
> – Eh... eh... não fala nesse santo, Iaiá! não fala nesse santo!
> – E santo de comer?
> – Bonito santo! santo gostoso!
> E o preto repetia o primeiro jogo, depois o segundo, até que Iaiá, aborrecida, passava a outra cousa.[138]

Convém entender bem o diálogo que se processa na brincadeira. Ao questionar Raimundo se ele gostava de "santo de comer", em que sentido a menina usa o termo "santo"? Ela não remete a um santo específico católico, nem a um dia santificado, pois nenhum dia da religião católica é dedicado ao ato de comer. Pelo contrário, a gula é considerada um pecado. Então, a qual "santo" ela se refere? Parece-nos que a referência é à religiosidade dos afrodescendentes, revelada pelos movimentos do agregado, que simula "danças africanas". Trata-se de um tipo de orixá, que nas religiões afro-brasileiras se caracteriza como uma personificação divina das forças da natureza. Santo de comer é Oxóssi, orixá da caça e da fartura, que dá de comer aos homens. Santo de trabalhar é Ogum, orixá dos ferreiros e de todos aqueles que utilizam este material em suas atividades: pescadores, caçadores, lenhadores etc.[139] Para Iaiá, tais referências servem apenas à sua intenção de pregar uma boa peça em Raimundo, além de reafirmar relações hierárquicas entre eles e os estereótipos associados aos negros.

O riso de Iaiá é provocado a partir da mudança do movimento de sedução, simbolizado pelo santo de comer, para o suplício, ao qual a ideia de trabalho se associa nesta sociedade. Para o narrador trata-se de dois "jogos", repetidos sucessivamente ao gosto da menina. Neste sentido, os movimentos de Raimundo são cômicos, na simulação das danças africanas. Apesar de Raimundo mostrar-se aterrorizado com a ideia do trabalho, tudo não passa de encenação, para o divertimento de Iaiá: "Raimundo, que já esperava o reverso, estacava subitamente…" A repetição da brincadeira convém à menina até o momento em que ela se aborrece e decide fazer

---

[138] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 24.
[139] Cf. VERGER, Pierre Fatumbi. *Notas sobre o Culto aos Orixás e Voduns na Bahia de Todos os Santos, no Brasil, e na Antiga Costa dos Escravos, na África*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2000, p. 207-211; 151-182.

outra coisa. Ela demonstra que aprendera a usar habilmente a técnica de perguntas e respostas, aplicada na primeira situação para o jogo de adivinhação.

2.3 Jorge vê estrelas

Em um acampamento na guerra do Paraguai, o personagem Jorge evita estreitar os vínculos de amizade com outros soldados. Jorge aproveita o tempo livre durante os intervalos da guerra para escrever cartas à mãe. O narrador relata que o personagem mantém uma relação distante com todos, inclusive com seu comandante coronel. Este admira Jorge pela sua entrega arriscada às campanhas do combate. Contudo, pelo narrador sabemos que a dedicação temerária de Jorge à guerra é uma birra que visa afrontar a mãe, Valéria, porque esta se opusera ao casamento de Jorge com a filha do escrevente. Assim, Jorge permanece melancólico; embora se torne um confidente, ouvindo os anseios dos colegas de praça, procura manter distanciamento deles. O narrador associa a estas observações um episódio para indicar que Jorge ainda continuava a pensar em Estela. Nesta situação ficcional, Jorge associa a imagem de uma estrela à personagem Estela:

> Posto que Jorge falasse do coronel nas cartas que escrevia à mãe, não o dava como amigo seu, nem tinha amigos no acampamento, ou se os tinha não os considerava tais. Ouvia confidências de muitos, animava as esperanças de uns, consolava as penas de outros, nunca abria porém a porta do coração à curiosidade transeunte. Devia ser entretanto interessante uma página somente da vida daquele militar, jovem, bonito, abastado, que não ia ao teatro nem aos saraus do acampamento, que ria poucas vezes e mal, que só falava da guerra, quando falava de alguma cousa.
> Um dia, um major do Ceará foi achá-lo sentado em um resto de carreta inútil, lançado em sítio escuso, ora a olhar para o horizonte, ora a traçar com a ponta da espada uma *estrela* no chão.
> – Capitão, disse o major, parece que você está vendo estrelas ao meio-dia?
> Jorge sorriu do gracejo, mas não deixou de continuar, nos demais dias, a traçar estrelas no chão ou a procurá-las nas campinas do céu.[140]

Mesmo no campo de guerra, a sociabilidade lúdica do sarau e do teatro é mantida, em eventos promovidos no acampamento. Apesar disso, Jorge ri pouco e se fecha em si mesmo, buscando um afastamento destas distrações. Continua a alimentar o seu amor romântico pela agregada Estela. Nesta sua tentativa de isolamento em relação aos compartes da tropa, abrigado a um canto, é surpreendido pelo "major do Ceará".

Aqui, cabe aos jogadores o discernimento linguístico para restaurar os sentidos ocultos por trás das similitudes de ideias e palavras. O major do Ceará obtém o efeito cômico pelo

[140] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 60, grifo do autor.

contraste entre a frivolidade do assunto e a formalidade da linguagem empregada, que começa com um vocativo, indicativo da patente militar de Jorge: "– Capitão, disse o major…". A partir da seriedade do título militar, espera-se que se faça alguma observação séria, que seja dada alguma ordem, ou que seja feito algum comunicado relevante para a guerra. Apesar do tom sério da enunciação do major, o conteúdo que se segue é jovial, produzindo o gracejo da observação de que Jorge estaria a ver estrelas em plena luz do dia. O major sugere, portanto, que o capitão Jorge está sonhando acordado. A brevidade do gracejo é aguda e produz o efeito irônico, joco-sério da assertiva, resultando em humor refinado. Paralelamente ao contraste entre o dito e o modo de dizer, há uma tensão entre a imagem da estrela, que Jorge risca no chão, e o olhar dele que se volta para o horizonte, para o vazio. O jogo que desempenha solitariamente é muito livre, porém esta atividade não gera o divertimento e tampouco o prazer. Pelo contrário, alimenta a aversão agonística ao caráter resoluto da mãe e a sua pueril e entediante melancolia.

Apesar de sorrir da brincadeira do major, Jorge continua a alimentar a sua misantropia e a sonhar com estrelas. Todo o episódio é narrado igualmente para o deleite do leitor, que compartilha do riso com o major. Não se sabe se o major sabe da ligação entre a imagem da estrela e a personagem Estela. O narrador joga com o leitor, com o trocadilho, jogo de palavras que se dá pela semelhança fonética e semântica entre os termos "estrela" e "Estela". O trocadilho é um *jogo desempenhado pelo autor*, para usar a descrição de Peter Hutchinson:

> O trocadilho, por vezes vagamente descrito como um "jogo *de* palavras", envolve o uso autoconsciente de uma palavra para sugerir dois ou mais significados diferentes. A forma mais comum é o 'homônimo' (por exemplo, a palavra 'play', que pode referir-se a atividades tão diversas quanto a performance de um instrumento musical, realização de um esporte intelectual ou físico, ou atuação em um papel em uma produção teatral); seguido de perto pelo 'homófono', uma palavra que tem o mesmo som que outra, mas que possui um significado diferente (por exemplo, tail (cauda) / tale (conto).[141]

No caso de Iaiá, o gracejo do trocadilho é construído numa relação paronímica que aproxima os termos "estrela" e "Estela". A relação entre leitor e narrador é estreitada por estas pequenas charadas, deixadas como brindes ao longo do texto para o prazer daqueles que leem com maior argúcia.

---

[141] "The pun, sometimes loosely described as a 'play *on* words', involves the self-conscious use of one word to suggest two or more different meanings. The most common form is the 'homonym' (e.g. the word 'play', which can refer to such diverse activities as performing on a musical instrument, indulging in intellectual or physical sport, or acting a role in a stage production), which is closed followed by the 'homophone', a word which has the same sound as another but which bears a different meaning (e.g. tail/tale)." Cf. HUTCHINSON, Peter. *Games Authors Play*. London; New York: Methuen, 1983, p. 104, grifo do autor.

2.4 Recreio usual

A primeira referência significativa ao jogo de xadrez no romance se dá no capítulo VIII. O capítulo trata do retorno de Jorge da guerra e a sua nova familiarização com os hábitos da corte. Por motivo da doença de Luís Garcia Jorge se vê no dever de visitar o antigo amigo da família. Ao chegar à casa de Santa Teresa, o primeiro a recebê-lo é o agregado Raimundo. Raimundo o conduz para encontrar Iaiá Garcia, a esta altura modificada de menina em mulher. Após encontrar Luís Garcia, que já está melhor, surpreende-se com a notícia de que Estela havia se casado com o proprietário daquela casa. Aos poucos, Jorge habitua-se a visitar o velho amigo. O rapaz muda-se para Santa Teresa, "a pretexto de calor, que ainda não fazia". Como a localidade também era mais reclusa, Jorge procura também "enganar-se a si próprio", com o pretexto de buscar um sítio tranquilo para escrever "um trabalho". Nesse ínterim, acostuma-se a receber em sua nova moradia o Sr. Antunes, pai de Estela, com o qual joga bilhar. Na tentativa de ensinar ao Sr. Antunes o jogo de xadrez, desanima logo:

> […] Aos domingos, tinha sempre a jantar o Sr. Antunes, com quem jogava uma partida de bilhar. Tentou ensinar-lhe o xadrez, mas desanimou ao fim de cinco lições.
> – Ah! mas nem todos têm o seu talento! exclamou triunfalmente o pai de Estela.
> Luís Garcia jogava o xadrez. Era o recreio usual entre ele e Jorge; outras vezes saíam a passeio até curta distância. Luís Garcia aceitava de boa sombra essas distrações, que não eram turbulentas nem cansativas, mas brandas e pausadas, como ele. Demais nem sempre eram distrações sem fruto. Jorge apreciava agora melhor as conversações que não eram puros nada, e os dous trocavam idéias e observações. Luís Garcia era homem de escassa cultura, sobretudo irregular; mas tinha os dons naturais e a longa solidão dera-lhe o hábito de refletir. Também ele ia à casa de Jorge, cujos livros lia de empréstimo. Era tarde; já não estava moço; faltava-lhe tempo e sobrava-lhe fome; atirou-se sôfrego, sem grande método nem escrupulosa eleição; tinha vontade de colher a flor ao menos de cada cousa. E porque era leitor de boa casta, dos que casam a reflexão à impressão, quando acabava a leitura, recompunha o livro, incrustava-o por assim dizer, no cérebro; embora sem rigoroso método, essa leitura retificou-lhe algumas idéias e lhe completou outras, que só tinha por intuição.
> A necessidade intelectual de Luís Garcia contribui assim para tornar mais íntima a convivência, única exceção na vida reclusa que continuava a ter, ainda depois de casado.[142]

Entre Jorge e Luís Garcia, em vez do bilhar, o "recreio usual" consistia na prática do jogo de xadrez, o que sugere uma ligação mais sofisticada do que aquela que o jovem mantinha com o Sr. Antunes. A forma do jogo no imaginário do romance funciona como dispositivo

[142] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 95.

encontrado por Machado de Assis para aproximar Jorge e Luís Garcia. Era uma relação propriamente intelectual, como descrita pelo empréstimo dos livros do jovem abastado ao amigo, que, não sendo tão privilegiado financeiramente, não dispõe de recursos para investir na compra de livros para leitura.

Luís Garcia é caracterizado como um "leitor de boa casta", distanciando-se mais uma vez do Sr. Antunes, que nada lê. Desta forma, em certa medida, o enxadrismo associa-se aqui pela primeira vez à boa capacidade de leitura, ao discernimento do leitor. A habilidade de Luís Garcia na leitura reflexiva o auxilia na formulação de uma ideia, sugerida no discurso do narrador, a de casar sua filha Iaiá com o jovem senhor rico. Os jogos frequentes entre os dois eram puramente passatempos, mas determinantes para que a história pudesse seguir a sua direção quando Iaiá, desconfiada da relação enigmática de Jorge com Estela, decide acompanhá-lo mais de perto, com a desculpa do aprendizado do jogo de xadrez e do inglês.

2.5 A lição de xadrez

Entre diversas possibilidades de leitura, o romance se configura como um jogo de xadrez entre Iaiá e Jorge. A relação que se estabelece entre os dois protagonistas é a prática do xadrez, tanto como forma de jogo social, passatempo intelectual, e também como imagem do jogo de sedução que se estabelece entre os dois.

A relação de Jorge com Iaiá começa a estreitar-se com uma repentina brincadeira de adivinhação, proposta por Iaiá quando ela recebe o "doutor" numa certa tarde, após Jorge ter se aborrecido numa conversa com o Sr. Antunes. No entanto, a recepção alegre da moça no dia seguinte surpreende o rapaz:

> A preocupação desvaneceu-se na tarde do dia seguinte, quando Jorge apareceu em casa de Luís Garcia. Foi a própria Iaiá quem veio abrir-lhe a porta do jardim dizendo, alegremente: – Entre, Sr. doutor, que já se fazia esperado. Jorge não pôde esconder o assombro que lhe produzira aquela recepção; nem o assombro nem a alegria. Entrou e estendeu-lhe a mão.
> – Não posso, tornou a moça mostrando a sua, fechada; só se adivinhar o que está aqui dentro.
> – Não é uma estrela.
> – Não, senhor; é um cavalo.[143]

O convite para jogar se dá por meio de um movimento lúdico, que Iaiá aprendera com o agregado Raimundo. Ela havia aprendido com o ex-escravo a usar a adivinhação e o chiste como formas de atração. Neste caso, Iaiá visa envolver seu interlocutor num verdadeiro "jogo

[143] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 123.

de sedução".[144] Assim como Raimundo guardava-lhe um doce ou um brinquedo, Iaiá guarda uma surpresa para o visitante. Neste sentido, Raimundo é verdadeiramente o mestre de Iaiá, que ensinou a ela como atrair as pessoas de modo lúdico. Porém, aqui as motivações do jovem rapaz rico são a curiosidade e o seu sentimento ainda não assumido em relação a Iaiá. Jorge, porém, não se mostra tão astuto quanto Iaiá, e a sua tentativa de adivinhar o objeto que ela esconde é ainda mais patética que previsível. A transferência operada aqui neste jogo é a de um objeto, que simboliza a transitividade da relação lúdica que se estabelece entre os dois. O cavalo, peça do xadrez, transforma-se no objeto do jogo de adivinhação.[145] O que se segue é uma intimação de Iaiá, que praticamente compele Jorge a ensiná-la o jogo de xadrez no prazo de três semanas:

> No fundo do jardim estava Luís Garcia, com o tabuleiro do xadrez: acabava de dar uma lição à filha, que lha pedira desde antes do jantar. Iaiá levou até lá o filho de Valéria. Pela primeira vez sentou-se ao pé dos dous para vê-los jogar; fincou os cotovelos na mesa e encostou o queixo nas mãos; queria aprender, dizia ela, em três semanas.
> –Três semanas! repetiu o pai a sorrir e a olhar para Jorge.
> Das qualidades necessárias ao xadrez, Iaiá possuía as duas essenciais: vista pronta e paciência beneditina; qualidades preciosas na vida, que também é um xadrez, com seus problemas e partidas, umas ganhas, outras perdidas, outras nulas. [146]

Nesta altura da situação, Iaiá já tinha a vitória da partida em suas mãos. Como lhe recusar o convite irresistível? Contava com o apoio da passividade do pai na aproximação dela com Jorge. Este já estava totalmente envolvido por ela, mesmo ainda não assumindo este amor conscientemente. Procópio Dias é anulado como rival e sai da cena em viagem a Buenos Aires em busca da herança de seu irmão. Quando retorna não tem mais como se colocar na disputa pela jovem. Além disso, Iaiá tem todas as qualidades para jogar o xadrez dos tabuleiros e o xadrez da vida: era implacável. Machado se utiliza da imagem do jogo para formar a caracterização da personagem, a exemplo das personagens de seus primeiros romances. "Vista pronta" é a expressão encontrada por Machado para traduzir o senso de observação, a capacidade elucidativa do olhar atento, que percebe as nuanças dos movimentos do jogo de xadrez, ou as sutilezas da sociabilidade na vida cotidiana. "Paciência beneditina" refere-se ao ato de refletir, de pensar exaustivamente nos cálculos do xadrez e também nas decisões tomadas

---

[144] Cf. OLIVEIRA, Emanuelle. Mulheres e jogos sociais em Machado de Assis. *Chasqui: revista de literatura latinoamericana*, vol. 27, n. 1, p. 48-52, 1998.

[145] O jogo se constrói a partir do uso que o imaginário associa ao objeto e não pela função, ou ligação predeterminada deste objeto para um jogo específico. Ainda assim, consideramos esse movimento de Iaiá como jogo, visto que o objeto "cavalo" é usado como brinquedo e também, supostamente, como prêmio. Cf. BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006, p. 12-13.

[146] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 123.

na existência concreta.[147] Aqui, a ironia machadiana se apresenta nas aspirações calculistas da personagem,[148] que aplica de modo astuto a dissimulação, ocultando habilmente suas intenções. O único fator para o desdobramento da história era Iaiá descobrir se Jorge nutria ainda algum sentimento pela madrasta, que a levaria a uma vingança. Mas como se dá o contrário na revelação de Jorge, o jogo os leva ao casamento.

2.6 A última foi num sarau

O desenlace da história é banal e adocicado, servindo ao gosto comedido e romântico das leitoras do *Jornal das Famílias*.[149] Se o fio que conecta Jorge e Iaiá é o xadrez, a Procópio Dias resta o consolo do voltarete, jogo de cartas que se caracteriza pelo egotismo dos jogadores. O encontro casual no sarau revela que Procópio Dias tornava-se, após o casamento de Jorge e Iaiá, menos próximo das famílias dos dois:

> Procópio Dias viu a morte de todas as esperanças últimas, com uma filosofia que não supunha ter em si. Naturalmente padeceu alguns dias de despeito; mas o despeito acabou com o amor. Verdade é que o ambicionado casamento abriu nele o desejo de não morrer solteiro; e, perdida uma oportunidade, tratou de haver outras à mão. Ultimamente voltou à religião do celibato. Duas ou três vezes encontrou Iaiá e o marido. A última foi num sarau. Jogou o voltarete com Jorge e acompanhou a mulher até à carruagem, não sem lançar um olhar furtivo ao estribo, onde Iaiá pousou o pé, cansado de valsar.[150]

O desejo de casar-se de Procópio Dias está ligado mais a uma ideia de ter alguém em sua companhia, para combater o tédio da solidão, do que propriamente à realização de um amor. A razão para sua derrota pode ser lida pela metáfora dos jogos que foram usados para urdir a tessitura do romance. Enquanto Iaiá e Jorge estavam a jogar o xadrez, a moça com muito mais habilidade que o último, Procópio Dias ensaia jogar o voltarete, carteado complexo, mas sempre

---

[147] A ordem monástica de São Bento foi estabelecida na abadia Monte Cassino, aproximadamente no ano de 529, por São Bento de Núrsia. Os religiosos desta ordem observam a Regra de São Bento, composta por um prólogo e setenta e três capítulos. Ela estabelece preceitos para a organização de uma vida cotidiana numa comunidade monástica. Cf. LOYN, Henry Royston. *Dicionário da Idade Média*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 1990, p. 46; Não encontramos referências pela prática do jogo de xadrez pelos beneditinos, mas se sabe que, na idade média, era comum que reis e príncipes presenteassem paróquias com preciosos tabuleiros e peças de xadrez, feitos de cristal ou de pedras semipreciosas, como símbolo de devoção religiosa. Cf. ORDEZ, Philippe. O jogo de xadrez: imagem, poder e igreja (fim do século X - início do século XII). *Revista de História*, São Paulo, n. 165, dez. 2011. Disponível em: <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo. php?script=sci_arttext &pid=S0034-83092011000200006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 11 nov. 2012.

[148] Wagner Martins Madeira propôs que a ironia é a forma lúdica machadiana por excelência, durante o exame de qualificação do relatório desta tese de doutorado, em treze de dezembro de 2011.

[149] CF. MASSA, Jean-Michel. *A Juventude de Machado de Assis, 1839-1870*: ensaio de biografia intelectual. 2 ed. rev. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 458-459.

[150] ASSIS, Machado de. *Iaiá Garcia*. Rio de Janeiro; Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2005, p. 190-191.

relacionado a eventos de melancolia e de solidão no romance machadiano. O desgosto de Procópio Dias é revelado pelo olhar ínvido que dirige ao estribo.

Desta forma, o lúdico é um elemento que atribui certa unidade ao romance: as brincadeiras de Raimundo com a menina Lina, passando por Jorge com seus jogos livres e depois nas relações deste com a moça Iaiá, formam uma linha que dá forma e sentido ao texto. O jogo entre autor e leitor "de boa casta", todavia, restringe-se à dificuldade do título e não é fator decisivo para o desdobramento da narrativa. Deste modo, o livro mantém um tipo de realismo no qual tudo converge para um resultado conveniente para o âmbito de seu imaginário. Entretanto, *Iaiá Garcia* não nos parece ser um romance totalmente sem brilho, um "livro sem humor".[151] Pelo contrário, o humor se apresenta, ainda que moderado e corriqueiro, talvez até mesmo um tanto ingênuo, como mais um componente que enlaça este mundo de viés realista.

[151] Cf. SCHWARZ, Roberto. *Ao vencedor as batatas*: Forma literária e processo social nos inícios do romance brasileiro. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000, p. 151-152.

3 *MEMÓRIAS PÓSTUMAS*, O ROMANCE CHARADA

> He lies buried in the corner of his church-yard, in the parish of ——, under a plain marble slab, which his friend Eugenius, by leave of his executors, laid upon his grave, with no more than these three words of inscription, serving both for his epitaph and elegy,
>
> Alas, poor YORICK!
>
> **Laurence Sterne**, *Tristam Shandy*, 1759.

O romance *Memórias póstumas de Brás Cubas* foi publicado pela primeira vez em folhetim, na *Revista Brasileira*, entre 15 de março e 15 de dezembro de 1880.[152] Sua primeira edição em livro se deu em 1881, pela Tipografia Nacional. Ainda em vida do autor, o livro recebeu mais duas edições pela editora Garnier, uma datada de 1896 e a última de 1899, a qual Machado se refere como a "terceira" edição, pois a segunda edição em livro é uma reprodução em volume da primeira impressa em folhetim.[153] Para Gilberto Pinheiro Passos, o tema do romance foi baseado nas referências de Machado à história da França.[154] Era forte na França a tradição da composição de narrativas de memórias. Napoleão I teve publicado o seu livro de memórias, o *Memorial de Santa Helena*, supostamente ditado ao seu biógrafo Emmanuel de Las Cases. Outro nome que se sobressai nesta tradição das memórias é François-René de Chateaubriand, o Visconde de Chateaubriand, que publicou o seu *Mémoires d'Outre-Tombe*. Machado de Assis acompanhou esta tendência, sobretudo pela *Revue des Deux Mondes*, periódico francês que divulgava e discutia arte e literatura.[155]

Conforme Passos, Stendhal notou a grande produção de livros memorialísticos na França, cogitando a possibilidade de que até pessoas comuns, sem nenhuma realização notável, começarem a compor suas memórias.[156] Isso acaba acontecendo ficcionalmente no Brasil, com o livro *Memórias póstumas de Brás Cubas*, formado como uma grande paródia das narrativas de memórias dos ilustres.

---

[152] MACHADO, Ubiratan. *Machado de Assis*: roteiro da consagração. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2003, p. 129.

[153] Cf. ASSIS, Machado de. Prólogo da quarta edição. In: *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 19.

[154] Cf. PASSOS, Gilberto Pinheiro. *A poética do legado*: presença francesa em Memórias póstumas de Brás Cubas. São Paulo: Annablume, 1996, p. 17-31.

[155] O livro de Chateaubriand recebeu uma tradução portuguesa intitulada "Memórias além da campa", e uma tradução espanhola com o título "Memórias póstumas", evidenciando a emulação onomástica de Machado, no seu romance "Memórias póstumas de Brás Cubas". Cf. PASSOS, Gilberto Pinheiro. Machado de Assis e as sugestões literárias francesas. In: XI Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada - Tessituras, Interações, Convergências, 2008, Anais... São Paulo: ABRALIC, 2008.

[156] Ibid., loc. cit.

Além desta apropriação da literatura francesa,[157] Machado de Assis vai além no processo de composição, empregando técnicas estilísticas baseadas em Laurence Sterne[158] e Xavier de Maistre, confessadas pelo defunto autor Brás Cubas no prólogo *Ao leitor*.[159] Some-se a isso a crítica recente da segunda metade do século XX, que revela as relações do texto com o gênero da sátira menipeia, ou tradição luciânica, especialmente ao repor no mundo dos vivos um defunto, inspirando-se no *Diálogo dos Mortos*, de Luciano de Samósata.[160]

Deste modo, a leitura de *Memórias póstumas de Brás Cubas* é uma experiência reveladora e complexa. Composto a partir de diversas matrizes temáticas e estilísticas, o texto propõe o rompimento das convenções do gênero, especialmente com a ideia do "defunto autor". Nisto entrelaça vida e morte, problematizando ainda questões de filosofia e da mentalidade de sua época. Assim, o romance consegue reunir um amplo espectro de sentidos, que mobilizam diversas questões além das dimensões lúdicas que apresenta.

Considerando o sentido lúdico, ao relativizar o próprio modo de escrever, o autor coloca-se de modo reflexivo no lugar do leitor, estabelecendo um jogo no texto que convida este último a participar na construção dos sentidos. Machado decisivamente deixa de ser o aprendiz de romancista das tentativas anteriores, desviando-se com agressividade do convencionalismo romântico. Na perfeição de sua prática literária, parodia o romantismo, eliminando a verossimilhança. Trata-se da produção de um imaginário inovador, multifacetado, a partir de um fictício que combina não somente dados e símbolos extraídos do referencial discurso histórico imediato, mas também revela a sua ficcionalidade pela assimilação interna de outros processos de estilização, como a problematização das instâncias do narrador e do autor. Neste âmbito de assimilação da matéria histórica e dos modos de representação na produção das situações ficcionais, a ludicidade se apresenta em maior grau como integração desses múltiplos fragmentos. O universo narrativo planeado em *Memórias póstumas* não é totalmente regido pelo mundo empírico do leitor: o autor se apresenta como um finado que retorna do além para escrever sua história. Machado elabora um imaginário no qual os mortos, diferentemente das possibilidades do mundo empírico, podem retornar e escrever, produzindo uma verossimilhança

---

[157] Cf. GOMES, Lívia Cristina. *Machado com Flaubert ou a política da escrita*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011, p. 13-26.

[158] A respeito da influência de Sterne em Machado, Rouanet diz que se trata de uma "forma shandiana". Cf. ROUANET, Sérgio Paulo. *Riso e melancolia*: a forma shandiana em Sterne, Diderot, Xavier de Maistre, Almeida Garrett e Machado de Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

[159] Cf. ASSIS, Machado de. Prólogo da quarta edição. In: *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 21.

[160] REGO, Enylton José de Sá. *O Calundu e a Panacéia*: Machado de Assis, a sátira menipéia e tradição luciânica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.

narrativa a exemplo do *Diálogo dos mortos*, de Luciano de Samósata.[161] Esta está comprometida consigo mesma e revela o caráter de faz de conta, como nos faz questão de demonstrar o defunto autor Brás Cubas, em diálogo com o leitor:

> E vejam agora com que destreza, com que arte faço eu a maior transição deste livro. Vejam: o meu delírio começou em presença de Virgília; Virgília foi o meu grão pecado da juventude; não há juventude sem meninice; meninice supõe nascimento; e eis aqui como chegamos nós, sem esforço, ao dia 20 de outubro de 1805, em que nasci. Viram? Nenhuma juntura aparente, nada que divirta a atenção pausada do leitor: nada. De modo que o livro fica assim com todas as vantagens do método, sem a rigidez do método.[162]

Aqui o defunto autor fornece indícios de que o mundo inventado pelo romance é ficcional. Ao mesmo tempo, o texto ficcionaliza o conceito de autor, compondo uma nova instância de mediação entre o narrador e o leitor. Ao leitor não cabe discutir se a condição de defunto autor de Brás Cubas é fantástica ou apenas uma grande anedota, pois nem existe espaço para esse questionamento no texto. Compete ao leitor discernir que este ponto de vista, composto pela instância ficcional de autoria, atende a apreensão da totalidade da vida.[163] Ou seja, o defunto autor pode narrar em primeira pessoa o único fato de sua vida que não poderia ser narrado: a sua própria morte.

Desta forma, o defunto autor é um artifício que desempenha uma função importante no romance. Esta configuração não convencional do narrador implica desafios, problemas, enigmas, segredos e outras questões, solicitando um estado de alerta permanente por parte do leitor das *Memórias*. Ao imaginarmos o ponto de vista do defunto autor, temos um primeiro enigma para solucionar. Podemos pensar este enigma como um jogo do texto com o leitor. Perguntar como tal fato seria possível no mundo real é irrelevante, pois estamos diante de um elemento ficcional, uma ficção falsa, ou seja, uma ficção a respeito do não ser, como no gênero fantástico, técnica aplicada ao conhecimento de uma não essência.[164] Entrar nessa questão seria cair na armadilha do texto. Ao se posicionar para além da morte, o narrador assume o estatuto da não existência, evidenciada pela própria desintegração do corpo do personagem: "A vida

---

[161] SAMÓSATA, Luciano de. *Diálogo dos mortos*. 3. ed. Versão bilíngue grego/ português; introdução e notas de Henrique G. Murachco. São Paulo: Edusp, 2008.

[162] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 41.

[163] Segundo Hansen, devido à crise dos sistemas de representação no final do século XIX, a literatura deixou de ser "semelhante às opiniões tidas por 'verdadeiras', passou a ser escrita como transformação dos próprios meios técnicos de produzir literatura. Produzindo efeitos de sentido a partir de si mesma, ela passou a chamar a atenção do leitor para o seu próprio artifício, evidenciando-se como produto arbitrário, sem relação necessária com o que se entendia por 'verdadeiro'". Cf. HANSEN, João Adolfo. "O Imortal" e a verossimilhança. *Teresa revista de Literatura Brasileira*, São Paulo, n. 6-7, p. 76, 2006.

[164] Cf. HANSEN, João Adolfo. "O Imortal" e a verossimilhança. *Teresa revista de Literatura Brasileira*, São Paulo, n. 6-7, p. 59

estrebuchava-me no peito, com uns ímpetos de vaga marinha, esvaía-se-me a consciência, eu descia à imobilidade física e moral, e o corpo fazia-se-me planta, e pedra, e lodo, e cousa nenhuma.”.[165]

O artifício do defunto autor permite o distanciamento necessário para exercer uma narrativa em primeira pessoa, como narrador-protagonista, porém com o conhecimento de mundo de um narrador onisciente,[166] imprimindo ainda um tom confessional em seu discurso, por exemplo, quando comenta a ideia do emplasto. A confissão é falsa,[167] mas ainda assim exerce a função da captação de benevolência do leitor:

> […] Agora, porém, que estou cá do outro lado da vida, posso confessar tudo: o que me influiu principalmente foi o gosto de ver impresso nos jornais, mostradores, folhetos, esquinas, e enfim nas caixinhas do remédio, estas três palavras: *Emplasto Brás Cubas*. Para que negá-lo?[168]

O equívoco deste ponto de vista adverte que Brás Cubas está fora do mundo narrado como autor, situando-se no além-morte, no não lugar. Ao mesmo tempo, está presente neste mundo na condição de personagem, permitindo uma forma diferente de composição. É necessária, portanto, a distinção entre Brás Cubas autor, narrador, e personagem. Este desdobramento institui ao menos três pontos de vista diferentes e concorrentes para a enunciação. A narrativa resultante então vai se desdobrando toda em enigmas a serem decifrados, como ocorre no Capítulo LXXXVI, intitulado “O mistério”, composto pelo seguinte parágrafo:

> Serra abaixo, como eu a visse um pouco diferente, não sei se abatida ou outra cousa, perguntei-lhe o que tinha; calou-se, fez um gesto de enfado, de mal-estar, de fadiga; ateimei, ela disse-me que… Um fluido sutil percorreu todo o meu corpo: sensação forte, rápida, singular, que eu não chegarei jamais a fixar no papel. Travei-lhe das mãos, puxei-a levemente a mim, e beijei-a na testa, com uma delicadeza de zéfiro e uma gravidade de Abraão. Ela estremeceu, colheu-me a cabeça entre as palmas, fitou-me os olhos, depois afagou-me com um gesto maternal… Eis aí um mistério; deixemos ao leitor o tempo de decifrar este mistério.[169]

O defunto autor declara que não pode escrever no papel a sensação causada pela resposta de Virgília. Na condição de narrador, Brás convida o leitor para a decifração do mistério, isto

---

[165] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 24.
[166] Cf. FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: O desenvolvimento de um conceito crítico. Trad. Fábio Fonseca de Melo. *Revista USP*, São Paulo, n. 53, p. 166-176, mar.-maio 2002.
[167] “Isto dito, o leitor irá perceber que Brás Cubas pouco ou nada confessa: expõe e realça a própria mediocridade, sem dúvida; narra um ou outro episódio, digamos, inconfessável, com certeza; deixa comentários que não faria enquanto vivo, decerto.” Cf. BAPTISTA, Abel Barros. O romanesco extravagante. In: ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Globo, 2008, p. 25.
[168] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 25.
[169] Ibid., p. 158.

é, para a leitura do significado destes acontecimentos que ora são contados. O capítulo se refere à trajetória do adultério pelo casal. "Serra abaixo" é um jogo de linguagem[170] composto por uma alegoria, usada para denotar o declínio desta relação, após ela ter atingido o ápice no capítulo anterior, intitulado "O cimo da montanha", outro jogo de linguagem. Ao propor um mistério a ser decifrado pelo leitor, a partir de jogos de linguagem, o narrador Brás Cubas incorpora aqui a uma prática dos jornais e das revistas da corte fluminense, na proposição de charadas e anedotas para os seus leitores.[171] Nos jornais e revistas, isso aparecia principalmente na forma de enigmas, charadas e adivinhações respondidas pelos leitores, cujas soluções eram publicadas nos números seguintes. Na ficção de Machado, desde o início, a ideia da charada e também a anedota estavam presentes em narrativas, como em "Quem conta um conto…", na qual o alvissareiro Luís da Costa gosta de dar suas notícias a partir de jogos de linguagem.[172]

3.1 Brejeirices de nhonhô

O capítulo XI de *Memórias póstumas de Brás Cubas*, intitulado "O menino é pai do homem", narra uma situação ficcional lúdica importante para a caracterização do personagem Brás Cubas. O título do capítulo e o discurso do narrador recuperam uma frase do poeta inglês William Wordsworth, "The Child is father of the Man".[173] Em Machado, o título é um engenhoso jogo de linguagem porque além de recuperar a referência ao propor que o menino Brás Cubas é o antecessor do adulto que viria a ser, em termos de padrões de conduta; pode ser lido também na ideia da imaturidade do pai Bento Cubas, "menino", que forma a educação doméstica do "homem", Brás Cubas. No episódio são mostradas as façanhas do menino Brás Cubas, o amor negligente de seu pai e o relacionamento com os tios. Brás Cubas conta o episódio em que quebrou a cabeça de uma escrava que lhe negara uma colher de doce de coco, fala do seu hábito de esconder os chapéus das visitas, de "deitar rabos de papel a pessoas graves", entre outras travessuras que permitem esboçar o perfil psicológico do menino, pai do homem Brás Cubas. O pai de Brás, Bento Cubas repreende o garoto publicamente para mostrar

---

[170] Cf. WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999, p. 52.

[171] Machado de Assis escreve muitos textos para os jornais, especialmente crônicas, entre 1861 e 1897, razão pela qual esta experiência é formadora e, como tal, repercute na produção de contos e romances. Cf. GRANJA, Lúcia. Ratos, pássaros ou morcegos? Machado de Assis, Théophile Gautier e um repertório de citações. In: SENNA, Marta de; GUIMARÃES, Hélio de Seixas (orgs.). *Machado de Assis e o outro*: diálogos possíveis. Rio de Janeiro: Móbile, 2012, p. 94-95.

[172] O conto foi publicado no *Jornal das famílias* entre fevereiro e março de 1873, sob o pseudônimo J.J. Cf. ASSIS, Machado de. *Obra completa em quatro volumes.* 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 1167-1178.

[173] Trata-se do sétimo verso do poema *My heart leaps up when I behold*, de 1807. Cf. WORDSWORTH, William. *Poems of William Wordsworth*. North Carolina [USA]: Hayes Barton Press, 2007, p. 8.

aos outros a desaprovação das brincadeiras do menino, mas "em particular" cobre o garoto com beijos, afaga-o com "pancadinhas na cara" e chega a rir das suas armações, exclamando "Ah! brejeiro! Ah! brejeiro!".[174]

A caracterização da personalidade de Brás Cubas é realizada por meio de imagens de jogos e brincadeiras. Dentre todas as travessuras do menino Brás, uma se destaca pelo seu profundo alcance na fatura da narrativa, a "brincadeira" de cavalinho:

> Prudêncio, um moleque de casa, era o meu cavalo de todos os dias; punha as mãos no chão, recebia um cordel nos queixos, à guisa de freio, eu trepava-lhe ao dorso, com uma varinha na mão, fustigava-o, dava mil voltas a um e outro lado, e ele obedecia, – algumas vezes gemendo, – mas obedecia sem dizer palavra, ou, quando muito, um – "ai, nhonhô!" – ao que eu retorquia: – "Cala a boca, besta!"

Brás Cubas imita em seu procedimento o comportamento dos adultos de passear a cavalo, mimetizando um hábito do mundo dos adultos. As crianças tendem a imitar os adultos em seus jogos e brincadeiras.[175] Mas a simulação não espelha apenas a ludicidade do montar a cavalo. Esta "brincadeira", por assim dizer, produz outros efeitos. O cavalo de pau da brincadeira de Brás é o escravo Prudêncio, cuja individualidade é negada completamente ao ser tratado como brinquedo.[176] Desta forma, o menino Prudêncio é transformado em objeto para uso do senhorzinho, rebaixado em sua subjetividade à condição de objeto. Trata-se de uma metáfora do sistema político-econômico, do Brasil da escravidão, no qual o proprietário se sustenta sobre a mão de obra do escravo.

Além disso, também se destaca a violência da cena, pois o "brinquedo" em questão, objeto lúdico no qual Prudêncio é transformado, representa outra imagem, a de um animal. Portanto, encontramos uma metáfora inscrita em outra. Esta última insinua que o escravo é um ser animalizado, portanto rebaixado de sua condição humana, fato comprovado na supressão da voz do menino Prudêncio, designado pelo menino Brás com o vocativo "besta". A própria voz que escapa do pequeno escravo, em sua aflição, também denuncia indelevelmente a situação, pois a fala dele contém apenas dois vocábulos: uma interjeição que expressa dor e o termo "nhonhô", modo afetivo com o qual o escravo se dirige ao herdeiro: "nhonhô" é uma abreviação

---

[174] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 45.

[175] Cf. BENJAMIN, Walter. Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental. In: *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas cidades; Ed. 34, 2002, p. 96.

[176] Segundo Gilles Brougère, "manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade". No caso, o brinquedo inventado pelo menino Brás Cubas desdobra-se na representação da imagem do cavalo, ao mesmo tempo que afirma a condição social de dominação entre senhores e escravos. Cf. BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006, p. 43.

do termo "sinhozinho". Na situação permanece válida e presente a relação de escravo e senhor. Neste sentido, a "brincadeira" de Brás Cubas é muito séria para Prudêncio. Desta forma, tudo é construído discursivamente para tratar da relação de submissão do escravo ao senhor.

Todo este percurso interpretativo é importante, porém a jogada de mestre de Machado se dá mais adiante na leitura do texto, quando o autor compõe outro episódio da vida de Brás Cubas, já adulto. Prudêncio acompanha Brás Cubas ao longo do romance até ser libertado pelo pai do narrador. No capítulo LXVIII, intitulado "O Vergalho", Brás Cubas narra seu reencontro com o ex-escravo:

> Tais eram as reflexões que eu vinha fazendo, por aquele Valongo fora, logo depois de ver e ajustar a casa. Interrompeu-me um ajuntamento; era um preto que vergalhava outro na praça. O outro não se atrevia a fugir; gemia somente estas únicas palavras: — "Não, perdão, meu senhor; meu senhor, perdão!" Mas o primeiro não fazia caso, e, a cada súplica, respondia com uma vergalhada nova.
> – Toma, diabo! dizia ele; toma mais perdão, bêbado!
> – Meu senhor! gemia o outro.
> – Cala a boca, besta! replicava o vergalho.[177]

A voz de Prudêncio agora repete a voz do menino Brás Cubas. A frase "Cala a boca, besta!" é apropriada pelo ex-escravo, que a desloca para esta nova situação, na qual se encontra na posição de senhor. Toda a situação é um espelhamento do episódio traumático do cavalo de pau, ocorrido na infância de Prudêncio. Brás Cubas fustigava Prudêncio com uma varinha; agora este fustiga outro com um vergalho. A situação é construída de modo extraordinário porque seria previsível fazer Brás Cubas adulto vergastar Prudêncio, delineando o caráter de prévio exercício[178] da brincadeira de cavalinho. Machado não apenas desloca a situação para o mundo dos adultos, mas a inverte, colocando Prudêncio como senhor de um escravo, para surpresa de Brás Cubas:

> Parei, olhei… Justos céus! Quem havia de ser o do vergalho? Nada menos que o meu moleque Prudêncio, – o que meu pai libertara alguns anos antes. Cheguei-me; ele deteve-se logo e pediu-me a bênção; perguntei-lhe se aquele preto era escravo dele.
> – É, sim, nhonhô.[179]

Prudêncio também aprende na situação do cavalo de pau. Entretanto, ao se ver livre, prefere exercer o poder; torna-se senhor de escravo, reproduzindo a mesma estrutura social perversa que o afligira. Neste sentido, não apenas o menino não é apenas pai do homem, mas o senhor também é pai – modelo – do escravo. O mal é legado de Brás Cubas para Prudêncio,

---

[177] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 137.
[178] Cf. ELKONIN, Daniil. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998, p. 83-86.
[179] ASSIS, Machado de. Op. cit., loc. cit.

que agora reproduz o círculo de violência. O liberto Prudêncio não deixa de reconhecer a autoridade de seu antigo senhor, pedindo-lhe depressa "a benção". A liberdade de Prudêncio não dirime o exercício da autoridade de Brás Cubas, que ordena o encerramento do castigo:

> – Fez-te alguma coisa?
> – É um vadio e um bêbado muito grande. Ainda hoje deixei ele na quitanda, enquanto eu ia lá embaixo na cidade, e ele deixou a quitanda para ir na venda beber.
> – Está bom, perdoa-lhe, disse eu.
> – Pois não, nhonhô. Nhonhô manda, não pede. Entra para casa, bêbado![180]

A autoridade de Brás Cubas continua, pois ele exerce o papel de juiz. Prudêncio reconhece e legitima a superioridade de Brás Cubas, que "manda, não pede". O ex-escravo continua a tratar seu antigo senhor com o vocativo "nhonhô". Prudêncio não desmente o sentido de seu nome próprio. Numa manobra prudente, acata as ordens de Brás e recorre à forma linguística familiar, evitando o conflito. Toda a cena acontece em praça pública para o sobressalto do grupo de curiosos que ali se ajuntara. O narrador Brás Cubas, diante destes acontecimentos, não se mostra espantado pela atitude de Prudêncio:

> Logo que meti mais dentro a faca do raciocínio achei-lhe um miolo gaiato, fino, e até profundo. Era um modo que o Prudêncio tinha de se desfazer das pancadas recebidas, – transmitindo-as a outro. Eu, em criança, montava-o, punha-lhe um freio na boca, e desancava-o sem compaixão; ele gemia e sofria. Agora, porém, que era livre, dispunha de si mesmo, dos braços, das pernas, podia trabalhar, folgar, dormir, desagrilhoado da antiga condição, agora é que ele se desbancava: comprou um escravo, e ia-lhe pagando, com alto juro, as quantias que de mim recebera. Vejam as subtilezas do maroto![181]

Ao invés de condenar a ação violenta de Prudêncio, Brás Cubas a defende, alegando ser inteligível que Prudêncio busque um modo de descontar seu sofrimento em outra pessoa, "pagando, com alto juro, as quantias que de mim recebera". Ironicamente, o narrador até encontra comicidade na situação, referindo-se a Prudêncio como um "maroto", como o próprio Brás Cubas fora considerado pelo seu pai, quando criança.

3.2 O mote e a glosa

Para celebrar o exílio de Napoleão Bonaparte na ilha de Elba, a família de Brás Cubas oferece um jantar aos amigos e parentes, especialmente àqueles das altas posições sociais. O objetivo do jantar era "que o ruído das aclamações chegasse aos ouvidos de Sua Alteza, ou

[180] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 137.
[181] Ibid., p. 138.

quando menos, de seus ministros."[182] Segundo a cronologia do romance, o evento realiza-se no ano de 1814, quando os hábitos da corte portuguesa começam a repercutir no espaço social do Rio de Janeiro, cidade elevada à condição de capital do Império Português *pro tempore*. Durante o jantar social, o Dr. Vilaça lidera o recreio dos convidados por meio de um jogo espirituoso[183] de motes e glosas: "Não fez uma glosa, mas três; depois jurou aos seus deuses não acabar mais. Pedia um mote, davam-lho, ele glosava-o prontamente, e logo pedia outro e mais outro".

O banquete prossegue da maneira como se esperava, com o Dr. Vilaça fazendo o seu papel, chegando-se até a hora da sobremesa, quando o ambiente do jantar passa a ser ainda mais descontraído e as pessoas começam a conversar mais livremente em pequenos grupos, nos intervalos das glosas do doutor. Neste momento, o narrador Brás Cubas faz as seguintes observações sobre as conversas dos convidados:

> De quando em quando um riso jovial, amplo, vinha quebrar a gravidade política do banquete. No meio do interesse grande e comum, agitavam-se também os pequenos e particulares. As moças falavam das modinhas que haviam de cantar ao cravo, e do minuete e do solo inglês; nem faltava matrona que prometesse bailar um oitavado de compasso, só para mostrar como folgara nos seus bons tempos de criança. Um sujeito, ao pé de mim, dava a outro notícia recente dos negros novos, que estavam a vir, segundo cartas que recebera de Luanda, uma carta em que o sobrinho lhe dizia ter já negociado cerca de quarenta cabeças, e outra carta em que… Trazia-as justamente na algibeira, mas não as podia ler naquela ocasião. O que afiançava é que podíamos contar, só nessa viagem, uns cento e vinte negros, pelo menos.[184]

A estruturação paratática do discurso coloca em mesmo nível de apreço as modinhas, o minuete, o solo inglês e os "negros novos". Ao lado das aparentes banalidades das conversas, como os comentários de cantigas populares e danças, Machado insere um elemento concreto sobre a prática do tráfico negreiro, prática que estava se alargando substancialmente no tempo histórico referencial do texto. Há um jogo de rebaixamento que se insere no discurso do narrador, ao aproximar dados banais e uma conversa aparentemente jovial, sem muita importância, mas que trata na verdade de uma questão séria, o escravismo. Esta jovialidade da conversa, descrita como polida, disfarça a gravidade da matéria histórica. O narrador apresenta o tráfico como uma "notícia" de Luanda. Nada de mais, o ilícito é igualado a um comércio vulgar, ao comprar "cabeças", expressão que imputa àqueles homens a condição jurídica de

---

[182] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 49.

[183] Na sociabilidade da elite europeia, modelo que começa a ser seguido na corte carioca, era frequente o uso de diversos jogos para o entretenimento. Entre os diversos "jogos espirituosos", usados na recreação familiar ou social, havia no grupo de jogos de palavras, além de anedotas, enigmas etc., o jogo de mote e glosa. Cf. LES JEUX *de société, illustrés de nombreux dessins*. Paris: Vermot, 1893; Cf. G., J. M. de. *Jeux d'esprit*: *récréations des familles, des cercles etc., etc. / par J. M. de G*. Lille; Paris: J. Lefort, 1883.

[184] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 50-51.

gado, um produto pecuário. A brutalidade e a contradição da política econômica se personificam na festa, ainda que esta truculência pareça estar distante, pois o tratamento do homem como mercadoria não se dá concretamente no recinto da festa, mas em Luanda, noutro espaço geográfico, razão pela qual as cartas do traficante não são abertas. O jogo que aqui se dá entre narrador e leitor é duplo na desfaçatez irônica do discurso do narrador, pois fatalmente a passagem pode ser lida por meio de dois pontos de vista. Primeiramente, para um leitor escravocrata, trata-se de um evento prosaico, circunscrito a um código social, no qual o homem pode ser uma mercadoria. Ao contrário, para um leitor crítico, de outra convicção política, como a dos abolicionistas, o discurso pode ser pensado como irônico, ao revelar o contraste da violência da escravidão em relação à sociabilidade da corte fluminense.

Habitualmente, nesta sociabilidade dos banquetes da corte, após a refeição os convidados se reuniam para jogar cartas ou xadrez; ou se dedicavam a um passeio no jardim, caso o banquete fosse oferecido durante o dia. Enquanto uns podiam cantar e dançar no salão principal, outros visitantes, mais chegados ao anfitrião, podiam ser convidados para adentrar em um recinto mais privativo da casa a fim de fumar charutos, discutir política, ou mesmo descansar, como acontece no romance *Helena*.[185] Nesse romance, a animação era garantida pela presença do Dr. Matos, o loto daquela sociedade. Em *Memórias póstumas de Brás Cubas*, a animação da festa ficava a cargo do Dr. Vilaça. Nas *Memórias*, a ocasião seria propícia para que o traficante referido pelo narrador mostrasse aos seus amigos as cartas recebidas da África. Neste momento convencional de lazer, ele também poderia negociar seus escravos, não fosse a interrupção da festividade, arranjada pela denúncia do menino Brás Cubas. O garoto ridiculariza Vilaça, ao revelar para todos no jantar que o doutor havia beijado Dona Eusébia.

O menino Brás, aborrecido com as glosas de Vilaça, quer puni-lo. Assim, prepara a vingança, aproveitando-se de modo hábil e malicioso em seu lugar social: a condição de criança. Nesta condição, o menino não pode ser levado a sério. Contudo a simples exposição do fato evidencia a verdade da denúncia, comprovada pela observação e pela rápida reflexão dos convidados, que se veem repentinamente numa festa cujo mestre de cerimônias é desmascarado. O episódio é funcional no romance, indicando que, provavelmente, Vilaça é o pai de Eugênia, a flor da moita (a moita na qual Vilaça e Dona Eusébia se beijam). De qualquer modo, o jantar está arruinado e não pode mais ser mencionado aos ministros, e menos ainda ao Imperador. Para o pai do menino Brás, entretanto, tudo não passa de uma inconveniente travessura.

Outro personagem importante do romance caracterizado por meio de uma imagem

[185] ASSIS, Machado de. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003, p. 90.

lúdica é Lobo Neves. Na primeira descrição do personagem ele é apresentado como um duplo negativo de Brás, com os mesmos atributos físicos e ambições pessoais: "Então apareceu o Lobo Neves, um homem que não era mais esbelto que eu, nem mais elegante, nem mais lido, nem mais simpático, e todavia foi quem me arrebatou Virgília e a candidatura...".[186] O personagem é construído a partir de negativas e de comparações com o protagonista Brás Cubas. Para compensar esta similaridade negativa, Lobo Neves recebe uma característica em particular: era supersticioso e, por isso, tinha aversão ao número 13. No capítulo LXXXIII, Lobo Neves e Brás Cubas são nomeados presidente e secretário de uma província num dia 13. A casualidade do número é suficiente para embargar o projeto:

> Contou-me [Virgília] que o marido ia recusar a nomeação, e por motivo que só lhe disse, a ela, pedindo-lhe o maior segredo; não podia confessá-lo a ninguém mais. – É pueril, observou ele, é ridículo; mas em suma, é um motivo poderoso para mim. Referiu-lhe que o decreto trazia a data de 13, e que esse número significava para ele uma recordação fúnebre. O pai morreu num dia 13, treze dias depois de um jantar em que havia treze pessoas. A casa em que morrera a mãe tinha o n.° 13. Et cætera. Era um algarismo fatídico. Não podia alegar semelhante coisa ao ministro; dir-lhe-ia que tinha razões particulares para não aceitar. Eu fiquei como há de estar o leitor, – um pouco assombrado com esse sacrifício a um número; mas, sendo ele ambicioso, o sacrifício devia ser sincero…[187]

A superstição de Lobo Neves em relação ao número 13 impossibilita que ele assuma um cargo de importância, afetando o destino de Virgília e de Brás Cubas. Capítulos adiante, após algumas reviravoltas políticas e a descoberta do adultério, designado pelo narrador como "jogo perigoso", forma de jogo social no triângulo que se estabelece entre Brás Cubas, Virgília e Lobo Neves, este último volta a ser nomeado presidente de província, porém o decreto é de um dia 31, inversão de 13:

> Uma semana depois, Lobo Neves foi nomeado presidente de província. Agarrei-me à esperança da recusa, se o decreto viesse outra vez datado de 13; trouxe, porém, a data de 31, e esta simples transposição de algarismos eliminou deles a substância diabólica. Que profundas que são as molas da vida![188]

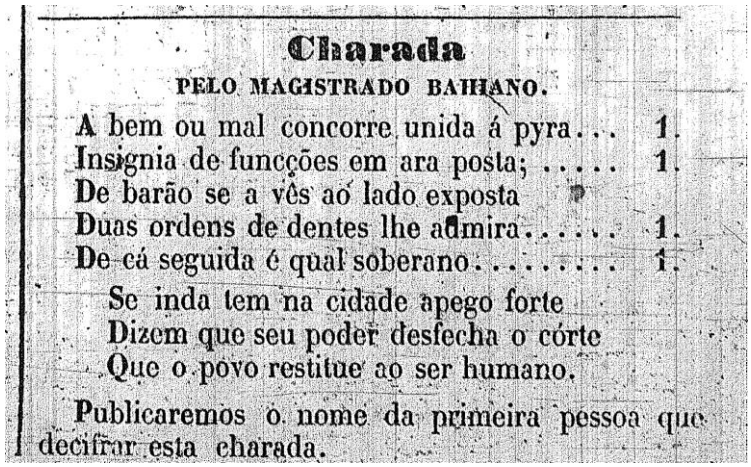
A casualidade dos números que caracteriza dois momentos importantes destas relações sugere a lógica do loto, que ora provê um número, ora sorteia outro. No jogo perigoso do adultério, Brás Cubas e Virgília brincam com a sorte, insinuada pela presença dos números nas datas dos decretos.

---

[186] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 101.
[187] Ibid., p. 155-156.
[188] Ibid., p. 184.

3.3 Imprensa e charadas

Nos periódicos que circulavam na corte fluminense, encontramos a presença frequente de charadas e enigmas para que os leitores os resolvessem e enviassem suas soluções aos editores, que publicavam as respostas e às vezes a relação dos nomes dos acertadores no número seguinte do periódico. Isto se deu mais exemplarmente em relação à seção de xadrez chefiada por Artur Napoleão, na revista *Ilustração brasileira*. Esta prática, contudo, não se restringiu à esfera enxadrística, e muitos periódicos traziam charadas, anedotas, perguntas curiosas, caricaturas com jogos de palavras etc. Em um ambiente escasso de leitores, quiçá devido à alta taxa de analfabetismo da população,[189] os jornais, diários, folhas e revistas competiam e disputavam a atenção dos poucos que participavam da cultura letrada no país. Esta prática de sociabilidade foi um modo lúdico de interação encontrada pelos diversos agentes da imprensa para criar vínculos com seus leitores. Era também um modo de notar e de ser notado, do qual participavam editores, escritores, poetas etc. A *Marmota Fluminense* usou muito deste recurso.[190] Em seu número 259, de sete de maio de 1852, por exemplo, no rodapé da página quatro, temos a seguinte charada:



Charada

PELO MAGISTRADO BAIHANO.

A bem ou mal concorre unida á pyra... 1.
Insignia de funcções em ara posta; ..... 1.
De barão se a vês ao lado exposta
Duas ordens de dentes lhe admira..... 1.
De cá seguida é qual soberano..... 1.

Se inda tem na cidade apego forte
Dizem que seu poder desfecha o córte
Que o povo restitue ao ser humano.

Publicaremos o nome da primeira pessoa que decifrar esta charada.

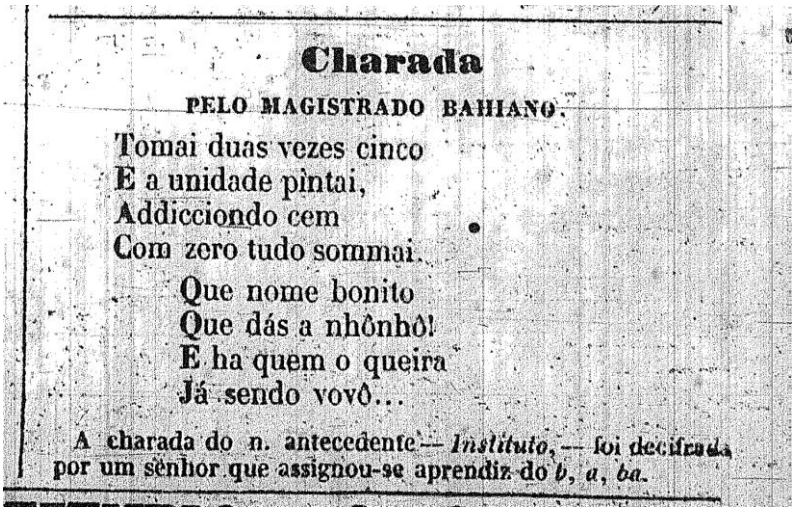
Figura 1. Charada publicada no n.º 259 da *Marmota Fluminense*.

[189] Cf. GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 59-69.

[190] Para ilustrar esta ludicidade do jornal, exemplificamos aqui apenas com trechos extraídos da *Marmota Fluminense*. Alguns jornais no Brasil Imperial sempre se apresentavam de modo sério, como o *Diário do Rio de Janeiro* e o *Correio Mercantil*. Este último, entretanto, fez uma exceção a esta regra, assumindo um tom satírico aos domingos, entre 1851 e 1854, com a famosa seção "A Pacotilha", na qual foram publicadas em folhetins as *Memórias de um Sargento de Milícias*. Apesar disso, existiram periódicos totalmente humorísticos, como a revista *A Vida Fluminense*, publicada de 1868 a 1875, e *A Lanterna*, revista publicada em 1878. Cf. A VIDA *Fluminense*: folha joco-séria-ilustrada. Rio de Janeiro, RJ: Typ. e Lith. de Ed. Rensburg, 1868-1875. Cf. A LANTERNA: folha satírica e ilustrada. Rio de Janeiro, RJ: Typ. Economica, 1878. Cf. DIÁRIO *do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro, RJ: Real Typographica, 1821-1878. Cf. CORREIO *Mercantil*. Rio de Janeiro, RJ: Typ. do Correio Mercantil, 1848-1868. Cf. RIBEIRO, José Alcides. Correio Mercantil: gêneros jornalísticos, literários e muito mais… *Rev. USP*, São Paulo, n. 65, maio 2005.

A charada é um jogo de palavras, caracterizado pela formação de um vocábulo a partir de morfemas ou sílabas de outras palavras.[191] Desta maneira, enquanto gênero, o texto de uma charada é muito desafiador, pois visa estimular a mente. Quem consegue resolver as charadas demonstra também um conhecimento enciclopédico e um pensamento lógico avançado. Trata-se de um jogo social, como o define Elisabeth Celnard no seu *Manuel complet des jeux de société*.[192] No caso da charada da figura 1, o leitor deve associar sílabas diversas, retiradas de palavras formadas na resolução de quatro pequenos enigmas, compostos por frases.

No número 260 da *Marmota Fluminense*, datado de onze de maio de 1852, temos uma nova charada, a resposta da charada anterior, e a "identificação" usada pelo primeiro decifrador:



Charada

PELO MAGISTRADO BAHIANO.

Tomai duas vezes cinco
E a unidade pintai,
Addicciondo cem
Com zero tudo sommai.
Que nome bonito
Que dás a nhônhô!
E ha quem o queira
Já sendo vovô...

A charada do n. antecedente — *Instituto*, — foi decifrada por um senhor que assignou-se aprendiz do *b*, *a*, *ba*.

Figura 2. Nova charada e resposta da charada anterior. Marmota Fluminense, n.º 260.

Entretanto, vê-se que o primeiro decifrador da charada não quis se identificar publicamente, assinando, com humildade ou afetada humildade, "aprendiz do b, a, ba". Será que receava ser associado ao exercício da resolução de charadas, como uma pessoa que não é séria, ou que não tem trabalho mais importante para realizar? Pode-se apenas supor.

Enigmas, charadas, charges e anedotas são jogos usuais que se propõem aos leitores de folhas como o *Marmota Fluminense* e *A Vida Fluminense*. Machado aproveita em sua prosa as imagens da charada, por exemplo, no capítulo XXII de *Memórias póstumas de Brás Cubas*. Aqui, ao receber uma carta de seu pai solicitando seu retorno para o Rio de Janeiro, o

[191] [As charadas são compostas de palavras submetidas a decomposição em várias partes distintas, das quais cada uma apresenta um sentido, como *halle-barde, mi-lit-aire, ré-cri-mi-nation, un-i-vers-a-lit-è*] "Les charades sont des mots suceptibles de se décomposer em plusiers parties distinctes, dont chacune presente um sens, comme *halle-barde, mi-lit-aire, ré-cri-mi-nation, un-i-vers-a-lit-è*." Cf. MÉZIÈRES, Louis. *Les charades et les homonymes, ou, L'art de s'instruire en s'amusant*. Paris: Hachette, 1866, p. 15.

[192] CELNART, Elisabeth. [Elisabeth Bayle-Mouillard]. *Manuel complet des jeux de société*: renfermant tous les jeux qui conviennent aux jeunes gens des deux sexes […]. 3e éd. Paris: Librairie Encyclopédique de Roret, 1836. p. 239-250.

protagonista conta uma anedota que não é entendida pelo seu interlocutor, um taberneiro, dono de uma baiuca veneziana:

> Note-se que eu estava em Veneza, ainda recendente aos versos de lord Byron; lá estava, mergulhado em pleno sonho, revivendo o pretérito, crendo-me na Sereníssima República. É verdade; uma vez aconteceu-me perguntar ao locandeiro se o doge ia a passeio nesse dia. – Que doge, *signor mio?* Caí em mim, mas não confessei a ilusão; disse-lhe que a minha pergunta era um gênero de charada americana; ele mostrou compreender, e acrescentou que gostava muito das charadas americanas. Era um locandeiro. Pois deixei tudo isso, o locandeiro, o doge, a Ponte dos Suspiros, a gôndola, os versos do lord, as damas do Rialto, deixei tudo e disparei como uma bala na direção do Rio de Janeiro.[193]

Ao perceber que o locandeiro não compreende a anedota, pois o termo "doge"[194] já havia caído em desuso na linguagem popular, Brás engambela o locandeiro, dizendo que havia feito uma charada americana. Na verdade, não se trata de uma charada, mas esta ideia serve como desculpa para livrar o protagonista do ridículo e continuar superior na situação.

No conto *O Relógio de Ouro*, publicado no *Jornal das Famílias*, entre abril e maio de 1873,[195] Machado de Assis, sob o pseudônimo de Job, estende o sentido do termo "charada" à ideia de enigma. O conto relata a história de um relógio de ouro, descoberto repentinamente na casa do personagem Luís Negreiros. Este é casado com Clarinha. Imediatamente, consumido pelo ciúme, Luís Negreiros imagina, sem nunca dizer explicitamente, que se trata de objeto pertencente a outro homem, que supostamente teria visitado a casa sem o seu conhecimento. Ao cobrar esclarecimentos de sua esposa, esta não explica imediatamente a origem do relógio, demonstrando também uma grande angústia.

Assim, o conto publicado em folhetim apresenta um enigma para o personagem, que se desdobra como uma charada a ser decifrada pelo leitor.[196] Ao lembrar que estaria aniversariando no dia seguinte, Luís Negreiros cogita tratar-se de um presente de sua esposa. Porém esta ideia

---

[193] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 73.

[194] O enunciado de Brás seria mais uma anedota veneziana, não uma charada americana, visto que "doge" era um comandante magistrado, que governava as repúblicas de Veneza e de Gênova, "instituição que vigorou do século VII (em Veneza) e do XIV (em Gênova) ao século XVIII". Cf. DOGE. In: AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. *Aulete Digital*: Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Programa obtido via base de dados. Disponível em: <http://www.auletedigital.com.br>. Acesso em: 13 nov. 2012.

[195] O conto depois foi reunido no livro *Histórias da meia noite*, publicado ainda em 1873. Cf. ASSIS, Machado de. *Obra completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 217-222.

[196] Embora Machado utilize os dois termos quase como sinônimos, aqui existe uma diferença entre "enigma" e "charada". O enigma pode ser entendido como um mistério que se apresenta não intencionalmente, uma situação incomum, de difícil compreensão, que pede uma explicação racional. Um enigma, na qualidade de jogo intencional é sempre um enigma figurado, ou seja, que se utiliza de jogos de linguagem. Ao passo que a ideia de charada está mais nitidamente ligada ao universo lúdico como uma forma de entretenimento, como um desafio de raciocínio intelectual, elaborada intencionalmente.

não se confirma: "– Mas que enigma é este? – perguntava a si mesmo Luís Negreiros – Se não era um mimo de anos, que explicação pode ter o tal relógio?" O fechamento da narrativa é surpreendente e se desdobra numa anedota trágico-cômica, pois Luís Negreiros só gostava das charadas nos jornais e nas folhinhas, e não na vida real:

> Luís Negreiros lançou mão do relógio com uma expressão que eu não me atrevo a descrever. Nem o relógio, nem a corrente eram dele; também não eram de pessoas suas conhecidas. Tratava-se de uma charada. Luís Negreiros gostava de charadas, e passava por ser decifrador intrépido; mas gostava de charadas nas folhinhas ou nos jornais. Charadas palpáveis ou cronométricas, e sobretudo sem conceito, não as apreciava Luís Negreiros.[197]

Desta forma, na prosa machadiana, podemos entender a charada como um tipo de jogo enigmático. Assim, podemos interpretar as *Memórias póstumas de Brás Cubas* como uma grande charada publicada em jornal, que consiste na indagação da possibilidade de um autor escrever suas memórias após a sua própria morte. Como isto pode ser plausível? A quebra das expectativas das convenções do gênero da narrativa de memórias causa estranhamento ao leitor, efeito que se apresenta prontamente. Outra pergunta surge como desdobramento da primeira: A que gênero literário e a qual tipo de discurso pertence um texto assim? Esta percepção de encontrar-se diante de um enigma constituído pelo próprio livro foi notabilizada após Machado de Assis comentar no *Prólogo da quarta edição* a crítica de Capistrano de Abreu: "As *Memórias póstumas de Brás Cubas* são um romance?"[198] De certa forma, esta pergunta mobiliza a crítica até hoje, na sua tentativa de elucidar o gênero, ou de especificar que tipo de romance é esse. Nesse sentido, todo o histórico da recepção crítica de *Memórias póstumas de Brás Cubas* pode ser lido como um ato responsivo lúdico para a pergunta original de Capistrano de Abreu, reproduzida pelo autor.

3.4 Jogo de epitáfios

Em *Memórias póstumas de Brás Cubas*, a cultura jornalística se apresenta como conteúdo e como forma lúdica. Décio Pignatari observa que Machado de Assis aproveita a sua experiência como tipógrafo na composição dos textos:

> É possível, não certo, que o tipógrafo Machado de Assis tenha criado os tipos de ficção que a crítica tradicional costuma atribuir-lhe – especialmente a sua famosa 'galeria de tipos femininos'; mais provável, porém, é que antes se tenha empenhado nos tipos gráficos que compõem a sua escritura – primeiro

[197] ASSIS, Machado de. *Obra completa em quatro volumes.* 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 218.
[198] ABREU, Capistrano apud ASSIS, Machado de. *Prólogo da quarta edição*. In: *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 19.

> como tipógrafo e depois como jornalista e escritor. Ou seja, não foi um escritor alienado do *medium* que utilizava – a palavra impressa, mecânica e industrialmente – como a maior parte dos escritores automaticamente verbais, que não distinguem um *Bodoni* de um *Garamond*, ou sequer um tipo serifado de um tipo sem-serifa.[199]

Neste sentido, trabalhando com a tipografia, as *Memórias* apresentam como dedicatória um enunciado epigramático, ou mais especificamente em forma de epitáfio, cujo sentido se estabelece pelo inusitado da referência a um verme,[200] pelo teor fantástico do defunto que se manifesta no ato de escrever, e também pela força de sua configuração tipográfica, dispondo as letras de modo a formar a imagem de uma inscrição tumular, conforme a figura 3.

A dedicatória, enquanto enunciado, dividido em 8 linhas, segue a ideia de uma inscrição em uma lápide, como se fosse um epitáfio.[201] Vê-se que a medida tipográfica varia no decorrer do enunciado. As linhas 1, 3, 4 e 6 possuem a medida equivalente a cerca de nove pontos tipográficos. A linha cinco usa o tipo com tamanho aproximado de oito pontos. A linha 7 apresenta uma tipografia de cerca de seis pontos. Observa-se também que as linhas 1 a 7 usam o mesmo tipo serifado. A linha 8 se destaca das demais por usar outro tipo de fonte, sem serifas, com destaque em negrito, e tamanho aproximado de catorze pontos, destacando-se do conjunto do enunciado.[202]

---

[199] PIGNATARI, Décio. *Semiótica e Literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1974, p. 101, grifo do autor.

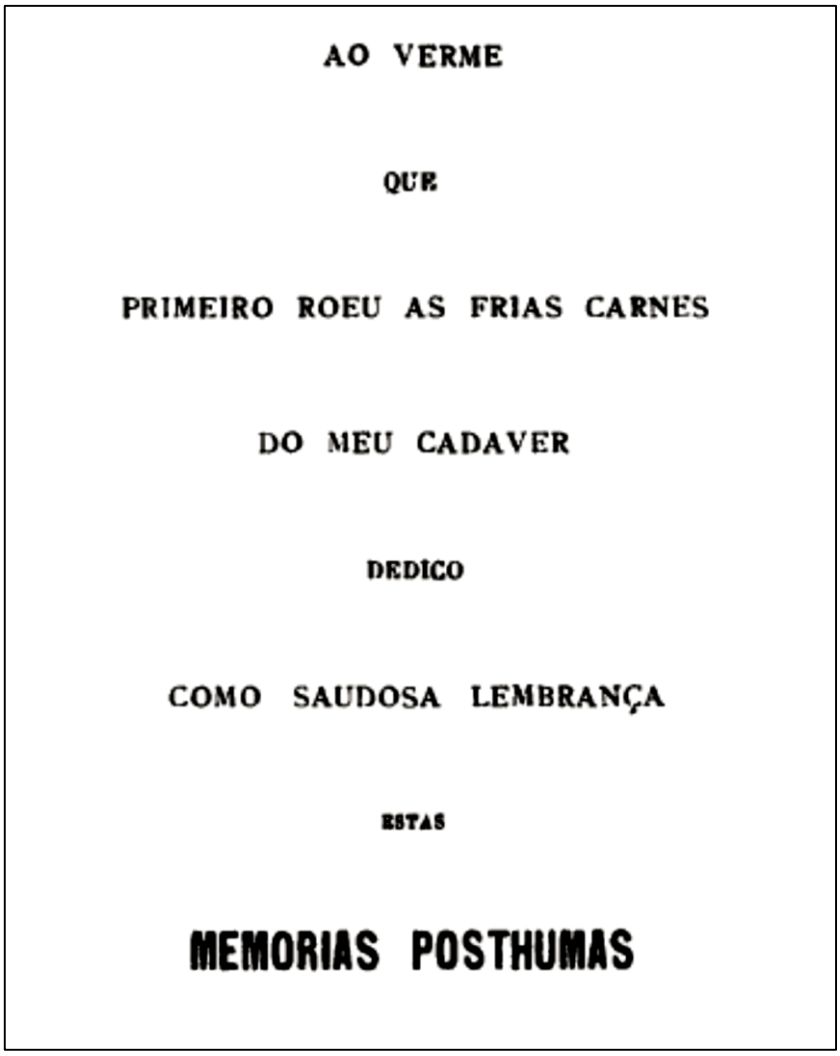
[200] O tema do verme que se alimenta do cadáver é recorrente em epitáfios. Podemos encontrar vários epitáfios com esta referência, especialmente na Inglaterra. Sem dúvida, o mais interessante destes epitáfios que fazem referência ao verme foi encontrado na Catedral Peterborough, datado de 1589:

"Does Worm eat Worme? Knight Worme this truth confirms.
For iiere, witli worms, lies Worme, a dish for worms.
Does worm eat Worme? sure Worme will this deny,
For Worme with worms, a dish for worms don't lie.
'Tis so, and 'tis not so, for free from worms
'Tis certain Worme is blest without his worms."

Cf. CHRONICLES *of the Tombs*. A select collection of epitaphs, preceded by an essay on epitaphs and other monumental inscription, with incidental observations on sepulchral antiquities. By Thomas Joseph Pettigrew. London: George Bell & Sons, York Street, Convent Garden, 1888, p. 122 et seq.

[201] "Constituído por uma dedicatória diagramada em forma de epitáfio, a que seguem um prólogo dirigido ao leitor e 160 capítulos, o romance apresenta, como núcleo diegético, a vida de Brás Cubas, cujos episódios se estendem do nascimento, em 1805, à morte, em 1869." Cf. SARAIVA, Juracy Assmann. *O Circuito das Memórias*: Narrativas Autobiográficas Romanescas de Machado de Assis. 2. ed. São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2009, p. 41.

[202] A análise das medidas tipográficas aqui é apenas referencial, não prejudicando a interpretação, pois se baseia na análise da versão digital da primeira edição da obra, exemplar do acervo de José Mindlin, disponibilizada pela Biblioteca Brasiliana USP. Cf. ASSIS, Machado de. *Memorias Posthumas de Braz Cubas*. Rio de Janeiro: Typographia Nacional, 1881. Disponível em: <http://www.brasiliana.usp.br/bbd/handle/1918/00207800#page/1/mode/1up>. Acesso em: 29 set. 2011.


AO VERME

QUE

PRIMEIRO ROEU AS FRIAS CARNES

DO MEU CADAVER

DEDICO

COMO SAUDOSA LEMBRANÇA

ESTAS

MEMORIAS POSTHUMAS

Figura 3 – Tipografia da dedicatória da 1.a edição em livro, janeiro de 1881.

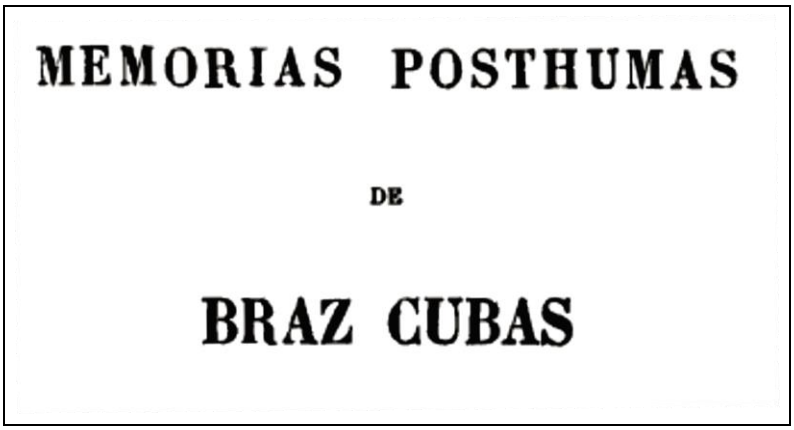
O texto, portanto, se configura como um epitáfio, uma inscrição lapidar. Trata-se de um jogo visual com o leitor. Entretanto, esta disposição peculiar do enunciado no papel está sujeita às mais diversas interpretações. Paul Dixon, por exemplo, entende a diagramação da dedicatória como uma representação gráfica que simula uma forma vermicular: "Esta forma vermicular se torna evidente quando traçamos uma linha ao redor do texto, começando com o 'M' e terminando com o 'S' de 'MEMORIAS POSTHUMAS' …"[203] Para Valentim Facioli, a representação gráfica espacial presente na dedicatória simboliza o formato de uma cruz:

> Funciona, pela disposição gráfica e visual das palavras – uma cruz disfarçada – como um epitáfio escrito numa tampa de caixão mortuário ou de túmulo. Assim, quando o leitor lê isso e vira a página, é como se estivesse destampando um esquife ou um túmulo, pois ali dentro, do livro-esquife-

[203] DIXON, Paul. *O chocalho de Brás Cubas*: uma leitura das Memórias póstumas. São Paulo: Edusp; Nankin, 2009, p. 84.

> túmulo, está o defunto Brás Cubas, que começa a falar e contar histórias… Sem dúvida, uma situação de forte efeito grotesco.[204]

De fato, esta disposição das letras no espaço da folha de papel lembra a distribuição das letras sobre a lápide de um túmulo. Entretanto, tal configuração tipográfica, na qual o verme come o verme, não se limita apenas à dedicatória, que recebeu uma maior atenção da crítica. A problemática está dada desde a disposição do próprio título, logo na primeira página da obra, na qualidade de objeto, colocado antes da folha de rosto, na seguinte forma:


MEMORIAS POSTHUMAS

DE

BRAZ CUBAS

Figura 4 – Tipografia da página de título da 1.a edição em livro, janeiro de 1881.

O título é equívoco porque induz inicialmente, no primeiro momento de sua recepção, à ideia de que o livro narra as memórias de um personagem importante, Brás Cubas, editadas e publicadas postumamente. Nesta inscrição que constitui o título do romance, a expressão "Memórias póstumas" está gravada aproximadamente ao que equivale a dezesseis pontos no esquema tipográfico atual. A preposição "de" foi minimizada ao máximo, num esquema que equivaleria a cerca de oito pontos tipográficos, bem menor que o corpo do texto do romance, com doze pontos. O nome do personagem está destacado em tipos maiores, aproximadamente dezoito pontos. Como na identificação de uma inscrição tumular, o destaque maior é reservado ao nome próprio. O equívoco do título se revela depois na dedicatória e é retificado no Capítulo I, "Óbito do Autor", quando Brás Cubas declara: "… eu não sou propriamente um autor defunto, mas um defunto autor, para quem a campa foi outro berço…"[205] A construção visual dos epitáfios no romance reforça a ideia da charada inicial, do jogo que se estabelece entre narrador e leitor pela intermediação do texto, espaço lúdico de mediação.

Pensado como um gênero textual, o epitáfio faz parte da linhagem das inscrições monumentais, ou escrituras "expostas", pois se situam em algum tipo de edificação (portas,

[204] FACIOLI, Valentim. *Um Defunto Estrambótico*: Análise e Interpretação de Memórias póstumas de Brás Cubas. 2. ed. São Paulo: Nankin; Edusp, 2008, p. 111.

[205] Cf. ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 23.

arcos de triunfo, obeliscos, fontes, lápides etc.), cujos muros, ou suportes, são "suscetíveis de acolher a forma da inscrição".[206] Tal gênero, também denominado epigramático, tem origem especialmente no espaço público das edificações romanas, mas pode ser rastreado desde os hieróglifos egípcios. Uma das funções da inscrição na arquitetura é demarcar um espaço exposto à visitação pública, seja este ambiente interno ou externo. Inicialmente tal prática era privilégio de poucas famílias, que podiam "manifestar a autoridade de um poder dominante do espaço urbano e gráfico, ou o poder de uma linhagem, ou de um indivíduo suficientemente rico para fazer gravar seu nome sobre pedra, ou mármore."[207]

O epitáfio é configurado pela relativa brevidade espacial do suporte lapidar e pela temática fúnebre. Em *Memórias póstumas*, o jogo visual do texto relaciona o conteúdo do romance com a aplicação das técnicas tipográficas, produzindo esta estrutura da lápide. Feita para receber "uma leitura coletiva, feita à distância", a inscrição tumular pressupõe letras de tamanho grande, com destaque nítido para os dados mais importantes, como o nome, que visa à identificação imediata do proprietário da lápide, e datas de nascimento e de falecimento.

Nesta prática de inscrição aplicada à morte, são os vivos que dedicam aos mortos as últimas palavras para indicar o óbito e para honrar a memória do finado.[208] Neste sentido, a narrativa de memórias encontra sincronia com a ideia de *lápide*, ou mesmo com a ideia de *monumento*, pois todas estas formas direcionam-se para um mesmo objetivo: o registro daquilo que merece ser lembrado. Cada texto fúnebre consequentemente ajuíza uma atitude diante da morte. A escrita do nome do defunto na pedra, antes privilégio dos abastados, com o advento do cristianismo passa a ser uma necessidade para todos: um verdadeiro "direito à morte escrita".[209]

Os epitáfios, enquanto forma de publicidade da morte, nem sempre são "sérios", apesar

---

[206] CHARTIER, Roger. Poderes de la Escritura. In: *El juego de las reglas*: lecturas. Selección de Marta Madero, prólogo de José Burucúa. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, p. 113.

[207] Ibid., p. 114.

[208] Ao contrário do que ocorre efetivamente em *Memórias póstumas*, texto no qual o morto Brás Cubas retorna do além para escrever sua última marca no mundo.

[209] Enquanto evento, num âmbito de interesse particular, a morte atinge a todos os familiares e amigos do defunto, exigindo que todos participem do ritual de conscientização e de aceitação da ausência permanente do outro pela despedida lutuosa. Assim, a epigrafia funerária se estabeleceu aos poucos, desenvolvendo-se ao longo dos séculos, como um gênero de escrita que desempenha um papel catártico na sociabilidade, confirmando o evento da morte, colocando-lhe um fim, com o registro assente da letra gravada em pedra, para que seja realizado o trabalho do luto e, depois deste, dê-se a continuidade da vida. Entretanto, esse registro monumental da morte também se atualiza na modernidade, configurando-se também noutro suporte material, na passagem da pedra para o papel, quando a sociedade passou a conformar a morte escrita como um acontecimento público. Este evento passa a fazer parte da vida cotidiana, inclusive pela divulgação do obituário, gênero que se apresenta nos jornais pela imprensa. A morte escrita passa a integrar a sociabilidade da cidade. Cf. PETRUCCI, Armando. *Writing the Dead: Death and Writing in the Western Tradition.* Stanford: Stanford University Press, 1998; Cf. CHARTIER, Roger. Op. cit., p. 114.

da gravidade da matéria do gênero. Se o fenômeno da morte é indefectível, por que não rir também diante dele? Conforme João Adolfo Hansen, tal ideia possibilitou a invenção de epitáfios que ridicularizavam o contexto da morte, considerados textos joco-sérios:

> Afirmando que é fatal morrer, os epitáfios propõem que é preciso rir da morte, tentando ironizá-la. De algum modo, como declara o soneto de John Donne, 'Death, be not proud', ela não deve orgulhar-se de ter feito mais uma presa, pois também morre com o morto ao matá-lo.[210]

O gênero do romance, na liberdade de sua forma moderna, não estabelece nenhuma restrição à inclusão ou à narração de epitáfios. Pelo contrário, já em *D. Quixote*, Cervantes escreve o epitáfio do protagonista mais de uma vez, pois cada epitáfio é atribuído a um autor ficcional diferente, num jogo de deslocamento de autorias.[211] Nesse sentido, as *Memórias póstumas de Brás Cubas* se particularizam por se tratarem de um texto impresso, no qual o defunto escreve o seu próprio epitáfio. Dedicando sua obra a um verme, mescla a temática séria da morte à impropriedade de um chiste, um epitáfio joco-sério, que estende o campo literário ao transformar o fato particular da morte num espetáculo público, voltado para o cômico. Neste procedimento, o texto da dedicatória revela a própria ficcionalidade. Ao enunciar a ação do verme de ter roído seu próprio cadáver, o defunto autor expõe a sua condição de morto, o que somente seria possível numa obra de ficção, visto que a experiência pressupõe que os mortos não escrevem. A tensão do romance se inicia pela contradição desta busca das práticas da epigrafia fúnebre, cujo tema é a morte e a memória, para ficcionalizar, no entanto, a vida e o ócio, pois o tema autobiográfico é um escrito sobre a vida de Brás Cubas. Inconvenientemente, Brás Cubas revela na dimensão do espaço público, pontuado pela forma epigramática da lápide, tudo o que deveria permanecer fechado no âmbito da esfera privada, a sua autobiografia, que não apresenta nada que justifica a elaboração de um livro de memórias. Assim, para se sustentar, o livro configura no plano enunciativo uma reflexão a respeito da condição humana e também sobre o próprio ato de escrever.

Deste modo, problematizando a forma e a relação do narrador com o leitor, as *Memórias póstumas de Brás Cubas* seguem os procedimentos aplicados em *Tristram Shandy*, de Sterne,[212]

---

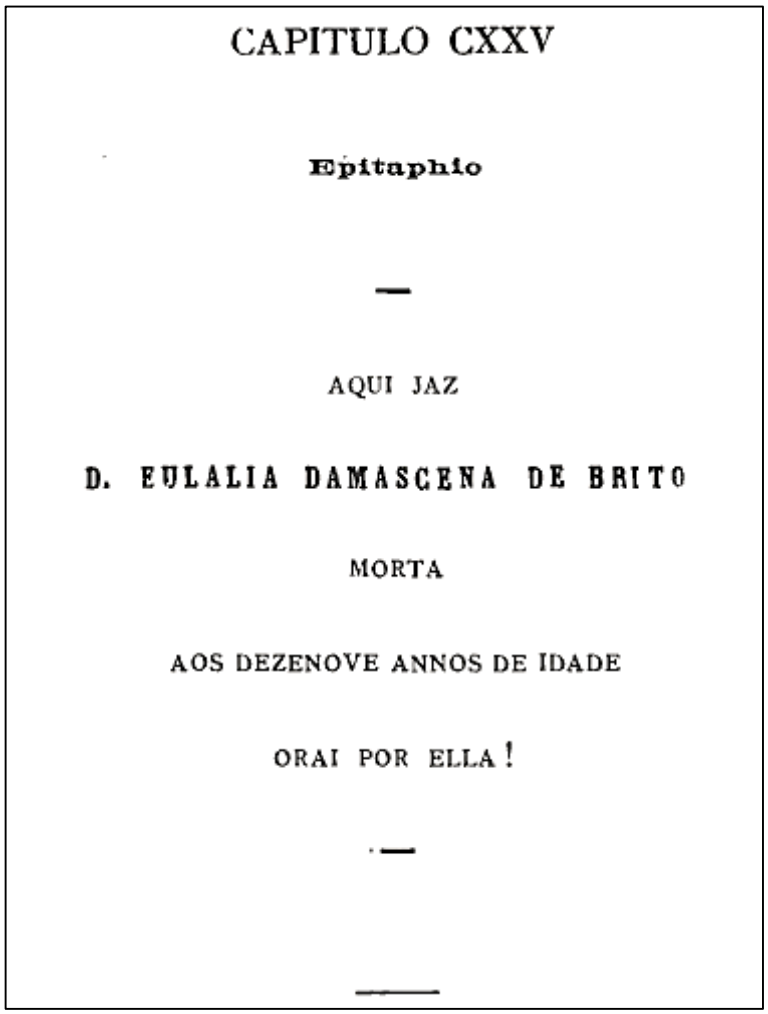
[210] HANSEN, João Adolfo. Apresentação dos Epitáfios Joco-Sérios Portugueses e Castelhanos. *Signum* (São Paulo), São Paulo, v. 3, p. 75-99, 2001, p. 84.

[211] Em tom jocoso, no final da primeira parte, capítulo LII, o epitáfio de D. Quixote é elaborado por "El Monicongo, acadêmico de la Argamasilla". No mesmo capítulo, outro "acadêmico", "El Cachidiablo", escreve mais um epitáfio. "El Tiquitoc" escreve o epitáfio de Dulcinéia; No final da segunda parte, são escritos outros "novos" epitáfios do herói, por Sansón Carrasco, Cide Hamete e pelo próprio Cervantes, impossibilitando D. Quixote de "hacer terceira jornada y salida nueva". Cf. CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *Don Quijote de La Mancha*. Edición del IV Centenario. Madrid: Santillana Ediciones Generales / Real Academia Española, 2004. p. 530; 533; 1104; 1105.

[212] STERNE, Laurence. *The Life and Opinions of Tristam Shandy, Gentleman.* London: Penguin Books, 2003.

para trabalhar tipograficamente a sua própria composição, com capítulos formados por pontos, com jogos de palavras que o narrador vai anotando, com capítulos formados de aforismos, outros epitáfios etc. O suporte material do papel se converte num espaço de jogo, intermediando a construção do sentido entre o narrador e o leitor.

A forma epigramática do epitáfio se coloca novamente com relevância mais duas vezes: no Capítulo CXXV, "Epitáfio", referente à morte da personagem Eulália; e no Capítulo CLI, "Filosofia dos Epitáfios".



CAPITULO CXXV

Epitaphio

—

AQUI JAZ

D. EULALIA DAMASCENA DE BRITO

MORTA

AOS DEZENOVE ANNOS DE IDADE

ORAI POR ELLA!

—

Figura 5 – Tipografia da página 326, 1.a edição em livro, janeiro de 1881.

D. Eulália, conhecida com o nome familiar de Nhã-loló, é a filha de Damasceno. Este é casado com uma irmã de Cotrim, cunhado de Brás Cubas. A irmã de Brás, Sabina, convida-o para um jantar com a finalidade de fazer o irmão se interessar por Eulália. Num primeiro momento, Brás Cubas evade-se desta ideia, para retomá-la como possibilidade mais tarde. No entanto, Eulália morre vítima de febre amarela antes que este projeto se concretize. O epitáfio da personagem é apresentado em um capítulo destacado, conforme se observa na figura 5.

Tipograficamente, a página reproduz novamente um arranjo que se propõe a retratar a inscrição tumular, inserindo este modo de representação escrita da morte no romance:

> O defunto autor de um livro exemplar único, embora escreva à mão, fá-lo tendo em vista a composição tipográfica, mesmo quando se trata de uma inscrição tumular, que imita no espacejamento e na disposição tipográfica. Sempre a vivificação sígnica do real na página, sempre os signos se aproximando de seus objetos. Como neste caso, em que temos texto e extratexto: o ícone da lápide inscrita no papel. É um *raccourci*, uma abreviatura narrativa que lhe aumenta, à narrativa, o grau de surpresa. Comunica-se que a personagem não apenas está morta, mas já enterrada – e com todas as formalidades do decoro requeridas nas circunstâncias.[213]

O epitáfio da personagem aqui não é o joco-sério, como se dá com o epitáfio de Brás Cubas. Um epitáfio escrito neste viés burlesco exigiria um desdobramento maior na narrativa, que o justificasse. Desse modo, para efeito da verossimilhança, Brás Cubas transcreve aqui um epitáfio sério. Porém, talvez mais interessante que a forma tipográfica empregada na escrita do epitáfio de Eulália e do seu aspecto circunspecto, seja o fato de que o defunto autor vai discuti-lo no capítulo intitulado "Vá de Intermédio", que antecede a inscrição lapidar:

> Que há entre a vida e a morte? Uma curta ponte. Não obstante, se eu não compusesse este capítulo, padeceria o leitor um forte abalo, assaz danoso ao efeito do livro. Saltar de um retrato a um epitáfio, pode ser real e comum; o leitor, entretanto, não se refugia no livro, senão para escapar à vida. Não digo que este pensamento seja meu; digo que há nele uma dose de verdade, e que, ao menos, a forma é pinturesca. E repito: não é meu.[214]

O parágrafo acima corresponde à íntegra do capítulo CXXIV da quarta edição do romance. O retrato a que se refere o narrador é o caráter de seu cunhado Cotrim, no capítulo precedente.[215] Este capítulo CXXIV apresenta na primeira edição do romance uma digressão um pouco maior. Machado de Assis suprimiu um parágrafo inteiro, com 18 linhas, para o estabelecimento da terceira edição em livro do romance. A leitura destas linhas é um exercício revelador. Imagina-se que antes de um fato tão grave, que é o da inserção de um epitáfio, o narrador fará uma transição, buscando preparar o leitor para os fatos da vida e da morte. Na verdade, Brás Cubas vai contar uma anedota de quando exerce a sua função parlamentar. O

---

[213] PIGNATARI, Décio. *Semiótica e Literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1974, p. 112.

[214] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 200-201.

[215] No capítulo CXXIII, "O Verdadeiro Cotrim", Brás Cubas procura Cotrim para aconselhar-se a respeito da possibilidade dele Brás Cubas casar-se com Nhã-loló. Cotrim não quer dar opinião a respeito do assunto, alegando que "não tinha opinião em negócio de parentes seus". Brás Cubas faz um julgamento moral a respeito de Cotrim, não encontrando mais nele a suposta avareza que os fez brigar a respeito da herança da família. Brás Cubas encontra em Cotrim apenas a ressalva de que alguns homens o chamam de "bárbaro", devido a um "único fato alegado neste particular", o costume de "mandar com frequência escravos ao calabouço, donde eles desciam a escorrer sangue;" Para Brás, Cotrim apenas age de acordo com uma "índole original de um homem o que é puro efeito de relações sociais". Cf. ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 198-199.

capítulo termina num grande riso que depois é confrontado com a gravidade do epitáfio de Eulália. Em vez de amenizar o choque que o leitor receberia, como parece ponderar a princípio, o narrador aumenta o efeito de dissensão entre o já-dito e o que vem a seguir:

> Vá de intermédio, e contemos a este propósito uma anecdota. Foi no tempo da minha vida parlamentar; éramos cinco; falávamos de cousas e lousas, e aconteceu tocar nos negócios do Rio da Prata. Então, disse um: – O governo não deve esquecer que o dinheiro é o nervo da guerra. Ao que eu redargui que não, que o nervo da guerra eram os bons soldados. Um dos ouvintes coçou o nariz, outro consultou o relógio, o terceiro tamborilou sobre o joelho, o quarto deu algumas pernadas pela sala, o quinto era eu. Mas, continuando a falar, ponderei que essa idéa, inteiramente justa, não era minha, e sim de Machiavelli; circumstancia que levou o primeiro a não coçar o nariz, o segundo a não consultar o relógio, o terceiro a não tamborilar sobre o joelho, e o quarto a não dar pernadas; e todos me rodearam, e me pediram que repetisse o dito, e repeti, e elles extasiavam-se, e batiam com a cabeça approvando, saboreando, decorando. O que estimei, porque fui sempre amador de idéas justas. Mas vamos ao epitaphio.[216]

Em vez de evitar o "forte abalo" da transição de um retrato para um epitáfio, a primeira edição em livro produzia um efeito ainda mais violento e perverso para o leitor, ao arremeter este de uma anedota para um epitáfio. Anedota configurada por meio do próprio discurso do narrador, "quando faz Brás dizer que falou sobre 'cousas e lousas' e depois chegar ao epitáfio. 'Lousas já contém e antecipa 'epitáfio'".[217]

Assim, embora o epitáfio de Eulália seja sério, o tratamento dado pelo narrador é jocoso, configurando um contraponto. A escrita tumular representa a ideia de morte e, no livro, a atitude perante a morte é a do riso, que se apresenta aqui na gratuidade da anedota de repartição contada pelo narrador, adequada ao discurso irônico jornalístico das crônicas de Machado de Assis. Nesta pilhéria, Brás Cubas atribui um pensamento de sua própria autoria a Maquiavel. A trapaça não é limitada aos deputados com quem conversa, mas se estende maquiavelicamente ao próprio Maquiavel. Brás Cubas joga com o leitor, relatando a sua experiência do deboche, mas mantém a aparência da seriedade, produzida pela morte de Eulália e pelo formalismo da reunião parlamentar. O resultado é um texto que se forma na mistura da gravidade do sério com a trivialidade do riso, constituindo nesse episódio uma forma de *humour noir*.[218] O jogo aqui

---

[216] ASSIS, Machado de. *Memorias Posthumas de Braz Cubas*. Rio de Janeiro: Typographia Nacional, 1881, p. 324-325. Disponível em: <http://www.brasiliana.usp.br/bbd/handle/1918/00207800#page/1/mode/1up>. Acesso em: 01 out. 2011.

[217] Esta observação é de João Adolfo Hansen, na ocasião do exame de qualificação desta tese de doutorado, em 13 de dezembro de 2011.

[218] "Esta sorte de humor caracteriza-se, em termos bem simplistas, pelo emprego de elementos mórbidos ou macabros em situações cômicas e vice-versa. Revela, frequentemente, um certo gosto pela notação cruel, certo comprazimento com a maldade e o sofrimento, temas que em geral não se prestam ao riso". Cf. CAMILO, Vagner. *Risos entre pares*: poesia e humor românticos. São Paulo: EDUSP, 1997, p. 171.

configura o processo de composição, na construção do imaginário exposto na enunciação, espaço linguístico do texto, e também no arranjo de sua editoração, espaço tipográfico do papel. O defunto autor combina a imitação de estruturas sérias do gênero epigramático com a ironia e com a jocosidade.

Já o personagem Lobo Neves não tem o epitáfio transcrito pelo narrador. Ao comparecer ao enterro de seu rival, Brás Cubas rapidamente procura sair da proximidade de sua cova e não revela o teor do epitáfio do personagem. Porém, Brás Cubas começa a fingir ler os epitáfios diversos no cemitério, no famoso capítulo CLI, intitulado "Filosofia dos Epitáfios". O capítulo é composto apenas por um parágrafo:

> Saí, afastando-me dos grupos, e fingindo ler os epitáfios. E, aliás, gosto dos epitáfios; eles são, entre a gente civilizada, uma expressão daquele pio e secreto egoísmo que induz o homem a arrancar à morte um farrapo ao menos da sombra que passou. Daí vem, talvez, a tristeza inconsolável dos que sabem os seus mortos na vala comum; parece-lhes que a podridão anônima os alcança a eles mesmos.[219]

A "filosofia dos epitáfios" é outro dito espirituoso, composto a partir da ideia de que o epitáfio atende à necessidade da confirmação da morte escrita. Aqueles que não podem pagar por túmulos e pela gravação do nome dos mortos na lápide não alcançam o direito de exercitar a morte escrita. Esta morte, no romance, é sutilmente codificada como algo que marca a diferença entre a classe social daqueles que podem pagar pelos epitáfios e a dos que não dispondo dessa possibilidade submetem seus mortos ao anonimato da morte não escrita.

No capítulo XIX, "A bordo", Brás Cubas se encontra em um navio a caminho de Lisboa. Entre os passageiros da embarcação, Leocádia, a mulher do capitão, está agonizando. O capitão almeja ser poeta e vai recitando diversos poemas para Brás Cubas no decorrer da viagem. No meio do percurso, Leocádia falece e é sepultada no mar. Ao que se segue uma proposta de Brás para imprimir os versos do epicédio composto pelo capitão para a mulher:

> Enxugou com a manga uma lágrima importuna; eu busquei um derivativo na poesia, que era a paixão dele. Falei-lhe dos versos, que me lera, e ofereci-me para imprimi-los. Os olhos do capitão animaram-se um pouco. – Talvez aceite, disse ele; mas não sei… são bem frouxos versos. Jurei-lhe que não; pedi que os reunisse e mos desse antes do desembarque.
> – Pobre Leocádia! murmurou sem responder ao pedido. Um cadáver… o mar… o céu… o navio…
> No dia seguinte veio ler-me um epicédio composto de fresco, em que estavam memoradas as circunstâncias da morte e da sepultura da mulher; leu-mo com a voz comovida deveras, e a mão trêmula; no fim perguntou-me se os versos eram dignos do tesouro que perdera.
> – São, disse eu.

[219] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 223.

> – Não haverá estro, ponderou ele, no fim de um instante, mas ninguém me negará sentimento, se não é que o próprio sentimento prejudicou a perfeição...
> – Não me parece; acho os versos perfeitos.
> – Sim, eu creio que… Versos de marujo.
> – De marujo poeta.
> Ele levantou os ombros, olhou para o papel, e tornou a recitar a composição, mas já então sem tremuras, acentuando as intenções literárias, dando relevo às imagens e melodia aos versos. No fim, confessou-me que era a sua obra mais acabada; eu disse-lhe que sim; ele apertou-me muito a mão e predisse-me um grande futuro.[220]

O capitão encontra auxílio em Brás Cubas, que é a esperança de que a morte de Leocádia não permaneça no anonimato com a publicação dos versos do "marujo poeta". Nesta intenção, o capitão compõe um epicédio, com o desígnio de honrar a memória de sua esposa e, ao mesmo tempo, instigado por Brás Cubas, revela a vaidade de ter produzido a "sua obra mais acabada". O sentimento de luto pela morte da esposa cede lugar à vaidade velada de um poeta frustrado.

Deste modo, pela leitura dos epitáfios e textos correlatos, transcritos ou comentados no romance, evidencia-se que o texto tematiza a problemática da morte com um olhar jocoso, mitigando a sua gravidade. Mesmo o último capítulo não deixa de ter esse direcionamento, pois, ao negar que teve filhos, o autor faz a afirmação da morte. A morte de Brás Cubas é mais plena porque não deixa herdeiro algum que possa continuar sua linhagem ou ainda sua obra.

Para Vera Figueiredo, essa forma epigramática adotada em *Memórias póstumas* apresenta como consequência estrutural a conformação dos capítulos a frações curtas de texto:

> Sua estrutura em capítulos curtos talvez o aproxime mais dos epitáfios do que dos relatos de memória. Os epitáfios, textos fragmentários, condensam os discursos biográficos de tal forma que são quase acrônicos, merecendo o apreço de Brás Cubas.[221]

De fato, alguns capítulos são tão condensados que contêm poucas linhas, como o capítulo CII, "De repouso"; Capítulo CVII, "Bilhete"; Capítulo CXXXII, "Que não é sério"; capítulo CXXXVI, "Inutilidade"; dentre outros. Esta brevidade dos capítulos do romance resulta numa disposição fragmentária do texto; aplicada ao discurso autobiográfico de Brás Cubas, produz capítulos que podem ser lidos como epitáfios, ou como epicédios, num jogo inventado pelo escritor do romance. Esta disposição opera também como técnica digressiva do tempo, que chama a atenção do leitor para a enunciação, para o arbitrário da invenção narrativa.

---

[220] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 69.
[221] FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. A morte em *Memórias póstumas de Brás Cubas*. In: FANTINI, Marli (org.). *Crônicas da antiga corte*: literatura e memória em Machado de Assis. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008, p. 88.

3.5 Jogo de palavras e pontos

O jogo de epitáfios é apenas uma das formas inventadas pelo romance para colocar em movimento o ato performativo da leitura da disposição tipográfica. Confessadamente baseado na experiência de Sterne, outras formas de jogar com o texto no espaço do papel são utilizadas para a composição do sentido. Em relação a isso, os capítulos mais notáveis do romance são o XXVI, "O autor hesita"; o LV, "O velho diálogo de Adão e Eva"; o CXXXIX, "De como não fui Ministro d'Estado"; e o CXLII, "O pedido secreto".

O recurso usado no capítulo "O autor hesita" é o jogo de associação de letras e palavras. Enquanto o pai de Brás Cubas está tentando convencê-lo a tornar-se deputado e a casar-se, ele traça palavras e rabiscos "ao acaso" no papel. Não se trata agora de epitáfios, mas outra vez o defunto autor Brás Cubas faz uso do espaço da folha de papel para compor um jogo significativo com o leitor. Não estamos mais diante de um enunciado de significação exclusivamente linguística. Entra em jogo a discursividade tipográfica, no ato de rabiscar de modo significativo:

> Eu deixava-me estar ao canto da mesa, a escrever desvairadamente num pedaço de papel, com uma ponta de lápis; traçava uma palavra, uma frase, um verso, um nariz, um triângulo, e repetia-os muitas vezes, sem ordem, ao acaso, assim:
>
> arma virumque cano
>
> A
>
> Arma virumque cano
>
> arma virumque cano
>
> arma virumque
>
> arma virumque cano
>
> virumque
>
> Maquinalmente tudo isto; e, não obstante, havia certa lógica, certa dedução; por exemplo, foi o *virumque* que me fez chegar ao nome do próprio poeta, por causa da primeira sílaba; ia a escrever *virumque* – e sai-me *Virgílio*, então continuei:
>
> Virgílio
>
> Vir
>
> Virgílio Virgílio
>
> Virgílio
>
> Virgílio
>
> Meu pai, um pouco despeitado com aquela indiferença, ergueu-se, veio a mim, lançou os olhos ao papel…

> – Virgílio! exclamou. És tu, meu rapaz; a tua noiva chama-se justamente Virgília.[222]

A primeira sequência da brincadeira com as palavras se estabelece a partir do primeiro hemistíquio do primeiro verso da *Eneida* de Virgílio: "Arma virumque cano…". Embora o narrador diga que repetia o escrito "sem ordem, ao acaso", é possível, a partir de linhas diagonais, identificar um padrão triangular, provocado inclusive pela simetria tipográfica do texto, usando apenas três palavras. Estas palavras são formadas por quatro, oito e quatro letras, respectivamente. Assumindo a sugestão do narrador de que esta brincadeira de escrita e reescrita é livre, dissociada da intenção de atribuir-lhes sentido por parte do protagonista, estamos no domínio da brincadeira, que produz significados icônicos. Neste sentido, ao explorar a visualidade do texto, atribuindo significados, Machado de Assis recupera um modo de invenção que o precede:

> Um dos princípios norteadores dos criadores-críticos (Machado de Assis foi um deles) tem sido a visualidade do texto, não apenas no sentido, apontado por T. S. Eliot, de que a imaginação visual constitui uma das forças operadoras da alta poesia ou da literatura mais densamente significante, ou, segundo Ezra Pound, enquanto fanopéia, mas, de um modo mais palpável, enquanto iconização gráfica. Já houvera sido explorado por Laurence Sterne, fundamentando-se possivelmente na tipografia jornalística do século XVIII, em *The Life and Opinions of Tristram Shandy Gentleman*, com as páginas pretas ou mosqueadas, capítulos em branco ou faltantes, linhas pontilhadas, travessões alongados etc.[223]

Na sequência, há uma mudança no conteúdo rabiscado, que passa acidentalmente – se fôssemos confiar no narrador – do verso para o autor do poema. Tal processo se dá por meio de uma associação quase inconsciente de "vi" de *virumque* com "Vi" de *Virgílio*, a outra configuração. O nome "Virgílio" é repetido cinco vezes, junto com a partícula "Vir", que anuncia o assunto do próximo capítulo, intitulado "Virgília?".

No capítulo LV, "O velho diálogo de Adão e Eva", o defunto autor Brás Cubas utiliza pontos em vez de palavras.[224] O capítulo se apresenta como outro enigma a ser decifrado pelo leitor, nos moldes da prática de charadas de jornais e revistas da época. Graficamente, temos a alternância de um suposto diálogo entre Brás Cubas e Virgília. O diálogo é eventualmente marcado por exclamações e interrogações. Por meio destes indícios e alternâncias, o texto oferece de modo cifrado a descrição de uma relação sexual. Desta vez, porém, esta relação se

---

[222] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 80.
[223] SILVA, Antonio Manoel dos Santos. *Os bárbaros submetidos*: interferências midiáticas na prosa de ficção brasileira. São Paulo: Arte & Ciência, 2006, p. 41.
[224] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 118-119.

dá apenas na imaginação dos protagonistas, pois sabemos do capítulo anterior que se trata de um diálogo realizado entre o pensamento de Brás Cubas e o de Virgília. Assim, o autor usa a pontuação como jogo, com a finalidade de narrar indiretamente, pela decifração desse enigma pelo leitor. Isto também ocorre no capítulo CXXXIX, "De como não fui ministro d'estado", composto por cinco linhas pontilhadas. No capítulo seguinte a esse, Brás Cubas explica o seu procedimento: "Há cousas que melhor se dizem calando; tal é a matéria do capítulo anterior. Podem entendê-lo os ambiciosos malogrados."[225]

3.6 Jogo de damas

Eventualmente aparece nas *Memórias póstumas de Brás Cubas* a representação do jogo de damas. Este jogo está cifrado em vários momentos e em vários elementos que compõem a narrativa. O jogo de damas, entre outros, é figurado como um passatempo. As damas, no entanto, não exigem a elucubração mental no mesmo nível do xadrez, ou do carteado, ou da prática do voltarete.

O jogo de damas representa uma oposição básica entre dois competidores. No caso, a imagem é a metáfora que condensa a oposição agonística entre o cômico e o melancólico, entre o riso e a morte, tematizados pelo autor ao longo do texto. O gosto pelo jogo de damas está ligado ao personagem Viegas, um "parente" de Virgília, um dos que mais desconfiavam da relação secreta do casal. Brás Cubas descreve Viegas da seguinte maneira:

> A segunda pessoa era um parente de Virgília, o Viegas, um cangalho de setenta invernos, chupado e amarelado, que padecia de um reumatismo teimoso, de uma asma não menos teimosa e de uma lesão de coração: era um hospital concentrado. Os olhos, porém luziam de muita vida e saúde. Virgília, nas primeiras semanas, lhe tinha medo nenhum; dizia-me que, quando o Viegas parecia espreitar, com o olhar fixo, estava simplesmente contando dinheiro. Com efeito, era um grande avaro.[226]

Trata-se de uma figura caricata, caracterizada por sua ambição e pelo apego ao dinheiro e às riquezas materiais. Brás Cubas desconfia que ele seja mais um "olheiro", porém Viegas não tem nenhuma preocupação com os outros, nem consigo mesmo. Seu único ofício é ganhar mais dinheiro, que se traduz em obsessão. Viegas ficará ao longo da narrativa cada vez mais enfermo, demandando cuidados de Virgília, para depois morrer enfermo na cama, negociando a venda de uma casa. O personagem se configura, portanto, como uma figura detestável. Assim

[225] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 211.
[226] Ibid., p. 134.

que Viegas fica mais enfraquecido de saúde, Virgília vai visitá-lo e, nesse transcurso de tempo, eles vêm a praticar o jogo de damas:

> Como o Viegas gostasse de jogar damas, Virgília cumpria-lhe o desejo, aturando-o por largo tempo, a mover as pedras com a mão frouxa e tarda. Outras vezes, desciam a passear na chácara, dando-lhe ela o braço, que ele nem sempre aceitava, por dizer-se rijo e capaz de andar uma légua. Iam, sentavam-se, tornavam a ir, a falar de coisas várias, ora de um negócio de família, ora de uma bisbilhotice de sala, ora enfim de uma casa que ele meditava construir, para residência própria, casa de feitio moderno, porque a dele era das antigas, contemporânea de el-rei D. João VI, à maneira de algumas que ainda hoje (creio eu) se podem ver no bairro de São Cristóvão, com as suas grossas colunas na frente.[227]

O jogo de damas se apresenta aqui na cena como um meio de suportar a presença rabugenta de Viegas: "Virgília cumpria-lhe o desejo, aturando-o por largo tempo…". As damas estão cifradas também no nome de outro personagem, o Damasceno, casado com uma irmã de Cotrim. Damasceno é o pai de Eulália, que falece antes de Brás Cubas poder concretizar com ela o seu segundo projeto de casamento. Embora tenha no nome a ideia das damas, Damasceno admira a rinha de galo, forma rebaixada de jogo, impróprio para o convívio da elite:

> Era uma briga de galos. Vi os dois contendores, dois galos de esporão agudo, olho de fogo e bico afiado. Ambos agitavam as cristas em sangue; o peito de um e de outro estava desplumado e rubro; invadia-os o cansaço. Mas lutavam ainda assim, olhos fitos nos olhos, bico abaixo, bico acima, golpe deste, golpe daquele, vibrantes e raivosos. Damasceno não sabia mais nada; o espetáculo eliminou para ele todo o universo. Em vão lhe disse que era tempo de descer; ele não respondia, não ouvia, concentrara-se no duelo. A briga de galos era uma de suas paixões.[228]

A briga de galos e o jogo de damas compartilham a ideia de embate, de uma luta que se trava entre dois jogadores. As damas são um jogo mais intelectual, ao passo que a rinha de galo é definida pela violência. Contudo, ambas as formas de jogo são formadas na composição da cena de personagens baixos. Porém, ao contrário do que se observa nos três primeiros romances de Machado, o cerne agonístico que estas formas partilham não se restringe a estas situações ficcionais e se relacionam com a oposição fundamental do livro: o riso e a melancolia. Viegas joga damas com Virgília de modo melancólico. Damasceno acompanha a briga dos galos apaixonadamente, causando um constrangimento para sua filha Eulália e para Brás Cubas, numa guinada trágico-cômica: "Ao sopé detivemo-nos alguns minutos, à espera de Damasceno; ele veio daí a pouco rodeado dos apostadores, a comentar com eles a briga. […] Eu fui andando,

---

[227] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 161.
[228] Ibid., p. 196.

vexado; Nhã-loló vexadíssima."[229] Sua vergonha é compreensível, visto que a briga de galos é um divertimento inadequado ao decoro da sociabilidade da corte, como nos revela o narrador machadiano de um conto de 1873, "a briga de galos é o Jockey Club dos pobres".[230]

Assim, em *Memórias póstumas de Brás Cubas*, encontramos o jogo encenado nas situações ficcionais, como o jogo de cartas e as damas. Noutro nível discursivo, imagens de jogo comparecem na caracterização dos personagens: diretamente na composição do menino Brás Cubas e do Dr. Vilaça; e, indiretamente, sugerida pelo acaso dos números na superstição de Lobo Neves; ou no jogo de palavras que marcam a presença de Virgília. Além disso, o texto do romance também apresenta diversos jogos textuais, efetuados entre o narrador e o leitor por meio de vários procedimentos na fatura do texto. Por exemplo, na inserção da imagem da charada, jogo social aplicado como lógica que preside o texto pela imagem do defunto autor, representação de uma ficção falsa. Ou quando o autor utiliza da tipografia para criar significados que dialogam com este enigma da autoria, ao produzir imagens de inscrições como epitáfios, rabiscos e pontos.

[229] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 197.
[230] Cf. ASSIS, Machado de. Quem conta um conto… In: *Obra completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 2, p. 1167.

4 *QUINCAS BORBA*, SÉRIOS JOGOS

> … sono tanto semplici gli uomini e tanto obbediscono alle necessità presenti, che colui che inganna troverà sempre chi si lascerà ingannare.[231]
> **Niccolò Machiavelli**, *Il principe*, 1513.

O romance *Quincas Borba* foi publicado pela primeira vez na revista quinzenal *A Estação*, entre 15 de junho de 1886 e 15 de setembro de 1891. Este periódico era uma "revista de modas, naturalmente destinada a proporcionar aos seus leitores apenas literatura amena e simples".[232] A primeira edição em livro do romance se faz ainda em 1891, recebendo uma grande revisão por parte do autor que "alterou e suprimiu diversos capítulos ou redigiu outros, deixando, consequentemente em evidência, um fino trabalho de artesanato estético".[233]

A partir destes dados iniciais das circunstâncias de publicação, constata-se um extenso tempo de publicação de cinco anos e três meses. Além disso, esse período é caracterizado por instabilidade política e social: dois acontecimentos históricos distinguem esse tempo, a Abolição da Escravatura (1888), e a Proclamação da República (1889).

O tempo da narrativa, por sua vez, se dá entre os primeiros meses de 1867, ano da piora do estado de saúde e morte de Quincas Borba, e o final de outubro de 1871, duas ou três semanas após a inauguração do salão do casal Palha.

Quincas Borba recebeu uma edição crítica em 1960, elaborada pela Comissão Machado de Assis. Esse texto crítico depois foi publicado em dois volumes pela editora Civilização Brasileira, em 1977. O primeiro volume é o texto estabelecido pelo trabalho crítico-filológico, que possui como base a terceira edição, de 1899, última em vida do autor. O segundo volume é denominado pela comissão de "apêndice" e contém o texto recuperado da revista *A Estação*.

Ao contrário de *Iaiá Garcia*, que se sustenta na base de uma metáfora de um jogo em particular, o xadrez, *Quincas Borba* não esteia sua estrutura em uma situação ficcional simples. Longe disso, o romance é todo composto por paródias que metaforizam umas às outras,[234] produzindo sequências textuais extremamente coesas e coerentes. Alie-se a isso, no texto, um intricado jogo de referenciação e de autorreferenciação, que remete sistematicamente o leitor a outros textos e a capítulos já lidos do próprio romance.

---

[231] "Os homens são tão simples e tão obedientes às necessidades presentes que quem engana sempre achará quem se deixe enganar". Nicolau Maquiavel, *O Príncipe*, cap. XVIII.

[232] GOMES, Eugenio. Prefácio. In: ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2.a ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 15.

[233] Ibid., p. 16.

[234] Cf. RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 5-27.

4.1 Jogo de empulha

Na primeira versão do romance, publicada na revista *A Estação*, em vez da cena de Rubião admirando a vista da praia de Botafogo, o primeiro capítulo apresenta Quincas Borba sendo avaliado por um médico em Barbacena. Na sequência, acontece um diálogo particular entre Rubião e o médico, que descreve o estado de saúde deplorável do amigo. Em seguida, Rubião é questionado por Quincas Borba sobre esta opinião médica passada em reserva:

> – Que te disse elle? Vocês fallaram em particular.
> – Disse o mesmo que tinha dito, demora necessária, muita cautella, nada de imprudencias…
> As palavras de Rubião não lhe sahiam naturalmente nem persuasivas; mas podiam illudir a um doente, e foi o que lhe pareceu. Acabou e fallou de outro assumpto. O doente, porém, abandonára o cão, que voltou a deitar-se ao pé da cama, desta vez com a cabeça entre as patas, e os olhos meio-cerrados; e voltando-se em cheio para o amigo que lhe servia de enfermeiro, disse rindo:
> – Tu e o médico são dous empulhadores de maior marca…
> Rubião ficou sério e confuso. Empulhador, elle? Não; lá se o médico mentia… Nem podia mentir, porque dissera-lhe a mesma cousa em particular. […][235]

O trecho transcrito acima quase não foi aproveitado pelo autor na composição da versão em livro do romance, mas revela uma situação ficcional que estende um fio importante ao longo da narrativa. No episódio, Rubião se mostra incapaz de se caracterizar como um "empulhador" por não conseguir realmente ocultar a opinião do médico para Quincas Borba. O termo "empulhar" significa "dizer pulhas a alguém; enganar com brinquedos ou gracejos; iludir, mentir; embair, embustear; enganar-se mutuamente". Este vocábulo é formado pelo acréscimo do prefixo "em-" ao substantivo feminino "pulha", "dito que se dirige cavilosamente a uma pessoa para que ela caia em fazer uma certa pergunta à qual se responde alguma coisa equívoca ou escarnecedora; gracejo; peta, mentira".[236] No romance analisado em questão, empulhar é enganar alguém de modo astucioso, induzindo uma pessoa ao erro ou a agir de modo insensato, tirando-se proveito da situação.

A propósito, o termo "empulhado" sinaliza um episódio importante na vida de Machado de Assis. Segundo o relato de Araripe Jr., em resposta aos seus próprios artigos críticos referentes à composição ineficiente de personagens femininas, Machado responde

---

[235] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba – Apêndice*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 7-8, grifo do autor.

[236] Cf. EMPULHAR; e PULHA. In: AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. *Aulete Digital*: Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Programa obtido via base de dados. Disponível em: <http://www.auletedigital.com.br>. Acesso em: 04 mar. 2012. (Os verbetes foram consultados na "versão original").

veementemente: "–Tudo! meu amigo, tudo! Menos viver como um perpétuo empulhado!"[237] Em uma crônica publicada na *Gazeta de Notí*cias, de 25 de dezembro de 1892, Machado também teoriza a ação dos empulhados e dos empulhadores, ao criticar o crescente número de processos de corrupção no país:

> Não quero dizer dos franceses o que me está caindo da pena. Melhor é calá-lo. Como se não bastassem a essa briosa nação os delitos de Panamá, está a desmoralizar-se com o escândalo de tantos processos. Corrupção escondida vale tanto como pública; a diferença é que não fede. Que é que se ganha em processar? Fulano corrompeu Sicrano. Pedro e Paulo uniram-se para embaçar uma rua inteira, fizeram vinte discursos, trinta anúncios, e deixaram os ouvintes sem dinheiro nem nada. Que valem demandas? Dinheiro não volta; ao passo que o silêncio, além de ser outro, conforme o adágio árabe, tem a vantagem de fazer esquecer mais depressa. Toda a questão é que os empulhados não se deixem embair outra vez pelos empulhadores.[238]

Empulhar neste caso significa enganar e furtar alguém, ou seja, trata-se da zombaria e da expropriação feitas na esfera da vida privada, "corrupção escondida"; ou mesmo na forma da corrupção "pública". Podemos aproximar a ideia de empulhação ao "ato de fazer alguém de bobo", estudado por Propp.[239] Trata-se de uma trapaça, um "malogro da vontade", "suscitado por outrem". No caso, a vítima enganada "pode tornar-se tal por sua própria culpa".[240] Rubião é envolvido numa rede de empulhadores, sejam estes sofisticados como Sofia e Palha; loquazes como o Dr. Camacho; ou mesmo simplórios como seus comensais. Mas é a ingenuidade de Rubião que permite que todos o façam de bobo.

Quem nos revela este tipo de jogo é o Dr. Camacho, ao comentar a necessidade de desenvolver um programa político para seu jornal *Atalaia*, bancado pelo capital de Rubião. No romance, o Dr. Camacho critica, como "jogo de empulha", a chamada conciliação dos partidos, evento que acontecera entre 1853 e 1857, no gabinete do Marquês do Paraná:

> – Vai afrouxando, continuou Camacho apertando um charuto entre os dedos, antes de o acender; nós precisamos de acentuar os princípios, mas francamente, nobremente, dizendo a verdade. Creia que os chefes precisam ouvi-la a seus próprios amigos e aderentes. Nunca rejeitei a conciliação dos partidos, pugnei por ela; mas conciliação não é *jogo de empulha*. Para lhe dar um exemplo, na minha província a gente dos Pinheiros tem o apoio do governo, unicamente para me deslocar; e os meus correligionários da Corte,

---

[237] Cf. ARARIPE JR., Tristão de Alencar. *Obra crítica de Araripe Júnior*: 1901-1910. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Cultura; Casa de Rui Barbosa, 1966, p. 282.

[238] ASSIS, Machado de. A Semana. In: *Obra completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 4, p. 947.

[239] O "ato de fazer alguém de bobo" seria uma tentativa de traduzir o termo russo "*odurátchivanie*". Para Propp, o termo russo é "intraduzível em outras línguas", contudo a ideia se aproxima do termo "empulhar", na língua portuguesa. PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini; Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Editora Ática, 1992, p. 99.

[240] Ibid., p. 99-100.

> em vez de a combater, visto que o governo lhe dá força, que pensa que fazem? Dão também apoio aos Pinheiros.[241]

Este jogo social é baseado na dissimulação, promotora do engano, ocultando algo, artifício recorrente nesta sociedade estilizada pelo romance de Machado de Assis. Em *Quincas Borba*, o jogo de empulha é acionado como um dispositivo literário, ordenador da invenção. Vejamos, por exemplo, que o próprio Dr. Camacho é também um empulhado. Mas ele o é pelos correligionários, dentro de seu próprio partido. O jornaleco que edita, financiado por Rubião, visa dar voz à sua mudez política, arquitetada em acordo de seus opositores com seus supostos apoiadores.

Rubião, por sua vez, é empulhado por todos no romance: pelo alienado Quincas Borba, pelo cachorro Quincas Borba, por Palha, por Sofia, por Carlos Maria, pelo Dr. Camacho, por D. Fernanda, por Deolindo e, até mesmo, pelo narrador e pelo leitor.

As relações entre Quincas Borba e Rubião se estabeleceram devido à Maria da Piedade, irmã de Rubião cortejada por Quincas Borba. Esta infelizmente vem a falecer. Logo depois, Quincas Borba adoece e Rubião passa a servir-lhe de enfermeiro. Torna-se um agregado, cujo interesse maior é ser incluído no testamento de Quincas. Não é um ofício muito louvável para o professor Rubião e é censurável, visto que se esforça para justificar o merecimento de ser lembrado no testamento do "amigo". Suas expectativas são apresentadas pelo narrador como se fossem modestas; a princípio, almeja comprar uma casa para viver com dignidade como lavrador, mas seu interesse move seu imaginário em prever o valor que poderia herdar:

> […] Calculou o algarismo. Menos de dez contos, não. Compraria um pedaço de terra, uma casa, cultivaria isto ou aquilo, ou lavraria ouro. O peor é se era menos, cinco contos… Cinco? Era pouco; mas, enfim, talvez não passasse disso. Cinco que fossem, era um arranjo menor, e antes menor que nada… Cinco contos… Peor seria se o testamento fosse nulo. Vá, cinco contos![242]

Contudo, antes de falecer, Quincas Borba enlouquece e torna Rubião o discípulo de sua inopinada filosofia, o humanitismo, paródia do positivismo de Auguste Comte.[243] Contudo, Rubião não é capaz de reconhecer que a argumentação da doutrina do humanitismo é formado pelo discurso da loucura. Ele é um personagem de argúcia limitada para tais elucubrações. Assim, o discurso da falsa filosofia de Quincas Borba o intriga e acende nele a vontade de a compreender, como se fosse de algum modo válida:

---

[241] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 243, grifo nosso.
[242] Ibid., p. 120.
[243] Cf. RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 4.

> – E que Humanitas é esse?
> – Humanitas é o princípio. Mas não, não digo nada, tu não és capaz de entender isto, meu caro Rubião; falemos de outra cousa.
> – Diga sempre.
> Quincas Borba, que não deixara de andar, parou alguns instantes.
> – Queres ser meu discípulo?
> – Quero.
> – Bem, irás entendendo aos poucos a minha filosofia; no dia em que a houveres penetrado inteiramente, ah! nesse dia terás o maior prazer da vida, porque não há vinho que embriague como a verdade. Crê-me, o Humanitismo é o remate das cousas; e eu, que o formulei, sou o maior homem do mundo. Olha, vês como o meu bom Quincas Borba está olhando para mim? Não é ele, é Humanitas…[244]

Neste sentido, a crueldade da caracterização de pouco discernimento de Rubião é construção engenhosa e irônica do autor. Inábil no jogo social, o personagem não alcança refletir, não vê que todos o empulham, com o objetivo de explorar sua herança. Rubião não consegue ao menos renovar a retórica romântica da conquista amorosa para cortejar Sofia, recorrendo à tópica dos olhares que se enlaçam pelo brilho das estrelas. Rubião é empulhado por Quincas Borba, pois é convencido por este a ser um discípulo de uma doutrina filosófica falsa. Sendo assim, ao contrário do que espera, é nomeado por Quincas Borba como seu "herdeiro universal". O tesouro que herda é amaldiçoado pela praga da insanidade.

Rubião também é ludibriado por Quincas Borba, o cachorro, que alcança a preferência junto ao senhor Quincas Borba. Portanto, Rubião é rebaixado ao mesmo nível do cão[245] Quincas Borba, e os dois passam a disputar a atenção e os favores do senhor.[246] O cachorro é de fato um rival na herança, pois se revela como parte de uma cláusula testamentária fundamental. Todo o chiste do louco Quincas Borba é justificado pela filosofia do humanitismo, que iguala tudo.

Em relação ao casal Palha, Rubião se deixa enganar por meio de duas estratégias fundamentais. Uma delas é o jogo de sedução, desempenhado não apenas por Sofia, mas, sobretudo, por Cristiano Palha. A segunda estratégia é de Palha, que estabelece uma amizade comercial, na qual apenas ele ganha e vai se apropriando da fortuna de Rubião.

Embora Rubião seja apresentado por Palha à sociedade como um "capitalista", na verdade Cristiano Palha é propriamente o capitalista da história, um arrivista, que procura levar

---

[244] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 113.
[245] Segundo Joaquim Matoso Câmara Jr., existe uma diferença de sentido nos usos dos termos "cão" e "cachorro" no texto do romance. Para o crítico, "cão" é utilizado para se referir à espécie, denotando um exemplar comum. Ao passo que "cachorro" é empregado em contextos mais familiares. O termo "cão" é usado pelo narrador para apresentar este personagem à narrativa, enquanto "cachorro" é registrado na voz do personagem Quincas Borba. Cf. CÂMARA JR., Joaquim Matoso. "Cão" e "Cachorro" no Quincas Borba. In: *Ensaios Machadianos.* Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1977, p. 9-24.
[246] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 110-111.

vantagem intermediando negócios, aplicando-se à corretagem, à trapaça, à especulação financeira em ações e títulos, operações imobiliárias, empresas comerciais etc.

Mas Palha não está sozinho no jogo de empulha. O Dr. Camacho também visa aproveitar-se da ingenuidade de Rubião para sustentar as finanças de seu jornal. Palha percebe as intenções de Camacho, e os dois fazem um pacto silencioso com o olhar para que um não interfira na pilhagem do outro, na determinação de impedir Rubião de regressar às Minas:

> Palha e Camacho olharam um para o outro… Oh! esse olhar foi como um bilhete de visita trocado entre as duas consciências. Nenhuma disse o seu segredo, mas viram os nomes no cartão, e cumprimentaram-se. Sim, era preciso impedir que o Rubião saísse; Minas podia retê-lo. Concordaram que lá fosse; mas depois, – alguns meses depois; – e talvez o Palha fosse também. Nunca vira Minas; seria excelente ocasião.[247]

A cena lembra metaforicamente a dinâmica do voltarete, citado casualmente ao longo do romance, pois tal jogo permite que dois oponentes se juntem para que um terceiro possa perder. Como no voltarete, cada um joga por si e todos contra todos. Na sua melhor jogada, o Dr. Camacho alimenta a vaidade de Rubião, pois conquista a confiança deste ao publicar o episódio do salvamento de Deolindo, retratando em seu jornaleco político *Atalaia* a figura de Rubião como herói, "o nosso amigo, o nosso distintíssimo amigo, o nosso valente amigo…", em uma narrativa cheia de "adjectivos" e com uma "descrição dramática do caso".[248]

Palha, por sua vez, é um exímio jogador de voltarete. No voltarete, quando um jogador declara que tem condições de ganhar, pela mão de cartas que recebe, declara-se como "feito", e o jogo segue na tentativa dos outros dois jogadores de impedirem que o feito vença. No voltarete social, Rubião é o feito, proprietário de uma fortuna. Palha e Sofia jogam contra ele, e vencem-no. Mais interessante é constatar que quando o feito perde no jogo de voltarete, perde por "codilho", ou é "codilhado", termos que também significavam "enganar" e "lograr". No voltarete social, Rubião perde de codilho. Palha vence, pois sabe que Sofia é sua melhor parceira de jogo, usando-a para "adquirir lucros".[249] No uso da imagem do voltarete associada a Cristiano Palha, Machado de Assis varia seu método, pois nos romances anteriores o voltarete estava associado a personagens nitidamente caracterizados pelo estilo baixo, isto é, tipos caricatos, burlescos, ou simplesmente joviais, como o Dr. Camacho e o Conselheiro Vale, de *Helena*; e Procópio Dias, de *Iaiá Garcia*. Ora, ao jogar o voltarete, Palha também é rebaixado a esta esfera. Vale lembrar que quase sempre Palha é um homem que representa seriedade e

---

[247] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 177-178.
[248] Ibid., p. 188.
[249] Cf. OLIVEIRA, Emanuelle. Mulheres e jogos sociais em Machado de Assis. *Chasqui: revista de literatura latinoamericana*, vol. 27, n. 1, p. 49, 1998.

respeitabilidade, porém em seu íntimo deleita-se da inveja alheia, alimentando-se dela, na exposição pública da beleza de sua mulher Sofia.

A imagem usada para caracterizar Sofia é a da cigarra, que encanta e distrai Rubião, como uma sereia, enquanto o rato Palha vai roendo aos poucos seu capital. No jogo da sedução de Sofia entram como armas o riso social, a prosa de sala, o olhar, a dança, a sugestão simulada etc. Sofia insinua levemente seus bons sentimentos em relação a Rubião, mas recua sem nunca permitir que qualquer ímpeto de amor possa ser concretizado. Ela domina bem os artifícios da simulação e da dissimulação, deixando sempre Rubião no equívoco do fascínio, do desejo, assentado sobre dúvidas, insídia incentivada pelo próprio Palha, que faz questão de exibir a beleza e as qualidades de sua mulher. Palha convence Sofia a enviar morangos frescos para Rubião, depois insiste em que Sofia trate-o bem, apesar da inconveniência de galanteios desajeitados. Ela precisa representar para Rubião a possibilidade de uma afeição, simulando um amor platonicamente idealizado, num jogo de sedução que visa conquistar a benevolência do seduzido sem, contudo, oferecer a menor possibilidade de uma relação mais íntima. O jogo de sedução de Sofia se aproxima do "jogo de erotismo" referido por Benjamin em uma de suas "passagens":

> Comparação entre os campos de ação erótica de hoje e aqueles de meados do século passado. O jogo social do erotismo gira hoje em torno da pergunta: até que ponto uma mulher honesta pode chegar sem se perder? Representar as alegrias do adultério sem o fato que efetivamente o constitui é um dos temas preferidos pelos dramaturgos. O terreno sobre o qual se desenrola o duelo do amor com a sociedade é, portanto, o domínio do amor "livre" num sentido bastante amplo. Nos anos quarenta, cinquenta e sessenta do século passado, porém, as coisas eram bem diferentes. Nada ilustra mais claramente este fato que um relato sobre as "pensões", apresentado por Ferdinand von Gall em seu livro *Paris und seine Salons* (vol. I, Odenburg, 1844-1845, pp. 225-231). Nele fica-se sabendo que em muitas dessas pensões eram a regra, à hora do jantar – do qual também podiam participar estranhos com reserva antecipada –, comparecerem algumas *cocottes*. Elas se viam na obrigação de assumirem a aparência de moças de boa família e, de fato, não deixavam cair a máscara tão cedo; ao contrário, cercavam-se de uma interminável embalagem de bom comportamento e laços familiares, que era para ser retirada por meio de um complexo jogo de intrigas, o que, afinal, elevava seu preço. Nestas situações, naturalmente, expressa-se menos o recato da época do que seu fanatismo pelas máscaras.[250]

Porém, se Sofia não é uma *cocotte*, age como se o fosse, questionando até que ponto pode se insinuar para Rubião sem que este possa ter qualquer tipo de esperança para com seu

[250] BENJAMIN, Walter. O – Prostituição, Jogo. In: *Passagens*. Trad. de Irene Aron et al. Belo Horizonte; São Paulo, Editora UFMG; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007, p. 534, grifo do autor.

sentimento. Trata-se de um "jogo contraditório entre o recato e a sedução".[251] A máscara de Sofia é mais séria que as máscaras alegres das *cocottes* parisienses, pois estas não empulham para ascender socialmente, mas principalmente para aumentar seus lucros e em troca oferecem um prazer ainda maior aos seus clientes. Sofia, por sua vez, não oferece nada a Rubião, o "nada" que este transforma em coroa imaginária ao final do romance. O jogo de Sofia e Palha é cruel porque expropria Rubião, sem que este tenha a menor possibilidade de aproveitar as ilusões do amor. Sofia é de forma precisa uma enganadora, que aprende aos poucos as habilidades de que necessita para o exercício de sua sociabilidade. Seu francês se restringe ao necessário para o convívio elegante do salão, e ela somente se interessa em saber algo que a possa alçar na hierarquia da sociedade. Por tal razão, passa a ler a *Revue des deux mondes* e a acompanhar nesta os romances de Feuillet. Sofia contamina-se de tal modo com sua máscara de sedução que começa a questionar-se por que ela própria não empulha também ao impiedoso Cristiano Palha? Por que não aproveitar-se da situação para ter outras experiências? Ela devaneia muitas vezes questionando-se a razão de não ter um amante, já que todos admiram suas prendas e enaltecem a sua beleza. Sofia não se contenta com o amor de Palha, cujo sentimento é definido melhor como mania de ostentação:

> Ia muita vez ao teatro sem gostar dele, e a bailes, em que se divertia um pouco, – mas ia menos por si que para aparecer com os olhos da mulher, os olhos e os seios. Tinha essa vaidade singular; decotava a mulher sempre que podia, e até onde não podia, para mostrar aos outros as suas venturas particulares. Era assim um rei Candaules, mais restricto por um lado, e, por outro, mais público.[252]

Sofia tem "desejo de amar". Não importa se o amante fosse Rubião ou outro, ela sente a vontade do adultério, ainda que tal se manifeste em devaneios, em "estados de consciência vagos e obscuros."[253] Assim, por qual motivo ela não leva adiante sua ideia? Sofia sonha com o amor de Rubião, mas este é fraco, idealista, inábil para conquistá-la como mulher e para dissimular um caso adúltero. Seria arriscado e inconveniente, pois os escrúpulos de Rubião não permitem que ele tenha tato, nem palavras, nem astúcia para envolver Sofia e para empulhar Palha, mestre nesta arte. Outra possibilidade de realizar o sonho de ser amada se dá com Carlos Maria, que era astuto o suficiente para emplacar o adultério.

Carlos Maria poderia ter alcançado sucesso em empulhar Palha com Sofia, mas perde interesse pela dama, pois Carlos Maria é um narcisista que somente se une a uma amante capaz

---

[251] OLIVEIRA, Emanuelle. Mulheres e jogos sociais em Machado de Assis. *Chasqui: revista de literatura latinoamericana*, vol. 27, n. 1, p. 47, 1998.
[252] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 144.
[253] Ibid., p. 303.

de amá-lo com devoção. Portanto, Carlos Maria logra Sofia ao fazer-lhe a corte. Ele só consegue tolerar alguém que o ame tanto quanto ama a si mesmo, Maria Benedita. Afinal, Sofia não precisa de um amante, pois Rubião já fez este papel sem mesmo ser retribuído. Mas ela devaneia com a falta da realização sexual, pois é apreciada pelo marido apenas como um objeto de exposição, ostentada como troféu. O prazer de Palha reside nos olhares de desejo e admiração dirigidos à esposa. Amada platonicamente por Rubião e exposta como objeto para alimentar o *voyeurismo* do marido, Sofia não encontra um homem que a satisfaça sentimentalmente.

O casal Cristiano e Sofia Palha pilha quase todo o capital de Rubião, enganado por meio de negócios duvidosos de empresas, empréstimos desvantajosos, presentes caros etc. Rubião também tem sua parcela de culpa na bancarrota que o acomete ao viver na corte a esbanjar dinheiro com tudo e com todos. Quando suas manifestações de loucura tornam-se públicas, Rubião perde o estatuto de benfeitor indispensável para se tornar "uma grande amolação", "um aborrecimento de todos os diabos". Palha não quer nem ouvir mais falar do ex-professor, apesar da insistência de D. Fernanda para que providencie um tratamento médico adequado ao seu "amigo". Sofia convence Palha a arranjar tratamento para Rubião por ser essa uma atitude de "bom-tom". Assim, Sofia e Palha evitam qualquer julgamento moral da supressão de Rubião do convívio social.

Ao final do romance, com o aumento da frequência dos acessos de loucura, Rubião já não é mais benquisto nas casas que frequentara. Todos procuram afastá-lo do seu círculo de intimidade. Carlos Maria, após a inconveniência de receber Rubião em sua casa e assistir a mais um de seus delírios, expulsa depressa o louco de sua casa. Maria Benedita observa a cena pateticamente: "– Olha, lá vai Rubião; parou, está olhando para cima, espera talvez a diligência ou o carro. Ele tinha carro. Lá vai andando…"

Rubião passa a perambular pelas ruas da corte, muitas vezes, apenas vivendo seu delírio, expondo-se à mofa da multidão. Ninguém é inocentado da culpa desta empulhação, nem mesmo Deolindo, o menino salvo por Rubião, que mais tarde será um dos moleques que o amofinam na rua, zombando de sua loucura:

> – Ó gira! ó gira! berravam os vadios.
> Um deles, muito menor que todos, apegava-se às calças de outro, taludo. Era já na Rua da Ajuda. Rubião continuava a não ouvir nada; mas, de uma vez que ouviu, supôs que eram aclamações, e fez uma cortesia de agradecimento. A surriada aumentava. No meio do rumor, distinguiu-se a voz de uma mulher à porta de uma colchoaria:
> – Deolindo! vem para casa, Deolindo!
> Deolindo, a creança, que se agarrava às calças da outra mais velha, não obedeceu; pode ser que nem ouvisse, tamanha era a grita, e tal a alegria do pequerrucho, clamando com a vozinha miúda: – Ó gira! ó gira!

> – Deolindo!
> Deolindo tratou de esconder-se entre os outros, para escapar às vistas da mãe que o chamava; esta, porém, correu ao grupo, e arrancou-o de lá. Em verdade, era pequeno de mais para andar em tumultos de rua.
> – Mamãe, deixa eu ver…
> – Qual ver! Anda![254]

Sem saber, Deolindo participa da humilhação pública do homem a quem devia a sua própria vida. Deolindo atende com muita resistência aos esforços de sua mãe. Mais tarde, a mãe acha "graça" na aventura. Alertada pelo marido, ela descobre que o homem achincalhado era na verdade Rubião, o salvador de seu filho. Então fica preocupada, não pelo vexame pelo qual Rubião passara, mas pela ideia de um castigo divino, que levasse Deolindo também a enlouquecer e a ser troçado no futuro.

4.2 A paródia e o pastiche como jogo

Segundo Dirce Cortês Riedel, o texto de Machado de Assis é "quase sempre baseado na paródia".[255] A paródia é o procedimento mais empregado por Machado para compor o discurso do narrador e, muitas vezes, o artifício vai repercutir inclusive na fala dos personagens. A exemplo do termo "jogo", o conceito "paródia" também foi objeto de várias tentativas de interpretação e sistematização. Como o procedimento é, segundo Riedel, uma forma essencial usada na composição da prosa machadiana, temos que refletir um pouco a respeito do conceito. Mikhail Bakhtin entende a paródia como uma citação do discurso de outrem: "Vários aspectos essenciais da criação literária, o *discurso do herói* (a estruturação do herói de maneira geral), o 'Skaz', a *estilização*, a *paródia*, nada mais são do que refrações diversas do 'discurso de outrem'." Para Bakhtin, o termo corresponde a uma relação interdiscursiva, estabelecida entre textos de gêneros diversos. Este discurso de outrem, inscrito no discurso do texto, é entendido como um discurso citado: "O discurso citado é o discurso no discurso, a enunciação na enunciação, mas é, ao mesmo tempo, um discurso sobre o discurso, uma enunciação sobre a enunciação." [256]

Para Vladimir Propp, por sua vez, a ideia paródia é da "imitação das características exteriores de um fenômeno qualquer da vida (das maneiras de uma pessoa, dos procedimentos artísticos etc.), de modo a ocultar ou negar o sentido interior daquilo que é submetido à

---

[254] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 332.
[255] Cf. RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 4.
[256] BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 12. ed. São Paulo: HUCITEC, 2006, p. 26; 147.

parodização".[257] Portanto, podemos pensar aqui a paródia como uma arte mimética, no caso, uma imitação cômica, um desenho particular do gênero, que permite a apropriação de discursos em outros – imitação da forma (características exteriores) de procedimentos artísticos – com a ideia de negação daquilo que é parodiado.

Ainda convém considerar a definição de paródia de Peter Hutchinson, pois neste caso ela é pensada como um jogo do autor com o leitor, talvez uma definição que se enquadra melhor neste trabalho: "Paródia é uma forma semielitista de jogo, uma reformulação lúdica e autoconsciente de um texto já existente, a fim de acentuar certas características do conteúdo ou do estilo da obra original."[258] Para Hutchinson, a paródia é uma forma de desconstrução do modelo parodiado, com o objetivo de produzir um efeito de humor por meio do paralelismo, ao imitar discursos de outros textos, aliado à consciência de ficcionalidade do narrador que expõe ao leitor os artifícios de composição. Trata-se de uma forma "semielitista" porque pressupõe por parte do leitor o conhecimento das fontes dos conteúdos ou estilos parodiados para o entendimento deste jogo.

Assim, enquanto Bakhtin promove uma abertura do conceito para formas de reestilização de discursos, não necessariamente formas de rebaixamento das fontes parodiadas, Propp destaca o aspecto de desconstrução destes modelos; ao passo que Hutchinson destaca o aspecto lúdico da paródia, como crítica dos modelos, e também uma forma de jogo refinado do narrador com o leitor. A apropriação construtiva do discurso citado, para Hutchinson, é entendida como pastiche, uma forma de "empréstimo" intertextual:

> Na literatura o empréstimo pode ser de frases, imagens ou até mesmo de episódios tomados (geralmente inalterados) de autores conhecidos. Ao contrário da paródia, o pastiche não exagera ou condena características marcantes, ele simplesmente os toma emprestados.[259]

Contudo, nisto há a ressalva de que nesta teoria de Hutchinson o termo "pastiche" não possui denotação pejorativa. Trata-se de uma forma de jogo textual, semelhante à paródia, diferindo desta porque não ridiculariza o modelo reaproveitado. O pastiche propõe, segundo Hutchinson, uma afinidade solidária entre o autor e o estilo que reinventa. Assim, cabe a pergunta: o texto machadiano é caracterizado pela aplicação da paródia ou do pastiche?

---

[257] PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini; Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Editora Ática, 1992, p. 84-85.

[258] "Parody is a semi-élitist form of game, a playful, self-conscious reformulation of an existing text in order to accentuate certain characteristics of the original work's content or style." Cf. HUTCHINSON, Peter. *Games Authors Play*. London; New York: Methuen, 1983, p. 92.

[259] "In literature the borrowing may be of phrases, images or even episodes which are taken (largely unchanged) from well-kown authors. Unlike parody, pastiche does not exaggerate or condemm salient characteristics, it simply borrows them." Cf. Ibid., p. 96.

Como bem analisa Riedel, em *Quincas Borba* temos "metáforas de metáforas, estilizações e paródias de imagens" que organizam a disposição do mundo conforme a visão do louco Quincas Borba.[260] Além disso, o uso do discurso citado é um dos fios condutores que produzem o texto do romance. O narrador cita Shakespeare, Cervantes, Goethe, dentre outros, compondo uma complexa rede de relações intertextuais.

Os personagens do romance sistematicamente fazem referências a personalidades da história da França, sobretudo no período do Segundo Império (1852-1870). Em seus devaneios, Rubião se vê como Napoleão I, mas na maioria das vezes prefere imaginar que é Luís Napoleão Bonaparte, Napoleão III. O devaneio de Rubião é completo. Ao ser recolhido numa casinha na Rua do Príncipe, Rubião se vê principescamente nos paços de Saint-Cloud.[261] Na mente de Rubião, além da transposição de lugar, trocando o Rio de Janeiro pela Île-de-France, nos seus delírios, Sofia é identificada como a Imperatriz Eugênia de Montijo, e Maria Benedita é uma de suas aias. Ironicamente, em sonho, Rubião confunde o plano de sua realidade, estilizada na narrativa, com a ficção que seu imaginário produz, numa imagem que sintetiza a citação histórica pelo personagem:

> NESSA NOITE, Rubião sonhou com Sofia e Maria Benedita. Viu-as num grande terreiro, apenas vestidas de saia, costas inteiramente despidas; o marido de Sofia, armado de um azorrague de cinco pontas de couro, rematando em bicos de ferro, castigava-as desapiedadamente. Elas gritavam, pediam misericórdia, torciam-se, alagadas em sangue, as carnes caíam-lhes aos bocados. Agora, por que razão Sofia era a imperatriz Eugênia, e Maria
> Benedita uma aia sua, é o que não sei dizer com exatidão. "São sonhos, sonhos, Penseroso!" exclamava um personagem do nosso Alvares de Azevedo. Mas eu prefiro a reflexão do velho Polonius, acabando de ouvir uma fala tresloucada de Hamlet: "Desvario embora, lá tem seu método". Também há método aqui, nessa mistura de Sofia e Eugênia; e ainda há método no que se lhe seguiu, e que parece mais extravagante.[262]

Nesse pesadelo, Sofia e Maria Benedita são castigadas duramente por Palha. O tipo de castigo aplicado é mais propriamente uma forma de punição usada contra os negros no Brasil escravocrata que contra os nobres na França Imperial. A tensão no imaginário se efetua a partir de duas ficções históricas distintas, talvez não suficientemente claras para o leitor, como supõe o discurso do narrador, que recorre a duas citações para dar sentido ao episódio: a voz do personagem Macário, de Álvares de Azevedo, e a de Polonius, de Shakespeare. Em síntese, o discurso do narrador propõe que o desvario não é construído aleatoriamente, mas busca respaldo nas relações que pode estabelecer com a realidade referenciada. O quadro apresentado sugere

---

[260] RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 6-7.
[261] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 307.
[262] Ibid., p. 241.

que o desatino de Rubião não consiste apenas em reencenar a história da França como sua história particular, que se dá na corte do Rio de Janeiro, mas também confrontar no imaginário as duas realidades. Pode-se propor que Machado sugere agudamente que a corte fluminense é uma imitação da francesa. Entendendo o sentido irônico desta sugestão, o texto promove uma citação do discurso da história da França, mas este procedimento não é exatamente uma paródia, no sentido desconstrutivo deste modelo. Ao contrário, a crítica é dirigida ao discurso que imita o modelo, ou seja, ao discurso da sociabilidade da corte fluminense. Ao mesmo tempo, o narrador cita o discurso de Álvares de Azevedo e o de Shakespeare, transcrevendo frases que atuam no sentido de organizar a reflexão a respeito da loucura. O jogo efetuado aqui com o leitor pode ser pensado como pastiche. Depreende-se daí que a citação do discurso de outrem não só afiança afinidades de estilos, como também inscreve a obra machadiana na tradição da literatura brasileira, e também na internacional.

Neste sentido, a se pensar na caracterização do protagonista Rubião, a crítica insistiu na ideia de que a experiência do personagem é uma citação indireta da história brasileira. Ao se referir a Rubião, Araripe Jr. declara em uma frase famosa: "Quem me diz que este personagem não seja o Brasil?"[263] Porém, Araripe Jr. não comenta que Rubião é a caricatura de Quincas Borba, ou seja, aquele representa a continuidade deste. Trata-se de dois "Brasis" que se expõem metaforicamente no jogo do romance. O cachorro Quincas Borba, por sua vez, não deixa de se integrar a esta possibilidade argumentativa, como notou John Gledson:

> Já sugeri em *Machado de Assis: ficção e história* que o seu nome, Rubião, é uma referência ao café, planta que pertence à família das rubiáceas, e de que dependia, claro, a riqueza do país. Confesso que nunca duvidei dessa identificação: uma leitura atenta de alguns detalhes (uma mudança na idade do nosso herói, para começar) da primeira versão mostra que Machado até mudou a identificação, do país para o regime imperial, entre as duas versões – mudança muito verossimilmente ligada à proclamação da república, em novembro de 1889, pouco antes de Machado recomeçar a publicação do folhetim. Outro detalhe meio cômico, que eu nunca notara, é que Quincas Borba, o cachorro, na primeira versão é descrito como "mediano, algo peludo e cor de café"! Talvez Machado tenha alterado isso em função dessa outra mudança, do país para o regime, não sei.[264]

Gledson propõe portanto uma apropriação do discurso da história no discurso literário,

---

[263] ARARIPE JR., Tristão de Alencar. Idéas e Sandices do Ignaro Rubião. *Gazeta de Notícias*, Rio de Janeiro, 5 fev. 1893, p. 1. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 403.

[264] GLEDSON, John. Quincas Borba – um romance em crise. *Machado de Assis em Linha*, Rio de Janeiro, ano 4, n. 8, p. 40, dez. 2011. Disponível em: <http://machadodeassis.net/revista/numero08/rev_num08_artigo02_03.asp> Acesso em: 12 nov. 2012; Na ocasião do exame de qualificação desta tese, em treze de dezembro de 2011, Wagner Martins Madeira propôs a ideia de que o nome "Rubião" pode ser pensado também como um jogo de palavras com o termo "rubi".

efetuado pela semelhança entre o nome do personagem e um produto. A citação interdiscursiva persiste na configuração dos outros personagens do romance, não apenas pela significação dos antropônimos, mas também pela similaridade psicológica. O personagem Carlos Maria, por exemplo, cogita que sua esposa, Maria Benedita, poderia ser a mãe de Jean-Baptiste Bernadotte, general da França que se torna o rei Carlos XIV da Suécia. A caracterização de Carlos Maria também efetua uma releitura da caracterização do mito de Narciso. À situação delirante de comparar a mulher à mãe do rei da Suécia, segue-se outro quadro que demonstra o domínio alcançado por Machado no uso da metáfora para criar discursos que citam outros:

> Ele ia lendo, lendo, lendo. Maria Benedita foi atenuando a carícia, retirando os dedos aos poucos, até que saiu da sala, onde Carlos Maria continuou a ler um estudo de Sir Charles Little, M. P., sobre a famosa estatueta de Narciso, do Museu de Nápoles.[265]

Machado assenta o narcisista Carlos Maria diante da leitura de uma crítica a respeito de uma estatueta de Narciso, ou seja, diante da leitura de uma interpretação plástica do mito. Os jogos que temos são vários: o leitor lê o discurso do narrador; o narrador lê Carlos Maria; este, por sua vez, lê Charles Little; Charles Little lê a estatueta; esta é uma leitura do mito; o mito admira apenas seu reflexo. Forma-se um jogo de espelhos diante dos olhos do leitor. Narciso se olha no espelho e não enxerga diretamente a si mesmo, mas ao seu reflexo, aqui várias vezes repetido. Narciso não se apaixona por si mesmo, mas pela sua imagem no espelho d'água. O maior risco aqui é que todos leiam a si mesmos, pois todos estão diante do espelho, em projeção *mise en abyme*. Para Riedel, esta situação ficcional é formada a partir de uma "dupla metaforização conclusiva, na qualidade da leitura do personagem, a qual sintetiza a caracterização deste [personagem]", a imagem de narciso que corresponde à metáfora da contemplação especular.[266] Trata-se de um reflexo que se vê noutro reflexo, como dois espelhos paralelos que refletem infinitamente um objeto entreposto. Como efeito desta técnica, o egotismo de Carlos Maria é elevado ao infinito.

Neste sentido, a vida de Rubião também é uma imagem metafórica da vida de Quincas Borba em relação à mania de grandeza e ao devaneio. Este, quando criança, brincava imaginando ser um rei, ou outro personagem poderoso que tivesse "uma supremacia qualquer",

---

[265] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 317.

[266] Dirce Cortes Riedel demonstra em seu livro que cada personagem lê metaforicamente uma imagem daquilo que representa, isto é, daquilo que o caracteriza enquanto uma citação de outro tipo literário. Assim, o falante major Siqueira lê o romance *Saint-Clair das ilhas ou os desterrados da ilha da Barra*; Quincas Borba lê *D. Quixote*; Rubião lê narrativas romanescas, como as de Alexandre Dumas, pai e de Octave Feuillet; Sofia não lê, ou lê apenas para convivência social." Cf. RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 109; 110-113.

como relata Brás Cubas. Rubião, por seu turno, arquiteta ser Napoleão III. A possibilidade de um final trágico para a vida de Quincas Borba é elucubrada pelo próprio personagem em *Memórias Póstumas de Brás Cubas*: "– Não é preciso contar-lhe nada, disse ele enfim; o senhor adivinha tudo. Uma vida de misérias, de atribulações e lutas. Lembra-se das nossas festas, em que eu figurava de rei? Que trambolhão! Acabo mendigo…"[267] Mas quem acaba por mendigo, não é o Quincas Borba, que falece confortavelmente em seu próprio leito, mas Rubião.

O personagem Quincas Borba é ainda, por sua vez, uma releitura de D. Quixote, adaptado para a década de 1860, na sociedade urbana fluminense. O personagem de Cervantes enlouquece por ler demasiadamente os livros de cavalaria, deixando-se tomar pelo discurso deste universo; Quincas Borba, por sua vez, é possuído por um discurso de uma suposta filosofia nova, inventada por ele, o humanitismo, paródia delirante do positivismo. Em seu devaneio, D. Quixote sagra-se cavaleiro; Quincas Borba torna-se filósofo, e depois Santo Agostinho; Rubião coroa-se Imperador da França. Todos existem como imagens construídas a partir de outras figurações. O próprio romance *Quincas Borba* pode ser pensado como uma atualização de *D. Quixote*, que por sua vez não deixa de ser uma construção realizada a partir do processo de rebaixamento dos heróis figurados nos discursos das novelas de cavalaria.

Porém, algo ainda mais sério e sutil se encontra nos discursos de Quincas Borba, o louco, pois ao admitir Rubião como um de seus "discípulos", passa a doutriná-lo periodicamente na sua pretensa filosofia. O método encontrado por Quincas Borba para ensinar Rubião não se prende apenas a explicações teóricas, mas recorre a parábolas, o mesmo recurso usado nos evangelhos. Portanto, as parábolas de Quincas Borba podem ser interpretadas como paródias das parábolas usadas por Cristo, metáforas inversas de outras metáforas. Mas aqui no romance temos um louco que doutrina o próximo no evangelho da loucura. O narrador de *Quincas Borba* descreve duas parábolas de autoria do filósofo louco: a guerra das tribos pelo campo de batatas; e a transitoriedade das bolhas. Depois, em carta a Rubião, Quincas Borba revela pensar que é uma reencarnação de Santo Agostinho. Além de parodiar o discurso do cristianismo, o personagem parodia o discurso do espiritismo.[268] A partir desta última imagem, Quincas Borba se vê como "um grande homem", cuja altivez, ele explica, não pode ser compreendida pelo

[267] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 124.

[268] "No *Quincas Borba* não há nenhuma menção direta ao espiritismo. Mas um dos fios secretos que compõem a trama do romance é de origem espírita: a ideia de reencarnação, que então suscitava grandes discussões. […] No romance machadiano a crença em múltiplas vidas vem envolta num halo de inconsciente loucura, espécie de pontinha de revelação de uma alma ensandecida." Cf. MACHADO, Ubiratan. *Os intelectuais e o espiritismo*: de Castro Alves a Machado de Assis. Rio de Janeiro: Edições Antares em convênio com o Instituto Nacional do Livro; Fundação Nacional Pró-Memória, 1983, p. 169.

entendimento limitado de Rubião.[269]

É plausível supor que a "verdadeira noção" que Quincas Borba promete explicar em detalhes a Rubião, em "termos explicados, simples, adequados ao entendimento de um asno, a verdadeira noção do grande homem", representaria o próprio Quincas Borba como uma reencarnação de Cristo, pois Quincas Borba se vê como um Messias, "grande homem". Toda a ofensa da carta é uma revisão de Machado para edição em volume do romance. Na edição publicada na revista *A Estação*, o tom da carta é um pouco mais comedido, atenuado:

> "Rubião sabe você a ideia que me anda cá no cérebro? *Rubião,* creio que *sou Santo Agostinho. Sei que ha de sorrir, porque você é um ignaro, Rubião; a nossa intimidade permittia-me dizer* cousa peor, *mas faço lhe esta concessão, que é a ultima. Ignaro!*"[270]

Nessa primeira versão, Quincas Borba parece pouco mais lúcido, demonstra a consciência de que chamar o amigo de "ignaro" é algo que se perdoaria apenas pelo vínculo de amizade que os une. Na segunda versão, o tom é muito mais agressivo, não fala em concessões, e de "ignaro", forma mais elegante, apesar do seu significado, promove o amigo a "asno", confirmando que a loucura seria a única justificativa para mesclar o estilo amistoso do discurso da carta com o insulto explícito ao amigo.

As citações a outros discursos também acontecem na fala do narrador, que transcreve e reescreve trechos de passagens bíblicas, ditos populares e frases de outros autores. Trata-se de uma apropriação de outros discursos. Esta apropriação às vezes rebaixa as fontes originais, como paródia, especialmente nas citações bíblicas; outras vezes, como pastiche, exalta a maestria dos modelos, especialmente os literários; ou ainda, busca efetuar o humor simplesmente pela argúcia do jogo de linguagem, quando reescreve ditos populares:

> RUBIÃO FITAVA a enseada, – eram oito horas da manhã. Quem o visse, com os polegares metidos no cordão do chambre, à janela de uma grande casa de Botafogo, cuidaria que ele admirava aquele pedaço de água quieta; *mas, em verdade, vos digo* que pensava em outra cousa.[271]
>
> E recordava assim o primeiro encontro, na estação de Vassouras, onde Sofia e o marido entraram no trem da estrada de ferro, no mesmo carro em que ele descia de Minas; foi ali que achou aquele par de olhos viçosos, que pareciam repetir a exortação do profeta: *Todos vós que tendes sede, vinde às águas*.[272]
>
> Rubião não esquecia que muitas vezes tentara enriquecer com empresas que morreram em flor. Supôs-se naquele tempo um desgraçado, um caipora,

[269] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 119.
[270] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba – Apêndice*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 15, grifo do autor.
[271] Id. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 107, grifo nosso.
[272] Ibid., p. 108-109, grifo nosso.

> quando a verdade era que "*mais vale quem Deus ajuda do que quem cedo madruga*". Tanto não era impossível enriquecer, que estava rico.[273]
>
> Não nego que são castas; mas tanto pior – terão rido do que não entendem… *Castas estrelas! É assim que lhes chama Otelo, o terrível, e Tristram Shandy, o jovial.* Esses extremos do coração e do espírito estão de acordo num ponto: as estrelas são castas.[274]
>
> "*E o espírito de Rubião pairava sobre o abismo*."[275]

Todo esse jogo revela que o uso do discurso citado é um procedimento que atravessa toda a obra, contemplando a voz do narrador e a de vários personagens.[276] A técnica não é aproveitada apenas como retomada e comparação do texto do romance com outros. Tampouco é somente intertextualidade que retoma e refere a outros discursos. Também é isto, mas vai além, configurando-se como um estilo que estabelece um princípio de invenção do romance e por isso, para que o leitor faça proveito da narrativa, precisa observar como o texto todo é construído a partir destes fragmentos, a fim de participar efetivamente do jogo ficcional, cuja metáfora que propomos aqui é a da montagem de um quebra-cabeça.

4.3 Jogo de referências

O jogo de referências do texto de *Quincas Borba* é uma construção metalinguística que se faz no próprio discurso do narrador, obrigando o leitor a reler partes do livro, a retornar e a conferir o já-dito, a verificar o sentido inicial de uma expressão, ou de uma fala etc. Também consiste na remissão a frases e textos de outros autores. Neste sentido, toda citação do discurso de outrem, paródia ou pastiche, demanda a conferência do texto original, constituindo uma referência. Este jogo motiva uma leitura não-linear, cruzada e autorreferencial, numa ficcionalidade que mimetiza a si mesma. O procedimento que remete o leitor a releituras e a consultas ao próprio texto já havia sido explorado em *Memórias póstumas de Brás Cubas*.[277] No decorrer da leitura destas narrativas constata-se aos poucos a intersecção de diversos

---

[273] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 123, grifo nosso.
[274] Ibid., p. 148, grifo nosso.
[275] Ibid., p. 210, grifo nosso.
[276] O uso da paródia e do pastiche não se limita ao romance *Quincas Borba*. O procedimento é importante em toda a produção de Machado de Assis. Contudo, o objeto de pesquisa desta tese não é propriamente focar em um único tipo de jogo textual do autor, pois se esforça no sentido de listar os principais jogos. Deste modo, escolhemos este romance em particular para discutir estas formas do discurso citado, embora este procedimento seja importante nos outros romances do autor.
[277] SILVA, Antonio Manoel dos Santos. *Os bárbaros submetidos*: interferências midiáticas na prosa de ficção brasileira. São Paulo: Arte & Ciência, 2006, p. 56-57.

discursos e relatos, que se vão apresentando, e depois desaparecem para serem novamente representados em capítulos posteriores. Cada um destes fios discursivos recebe uma vida própria no livro, ligando fatos e situações ao contexto inicial.

O exemplo mais contundente do procedimento descrito acima em *Quincas Borba* se dá em relação ao uso da sentença "Ao vencedor, as batatas". A frase é originalmente produzida na enunciação tresloucada de Quincas Borba, ao passar uma lição para Rubião a respeito do humanitismo, na parábola das tribos que batalham na disputa pelo campo de batatas:

> – Não há morte. O encontro de duas expansões, ou a expansão de duas formas, pode determinar a supressão de uma delas; mas, rigorosamente, não há morte, há vida, porque a supressão de uma é a condição da sobrevivência da outra, e a destruição não atinge o princípio universal e comum. Daí o carácter conservador e benéfico da guerra. Supõe tu um campo de batatas e duas tribos famintas. As batatas apenas chegam para alimentar uma das tribos, que assim adquire forças para transpor a montanha e ir à outra vertente, onde há batatas em abundância; mas, se as duas tribos dividirem em paz as batatas do campo, não chegam a nutrir-se suficientemente e morrem de inanição. A paz, nesse caso, é a destruição; a guerra é a conservação. Uma das tribos extermina a outra e recolhe os despojos. Daí a alegria da vitória, os hinos, aclamações, recompensas públicas e todos os demais efeitos das ações bélicas. Se a guerra não fosse isso, tais demonstrações não chegariam a dar-se, pelo motivo real de que o homem só comemora e ama o que lhe é aprazível ou vantajoso, e pelo motivo racional de que nenhuma pessoa canoniza uma ação que virtualmente a destrói. Ao vencido, ódio ou compaixão; ao vencedor, as batatas.[278]

O capítulo inteiro deste parágrafo não é encontrado na primeira versão do romance, publicada em folhetins.[279] A inclusão na segunda versão é muito significativa porque constrói uma rede de relações com a sentença "ao vencedor, as batatas". A expressão não chega a formar um período gramatical autônomo. É um fragmento discursivo. Na edição crítica do texto, a pontuação aponta para este aspecto reconhecendo o emprego do sinal de ponto-e-vírgula. A ironia do pensamento reside no humor promovido pela filosofia do humanitismo, que se inicia com a negação da morte para igualar, no final do raciocínio, conceitos abstratos e leguminosas, na construção sintática organizada simetricamente no período que reúne duas sentenças interdependentes: "Ao vencido, ódio ou compaixão; ao vencedor, as batatas". A construção é

[278] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 114.

[279] A expressão "Ao vencedor, as batatas" aparece na segunda versão do texto nos capítulos VI e XVIII. Estes capítulos parecem ter sido inserções posteriores de Machado, pois a comissão Machado de Assis não conseguiu encontrar vestígios deles nos folhetins de *A Estação*. Apesar disso, nas duas versões, a expressão é encontrada nos capítulos finais, quando Rubião regressa à Barbacena. Na primeira versão, nos capítulos CXCVI, CXCIX e CC; Na segunda versão, nos capítulos CXCV, CXCVIII, CXCIX e CC; Estas inclusões dos capítulos VI e XVIII na segunda versão são algumas das alterações mais significativas, feitas ao texto da primeira versão, após a reorganização dos capítulos iniciais. Cf. ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 48-55; 112-115; 126-127; 342-346; Cf. ASSIS, Machado de. *Quincas Borba – Apêndice*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 245-248.

retórica.[280] No caso, os termos "Ao vencido" correspondem "ao vencedor"; e "ódio ou compaixão" correspondem "as batatas". Seria de se esperar que os vencedores recebessem "amor e admiração", termos contrapostos a "ódio ou compaixão". Retoricamente isto poderia configurar um gracejo, na equivocidade que acomete a clareza do discurso,[281] mas Quincas Borba toma a sério seu relato. A retórica da loucura, não dominada por Rubião, rompe a simetria retórica previsível dos discursos considerados sãos e normais.

Rubião não reconhece a impropriedade do discurso do amigo, pois é incapaz de entender que este raciocínio pertence a um discurso de loucura. Rubião se deixa levar apenas pelo efeito de encantamento causado pela *disposição e* pela *elocução*, nas formulações linguísticas de Quincas Borba, sem captar a sofisticação da matéria e dos pensamentos enunciados.

A construção "Ao vencido, ódio ou compaixão; ao vencedor, as batatas" revela o caráter agonístico do humanitismo. O campo semântico dos termos "vencido" e "vencedor" reforçam a ideia de que o combate das duas tribos é jogo. No humanitismo, a vida é vista como uma forma de luta, onde os vencidos são exterminados e os vencedores recebem os despojos.

No capítulo XVIII, a expressão "ao vencedor, as batatas" se destaca da anáfora na qual foi inventada para receber uma existência enunciativa livre, por assim dizer, desprendendo-se de seu contexto do discurso inusitado do humanitismo, a fim de receber outros sentidos, formando um fio condutor para a narrativa, compondo um lema para Rubião.[282]

Ao receber a herança, Rubião atribui outros sentidos ao texto original da expressão "ao vencedor, as batatas", compreendendo a lógica da parábola a seu modo. O narrador compõe uma metáfora irônica, originando ao mesmo tempo uma mensagem cômica, pois metaforiza os desejos e sonhos de Rubião em termos de tipos de batatas. Rubião imagina-se, portanto, como um vencedor e ensaia a determinação de "ser duro e implacável", o que não se confirma depois no decorrer da narrativa. Assim, a fórmula "ao vencedor, as batatas" deixa de ser um pequeno elemento linguístico dito no discurso delirante de Quincas Borba para se tornar emblema, divisa e quase sinete, causando uma impressão tão forte que se carimba em caixa alta na página do romance e no espírito de Rubião: "AO VENCEDOR, AS BATATAS". A sentença passa a integrar o romance no jogo do texto, como repetição autorreferencial que apreende a loucura de seu autor, Quincas Borba. Contudo, a ideia fica suspensa no ar durante a leitura de quase todo o romance

[280] Trata-se de uma anáfora sintática em prosa, uma figura de palavra do tipo "/x… /x…". Cf. LAUSBERG, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. 4. ed. Trad. R. M. Rosardo Fernandes. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993, p. 174-175.

[281] Cf. LAUSBERG, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. 4. ed. Trad. R. M. Rosardo Fernandes. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993, p. 126; 134.

[282] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 126-127.

e só é retomada no capítulo CXCV, quando já encontramos Rubião louco e regressado à Barbacena, quando é retomada a sua frase-insígnia:

> RUBIÃO, logo que chegou a Barbacena e começou a subir a rua que ora se chama de Tiradentes, exclamou, parando:
> – Ao vencedor, as batatas!
> Tinhas-as esquecido de todo, a fórmula e a alegoria. De repente como se as sílabas houvessem ficado no ar, intactas, aguardando alguém que as pudesse entender, uniu-as, recompôs a fórmula, e proferiu-a com a mesma ênfasis daquele dia em que a tomou por lei da vida e da verdade. Não se lembrava inteiramente da alegoria; mas a palavra deu-lhe o sentido vago da luta e da vitória.[283]

No outro extremo do romance, quando o lema é retomado, Rubião já perdera todas as ilusões que planeara um dia em sonhos mirabolantes, pois na corte se mostrara um perdedor no jogo de empulha. Ao esquecer o lema quando vai para o Rio de Janeiro, esquece também a sua determinação de mudar, de "ser duro e implacável". Não retorna à sua posição humilde de professor, mas a uma condição existencial pior. A fórmula "ao vencedor, as batatas" agora se separa totalmente de seu argumento original para configurar a loucura do desgraçado Rubião, que passa a repetir a expressão, sem conseguir mais ter ideia do sentido. Após perambular pela rua, passar fome, sede e uma noite ao relento na rua, dormindo junto com o cão Quincas Borba, Rubião acorda e, em vez de fitar a enseada de Botafogo, repete a sentença com frenesi: "– Ao vencedor, as batatas! exclamou Rubião quando deu com os olhos na rua, sem noite, sem água, beijada do sol."[284]

Rubião é acolhido por sua comadre, que agasalha a ele e ao cachorro. Ela solicita-lhe "contas da vida que passara na Corte". Rubião a princípio desconversa, mas logo tenta resumir sua história. Contudo, ao cabo de dez minutos, seu relato fica todo desconcertado, sem sentido inteligível para a comadre:

> […] No fim de dez minutos, a comadre não entendia nada, tão desconcertados eram os fatos e os conceitos; mais cinco minutos, entrou a sentir medo. Quando os minutos chegaram a vinte, pediu licença e foi a uma vizinha dizer que Rubião parecia ter virado o juízo. Voltou com ela e um irmão, que se demorou pouco tempo e saiu a espalhar a nova. Vieram vindo outras pessoas, às duas e às quatro, e, antes de uma hora, muita gente espiava da rua.
> – Ao vencedor, as batatas! bradava Rubião aos curiosos. Aqui estou imperador! Ao vencedor, as batatas! [285]

No texto, Rubião enuncia repetidas vezes o mote "ao vencedor, as batatas". Mas este seguimento discursivo não faz sentido algum para aqueles que escutam. Para todos, ele

[283] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 342.
[284] Ibid., p. 344.
[285] Ibid., p. 344-345.

enlouquecera completamente. Rubião é o vencido. Palha, Sofia, Carlos Maria, Camacho, os comensais e todos os seus empulhadores são aqueles que comem as batatas. A expressão, totalmente fora de contexto, não forma um interdiscurso na fala de Rubião.[286] Ao contrário, denota uma falta de senso, na sistematização do equívoco da repetição de um texto fora de seu contexto, e que não encontra sentido entre os interlocutores de Rubião.

Esta fala desatinada, inicialmente prova da ruína de Quincas Borba, neste momento se configura como evidência da loucura de Rubião. Contudo, o texto é reconhecido pelo leitor. Este fragmento linguístico se desprendera de seu contexto inicial para ganhar autonomia na discursividade do romance. Para quem lê, o fragmento é interdiscursivo, pois se reconhece na experiência da leitura as diversas tentativas malogradas do personagem Rubião para formular as conexões linguísticas, "a fórmula e a alegoria". O lema é reconhecido prontamente como uma lasca da loucura de Quincas Borba que cruza todo o universo ficcional do romance. Rubião enlouquece alucinado por estas ideias, ou pela falta delas, e estas o assombram. A sentença toma conta do personagem, e o lema se eterniza com as suas últimas palavras:

> – Guardem a minha coroa, murmurou. Ao vencedor…
> A cara ficou séria, porque a morte é séria; dous minutos de agonia, um trejeito horrível, e estava assinada a abdicação.[287]

A fórmula "ao vencedor, as batatas" é acompanhada por outras referências que contribuem para a formação de um sistema de referências internas no texto, que encaminham o leitor para outros locais do romance, recapitulando episódios e expressões. O narrador estabelece um diálogo constante com o leitor: relembra ao leitor no capítulo LVI o que já fora dito no capítulo X; no capítulo LXIX remete ao capítulo anterior, LXVIII, e também anota que os modos de vestir de Sofia se justificam pelas razões explicitadas no capítulo XXXV; no capítulo LXXVIII, relata que Dona Tonica estava "tal qual a deixamos no capítulo XLIII, com a diferença que os quarenta anos vieram"; no capítulo LXXIX, recomenda que o leitor observe que o gesto de Rubião é uma repetição daquele do XLIX. O capítulo CXIV, composto de uma única frase, apenas comenta a impossibilidade de se fazer um título para o capítulo que o sucede, o CXV, evidenciando a arbitrariedade da invenção ficcional.[288]

---

[286] A ideia de interdiscurso vem de Bakhtin, porém prefiro adotar aqui a lição de Eni Pulcinelli Orlandi: "O interdiscurso é todo o conjunto de formulações feitas e já esquecidas que determinam o que dizemos. Para que minhas palavras tenham sentido, é preciso que elas já façam sentido. E isso é efeito do interdiscurso: é preciso que o que foi dito por um sujeito específico, em um momento particular, se apague na memória para que, passando para o 'anonimato', possa fazer sentido em 'minhas' palavras." Cf. ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Análise do Discurso*: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2001, p. 33.

[287] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 346.

[288] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 173; 193; 194; 205; 206; 246.

Todos estes procedimentos discursivos conferem uma grande coerência interna ao texto do romance, e demandam uma leitura não-linear, rente às formulações textuais, a fim de alcançar o sentido das conexões e relações que citam o próprio discurso do romance.

Ao lado deste procedimento autorreferencial, existe outro movimento que aponta para fora do universo ficcional, num complexo sistema de relações intertextuais. O romance vincula sua história com diversos outros textos, de gêneros variados, como romances, poesias, contos, textos teatrais, revistas, leis etc.[289] A citação se dá ora pelo nome do autor, ora pelo título da obra. Às vezes são diretas e outras vezes estão criptografadas na linguagem do texto, como aparece na voz do narrador, que parodia as escrituras bíblicas em vários momentos: "*mas, em verdade, vos digo que* pensava em outra cousa."; "*Todos vós que tendes sede, vinde às águas*."; "Mas, não, as ideias não morrem; elas são o lábaro da justiça. *Os vendilhões serão expulsos do templo*."[290]

Dentre todas estas referências externas, que são muitas, destaca-se especialmente a construção autorreferencial, isto é, da mesma condição de autoria, tomando emprestadas personagens de *Memórias póstumas de Brás Cubas*. No capítulo IV de *Quincas Borba*, o narrador socializa com seu leitor a informação de que o personagem Quincas Borba a que ele se refere é o mesmo "náufrago da existência" que aparecera em *Memórias póstumas*:

> ESTE Quincas Borba, se acaso me fizeste o favor de ler as *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, é aquele mesmo náufrago da existência, que ali aparece, mendigo, herdeiro inopinado, e inventor de uma filosofia. Aqui o tens agora em Barbacena. Logo que chegou, enamorou-se de uma viúva, senhora de condição mediana e parcos meios de vida; mas tão acanhada que os suspiros no namorado ficavam sem eco. Chamava-se Maria da Piedade. Um irmão dela, que é o presente Rubião, fez todo o possível para casá-los. Piedade resistiu, um pleuris a levou.[291]

Neste procedimento, Machado cria uma conexão entre dois de seus romances: *Memórias póstumas de Brás Cubas* e *Quincas Borba* passam a compartilhar um mesmo personagem. Os imaginários dos dois textos passam a ter pontos coincidentes. Estas conexões

---

[289] Em *Quincas Borba* são muitas as citações, tais como Obras teatrais: *Hamlet* e *Otelo*, de Shakespeare; as obras teatrais de Feuillet, Moliére e Fontenelle; Romances: *Tristam Shandy*, de Laurence Sterne; *Tom Jones*, de Fielding; *Dom Quixote*, de Cervantes; *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis; *Candido*, de Voltaire; *Fausto*, de Goethe; as narrativas de Alexandre Dumas, pai, Rabelais, Walter Scott, Smollett, Elizabeth Helme, Abbé Prévost, Bernardim Ribeiro e Mendes Leal; Óperas: Rossini e Donizzetti. Poesias: Homero, Petrarca, Camões, Gonçalves Dias, Edgard Alan Poe, Byron, Álvares de Azevedo e Almeida Garrett. Filosofia e religião: As *Confissões*, de Santo Agostinho; a filosofia de Immanuel Kant; os textos bíblicos. História: Plutarco, Heródoto e Tito Lívio. Tratados e leis: As *Ordenações do reino*; Lobão, Pereira e Sousa, e Dalloz. Periódicos: *Almanaque Laemmert*; *Revista dos dois mundos*. Cf. ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, passim.

[290] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 107; 109; 245, grifo nosso.

[291] Ibid., p. 109, grifo do autor.

estabelecem uma dimensão intertextual. À maneira de Balzac, que inventou um sistema autorreferencial para suas narrativas, os romances passam a dividir matéria ficcional e também a compor uma interdiscursividade. Desta forma, imagens e expressões podem ser reaproveitas de um texto para outro.

O segundo tipo de referência externa ao romance *Quincas Borba* é por meio da citação do discurso de outrem na reescrita de fragmentos textuais de outros autores, numa técnica que se constrói na intertextualidade. Destaca-se no procedimento a referência e a paródia de textos bíblicos, porém o fragmento textual tomado emprestado que mais se destaca é de *Hamlet*, de Shakespeare: "Há mais coisas entre o céu e a terra, Horácio, do que sonha a tua filosofia."[292] Na peça, a fala de Hamlet se refere a um questionamento de Horácio, que demonstra um estranhamento muito grande com o fato de o fantasma do pai de Hamlet continuar a se manifestar, mesmo após seu retorno aos confins subterrâneos. O termo "filosofia" corresponde ao conhecimento, ou à falta deste, de Horácio sobre os mistérios do mundo. Trata-se, portanto, de expor que nem tudo no mundo pode ser conhecido.

O texto de Machado atribui um novo significado ao texto shakespeariano, conferindo à forma outra expressão que vai do trágico ao cômico. Na primeira vez que este recurso aparece em *Quincas Borba*, já no meio da narrativa, no capítulo CVI, o narrador se dirige diretamente ao leitor na explicação das coincidências do episódio da anedota do cocheiro:

> CAPÍTULO CVI
>
> … ou, mais propriamente, capítulo em que o leitor, desorientado, não pode combinar as tristezas de Sofia com a anedota do cocheiro. E pergunta confuso: – Então a entrevista da rua da Harmonia, Sofia, Carlos Maria, esse chocalho de rimas sonoras e delinquentes é tudo calúnia? Calúnia do leitor e do Rubião, não do pobre cocheiro que não proferiu nomes, não chegou sequer a contar uma anedota verdadeira. É o que terias visto, se lesses com pausa. Sim, desgraçado, adverte bem que era inverossímil; que um homem, indo a uma aventura daquelas, fizesse parar o tílburi deante da casa pactuada. Seria pôr uma testemunha ao crime. Há entre o céu e a terra muitas mais ruas do que sonha a tua filosofia, – ruas transversais, onde o tílburi podia ficar esperando.[293]

O narrador não explica que cita a fala de outro autor, pois supõe que o seu interlocutor reconhece a referência. A apropriação do discurso de Shakespeare consiste em três modificações: primeiro numa tradução da fala de Hamlet, alterando-se apenas "mais coisas"

---

[292] "There are more things between heaven and earth, Horatio, / Than are dreamt of in your philosophy." O texto é retirado da Cena V do ato I da tragédia *Hamlet, príncipe da Dinamarca* (1600-1601), de William Shakespeare. Devo esta nota de rodapé e a tradução a Marta de Senna, a partir da edição eletrônica em hipertexto de *Quincas Borba*. Disponível em: <http://machadodeassis.net/hiperTx_romances/obras/quincas borba.htm> Acesso em: 20 abr. 2012.

[293] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 236.

por “muitas mais ruas”; depois numa pequena inversão sintática da primeira oração do período; e, por fim, na supressão do vocativo “Horácio”. O texto desafia o conhecimento de mundo do leitor, questionando a habilidade deste em construir um imaginário com base nas convenções de verossimilhança. Este questionamento se deve ao fato de que, por convenção, o verossímil ficcional não se submete às incoerências do acaso. Tudo levara a crer no episódio que Sofia havia se encontrado secretamente com Carlos Maria, mas esta conclusão é uma “calúnia” do Rubião e do leitor, que não sopesaram a possibilidade de que o cocheiro apenas inventava uma história para ganhar a confiança de seu freguês. O leitor é inserido como personagem no universo ficcional do texto e nesta manobra é nivelado à condição de Rubião.[294] A voz do narrador questiona a própria forma linguística do texto, atribuindo uma fala a este leitor, dando-lhe voz: “– Então a entrevista da rua da Harmonia, Sofia, Carlos Maria, esse chocalho de rimas sonoras e delinquentes é tudo calúnia?” A voz do narrador chega a ser agressiva com o leitor, chamando-o de “desgraçado”. O leitor configurado nesta voz demonstra consciência da invenção ficcional, problematizando o estatuto de verossimilhança da obra. Aqui, o autor-narrador engana ao leitor e depois expõe o erro da interpretação a partir de indícios pouco confiáveis, deixados no texto. Este leitor “caluniador” também é empulhado pelo narrador.

Porém, a citação de Shakespeare não se encerra na voz do narrador. Mais adiante na narrativa, no capítulo CLXVIII, Machado transfere a mesma imagem para o pensamento do Dr. Falcão, deputado e médico, que examina Rubião a pedido de Dona Fernanda:

> E DAÍ, quem sabe? repetiu o Dr. Falcão na manhã seguinte. A noite não apagara a desconfiança do homem. E daí, quem sabe? Sim, não seria só simpatia mórbida. Sem conhecer Shakespeare, ele emendou Hamlet: “Há entre o céu e a terra, Horácio, muitas cousas mais do que sonha a vossa vã *filantropia*”. Ali andou dedo de amor. E não chasqueava nem lastimava nada. Já disse que era céptico; mas, como era também discreto, não transmitiu a ninguém a sua conclusão.[295]

O pensamento do Dr. Falcão é traduzido pelo narrador para a imagem shakespeariana. A citação é quase uma tradução integral da fala de Hamlet, exceto pelo acréscimo do adjetivo “vã”, e pela troca do vocábulo “filosofia” por “filantropia”. Adverte-se que os vocábulos trocados possuem o mesmo radical “filo”, de origem grega. Portanto, pode-se dizer que a alteração foi de meia palavra. Contudo, desta vez o narrador avisa que está “emendando” Shakespeare. O questionamento do Dr. Falcão se refere ao motivo da caridade de Dona Fernanda, que vem agora solicitar ajuda para alguém “que não era familiar da casa, nem velho

---

[294] Cf. GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 196.

[295] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 311.

amigo, nem parente, aderente, colega do marido, qualquer cousa que o fizesse partícipe da vida doméstica, pelas relações, pelo sangue ou pelo costume…". Dr. Falcão é cético e desconfia da honestidade da filantropia de Dona Fernanda em relação a Rubião. O médico cogita que Dona Fernanda tenha uma "curiosidade mórbida", o que também explica a sua participação na comissão das Alagoas.

Na próxima citação do mesmo texto shakespeariano, também temos um questionamento de conhecimento de mundo. Desta vez é exposta a habilidade de Dona Fernanda em não entender a relação de Maria Benedita com Carlos Maria:

> – Vocês são felizes?
> – Somos, respondia Maria Benedita.
> – Não sabe que bem me faz a sua resposta. Não é só porque eu teria remorsos, se vocês não tivessem a felicidade que eu imaginei dar-lhes, mas também porque é bem bom ver os outros felizes. Ele gosta de você como no primeiro dia?
> – Creio que mais, porque eu o adoro.
> Dona Fernanda não entendeu esta palavra. *Creio que mais, porque eu o adoro!* Em verdade, a conclusão não parecia estar nas premissas; mas era o caso de emendar outra vez Hamlet: "Há entre o céu e a terra, Horácio, muitas cousas mais do que sonha a vossa vã *dialéctica*." Maria Benedita começou a contar-lhe a viagem, a desfiar as suas impressões e reminiscências; e, como o marido viesse ter com elas, pouco depois, recorria à memória dele para preencher as lacunas.[296]

Depois de Carlos Maria e Maria Benedita retornarem da Europa, Dona Fernanda pergunta a Maria Benedita sobre a felicidade do casal. O prazer de Dona Fernanda residia no prazer de ver os outros felizes, por isso não pôde entender a explicação de Maria Benedita de que Carlos Maria gostava ainda mais da esposa, porque esta o adorava. Carlos Maria tinha prazer em sentir-se adorado, pois assim conseguia adorar mais ainda a si mesmo. Novamente, o narrador apropria-se do enunciado de Hamlet, advertindo o leitor de seu procedimento. Desta vez, temos a inversão sintática, a inclusão do termo "vã", e a alteração da palavra "filosofia" em "dialéctica".

4.4 Jogo do narrador com o leitor

Ao longo da narrativa de *Quincas Borba*, o narrador mantém um diálogo com o leitor, evidenciando a ficcionalidade do texto ao comentar o método de composição.[297] A primeira

[296] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 312, grifo do autor.

[297] Wagner Martins Madeira define a conversa do narrador com o leitor a respeito da atividade de composição literária como "jogo metalinguístico". Pela definição usada aqui, "jogo do narrador com o leitor", almejo

interpelação ao leitor se dá no final do capítulo III: "Vem comigo, leitor; vamos vê-lo, meses antes, à cabeceira do Quincas Borba."[298] Trata-se de um convite para que o leitor entre no percurso da narrativa, configurando um contrato de leitura. Os três primeiros capítulos situam a vida de Rubião como proprietário na casa de Botafogo, registrando o cotidiano de uma vida abastada do personagem. O convite remete o leitor para Barbacena, quando Rubião desempenha o papel de enfermeiro de Quincas Borba. A próxima recomendação ao leitor se dá logo no início do próximo capítulo. Após o convite do narrador, o leitor é informado de que o personagem Quincas Borba é o mesmo que se encontra em *Memórias póstumas de Brás Cubas* e que seria um favor se o leitor por acaso tivesse lido o outro romance. Fica-se sabendo dos motivos que levaram Quincas Borba a Barbacena e a origem de sua amizade com Rubião. Na sequência, o tom de diálogo permanece. O narrador formula uma pergunta retórica que colabora para a captação de benevolência do leitor:

> Foi esse trechozinho de romance que ligou os dous homens. Saberia Rubião que o nosso Quincas Borba trazia aquele grãozinho de sandice, que um médico supôs achar-lhe? Seguramente, não; tinha-o por homem esquisito. É, todavia, certo que o grãozinho não se despegou do cérebro de Quincas Borba, – nem antes, nem depois da moléstia que lentamente o comeu.[299]

A pergunta parece se dirigir ao leitor. Porém, pode ser lida como a própria voz do leitor que indiretamente entra no discurso do narrador. Trata-se de um leitor que passou pela experiência de leitura de *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, pois a experiência de vida de Quincas Borba carrega um "grãozinho de sandice", referido no capítulo LXIX das *Memórias*, onde é narrado o caso do doido Romualdo, história retomada por Brás Cubas para explicar a moléstia de seu amigo Quincas no capítulo CLIII. Neste episódio, Quincas Borba não acha prudente o gracejo de Brás em declarar que estava decido a se tornar nababo. No dia seguinte, para o deleite da ironia do narrador, Quincas envia um alienista para avaliar a saúde mental de Brás. Após o exame do alienista, este diz que quem lhe parecia doido era Quincas Borba:

> – Justos céus! Parece-lhe? … Um homem de tamanho espírito, um filósofo!
> – Não importa; a loucura entra em todas as casas.
> Imaginem a minha aflição. O alienista, vendo o efeito de suas palavras, reconheceu que eu era amigo do Quincas Borba, e tratou de diminuir a gravidade da advertência. Observou que podia não ser nada, e acrescentou até que um grãozinho de sandice, longe de fazer mal, dava certo pico à vida. Como eu rejeitasse com horror esta opinião, o alienista sorriu e disse-me uma coisa

alcançar também a condução da leitura e de seus sentidos pelo narrador em relação ao leitor no desdobramento do texto. Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 105-107.

[298] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 109.

[299] Ibid., loc. cit.

> tão extraordinária, tão extraordinária, que não merece menos de um capítulo.[300]

A observação do alienista, na tentativa de atenuar a impressão negativa de Brás Cubas é falha ao empregar a expressão "grãozinho de sandice", visto que no capítulo LXIX Brás Cubas relata que basta muito pouco para que um homem possa ter a sanidade totalmente arruinada. No outro capítulo que segue, onde se narra "uma coisa tão extraordinária", o alienista narra o caso do louco ateniense que imagina ser dono de todos os navios do Pireu. O jogo com o leitor em *Quincas Borba* leva a uma leitura que retoma referencialmente o imaginário de outro texto.

Ao longo de *Quincas Borba*, o diálogo com o leitor permanece, sempre a debater questões de configuração de personagens, seus motivos, ou mesmo a escrita do livro, como acontece no capítulo XXVIII, no qual o narrador penetra nos pensamentos do cachorro Quincas Borba, após ter sido enxotado pelo criado espanhol:

> Machucado, separado do amigo, Quincas Borba vai então deitar-se a um canto, e fica ali muito tempo, calado; agita-se um pouco, até que acha posição definitiva, e cerra os olhos. Não dorme, recolhe as idéas, combina, relembra; a figura vaga do finado amigo passa-lhe acaso ao longe, muito ao longe, aos pedaços, depois mistura-se à do amigo atual, e parecem ambas uma só pessoa; depois outras idéas…
> Mas já são muitas idéas, – são idéas demais; em todo caso são idéas de cachorro, poeira de idéas, – menos ainda que poeira, explicará o leitor.[301]

As ideias do cachorro Quincas Borba reveladas pelo narrador permite que se delineie mais uma hipótese para explicar o título do romance. Rubião confunde no pensamento o finado Quincas Borba com o cachorro Quincas Borba. As imagens dos dois se fundem em "uma só pessoa". Rubião é Quincas Borba, pela loucura que junta ambos. Tudo isso é sugerido como "muitas idéas", "idéas demais", que são observadas pela voz do leitor como "poeira de idéas".

A exposição do caráter ficcional do texto para o leitor, que a todo tempo é interpelado e convidado a participar da história, e até mesmo é motivado a conversar com o narrador, permite que o jogo do texto produza um discurso que pode ser avaliado como metaficcional.[302] Para Linda Hutcheon, metaficção "é ficção sobre ficção – isto é, ficção que inclui em si mesma um comentário sobre sua própria identidade narrativa e/ou linguística".[303]

---

[300] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 225.
[301] Id. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 134-135.
[302] "A metaficção tende, sobretudo, a brincar com as possibilidades de significado e de forma, demonstrando uma intensa autoconsciência em relação à produção artística e ao papel a ser desempenhado pelo leitor que, convidado a adentrar tanto o espaço literário quanto o espaço evocado pelo romance, participa assim de sua produção." Cf. REICHMANN, Brunilda Tempel. *O que é metaficção? Narrativa narcisista*: o paradoxo metaficcional, de Linda Hutcheon. *Revista Scripta Uniandrade*, vol. 4, p. 331, 2006.
[303] HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative*: The Metafictional Paradox. Waterloo [Canada]: Wilfrid Laurier University Press, 1980, p. 1.

Seguindo esse artifício, o diálogo com o leitor prossegue, mas varia ao longo do romance. Aos poucos, a intimidade do narrador com o leitor aumenta e aquele passa a chamar este de "curioso": "Queres o avesso disso, leitor curioso? Vê este outro convidado para o almoço, Carlos Maria." Depois, o narrador se dirige a uma interlocutora feminina, uma leitora, tratada como "leitora amada", que nunca viu cair um carteiro. Noutro episódio, o leitor é surpreendido pelo narrador: "TUDO ESPERAVA o outro, menos isto. Daí o espanto em que se dissolveu a cólera; daí também uma sombrinha de pesar, que é o que o leitor menos espera."[304] Mais adiante, no capítulo XC, voltando a tratar o leitor como interlocutor masculino, o narrador propõe uma reflexão a respeito das metáforas compostas no texto, que reencenam a fábula da cigarra e das formigas:

> Oh! precaução sublime e piedosa da natureza, que põe uma cigarra viva ao pé de vinte formigas mortas, para compensá-las. Essa reflexão é do leitor. Do Rubião não pode ser. Nem era capaz de aproximar as cousas, e concluir delas, – nem o faria agora que está a chegar ao último botão do colete, todo ouvidos, todo cigarra…[305]

Assim, podemos ver que o narrador trabalha com a interlocução a vários tipos de leitores. A propósito, o ponto culminante e mais tenso deste diálogo do narrador com o leitor se dá no capítulo CVI. Para analisar este capítulo, Gledson chama a atenção para o estudo "Machado de Assis, to believe or not to believe", artigo de John Kinnear.[306] Neste estudo, Kinnear assinala uma mudança muito significativa da narrativa, que se configura especialmente a partir do capítulo CVI.[307] Aqui, o leitor é "desorientado" e "confuso", chega a ser acusado de caluniador e depois é qualificado como "desgraçado". Novamente, o capítulo CVI se coloca como um elo importante no jogo do texto. Desta vez, além de realizar o pastiche, pela apropriação deformante do discurso de Shakespeare, temos o questionamento do estatuto da verossimilhança do texto alinhada à incapacidade do leitor em elucidar os sentidos da narrativa. A voz do leitor é novamente incluída. Porém, esta nos revela que o leitor possui alguma habilidade literária, observando as rimas dos substantivos próprios "Harmonia", "Sofia" e "Carlos Maria". Isto sugere que este leitor em particular é um alguém com alguma habilidade literária, mas, mesmo assim, empulhado pelo narrador.

---

[304] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 137; 171; 172.
[305] Ibid., p. 219.
[306] KINNEAR, John C. Machado de Assis: To Believe or Not to Believe? *The Modern Language Review*, Cambridge: Modern Humanities Research Association, vol. 71, n. 1, p. 54-65, jan. 1976.
[307] Cf. GLEDSON, John. Quincas Borba – um romance em crise. *Machado de Assis em Linha*, Rio de Janeiro, ano 4, n. 8, p. 34, dez. 2011.

O procedimento continua no capítulo CXIII, quando o narrador passa a debater com o leitor a respeito do método do livro e do modo de compor os títulos dos capítulos. O narrador demonstra que se dirige a um público-leitor diversificado. Para alguns leitores que formam este público, um simples título bem explicado bastaria; para outros, o narrador deveria ir além, expondo todos os detalhes e desdobramentos do episódio da emenda de Rubião ao artigo da folha *Atalaia*:

> SE TAL fosse o método deste livro, eis aqui um título que explicaria tudo: "De como Rubião, satisfeito da emenda feita no artigo, tantas frases compôs e ruminou, que acabou por escrever todos os livros que lera".
> Lá haverá leitor a quem só isso não bastasse. Naturalmente, quereria toda a análise da operação mental do nosso homem, sem advertir que, para tanto, não chegariam as cinco folhas de papel de Fielding. Há um abismo entre a primeira frase de que Rubião era co-autor até a autoria de todas as obras lidas por ele; é certo que o que mais lhe custou foi ir da frase ao primeiro livro; – deste em diante a carreira fez-se rápida. Não importa; a análise seria ainda assim longa e fastiosa. O melhor de tudo deixar só isto; durante alguns minutos, Rubião se teve por autor de muitas obras alheias.[308]

O narrador decide por não adentrar no "abismo entre a primeira frase de que Rubião era coautor até a autoria de todas as obras lida por ele". O raciocínio pode ser estendido ao leitor, que de alguma forma desempenha a coautoria no romance ao participar ativamente na construção da narrativa, que é um abismo nesse sentido, na alusão a todas as relações possíveis e inumeráveis de todas as obras referenciadas como metáfora do romance. Aqui se comprova que o narrador escreve a história que também narra, evidenciando a sua posição de escritor fictício pela revelação das personagens dos leitores que o leem.

Somem-se ao diálogo constante com o leitor as anedotas confidenciadas pelo narrador, como a piada do ébrio e a do charuto do capítulo CXVII. Nesta passagem, a voz do narrador se dirige a um leitor plural:

> A HISTÓRIA do casamento de Maria Benedita é curta; e, posto Sofia a ache vulgar, vale a pena dizê-la. Fique desde já admitido que, se não fosse a epidemia das Alagoas, talvez não chegasse a haver casamento; donde se conclui que as catástrofes são úteis, e até necessárias. Sobejam exemplos; mas basta um contozinho que ouvi em criança, e que aqui lhes dou em duas linhas.
> Era uma vez uma choupana que ardia na estrada; a dona, – um triste molambo de mulher, – chorava o seu desastre, a poucos passos, sentada no chão. Senão quando, indo a passar um homem ébrio, viu o incêndio, viu a mulher, perguntou-lhe se a casa era dela.
> – É minha, sim, meu senhor; é tudo o que eu possuía neste mundo.
> – Dá-me então licença que acenda ali o meu charuto?[309]

[308] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 245-246.
[309] Ibid., p. 253.

Aqui, o narrador dialoga com um leitor plural, a quem pede licença para narrar um conto que ouvira do "bom padre Chagas". Este processo de interlocução que ora se dirige a um interlocutor masculino, ora a um interlocutor feminino e por vezes a um interlocutor plural, continua no capítulo CXXXVIII, com a chamada para uma leitora "impaciente", mas também "amiga" e "indiscreta".

> E SOFIA? interroga impaciente a leitora, tal qual Orgon: *Et Tartufe?* Ai, amiga minha, a resposta é naturalmente a mesma, – também ela comia bem, dormia largo e fofo, – cousas que, aliás, não impedem que uma pessoa ame, quando quer amar. Se esta última reflexão é o motivo secreto da vossa pergunta, deixai que vos diga que sois muito indiscreta, e que eu não me quero senão com dissimulados.[310]

Novamente, a voz de um leitor é inscrita no discurso do texto e se faz uma chamada a outra referência externa, ao drama *Tartufo*, de Molière, cena V do ato I. Marta de Senna nos informa que o personagem "Orgon é o ingênuo, que se deixa enganar pelo esperto e hipócrita Tartufo, que o explora e acaba por expulsá-lo de sua própria casa."[311] O narrador confessa que não quer leitores "indiscretos", que são ingênuos e por isso podem ser empulhados, como Rubião e o major Siqueira. Pelo contrário, prefere os leitores "dissimulados", que se identificam mais propriamente com Palha, Sofia e com o próprio narrador.[312] O leitor que simpatiza com o formiga Rubião, por exemplo, também é empulhado e vitimado pelo autor ficcional que narra a história, por isso, precisamos ler o texto de modo dissimulado, ocultando do narrador que também desconfiamos da máscara dele, que conjecturamos que ele narrador também é um autor ficcional, que escreve dissimulando. Neste jogo de ficção, o maior empulhador é autor ficcional que escreve a maior parte do romance dissimulando sua condição.

O que se vê após a leitura das interpelações do narrador para o leitor é que se trata de um jogo do narrador com leitor, confirmando em vários momentos a ficcionalidade da obra que se constrói. O autor-narrador remete o leitor para outros textos de outros autores, para um romance apresentado como do mesmo autor, e inclusive para fragmentos e capítulos anteriores do próprio romance que se lê. Neste sentido, podemos pensar *Memórias póstumas de Brás Cubas* e *Quincas Borba* como dois romances escritos pelo mesmo autor ficcional, personagem inventado por Machado de Assis; e quem sabe, também, este personagem seja aquele que

---

[310] ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977, p. 278, grifo do autor.

[311] *Hamlet* também é referido de forma indireta, pois na peça de Shakespeare a citação que mais ocorre em *Quincas Borba* é retirada da cena V, ato I, como na citação de Moliére. Cf. SENNA, Marta de. Nota. In: ASSIS, Machado de. *Quincas Borba*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://machadodeassis.net/hiperTx_romances/obras/quincasborba.htm>. Acesso em: 29 abr. 2012.

[312] Cf. GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 196.

escreve *Dom Casmurro*, *Esaú e Jacó*, e *Memorial de Aires*? De todo modo, o narrador de *Quincas Borba* prevê que o texto será recebido por diversos tipos de leitores em um processo de caracterização. Alguns são tão ingênuos quanto Rubião, e outros tão dissimulados como Palha e Sofia, ou quem sabe, como o próprio autor ficcional do texto.

Em suma, *Quincas Borba* é um romance que aproveita em sua invenção diversos tipos de jogos em todos os seus níveis discursivos. Na ambientação da cena, o voltarete é uma prática que comparece no cotidiano dos personagens da corte fluminense, nas relações de sociabilidade. A imagem do voltarete também serve para a explicação da lógica do jogo de empulha desempenhado por Palha e Sofia, cuja estratégia é realizada em função do jogo de sedução. Neste aspecto, a situação ficcional produz jogos que metaforizam uns aos outros. O autor joga com construções baseadas no discurso citado, paródia ou pastiche de textos que podem ser reconhecidos pelo leitor. No plano discursivo da recepção, o narrador joga com o leitor por meio da referenciação, como também cogita a existência de vários tipos de interlocutores, cujas reações ao andamento da narrativa permitem experiências múltiplas de leitura, variando do riso à piedade, no que concerne ao destino do protagonista.

5 *DOM CASMURRO*, ENTRE BRINCAR E AMAR

> Look in mine eye-balls, there thy beauty lies;
> Then why not lips on lips, since eyes in eyes?
> **William Shakespeare**, *Venus and Adonis*, 1592–1593.

A primeira edição do romance *Dom Casmurro* foi impressa em Paris em outubro de 1899. No Brasil, os primeiros exemplares desta edição foram comercializados em janeiro de 1900 pela editora Garnier, na ocasião administrada por Hippolyte Garnier. Em abril do mesmo ano, o romance recebeu uma segunda edição, com "duas ou três pequenas modificações devidas, sem dúvida, a M. de A.".[313] Portanto, *Dom Casmurro* é publicado nove anos após o lançamento do *Quincas Borba* em volume. Durante este largo período, entre 1891 e 1899, Machado de Assis continuou a produzir prolificamente, escrevendo em quantidade pequenos contos e crônicas, contribuindo notadamente para a seção *A Semana*, do jornal *Gazeta de Notícias*. Além disso, a Academia Brasileira de Letras é fundada em julho de 1897 e Machado passa a exercer nesta instituição o cargo de presidente. Assim, a folha de rosto da primeira edição de *Dom Casmurro* destaca que o autor do livro é "da Academia Brazileira".[314] Portanto, à época do lançamento do livro, Machado já consolidara uma carreira literária e uma rede de relações sociais que reconhece a maestria de sua literatura.

A primeira recepção crítica do romance consistiu numa avaliação positiva. Arthur Azevedo publica um artigo intitulado "Palestra" no periódico *O País*, resumindo o livro e destacando o valor da leitura na "deliciosa ironia em que muitos encontram o maior attractivo dos escriptos do mestre".[315] No *Jornal do Comércio*, José Veríssimo realiza uma avaliação mais estendida, na seção *Revista Literária*, comparando o novo livro em vários aspectos com *Memórias póstumas de Brás Cubas* e *Quincas Borba*.[316] O episódio que mais atrai a atenção de José Veríssimo é o capítulo do penteado: "Que excellente, e penetrante, e fino estudo de mulher nos deu, como a brincar, recobrindo-o de riso e de ironia, o Sr. Machado de Assis, nesta sua Capitú!"[317] Para Medeiros e Albuquerque, *Dom Casmurro* vem se juntar "aos dous grandes livros que, a par do resto da sua obra, deram a Machado de Assis o primeiro logar na litteratura

---

[313] KURY, Adriano da Gama. Sobre esta edição. In: ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 11.
[314] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. Rio de Janeiro; Paris: H. Garnier, Livreiro-Editor, 1899.
[315] AZEVEDO, Arthur. Palestra. *O Paiz*, Rio de Janeiro, p. 1, 18 mar. 1900. In: *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 406-408.
[316] VERÍSSIMO, José. Novo livro do Sr. Machado de Assis. *Jornal do Commercio*, Rio de Janeiro, 19 mar. 1900. Revista Litteraria, p. 1. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. Op. cit., p. 408-414.
[317] Ibid., p. 412.

brasileira", *Quincas Borba* e *Brás Cubas*.[318] A crítica de primeira hora é favorável, unânime em destacar as qualidades do estilo do escritor Machado de Assis, e ligeira em condenar Capitu, acompanhando a bem conhecida armadilha enunciativa do romance, arquitetada com argúcia pelo autor-narrador.

5.1 Jogo metaficcional

Numa segunda leitura, nota-se que *Dom Casmurro* oferece uma construção discursiva complexa, acionando procedimentos metaficcionais, tais como paródias, alegorias e metáforas. Nesse sentido, o discurso é formado por artifícios metaficcionais como a invenção da autoria, a atribuição do título do romance e a disposição ambígua do imaginário. A respeito desta questão, lê-se com proveito o artigo de Anne-Marie Gill, publicado na *Luso-Brazilian Review*, comparando as estruturas metaficcionais de *Dom Casmurro* e *Lolita*. Gill analisa no texto de Machado a função enunciativa do poeta anônimo do trem, citado no capítulo I, *Do Título*.[319] Neste capítulo, o narrador-protagonista Bento Santiago concede sugestivamente a autoria do romance ao "poeta do trem": "E com pequeno esforço, sendo o título seu, poderá cuidar que a obra é sua. Há livros que apenas terão isso dos seus autores, alguns nem tanto".[320] Contudo, o livro é escrito pelo autor ficcional como forma de escapar à monotonia e também como exercício, uma maneira encontrada para "assentar a mão" a fim de escrever uma "obra de maior tomo", a *História dos Subúrbios*.[321] Não obstante, grande parte do romance é decorrente da leitura do manuscrito do *Panegírico de Santa Mônica*, anotado por um seminarista, amigo de Bento, ainda nos tempos da adolescência do narrador-personagem. Este procedimento estabelece uma autoria fragmentária do texto, lúdica como *matrioscas*,[322] pois as sobreposições de planos e encaixes relativizam a noção de autoria como um jogo. O título do romance indica que Machado provavelmente baseou esta estrutura no *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes,

---

[318] ALBUQUERQUE, José Joaquim de Campos da Costa de Medeiros e. Chronica litteraria – Machado de Assis – Dom Casmurro. *A Notícia*, Rio de Janeiro, p. 2, 24 e 25 mar. 1900. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 414-418.

[319] GILL, Anne-Marie. "Dom Casmurro" and "Lolita": Machado among the Metafictionists. *Luso-Brazilian Review*, Madison: University of Wisconsin Press, vol. 24, n. 1, p 17-26, Summer, 1987.

[320] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 16.

[321] Ibid., 1992, p. 18; p. 234.

[322] Devo a imagem à Gabriela Kvacek Betella, de sua leitura da estrutura de *Esaú e Jacó*. Contudo, o sistema de encaixes de *Dom Casmurro* é mais propriamente um modo de deslocar os autores ficcionais e narradores, pois não temos precisamente várias narrativas encaixadas umas nas outras, e sim apenas uma narrativa, atribuída a outros autores por Bento Santiago: Machado de Assis, poeta do trem e seminarista. Cf. BETELLA, Gabriela Kvacek. *Narradores de Machado de Assis*: A seriedade Enganosa do Conselheiro (*Esaú e Jacó* e *Memorial de Aires*) e a Simulada Displicência das Crônicas (*Bons Dias!* e *A Semana*). São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2007, p. 18.

que também possui um sistema de encaixes em relação à autoria: o leitor lê Cervantes, que lê Cide Hamete Benengeli, que lê o manuscrito anônimo original da história de Dom Quixote.

Em *Dom Casmurro*, quando o leitor se vincula a este jogo metaficcional[323] de encaixes e principia a acompanhar o relato, creditando ao autor ficcional Dom Casmurro a invenção da escrita do romance; noutro plano, a elocução se vincula à discursividade do gênero do romance autobiográfico, do narrador Bento Santiago, expondo ficcionalmente as condições e as motivações do próprio processo de escrita, revelando o seu estilo metaficcional: "O narrador comenta o seu comportamento narrativo de tal maneira que a narrativa passa frequentemente a ser o questionamento do processo de narrar".[324] Bento Santiago é um narrador-protagonista, limitado a seus pensamentos e percepções,[325] mas também é escrito por um autor ficcional, que interfere na escrita, completando as lacunas de sua memória. Trata-se, portanto, de uma dupla articulação entre autor ficcional e narrador-protagonista, produzindo duas instâncias enunciativas. Em *Dom Casmurro* autor e narrador não coincidem, a rigor, no personagem Bento Santiago, pois quem escreve é Dom Casmurro. Embora a escrita do romance pelo narrador seja resultado do imaginário do personagem, o discurso deste a representa como verdade, e mais: como necessidade. Como resultado, o romance é o escrito imaginário de um personagem de ficção. Mesmo que este procedimento tenha sido realizado em *Memórias póstumas de Brás Cubas*, no qual o narrador escreve sua autobiografia, *Dom Casmurro* se diferencia daquele por um modo sutil. Em *Memórias póstumas*, o narrador se posiciona no "ponto de vista de morte", o que lhe permite maior liberdade formal no modo de apreensão e disposição da narrativa,[326] fantasticamente. A elocução do defunto autor Brás Cubas é inseparável de sua ficção, porém consegue ser, ao mesmo tempo, superior a esta, pois sua voz autoral não está circunscrita à ideia de existência, algo que limitaria o alcance da visão do autor-narrador.

O narrador-protagonista de *Dom Casmurro* é limitado pela contingência do texto, encaixilhado na moldura narrativa, pois ainda vive no mundo referenciado que procura entender, mas, ao mesmo tempo, é um joguete na mão do escrito ficcional Casmurro. A voz do narrador ainda se situa no tempo daquilo que é dito, e os fatos não podem ser elucidados por completo. Como efeito, o ponto de vista do discurso do texto é restrito à condição ficcional do narrador, e o imaginário do romance espelha esta restrição como um jogo, que produz

---

[323] Cf. HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative*: The Metafictional Paradox. Waterloo [Canada]: Wilfrid Laurier University Press, 1980, p. 1.
[324] RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 90.
[325] Cf. FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: O desenvolvimento de um conceito crítico. Trad. Fábio Fonseca de Melo. *Revista USP*, São Paulo, n. 53, p. 178, mar.-maio 2002.
[326] Cf. PASTA JR, José Antônio. Le point de vue de la mort (une structure récurrente de la culture brésilienne). *Cahier - Centre de Recherche sur les Pays Lusophones*, v. 14, p. 157-168, 2007.

significados incompletos. O jogo metaficcional do discurso do personagem que cede a autoria de sua autobiografia ao poeta do trem, ao seminarista e ao leitor, produz um nível de complexidade admirável.[327]

Dom Casmurro também reaplica a experiência lúdica de *Memórias póstumas* e de *Quincas Borba*, como o uso do discurso citado, o jogo de referências e o jogo do narrador com o leitor. Contudo, convém ressaltar aqui, sobretudo, o que o romance acrescenta a estas formas. A maior parte da narrativa de Bento Santiago trata do período da infância e da adolescência do narrador, tempo de experiências lúdicas, com muitas brincadeiras e jogos relacionados ao imaginário infanto-juvenil.

5.2 Os pequenos brincam

No início do romance, Capitu e Bentinho usufruem de uma infância alegre e jovial, passando a maior parte do tempo a improvisar brincadeiras e jogos. Ao que se alcança pela narração, Bentinho não esboça uma consciência do devir até que inadvertidamente escuta, escondido atrás da porta da sala de visitas, a "denúncia" de José Dias para Dona Glória. É chegada a hora de "meter o nosso Bentinho no seminário", caso contrário uma "grande dificuldade" pode advir. Tal "dificuldade" se localiza "na casa ao pé, a gente do Pádua". Então José Dias explica sua advertência aos poucos: Capitu e Bentinho podem "pegar de namoro". Ao que se segue a valiosa observação de Dona Glória: "– Mas senhor José Dias, tenho visto os pequenos brincando, e nunca vi nada que faça desconfiar."[328] Os pequenos brincam. Até aquele momento Dona Glória não prestara atenção na relação afetiva que se estabelece entre Bentinho e Capitu, possível impedimento para que Bentinho se tornasse padre. Ou, possivelmente, Dona Glória negligenciara a questão da obrigação de tornar Bentinho padre, devido à promessa, não fosse a insistência de José Dias em relembrá-la, como nos revela mais adiante a fala de prima Justina: "– Prima Glória pode ser que, em passando os dias, vá esquecendo a promessa; mas como há de esquecer se uma pessoa estiver sempre, nos ouvidos, zás que darás, falando do seminário?"[329] Depois do flagrante de Bentinho, este se conscientiza de que a obrigação de tornar-se padre inviabiliza seu namoro com Capitu. As palavras de José Dias denunciam os pequenos à dona Glória, não obstante despertarem a consciência de Bentinho para a paixão que

[327] CALDWELL, Helen. *O Otelo Brasileiro de Machado de Assis*: Um estudo de *Dom Casmurro*. Trad. Fábio Fonseca de Melo. Cotia [SP]: Ateliê Editorial, 2002, p. 11.
[328] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 19-20.
[329] Ibid., p. 51.

sente por Capitu: "Verdadeiramente foi o princípio da minha vida; tudo o que sucedera antes foi como o pintar e vestir das pessoas que tinham de entrar em cena, o acender das luzes, o preparo das rabecas, a sinfonia…" No capítulo XII, Bentinho passa a refletir a respeito das palavras de José Dias, especialmente dos fragmentos: "Sempre juntos…", "Em segredinhos…"; "Se eles pegam de namoro…".[330] Na varanda, a partir destas palavras que repete em seus pensamentos, passa a ter conhecimento de que ama Capitu, e sua imaginação leva-o à confiança de que seu amor é correspondido:

> Eu amava Capitu! Capitu amava-me! E as minhas pernas andavam, desandavam, estacavam, trêmulas e crentes de abarcar o mundo. Esse primeiro palpitar da seiva, essa revelação da consciência a si própria, nunca mais me esqueceu, nem achei que lhe fosse comparável qualquer outra sensação da mesma espécie. Naturalmente por ser minha. Naturalmente também por ser a primeira.[331]

Contudo, nem o narrador, nem o personagem e menos ainda o leitor possuem acesso à consciência de Capitu sobre toda a situação, sobre amor, paixão ou qualquer sentimento verdadeiro dela para com Bentinho. Todos temos acesso apenas ao relato fragmentário do narrador, que descreve as brincadeiras e jogos, as falas e as façanhas da menina.

Neste sentido, uma das formas de jogo em *Dom Casmurro* se dá efetivamente por meio das brincadeiras das crianças. As brincadeiras encenadas no texto traduzem o anseio da criança em participar do mundo adulto, ao qual ela somente terá acesso por meio do *jogo protagonizado*, no fazer de conta.[332] Neste sentido, a brincadeira pode ser interpretada como uma forma de ensaio, ou simulação, de um futuro que pode vir a ser. No capítulo XI do romance, intitulado "A Promessa", é narrado um episódio que ilustra a questão:

> Prazos largos são fáceis de subscrever; a imaginação os faz infinitos. Minha mãe esperou que os anos viessem vindo. Entretanto ia-me afeiçoando à ideia da Igreja: brincos de criança, livros devotos, imagens de santos, conversações de casa, tudo convergia para o altar. Quando íamos à missa, dizia-me sempre que era para aprender a ser padre, e que reparasse no padre, não tirasse os olhos do padre. Em casa, brincava de missa, – um tanto às escondidas, porque minha mãe dizia que missa não era cousa de brincadeira. Arranjávamos um altar, Capitu e eu. Ela servia de sacristão, e alterávamos o ritual, no sentido de dividirmos a hóstia entre nós; a hóstia era sempre um doce. No tempo em que brincávamos assim, era muito comum ouvir à minha vizinha: "Hoje há missa?" Eu já sabia o que isto queria dizer, respondia afirmativamente, e ia pedir hóstia por outro nome. Voltava com ela, arranjávamos o altar, engrolávamos o latim e precipitávamos as cerimônias. *Dominus, non sum dignus*... Isto, que eu devia dizer três vezes, penso que só dizia uma, tal era a

[330] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 27; 34-36.
[331] Ibid., p. 34.
[332] Cf. ELKONIN, Daniil B. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998, p. 26-37.

> gulodice do padre e do sacristão. Não bebíamos vinho nem água; não tínhamos o primeiro, e a segunda viria tirar-nos o gosto do sacrifício.[333]

Neste episódio, podemos propor que a brincadeira de missa está intimamente relacionada com todo o desenvolvimento do romance. Todas as questões importantes do livro já estão dadas neste pequeno parágrafo, que narra a brincadeira de Capitu e Bentinho: a relação autoritária de Dona Glória com Bentinho, a possibilidade de este vir a ser padre, a relação muito próxima que ele mantém com Capitu, a possível fraude na relação, sugerida pela ironia aguçada do narrador. A ideia de tornar Bentinho padre é insinuada aos poucos a ele por meio do universo lúdico infantil com os "brincos de criança", "livros de devotos", "imagens de santos", presentes que recebe dos familiares e "conversações de casa".[334] Contudo, Dona Glória não aprova que Bentinho mimetize o ritual da missa em suas brincadeiras, pois "quando dogmaticamente se diz que 'com coisas sérias não se brinca', está-se a exprimir o receio de que pelo brincar se altere a ordem estabelecida e a segurança que esta ordem representa."[335]

Entretanto, ao frequentar a missa, Dona Glória pede a Bentinho que observe atentamente os movimentos do padre. Um dos objetivos da ida à missa era que Bentinho pudesse ir aprendendo, aos poucos, a agir como um padre. Desta forma, em termos de relações familiares, é posto aqui um jogo muito sutil, jogado entre Bentinho e seus parentes, especialmente em relação à sua mãe, que visa conduzir o menino ao ofício da Igreja, e as relações sociais de Bentinho na família se pautam por esse prisma. Bentinho é envolvido de tal forma, que uma de suas brincadeiras mais significativas com Capitu é o "brincar de missa", onde os jovens podem simular e experimentar a situação projetada pela família para o futuro no universo do tempo imediato do faz de conta. Esta brincadeira é a forma que Bentinho e Capitu encontram para resgatar a sua realidade na ficção, na assimilação de uma circunstância que pode vir a ser concretizada.[336] Eles elaboram um código próprio, e Capitu é a desencadeadora da situação com sua pergunta provocativa: "Hoje há missa?" Ao que se segue a afirmativa de Bentinho, a busca do doce, que representa no jogo a hóstia. O doce é um símbolo que desarticula o sentido de

---

[333] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 31-32.

[334] O mesmo procedimento de retratar na infância os modos e as formas de representação do mundo adulto já havia sido explorado por Machado em *Memórias póstumas de Brás Cubas* no capítulo XI, intitulado "O menino é pai do homem", no qual o menino Brás faz de cavalinho ao pequeno escravo Prudêncio, "um moleque da casa". Cf. ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 44-48.

[335] CASTRO, Ernesto Manuel de Melo e. Lúcido lúdico. *Suplemento Literário do Minas Gerais*. Belo Horizonte, v. 7, n. 287, 26 fev. 1972, p. 7.

[336] Segundo Freud: "Vê-se que as crianças repetem, brincando, o que lhes produziu uma forte impressão na vida, que nisso reagem e diminuem a intensidade da impressão e tornam-se, por assim dizer, donos da situação. Mas é claro, por outro lado, que toda a sua brincadeira é influenciada pelo desejo que domina esse seu tempo: o desejo de ser grande e poder agir como as pessoas grandes." Cf. FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: *Obras Completas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, vol. 14, p. 174-175.

outro símbolo. A hóstia é a insígnia sagrada original, a união do homem a Deus. O doce, como objeto que representa simbolicamente outro, configura-se como um brinquedo. Este associa Capitu e Bentinho no segredo da brincadeira, que acontece longe do olhar reprovador de Dona Glória. Porém, há um princípio de engano nesta brincadeira: "…engrolávamos o latim e precipitávamos as cerimônias." No jogo as crianças protagonizam o mundo adulto, desempenhando os papéis de padre e de devota. A ação da brincadeira culmina com o humor irônico, com o apressamento das "cerimônias", para que os jogadores possam sorver a hóstia, mesmo sem o acompanhamento do "vinho" e da "água".

Nessa cena, há três níveis de jogo em atuação: o jogo protagonizado de missa, o jogo social de convencimento que se dá entre Dona Glória e Bentinho, e o jogo discursivo entre leitor, narrador e autor, na construção dos sentidos da narrativa pela ironia. O jogo ficcional do romance conduz a narrativa na direção da ironia que produz o efeito de humor, compartilhado ou não pelo leitor de seu tempo. Contudo, a situação ficcional descrita somente pode ser vivenciada pelo leitor como jogo se ele compartilhar com o narrador as referências fundamentais do discurso social exposto, como o reconhecimento do papel da religião católica nesta sociedade. Em certa medida, o jogo encenado constituído pela brincadeira de missa é sério para os jogadores Bentinho e Capitu, pois o ato de brincar não se opõe diretamente à seriedade, e o riso, componente próprio do que é cômico, pode ou não vir a ocorrer.[337] Para os personagens o que está em jogo são os destinos de suas próprias vidas, traduzidas e experimentadas pelas crianças na brincadeira, descritas ironicamente pelo narrador que conduz e produz o discurso.

Outra brincadeira significativa para a construção da relação entre Bentinho e Capitu é a que simula um destino alternativo para Bentinho. Em vez de ser padre, nesta brincadeira Bentinho se apresenta como médico das bonecas de Capitu:

> Quando as bonecas de Capitu adoeciam, o médico era eu. Entrava no quintal dela com um pau debaixo do braço, para imitar o bengalão do Dr. João da Costa; tomava o pulso à doente, e pedia-lhe que mostrasse a língua. "É surda, coitada!" exclamava Capitu. Então eu coçava o queixo, como o doutor, e acabava mandando aplicar-lhe umas sanguessugas ou dar-lhe um vomitório: era a terapêutica habitual do médico.[338]

O Dr. João da Costa é retratado na brincadeira de modo cômico. Mais adiante na narrativa o doutor é citado mais duas vezes. No início do capítulo XLI, o doutor vai à casa de Bentinho jogar o "voltarete de costume" com o Tio Cosme, e provavelmente com o padre

[337] Cf. HUIZINGA. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 8-9.
[338] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 35.

Cabral, que "ia lá jogar às noites",[339] e com Pádua, que gostava de "dar um capote no doutor" Cosme.[340] Noutra citação, logo após a formatura de Bento Santiago, conforme o relato de José Dias, o Dr. João da Costa enviúva e é cotado como possível noivo para Prima Justina. Esta o acha um "feixe de ossos".[341] Todas estas passagens constituem a caracterização do médico. A brincadeira forma uma caricatura: Bentinho imita os trejeitos do médico; as falas montadas por Bentinho se reduzem à paródia de uma diagnose; a terapêutica era a "habitual". O jogo que se apresenta aqui não representa a vontade de vivenciar tal personagem no mundo adulto, mas a de expor conscientemente o ridículo deste personagem para decididamente não vir a sê-lo no futuro, pois o Dr. João da Costa é figurado como mais um empulhado.

5.3 Jogo de sedução

No capítulo XIII, Dona Fortunata repreende Capitu por esburacar o muro. Bentinho, ouvindo a conversa, surpreende a menina riscando a parede com um prego. Ao mostrar que percebe a aproximação de Bentinho, Capitu tenta raspar a inscrição. Os gestos de Capitu sugerem para Bentinho que ela tenta esconder algum segredo. Mas, na verdade, tudo isso faz parte de seu jogo de sedução. Bentinho é pego por este gancho e no capítulo seguinte vai direto ao muro procurar saber o que supostamente causara a ansiedade da moça:

> XIV
> A INSCRIÇÃO
>
> Tudo o que contei no fim do outro capítulo foi obra de um instante. O que se lhe seguiu foi ainda mais rápido. Dei um pulo, e antes que ela raspasse o muro, li estes dous nomes, abertos ao prego, e assim dispostos:
>
> BENTO
> CAPITOLINA
>
> Voltei-me para ela; Capitu tinha os olhos no chão. Ergueu-os logo, devagar, e ficamos a olhar um para o outro… Confissão de crianças, tu valias bem duas ou três páginas, mas quero ser poupado. Em verdade, não falamos nada; o muro falou por nós. Não nos movemos, as mãos é que se estenderam pouco a pouco, todas quatro, pegando-se, apertando-se, fundindo-se. Não marquei a hora exata daquele gesto. Devia tê-la marcado; sinto a falta de uma nota escrita naquela mesma noite, e que eu poria aqui com os erros de ortografia que trouxesse, mas não traria nenhum, tal era a diferença entre o estudante e o

[339] Novamente Machado associa o voltarete a personagens caricatos. Cf. ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 31; p. 86.

[340] No jogo de voltarete, a expressão "dar um capote" significa não deixar que os adversários façam nenhuma vaza. Cf. "CAPOTE" In: AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. *Aulete Digital*: Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Programa obtido via base de dados. Disponível em: <http://www.auletedigital.com.br>. Acesso em: 13 nov. 2012. (Verbete consultado na sua "versão original").

[341] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 31; p. 171.

> adolescente. Conhecia as regras do escrever, sem suspeitar as do amar; tinha orgias de latim e era virgem de mulheres.[342]

A inscrição dos nomes "Bento" e "Capitolina" no muro é transcrita na página do romance, buscando resgatar o arranjo original feito por Capitu. Ela usa letras maiúsculas, centralizando os nomes. O nome de Bentinho vem primeiro, sugerindo tipograficamente a relação de poder de gênero à época, na qual a mulher em tese deveria se submeter às ordens do marido. O recurso da exploração espacial da tipografia no espaço da página já havia sido usado por Machado em *Memórias póstumas*, especialmente para marcar as inscrições dos epitáfios que ficam sugeridos pelo livro. O arranjo tipográfico aqui é de outra ordem, visando confirmar materialmente para Bentinho que Capitu o aceita como pretendente e possivelmente como marido. A reação de Bentinho é previsível, e Capitu conduz habilmente a primeira etapa ou fase de um hábil jogo de sedução, consolidado a partir do olhar. Ela espera pacientemente que Bento tome a iniciativa para um primeiro beijo, mas Bento se mostra titubeante. Para descrever a cena com mais vivacidade, o narrador utiliza imagens que remetem ao universo do aprendizado de latim pelo seminarista. Bentinho já era versado em latim e não teria dificuldade ortográfica alguma para escrever uma nota naquela noite. Porém era inexperiente nas relações com as mulheres, fato que o torna um analfabeto da sedução e por isso totalmente dirigido por Capitu. Na sequência, os dois namorados ensaiam o primeiro beijo, mas ainda sem sucesso, pois ainda se trata da primeira tentativa de um contanto físico mais significativo:

> Não soltamos as mãos, nem elas se deixaram cair de cansadas ou de esquecidas. Os olhos fitavam-se e desfitavam-se, e depois de vagarem ao perto, tornavam a meter-se uns pelos outros... Padre futuro, estava assim diante dela como de um altar, sendo uma das faces a Epístola e a outra o Evangelho. A boca podia ser o cálix, os lábios a patena. Faltava dizer a missa nova, por um latim que ninguém aprende, e é a língua católica dos homens. Não me tenhas por sacrílego, leitora minha devota; a limpeza da intenção lava o que puder haver menos curial no estilo. Estávamos ali com o céu em nós. As mãos, unindo os nervos, faziam das duas criaturas uma só, mas uma só criatura seráfica. Os olhos continuaram a dizer coisas infinitas, as palavras de boca é que nem tentavam sair, tornavam ao coração caladas como vinham.[343]

Para continuar explicando a cena do namoro entre Capitu e Bentinho, o narrador recorre a imagens religiosas. Há uma fusão entre a discursividade do narrador e os parâmetros do pensamento do personagem. Bentinho se questiona como poderia estar diante de Capitu de um modo tão íntimo, sendo que ele ainda era cotado futuramente como padre. A comparação entre as faces de Capitu, o altar e o Evangelho desdobra-se em outras comparações e metáforas,

[342] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 37.
[343] Ibid., p. 37-38.

ajustando a forma ao estilo do episódio narrado.[344] O narrador insere no relato uma observação à leitora que possivelmente reprovasse a comparação do namoro com uma missa, e o corpo de Capitu com os símbolos mais sagrados da liturgia católica: "Não me tenhas por sacrílego, leitora minha devota; a limpeza da intenção lava o que puder haver menos curial no estilo. Estávamos ali com o céu em nós." Desta forma, conforme o narrador, a suposta pureza dos adolescentes não escandaliza os princípios morais e religiosos no contexto da recepção. De fato, a religião é rebaixada no procedimento, e a justificativa do narrador é sutilmente irônica. Ironia que pode permanecer despercebida para a leitora. De fato, as imagens usadas são muito eficientes, pois se conectam à brincadeira da missa, novamente resgatando o dilema de Bentinho, posto entre a necessidade de cumprir a promessa materna de tornar-se padre e a vontade de desfrutar o amor de Capitu. O desenvolvimento da cena, no capítulo XV, é curiosamente lúdico, desdobrando-se propriamente em imagens de jogo. Capitu e Bentinho são surpreendidos por Pádua. Capitu rapidamente risca a inscrição no muro, mas Pádua pergunta sobre a atitude dos dois namorados:

> – Vocês estavam jogando o siso? perguntou.
> Olhei para um pé de sabugueiro que ficava perto; Capitu respondeu por ambos.
> – Estávamos, sim, senhor, mas Bentinho ri logo, não aguenta.
> – Quando eu cheguei à porta, não ria.
> – Já tinha rido das outras vezes; não pode. Papai quer ver?
> E séria, fitou em mim os olhos, convidando-me ao jogo. O susto é naturalmente sério; eu estava ainda sob a ação do que trouxe a entrada de Pádua, e não fui capaz de rir, por mais que devesse fazê-lo, para legitimar a resposta de Capitu. Esta, cansada de esperar, desviou o rosto, dizendo que eu não ria daquela vez por estar ao pé do pai. E nem assim ri. Há coisas que só se aprendem tarde; é mister nascer com elas para fazê-las cedo. E melhor é naturalmente cedo que artificialmente tarde. Capitu, após duas voltas, foi ter com a mãe, que continuava à porta da casa, deixando-nos a mim e ao pai encantados dela; o pai, olhando para ela e para mim, dizia-me, cheio de ternura:
> – Quem dirá que esta pequena tem quatorze anos? Parece dezessete. Mamãe está boa? continuou voltando-se inteiramente para mim.[345]

Pádua consegue encontrar uma justificativa para a atitude dos namorados antes mesmo de formular sua pergunta: os pequenos estavam a jogar o siso. A pergunta do pai de Capitu traz em si mesmo uma saída para o embaraço da situação. Capitu inteligentemente conduz o caso, passa do jogo de sedução ao de simulação, ao passo que Bentinho mal consegue disfarçar sua angústia. Para comprovar seu relato, Capitu pede que Bentinho colabore na produção de uma

[344] Analisando o conto "Missa do Galo", Dirce Córtes Riedel observa que os personagens do conto "são construídos como metáforas – impressões, metáforas-sensações de seres "reais" na matéria narrada. O discurso do narrador os faz imagens." Aqui temos o procedimento análogo, na metaforização de Capitu pelos objetos religiosos. Cf. RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974, p. 65.

[345] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 38-39.

prova ao pai, mas o jogo que as crianças jogavam não era o do siso, e sim o jogo sério da sedução, pelo olhar namorado. Bentinho não consegue novamente dominar a si mesmo para dissimular: "Há coisas que só se aprendem tarde; é mister nascer com elas para fazê-las cedo. E melhor é naturalmente cedo que artificialmente tarde." De forma irônica e sutil, o narrador sugere que Capitu nascera com a habilidade para a simulação, ou seja, para a mentira, e o narrador diz que aprendera este procedimento "artificialmente tarde". É construído mais um argumento contra Capitu no processo movido contra ela no romance. Capitu desembaraça-se da situação com a desculpa de ir ter com a mãe. Porém Pádua não procura constranger Bentinho. Pelo contrário, ajuda o menino, primeiramente elogiando a beleza da filha, e depois desconversando, perguntado por Dona Glória e na sequência pelos tios de Bentinho.

5.4 Deixe ver os olhos, Capitu

Após os acontecimentos narrados nos capítulos XIII e XIV, relatando a primeira aproximação física de Bentinho e Capitu, a narrativa avança fornecendo mais informações sobre Pádua, prima Justina, José Dias e especialmente Capitu. Contudo o jogo de sedução é retomado apenas no capítulo XXXII, "Olhos de Ressaca".[346] No início do capítulo, Bentinho visita Capitu, passados alguns dias depois de firmado o plano de recrutar José Dias para convencer Dona Glória à destituição da promessa. Dona Fortunata propõe que Bentinho "pregue um susto" em Capitu, indo ao seu encontro "devagarzinho", pois a menina estava a pentear os cabelos. Bentinho é traído, contudo, pelo reflexo do espelhinho de pataca e é logo questionado pela menina a respeito de José Dias, ao que se segue um pequeno diálogo:

> Há alguma cousa?
> – Não há nada, respondi; vim ver você antes que o Padre Cabral chegue para a lição. Como passou a noite?
> – Eu bem. José Dias ainda não falou?
> – Parece que não.
> – Mas então quando fala?
> – Disse-me que hoje ou amanhã pretende tocar no assunto; não vai logo de pancada, falará assim por alto e por longe, um toque. Depois, entrará em matéria. Quer primeiro ver se mamãe tem a resolução feita…
> – Que tem, tem, interrompeu Capitu. E se não fosse preciso alguém para vencer já, e de todo, não se lhe falaria. Eu já nem sei se José Dias poderá influir tanto; acho que fará tudo, se sentir que você realmente não quer ser

[346] Roger Bastide anota a presença sedutora do mar carioca nos conflitos vivenciados pelos personagens e na própria caracterização destes, especialmente nos "olhos de ressaca" de Capitu. Nesse sentido, Capitu é uma personagem marítima, por assim dizer, porque personifica a imagem do mar, pela metáfora dos "olhos de ressaca". Cf. BASTIDE, Roger. Machado de Assis, paisagista. *Teresa: revista de Literatura brasileira*, São Paulo, n. 6-7, p. 418-428, 2006.

> padre, mas poderá alcançar…? Ele é atendido; se, porém… É um inferno isto! Você teime com ele, Bentinho.
> – Teimo; hoje mesmo ele há de falar.
> – Você jura?
> – Juro! Deixe ver os olhos, Capitu. [347]

Capitu e Bentinho conversam a respeito da possibilidade da ajuda de José Dias. Capitu insiste para que Bentinho "teime" com o agregado para que ele fale com Dona Glória, na tentativa de "vencer já", ou seja, na ideia de livrar Bentinho da promessa. Capitu usa o termo "vencer", sugerindo a ideia de jogo social estabelecido na disputa pela determinação do destino de Bentinho entre Capitu e Dona Glória. Neste momento, tem lugar um novo momento no jogo da sedução, no qual Bentinho busca, ou melhor, testa a tomada de iniciativa. A motivação que o autor-narrador encontra para explicar ao leitor o ato do menino é o comentário de José Dias a respeito dos olhos da menina:

> Tinha-me lembrado a definição que José Dias dera deles, "olhos de cigana oblíqua e dissimulada". Eu não sabia o que era oblíqua, mas dissimulada sabia, e queria ver se se podiam chamar assim.[348]

A referência é a fala do agregado no capítulo XXV, "No passeio público", quando José Dias conversa com Bentinho a respeito da "gente do Pádua". José Dias adverte o menino, informando que não é conveniente que este ande na rua, à vista das pessoas, na companhia de Pádua. Ao comentar sobre Capitu, José Dias assinala um grave defeito na menina: "A gente do Pádua não é de todo má. Capitu, apesar daqueles olhos que o diabo lhe deu… Você já reparou nos olhos dela? São assim de cigana oblíqua e dissimulada." O discurso pertence à fala do personagem José Dias, mas o procedimento para caracterização do olhar de Capitu é também uma metáfora. José Dias não quer propor claramente que Capitu é uma dissimulada, sugerindo a ideia pelos olhos da menina. Capitu não seria dissimulada, são os olhos dela os dissimulados. São eles os que ocultam os fatos, assentados como verdades. Aqui, os olhos de Capitu representam o poder de sedução, na descrição que José Dias faz de Capitu, observando que há algo de "diabólico" nela, pois ela possui "olhos de cigana oblíqua e dissimulada".[349] Segundo Passos, a imagem é construída a partir da emulação da personagem Carmem, da novela homônima, de Prosper Mérimée.[350]

---

[347] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 69-70.
[348] Ibid., p. 70.
[349] Ibid., p. 55.
[350] PASSOS, Gilberto Pinheiro. Alguns aspectos da França em Machado de Assis. In: XI CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências, 2011, São Paulo. Tessituras, Interações, Convergências. São Paulo: Hucitec, 2008. v.1. p. 93-109.

Capitu deixa-se fitar, como convém à figura da mulher no jogo de sedução, assumindo aparentemente o papel feminino pela passividade e decoro no namoro. Porém, Capitu é quem domina verdadeiramente o jogo, de tal modo que Bentinho se vê logo dominado, e o autor-narrador busca palavras, uma comparação ou metáfora, capazes de explicitar a força da impressão que os olhos da menina lhe causam no inolvidável episódio. O autor-narrador encontra a metáfora dos "olhos de ressaca", expressão de força significativa extraordinária, mas ainda sim insuficiente, segundo ele, para descrever por completo o olhar de Capitu. A citação que se segue é longa, todavia de leitura necessária para a continuação de nossa interpretação:

> Capitu deixou-se fitar e examinar. Só me perguntava o que era, se nunca os vira; eu nada achei extraordinário; a cor e a doçura eram minhas conhecidas. A demora da contemplação creio que lhe deu outra idéia do meu intento; imaginou que era um pretexto para mirá-los mais de perto, com os meus olhos longos, constantes, enfiados neles, e a isto atribuo que entrassem a ficar crescidos, crescidos e sombrios, com tal expressão que...
> Retórica dos namorados, dá-me uma comparação exata e poética para dizer o que foram aqueles olhos de Capitu. Não me acode imagem capaz de dizer, sem quebra da dignidade do estilo, o que eles foram e me fizeram. Olhos de ressaca? Vá, de ressaca. É o que me dá idéia daquela feição nova. Traziam não sei que fluido misterioso e enérgico, uma força que arrastava para dentro, como a vaga que se retira da praia, nos dias de ressaca. Para não ser arrastado, agarrei-me às outras partes vizinhas, às orelhas, aos braços, aos cabelos espalhados pelos ombros; mas tão depressa buscava as pupilas, a onda que saía delas vinha crescendo, cava e escura, ameaçando envolver-me, puxar-me e tragar-me. Quantos minutos gastámos naquele jogo? Só os relógios do céu terão marcado esse tempo infinito e breve. A eternidade tem as suas pêndulas; nem por não acabar nunca deixa de querer saber a duração das felicidades e dos suplícios. Há de dobrar o gozo aos bem-aventurados do céu conhecer a soma dos tormentos que já terão padecido no inferno os seus inimigos; assim também a quantidade das delícias que terão gozado no céu os seus desafetos aumentará as dores aos condenados do inferno. Este outro suplício escapou ao divino Dante; mas eu não estou aqui para emendar poetas. Estou para contar que, ao cabo de um tempo não marcado, agarrei-me definitivamente aos cabelos de Capitu, mas então com as mãos, e disse-lhe, – para dizer alguma coisa, – que era capaz de os pentear, se quisesse.
> – Você?
> – Eu mesmo.
> – Vai embaraçar-me o cabelo todo, isso sim.
> – Se embaraçar, você desembaraça depois.
> – Vamos ver.[351]

O motivo para examinar os olhos de Capitu são as palavras de José Dias; contudo, furtivo, o autor-narrador relata que Capitu imaginara a ideia de olhar os olhos como pretexto a outra intenção que fica subentendida no discurso do narrador, a saber: a busca de um contato físico mais íntimo, malogrado antes no episódio da inscrição. Por meio desta construção

[351] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 70-72.

discursiva, o menino Bentinho é dotado de certa ingenuidade, em contraste com a suposta malícia sensual da menina, confirmando o que é dito no cap. XXI: "Capitu era Capitu, isto é, uma criatura mui particular, mais mulher do que eu era homem."[352] Segundo Regina Pontieri, a força deste olhar de sedução rememora a figura da mulher fatal, na qual a mulher tem o poder mágico-demoníaco da feitiçaria, no jogo pecaminoso da sedução.[353] Em seguida, o autor-narrador arquiteta uma imagem de comoção que assume o tom de seu discurso. Não há maldade, nem ironia que desabone o discurso do autor-narrador, exceto ao final do trecho, quando Bento Santiago se refere a Dante. Bento Santiago procura uma "comparação exata e poética" capaz de explicar os olhos de Capitu. Mas não consegue compor uma metáfora a partir dos lugares-comuns da retórica.[354] Assim, o narrador confessa que se vê forçado a quebrar o estilo e recorre a uma metáfora não usual, ao inventar a expressão "olhos de ressaca", pois "traziam não sei que fluido misterioso e enérgico, uma força que arrastava para dentro, como a vaga que se retira da praia, nos dias de ressaca".[355] Sem experiência nas relações com mulheres, Bentinho não se sente à vontade diante do poder sedutor do olhar de Capitu. Ele tenta esquivar-se do enlace se apegando a outras partes do corpo da menina, orelhas, braços, cabelos, mas quando volvia às pupilas da sua amiga, o sentimento de ser aspirado pelo olhar retorna. Neste ponto, o autor-narrador finalmente reconhece que descreve um jogo: "Quantos minutos gastámos naquele jogo?" A resposta à pergunta revela que neste jogo da sedução, a percepção temporal se esvai e o próprio tempo se torna relativo, descrito como "infinito e breve". Assim, o desfecho da situação se dá "ao cabo de um tempo não marcado", quando o menino se propõe a pentear os cabelos de Capitu. A menina questiona a capacidade do menino de pentear os cabelos, em tom de desafio: "– Vai embaraçar-me o cabelo todo, isso sim." Assim, o desfecho do namoro pelo

---

[352] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 67.

[353] PONTIERI, Regina Lúcia. *A voragem do olhar*. São Paulo: Perspectiva, 1988, p. 66.

[354] Na retórica, aplicada à poesia, os olhos geralmente são comparados a itens luminosos como pedras preciosas, espelhos, luzes, sol, luar, raios, estrelas etc., como aparece na quarta estrofe da *Lira II* de Tomás Antônio Gonzaga: "E seus olhos são uns sóis./ Aqui vence Amor ao Céu:/ Que no dia luminoso/ O Céu tem um Sol formoso,/ E o travesso Amor tem dois."; Ou como aparece no *Soneto X*, de Manuel Botelho de Oliveira: "Quando vejo de Anarda o rosto amado,/ Vejo ao céu e ao jardim ser parecido;/ Porque no assombro do primor luzido/ Tem o sol em seus olhos duplicado."; Por vezes, os olhos são personificados como felizes, alegres, ou tristes, como na famosa *Cantiga sua partindo-se*, de João Ruiz de Castelo Branco: "Senhora, partem tam tristes/ meus olhos por vós, meu bem,/ que nunca tam tristes vistes/ outros nenhuns por ninguém. Cf. GONZAGA, Tomás Antônio. Lira II. In: PROENÇA FILHO, Domício (org.). *A Poesia dos Inconfidentes*: Poesia completa de Cláudio Manuel da Costa, Tomás António Gonzaga, Alvarenga Peixoto. Artigos, ensaios e notas de Melânia Silva de Aguiar et al. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1996, p. 575; Cf. BRANDÃO, Roberto de Oliveira. *Poética e poesia no Brasil (Colônia)*. São Paulo: Editora Unesp; Imprensa Oficial do Estado, 2001, p. 156; Cf. LAPA, Rodrigues. *As melhores poesias do Cancioneiro de Resende.* Lisboa: 1939. p. 17.

[355] Primeiramente Capitu é descrita em relação a objetos sagrados do rito católico. Neste episódio o narrador se vale da imagem do mar para expressar a força do olhar da personagem. Pode-se propor que a caracterização de Capitu é especialmente realizada por meio de "metaforização". Cf. RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo: Francisco Alves, 1974, p. 65.

olhar se desdobra na fase decisiva deste interessante jogo de sedução, no episódio do penteado que trará consequências mais sérias para a definição do destino dos personagens.

5.5 Brincadeira de cabeleireiro

No capítulo consequente, intitulado "O penteado", a brincadeira de pentear os cabelos proporciona uma aproximação maior entre Capitu e Bentinho, preparando-os para o desenlace desta última fase deste jogo de sedução. O processo do penteado é lento, e o narrador revela que o fez intencionalmente para prolongar a atividade que lhe causava imenso prazer:

> Capitu deu-me as costas, voltando-se para o espelhinho. Peguei-lhe dos cabelos, colhi-os todos e entrei a alisá-los com o pente, desde a testa até as últimas pontas, que lhe desciam à cintura. Em pé não dava jeito: não esquecestes que ela era um nadinha mais alta que eu, mas ainda que fosse da mesma altura. Pedi-lhe que se sentasse.
> – Senta aqui, é melhor.
> Sentou-se. "Vamos ver o grande cabeleireiro", disse-me rindo. Continuei a alisar os cabelos, com muito cuidado, e dividi-os em duas porções iguais, para compor as duas tranças. Não as fiz logo, nem assim depressa, como podem supor os cabeleireiros de ofício, mas devagar, devagarinho, saboreando pelo tato aqueles fios grossos, que eram parte dela. O trabalho era atrapalhado, às vezes por desazo, outras de propósito para desfazer o feito e refazê-lo. Os dedos roçavam na nuca da pequena ou nas espáduas vestidas de chita, e a sensação era um deleite. Mas, enfim, os cabelos iam acabando, por mais que eu os quisesse intermináveis. Não pedi ao céu que eles fossem tão longos como os da Aurora, porque não conhecia ainda esta divindade que os velhos poetas me apresentaram depois; mas, desejei penteá-los por todos os séculos dos séculos, tecer duas tranças que pudessem envolver o infinito por um número inominável de vezes.[356]

Novamente, o tempo é relativizado no momento do prazer suscitado pelo jogo de sedução que, neste caso, não se dá tão-somente pelo olhar, mas pelo contato direto das mãos do menino junto aos cabelos da moça. O olhar não é exclusivo no jogo da sedução, pois nos dois eventos anteriores da sedução as mãos dos adolescentes estavam enlaçadas. Porém, nos momentos anteriores, o jogo era acionado principalmente pelo olhar. Neste momento, o jogo de sedução deixa de ser realizado apenas com o olhar para fazer uso da ação de tatear. Contudo, esse contato é discreto, pois o seu deleite é disfarçado pelo ato do penteado. A imagem do desejo de Bentinho de eternizar o momento é traduzida na sua fantasia de tecer "duas tranças que pudessem envolver o infinito por um número inominável de vezes". Tal figura serve bem a um estilo romântico e por isso o autor-narrador justifica sua ênfase:

---

[356] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 72-73.

> Se isto vos parecer enfático, desgraçado leitor, é que nunca penteastes uma pequena, nunca pusestes as mãos adolescentes na jovem cabeça de uma ninfa… Uma ninfa! Todo eu estou mitológico. Ainda há pouco, falando dos seus olhos de ressaca, cheguei a escrever Tétis; risquei Tétis, risquemos ninfa; digamos somente uma criatura amada, palavra que envolve todas as potências cristãs e pagãs. Enfim, acabei as duas tranças. Onde estava a fita para atar-lhes as pontas? Em cima da mesa, um triste pedaço de fita enxovalhada. Juntei as pontas das tranças, uni-as por um laço, retoquei a obra alargando aqui, achatando ali, até que exclamei:
> – Pronto!
> – Estará bom?
> – Veja no espelho.[357]

O autor-narrador suspende a cena do penteado para estabelecer um comentário metaficcional com o leitor. A fala do narrador repreende o leitor, chamando-o de "desgraçado". O narrador procura justificar a ênfase da imagem literária construída pela beleza de Capitu, usando o termo "ninfa". Logo depois, confessa que se sente "mitológico" e que escrevera e riscara "Tétis" no episódio dos olhos de ressaca. O autor-narrador ordena a si e ao leitor para que "risquemos ninfa" e "digamos somente uma criatura amada". Neste procedimento, por meio do plural, convida o leitor para participar na revisão do texto.

A narrativa prossegue com a intervenção de Capitu que, voltando seu rosto para Bentinho, promove a continuidade da sedução, que se torna, naquele momento, irresistível para o menino. Recorrendo a uma comparação a Des Grieux,[358] o narrador descreve a estupefação de seus quinze anos:

> Em vez de ir ao espelho, que pensais que fez Capitu? Não vos esqueçais que estava sentada, de costas para mim. Capitu derreou a cabeça, a tal ponto que me foi preciso acudir com as mãos e ampará-la; o espaldar da cadeira era baixo. Inclinei-me depois sobre ela, rosto a rosto, mas trocados, os olhos de um na linha da boca do outro. Pedi-lhe que levantasse a cabeça, podia ficar tonta, machucar o pescoço. Cheguei a dizer-lhe que estava feia; mas nem esta razão a moveu.
> – Levanta, Capitu!
> Não quis, não levantou a cabeça, e ficamos assim a olhar um para o outro, até que ela abrochou os lábios, eu desci os meus, e…
> Grande foi a sensação do beijo; Capitu ergueu-se, rápida, eu recuei até a parede com uma espécie de vertigem, sem fala, os olhos escuros. Quando eles me clarearam, vi que Capitu tinha os seus no chão. Não me atrevi a dizer nada; ainda que quisesse, faltava-me língua. Preso, atordoado, não achava gesto nem ímpeto que me descolasse da parede e me atirasse a ela com mil palavras cálidas e mimosas… Não mofes dos meus quinze anos, leitor precoce. Com

[357] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 73.

[358] Personagem do romance *Histoire du chevalier Des Grieux et de Manon Lescaut*, do Abade Prévost, publicado em 1731 e com segunda edição revista pelo autor em 1753. Cf. PRÉVOST, Antoine François. *Manon Lescaut*. Paris: Librio, 2003.

> dezessete, Des Grieux (e mais era Des Grieux) não pensava ainda na diferença dos sexos.[359]

Capitu não cede à tentação de Narciso de contemplar seu reflexo, e volta-se para Bentinho, sem se desviar do objetivo de seu jogo de sedução. A menina percebe que Bentinho não assumiria com facilidade a iniciativa para um contato mais íntimo, no jogo de sedução. Assim, a menina investe em uma nova manobra, decorrente do penteado. Visto que Bentinho finalizara o penteado, Capitu cativa seu amigo com uma suposta brincadeira, virando a cabeça para baixo, dispondo os namorados de modo que o olhar de Capitu promove a atração dos dois para o primeiro beijo. Diante do espanto do menino, resta ao leitor mofar dele, apesar dos apelos do narrador. Com este lance se consolida o jogo que marca a conquista amorosa de Capitu por Bentinho, ou melhor, a sedução de Bentinho por Capitu. Ela exerce nestes procedimentos um papel educador.[360] Bentinho internaliza o jogo e na próxima oportunidade, no capítulo XXXVII, "A alma é cheia de mistérios", sente segurança para avançar. Contudo, a sedução perde o encanto pela grosseria do menino, que transforma o jogo numa luta, à qual a moça se adapta facilmente, pois domina o código de conduta de seu tempo e lugar, passando de dominadora para bem simular a figura dominada:

> […] Não nego que o final do penteado da manhã era um grande passo no caminho da movimentação amorosa, mas o gesto de então foi justamente o contrário deste. De manhã, ela derreou a cabeça, agora fugia-me; nem é só nisso que os lances diferiam; em outro ponto, parecendo haver repetição, houve contraste.
> Penso que ameacei puxá-la a mim. Não juro, começava a estar tão alvoroçado, que não pude ter toda a consciência dos meus atos; mas concluo que sim, porque ela recuou e quis tirar as mãos das minhas; depois, talvez por não poder recuar mais, colocou um dos pés adiante e o outro atrás, e fugiu com o busto. Foi este gesto que me obrigou a reter-lhe as mãos com força. O busto afinal cansou e cedeu, mas a cabeça não quis ceder também, e, caída para trás, inutilizava todos os meus esforços, porque eu já fazia esforços, leitor amigo. Não conhecendo a lição do *Cântico*, não me acudiu estender a mão esquerda por baixo da cabeça dela; demais, este gesto supõe um acordo de vontades, e Capitu, que me resistia agora, aproveitaria o gesto para arrancar-se à outra mão e fugir-me inteiramente. Ficámos naquela luta, sem estrépito, porque, apesar do ataque e da defesa, não perdíamos a cautela necessária para não sermos ouvidos lá de dentro; a alma é cheia de mistérios.[361]

A condução do jogo por Bentinho é violenta, sem delicadeza. Capitu não se entrega de pronto, pois seria o mesmo que rebaixar seu conceito diante do menino. Ela precisa simular para provar que não é uma simples namoradeira, e que não está ali apenas para o proveito fácil

---

[359] ASSIS, Machado de. Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 73-74.
[360] AGUIAR, Joaquim Alves de. Sob as Ordens de Mamãe: Aspectos da Pedagogia Doméstica em *Dom Casmurro*. In: BOSI, Viviana et al. *Ficções*: Leitores e Leituras. Cotia [SP]: Ateliê Editorial, 2001, p. 152.
[361] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 80-81.

da vontade física de Bento. Era preciso resistir, sob o risco de que o menino a considerasse uma mulher vulgar, perdendo-se o encanto que o fazia apaixonado. O jogo é promovido para a imagem do homem que toma iniciativa em contraste com a mulher que deve resistir. Desta forma, a convenção social do homem como conquistador e da mulher como defensora de sua pureza e honra é restabelecida. Os dois se enfrentam numa verdadeira e exaustiva luta:

> Agora sei que a puxava; a cabeça continuou a recuar, até que cansou; mas então foi a vez da boca. A boca de Capitu iniciou um movimento inverso, relativamente à minha, indo para um lado, quando eu a buscava do outro oposto. Naquele desencontro estivemos, sem que ousasse um pouco mais, e bastaria um pouco mais…
> Nisto ouvimos bater à porta e falar no corredor. Era o pai de Capitu, que voltava da repartição um pouco mais cedo, como usava às vezes: "Abre, Nanata! Capitu, abre!" Aparentemente era o mesmo lance da manhã, quando a mãe deu conosco, mas só aparentemente; em verdade, era outro. Considerai que de manhã tudo estava acabado, e o passo de D. Fortunata foi um aviso para que nos compuséssemos. Agora lutávamos com as mãos presas, e nada estava sequer começado.
> Ouvimos o ferrolho da porta que dava para o corredor interno; era a mãe que abria. Eu, uma vez que confesso tudo, digo aqui que não tive tempo de soltar as mãos da minha amiga; pensei nisso, cheguei a tentá-lo, mas Capitu, antes que o pai acabasse de entrar, fez um gesto inesperado, pousou a boca na minha boca, e deu de vontade o que estava a recusar à força. Repito, a alma é cheia de mistérios.[362]

Na luta, Bento avança pela força, conquistando um pouco de território a cada vez: mãos, pés, busto, cabeça e boca. A luta é interrompida pela inesperada chegada de Pádua, que de modo astucioso avisa aos namorados de sua presença, batendo à porta e falando no corredor A entrega final de Capitu é sua jogada de mestre, com a qual envolve Bentinho pela surpresa do gesto na completa conquista amorosa. Bentinho já se encontra agora totalmente sob o domínio do desejo por Capitu.

5.6 Jogo do matrimônio

Não visamos aqui esgotar todas as faces do lúdico de *Dom Casmurro*. O propósito é traçar um quadro de cada romance de modo a compor um panorama do lúdico válido para a prosa de Machado de Assis. Se, por um lado, o panorama é um discurso capaz de compor uma cena, a partir da montagem de diversos quadros, como delineia Horácio, na expressão *ut pictura poesis*, pressupondo-se que o expectador-leitor o observe de uma vez, feito para ser visto de longe; noutro aspecto permite uma visão mais ampla, em todas as direções, de uma área muito

[362] ASSIS, Machado de. Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 81.

extensa, como a ocupada pelo romance machadiano.[363] Doutra maneira, um trabalho que seguisse método diverso implicaria a produção de vários volumes deste discurso no gênero tese acadêmica, o que não foi ambição alguma desde trabalho, desde seu início, consciente de suas limitações. Com o panorama precisamos sacrificar decerto muitas coisas, mas caso optássemos por formar um mapa em escala, ele ocuparia toda a área da paisagem observada, sacrificando também, de modo oposto, a possibilidade de ver sinteticamente o fenômeno do jogo no romance machadiano. Sendo assim, vamos analisar alguns episódios de *Dom Casmurro* relativos à vida adulta de Bento e Capitolina, sem, contudo, esgotar suas intermináveis possibilidades de produção de significados e de relacionar estes com o lúdico, que sempre se apresenta nas dimensões das quais participa. Na primeira parte do romance, dedicada à vida das crianças, destacou-se, da mesma forma, primando pela concisão discursiva, o jogo social de sedução, inscrito nas filigranas das brincadeiras e jogos protagonizados por Bentinho e Capitu.

Após a agitação da festa de casamento e das núpcias na Tijuca, a vida doméstica do casal Santiago é descrita pelo narrador como "mais ou menos plácida". Bento e Capitolina visitavam amigos e familiares, iam a um ou a outro espetáculo teatral, ou passavam as noites "mirando o mar, o céu, a sombra das montanhas e dos navios, ou a gente que passava na praia".[364] Em suma, eles participavam da sociabilidade, mas de forma reservada, um tanto restrita, mas ainda não reclusa. As relações sociais mais frequentes, mais intensas, de Bento e Capitolina são com o casal Escobar e Sancha. As relações próximas de amizade permitem que o casal Santiago visite frequentemente a casa do casal Escobar. Com a mudança de Sancha e Escobar para o Flamengo, a relação se estreita ainda mais:

> […] Enquanto viveu, uma vez que estávamos tão próximos, tínhamos por assim dizer uma só casa, eu vivia na dele, ele na minha, e o pedaço de praia entre a Glória e o Flamengo era como um caminho de uso próprio e particular. Fazia-me pensar nas duas casas de Matacavalos, com o seu muro de permeio.[365]

Com tanta proximidade e convívio, os dois casais e seus filhos existem quase como uma só família. A relação entre Bento e Escobar se faz no aspecto do trabalho, pois Escobar auxilia Bento na indicação de clientes abastados para o exercício da advocacia. A relação pessoal, por sua vez, é definida pelo narrador por três ações: a conversação, o jogo ou a visão do mar:

> […] Nós não podíamos ter os corações agora mais perto. As nossas mulheres viviam na casa uma da outra, nós passávamos as noites cá ou lá conversando,

---

[363] Cf. HANSEN, João Adolfo. Ut Pictura Poesis e verossimilhança na doutrina do conceito no século XVII colonial. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana* (Peru), Lima-Berkeley, v. 45, p. 177-191, 1997.
[364] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 177.
[365] Ibid., p. 198.

> jogando ou mirando o mar. Os dois pequenos passavam dias, ora no Flamengo, ora na Glória.[366]

Costumeiramente, o "jogo do matrimônio"[367] é jogado por um casal. Nas cenas descritas pelo narrador, temos a impressão de que este jogo, caracterizado pela vivência do cotidiano é jogado por quatro pessoas. Neste sentido, os jogos praticados entre Bento e Escobar, cuja opção é a conversa ou a admiração da vista do mar, representam uma rivalidade que permanece discretamente oculta. Bento confidencia que sentira uma atração por Sancha. Esta vontade não resulta na ação da traição, no relacionamento físico, mas Bento não teria escrúpulos em trair seu melhor amigo. A possibilidade desta traição é atenuada pelo narrador que relata que Escobar tivera alguns desentendimentos com Sancha, porque ouvira "falar de uma aventura" de seu amigo, com uma "atriz ou bailarina".[368]

A rivalidade de Bento e Escobar toma forma na conversação dos amigos, cuja imagem do mar assume uma ambivalência metafórica das possibilidades das traições dos casais:

> – O mar amanhã está de desafiar a gente, disse-me a voz de Escobar, ao pé de mim.
> – Você entra no mar amanhã?
> – Tenho entrado com mares maiores, muito maiores.
> – Você não imagina o que é um bom mar em hora bravia. É preciso nadar bem, como eu, e ter estes pulmões –, disse ele batendo no peito, e estes braços; apalpa.
> Apalpei-lhe os braços, como se fossem os de Sancha. […][369]

A declaração de Escobar, de que "o mar amanhã está de desafiar a gente", pode ser interpretada metaforicamente como a atração que Capitolina exercia nele. Esta é uma possibilidade de leitura. A pergunta de Bento ao amigo deve ser entendida no sentido denotativo como um desafio ao amigo para entrar no mar. Em seguida, Escobar confessa que tem "entrado em mares maiores, muito maiores". Esta observação carrega a possibilidade de ser lida metaforicamente como "riscos" muito maiores assumidos por Escobar, pois ele é um ótimo nadador social. Em todo caso, estas possibilidades de leituras são indícios, jogos de linguagem que podem ser lidos pelo leitor, mas não configuram uma prova concreta de uma possível relação entre Escobar e Capitolina.

Escobar falece ao enfrentar o mar bravio, arriscando-se "um pouco mais fora que de costume". O mar estava tão agitado que as canoas quase não conseguem trazer o cadáver de

---

[366] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 199.
[367] AUERBACH, Erich. *Mimesis*: a representação da realidade na literatura ocidental. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 224.
[368] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 176.
[369] Ibid., p. 200-201.

volta. Como Escobar, caracterizado pela frieza da razão, nos seus planos e na sua observância analítica dos eventos cotidianos, cometeria uma imprudência destas? Um erro de julgamento evidenciado pela dificuldade extrema na navegação das canoas? Será que não entrara no mar propositalmente, já sabendo que não poderia retornar vivo?

De qualquer modo, o desdobramento deste curso de eventos é bem conhecido. Faz-se o velório de Escobar, onde Bento observa os "olhos de ressaca" de Capitolina. A partir daí a situação se complica com os crescentes ciúmes de Bento, cada vez mais Casmurro. Sua desconfiança se centra na figura de Ezequiel, cujas supostas semelhanças com Escobar seriam as provas da conjecturada traição de sua esposa com seu melhor amigo. Capitu não percebe, a princípio, que a tristeza de Bento originava destas ideias confusas do marido e propõe que a vida continue, que prossiga:

> Porquanto um dia Capitu quis saber o que é que me fazia andar calado e aborrecido. E propôs-me a Europa, Minas, Petrópolis, uma série de bailes, mil desses remédios aconselhados aos melancólicos. Eu não sabia que lhe respondesse; recusei as diversões. Como insistisse, repliquei-lhe que os meus negócios andavam mal. Capitu sorriu para animar-me. E que tinha que andassem mal? Tornariam a andar bem, e até lá as jóias, os objetos de algum valor seriam vendidos, e iríamos residir em algum beco. Viveríamos sossegados e esquecidos; depois tornaríamos à tona da água. A ternura com que me disse isto era de comover as pedras. Pois nem assim. Respondi-lhe secamente que não era preciso vender nada. Deixei-me estar calado e aborrecido. Ela propôs-me jogar cartas ou damas, um passeio a pé, uma visita a Matacavalos; e, como eu não aceitasse nada, foi para a sala, abriu o piano, e começou a tocar; eu aproveitei a ausência, peguei do chapéu e saí.[370]

Os jogos de cartas e de damas comparecem como dois dos remédios possíveis para a cura da melancolia de Bento. Os jogos fazem parte da cena doméstica, neste caso, das diversões possíveis para alegrar o espírito aborrecido de Bento: viagens, bailes, jogos, passeios, visitas etc. Bento inventa desculpas, buscar esquivar-se de todas estas possibilidades. Seu egoísmo contrasta com o desprendimento da amiga, pois sua dedicação para tentar animar o marido é capaz de "comover as pedras". Capitu tenta confortá-lo ao tocar o piano, mas Bento aproveita para sair de súbito. Sem Escobar, Bento começa a formar juízos de Capitolina, e o jogo do matrimônio muda, passando de um sentimento de gozo das amenidades cotidianas para uma permanente desconfiança que acomete seu pensamento. Quando esta perturbação começa a afetar nitidamente sua relação com o filho, Capitu intervém, determinada a apurar as causas de seu desafeto. Bento revela então que desconfia de que Ezequiel não seja seu filho legítimo. Capitu mostra-se indignada e desta vez exige que Bento se explique melhor:

---

[370] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 212-213.

> – Não, Bentinho, ou conte o resto, para que eu me defenda, se você acha que tenho defesa, ou peço-lhe desde já a nossa separação: não posso mais!
> – A separação é cousa decidida, redargüi, pegando-lhe na proposta. Era melhor que a fizéssemos por meias palavras ou em silêncio; cada um iria com a sua ferida. Uma vez, porém, que a senhora insiste, aqui vai o que lhe posso dizer, e é tudo.
> Não disse tudo; mal pude aludir aos amores de Escobar sem proferir-lhe o nome. Capitu não pôde deixar de rir, de um riso que eu sinto não poder transcrever aqui; depois, em um tom juntamente irônico e melancólico:
> – Pois até os defuntos! Nem os mortos escapam aos seus ciúmes![371]

Ao tomar conhecimento integral das razões do ciúme de Bento, Capitu demonstra uma reação não-usual para o perfil da personagem desenhado pelo narrador. Caracterizada como reflexiva, preparada para todas as situações, e apresentada como grande observadora da realidade circundante, Capitu pela primeira vez no livro surpreende porque não consegue suster a indignação, pois "não pôde deixar de ri". Por que a ideia de uma traição antiga com Escobar pareceu-lhe tão despropositada? Ao final, Dom Casmurro vence este jogo do matrimônio, sem conceder ao menos o benefício da dúvida para sua amiga.

5.7 Jogo de semelhanças

Bernard Suits sustenta que a história de detetive é "indiscutivelmente um jogo para ser jogado pelo leitor".[372] Trata-se de um "puzzle", enigma ou quebra-cabeça, construído como uma narrativa. De acordo com Suits, o autor de uma história de detetive apresenta um crime, alguns suspeitos, e também pistas a serem decifradas pelo leitor. Convencionalmente, as pistas não devem ser fáceis, nem evidentes, para manter o suspense na narrativa; ao mesmo tempo, estas pistas não podem ser muito difíceis, pois impossibilitariam que o crime fosse solucionado. Mas, não é esse o jogo que encontramos em *Dom Casmurro*, um *puzzle* impossível de ser resolvido?

Uma regra é imposta ao leitor no gênero história de detetive: o leitor não deve abrir a última página para saber a identidade do criminoso, sem realizar o percurso de leitura linear, capítulo por capítulo. Fazer este movimento seria trapacear no jogo. Nesse sentido, o leitor tende a identificar-se com o detetive da narrativa, que também deve solucionar o enigma. Contudo, o leitor de Machado pode realizar este movimento em *Dom Casmurro* e, mesmo assim, não encontrará a resposta do enigma. Parece que, neste romance jurídico, o leitor é

---

[371] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 223-224.

[372] Cf. SUITS, Bernard. The detective Story, A Case Study of Games in Literature. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, Toronto, n. 2, vol. 12, p. 202, June / Juin 1985.

vitimado pela trapaça do autor ficcional, Casmurro. Para que esta estrutura funcione, o romance é construído por meio de semelhanças e similaridades que, embora se apresentem como pistas, desorientam o leitor a cada página, pois produzem um regime de indícios favoráveis e desfavoráveis para o processo movido pelo personagem ficcional do autor-escritor.

Logo no capítulo II o leitor é informado de que o livro é motivado por um desejo do autor ficcional de "atar as duas pontas da vida", isto é, escrever uma narrativa de memórias, de modo que o autor poderá "deitar ao papel as reminiscências". Destarte o escritor poderá viver novamente o já vivido, enquanto assenta a mão para compor "alguma obra de maior tomo", possivelmente a *História dos Subúrbios*. Tudo isso, porém, decorrente de uma experiência concreta do autor ficcional, a da reprodução da sua antiga casa da Rua de Matacavalos, agora no bairro do Engenho Novo.[373] Esta é a primeira similaridade, construída intencionalmente pelo autor ficcional, produzindo pistas para o leitor na descrição da sala principal da nova residência:

> […] Na principal destas, a pintura do teto e das paredes é mais ou menos igual, umas grinaldas de flores miúdas e grandes pássaros que as tomam nos bicos, de espaço a espaço. Nos quatro cantos do teto as figuras das estações, e ao centro das paredes os medalhões de César, Augusto, Nero e Massinissa, com os nomes por baixo… Não alcanço a razão de tais personagens.[374]

A descrição detalhada da sala principal, reproduzida no Engenho Novo, propõe que o escritor, aquele que escreve o autor Dom Casmurro, intencionalmente escolhe os medalhões de César, Augusto, Nero e Massinissa. Existe uma razão para tais nomes, mas esta escapa ao autor ficcional Casmurro porque o segredo desta escolha está alçado a outro nível discursivo. A razão da seleção dos nomes dos imperadores se encontra no plano do jogo ficcional do leitor com a instância de autoria do livro: o enunciado de Bento Santiago, de que escreve o livro, como personagem que representa um escritor, pressupõe a enunciação de alguém que escreve o personagem. Este outro autor não deve ser confundido com o autor real, Machado de Assis.[375] No gênero história de detetives, convencionalmente, o enigma se encontra no mundo enunciado, mas aqui temos o desdobramento do enigma no campo da enunciação. Deste modo, os três primeiros imperadores pintados nas paredes da sala, César, Augusto, Nero, foram todos ditadores romanos que passaram a história por seus grandes feitos, mas por que, junto a eles, pinta-se um nome talvez menos grandioso, Massinissa? O detalhe merece ainda mais atenção, pois ao fim do romance, no retorno de Ezequiel, este espera pela recepção do pai fitando a

---

[373] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 16-18.
[374] Ibid., p. 16.
[375] Cf. HANSEN, João Adolfo. Dom Casmurro: simulacro & alegoria. In: GUIDIN, Márcia Lígia; GRANJA, Lúcia; RICIERI, Francine Weiss (Orgs.). *Machado de Assis ensaios da crítica contemporânea*. São Paulo: Editora UNESP, 2008, p. 144.

figura de Massinisa. Este foi rei da Numídia e teve um papel importante nas Guerras Púnicas, mas ficou conhecido por enviar uma taça de veneno para sua mulher, Sofonisba.[376] Esta referência dialoga, numa leitura cruzada, com a tentativa abortada de Bento Santiago de envenenar Ezequiel, no capítulo CXXXCII.

Noutro desdobramento, arranjando o jogo de semelhanças do romance, o capítulo IX, intitulado "A Ópera", constitui uma imagem metafórica da narrativa. O narrador Bento Santiago relata as reflexões de um velho tenor italiano chamado Marcolini que, segundo a narrativa, vivera no Rio de Janeiro: "'A vida é uma ópera', dizia-me um velho tenor italiano que aqui viveu e morreu…"[377]. A ópera da vida é descrita por Marcolini como uma história da criação, na qual Deus havia escrito um libreto, que depois é musicado por Satanás. Assim, Deus determina que a ópera seja executada no "teatro do mundo". Neste sentido, autores como Shakespeare conseguem, por sua vez, "transcrever a letra da ópera, com tal arte e fidelidade, que parece ele próprio o autor da composição". Mas não: Shakespeare "é um plagiário" da ópera da vida. A obra ficcional é uma transcrição da letra da ópera da vida. Neste sentido, o escritor, ao escrever o texto, assume o papel de Deus e do diabo no mundo que escreve. Nesta metáfora, o romance é a vida, história de maior tomo que a *História dos Subúrbios*, transcrita no jogo ficcional, que produz estranhas similaridades.

Na sua visita à casa de Gurgel, pai de Sancha, Bento observa um retrato da mãe da moça na parede da sala, enquanto espera por Capitu. Gurgel questiona Bento a respeito da semelhança entre a mãe de Sancha, retratada no quadro, com Capitu:

> Um dos costumes da minha vida foi sempre concordar com a opinião provável do meu interlocutor, desde que a matéria não me agrava, aborrece ou impõe. Antes de examinar se efetivamente Capitu era parecida com o retrato, fui respondendo que sim. Então ele disse que era o retrato da mulher dele, e que as pessoas que a conheceram diziam a mesma cousa. Também achava que as feições eram semelhantes, a testa principalmente e os olhos. Quanto ao gênio, era um; pareciam irmãs.
> – Finalmente, até a amizade que ela tem a Sanchinha; a mãe não era mais amiga dela… Na vida há dessas semelhanças assim esquisitas.[378]

Para Bento, as semelhanças são "assim esquisitas" porque Capitu e Sancha não são aparentadas, e esta é sua explicação. Então como se explicam esses traços similares, a testa, os olhos? Neste sentido, para Hansen, o escritor ficcional Casmurro é um "autor que escreve e

---

[376] LÍVIO, Tito. *Ab Vrbe condita*. Livro XXIX, 23; XXX, 8;12-15. Disponível em: <http://www.thelatinlibrary.com/livy/>. Acesso em: 20 mar. 2013.
[377] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 27.
[378] Ibid., loc. cit.

simultaneamente lê ou interpreta o que escreve para o destinatário".[379] Assim, a interpretação do personagem-escritor é insatisfatória. Estamos diante de mais uma pista, deixada pelo enigmático escritor do autor Dom Casmurro. Seguindo os protocolos de leitura, como se sabe, no gênero história de detetives, a semelhança física entre personagens pode ser indicador de parentescos desconhecidos, ou dissimulados, conformando a verossimilhança. Aqui, neste episódio do romance *Dom Casmurro*, este princípio de verossimilhança é destruído. De modo contraditório, o argumento é usado posteriormente até a exaustão pelo autor Bento Santiago como prova definitiva da suposta traição da mulher. Para reforçar este efeito, outros indícios estão disseminados na narrativa. Por exemplo, o capítulo XCIX, intitulado "O filho é a cara do pai", narra o regresso de Bento ao Rio de Janeiro, após seus estudos de direito em São Paulo. Todos os parentes observam os gestos e os modos do novo bacharel, que passa a ser tratado como "doutor" por todos da casa:

> Minha mãe, quando eu regressei bacharel quase estalou de felicidade. Ainda ouço a voz de José Dias, lembrando o evangelho de S. João, e dizendo ao vernos abraçados:
> – Mulher, eis aí o teu filho! Filho, eis aí a tua mãe!
> Minha mãe, entre lágrimas:
> – Mano Cosme, é a cara do pai, não é?
> – Sim, tem alguma coisa, os olhos, a disposição do rosto. É o pai, um pouco mais moderno, concluiu por chalaça. E diga-me agora, mana Glória, não foi melhor que ele não teimasse em ser padre? Veja se esse peralta daria um padre capaz.[380]

Bento representa a figura do falecido pai, Pedro de Albuquerque Santiago, que retorna simbolicamente para casa. Aqui neste trecho não há equívoco. Bento Santiago é realmente filho de Pedro Santiago. As semelhanças entre Bento e Pedro Santiago são um argumento a favor da tese de que o filho de Dona Glória fez bem em não se tornar padre.

O jogo de semelhanças passa a desempenhar uma função fundamental no desenho de Ezequiel, cuja característica principal é a imitação dos "gestos", "modos" e "atitudes" de outras pessoas. O menino Ezequiel é um mímico nato, capaz de imitar com perfeição prima Justina, José Dias e Escobar. A figura de um mímico se caracteriza propriamente pela caricatura dos imitados e pelo uso da máscara. Saber imitar e representar o outro faz parte das habilidades necessárias ao teatro, que também é, por sua vez incorporado na ópera da vida. À medida em que cresce, Ezequiel se especializa na imitação de Escobar:

---

[379] Cf. HANSEN, João Adolfo. Dom Casmurro: simulacro & alegoria. In: GUIDIN, Márcia Lígia; GRANJA, Lúcia; RICIERI, Francine Weiss (Orgs.). *Machado de Assis ensaios da crítica contemporânea*. São Paulo: Editora UNESP, 2008, p. 146.
[380] Ibid., p. 169.

> Eu mesmo achava feio tal sestro. Alguns dos gestos já lhe iam ficando mais repetidos, como o das mãos e pés de Escobar; ultimamente, até apanhara o modo de voltar da cabeça deste, quando falava, e o de deixá-la cair, quando ria. Capitu ralhava. Mas o menino era travesso, como o diabo; apenas começámos a falar de outra coisa, saltou ao meio da sala, dizendo a José Dias: – O senhor anda assim.[381]

E assim, Ezequiel continua com suas brincadeiras de imitação, passando dos movimentos corporais a exteriorização da máscara no modo de falar e de mover a cabeça, as mãos e os pés. O personagem é configurado como uma figura plástica, que não possui forma definida, assumindo os contornos dos caracteres que vai mimetizando.

José Dias, no capítulo CXVI, após uma leitura do livro de Ezequiel, passa a chamar o menino de "filho do homem", seguindo o estilo do texto bíblico. Capitu na ocasião censura esse modo de falar. O jogo de palavras bíblico, apropriado pelo discurso de José Dias, coloca de modo figurado a questão da paternidade: Enfim, de qual "homem" Ezequiel é filho no romance?

Neste sentido, antes que a semelhança física de Ezequiel com Escobar se concretize aos olhos de Bento Santiago, apresenta-se primeiro a similaridade das expressões dos olhares dos personagens. Quem nota e comenta com Bento esta particularidade é Capitu, que parece surpresa ao constatar este fato, pois desperta sua curiosidade:

> – Você já reparou que Ezequiel tem nos olhos uma expressão esquisita? perguntou-me Capitu. Só vi duas pessoas assim, um amigo de papai e o defunto Escobar. Olha, Ezequiel; olha firme, assim, vira para o lado de papai, não precisa revirar os olhos, assim, assim…[382]

Novamente, a causa da semelhança foge ao controle dos personagens, inclusive ao autor ficcional Bento Santiago. Seguindo as pistas, antes da comparação de Capitu, o leitor pode constatar que o olhar de Ezequiel se justifica em certa medida, a pensar hereditariamente, pelo próprio olhar de Capitu, que em menina tinha os olhos oblíquos e dissimulados que, com o tempo, demudaram em olhos de ressaca. Seguindo outras hipóteses, conforme o procedimento da história de detetive, a leitura não evidencia apenas a semelhança entre Ezequiel e Escobar, mas vai noutro sentido ainda, numa inesperada semelhança entre Escobar e um amigo do pai de Capitu. Especulativamente, o leitor pode supor muitas coisas a partir dessas semelhanças. Capitu própria, por exemplo, é envolvida nesse jogo de semelhanças, pois ela também possui um olhar enigmático. Contudo, essas relações de similaridades não encontram respaldo na verossimilhança da narrativa; ou seja, essas semelhanças que se apresentam de modo verossímil são invalidadas pela semelhança entre o retrato da mãe de Sancha e Capitu, que parece não

[381] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 196.
[382] Ibid., p. 213.

significar nada além de uma eventualidade, sustentando a ideia de que na vida "há tais semelhanças inexplicáveis".[383]

Logo em seguida, no jantar, Bento aproveita a ocasião para observar os olhos do menino: "Aproximei-me de Ezequiel, achei que Capitu tinha razão; eram os olhos de Escobar, mas não me pareceram esquisitos por isso. Afinal não haveria mais que meia dúzia de expressões no mundo, e muitas semelhanças se dariam naturalmente."[384] Ao mesmo tempo que reafirma um argumento pela hereditariedade de Ezequiel em relação a Escobar, Bento relativiza, de modo não muito convincente, as semelhanças das expressões de olhares, usando as razões das identidades naturais. Conforme se avança a idade de Ezequiel, o autor ficcional Dom Casmurro vai apontado as supostas semelhanças entre o rapaz e Escobar, especialmente no capítulo CXXXII, "O Debuxo e o colorido". Neste episódio, Capitu convence Bento a enviar Ezequiel para um colégio interno, afastando o menino da vista, pois assim o menino somente visita a casa dos pais aos domingos. Para Bento, afastar o menino da convivência diária, constatando o erro da suposta traição, seria o motivo de Capitu. Casmurro não toma conhecimento da hipótese plausível de que, possivelmente, Capitu apenas zelava pela educação do rapaz. O auge desse conflito mental de Bento, gerado pelas semelhanças, é a revelação de sua desconfiança para Capitu, que revela sua indignação pela "casualidade da semelhança": "– Sei a razão disto; é a casualidade da semelhança… A vontade de Deus explicará tudo… Ri-se? É natural; apesar do seminário, não acredita em Deus; eu creio… Mas não falemos nisto; não nos fica bem dizer mais nada."

Ora neste mundo ficcional, no qual Deus escreve a ópera da vida, Deus é representado pelo escritor que escreve os personagens, inclusive o personagem do autor ficcional Dom Casmurro. Por meio da alegoria construída pelo autor, o apelo de Capitu recorre a instância enunciativa mais alta do texto, problematizando a validade da verossimilhança como princípio de invenção ficcional. Bento não acredita em Deus, não percebe que ele próprio é uma entidade imaginária. Tudo é ficção e trapaça do autor que preside o romance no nível enunciativo mais elevado. Neste sentido, Hansen explica que "a partir de *Memórias póstumas de Brás Cubas*, Machado de Assis passou a escrever ficção como dispositivo que dissolve o princípio de causalidade da verossimilhança".[385] Neste sentido, a leitura do romance *Dom Casmurro* como

[383] ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992, p. 225.
[384] Ibid., p. 213-214.
[385] Cf. HANSEN, João Adolfo. Dom Casmurro: simulacro & alegoria. In: GUIDIN, Márcia Lígia; GRANJA, Lúcia; RICIERI, Francine Weiss (Orgs.). *Machado de Assis ensaios da crítica contemporânea*. São Paulo: Editora UNESP, 2008, p. 146.

história de detetive é uma armadilha para o leitor, pois as semelhanças e similaridades produzidas pelo texto são todas equívocas.

Assim, à guisa de conclusão das leituras apresentadas até aqui nesta pesquisa sobre *Dom Casmurro*, constata-se que o texto apresenta diversas representações de jogos encenados e de jogos representados pelos personagens. Entre elas, destacam-se o jogo protagonizado das crianças, que resulta no jogo de sedução; ou ainda o adorno da cena com o voltarete; e também, o jogo do matrimônio entre os casais. O jogo ficcional preside a todos estes no sentido de que o autor ficcional inventa a história do personagem-escritor Bento Santiago a partir da dissimulação da verdade a respeito da suposta traição, se é que ocorre, configurada como acusação que fica em aberto, formando o famoso enigma do livro, apresentado ao leitor de modo metaficcional, elemento que, nesse caso, relativiza a credibilidade do narrador. No nível do jogo do leitor com o texto, a produção de semelhanças e similaridades, que propõem a leitura como história de detetive, diluem o estatuto da verossimilhança, invalidada pela experiência da ópera da vida encenada no romance.

6 *ESAÚ E JACÓ*, NARRATIVA LÚDICA

> Ludimus effigiem belli, simulataque veris
> Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
> Ut gemini inter se reges albusque, nigerque
> Pro laude oppositi certent bicoloribus armis. [386]
> **Marcus Hieronymus Vida**, *Schacchia Ludus*, 1527.

A primeira edição de *Esaú e Jacó* é de junho de 1904. Assim como *Dom Casmurro*, o livro foi impresso pela editora Garnier em Paris. O romance dos gêmeos ganha uma segunda edição em dezembro de 1904, aproveitando a composição tipográfica da primeira edição.[387] No ano de 2008, em associação com a Academia Brasileira de Letras, a Fundação Biblioteca Nacional publica uma edição fac-similar do manuscrito de *Esaú e Jacó*.[388] Trata-se de um livro que estende o estatuto da ficção ao próprio evento da escrita do romance. O próprio romance *Esaú e Jacó* é ficcionalizado em sua *Advertência* como sendo o sétimo caderno manuscrito do conselheiro Aires, encontrado após a morte do diplomata junto com outros seis cadernos enumerados por algarismos romanos, I, II, III, IV, V e VI, que por sua vez produzem o *Memorial de Aires*. O título do sétimo caderno era *Último*, designação especial para a qual o narrador da *Advertência* não encontra explicação satisfatória. Por isso, este primeiro narrador, que se apresenta na condição de editor, decide publicar o caderno do conselheiro sob o título *Esaú e Jacó*, sugestão do próprio Aires. Assim, o jogo metaficcional é principiado logo na advertência do romance, ao compor a figura de um narrador-autor que tem publicada sua obra postumamente pela iniciativa de outro escritor.

Na recepção crítica de primeira hora, *Esaú e Jacó* é avaliado como um texto de qualidade superior, especialmente pela validação do estilo: "Não é, porém, no entrecho que está a sua real beleza: é na graça do dizer as coisas, por mais importantes ou mais insignificantes que sejam."[389] O primeiro ensaio de leitura de Medeiros e Albuquerque questiona propriamente o estatuto da verossimilhança deste romance de Machado em contraste com a beleza de seu estilo. O *Jornal do Comércio* publica um artigo de Mário de Alencar, no qual este se apresenta

---

[386] "Jogamos no formato da guerra, a cópia fiel/ da batalha, com soldados fabricados de arbustos, e um lúdico reino,/ onde gêmeos reis, alvo e negro/ disputam a glória de dois exércitos opostos e bicolores." Marco Girolamo Vida, *O Jogo de Xadrez*, 1527, v. 1-4.

[387] KURY, Adriano da Gama. Sobre Esta Edição. In: ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 13.

[388] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacob*. Edição fac-similar. Rio de Janeiro: ABL; Biblioteca Nacional, 2008.

[389] MEDEIROS E ALBUQUERQUE, José Joaquim de Campos da Costa de. Chronica litteraria: Machado de Assis – Esaú e Jacob. *A Notícia*, Rio de Janeiro, p. 3, 30 set. 1904 e 01 out. 1904. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 419.

muito admirado com esta obra ficcional de Machado, comparando o estilo do romance com o de escritores gregos, especialmente Homero.[390] Alcides Maya, por sua vez, destaca o *humour* machadiano que, derivado de um "escuso e profundo veio de amarga filosofia pessimista", numa atitude de "resignação zombeteira", proporciona uma dupla leitura: "podem ser lidas com inocência e simplicidade ou meditadas com amargura, segundo o temperamento e a faculdade assimiladora de cada um".[391] Pode-se propor que Maya entende que o texto de *Esaú e Jacó* se ajusta perfeitamente à leitura particular de cada leitor. Este desempenho da recepção do livro se deve à ambivalência com a qual a narrativa é produzida, processo que se efetua por sinal em todos os níveis discursivos do texto: na duplicidade dos personagens, na figura do diplomata narrador que continuamente busca assentar a opinião sobre qualquer tema em harmonia com todas as vozes dissonantes e assonantes, em um tempo demarcado pela historicidade de dois sistemas políticos. Exceto pelo problema da pintura da tabuleta da Confeitaria do Custódio, a Monarquia cede espaço à República sem haver propriamente mudanças significativas de primeira ordem no feitio da vida cotidiana:

> Nada se mudaria: o regímen, sim, era possível, mas também se muda de roupa sem trocar de pele. Comércio é preciso. Os bancos são indispensáveis. No sábado, ou quando muito na segunda-feira, tudo voltaria ao que era na véspera, menos a constituição.[392]

Esaú e Jacó aproveita a experiência dos romances anteriores de Machado, utilizando os procedimentos lúdicos já estudados, como o jogo de referências e o jogo metaficcional. Na composição interdiscursiva do texto, ora o narrador cita diretamente as mais diversas obras como *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, devidamente referenciado logo na epígrafe, e as *Eumênides*, de Ésquilo;[393] ora o narrador insere no texto do livro frases retiradas de outros autores sem explicitar diretamente a referência, no procedimento alusivo e paródico, como o próprio título do capítulo I, "Cousas futuras!", fragmento retirado do *Antigo Testamento*.[394] Este fragmento do texto bíblico também é apropriado pela fala da cabocla do morro do Castelo.[395] Assim como acontece com o mote "Ao vencedor as batatas", de *Quincas Borba*, a fórmula

---

[390] ALENCAR, Mário de. Esaú e Jacob. *Jornal do Commercio*, Rio de Janeiro, p. 2, 02 set. 1904. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 422-429.

[391] MAYA, Alcides. Machado de Assis. *O Paiz*, Rio de Janeiro, p. 1, 08 set. 1904. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. Op. cit., p. 430-431.

[392] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 153.

[393] Ibid., p. 20; 22.

[394] HEBREUS 11: 20. Cf. SENNA, Marta de. Nota. In: ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://www.machadodeassis.net/hiperTx_romances/obras/esauejaco.htm>. Acesso em: 13 jul. 2012.

[395] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 19; 24.

"Cousas futuras" é retomada e repetida várias vezes,[396] instituindo um *leitmotiv* das potencialidades de realizações de Pedro e Paulo. Além disso, constata-se que o jogo de referências mescla ao discurso do texto vários fragmentos do antigo e do novo testamento e de vários autores, especialmente gregos e latinos, como Homero e Virgílio.

Pesquisadores já destacaram os aspectos lúdicos de *Esaú e Jacó*.[397] Em um trabalho recente, Wagner Martins Madeira catalogou oito tipos de jogos textuais no romance*: "*jogo de preterição", "jogo material", "jogo do duplo", "jogo das datas", "jogo do rebaixamento", "jogo onomástico", "jogo metalinguístico" e "jogo de diagramas".[398] Nesta tese em particular, esperamos analisar de forma competente alguns destes jogos textuais, que inevitavelmente se articulam com as ideias desenvolvidas aqui. Como nos capítulos anteriores, não visamos aqui explorar todas as possibilidades deste romance de Machado de Assis, e sim situá-lo dentro do quadro maior, do uso do jogo no conjunto dos textos deste gênero produzidos pelo autor.

6.1 Jogo de tarô

Logo no início do romance, a imagem de jogo de tarô[399] é associada à figura misteriosa da cabocla do morro do Castelo. A personagem se destaca por desempenhar a função de oráculo, validada pelo jogo divinatório do tarô. Por razão de seus acertos, creditados aos poderes místicos do tarô, a personagem conquista uma relativa fama na cidade: "Toda a gente falava então da cabocla do Castelo, era o assunto da cidade; atribuíam-lhe um poder infinito,

---

[396] A expressão "Cousas futuras" reaparece nos capítulos II, IV, X, XIV, XIX, XXVI, XLVIII e CXVIII, Cf. ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 25; 29; 44; 45; 46; 52; 61; 74; 116; 244; 245.

[397] Apenas para citar alguns, vide: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. Introdução: Um romance em abismo. In: ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2012, p. 9-20; VALLADARES, Henriqueta do Coutto Prado. *Esaú e Jacó*: jogos para além da história, histórias por fora das linhas. In: PINTO, Silvia Regina (Org.). *Tramas e mentiras*: jogos de verossimilhança. Rio de Janeiro: 7Letras, 2005, p. 71-88; VIANNA, Maria Lúcia Saponaro. *Esaú e Jacó*, o jogo da eterna contradição humana. Suplemento Literário de Minas Gerais, Belo Horizonte, ano XVIII, n. 859, p. 6, 19 mar. 1983.

[398] O "jogo de preterição" utiliza a negativa retórica, cuja construção é a de uma assertiva que se dá pela negação de seu contrário. O "jogo material" é designado em função das interações do capital em relação aos eventos narrados. O "jogo do duplo" se configura pelas simultaneidades de figuras ou acontecimentos. O "jogo das datas" pode ser pensado como a seleção dos detalhes das datas pelo autor, refletindo na interpretação. O "jogo de rebaixamento" ocorre quando o autor reduz valores elevados a circunstâncias triviais. O "jogo onomástico" advém da escolha intencional dos topônimos e antropônimos. O "jogo metalinguístico" se refere à constante conversa que o narrador mantem com o leitor. E, finalmente, o "jogo de diagramas" alude ao xadrez como metáfora do desenvolvimento da narrativa. Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 79-122.

[399] Na origem, o baralho de tarô foi inventado a partir de representações da realeza com a finalidade de entretenimento. Possivelmente, as cartas de tarô passam a ser usadas esotericamente, como modo de prever o futuro, ao longo dos séculos XVI a XVIII, na Europa. O caso do tarô é notável pois trata-se de um jogo que passa a exercer uma função divinatória. Cf. TAYLOR. Edward Samuel. *The history of playing cards*, with anecdotes of their use in conjuring, fortune-telling, and card-sharping. London: Hotten, 1865, p. 453-479.

uma série de milagres, sortes, achados, casamentos."[400] Natividade, mãe de gêmeos, é convencida por sua irmã Perpétua a fazer uma consulta à advinha a propósito do futuro dos meninos. As senhoras sobem o morro do Castelo, despertando o olhar curioso dos viandantes. Elas são recebidas por um velho, pai da cabocla, figura que colabora para impressionar as visitas. As senhoras recebem um cartão com o número 1012, ordem da visita. A cabocla chama-se Bárbara. Trata-se de uma figura que encena teatralmente seu papel de advinha. Seu cabelo é amarrado de modo a compor um "solidéu natural" e usa como enfeite um raminho de arruda. Isto confere um aspecto sacerdotal a Bárbara, devido ao simbolismo que estas imagens – solidéu e ramo de arruda – representam nas crendices populares.[401] Contudo, o que mais lhe confere aspecto misterioso é o olhar. Seus olhos eram "tão compridos e tão agudos que entravam pela gente abaixo, revolviam o coração e tornavam cá fora, prontos para nova entrada e outro revolvimento."[402] Trata-se de um jogo teatral, que coopera para a credibilidade que se espera no movimento de dar as cartas.

Bárbara observa atentamente os gestos e expressões de Natividade e Perpétua; analisando-as, sonda seus anseios. Ao receber os retratos dos meninos, a cabocla junta todas as informações para atuar. Pergunta se os meninos haviam brigado no ventre da mãe, antes de nascerem. A cabocla depois sugere um destino para os gêmeos Pedro e Paulo, com a expressão "cousas futuras", fragmento textual retirado pelo autor Aires do livro de *Hebreus*, capítulo 11, versículo 20; portanto uma forma de discurso citado que podemos considerar paródia, em função do rebaixamento que o texto recebe ao compor a fala de uma personagem herética para a doutrina do cristianismo. A grandeza destas coisas futuras é uma atribuição decorrente das perguntas e das sugestões de natividade, porém sem fornecer detalhes.

Na cartomancia, ou jogo de tarô, a relação aqui se estabelece entre os interlocutores por meio da confiança do consulente nos poderes da advinha. Aplicado ao romance, esta lógica do tarô define também a relação de confiança entre o narrador e o leitor. Acreditamos ou não na declaração do narrador, ao afirmar que ele sempre teve "fé em Sibilas"? O discurso indireto livre e o caráter hipostático da ação da cartomante propõem que o leitor acredite também na voz do narrador e, com isto, o leitor também é ludibriado pela cabocla do Castelo. Assim, a figura da cabocla é reiterativa e aparece ao longo do romance inteiro, como uma sombra que

[400] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 25.
[401] Segundo algumas crenças, especialmente as de origem afro-brasileira, a arruda é uma planta mágica, que tem o poder de espantar o mau-olhado e os espíritos ruins.
[402] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 22.

acompanha as personagens no desenrolar do enredo. Apresentamos mais uma ocasião dentre outras inúmeras na qual a cabocla reaparece:

> Quando a carruagem ia a dobrar a praia de Santa Luzia, ladeando a Santa Casa, Natividade teve ideia, mas só ideia, de voltar e ir ter à ladeira do Castelo, subir por ela, a ver se achava a adivinha no mesmo lugar. Contar-lhe-ia que os dous meninos de mama, que ela predisse seriam grandes, eram já deputados e acabavam de tomar assento na câmara. Quando cumpririam eles o seu destino? Viveria o tempo de os ver grandes homens, ainda que muito velha?[403]

O jogo divinatório da cabocla do Castelo prediz um futuro "grandioso" para Pedro e Paulo. Natividade acredita na predição de Bárbara. Natividade e Perpétua consultam apenas uma única vez à Bárbara, mas esta visita repercute no romance inteiro. No capítulo VIII do romance, que narra o nascimento dos filhos de Natividade, tomamos conhecimento que a sugestão de visitar a cabocla do Castelo partira de uma das amas dos meninos:

> Uma das amas, parece que a de Pedro, sabendo daquelas ânsias e conversas, perguntou a Natividade por que é que não ia consultar a cabocla do Castelo. Afirmou que ela adivinhava tudo, o que era e o que viria a ser. Conhecia o número da sorte grande, não dizia qual era nem comprava bilhete para não roubar os escolhidos de Nosso Senhor. Parece que era mandada de Deus.[404]

As ânsias e as conversas eram das pessoas da casa, que imaginavam que os meninos poderiam vir a serem banqueiros, ministros, desembargadores, bispos ou cardeais. Na fala da ama, relatada de modo indireto, temos uma imagem do jogo de loteria. Ao mesmo tempo se nota o sincretismo religioso, que valida a atividade herética da cabocla por meio de um suposto dom divino, permitido por Deus. No parágrafo seguinte, a outra ama reforça a ideia, confirmando o suposto poder da cabocla:

> A outra ama confirmou as notícias e acrescentou novas. Conhecia pessoas que tinham perdido e achado jóias e escravos. A polícia mesma, quando não acabava de apanhar um criminoso, ia ao castelo falar à cabocla e descia sabendo; por isso é que não a botava para fora, como os invejosos andavam a pedir. Muita gente não embarcava sem subir primeiro ao morro. A cabocla explicava sonhos e pensamentos, curava de quebranto…[405]

Nesta fala da segunda ama temos outro dado interessante no fato do poder oficial submeter-se à esfera mística, pelo menos na fala relatada da personagem. Os discursos das duas amas formam dois conjuntos de argumentos que motivam as senhoras da casa para realizar a visita à afamada cabocla do morro do Castelo. Impressionada pelos relatos, as senhoras procuram discretamente mais informações. Natividade confidencia a consulta para seu marido,

---

[403] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 245.
[404] Ibid., p. 40.
[405] Ibid., loc. cit.

Santos, solicitando que este não contasse a mais ninguém o segredo. Perpétua pergunta a um amigo da família, o conselheiro Aires, sobre o que achava da cabocla. Aires não toma partido a favor nem contra as atividades da cabocla, encontrando uma resposta intermediária que agrada a todos da casa. Aires tem o hábito de anotar "descobertas, observações, reflexões críticas e anedotas" em cadernos, aos quais dava o nome de *Memorial*. Naquela noite, Aires escreve no *Memorial*: "Noite em casa da família Santos, sem voltarete. Falou-se na cabocla do Castelo. Desconfio que Natividade ou a irmã quer consultá-la; não será decerto a meu respeito. […]"[406] Observa-se nesta nota do *Memorial* que o passatempo habitual dos familiares e amigos do casal Santos era jogar o voltarete. Confirma-se mais uma aqui vez a função deste jogo como forma de sociabilidade.

A imagem da cabocla do Castelo revela a rivalidade dos irmãos, pois brigaram ainda no ventre materno. Esta rivalidade entre os irmãos Pedro e Paulo repercute por todo o romance por meio de imagens de disputas e de lutas, como no capítulo XXVI, intitulado "A luta dos retratos". Mas Natividade, ao ver demorar o futuro grandioso dos filhos, começa a se questionar na validade das predições realizadas por meio do jogo do tarô. Esta é uma questão que fica em suspensão ao longo do romance: Deve-se acreditar ou não na cartomante? De acordo com Aires, a resposta seria afirmativa, numa conversa que principia com um encontro casual no bonde com Natividade:

> – Fosse como fosse, chegou a propósito.
> – Chego sempre a propósito. Já lhe ouvi isso, uma vez, há muitos anos, ou foi a sua irmã… Ora, espere, não me esqueceu o motivo; creio que falavam da cabocla do Castelo. Não se lembra de uma tal ou qual cabocla que morava no Castelo, e adivinhava a sorte da gente? Eu estava aqui de licença, e ouvi dizer cousas do arco-da-velha. Como sempre tive fé em Sibilas, acreditei na cabocla. Que fim levou ela?[407]

Havia sido Perpétua que interpelara o conselheiro há muito anos, declarando na ocasião que ele havia chegado de propósito. Uma simples referência linguística é capaz de fazer Aires lembrar uma situação aparentemente rotineira, numa ocasião que se passara há anos. O episódio sugere que Aires possui uma ótima memória, ou apenas lembra-se deste fato porque ele havia sido registrado no seu *Memorial*.

A predição da cabocla, sintetizada na expressão "cousas futuras" atravessa a narrativa até o final. O capítulo CXVIII, "Cousas passadas, cousas futuras", problematiza a incerteza deste futuro que deveria vir a ser. Neste caso, é Natividade quem relembra a irmã a respeito da

[406] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 50.
[407] Ibid., p. 54.

visita à cabocla do morro do Castelo:

> – Você lembra-se, Perpétua? Disse Natividade, quando o carro começou a andar.
> – De quê?
> – Não se lembra que foi ali que ficou o carro, quando fomos à cabocla do castelo?
> Perpétua lembrava-se. […][408]

O título do capítulo remete à fala da cabocla, que por sua vez, é discurso citado do Antigo testamento. Porém Aires emenda a citação bíblica, antepondo ao fragmento "cousas futuras" a expressão "cousas passadas", enviando as irmãs às recordações das predições da cabocla por ocasião do nascimento de Pedro e Paulo.

6.2 Jogo de xadrez

Podemos propor com Bernard Suits que *Esaú e Jacó* é um romance no qual narrador e leitor desempenham um jogo, elaborado minuciosamente pelo autor.[409] Neste sentido, o jogo de xadrez é a metáfora que sintetiza todo o modo de composição do romance.[410] A imagem do jogo de xadrez é proposta pelo próprio narrador no capítulo XIII, "A Epígrafe". O título remete à última linha do capítulo precedente, composta por uma citação direta: "Dico, Che quando l'anima mal nata…" [Digo, que quando a alma mal fadada…]. O fragmento é o verso 7, do Canto V do "Inferno", primeiro poema da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri.[411] Ao repetir o texto da epígrafe ao final do capítulo XII, o autor-narrador Aires quebra com a convenção do gênero, que prescreve o lugar da epígrafe na abertura da obra ou no início dos capítulos. Mas como esta questão se relaciona com o jogo de xadrez?

Podemos propor que o narrador repassa ao leitor a tarefa de movimentar a epígrafe para o local convencionado. Contudo, quando vamos ao início do livro, confirmamos que a epígrafe já estava lá indicada. Portanto, temos a epígrafe publicada duas vezes. O narrador declara que

---

[408] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 244.

[409] Cf. SUITS, Bernard. The detective Story, A Case Study of Games in Literature. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, Toronto, n. 2, vol. 12, p. 200, June / Juin 1985.

[410] Cf. GUIMARÃES, Hélio de Seixas. Introdução: Um romance em abismo. In: ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2012, p. 16-19; Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 107; Cf. VALLADARES, Henriqueta do Coutto Prado. *Esaú e Jacó*: jogos para além da história, histórias por fora das linhas. In: PINTO, Silvia Regina (Org.). *Tramas e mentiras*: jogos de verossimilhança. Rio de Janeiro: 7Letras, 2005, p. 75-76.

[411] ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia – Inferno*. Ed. Bilíngue. Trad. e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Ed. 34, 1998, p. 49.

esta operação de colocar novamente a epígrafe serve como "um par de lunetas para que o leitor penetre o que for menos claro ou totalmente escuro". Assim como um jogador de xadrez movimenta as peças no tabuleiro, o leitor deve movimentar mentalmente os fragmentos do texto, rearranjando-os de acordo com o desdobramento do jogo ficcional. A esta orientação segue a bem conhecida comparação do romance ao jogo:

> Ora, aí está justamente a epígrafe do livro, se eu lhe quisesse pôr alguma, e não me ocorresse outra. Não é somente um meio de completar as pessoas da narração com as idéias que deixarem, mas ainda um par de lunetas para que o leitor do livro penetre o que for menos claro ou totalmente escuro.
> Por outro lado, há proveito em irem as pessoas da minha história colaborando nela, ajudando o autor, por uma lei de solidariedade, espécie de troca de serviços, entre o enxadrista e os seus trebelhos.
> Se aceitas a comparação, distinguirás o rei e a dama, o bispo e o cavalo, sem que o cavalo possa fazer de torre, nem a torre de peão. Há ainda a diferença da cor, branca e preta, mas esta não tira o poder da marcha de cada peça, e afinal umas e outras podem ganhar a partida, e assim vai o mundo. Talvez conviesse pôr aqui, de quando em quando, como nas publicações do jogo, um diagrama das posições belas ou difíceis. Não havendo tabuleiro, é um grande auxílio este processo para acompanhar os lances, mas também pode ser que tenhas visão bastante para reproduzir na memória as situações diversas. Creio que sim. Fora com diagramas! Tudo irá como se realmente visses jogar a partida entre pessoa e pessoa, ou mais claramente, entre Deus e o Diabo.[412]

Aqui o narrador formula um paralelo muito preciso entre a composição do romance e uma partida de xadrez. Os trebelhos representam os personagens que vão colaborando com o narrador-enxadrista. Se assim for, o leitor constitui o outro jogador que disputa a partida com o narrador. O narrador cogita colocar diagramas para orientar o leitor na elucidação dos lances mais difíceis, mas desiste logo em seguida da ideia alegando crer que o leitor deve ter "visão bastante para reproduzir na memória as situações diversas". A partida do livro deve seguir sem diagramas, "como se" víssemos jogar uma partida "entre pessoa e pessoa, ou mais claramente, entre Deus e o Diabo". Os trebelhos que o narrador afirma serem facilmente reconhecíveis são: rei, dama, bispo, cavalo, torre e peão. Da mesma forma, o leitor perceberá que as peças são distribuídas em duas cores, brancas e pretas. O paralelo entre o jogo de xadrez e a narrativa indica ao leitor um caminho para a interpretação.

Contudo, em *Esaú e Jacó*, o narrador não dispõe os diagramas para o leitor: "Fora com diagramas!". Assim, não se pode afirmar ao certo qual personagem corresponde ao rei, ou dama, ou bispo etc. Neste sentido, Wagner Martins Madeira propõe a existência de pelo menos quatro diagramas: *rei/dama*, *Flora*, *religioso* e *político*.[413] Existem diversas leituras possíveis.

---

[412] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 50-51.
[413] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 109-122.

Podemos propor, seguindo a sugestão do narrador, uma relação entre os personagens mais representativos do romance e as peças do jogo de xadrez. Assim, o xadrez possui *dois reis*, digamos Pedro e Paulo; *duas damas*, que poderiam ser Natividade e Perpétua; *quatro torres* representadas por personagens que procuram se adaptar a qualquer situação: Custódio, Aires, D. Cláudia, Bárbara; *Quatro bispos*, representados por religiosos, espíritas ou católicos, como Plácido, Santos, padre Guedes e padre Bernardes; *Quatro Cavalos*, que seriam arrivistas sociais, como João de Melo, lojista da vidraçaria, Gouveia e Nóbrega. Neste sistema, D. Rita, irmã de Aires, seria mero peão, como o criado do conselheiro. Finalmente, Flora é "inexplicável" como diria o conselheiro Aires, pois ela é única e representaria o ideal de vencer a partida, um prêmio. Desta forma, neste tabuleiro do romance onde os personagens são mobilizados pelo enxadrista, a partida termina em empate, pois nenhum dos gêmeos vence.

A imagem do xadrez repercute também na escolha dos numerais aproveitados no romance, estendendo-se às datas.[414] Por exemplo, os capítulos centrais de *Esaú e Jacó*, "LIX. Noite de 14" e "LX. Manhã de 15", remetem à mudança do regime monárquico em republicano, a 15 de novembro de 1889. A referência histórica da monarquia é situada até o capítulo LIX, e a história da república passa a dominar a cena do livro a partir do capítulo LX. Esta demarcação também se expressa pela antítese dos termos "noite" e "manhã", assinalando a separação destas duas historicidades. Contudo, a transição de um regime político para outro é interpretada pelo narrador como algo superficial, *pro forma*, sem avanços significativos para a estrutura da sociedade.

Do mesmo modo, as datas são relativizadas em relação ao nascimento dos gêmeos Pedro e Paulo, no capítulo XXIII, "Quando tiverem barbas". O capítulo narra um episódio doméstico, quando um visitante pergunta a idade dos irmãos Pedro e Paulo:

> Naquele ano, uma noite de agosto, como estivessem algumas pessoas na casa de Botafogo, sucedeu que uma delas, não sei se homem ou mulher, perguntou aos dous irmãos que idade tinham.
> Paulo respondeu:
> – Nasci no aniversário do dia em que Pedro I caiu do trono.
> E Pedro:
> – Nasci no aniversário do dia em que Sua Majestade subiu ao trono.
> As respostas foram simultâneas, não sucessivas, tanto que a pessoa pediu-lhes que falasse cada um por sua vez. A mãe explicou:
> – Nasceram no dia 7 de abril de 1870.
> Pedro repetiu vagarosamente:

[414] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 94-95.

> – Nasci no dia em que Sua Majestade subiu ao trono.
> E Paulo, em seguida:
> – Nasci no dia em que Pedro I caiu do trono.[415]

O jogo das datas proposto aqui pelos gêmeos são charadas a serem decifradas pelo interlocutor. A mesma data se desdobra em duas referências que remetem ao mesmo evento de 7 de abril de 1831, quando Dom Pedro I abdica em favor de seu filho, D. Pedro II. O nascimento dos gêmeos é assinalado pela origem do segundo reinado, que será extinto depois na manhã de 15 de novembro de 1899.

6.3 Jogo do duplo

Ao adotar o xadrez como imagem que organiza o modo de composição de *Esaú e Jacó*, o autor escreve de modo a gerar similaridades e imagens especulares, que reproduzem a forma simétrica do tabuleiro[416] do jogo mimetizado pelo texto. O duplo se aplica à escolha dos topônimos e antropônimos, que na prosa de ficção de Machado de Assis obedece a critérios rigorosos e conscientes.[417] Em *Esaú e Jacó*, este procedimento destaca-se, sobretudo, pela invenção das duplicidades, a começar pelo próprio título do romance. Como se sabe, os nomes Pedro e Paulo foram escolhidos por Santos a partir da leitura do relato da *Epístola de S. Paulo aos Gálatas*, na passagem do capítulo II, versículo 11, onde S. Paulo revela que naquele episódio na Antioquia S. Pedro "resistiu-lhe na cara". Como se não bastasse que os gêmeos tivessem o nome de dois apóstolos, o nome do pai deles é sugestivo: "Santos". No romance, Santos dedica-se ao espiritismo, guiado por seu mentor Plácido. Santos, em sua imaginação, chega a cogitar que os meninos são a própria reencarnação de S. Pedro e de S. Paulo:

> Santos foi mais ao fundo; não seriam os dois meninos os próprios espíritos de S. Pedro e de S. Paulo, que renasciam agora, e ele, pai dos dous apóstolos? … A fé transfigura; Santos tinha um ar quase divino, trepou em si mesmo, e os olhos ordinariamente sem expressão, pareciam entornar a chama da vida. Pai de apóstolos! e que apóstolos! Plácido esteve quase, quase a crer também, achava-se dentro de um mar torvo, soturno, onde as vozes do infinito se perdiam, mas logo lhe acudia que os espíritos de S. Pedro e S. Paulo tinham chegado à perfeição; não tornariam cá. Não importa; seriam outros, grandes e nobres. Os seus destinos podiam ser brilhantes; tinha razão a cabocla, sem saber o que dizia.[418]

---

[415] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 66.
[416] A simetria do tabuleiro de xadrez é percebida se traçarmos uma linha divisória por uma de suas diagonais, produzindo dois triângulos opostos no plano, porém iguais se rotados um no plano do outro.
[417] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 100.
[418] ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 54.

E mais, o título do romance sugere implicitamente que ambos os apóstolos são já eles próprios reencarnações de Esaú e Jacó, hipótese que pode ser confirmada mais adiante na saída de Santos da consulta a seu mentor espiritual Plácido: "Ia cheio de números da Escritura, de Pedro e de Paulo, de Esaú e Jacó."[419] Depreende-se inicialmente, pela escolha dos nomes dos gêmeos três duplos: Esaú e Jacó, S. Pedro e S. Paulo, Pedro e Paulo. Este "jogo onomástico"[420] serve aqui para formar duplicidades e também para a crítica negativa e irônica de Machado de Assis em relação à doutrina do espiritismo, tema muito comentado pelo autor nas suas crônicas.[421] Ao mesmo tempo, estas imagens de duplo associadas aos protagonistas Pedro e Paulo se multiplicam ao longo da narrativa. Por exemplo, além de serem comparados a Esaú e Jacó, os gêmeos são comparados com as figuras mitológicas de Castor e Pólux, nomes pelos quais os gêmeos são chacoteados na câmara por um dos deputados; ou sugestivamente os gêmeos são associados às figuras de Robespierre e Luís XVI, no episódio da "luta dos retratos" do capítulo XXIV.

Sabe-se que o duplo é uma figura arquetípica fundamental, que ultrapassa o campo literário para todas as formas de cultura.[422] Não obstante, o tema alcança seu ápice em obras como *Frankenstein*, de Mary Shelley; em *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson; e em *William Wilson*, de Edgard Allan Poe. Nestes casos, a figura duplicante, designada como *Doppelgänger*, é um ser copiador, capaz de apropriar-se da vida do outro. Neste sentido, o duplo é estudado, sobretudo, pelo viés da psicanálise, para a qual o mito de Narciso ilustra a problemática do ego que se desdobra devido à sua incapacidade de amar o outro, replicando a si mesmo. *Esaú e Jacó* configura exemplarmente esta forma do duplo. O conceito é sintetizado nas figuras antagônicas dos gêmeos e estendido para todos os níveis do discurso, produzindo simetrias e congruências, como no primeiro capítulo, no número da consulta de Natividade à cabocla do Castelo: 1012. Este número pode ser lido sugestivamente, no sentido de que 1 é igual a 1, formado um par idêntico, e também na ideia da soma de 1 mais 1 ser igual a 2. Esta interpretação é ratificada pela história da origem dos nomes dos gêmeos, narrada por Santos ao seu mentor Plácido no capítulo XV, no qual a simbologia numérica é sobreposta à leitura do *Novo Testamento*:

---

[419] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 55.

[420] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 100-105.

[421] MALDONADO, Elaine Cristina. *Machado de Assis e o Espiritismo*: diálogos machadianos com a doutrina de Allan Kardec (1865–1896). Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2008, p. 88.

[422] Cf. PETERNEL, Joan. The Double. In: GARRY, Jane and EL-SHAMY, Hasan M (editors). *Archetypes And Motifs In Folklore And Literature*: A Handbook. New York: M.E. Sharpe, 2005, p. 453-458.

> O doutor foi à estante e tirou uma Bíblia, encadernada em couro, com grandes fechos de metal. Abriu a Epístola de S. Paulo *aos Gálatas*, e leu a passagem do capítulo II, versículo 11, em que o apóstolo conta que, indo a Antioquia, onde estava S. Pedro, "resistiu-lhe na cara".
> Santos leu e teve uma idéia. As idéias querem-se festejadas, quando são belas, e examinadas, quando novas; a dele era a um tempo nova e bela. Deslumbrado, ergueu a mão e deu uma palmada na folha, bradando:
> – Sem contar que este número *onze* do versículo, composto de dois algarismos iguais, 1 e 1, é um número gêmeo, não lhe parece?
> – Justamente. E mais: o capítulo é o segundo, isto é, dous, que é o próprio número dos irmãos gêmeos.
> Mistério engendra mistério. Havia mais de um elo íntimo, substancial, escondido, que ligava tudo. Briga, Pedro e Paulo, irmãos gêmeos, números gêmeos, tudo eram águas de mistério que eles agora rasgavam, nadando e bracejando com força.[423]

No trecho, ao mesmo tempo vale notar que o tom é jocoso por parte do narrador, que confere certa comicidade às análises cabalísticas dos personagens. O duplo é sugerido também pela metáfora do jogo de xadrez, jogo antagônico no qual a congruência geométrica é o princípio de organização das peças no tabuleiro, espelho em preto e branco no qual se opõem as cores dos dois exércitos imaginários que se enfrentam. O romance e o xadrez são formados em imagens especulares que organizam os mundos imaginários inventados, produzindo congruências, formas que se equivalem, mas que não são simétricas. A propósito, vale lembrar com Umberto Eco que o espelho não produz uma imagem igual àquela que reflete, mas uma imagem congruente a esta. O espelho produz a imagem de outro ser exatamente idêntico ao original que reflete. Narciso não se enamora de sua imagem, mas da imagem congruente de outro, projetado no espelho do lago:

> Mas o ponto é que nem mesmo os espelhos verticais invertem ou emborcam. O espelho reflete a direita exatamente onde está a direita, e a esquerda exatamente onde está a esquerda. É o observador (ingênuo, mesmo quando físico por profissão) que, por identificação, imagina ser o homem dentro do espelho, e olhando-se percebe que usa, por exemplo, o relógio no pulso direito. O fato é que o usaria se ele, o observador, fosse aquele que está dentro do espelho. (*Je est um autre!*). Quem, ao contrário, evita comportar-se como Alice e não entra no espelho, não sofre essa ilusão.[424]

Jacobina, do conto *O Espelho*, entra no espelho em busca de sua alma exterior.[425] Em *Esaú e Jacó*, nem Pedro nem Paulo precisam adentrar no espelho, porque a realidade que conhecem é especular. Desta forma, tudo se duplica no romance, como o espaço, que é

---

[423] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 54.
[424] ECO, Umberto. Sobre os espelhos. In: *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 14, grifo do autor.
[425] ASSIS, Machado de. O Espelho. In: *Papéis avulsos*. São Paulo: Peguin Classics Companhia das Letras, 2011, p. 208-220.

composto como um tabuleiro, em disposição binária, configurado pelo bairro de Botafogo, no Rio de Janeiro, e pela cidade de Petrópolis. Santos era proprietário de uma casa em cada localidade: "Nem tinha só esta casa de Botafogo, mas também outra em Petrópolis". Petrópolis e Rio de Janeiro se alternam como espaços nos quais a narrativa se desenvolve, alcançando uma grande movimentação pelos personagens no capítulo CV, "A realidade", quando Flora adoece:

> Flora sorriu, ainda que daquele sorriso descorado que aparece na boca do enfermo, quando a moléstia consente, ou ele força a seriedade própria da dor. Natividade dizia-lhe palavras de animação; fê-la prometer que iria convalescer em Petrópolis. A enfermidade começou a ceder. D. Cláudia aceitou a oferta de D. Rita, e lá ficou aposentada. Natividade ia à noite para Botafogo e voltava de manhã. Aires descia de Petrópolis um dia sim, um dia não.
> Também os gêmeos lá iam saber da enferma. Agora mais que dantes, sentiam a fortaleza do vínculo que os prendia à moça.[426]

Aqui, a ida e a vinda dos parentes e dos amigos à casa de Petrópolis sugerem a dualidade da aflição vivida por Flora, incapaz de escolher entre Pedro e Paulo, pois amava a ambos. Mais ainda o capítulo sugere os lances de xadrez repetidos, que em geral precedem um empate. Flora falece em 10 de abril de 1892, quando Floriano Peixoto decreta estado de sítio de 72 horas, em resposta aos seus opositores que demandavam uma nova eleição. Do mesmo modo, no romance, há como que uma suspensão de expectativas, um armistício entre os gêmeos, como pacto que dura na vida doméstica, mas prevalece depois nos debates da câmara dos deputados.

Assim, colocando ordem no texto de *Esaú e Jacó*, a partir de um ponto de vista macroestrutural, Machado de Assis aplica a imagem do duplo como modo de composição. Como decorrência, as duplicidades do texto são produzidas em todos os níveis discursivos. Não por acaso que uma das metáforas mais usadas pela crítica em relação a este romance seja a do *jogo de espelhos*. A congruência de imagens, sugerida pelo modo especular, é estabelecida de tal forma que tudo no livro é duplicado. Porém, os duplos que se apresentam são sempre contraditórios, e por que não dizer congruentes, como no espelho. Portanto, desde o título *Esaú e Jacó*, passando pelos caracteres dos personagens Pedro e Paulo, por episódios que se duplicam, ou pelo caráter duplo de Flora, que a faz se apaixonar de um modo diferente para cada gêmeo, o princípio do duplo congruente é constitutivo. Conformação tão dominante que atinge o extremo ao duplicar o próprio narrador, que ora se coloca como o conselheiro Aires, ora como uma terceira pessoa.

Noutra chave, Flora pode ser lida como o duplo do personagem Aires no capítulo "LXXXVII. Entre Aires e Flora". Flora defendia Pedro e Paulo, conforme "estes diziam mal

[426] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 224.

um do outro". Com a mudança do regime, a moça se vê a defender ora os monarquistas, ora os republicanos, conforme conviesse a um ou a outro gêmeo. Aires observa esta disposição da moça e, enquanto acompanham Dona Cláudia em compras na Rua do Ouvidor, inicia uma conversa com Flora sobre a postura sempre defensora da moça, a fim de saber se ela já havia optado por um dos rapazes:

> Um dia, como ele estivesse com Flora, falou daquele costume dela, dizendo-lhe que parecia estudado. Flora negou que o fosse; era inclinação natural defender os ausentes, que não podiam responder por nada; demais, aplacava assim um dos gêmeos com que falasse, e depois o outro.
> – Também concordo.
> – E por que há de o senhor concordar sempre? perguntou ela sorrindo.
> – Posso concordar com a senhora, porque é uma delícia ir com as suas opiniões, e seria mau gosto rebatê-las, mas, em verdade, não há cálculo. Com os mais, se concordo, é porque eles só dizem o que eu penso.
> – Já o tenho achado em contradição.
> – Pode ser. A vida e o mundo não são outra cousa. A senhora não saberá isto bem, porque é moça, e ingênua, mas creia que a vantagem é toda sua. A ingenuidade é o melhor livro e a mocidade a melhor escola. Vá desculpando esta minha pedanteria; alguma vez é um mal necessário.
> – Não se acuse, conselheiro. O senhor sabe que eu não creio nada contra a sua palavra, nem contra a sua pessoa; a própria contradição que lhe acho é agradável.
> – Também concordo.
> – Concorda com tudo.
> – Olha aqui, Flora; dá licença, conselheiro?[427]

O diálogo é interrompido de súbito por Dona Cláudia. Se o diálogo continuasse, quem sabe qual seria o resultado desta conversação aparentemente insólita? Em jogo está a técnica de conversar, não dizendo nada que pudesse confrontar qualquer ideia. Aires fala como verdadeiro diplomata, "concorda com tudo", sem tomar partido nem de Pedro, nem de Paulo. Sabemos depois pela enunciação do narrador, no final do capítulo XCVIII, que "Aires fora diplomata excelente, apesar da aventura de Caracas, se não é que essa mesma lhe aguçou a vocação de descobrir e encobrir. Toda a diplomacia está nestes dous verbos parentes."[428] Flora descobre a contradição no estilo de conversação de Aires e por isso o conselheiro se explica para a moça. Ela rebate alegando que a contradição do diplomata aposentado em sempre concordar era agradável a seu modo. Aires responde que "também concorda" com esta opinião, ao que a moça retruca, comprovando sua tese, de que o conselheiro "concorda com tudo". O discurso dos personagens também é ambivalente, modificando o juízo conforme as circunstâncias que se

[427] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 193-194.
[428] Ibid., p. 214.

apresentam, elevando o "jogo da preterição"[429] para o nível discursivo dos estilos de Aires e de Flora, que afirmam opiniões e, logo depois, relativizam-nas por meio de ideias contrárias, produzindo o efeito oscilante da contradição. Temos um diante do outro, mas não há propriamente um diálogo, pois a fala de cada um reverbera a do outro, como um eco rebatido por outro eco. Nesta situação, Flora se assemelha ao conselheiro, na condição de não discordar de nada, em buscar a imparcialidade, evitando o conflito de argumentos, produzindo um discurso vazio, contradizendo a contradição. Como peças do mesmo tipo, no tabuleiro de xadrez do romance, executam os mesmos movimentos, torres ou peões que alternam casas de cores diferentes. Este jogo inspira o velho diplomata a imaginá-la como sua própria filha: "Lá se descobriria acaso, entre as ruínas de meio celibato, uma flor descorada e tardia de paternidade, ou, mais propriamente, de saudade dela…"[430] Nesse sentido, Flora pode ser lida como a congruência especular de Aires, *duplo* inesperado do conselheiro, ao menos, no campo da constituição das ideias, que neles são sempre móveis e alternantes.

6.4 Uma partida comentada com o leitor

Quase sempre o diálogo do narrador com o leitor é irônico e remete ao questionamento do próprio modo de compor o texto. Neste sentido, o jogo de metaficção configura o discurso do narrador. Nesta pesquisa, quando tratamos de *Quincas Borba*, um procedimento semelhante foi conceituado como *jogo do narrador com o leitor*, que inclui despistamentos ou armadilhas fabricadas pelo narrador, sem avisos para evitar o embuste de quem lê.

O diálogo que o narrador machadiano estabelece com seus leitores, não apenas nos romances, mas em toda sua produção em prosa, é um dispositivo suscetível a diversas leituras. Wagner Martins Madeira observa que às vezes a relação estabelecida entre o personagem que escreve e o leitor projetado no texto, com quem este escritor ficcional dialoga, oscila do tratamento afetivo até o excesso do uso de uma "ironia escatológica",[431] como ocorre no capítulo LV de *Esaú e Jacó*, quando o narrador declara que "O leitor atento, verdadeiramente ruminante, tem quatro estômagos no cérebro, e por eles faz passar e repassar os atos e os fatos, até que deduz a verdade, que estava, ou parecia estar escondida."[432] Isto significa às vezes um

[429] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 84-85.
[430] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 194.
[431] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. Op. cit., p. 106.
[432] Wagner Martins Madeira cita a mesma passagem, porém finaliza no termo "cérebro". Cf. ASSIS, Machado de. Op. cit., p. 134; Cf. MADEIRA, Op. cit., loc. cit.

percurso de leitura não-linear, no qual o leitor deve manipular também as peças no tabuleiro do romance.[433]

Ou seja, o leitor deve assumir um papel ativo diante do processo de leitura e interpretação, para não ser enganado pelo narrador que a todo o momento varia seu temperamento. Neste sentido, o enxadrista Aires produz obstáculos, pequenos problemas, para seus leitores, pois reescreve as referências, troca palavras, datas e autores. Esta estilização do discurso citado de outrem sempre é efetuada no romance por meio de um processo de adaptação do texto referenciado.

O narrador de *Esaú e Jacó* ficcionaliza a tradição literária com que dialoga, ao ajustar as citações, editando-as de modo a serem mais convenientes ao discurso produzido pelo romance. Isto se vê na alteração da ordem de publicação do *Uraguai*, de Basílio da Gama, e *Cândido*, de Voltaire.[434] Seguindo a este mesmo procedimento de adaptação, no final do capítulo XIV, o narrador atribui uma citação de Heráclito a Empédocles: "[…] não esqueçamos o que dizia um antigo, que 'a guerra é a mãe de todas as cousas'. Na minha opinião, Empédocles, referindo-se à guerra, não o fez só no sentido técnico."[435] Em relação ao princípio da verificação de fontes literárias, este jogo de empulha com o leitor ataca a verossimilhança, "frustrando, assim, as expectativas de leitura pelo redirecionamento das narrativas, a evidência dos próprios artifícios inscreve os textos no jogo do pastiche, ressonância do já-dito que indica a artificialidade da tópica".[436] Ou seja, a metaficção problematiza a verossimilhança, que o narrador machadiano rebaixa ainda mais pela edição das fontes que eventualmente cita.

O capítulo LXXIII, intitulado "Um El-Dorado", evidencia o modo como o autor joga com o leitor na construção de referências não-confiáveis. O episódio marca o retorno da família Batista ao Rio de Janeiro. Batista, Dona Cláudia e Flora são recepcionados pela família Santos, que depois hospedam os Batistas em quartos previamente preparados na casa de Botafogo. Ao desembarcarem no cais Pharoux, o narrador descreve o espaço da cidade do Rio de Janeiro que recepciona a família Batista:

> A capital oferecia ainda aos recém-chegados um espetáculo magnífico. Vivia-se dos restos daquele deslumbramento e agitação, epopéia de ouro da cidade e do mundo, porque a impressão total é que o mundo inteiro era assim mesmo. Certo, não lhe esqueceste o nome, encilhamento, a grande quadra das

---

[433] Cf. VALLADARES, Henriqueta do Coutto Prado. Esaú e Jacó: jogos para além da história, histórias por fora das linhas. In: PINTO, Silvia Regina (Org.). *Tramas e mentiras*: jogos de verossimilhança. Rio de Janeiro: 7Letras, 2005, p. 75-76.

[434] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 170.

[435] Ibid., p. 52.

[436] GOMES, Lívia Cristina. *Machado com Flaubert ou a política da escrita*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011, p. 13.

> empresas e companhias de toda espécie. Quem não viu aquilo não viu nada. Cascatas de idéias, de invenções, de concessões rolavam todos os dias, sonoras e vistosas para se fazerem contos de réis, centenas de contos, milhares, milhares de milhares, milhares de milhares de milhares de contos de réis. Todos os papéis, aliás ações, saíam frescos e eternos do prelo. Eram estradas de ferro, bancos, fábricas, minas, estaleiros, navegação, edificação, exportação, importação, ensaques, empréstimos, todas as uniões, todas as regiões, tudo o que esses nomes comportam e mais o que esqueceram. Tudo andava nas ruas e praças, com estatutos, organizadores e listas. Letras grandes enchiam as folhas públicas, os títulos sucediam-se, sem que se repetissem, raro morria, e só morria o que era frouxo, mas a princípio nada era frouxo. Cada ação trazia a vida intensa e liberal, alguma vez imortal, que se multiplicava daquela outra vida com que a alma acolhe as religiões novas. Nasciam as ações a preço alto, mais numerosas que as antigas crias da escravidão, e com dividendos infinitos.[437]

O "jogo material"[438] se apresenta aqui com eficácia máxima pela questão da crise do Encilhamento, ruptura da bolha especulativa das ações da bolsa do Rio Janeiro. Entre o final da Monarquia e o início da República, especuladores lançaram no mercado ações de empresas e investimentos sem lastro real, obtendo elevados lucros neste curtíssimo prazo. A situação era insustentável, e a bolha estoura durante o governo provisório de Manuel Deodoro da Fonseca, instaurando no Brasil uma crise econômica sem precedentes.[439] O termo "encilhamento" é empréstimo do hipismo e se referia ao "momento em que os cavalos de corrida eram encilhados para o páreo, e quando, supostamente, entabulavam-se as combinações de resultado."[440] O narrador resgata aqui a imagem inicial do entusiasmo pelo fenômeno, retratado também por Machado de Assis na crônica de 18 de dezembro de 1892, para a coluna *A semana*, do jornal *Gazeta de Notícias*.[441] A imagem segue no romance com o paralelo entre o período do Encilhamento e o El-Dorado imaginado por Voltaire no romance *Candido, ou o Otimismo*.

> Pessoas do tempo, querendo exagerar a riqueza, dizem que o dinheiro brotava do chão, mas não é verdade. Quando muito, caía do céu. Cândido e Cacambo… Ai, pobre Cacambo nosso! Sabes que é o nome daquele índio que Basílio da Gama cantou no *Uruguai*. Voltaire pegou dele para o meter no seu livro, e a ironia do filósofo venceu a doçura do poeta. Pobre José Basílio! tinhas contra ti o assunto estreito e a língua escusa. O grande homem não te arrebatou Lindóia, felizmente, mas Cacambo é dele, mais dele que teu, patrício da minha alma.
> Candido e Cacambo, ia eu dizendo, ao entrarem no El-Dorado, conta Voltaire que viram crianças brincando na rua com rodelas de ouro, esmeralda e rubi;

---

[437] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 169-170.
[438] Cf. MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001, p. 86-89.
[439] Cf. SCHULZ, John. *A Crise Financeira da Abolição*: 1875-1901. São Paulo: Edusp; Instituto Fernand Braudel, 1996, p.75-99.
[440] FRANCO, Gustavo H. B. (org.). *A economia em Machado de Assis*: o olhar oblíquo do acionista. Rio de Janeiro: Zahar, 2008, p. 142.
[441] ASSIS, Machado de. 18 de Dezembro. In: *Obra Completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, vol. 4, p. 944-946.

> apanharam algumas, e na primeira hospedaria em que comeram quiseram pagar o jantar com duas delas. Sabes que o dono da casa riu às bandeiras despregadas, já por quererem pagar-lhe com pedras do calçamento, já porque ali ninguém pagava o que comia, era o governo que pagava tudo. Foi essa hilaridade do hospedeiro, com a liberalidade atribuída ao Estado, que fez crer iguais fenômenos entre nós, mas é tudo mentira.[442]

O primeiro período do texto configura o jogo de predição ao negar que a riqueza "brotava do chão" para afirmar que ela "quando muito, caía do céu." Ora, as duas metáforas são equivalentes e negar uma para afirmar outra é mais uma ironia do narrador. Estamos diante de um jogo de empulha com o leitor. Este se desdobra na lamentação do narrador da prevalência de Voltaire sobre Basílio da Gama. Afirmar que Voltaire copiou Basílio é uma tapeação ao leitor, pois era manifesto naquele momento o conhecimento de que o romance de Voltaire foi publicado em 1759, sob o pseudônimo de Dr. Ralph,[443] portanto, dez anos antes da publicação do *Uraguai*, de Basílio da Gama.[444] Portanto, Voltaire não poderia ter copiado Basílio de forma alguma, mesmo que aquele tivesse conhecido a obra deste. O engano configura também os personagens Cândido e Cacambo, que se julgavam ricos com ouro e pedras preciosas, mas não o poderiam ser no El-Dorado; pois ouro, esmeraldas e rubis não tinham valor naquele espaço. Da mesma maneira, a suposta riqueza que se garimpava no período do Encilhamento era ilusória, como o narrador relata ao final do parágrafo, "é tudo mentira".

A tensão nesta relação do narrador com o leitor é tratada especialmente no capítulo XXVII, "De uma reflexão intempestiva", no qual Aires acusa a virtual leitora de impertinente por questionar o andamento da narrativa:

> Eis aqui entra uma reflexão da leitora: "Mas se duas velhas gravuras os levam a murro e sangue, contentar-se-ão eles com a sua esposa? Não quererão a mesma e única mulher?"
> O que a senhora deseja, amiga minha, é chegar já ao capítulo do amor ou dos amores, que é o seu interesse particular nos livros. Daí a habilidade da pergunta, como se dissesse: "Olhe que o senhor ainda nos não mostrou a dama ou damas que têm de ser amadas ou pleiteadas por estes dous jovens inimigos. Já estou cansada de saber que os rapazes não se dão ou se dão mal; é a segunda ou terceira vez que assisto às blandícias da mãe ou aos seus ralhos amigos. Vamos depressa ao amor, às duas, se não é uma só a pessoa…"
> Francamente eu não gosto de gente que venha adivinhando e compondo um livro que está sendo escrito com método. A insistência da leitora em falar de uma só mulher chega a ser impertinente. Suponha que eles deveras gostem de uma só pessoa; não parecerá que eu conto o que a leitora me lembrou, quando a verdade é que eu apenas escrevo o que sucedeu e pode ser confirmado por dezenas de testemunhas? Não, senhora minha, não pus a pena na mão, à espreita do que me vissem sugerindo. Se quer compor o livro, aqui tem a pena,

---

[442] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 170
[443] VOLTAIRE. [François Marie Arouet]. *Candide, ou L'optimisme*, traduit de l'allemand de M. le docteur Ralph. 1759.
[444] GAMA, José Basílio da. *O Uraguay*. Lisboa: Regia Officina Typografica, 1769.

> aqui tem papel, aqui tem um admirador; mas, se quer ler somente, deixe-se estar quieta, vá de linha em linha; dou-lhe que boceje entre dois capítulos, mas espere o resto, tenha confiança no relator destas aventuras.[445]

Este capítulo formado pela suposta reflexão da leitora e pelo diálogo do narrador, explicando o procedimento de composição do romance, expõe o conflito entre o interesse da leitora, que deseja conhecer os episódios de amores dos gêmeos, numa expectativa romântica, em contraste com a consciência do método do autor-narrador. Aires, enraivecido com o questionamento da leitora, chega a desafiá-la para que ela mesma escreva o romance.

Esaú e Jacó é um romance do duplo, montado a partir da metáfora do jogo de xadrez. Assim, as simetrias do texto produzem como efeito imagens especulares, congruentes e complementares, e vice-versa. A narrativa é construída como um jogo entre narrador e leitor, por sua vez, imagem especular do autor ficcional, o conselheiro Aires.

[445] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 76.

7 MEMORIAL DE AIRES E O JOGO DE FICÇÃO

> … é lançar mão de um regime debilitante, ler compêndios de retórica, ouvir certos discursos, etc. O voltarete, o dominó e o *whist* são remédios aprovados. O *whist* tem até a rara vantagem de acostumar ao silêncio, que é a forma mais acentuada da circunspecção.
> **Machado de Assis**, Teoria do Medalhão, 1881.

À primeira vista, o *Memorial de Aires*, último romance de Machado de Assis, difere dos anteriores notadamente porque foi composto no formato de diário. No prefácio de *Esaú e Jacó*, o editor ficcional informa que o *Memorial* é um "diário de lembranças", com anotações diversas, observações e impressões do cotidiano, escrito pelo conselheiro Aires.[446] O *Memorial* supostamente foi encontrado organizado em seis volumes numerados por algarismos romanos: I, II, III, IV, V e VI. Deste modo, a escrita do texto obedece à lógica da autobiografia, produzindo um diário pessoal.

Aires desempenha simultaneamente os papéis de autor e de leitor exclusivo de suas anotações. Como tipo discreto e diplomático, sempre buscando o meio termo, evitando emitir qualquer posição ou partido, o conselheiro não anseia pela publicação de suas confidências. Para tanto, foi necessário inventar a figura do editor ficcional M. de A., que é quem efetivamente publica indiscretamente o *Memorial*. Deste modo, Machado de Assis encontra uma solução formal para dar voz ao conselheiro Aires, visto que o conselheiro afirma várias vezes ao longo do *Memorial* que não queria o diário publicado.

Novamente, estamos diante de uma ficção que revela o seu próprio processo de invenção, na dinâmica do jogo metaficcional. Porém vale ressaltar que tanto *Esaú e Jacó*, como o *Memorial de Aires*, particularizam-se não apenas pela ficcionalização da autoria dos textos, atribuída ao conselheiro Aires, mas também pela ficcionalização das edições dos textos, por meio da situação imaginária da descoberta dos manuscritos. O personagem do conselheiro é apresentado como se fosse real pelos supostos editores nas advertências dos romances. E mais, no *Memorial de Aires*, a advertência recebe a assinatura ficcional M. de A., diferença fundamental em relação aos romances anteriores, pois este procedimento promove a ficcionalização para o nível autoral.[447]

---

[446] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 17.
[447] SARAIVA, Juracy Assmann. *O Circuito das Memórias*: Narrativas Autobiográficas Romanescas de Machado de Assis. 2. ed. São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2009, p. 146.

A narrativa do *Memorial de Aires* relata a vida da família Aguiar, com seus dois filhos "postiços". D. Carmo e Aguiar formam um casal afortunado, em boa posição social na corte imperial. A única restrição à plena felicidade do casal é a falta de filhos. Para vivenciar a alegria da paternidade, o casal passa a cuidar de Tristão. Algum tempo depois, o jovem viaja para a Europa. Não obstante, conhecem Fidélia, uma jovem viúva renegada pelo próprio pai, o barão de Santa Pia. Aires, amigo da família, interessa-se pela jovem viúva, mas esta permanece devotada ao falecido marido. O casal Aguiar acolhe Fidélia como filha. Após retornar da Europa, Tristão é apresentado a Fidélia e os jovens apaixonam-se. Como eles não são verdadeiramente filhos biológicos do casal, o romance pode se concretizar sem mais problemas. Aires, em posição desfavorável para competir com o jovem Tristão, assiste à frustração de suas expectativas, ainda que estas não fossem claramente assumidas. D. Carmo e Aguiar nutrem esperanças de que o casamento mantenha próximos os filhos postiços, mas as ambições políticas de Tristão fazem-no retornar à Europa, desamparando o casal Aguiar, que vivia sua felicidade na vida dos filhos postiços. Com a partida dos jovens para a Europa, Aires então se afasta do casal Aguiar.

A este enredo simples sobrepõe-se a linguagem irônica do narrador Aires, cujo estilo sofisticado revela os traços de sua formação diplomática, buscando sempre a conciliação das controvérsias e a neutralidade ao emitir opiniões, seguindo à risca a fórmula descrita no romance *Esaú e Jacó*:

> Não cuides que não era sincero, era-o. Quando não acertava de ter a mesma opinião, e valia a pena escrever a sua, escrevia-a. Usava também guardar por escrito as descobertas, observações, reflexões críticas e anedotas, tendo para isso uma série de cadernos, a que dava o nome de *Memorial*.[448]

Ao mesmo tempo em que se observa a vida da jovem viúva, Aires e Rita realizam uma aposta, jogo social traduzido pela imagem do pôquer, pois Aires disfarça o seu interesse por Fidélia, sobretudo por meio de citações a Thackeray e a Shelley, que o conselheiro lê e relê o dia inteiro, revelando no diário a paixão que ele sente pela jovem viúva. Na anotação de 25 de janeiro, a fixação do conselheiro pela viúva é confessada numa detalhada e provocante descrição de Fidélia, seguida pelas palavras de Shelley, inseridas no discurso do narrador:

> Ao vê-la agora, não a achei menos saborosa que no cemitério, e há tempos em casa de mana Rita, nem menos vistosa também. Parece feita ao torno, sem que este vocábulo dê nenhuma idéia de rigidez; ao contrário, é flexível. Quero aludir somente à correção das linhas, – falo das linhas vistas; as restantes adivinham-se e juram-se. Tem a pele macia e clara, com uns tons rubros nas faces, que lhe não ficam mal à viuvez. Foi o que vi logo à chegada, e mais os olhos e os cabelos pretos; o resto veio vindo pela noite adiante, até que ela se

[448] ASSIS, Machado de. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 49-50.

> foi embora. Não era preciso mais para completar uma figura interessante no gesto e na conversação. Eu, depois de alguns instantes de exame, eis o que pensei da pessoa. Não pensei logo em prosa, mas em verso, e um verso justamente de Shelley, que relera dias antes em casa, como lá ficou dito atrás, e tirado de uma das suas estâncias de 1821:
>
> *I can give not what men call love.*
>
> Assim disse comigo em inglês, mas logo depois repeti em prosa nossa a confissão do poeta, com um fecho da minha composição: "Eu não posso dar o que os homens chamam amor… e é pena!"[449]

No *Memorial de Aires*, a citação de Shelley destaca-se como um fio condutor, fragmento recorrente que se destaca do contexto discursivo original para manifestar uma nova significação na escrita do diplomata aposentado.[450] Aqui, o texto de Shelley é traduzido como se Aires não tivesse mais a capacidade de amar uma mulher, lamentando-se. A operação intertextual se efetua na transposição de um sentido a outro: no poema de Shelley a negação da palavra "amor" se deve à incapacidade do termo de traduzir os sentimentos do poeta, que se sobressaem demasiadamente dos sentimentos atribuídos ao campo semântico da palavra que, desgastada pelo uso frequente, é esvaziada de sua amplitude significativa. A confissão do autor de que não pode mais amar é uma mentira, como no pôquer, uma forma de blefe do narrador para o potencial leitor. Além disso, o pôquer é jogado na cena do romance, completando o uso desta imagem lúdica em todos os níveis discursivos do texto: como cenário; metáfora das relações sociais; e jogo textual efetuado pelo narrador. Neste sentido, ao ser publicado o *Memorial* se efetua um blefe, pois o diário é um texto convencionalmente reservado; publica-se um texto que não deveria ser lido, contrariando esse preceito do gênero.

7.1 A aposta

Se o elemento que "liga o mesmo assunto"[451] for entendido como a história de amor entre Tristão e Fidélia, romance acompanhado pelos outros personagens, a relação entre Aires e Rita se destaca do quadro pela maior intimidade que se mostra entre os irmãos. Eles conversam sobre variados assuntos e também trocam confidências. Rita não titubeia em passar informações para Aires a respeito de outros personagens, como na cena do cemitério, na qual conta ao irmão a história de vida de Fidélia:

> Rita contou-me então alguma cousa da vida da moça e da felicidade grande que tivera com o marido, ali sepultado há mais de dous anos. Pouco tempo viveram juntos. Eu, não sei por que inspiração maligna, arrisquei esta reflexão:

[449] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 26.
[450] Ibid., p. 27; 44; 85; 182.
[451] Ibid., p. 13.

> – Não quer dizer que não venha a casar outra vez.[452]

Rita possibilita que Aires tanto adquira conhecimento de mundo a respeito de outros personagens do romance, quanto possa estabelecer relações sociais nesta nova vida de diplomata aposentado. Aires conhecera muitas pessoas em seu trabalho, mas todas suas relações humanas se resumem às formalidades impostas pelo cargo. Porém, se identificarmos o narrador do *Memorial* com o personagem de *Esaú e Jacó*, a creditar os traços autobiográficos alocados no romance precedente, Aires reprimiu pretensões anteriores de se relacionar com mulheres, como Carmen, a sevilhana,[453] e a própria Natividade, permanecendo solteirão convicto:

> Tempo houve, – foi por ocasião da anterior licença, sendo ele apenas secretário de legação, – tempo houve em que também ele gostou de Natividade. Não foi propriamente paixão; não era homem disso. Gostou dela, como de outras jóias e raridades, mas tão depressa viu que não era aceito, trocou de conversação. Não era frouxidão ou frieza. Gostava assaz de mulheres e ainda mais se eram bonitas. A questão para ele é que nem as queria à força, nem curava de as persuadir. Não era general para escala à vista, nem para assédios demorados; contentava-se de simples passeios militares, – longos ou breves, conforme o tempo fosse claro ou turvo. Em suma, extremamente cordato.[454]

Assim, o conselheiro reúne escassas relações autênticas ao longo de sua vida, que se resumem à esfera familiar: apenas o seu criado José, e sua irmã Rita. No diálogo acima, após tomar ciência das condições de Fidélia, Aires demonstra seu interesse pela moça, de um modo indireto, afirmando que esta poderia casar novamente. Na sequência, o diálogo entre os irmãos continua, por insistência do conselheiro. Rita desafia o irmão para que ele tente casar com a jovem viúva Fidélia:

> – Aquela não casa.
> – Quem lhe diz que não?
> – Não casa; basta saber as circunstâncias do casamento, a vida que tiveram e a dor que ela sentiu quando enviuvou.
> – Não quer dizer nada, pode casar; para casar basta estar viúva.
> – Mas eu não casei.
> – Você é outra cousa, você é única.
> Rita sorriu, deitando-me uns olhos de censura, e abanando a cabeça, como se me chamasse "peralta". Logo ficou séria, porque a lembrança do marido fazia-a realmente triste. Meti o caso à bulha; ela, depois de aceitar uma ordem de idéias mais alegre, convidou-me a ver se a viúva Noronha casava comigo; apostava que não.
> – Com os meus sessenta e dous anos?
> – Oh! não os parece; tem a verdura dos trinta.[455]

---

[452] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 19.
[453] Id. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005, p. 99-100;
[454] Ibid., p. 48.
[455] Ibid., p. 19.

A aposta de Rita com Aires se efetua no sentido de desafiá-lo a casar com Fidélia. Porém a aposta do conselheiro com mana Rita se dá no sentido de verificar que Fidélia "venha a casar outra vez", não necessariamente com ele próprio. O conselheiro duvida que possa casar com a moça devido à sua idade. No entanto, a aposta, que se efetua com esta duplicidade de sentidos, permanece na mente de Aires, de modo que ao retornar a casa em companhia de Rita, retorna à mesma conversação da manhã:

> Pouco depois chegamos a casa e Rita almoçou comigo. Antes do almoço, tornamos a falar da viúva e do casamento, e ela repetiu a aposta. Eu, lembrando-me de Goethe, disse-lhe:
> – Mana, você está a querer fazer comigo a aposta de Deus e de Mefistófeles; não conhece?
> – Não conheço.
> Fui à minha pequena estante e tirei o volume do *Fausto*, abri a página do prólogo no céu, e li-lha, resumindo como pude. Rita escutou atenta o desafio de Deus e do Diabo, a propósito do velho Fausto, o servo do Senhor, e da perda infalível que faria dele o astuto. Rita não tem cultura, mas tem finura, e naquela ocasião tinha principalmente fome. Replicou rindo:
> – Vamos almoçar. Não quero saber desses prólogos nem de outros; repito o que disse, e veja você se refaz o que lá vai desfeito. Vamos almoçar.[456]

Aires compara a aposta que realiza com sua irmã com aquela do quadro I, de *Fausto*, no *Prólogo no Céu*.[457] A aposta entre os irmãos se efetua por intermédio desta referência a Goethe, que Aires conhece bem. Porém, Rita é uma senhora prática, que "não tem cultura, mas tem finura", e não consegue entender a comparação. A aposta persiste ao longo da narrativa no exame da conduta de Fidélia e de seus pretendentes, como sucede no exame que Aires realiza a respeito de uma tentativa do arrivista Osório de aproximar-se da viúva, na entrada de 26 de maio de 1888:

> Esteve no Flamengo, na noite de 14, primeira reunião do Aguiar. Não vi nada que fizesse suspeitar a inclinação que se lhe atribui, mas parece que já então lhe queria, e a paixão é crescente. Continua a vê-la em casa do desembargador, onde a conheceu. Quem sabe se não sai dali um noivo, e mana Rita perde a aposta que fez comigo? Fidélia pode muito bem casar sem esquecer o primeiro marido, nem desmentir a afeição que lhe teve.[458]

Na entrada do diário datada de 5 de dezembro de 1888, após a revelação de D. Carmo de que gostaria de ver Tristão e Fidélia casados, Aires interpreta a atitude sorumbática de Tristão em consequência da necessidade deste de retornar a Portugal, afastando-se da amada.

---

[456] ASSIS, Machado de. Memorial de Aires. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 19.
[457] GOETHE, Johann Wolfgang von. *Fausto*: poema dramático. 2. ed. Transladado a português por António Feliciano de Castilho. Lisboa: Livraria Clássica Editora, 1919, p. 31-38.
[458] ASSIS, Machado de. Op. cit., 2008, p. 58.

Rita revela a Aires que insiste para que Tristão fique mais um pouco, na intenção de juntar o casal. Em resposta, Aires relembra a aposta feita no cemitério:

> – Bem, disse eu rindo, você mostrou aí que se compadeceu da amiga D. Carmo, mas você esquece agora neste mês de dezembro a aposta que fez comigo no princípio de janeiro. Não se lembra do que me disse no cemitério? Não apostou que a viúva Noronha não tornaria a casar? Como é que pediu hoje ao Tristão que ficasse – com o pensamento íntimo de o ver casar com ela?[459]

Quase três meses depois, na entrada de 25 de fevereiro de 1889, Rita informa a Aires a "notícia oficial" do casamento de Tristão e Fidélia, confirmando o comentário do conselheiro no cemitério a respeito da possibilidade de novo casamento da jovem viúva. Aires demonstra-se satisfeito com a confirmação de sua opinião e com a vitória da aposta realizada com Rita:

> *25 de fevereiro*.
>
> Quando mana Rita veio trazer-me a notícia oficial do casamento mostrei-lhe a minha carta de participação, e fiz um gesto de triunfo, perguntando-lhe quem tinha razão no cemitério, há um ano. Ainda uma vez concordou que era eu, mas emendou em parte, dizendo que a nossa aposta é que ela casaria comigo, e citou a aposta entre Deus e o Diabo a propósito de Fausto, que eu lhe li aqui em casa no texto de Goethe.
> – Não, trapalhona, você é que me incitou a tentá-lo, e desculpou a minha idade, com palavras bonitas, lembra-se?
> Lembrava-se, sorrimos, e entrámos a falar dos noivos.[460]

No fragmento, confirma-se a dubiedade da aposta feita por Aires e sua irmã. Aires projeta em sua irmã o desejo que sentira por Fidélia. Rita aproveita a ocasião para lembrá-lo da aposta realizada entre Deus e o Diabo na obra de Goethe. Essa comparação revela o ponto de vista dos irmãos em relação ao conflito central relatado no *Memorial*, o romance entre Fidélia e Tristão. Os dois irmãos são configurados como testemunhas dos acontecimentos que se desdobram diante de seus olhares, com pouco ou nenhum poder de interferência no curso das ações. Aires não está efetivamente na posição de protagonizar atos demandados por seus sentimentos. Vive como vítima das situações, que se apresentam, a seu ver, como fatos acabados. Nesse sentido, vale lembrar que mesmo quando mais jovem, Aires sacrifica sua vida pessoal em função das conveniências. Dedicado às relações artificiais do seu ofício de funcionário de relações exteriores, não ousa arriscar sua carreira para aventurar-se com Carmem em Caracas, quando servira como adido de relação. Em outro episódio de sua vida pessoal, também não luta pelo amor de Natividade.

---

[459] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires.* Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 140-141.
[460] Ibid., p. 158.

Ainda uma vez, a aposta é retomada no dia do casamento de Tristão e Fidélia, na entrada de 15 de maio de 1889. A ideia da aposta é lembrada por Aires à irmã, desta vez pelo olhar discreto e pela troca de sorrisos:

> *15 de maio.*
>
> Enfim, casados. Venho agora da Prainha, aonde os fui embarcar para Petrópolis. O casamento foi ao meio-dia em ponto na matriz da Glória, poucas pessoas, muita comoção. Fidélia vestia escuro e afogado, as mangas presas nos pulsos por botões de granada, e o gesto grave. D. Carmo, austeramente posta, é verdade, ia cheia de riso, e o marido também. Tristão estava radiante. Ao subir a escadaria, troquei um olhar com a mana Rita, e creio que sorrimos; não sei se nela, mas em mim era a lembrança daquele dia do cemitério, e do que lhe ouvi sobre a viúva Noronha. Aí vínhamos nós com ela a outras núpcias. Tal era a vontade do Destino. Chamo-lhe assim, para dar um nome a que a leitura antiga me acostumou, e francamente gosto dele. Tem um ar fixo e definitivo. Ao cabo, rima com *divino*, e poupa-me a cogitações filosóficas.[461]

A aposta entre Aires e Rita se configura como um jogo que se estende ao longo do *Memorial* editado por M. de A. Com o casamento de Fidélia e Tristão, a aposta está encerrada. Aires se vê como vitorioso, mas sua irmã Rita teria gostado de vê-lo finalmente casado, após uma longa vida dedicada às relações exteriores.

7.2 Jogo de pôquer

A aposta entre Aires e Rita é uma representação de uma parte essencial do jogo de pôquer. O pôquer é um jogo de cartas baseado na aposta e no blefe. Todo jogo de pôquer sempre começa com uma aposta obrigatória. Nesse sentido, o romance remete à lógica do jogo, que é representado na cena. Aqui, o pôquer comparece como uma metáfora do modo de composição do romance. A primeira referência ao jogo que se nota na leitura do *Memorial de Aires* é uma anotação datada de 5 de julho de 1888, onde se narra uma noite na casa do corretor Miranda, que acabara de retomar da Europa. Miranda traz o jogo do pôquer para o Rio de Janeiro como uma nova forma de sociabilidade:

> Nada novo, a não ser um jogo, parece que inventado nos Estados Unidos e que ele aprendeu a bordo. No meu tempo não se conhecia. Chama-se *poker*; eu trouxe o *whist*, que ainda jogo, e peguei no meu velho voltarete. Parece que o *poker* vai derribar tudo. Na casa do Miranda até a senhora deste jogou.[462]

[461] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 172-173.
[462] Ibid., p. 73.

A novidade do pôquer contrasta com o hábito do voltarete e o do uíste, jogos de carteado, praticados extensamente no Rio de Janeiro ao longo do século XIX. O pôquer não deriva da tentativa de imitação dos hábitos refinados das cortes europeias. Sua origem americana, no contexto da corrida do ouro, implica que a sociabilidade da corte fluminense começa a ser influenciada pela praticidade e pelo pragmatismo da cultura estado-unidense, que principia a ganhar mais visibilidade internacional devido ao crescimento econômico acelerado e à imigração em massa. O pôquer sinaliza aqui no romance uma mudança cultural importante. As civilizações aristocráticas da velha Europa deixam de ser modelos de nações. Um novo modelo político-econômico principia a seduzir os olhares do mundo. Portanto, o pôquer, que "vai derribar tudo", em oposição ao uíste, sintetiza o embate desse conjunto de forças:

> A grande novidade está na introdução do pôquer – e do blefe – na sociabilidade chique do mundo habitado por Aires, acostumado ao *whist* e ao velho voltarete, como ele mesmo lembra. O jogo de pôquer, referido de passagem, tem força de emblema dos novos tipos de relações que emergem ali. Popularizado nos Estados Unidos e bastante associado ao movimento da conquista do Oeste norte-americano, o pôquer se distingue dos outros jogos por supor o embuste, já que o blefe é parte constitutiva e produtiva do jogo.[463]

A recepção do pôquer na casa do corretor Miranda mobiliza a todos. Alguns jogam, outros se dizem indiferentes. Enquanto Aires procura entender o fenômeno do jogo, aproveita para analisar a postura de D. Cesária, que acha particularmente interessante. Neste aparente desinteresse pelo pôquer, Aires disfarça o seu próprio interesse despertado pelo novo jogo:

> As filhas não jogaram, nem a cunhada, D. Cesária, que não acha recreação nas cartas; confessou (rindo) que é muito melhor dizer mal da vida alheia, e não o faz sem graça. Justamente o que falta ao marido, a quem sobra o resto. Cuidei que os dous estivessem brigados com o corretor, não formalmente, porque D. Cesária não briga nunca, arrufa-se apenas; cuidei que estivessem arrufados com o corretor, quando este e a família embarcaram. Estivessem ou não, a volta os reconciliou. É uma das prendas desta senhora. Talvez tivesse dito mal da própria irmã ou do cunhado, mas tão habilmente se arranjou que os achei unidíssimos. Não sei o que ela dirá de mim, eu acho-lhe interesse, e preferi-lhe a língua ao *poker*; com a língua não se perde dinheiro.[464]

Aires relata a percepção da novidade do jogo de pôquer no círculo familiar do corretor Miranda. Do ponto de vista da invenção, a ligação do pôquer a Miranda é oportuna pela ocasião da profissão de corretor, ou seja, o personagem trabalha basicamente com a intermediação de negócios e com o investimento financeiro em empresas e propriedades. Ironicamente Aires observa que se perde dinheiro no jogo, razão pela qual prefere a conversação com D. Cesária.

---

[463] Cf. GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Machado de Assis, leitor do Fausto*. In: GALLE, Helmut; MAZZARI, Marcus. (Org.). Fausto e a América Latina. São Paulo: Humanitas; FAPESP, 2010, p. 348.

[464] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 73.

Aires, não obstante, procura entender a dinâmica do novo jogo e se interessa especialmente pela técnica do blefe:

> Como se falasse da morte do barão de Santa-Pia e da situação da filha, D. Cesária perguntou se ela realmente não casava. Parece que duvida da viuvez de Fidélia. Eu não lhe disse que já pensara o mesmo, nem lhe disse nada; não quis trazer a outra à conversação e fiz bem. D. Cesária aceitou daí a pouco a hipótese da viuvez perpétua, por não achar graça à viúva, nem vida, nem maneiras, nada, cousa nenhuma; parece-lhe uma defunta. Eu sorri como devia, e fui ouvir a explicação que me davam de um *bluff*. No *poker*, *bluff* é uma espécie de conto-do-vigário.[465]

Enquanto Miranda e os outros jogadores blefam no pôquer à mesa, D. Cesária blefa ao dizer que aceita a "hipótese da viuvez perpétua". Em suma, pode-se indicar que D. Cesária também realiza uma aposta velada aqui de que Fidélia casará novamente. Todos se aplicam ao conto-do-vigário, observação que diverte muito o conselheiro Aires e o leitor projetado pelo autor-editor M. de A. Do mesmo modo, Aires está blefando o tempo inteiro, ocultando de todos, inclusive de si mesmo, seu interesse por Fidélia.

7.3 Xadrez, cartas e gamão

O pôquer se destaca no *Memorial* como princípio organizador das relações sociais, dispostas pela ludicidade da aposta e do blefe. Isto não elimina no diário referências a outros jogos sociais de entretenimento, para os quais Aires está preparado, como nos revela a entrada de 3 de outubro de 1888:

> Aguiar não disse mais nada, e despediu-se. Pareceu-me (ou foi ilusão) que ele queria acrescentar alguma cousa e não acabou de querer. Não sei que seria. Não sentisse eu mesmo algum medo da umidade e iria vê-los à noite, mas a umidade é certa, e creio que a chuva também. Fico em casa. Se aparecer algum enxadrista, jogarei xadrez; se apenas jogar cartas, cartas. Se não vier ninguém, atiro-me a compor um poema de cabeça.[466]

Aires se adapta a qualquer jogo social: xadrez, cartas; ou mesmo propõe-se a "compor um poema de cabeça". O poema é uma forma que acolhe os jogos de linguagem, mas estes se efetuam no *Memorial* sobretudo pelo discurso do narrador, na citação de outrem, como na anotação de 14 de maio, meia-noite, que narra o recebimento de uma carta de Tristão por Aguiar: "[…] Era devida a carta; como a liberdade dos escravos, ainda que tardia, chegava bem. Novamente os felicitei, com ar de quem sabia tudo."[467] Neste trecho, o discurso do narrador

[465] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 73-74.
[466] Ibid., p. 113.
[467] Ibid.,, p. 52.

parodia a divisa da conjuração mineira, "*libertas quae sera tamen*". Noutro momento, o narrador cita diretamente em francês o provérbio "Os mortos vão depressa",[468] que imediatamente encontra ressonância na elaboração do discurso do narrador: "*Les morts vont vite*. Tão depressa enterrei o leiloeiro como o esqueci."[469]

Além disso, os jogos convencionais encenados no texto, tais como o xadrez e as cartas de baralho, produzem imagens que podem ser relacionadas à caracterização. Com efeito, Aires é cordato no estilo de falar e escrever, na arte da conversação; e também é cordato no convívio social, no trato e nos jogos, internalizando a prudência do diplomata, sua verdadeira alma exterior, espelho que lhe dá forma e o define.

Neste sentido, o gamão também é mencionado no *Memorial*, na entrada de 6 de fevereiro de 1889, quando Osório percebe que já perdera a disputa pela jovem viúva Fidélia para outro pretendente:

> Verdade é que Osório estava já desenganado, mas foi isto mesmo que lhe reabriu a ferida. O desengano da parte dela era a fidelidade ao morto; desde que ela vai para outro, podia ir para ele, e é isto que o irrita, como sucede ao parceiro do gamão que dá com o copo no tabuleiro se lhe sai o pior número de dados.[470]

Osório é um arrivista; filho de um lavrador, consegue escalar até a posição de advogado, estabelecendo suas relações com Aguiar.[471] A metáfora usada pelo narrador para explicar a frustração de Osório remete a um lance do jogo de gamão como referência à sua rivalidade com Tristão. Osório não tem sorte na disputa pelo amor de Fidélia, assim como um jogador de gamão recebe um número azarado, ao lançar os dados.

7.4 A escrita do blefe

O gênero diário, aplicado ao *Memorial*, pressupõe a escrita como um ato de comunicação interna, isto é, o texto produzido não é projetado para ser lido por outro interlocutor; quando muito, será lido pelo próprio autor do diário, que se coloca na posição de leitor exclusivo. Neste sentido, sua escrita é autorreflexiva, e isto se demonstra pelo discurso

---

[468] "Les morts vont vite". Segundo Marta de Senna: "Trata-se de um provérbio francês, registrado desde o século XVIII e celebrizado na tradução francesa (feita por Gérard de Nerval) do refrão da balada fantástica 'Lénore', de Gottfried Bürger (1747-1794), poeta romântico alemão. Em 'De l'Allemagne' (que Machado decerto conhecia), Madame de Staël menciona esse poema." Cf. Cf. SENNA, Marta de. Nota. In: ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://www.machadodeassis.net/hiperTx_romances/obras/memorial.htm>. Acesso em: 08 dez. 2012.

[469] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 55.

[470] Ibid., p. 151.

[471] Ibid., p. 58.

do próprio narrador, que revela o hábito de ler as entradas anteriores antes de escrever outras novas, como acontece na entrada de 5 de fevereiro de 1888, quando enuncia que poderia ter resumido o texto da anotação do dia anterior:

> *5 de fevereiro.*
>
> Relendo o que escrevi ontem, descubro que podia ser ainda mais resumido, e principalmente não lhe pôr tantas lágrimas. Não gosto delas, nem sei se as verti algum dia, salvo por mana, em menino; mas lá vão. Pois vão também essas que aí deixei, e mais a figura de Tristão, a que cuidei dar meia dúzia de linhas e levou a maior parte delas. Nada há pior que a gente vadia, – ou aposentada, que é a mesma cousa; o tempo cresce e sobra, e se a pessoa pega a escrever, não há papel que baste.[472]

Nesta ocasião, a releitura da longa nota de 4 de fevereiro motiva a anotação do dia 5, demonstrando uma consciência que, em última instância, pertence à dimensão autoral. O enunciador, agente que escreve, percebe que se estendera demais na entrada do dia 4, prejudicando as convenções do gênero diário, que recomendam anotações curtas. A reflexão leva o narrador a questionar o limite do uso do papel, problematizando o suporte.

No *Memorial de Aires*, a instância do leitor não é unívoca. O discurso de Aires não projeta a escrita apenas para si, mas também para outro interlocutor. O autor do diário mantém uma conversação íntima com o papel, suporte que adquire o estatuto de leitor: "A reiterada evocação do papel radicaliza a condição da narrativa memorialística, baseada na divisão fictícia do eu, que ao mesmo tempo é escritor, personagem e leitor do próprio relato."[473]

O gênero diário possibilita a apropriação do leitor por parte do narrador, solução cobiçada em *Memórias póstumas*, no qual o leitor era o "senão do livro".[474] Esta saída de criar um leitor inteiramente impessoal problematiza os limites de diferenciação da escrita e da leitura, instâncias que se aproximam ao máximo. O leitor de papel é tratado pelo conselheiro como um amigo, capaz de ouvir a todas as suas confidências sem questionar as informações que recebe, interlocutor ideal para atender a cordialidade do conselheiro, que a todo o momento afirma e nega suas opiniões:

> Papel, amigo papel, não recolhas tudo o que escrever esta pena vadia. Querendo servir-me, acabarás desservindo-me, porque se acontecer que eu me vá desta vida, sem tempo de te reduzir a cinzas, os que me lerem depois da missa de sétimo dia, ou antes, ou ainda antes do enterro, podem cuidar que te confio cuidados de amor.
> Não, papel. Quando sentires que insisto nessa nota, esquiva-te da minha mesa, e foge. A janela aberta te mostrará um pouco de telhado, entre a rua e o céu, e

[472] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 36.
[473] GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 280.
[474] ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas.* 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994, p. 140.

> ali ou acolá acharás descanso. Comigo, o mais que podes achar é esquecimento, que é muito, mas não é tudo; primeiro que ele chegue, virá a troça dos malévolos ou simplesmente vadios.
> Escuta, papel. O que naquela dama Fidélia me atrai é principalmente certa feição de espírito, algo parecida com o sorriso fugitivo, que já lhe vi algumas vezes. Quero estudá-la se tiver ocasião. Tempo sobra-me, mas tu sabes que é ainda pouco para mim mesmo, para o meu criado José, e para ti, se tenho vagar e quê – e pouco mais.[475]

Aires cogita a hipótese de que seu diário possa ser lido por outras pessoas após a sua morte, numa eventual publicação não autorizada, caso o papel não seja a tempo "reduzido a cinzas". É estabelecida uma interlocução direta com o papel, que passa a ser tratado no nível discursivo do narrador como um confidente, função reiterada ao longo das várias entradas do diário, revelando inclusive expectativas egoístas do conselheiro, como quando torce para que Fidélia não consiga se reconciliar com o pai dela:

> Está claro que lhe não falei da filha, mas confesso que se pudesse diria mal dela, com o fim secreto de acender mais o ódio – e tornar impossível a reconciliação. Deste modo ela não iria daqui para a fazenda, e eu não perderia o meu objeto de estudo. Isto, sim, papel amigo, isto podes aceitar, porque é a verdade íntima e pura e ninguém nos lê. Se alguém lesse achar-me-ia mau, e não se perde nada em parecer mau; ganha-se quase tanto como em sê-lo.[476]

Entretanto, os leitores do editor ficcional M. de A. leem a confissão de Aires e suas ponderações e podem simpatizar com o suposto sentimento de culpa do aposentado. Por meio do plural em primeira pessoa, o leitor de papel, no qual o relato também é materialmente escrito, é elevado à condição do narrador. Aires transfere sua força ficcional para o leitor de papel e percebe a indiferença deste interlocutor. De certa forma, Aires reconhece que neste procedimento também se torna um narrador de papel: escrevendo para um leitor de papel, projeta a si mesmo como interlocutor:

> Aí fica um desconcerto acabando em desconsolo, – tudo para anotar pouco mais que nada. Posso dizer com D. Francisco Manuel: "Eu de meu natural sou miúdo e prolixo; o estar só e a melancolia, que de si é cuidadosa..." Aí deixo uma página feita de duas, ambas contrárias e filhas da mesma alma de sexagenário desenganado e guloso. Ao cabo, nem tão guloso nem tão desenganado. Conversações do papel e para o papel.[477]

Os pensamentos mais íntimos do conselheiro são sempre direcionados a esta instância de interlocução. O papel vai recebendo de bom grado tudo o que Aires escreve e confessa. Para os leitores previstos pelo editor M. de A., as confissões do conselheiro parecem muito

[475] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 45.
[476] Ibid., p. 48.
[477] Ibid., p. 58.

simpáticas, ocultando a verdade da história insinuada sob outro ponto de vista: Tristão e Fidélia provavelmente já se conheciam e planejam todo o desdobrar dos acontecimentos para aproveitar no que podem do poderio econômico e político do casal Aguiar.[478] Quando Aires se dirige ao papel, relatando por um momento que "já vai se conformando com a viuvez" de Fidélia, temos o engano ao leitor projetado pelo autor Machado de Assis:

> Eu, para ser agradável aos donos da casa, quis dizer que me parecia que não, mas este bom costume de calar me fez engolir a emenda, e agora me confesso arrependido. Ao cabo eu já me vou conformando com a viuvez perpétua da bela dama, se não é ciúme ou inveja de a ver casada com outro. Já me parece que realmente Fidélia acaba sem casar. Não é só a piedade conjugal que lhe perdura, é a tendência a cousas de ordem intelectual e artística, e pouco mais ou mais nada. Fique isto confiado a ti somente, papel amigo, a quem digo tudo o que penso e tudo o que não penso.[479]

Assim, existem diversos planos de interlocução produzidos pelo texto: autor e leitor do romance, editor ficcional e leitores do editor ficcional, Aires e Aires, narrador Aires e o leitor de papel. São instâncias que se relacionam e engabelam seja quem for que lê, inclusive o próprio Aires. A confissão de que aquilo que se diz é de caráter reservado dissimula a condição metaficcional do texto, de expor-se como ficção. Assim o discurso do conselheiro apresenta o texto como se fosse a verdade. Ao papel são dirigidas mais confissões ao longo do *Memorial*, configurando um interlocutor ideal para ouvir os segredos do velho diplomata:

> Como esses, referiu Aguiar outros hábitos caseiros da consorte, que ouvi com agrado. Não seriam grandemente interessantes, mas eu tenho a alma feita em maneira que dou apreço ao mínimo, uma vez que seja sincero. Não diria isto a ninguém cara a cara, mas a ti, papel, a ti que me recebes com paciência, e alguma vez com satisfação, a ti, amigo velho, a ti digo e direi, ainda que me custe, e não me custa nada. Creio que outras damas leiam também a missa em casa, ou por fadiga, ou por doença, ou por estar chovendo, e há sempre que louvar em pessoa que respeita os seus elos espirituais. Só me aborrece a que os enfia ao modo de colar para dar melhor vista ao pescoço. Tal não é aquela boa senhora do Flamengo. A piedade dessa estende-se à memória da mãe e do pai, à saudade das amigas, e (ainda que me canse repeti-lo) à amizade dos seus dous filhos de empréstimo.[480]

Esta interlocução com o papel é harmoniosa e cômoda para Aires porque o papel não responde efetivamente aos seus argumentos. Trata-se de uma tentativa de construir um leitor de papel, plenamente opaco, espelho do narrador e, portanto, esvaziado de opinião. No entanto, a tentativa falha porque o papel, ao receber esta imensa carga semântica de acolher todo o escrito

---

[478] Cf. GLEDSON, John. *Machado de Assis:* Ficção e história. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2003, p. 261-277.
[479] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 65.
[480] Ibid., p. 133-134.

pelo conselheiro, ganha vida suficiente para ter voz por um momento, respondendo ao narrador:

> *3 de dezembro.*
>
> Aires amigo, confessa que ouvindo ao moço Tristão a dor de não ser amado, sentiste tal ou qual prazer, que aliás não foi longo nem se repetiu. Tu não a queres para ti, mas terias algum desgosto em a saber apaixonada dele; explica-te se podes, não podes. Logo depois entraste em ti mesmo, e viste que nenhuma lei divina impede a felicidade de ambos, se ambos a quiserem ter juntos. A questão é querê-lo, e ela parece que o não quer.[481]

Aqui, o leitor de papel ganha força para agir. Aires é tratado como interlocutor, em segunda pessoa, ouvindo o questionamento do papel. O prazer de Aires em ouvir as frustrações iniciais de Tristão é supremo, de tal modo que se torna inconfessável, mesmo para o seu papel. A única forma de esta verdade ser dita é dar voz ao papel, que sem titubear vai direto ao assunto, desmascarando o conselheiro. A passagem não pode ser apenas lida como uma fala internalizada de Aires para si mesmo porque o narrador construiu ao longo da narrativa um ouvinte que não se manifesta. Este, como está no plano do narrador, não recebe a pontuação indicativa de discurso indireto, como se o próprio papel manifestasse esse pequeno texto, mobilizando a vitalidade e o excesso de tinta, doados pelo próprio diarista.

Por fim, delineando a perspectiva do lúdico no *Memorial de Aires*, vimos que o jogo de pôquer se apresenta como uma imagem capaz de explicar os principais conflitos narrados pelo texto; ao mesmo tempo em que a prática tem seu lugar na cena, ao lado do xadrez, voltarete e gamão, como forma de sociabilidade, na qual os personagens interagem; o pôquer também comparece como imagem capaz de explicitar as relações entre narrador e leitor.

[481] ASSIS, Machado de. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008, p. 138.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, buscou-se identificar as formas de representação do lúdico a partir de diversas situações ficcionais nos romances de Machado de Assis. Num primeiro momento, realizamos um esforço no sentido de compreender a importância dos jogos na sociabilidade da corte fluminense, matéria histórica estilizada na obra do autor. Além disso, o significado do conceito "jogo" foi investigado a partir de diversas tentativas teóricas de determinação. Estudamos também o jogo como um elemento crítico para a teoria literária. Recentemente, há muita discussão e especulação a respeito do jogo aplicado à literatura, especialmente na América do Norte, a partir do livro questionador de Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Contudo, o conceito permanece essencialmente aberto e resistente a generalizações. Por tal motivo, optamos por estabelecer um método próprio de investigação, analisando três aspectos: primeiramente, os *jogos convencionais*, como prática social representada e exercitada pelos personagens como passatempo na ocupação do ócio na cena narrativa, tais como: xadrez, damas, voltarete, charadas, gamão, pôquer, damas, loto, etc., que as vezes relacionam-se metaforicamente com outros discursos; em segundo lugar, as relações de representação que cada personagem faz de si para os outros, como por exemplo, a suposta verdade, mentira, simulação, dissimulação, equívoco, conto do vigário, vaidade, tolice, esperteza, empulhação, loucura etc. lidas como *jogos sociais*; e, terceiro, a presença de *jogos textuais*, efetuados no texto pelo autor, condição de tudo que é representado no enunciado, ou o jogo dos atos de enunciação que inventam e questionam a representação na sua relação com o leitor, produzindo autores ficcionais, como mortos que escrevem, ou autores que escrevem ficcionalmente a si e aos outros, ou mesmo editores ficcionais, que editam enunciados supostamente inventados por autores ficcionais.[482]

Neste sentido, os três primeiros romances de Machado, *Ressurreição*, *A mão e a luva* e *Helena*, apresentam poucas referências a imagens de jogos capazes de mobilizar interpretações. No entanto, algumas situações destes três romances mostram a presença desses elementos lúdicos na composição da cenografia narrativa e especialmente na caracterização dos personagens. Nesse caso, ou o jogo é mais um ornamento da cena, ou um meio para a compreensão do temperamento de um determinado tipo de personagem estudado pelo autor.

[482] Por ocasião do evento da defesa de tese desta tese de doutorado, João Adolfo Hansen, em sua arguição, defendeu a ideia de que este terceiro tipo de procedimento é o jogo principal dos romances machadianos, especialmente nos cinco últimos. Para Hansen, enquanto a representação "sempre vai para a direita", a avaliação dos modos de representação "corre para a esquerda", produzindo "significações sempre equívocas" e um "sentido indeterminado", que continua assim quando o "jogo da enunciação ou da leitura" termina.

O romance *Iaiá Garcia*, por sua vez, apresentou inovação em relação ao tratamento do tema. Aqui, o jogo fundamenta as relações sociais, como o jogo de adivinhação e o jogo de bilhar. Além disso, principalmente, o lúdico na narrativa evidencia o uso da imagem do xadrez como metáfora que assinala tanto a evolução da personagem Iaiá no desenvolvimento de seu conhecimento de mundo, quanto o conflito central do romance, um jogo de sedução que envolve os protagonistas.

Ainda mais complexo do ponto de vista do jogo, *Memórias póstumas de Brás Cubas* se apresenta como uma charada a ser decifrada pelo leitor. O romance evidencia a experiência das práticas lúdicas empregadas pela imprensa jornalística naquele momento, especialmente na exploração dos aspectos visuais, proporcionados pela manipulação da tipografia, traçando paralelos entre a construção do romance e práticas de iconização, tais como o epitáfio gravado na lápide, o rabisco em uma folha de papel e a escrita de charadas nos jornais. Nessa linha de raciocínio, o mecanismo do defunto-autor também é um enigma para o leitor.

Em *Quincas Borba*, delineamos especialmente os jogos de sociabilidade, tais como o jogo de empulha que, neste caso, encontra-se inteiramente associado a outro tipo de jogo, o da sedução. Para Machado "empulhar" é um termo importante, significando bem propriamente ludibriar ou enganar alguém. Associa-se a esta ideia na cena ficcional do romance o jogo de voltarete, carteado jogado pelos personagens. O voltarete torna-se uma metáfora eficiente da empulhação aplicada a Rubião. Ao passo que Cristiano Palha e Sofia são dois empulhadores habilidosos e aproveitadores das situações. Além disso, vimos que a construção do romance se efetiva a partir do uso de citações de discursos de outrem, especialmente no procedimento de apropriação e modificação de fragmentos de textos, produzindo a paródia e o pastiche, dispositivos composicionais usados também como uma forma de jogo com o leitor.

Dom Casmurro, por sua vez, explora o universo lúdico infantil nos dois terços iniciais do romance, na medida em que relaciona as brincadeiras protagonizadas das crianças com as expectativas construídas em torno do futuro adulto. Não obstante, cabe na interação dos adolescentes Bentinho e Capitu a descoberta do jogo de sedução. No último terço do romance, toma forma entre os casais o jogo do matrimônio, cujo desfecho infeliz é anotado pelo narrador com a morte de Escobar e com o desterro de Capitu. O romance também é escrito pelo modo metaficcional, o que possibilita que o autor ficcional possa promover um jogo de construção, por meio de semelhanças e similaridades, ou na destituição de significados com o leitor, que deve preencher as lacunas do texto, produzindo várias significações.

O romance *Esaú e Jacó* apresenta diversos aspectos lúdicos. Nessa composição, diversas imagens de jogos formam uma rede de significações que impulsionam a narrativa.

Comparecem, sobretudo, dois jogos em especial: primeiramente temos a presença do jogo do tarô como um dos fios condutores, associado ao futuro dos gêmeos; Ainda mais importante é a imagem do jogo de xadrez, proposta pelo próprio narrador, o conselheiro Aires. O xadrez constitui uma metáfora do romance e do próprio modo de se fazer uma narrativa. Em *Esaú e Jacó*, essa ideia do xadrez permite a multiplicação de simetrias e contrastes de formas congruentes, ou duplas, por vezes opostas, como se o leitor e o narrador estivessem diante do espelho.

Por fim, *Memorial de Aires*, construído sob a forma de um diário, problematiza a dissimulação do interesse do narrador por Fidélia. O texto é inventado de modo a dissuadir o leitor desta interpretação, como no blefe do jogo de pôquer, quando o jogador dissimula a qualidade da mão que recebe. Nesse sentido, o pôquer é uma imagem que organiza a disposição, transcorrendo sobre seus diversos níveis discursivos. Na cena da sociabilidade, o pôquer é jogado na casa do corretor Miranda. Trata-se de um novo tipo de carteado, caracterizado pelas apostas e pelo blefe, originado na América do Norte, que começa a chegar ao Brasil. Assim, a imagem do pôquer é uma metáfora da situação ficcional vivida por Aires e Rita, que apostam a respeito de Fidélia; e também é uma imagem que explica a situação de Tristão e Fidélia, que enganam discretamente a todos na história. Por fim, a imagem aplica-se à relação do estatuto do narrador com seus potenciais leitores, como se o romance inteiro fosse um blefe com o leitor.

A partir destas considerações, percebemos que o lúdico se manifesta e se transforma ao longo da série dos romances machadianos. Nos primeiros, o jogo serve para a ambientação da narrativa e para a caracterização de alguns personagens. Depois, o jogo avança para além da cena, no sentido de ser costurado como metáfora capaz de representar as complexidades das relações sociais. Depois o jogo é aplicado com mais vigor no próprio texto, motivando a relação entre o narrador e o leitor. Por fim, nos dois últimos romances, o jogo está totalmente integrado a todos os níveis discursivos. Neste sentido, existe um adensamento da participação do lúdico como elemento constitutivo no romance machadiano.

REFERÊNCIAS

OBRAS DE MACHADO DE ASSIS

ASSIS, Machado de. *A mão e a luva*. Belo Horizonte: Garnier, 2005.

_____. *A mão e a luva*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; Brasília: INL, 1975.

_____. *Dom Casmurro*. 2. ed. Rio de Janeiro: Garnier, 1992.

_____. *Esaú e Jacó*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005.

_____. *Esaú e Jacó*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://www.machadodeassis.net/hiper Tx_romances/obras/esauejaco.htm>. Acesso em: 13 jul. 2012.

_____. *Esaú e Jacob*. Edição fac-similar. Rio de Janeiro: ABL; Biblioteca Nacional, 2008.

_____. *Helena*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://machadodeassis.net/hiperTx _roman ces/obras/helena.htm>. Acesso em: 23 jan. 2012.

_____. *Helena*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2003.

_____. *Helena*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; Brasília: INL, 1975.

_____. *Iaiá Garcia*. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; INL, 1977.

_____. *Iaiá Garcia*. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 2005.

_____. *Memorial de Aires*. Belo Horizonte: Garnier, 2008.

_____. *Memorial de Aires*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; INL, 1975.

_____. *Memorial de Aires*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://www.machadodeassis.net/ hiperTx_romances obras/memorial.htm>. Acesso em: 08 dez. 2012.

_____. *Memorias Posthumas de Braz Cubas*. Rio de Janeiro: Typographia Nacional, 1881.

_____. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. 2. ed. Belo Horizonte; Rio de Janeiro: Garnier, 1994.

_____. *Obra completa em quatro volumes*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008, 4 vol.

_____. *Papéis avulsos*. São Paulo: Peguin Classics Companhia das Letras, 2011.

_____. *Quincas Borba – Apêndice*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977.

_____. *Quincas Borba*. 2. ed. Rio de Janeiro; Brasília: Civilização Brasileira; INL, 1977.

_____. *Quincas Borba*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://machadodeassis.net/hiperTx_romances/obras/quincasborba.htm>. Acesso em: 29 abr. 2012.

_____. *Quincas Borba*. São Paulo: Peguin Classics Companhia das Letras, 2012.

_____. *Ressurreição*. Belo Horizonte: Garnier, 2006.

FONTES PRIMÁRIAS

A LANTERNA: folha satírica e ilustrada. Rio de Janeiro, RJ: Typ. Economica, 1878.

A VIDA *Fluminense*: folha joco-séria-ilustrada. Rio de Janeiro, RJ: Typ. e Lith. de Ed. Rensburg, 1868-1875.

ACADÉMIE universelle des jeux: contenant les règles des jeux de cartes permis, celles du billard, du mail, du trictrac, du revertier, etc. Paris: Amable Coste; Lyon: Amable Leroy, 1806, 3 vol.

ALBUQUERQUE, José Joaquim de Campos da Costa de Medeiros e. Chronica litteraria – Machado de Assis – Dom Casmurro. *A Notícia*, Rio de Janeiro, p. 2, 24 e 25 mar. 1900. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 414-418.

ALENCAR, José de. *Senhora*: perfil de mulher. Rio de Janeiro: B. L. Garnier, 1875, 2 vol.

ALENCAR, Mário de. Esaú e Jacob. *Jornal do Commercio*, Rio de Janeiro, p. 2, 02 set. 1904. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 422-429.

ALMEIDA, Manuel Antônio de. *Memorias de um sargento de milicias*. Rio de Janeiro: Typographia Brasiliense de Maximiano Gomes Ribeiro, 1854.

_____. *Memorias de um sargento de milicias* (Romance de costumes brazileiros). Rio de Janeiro: Typographia e Lithographia-Carioca, 1876, 2 v.

ARARIPE JR., Tristão de Alencar. Idéas e Sandices do Ignaro Rubião. *Gazeta de Notícias*, Rio de Janeiro, 5 fev. 1893, p. 1. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 403-406.

AZEVEDO, Arthur. Palestra. *O Paiz*, Rio de Janeiro, p. 1, 18 mar. 1900. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 406-408.

CELNART, Elisabeth. [Elisabeth Bayle-Mouillard]. *Manuel complet des jeux de société*: renfermant tous les jeux qui conviennent aux jeunes gens des deux sexes […]. 3e éd. Paris: Librairie Encyclopédique de Roret, 1836.

CHRONICLES *of the Tombs*. A select collection of epitaphs, preceded by An essay on epitaphs and other monumental inscription, with incidental observations on sepulchral antiquities. By Thomas Joseph Pettigrew. London: George Bell & Sons, York Street, Convent Garden, 1888.

CORREIO *Mercantil*. Rio de Janeiro, RJ: Typ. do Correio Mercantil, 1848-1868.

COTTON, Charles. *The compleat gamester*: or, Full and easy instructions for playing at above twenty several games upon the cards with variety of diverting fancies and tricks upon the same now first added; as likewise at all the games on the tables, together with the royal game of chess and billiards. 5th ed. J. Wilford, 1725.

DIÁRIO *do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro, RJ: Real Typographica, 1821-1878.

G., J. M. de. *Jeux d'esprit*: *récréations des familles, des cercles etc., etc. / par J. M. de G*. Lille; Paris: J. Lefort, 1883.

GAMA, José Basílio da. *O Uraguay*. Lisboa: Regia Officina Typografica, 1769.

HEROARD, Jean. *Journal de Jean Héroard sur l'enfance et la jeunesse de Louix XIII (1601-1628).* Paris: Firmin Didot frères, fils et cie, 1868, Tome premier.

LE ROYAL jeu de l'ombre et du piquet: augmentez du jeu des eschets, et d'un nouveau jeu de l'ombre comme on le joüe presentement à la cour & à Paris, & autres nouvellement inventez. Haye: Chez Jacob van Ellinckhuysen, 1712.

LES JEUX *de société, illustrés de nombreux dessins*. Paris: Vermot, 1893.

LOBO, Francisco Rodrigues. *Côrte na aldeia e noites de inverno* [1619]. Lisboa: Comp. Nacional Ed., 1890, 2 vol.

MACHIAVELLI, Niccolò. *Il príncipe*. Milano: Casa Editrice Italiana di M. Guigoni, 1864.

MAYA, Alcides. Machado de Assis. *O Paiz*, Rio de Janeiro, p. 1, 08 set. 1904. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 430-433.

MEDEIROS E ALBUQUERQUE, José Joaquim de Campos da Costa de. Chronica litteraria: Machado de Assis – Esaú e Jacob. *A Notícia*, Rio de Janeiro, p. 3, 30 set. 1904 e 01 out. 1904. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 418-422.

MÉZIÈRES, Louis. *Les charades et les homonymes*, ou, L'art de s'instruire en s'amusant. Paris: Hachette, 1866.

MONIZ, Egas. História das cartas de jogar. Em prefácio. In: SILVA, Henriques da. *Tratado do jogo do Boston*. Lisboa: Editorial Ática, 1942, p. 20-146.

NAPOLEÃO, Arthur. Seção de Xadrez. *Ilustração Brasileira*, n. 16, 15 fev. 1877.

OLIVEIRA, Urbano Duarte. [sem título]. *Revista Phenix Litteraria*, Rio de Janeiro, mar. 1878, p. 68-72. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 330-331.

RIBEIRO, José Silvestre. *Historia dos estabelecimentos científicos literários e artísticos de Portugal*. Lisboa: Tipografia da Academia Real das Ciências, 1871.

RIGOLETO. Fantasias – A propósito de Yayá Garcia. *O Cruzeiro*, Rio de Janeiro, 11 abr. 1878, p.1. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 332-337.

SEYMOUR, Richard, Esq., and JOHNSON, Charles, Esq. *The compleat gamester in three parts*: Containing, I. The court gamester: Or, Full and Easy Instructions for playing the Games of Whist, Ombre, Quadrille, Quintille, Picquet, and the Royal Game of Chess. II. The city gamester: Or, True Manner of playing the most usual Games at Cards viz. All-Fours, Cribbidge, Put, Lue, Brag, Lottery, &c. With several diverting Tricks upon the Cards; also Rules for playing at All the Games both Within and Without the Tables; and at English and French Billiards: With the Laws of each Game annexed, to prevent Disputes. III. The gentleman's diversion: or, the arts of riding, racing, archery, Cocking, and Bowling. First Written for the Use of the Young Princesses, by Richard Seymour, Esq; and now carefully revised, very much enlarged and improved, agreeable to the present Method of playing the several Games, by Charles Johnson, Esq. 8th ed. London: printed for J. Hodges, at the Looking-Glass, facing St. Magnus-Church, London Bridge, 1754.

STAMMA, Philipp. *The noble game of chess*: or, A new and easy method to learn to play well in a short time, together with a curious account of its antiquity, derivation of its terms, &c. London: J. Brindley, 1745.

TAYLOR. Edward Samuel. *The history of playing cards*, with anecdotes of their use in conjuring, fortune-telling, and card-sharping. London: Hotten, 1865.

TAUNAY, Alfredo d'Escragnolle. *Inocência*. Rio de Janeiro: Typographia Nacional, 1872.

TRATADO *do Grande Jogo do Voltarete ou exposição clara e sucinta contendo todas as regras deste interessante jogo posto ao alcance de todas as inteligências por um amador*. Rio de Janeiro: Laemmert & C., 1892, p. 4.

VERÍSSIMO, José. Novo livro do Sr. Machado de Assis. *Jornal do Commercio*, Rio de Janeiro, 19 mar. 1900. Revista Litteraria, p. 1. In: GUIMARÃES, Hélio de Seixas. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004, p. 408-414.

VOLTAIRE. [François Marie Arouet]. *Candide, ou L'optimisme*, traduit de l'allemand de M. le docteur Ralph. 1759.

FONTES SECUNDÁRIAS SOBRE MACHADO DE ASSIS

AGUIAR, Joaquim Alves de. Sob as Ordens de Mamãe: Aspectos da Pedagogia Doméstica em *Dom Casmurro*. In: BOSI, Viviana et al. *Ficções*: Leitores e Leituras. Cotia [SP]: Ateliê Editorial, 2001, p. 152-173.

ARARIPE JR., Tristão de Alencar. *Obra crítica de Araripe Júnior*: 1901-1910. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Cultura; Casa de Rui Barbosa, 1966.

BAPTISTA, Abel Barros. O romanesco extravagante. In: ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Globo, 2008, p. 15-31.

BASTIDE, Roger. Machado de Assis, paisagista. *Teresa: revista de Literatura brasileira*, São Paulo, n. 6-7, p. 418-428, 2006.

BETELLA, Gabriela Kvacek. *Narradores de Machado de Assis*: A seriedade Enganosa do Conselheiro (*Esaú e Jacó* e *Memorial de Aires*) e a Simulada Displicência das Crônicas (*Bons Dias!* e *A Semana*). São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2007.

CALDWELL, Helen. *O Otelo Brasileiro de Machado de Assis*: Um estudo de *Dom Casmurro*. Trad. Fábio Fonseca de Melo. Cotia [SP]: Ateliê Editorial, 2002.

CÂMARA JR., Joaquim Matoso. "Cão" e "Cachorro" no Quincas Borba. In: *Ensaios Machadianos.* Rio de Janeiro Ao Livro Técnico 1977, p. 9-24.

CANDIDO, Antonio. Esquema de Machado de Assis. In: *Vários escritos*. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Duas Cidades, 1970, p. 1-32.

CINTRA, Ismael Angelo. *Retórica da narrativa em Machado de Assis (Esaú e Jacó)*. Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1985.

DIXON, Paul. *O chocalho de Brás Cubas*: uma leitura das Memórias póstumas. São Paulo: Edusp; Nankin, 2009.

DOYLE, Plínio. Machado de Assis, jogador de xadrez. *Boletim da Sociedade dos Amigos de Machado de Assis*, Rio de Janeiro, n. 1, p. 22-23, setembro de 1958.

FACIOLI, Valentim. *Um Defunto Estrambótico*: Análise e Interpretação de Memórias póstumas de Brás Cubas. 2. ed. São Paulo: Nankin; Edusp, 2008.

FANTINI, Marli (org.). *Crônicas da antiga corte*: literatura e memória em Machado de Assis. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

FRANCO, Gustavo H. B. (org.). *A economia em Machado de Assis*: o olhar oblíquo do acionista. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

GILL, Anne-Marie. "Dom Casmurro" and "Lolita": Machado among the Metafictionists. *Luso-Brazilian Review*, Madison: University of Wisconsin Press, vol. 24, n. 1, p 17-26, Summer, 1987.

GLEDSON, John. *Machado de Assis:* Ficção e história. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

_____. *Machado de Assis: Impostura e realismo*: Uma reinterpretação de Dom Casmurro. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

_____. Quincas Borba – um romance em crise. *Machado de Assis em Linha*, Rio de Janeiro, ano 4, n. 8, p. 29-50, dez. 2011. Disponível em: <http://machadodeassis.net/revista/numero08/rev_num08_artigo02_03.asp> Acesso em: 12 nov. 2012.

GOMES, Lívia Cristina. *Machado com Flaubert ou a política da escrita*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

GRANJA, Lucia. A crônica de Machado de Assis: leituras necessárias para uma leitura possível. *Anais do II - Congresso da História da leitura e do Livro no Brasil*, 2003. Disponível em: <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais14/Cohilile/H066.doc> Acesso em: 01 ago. 2011.

_____. Ratos, pássaros ou morcegos? Machado de Assis, Théophile Gautier e um repertório de citações. In: SENNA, Marta de; GUIMARÃES, Hélio de Seixas (orgs.). *Machado de Assis e o outro*: diálogos possíveis. Rio de Janeiro: Móbile, 2012, p. 93-108.

GUIDIN, Márcia Lígia; GRANJA, Lúcia; RICIERI, Francine Weiss (Orgs.). *Machado de Assis*: ensaios da crítica contemporânea. São Paulo: editora UNESP, 2008.

GUIMARÃES, Hélio de Seixas. Introdução: Um romance em abismo. In: ASSIS, Machado de. Esaú e Jacó. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2012, p. 9-20.

_____. Machado de Assis, leitor do Fausto. In: GALLE, Helmut; MAZZARI, Marcus. (Org.). *Fausto e a América Latina*. São Paulo: Humanitas; FAPESP, 2010, p. 339-351.

_____. O impacto da obra de Machado de Assis sobre as concepções de romance. *Machado de Assis em linha*, v. 1, p. 1, 2008.

_____. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. São Paulo: Nankin Editorial; Edusp, 2004.

_____. *Os leitores de Machado de Assis*: o romance machadiano e o público de literatura no século 19. 2. ed. São Paulo: Nankin; Edusp, 2012.

HANSEN, João Adolfo. Dom Casmurro: simulacro & alegoria. In: GUIDIN, Márcia Lígia; GRANJA, Lúcia; RICIERI, Francine Weiss (Orgs.). *Machado de Assis ensaios da crítica contemporânea*. São Paulo: Editora UNESP, 2008, p. 146.

_____. "O Imortal" e a verossimilhança. *Teresa revista de literatura brasileira*, São Paulo, n. 6-7, p. 56-78, 2006.

KINNEAR, John C. Machado de Assis: To Believe or Not to Believe? *The Modern Language Review*, Cambridge: Modern Humanities Research Association, vol. 71, n. 1, p. 54-65, jan. 1976.

MACHADO, Ubiratan. *Machado de Assis*: roteiro da consagração. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2003.

_____. *Os intelectuais e o espiritismo*: de Castro Alves a Machado de Assis. Rio de Janeiro: Edições Antares em convênio com o Instituto Nacional do Livro; Fundação Nacional Pró-Memória, 1983.

MADEIRA, Wagner Martins. *Machado de Assis: homem lúdico*: uma leitura de Esaú e Jacó. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2001.

MALDONADO, Elaine Cristina. *Machado de Assis e o Espiritismo*: diálogos machadianos com a doutrina de Allan Kardec (1865–1896). Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2008.

MASSA, Jean-Michel. *A Juventude de Machado de Assis, 1839-1870*: ensaio de biografia intelectual. 2 ed. rev. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

MATHIAS, Herculano Gomes. Machado de Assis e o jogo de xadrez. *Anais do Museu Histórico Nacional*, Rio de Janeiro, vol. 13 (1952), p. 143-187, 1964.

MEGID, Daniele Maria. A literatura na imprensa: uma análise de *Iaiá Garcia* no jornal O Cruzeiro. In: XIX Encontro Regional de História, 2008, São Paulo. *Anais - XIX Encontro Regional de História*: Poder, exclusão e violência, 2008.

OLIVEIRA, Emanuelle. Mulheres e jogos sociais em Machado de Assis. *Chasqui: revista de literatura latinoamericana*, vol. 27, n. 1, p. 47-58, 1998.

PASSOS, Gilberto Pinheiro. *A poética do legado*: presença francesa em *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Annablume, 1996.

_____. Alguns aspectos da França em Machado de Assis. In: XI CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências, 2011, São Paulo. Tessituras, Interações, Convergências. São Paulo: Hucitec, 2008. v.1. p. 93-109.

_____. Machado de Assis e as sugestões literárias francesas. In: XI Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada - Tessituras, Interações, Convergências, 2008, Anais… São Paulo: ABRALIC, 2008.

_____. *Machado de Assis*: o romance com pessoas. São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2007.

PASTA JR, José Antônio. Le point de vue de la mort (une structure récurrente de la culture brésilienne). *Cahier - Centre de Recherche sur les Pays Lusophones*, v. 14, p. 157-168, 2007.

REGO, Enylton José de Sá. *O Calundu e a Panacéia*: Machado de Assis, a sátira menipéia e tradição luciânica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.

RIEDEL, Dirce Córtes. *Metáfora*: o espelho de Machado de Assis. São Paulo, Francisco Alves, 1974.

ROUANET, Sérgio Paulo. *Riso e melancolia*: a forma shandiana em Sterne, Diderot, Xavier de Maistre, Almeida Garrett e Machado de Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Esaú e Jacó*: estrutura exemplar de Machado. *Revista Brasileira*, Rio de Janeiro, Ano XIV, n. 55, Abril-Maio-Junho 2008, p. 97-133.

SARAIVA, Juracy Assmann. *O Circuito das Memórias*: Narrativas Autobiográficas Romanescas de Machado de Assis. 2. ed. São Paulo: Edusp; Nankin Editorial, 2009.

SCHWARZ, Roberto. *Ao vencedor as batatas*: Forma literária e processo social nos inícios do romance brasileiro. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

_____. *Duas meninas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

_____. *Um mestre na periferia do capitalismo*: Machado de Assis. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

SENNA, Marta de. Nota Editorial. In: ASSIS, Machado. *Helena*. Ed. eletrônica. Disponível em: <http://machadodeassis.net/hiperTx_romances/obras/helena.htm>. Acesso em: 23 jan. 2012.

SOARES, Cláudio de Souza. Machado de Assis, o enxadrista. *Revista Brasileira*, Rio de Janeiro, Ano XIV, n. 55, Abril-Maio-Junho 2008, p. 134-152.

VALLADARES, Henriqueta do Coutto Prado. Esaú e Jacó: jogos para além da história, histórias por fora das linhas. In: PINTO, Silvia Regina (Org.). *Tramas e mentiras*: jogos de verossimilhança. Rio de Janeiro: 7Letras, 2005, p. 71-88.

VIANNA, Maria Lúcia Saponaro. *Esaú e Jacó*, o jogo da eterna contradição humana. Suplemento Literário de Minas Gerais, Belo Horizonte, ano XVIII, n. 859, p. 6, 19 mar. 1983.

VILLAÇA, Alcides. Conferência *Processos relativistas de Machado de Assis (exercício de aproximação)*. São Paulo, USP, 24 ago. 2011.

_____. Machado de Assis, Tradutor de Si Mesmo. In: *Novos Estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 51, p. 3-14, jul. 1998.

VOLMER, Lovani. Jogo do bicho: análise de uma narrativa sob a ótica do jogo. *Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 33, n. especial, p. 67-75, jul., 2008.

WISNIK, José Miguel. Machado maxixe: o caso Pestana. *Teresa revista de Literatura Brasileira*, São Paulo, n. 4-5, p. 13-79, 2004.

FONTES SECUNDÁRIAS

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia – Inferno*. Ed. Bilíngue. Trad. e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Ed. 34, 1998.

AUERBACH, Erich. *Mimesis*: a representação da realidade na literatura ocidental. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

_____. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 12. ed. São Paulo: HUCITEC, 2006

_____. *Problemas da poética de Dostoievski*. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas cidades; Ed. 34, 2002, p. 95-102.

_____. O – Prostituição, Jogo. In: *Passagens*. Trad. de Irene Aron et al. Belo Horizonte; São Paulo, Editora UFMG; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007, p. 531-555.

BERGSON, Henri. *O riso*: Ensaio sobre a significação da comicidade. Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BERNE, Eric. *Os Jogos da Vida*: análise transacional e o relacionamento entre as pessoas. São Paulo: Nobel, 1995.

BETHELL, Leslie (org.). *História da América Latina*: da independência até 1870. Trad. Maria Clara Cescato. São Paulo: Edusp, 2001, vol. 3.

BRAIT, Beth. *Ironia em perspectiva polifônica*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2008.

BRANDÃO, Roberto de Oliveira. *Poética e poesia no Brasil (Colônia)*. São Paulo: Editora UNESP; Imprensa Oficial do Estado, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

CABRAL, António. *Jogos populares portugueses*. Porto: Editorial D. Barreira, 1985.

CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Urbana; Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CANDIDO, Antonio. *Literatura e Sociedade*: estudos de teoria e história literária. 6. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1980.

CAMPOS, Haroldo de. Theo van Doesburg e a nova poesia. *Arquitetura e Decoração*, São Paulo, s.d.

CASTRO, Ernesto Manuel de Melo e. Lúcido lúdico. *Suplemento Literário do Minas Gerais*. Belo Horizonte, v. 7, n. 287, 26 fev. 1972, p. 6-7.

CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. Don Quijote de La Mancha. Edición del IV Centenario. Madrid: Santillana Ediciones Generales / Real Academia Española, 2004.

CHARTIER, Roger. Poderes de la Escritura. In: El juego de las reglas: lecturas. Selección de Marta Madero, prólogo de José Burucúa. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, p. 113.

COURTNEY, Richard. *Jogo, Teatro & Pensamento*: As bases intelectuais do Teatro na Educação. São Paulo: Perspectiva, 1980.

DUFLO, Colas. *O jogo*: de Pascal a Schiller. Trad. Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. 2. ed. México: Fondo de Cultura Económica, 1997.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas. 9.a ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. *Lector in fabula*: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ELIAS, Norbert. *Introdução à sociologia*. Lisboa: Edições 70, 1970.

_____. *O Processo Civilizador*: Uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

ELKONIN, Daniil B. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998.

ERMAN, Michel. *Poétique du personnage de roman*. Paris: Ellipes, 2006.

FERNANDES, Florestan. *A revolução burguesa no Brasil*: ensaio de interpretação sociológica. 5. ed. São Paulo: Globo, 2006.

FILOMENO, Felipe Amin. A crise *Baring* e a crise do Encilhamento nos quadros da economia-mundo capitalista. *Economia e Sociedade*, Campinas, v. 19, n. 1 (38), p. 135-171, abr. 2010.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: *Obras Completas, em 20 volumes*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, vol. 14, p. 161-239.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: O desenvolvimento de um conceito crítico. Trad. Fábio Fonseca de Melo. *Revista USP*, São Paulo, n. 53, p. 166-182, mar.-maio 2002.

GOETHE, Johann Wolfgang von. *Fausto*: poema dramático. 2. ed. Transladado a português por António Feliciano de Castilho. Lisboa: Livraria Clássica Editora, 1919.

GROOS, Karl. *Die Spiele der Menschen*. Jena: G. Fischer, 1899.

HANSEN, João Adolfo. *Alegoria*: construção e interpretação da metáfora. São Paulo; Campinas: Hedra; editora da Unicamp, 2006.

_____. Apresentação dos Epitáfios Joco-Sérios Portugueses e Castelhanos. *Signum* (São Paulo), São Paulo, v. 3, p. 75-99, 2001.

_____. Ut Pictura Poesis e verossimilhança na doutrina do conceito no século XVII colonial. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana* (Peru), Lima-Berkeley, v. 45, p. 177-191, 1997.

HANSEN, João Adolfo; PÉCORA, Alcir. Categorias retóricas e teológico-políticas das letras seiscentistas da Bahia. Desígnio (São Paulo), v. 5, p. 87-109, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative*: The Metafictional Paradox. Waterloo [Canada]: Wilfrid Laurier University Press, 1980.

HUTCHINSON, Peter. *Games Authors Play*. London; New York: Methuen, 1983.

INGARDEN, Roman. *A Obra de Arte Literária*. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1979.

ISER, Wolfgang. O Jogo do Texto. In: LIMA, Luiz Costa (coord.). *A Literatura e o leitor*: textos de estética da recepção. 2. ed. revista e ampliada. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 105-118.

JACKSON, Luiz Carlos. *A Tradição Esquecida*: Os parceiros do rio Bonito e a sociologia de Antonio Candido. Belo Horizonte; São Paulo: UFMG; FAPESP, 2002.

JAEGER, Werner. *Paideia*: los ideales de la cultura griega. 2. ed. México: Fondo de Cultura Económica, 1967.

JAROUCHE, Mamede Mustafa. Galhofa sem Melancolia: as Memórias num Mundo de Luzias e Saquaremas. In: ALMEIDA, Manuel Antonio de. *Memórias de um sargento de milícias*. Cotia (SP): Ateliê Editorial, 2006, p. 13-59.

KANT, Imannuel. *Critique de la faculté de juger*. Trad. A. Philonenko. Paris: Vrin, 1965.

_____. *Réflexions sur l'éducation*. Trad. A. Philonenko. Paris: Vrin, 1966.

KUNDERA, Milan. *A arte do romance*. São Paulo, Companhia das Letras, 2009.

LAPA, Rodrigues. *As melhores poesias do Cancioneiro de Resende.* Lisboa: 1939.

LAUSBERG, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. 4. ed. Trad. R. M. Rosardo Fernandes. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

MARÍAS, Julián. *Miguel de Unamuno*. Madrid: Espasa-Calpe, 1943.

MINOIS, Georges. *História do Riso e do Escárnio*. Trad. Maria Elena O. Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

ORDEZ, Philippe. O jogo de xadrez: imagem, poder e igreja (fim do século X - início do século XII). *Revista de História*, São Paulo, n. 165, dez. 2011 . Disponível em: <http://www .revistasusp.sibi.usp.br/ scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-83092011000200006&lng =pt&nrm=iso>. Acesso em: 11 nov. 2012.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Análise do Discurso*: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2001.

PETERNEL, Joan. The Double. In: GARRY, Jane and EL-SHAMY, Hasan M (editors). *Archetypes And Motifs In Folklore And Literature*: A Handbook. New York: M.E. Sharpe, 2005, p. 453-458.

PETRUCCI, Armando. *Writing the Dead: Death and Writing in the Western Tradition.* Stanford: Stanford University Press, 1998.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. 3. ed. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIGNATARI, Décio. *Semiótica e Literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

PONTIERI, Regina Lúcia. *A voragem do olhar*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

PRADO JÚNIOR, Caio. *História Econômica do Brasil*. 16. ed. São Paulo: Brasiliense, 1973.

PRÉVOST, Antoine François. *Manon Lescaut*. Paris: Librio, 2003.

PROENÇA FILHO, Domício (org.). *A Poesia dos Inconfidentes*: Poesia completa de Cláudio Manuel da Costa, Tomás António Gonzaga, Alvarenga Peixoto. Artigos, ensaios e notas de Melânia Silva de Aguiar et al. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1996.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini; Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Editora Ática, 1992.

REICHMANN, Brunilda Tempel. *O que é metaficção? Narrativa narcisista*: o paradoxo metaficcional, de Linda Hutcheon. *Revista Scripta Uniandrade*, v. 04, p. 331-349, 2006.

RIBEIRO, José Alcides. Correio Mercantil: gêneros jornalísticos, literários e muito mais… *Rev. USP*, São Paulo, n. 65, maio 2005.

ROQUETTE, José Inácio. *Código do Bom-Tom*, ou Regras da civilidade e de bem viver no século XIX. (1845). São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CANDIDO, Antonio et al. *A Personagem de Ficção*. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 9-49.

SALIBA, Elias Thomé. *Raízes do Riso*: a representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

SAMÓSATA, Luciano de. *Diálogo dos mortos*. 3. ed. Versão bilíngue grego/ português; introdução e notas de Henrique G. Murachco. São Paulo: Edusp, 2008.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem numa série de cartas*. Trad. Roberto Schwartz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SCHULZ, John. *A Crise Financeira da Abolição*: 1875-1901. São Paulo: Edusp; Instituto Fernand Braudel, 1996.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. *As barbas do Imperador*: D. Pedro II, um monarca nos trópicos. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SHELLEY, Percy Bysshe. *The Lyrical Poems and Translations of Percy Bysshe Shelley*. Rockville, Md (USA): Wildside Press, 2008.

SILVA, Antonio Manoel dos Santos. *Os bárbaros submetidos*: interferências midiáticas na prosa de ficção brasileira. São Paulo: Arte & Ciência, 2006.

STERNE, Laurence. *The Life and Opinions of Tristam Shandy, Gentleman.* London: Penguin Books, 2003.

STIERLE, Karlheinz. *A ficção*. Rio de Janeiro: Caetés, 2006.

SUITS, Bernard. The detective Story, A Case Study of Games in Literature. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, Toronto, n. 2, vol. 12, p. 200, June / Juin 1985.

_____. *The Grasshopper*: Games, Life and Utopia. Peterborough: Broadview Press, 2005.

VERGER, Pierre Fatumbi. *Notas sobre o Culto aos Orixás e Voduns na Bahia de Todos os Santos, no Brasil, e na Antiga Costa dos Escravos, na África*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2000.

WAIZBORT, Leopoldo. *As aventuras de Georg Simmel*. São Paulo: USP, Curso de Pós-graduação em Sociologia; Ed. 34, 2000.

WILLIAMS, Eric. *Capitalismo e Escravidão*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

WILSON, Robert Rawdon. Three Prolusions: Toward a Game Model in Literary Theory. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, Toronto, n. 1, vol. 8, p. 79-92, Winter 1981.

WINNICOTT, Donald Woods. *Jeu et réalité*: L'espace potentiel. Paris: Gallimard, 2006.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

WORDSWORTH, William. *Poems of William Wordsworth*. North Carolina [USA]: Hayes Barton Press, 2007.

ZOLLINGER, Manfred. *Lois et règles de jeux pour l'esprit et le bonheur des hommes*. Disponível em: <http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_3.htm> Acesso em: 25 ago. 2012.

OBRAS DE REFERÊNCIA

AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. *Aulete Digital*: Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Programa obtido via base de dados. Disponível em: <http://www.auletedigital.com.br>. Acesso em: 12 dez. 2012.

CATÁLOGO *da Biblioteca Nacional de Portugal*. Disponível em: <http://catalogo.bnportugal.pt/>. Acesso em: 22 mar. 2012.

LOYN, Henry Royston. *Dicionário da Idade Média*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 1990.

ORDENAÇÕES Filipinas: Livro V. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ORDENAÇÕES Manuelinas. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1984, 5 v.

THE LATIN LIBRARY. Disponível em: <http://www.thelatinlibrary.com>. Acesso em: 10 dez. 2012.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Biblioteca Brasiliana Guita e José Mindlin. Disponível em: <http://www.brasiliana.usp.br> Acesso em: 11 nov. 2012.

WEBSTER, Noah; MERRIAM, George; MERRIAM, Charles. *Merriam-Webster's Dictionary of English*. Disponível em: <http://www.merriam-webster.com/dictionary> Acesso em: 12 nov. 2012.