
UMA INTRODUÇÃO A AVALOVARA, DE OSMAN LINS, A PARTIR DO CONCEITO DO JOGO.

Joseana Paganini
Mestre pela UnB e doutoranda em
Literatura Comparada pela UERJ

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

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

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

música, a mitologia, a filosofia, a religião, as artes plásticas; enfim, uma gama diversa de saberes acumulados pelo homem ao longo de sua História.

É preciso, assim, dada a monumentalidade da obra, encontrar um caminho, entre os vários possíveis, para iluminar a sua compreensão e propor uma interpretação. Um caminho é um método, se considerarmos a etimologia desta palavra: *metá* ("através" ou "entre") e *hodós* ("caminho"). O método é, portanto, o caminhar *entre* ou *através* das coisas, o caminho *em meio* ao qual se constrói um sentido. A partir da modernidade cartesiana, entretanto, o método deixou de ser um processo, um caminhar entre e em meio ao que se quer conhecer – isto é, um diálogo que conduz a uma interpretação –, para se tornar um "programa" previamente estruturado que o sujeito aplica sobre o objeto a ser analisado.

Essa é a crítica que faz Hans-Georg Gadamer em *Verdade e método*. Título irônico, pois, no pensamento do autor, trata-se de escolher entre verdade *ou* método tal qual foi estabelecido pela tradição metafísica ocidental. A hermenêutica filosófica gadameriana, formulada a partir do diálogo com a obra de Martin Heidegger, é dialética, baseia-se no modelo socrático-platônico de pergunta e resposta. Desse modo, não é metodológica, mas dialógica. Para Gadamer, o significado de uma obra depende do diálogo do intérprete com as questões de que a obra é portadora. Não se trata de procurar a adequação a um esquema prévio, tampouco de submeter o texto às idiossincrasias do intérprete, mas de deixar-se orientar pelo próprio texto:

É verdade que um texto não nos fala como o faria um tu. Somos só nós, que compreendemos, que temos de trazê-lo à fala a partir de nós mesmos. Mas já vimos que esse trazer-à-fala, próprio da compreensão, não é uma intervenção arbitrária de uma iniciativa pessoal, mas se refere, por sua vez, como pergunta, à resposta latente no texto (GADAMER, 1997, p. 492).

O filósofo alemão discute a interpretação a partir de uma perspectiva ontológica da linguagem. A hermenêutica gadameriana considera que a compreensão humana não se dá *com* a linguagem, mas *na* linguagem. Na primeira hipótese, a linguagem seria apenas uma ferramenta ou um instrumento – como entende a abordagem metodológica – de posse do qual o homem seria capaz de compreender "objetivamente" as coisas. Para Gadamer, no entanto, a linguagem não é um instrumento com o qual o homem alcança um entendimento, mas o próprio *medium* da

compreensão, o meio *no* qual se compreende e sem o qual é impossível compreender. E “a forma de realização da compreensão é a interpretação” (Idem, p. 503).

Admitir que o homem pudesse conhecer antes de possuir a linguagem seria admitir também que existe uma essência humana, o sujeito, que antecede toda compreensão. Mas a própria noção de subjetividade é uma construção que se dá como possibilidade da linguagem. É ela, na verdade, que faculta a existência de um mundo propriamente humano: “A linguagem não é somente um dentre muitos dotes atribuídos ao homem que está no mundo, mas serve de base absoluta para que os homens tenham *mundo*” (Idem, p. 571).

Propomos, assim, uma introdução a *Avalovara* a partir do conceito de jogo. Esse conceito é útil tanto para estabelecer uma compreensão do princípio compositivo da obra, como também por suas implicações para o entendimento da experiência artística, no diálogo com as quais pretendemos abrir possibilidades de interpretação do romance de Osman Lins.

As regras do jogo

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

Para Kant, o juízo estético ou do gosto, pelo qual o homem é capaz de reconhecer e experimentar o Belo – no qual se inclui não só o belo natural como também as “belas-artes” –, não se baseia em conceitos, mas em uma satisfação desinteressada do sujeito. Confrontado com a necessidade de dar universalidade ao juízo estético – sem a qual o postulado perderia sua validade filosófica, tornando-se um mero sentimento pessoal do “agradável” –, Kant identificou a origem da experiência do Belo não no objeto, mas no “*jogo* livre da faculdade da imaginação e do entendimento” que, comum a todos os homens, tornaria partilhável a experiência estética. Para Kant, portanto, o ser da arte não está *nela* própria, mas na consciência do sujeito (KANT, 2002, disperso).

É justamente contra essa compreensão da experiência estética baseada no sujeito, e a tradição a partir da qual ela surge e também instaura¹, que vai se colocar a hermenêutica gadameriana. De acordo com Gadamer, uma “consciência estética”, distinta dos domínios “não estéticos” da experiência, surge com a modernidade e é consequência da subjetivação do pensamento levada à frente por Descartes, que fundamentou todo o conhecimento em uma certeza subjetiva. Em uma abordagem fenomenológica, o “ser” da obra de arte não está na consciência daquele que a experimenta nem na mente ou intenção do autor que a plasmou, mas na própria obra, cujo “ser” ou “verdade” se revela no momento dialógico que se estabelece entre ela e o intérprete (PALMER, 1986, disperso).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Na experiência artística, tal qual o indica a etimologia do termo (“*ex*”, movimento para fora, e “*péras*”, limite), há um movimento para fora dos limites onde se encontrava fixado aquele que verdadeiramente dialoga com a obra. Experiência é devenida e transformação, e não a confirmação das “certezas” de uma suposta subjetividade.

Por isso, a obra de arte não é “sensação”, como indica a etimologia do termo “estética” (do grego “*áisthesis*”, perceber pelos sentidos, sensação), que se estabeleceu a partir do século XVIII com Baumgarten. Esse entendimento da arte como sensação retirou dela seu poder e, de certa forma, a deixou sem função na sociedade. Para Gadamer, a obra de arte não é fruição ou gozo estéticos, mas uma especial forma de conhecimento, e “ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (Idem, p. 155).

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

[...] a relação mímica originária que examinamos inclui não somente o fato de que o representado está aí, mas também que tenha chegado no aí (*ins Da*) de modo mais autêntico. A imitação e a representação não são apenas uma repetição que copia, mas conhecimento da essência (Idem, p. 170).

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

Em seu caráter de fingimento³, a obra de arte é “reveladora” do real e de *uma* verdade, entendida esta como desvelamento do que está oculto, como *alétheia*, processo pelo qual o que está velado se manifesta, mas, nessa manifestação, ainda continua se velando.

³ Originalmente, “fingimento” não se confunde com “mentira”, como estabeleceu a trajetória semântica dessa palavra. “Fingir” vem do latim *fingere*, que quer dizer originalmente “modelar na argila”. Possui, também, a mesma raiz de “figura”, que significa, segundo Erich Auerbach, “forma plástica”. (AUERBACH, 1997, p. 13).

³ A palavra grega *symbállo* designa o ato de lançar ou colocar junto, reunir, e também o ato de interpretar. Eudoro de Sousa afirma que o simbólico transporta “o sentido do todo, que faz, precisamente, com que as partes sejam partes integrantes, ou melhor, integradas neste todo” (SOUSA, 1988, p. 59).

A arte é aparência no sentido de “fazer aparecer”, de tornar concreto, em imagem, um mundo particular e autêntico. Por seu caráter simbólico⁴, é capaz de reunir e dar significado ao que se encontra disperso e confuso no que o senso comum costuma conceber como realidade. As grandes obras de arte são, efetivamente, aquelas que produzem, poeticamente, real e verdade para além do senso comum e do institucionalizado.

Avalovara: um convite ao jogo

Se o jogo é o ser da obra de arte e o modo como se realiza a experiência artística, em *Avalovara*, Osman Lins transforma o jogo no próprio princípio compositivo do romance. Três elementos determinam a composição da obra – o quadrado, o espiral e o palíndromo – e vão ditar as regras do desenvolvimento da narrativa, as quais o leitor é convidado a aceitar para entrar no mundo da obra. Esses elementos, como estruturantes de toda a narrativa, propõem uma primeira imagem-questão, que possui relação, por sua vez, com todo o conjunto da obra.

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

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

É possível agrupar, de modo geral, essas linhas narrativas em três grupos, de acordo com a história de cada uma: S e P, reflexões sobre a construção do romance; A e T, o amor do protagonista Abel, escritor, por Anneliese Roos e por Cecília; R, O, E e N, a história de O e da paixão vivida por ela e Abel, que representa o encontro que conduz ao auto-conhecimento e ao

⁴ A palavra grega *symbollo* designa o ato de lançar ou colocar junto, reunir, e também o ato de interpretar. Eudoro de Sousa afirma que o simbólico transporta “o sentido do todo, que faz, precisamente, com que as partes sejam partes integrantes, ou melhor, integradas neste todo” (SOUSA, 1988, p. 59).

domínio da criação literária. O tamanho dos capítulos respeita uma progressão aritmética de 10 linhas para os temas R, S, O, A, E; de 12, para o tema P; e de 20 para o tema T.

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

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

Avalovara é, portanto, um texto composto de textos, como o pássaro que dá título ao romance⁵, feito de outros pequenos pássaros. Uma obra complexa, no sentido de que quebra a expectativa de um leitor que busca uma narrativa nos padrões realista e naturalista, com começo,

⁵ Em entrevista à revista *Veja*, em 1973, Osman Lins explicou a origem do nome do romance: “[...] um pássaro imaginário. Inventei esse pássaro, não o nome. Pensava guardar para mim o segredo, mas revelo-o. Há uma divindade oriental, um ser cósmico, de cujos olhos nasceram o Sol e a Lua; de sua boca, os ventos; de seus pés, a Terra. Assim por diante. É lâmpada para os cegos, água para os sedentos, pai e mãe dos infelizes. Tem muitos braços, pois não lhe falta trabalho no mundo. Seu nome é Avalokiteçvara. Não foi difícil, aproveitando o nome, chegar ao nome claro e simétrico de ‘Avalovara’, que muitas pessoas acham estranho” (LINS, 1979, p. 165).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conclusão

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

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

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

Não há como aderir a *Avalovara* com as expectativas do senso comum a respeito da narrativa. A obra obedece a uma poética fenomenológica: ela antes mostra do que explica, e mesmo no seu mostrar, oculta. É justamente neste movimento de mostrar e ocultar que ela pode se doar como portadora de questões ao intérprete. Mas, para que essas questões possam atuar no horizonte existencial e de compreensão do leitor, é-lhe exigida uma adesão total o jogo proposto pelos movimentos da narrativa.

Uma vez em diálogo com a obra, o leitor é convidado a abandonar as muradas de um suposto sujeito. Pois, como afirma Gadamer, quem joga autenticamente não afirma as suas certezas, mas é jogado pelo jogo.

BIBLIOGRAFIA

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1982.

AUERBACH, Erich. *Figura*. Trad. Duda Machado. São Paulo: Ática, 1997.

BAILLY, Anatole. *Dictionnaire Grec-français*. Paris: Hachette, 2000.

BASTOS, Fernando. *Panorama das idéias estéticas do Ocidente*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1987.

CAMPOS, Maria José Rago. *Arte e verdade*. São Paulo: Loyola, 1992.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. Trad. Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I*. Trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1997.

HESÍODO. *Teogonia*. Tradução de Ana Lúcia Silveira Cerqueira e Maria Therezinha Arêas Lyra. Niterói: Eduff, 1986, p. 34.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

LINS, Osman. *Avalovara*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

_____. *Evangelho na taba – outros problemas inculturais brasileiros*. São Paulo: Summus, 1979.

_____. *Nove, novena*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

NITRINI, Sandra. *Poéticas em confronto – Nove, novena e o novo romance*. São Paulo: Hucitec, 1987.

PALMER, Richard. *Hermenêutica*. Trad. Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Edições 70, 1986.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SOUSA, Eudoro. *Mitologia I: mistério e surgimento do mundo*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1988.