

Final del Juego: Jogos e Evasões na Narrativa de Julio Cortázar

Geice Peres Nunes

UNIPAMPA – Brasil

Resumo: Em *Final del Juego*, Julio Cortázar desestabiliza seu leitor. As narrativas primam por temas prosaicos, traços lúdicos, enredos que beiram ao trivial, porém, protagonizados por personagens de complexa psicologia. Apesar do predomínio de cenas cotidianas, as descobertas não ocorrem sem um toque de recriação afeita ao gênero fantástico. Em momentos de certo modo epifânicos, junto ao despontar de uma consciência dissociada, as personagens são conduzidas a um desfecho imutável, metaforicamente, o final do jogo. É com base nessa constatação que, ao analisarmos “No se culpe a nadie”, buscamos interpretar o sério jogo proposto pelo autor. Se para a personagem, um sujeito paralisado no ato de vestir um pulôver, há o anseio latente de evasão diante do desconforto propiciado por um coletivo que estabelece as normas; para nós leitores, é lançado o desafio de encontrarmos sentido e de ressignificarmos o evento narrado.

Palavras-chave: Júlío Cortázar, *Final del Juego*

Resumen: En *Final del Juego*, Julio Cortázar desestabiliza su lector. Las narrativas suelen presentar temas prosaicos que están muy cerca de lo trivial, rasgos lúdicos, sin embargo, protagonizadas por personajes de complexa psicología. A pesar del predominio de escenas cotidianas, las descubiertas no ocurren sin un nudo cercano del género fantástico. En momentos de cierto modo epifânicos, junto al despertar de una consciencia disociada, los personajes son conducidos a un desenlace trágico, metafóricamente, el final del juego. Es con base en esa condición que, al analizarse “No se culpe a nadie”, buscamos interpretar el serio juego propuesto por el autor. Si para el personaje, un sujeto paralizado en la acción de vestir un pulóver, hay una aspiración latente de evasión delante de la perturbación propiciada por un colectivo que establece las normas; para nosotros lectores, está echado el desafío de encontrar un sentido y resignificar el evento narrado.

Palabras-clave: Júlío Cortázar, *Final del Juego*

Do aparente ao recôndito: instruções para ler um conto

Ainda que o conto de Cortázar esteja sustentado por temas prosaicos, essa propriedade jamais conduzirá a obra à facilidade da leitura. Trata-se de uma preferência do autor escrever sobre a escada, o relógio, o ato de chorar, o pulôver ou o jogo (de amarelinha ou de estátua), dentre tantos outros temas, entretanto, caberá ao leitor ou crítico, a prerrogativa do exercício hermenêutico de interpretar o prosaico transcendendo o sentido literal do narrado e chegando a leituras mais densas, às vezes de teor histórico, psicanalítico ou mesmo filosófico. A escrita literária de Cortázar se desenvolve como uma prática intrínseca à teorização literária, já verificou Davi Arrigucci Jr (1995), e aí assenta-se a complexidade: na singeleza da imagem criada surgem ambiguidades e o conteúdo profundo do dito só se torna acessível àquele leitor que esquadrinha a obra em busca de seu sentido mais cerrado. Esse leitor distancia-se do passivo *lector-hembra*,¹ geralmente conduzido pelas orientações de um narrador onisciente intruso que visualiza, narra e tece conclusões acerca do narrado; ao contrário disso, assume um perfil de leitor atuante, que observa, cria hipóteses e sentidos no ato da leitura.

O que as narrativas curtas significam para Julio Cortázar, ele próprio encarrega-se de definir no ensaio “Alguns aspectos do conto” (1974). Nesse sentido, ao discorrer sobre o gênero do qual mais se valeu e seu contexto de criação, Cortázar chama atenção para questões inerentes à literatura hispano-americana. Seu ensaio é datado da década de 60, momento de ebulição artística, cujas produções literárias convergirão no chamado “Boom Latino-americano”, de caráter continental, e serão contemporâneas de questões históricas como a revolução cubana² que é pontualmente referida ao longo de sua reflexão teórico-crítica acerca do conto.

Paralelamente, é interessante observar o lugar de enunciação do autor: um belga naturalizado argentino e morador de Paris; não apenas conhecido, mas conhecedor na/da realidade histórico-literária hispano-americana. Esse cosmopolitismo não o afasta daquele que escolheu como o seu lugar, a América do Sul, mas contribui para que a identidade e a identificação com a causa, com o contexto e com as condições da produção literária americana – uma jovem literatura,³ assim como define –, sirvam de balizas para pensar o

gênero conto em contraste com as obras romanesca europeias. Em algum sentido, o exotismo americano antes atribuído à flora, à fauna e/ou às etnias, agora, mostra-se como um exotismo literário que o autor carrega consigo para a Europa: “Moro num país onde este gênero [conto] tem pouca vigência”. Nesse sentido, “viver como um contista num país onde esta forma expressiva é um produto quase exótico, obriga forçosamente a buscar em outras literaturas o alimento que ali falta” (*idem*: 149).

Na procura por um sentido mais preciso do gênero, ainda persiste certa hesitação, já que o conceituar exige afastar-se de qualquer rigidez, delimitação de fronteiras e caracterizações estanques:

Quase todos os contos que escrevi pertencem ao gênero fantástico por falta de nome melhor, e se opõem a esse falso realismo que consiste em crer que todas as coisas podem ser descritas, explicadas (...) dentro de um mundo regido mais ou menos harmoniosamente por um sistema de leis, de princípios de relações de causa e efeito, de psicologias definidas, de geografias bem cartografadas. (*idem*: 148)

Tão ou mais importante que o caráter fantástico é o traço incomum - o efeito de estranheza (*ostraniênie*) que aponta Arrigucci Jr (1995: 155) –, manifesto na crítica velada em certas cenas prosaicas ou os seres cindidos que por vezes protagonizam as narrativas. O fato é que ao teorizar o conto, Cortázar imprime tanto entusiasmo criador nas ideias que desenvolve, que na estratégia de iluminar um gênero, contribui tanto mais para poetizá-lo. Para o artista, narrativas do gênero “se move[m] do plano do homem onde a vida e a expressão escrita dessa vida travam na batalha fraternal”; nessa linha argumentativa, compreendemos que “o resultado dessa batalha é o próprio conto, uma síntese viva ao mesmo tempo que uma vida sintetizada, algo assim como um tremor de água dentro de um cristal, uma fugacidade numa permanência”. Mais do que isso, aí torna-se nítida a força da imagem cotidiana para o autor: “só com imagens se pode transmitir essa alquimia secreta que explica a profunda ressonância que um grande conto tem em nós, e que explica também porque há tão poucos contos verdadeiramente grandes” (*idem*: 151). As convicções expostas pelo autor, ajudam-nos a perceber que “um conto é significativo quando quebra

seus próprios limites com essa explosão de energia espiritual que ilumina bruscamente algo que vai muito além da pequena e às vezes miserável história que conta” (*idem*: 153). Em contrapartida, a agudeza do leitor ou a passagem do explícito ao recôndito, dá-se quando este vê a “miserável história” transcender e ganhar a densidade de uma questão existencial.

Jogos e evasões, os movimentos de Cortázar

“Continuidad de los parques” (2010) é o primeiro conto dos dezoito que compõem *Final del Juego* e, desde cedo, dá o tom da obra. Há certas exigências para avançar da leitura superficial àquela que revelará as rugas do texto. Nota-se a reivindicação de um leitor ideal, em outros termos, uma espécie de interlocutor do narrado, o sujeito que tece conjecturas plausíveis e carrega a obra de sentido.

O conto é composto por apenas dois parágrafos, uma metanarrativa que reivindica um debruçar-se sobre ela a fim de detectar os limites entre o presente da ação e a ficção lida pelo protagonista do conto, espaços que se confundem e que são aparentemente contíguos ou mesmo especulares. A estrutura em *mise en abyme*, coloca o leitor diante de um conto em que a fronteira entre o fabular e o verossímil está posta desde as primeiras palavras: “Había empezado a leer la novela unos días antes” (Cortázar 2010: 9).

O léxico revela suas faces prismáticas, pois está dotado da dubiedade de significar de forma múltipla. “Continuidad” tanto caracteriza a extensão do parque ficcional com o parque real do narrado, como conota também o movimento ou a dilatação que a narrativa sofrerá após iniciada a leitura. Tal qual em um jogo, o leitor sai do ponto de partida – “había empezado a leer [...]” – e avança em direção à última palavra do conto, mas esse movimento contínuo não é uma garantia de chegar ao final, pois se trata de um avanço rumo ao fim que o impulsiona novamente ao ponto inicial. Pelo seu caráter insólito, a narrativa breve, ganha uma extensão impensada antes da leitura em *mise en abyme*. O leitor se verá como em um jogo de tabuleiro: avança ao final e volta ao princípio. Os dados poliédricos desse jogo narrativo serão os dados da leitura que o sujeito a ela dedicado conseguir (ou não) apreender na extensão do texto. Se não os apreende no passeio pelas letras, é obrigado a voltar à primeira linha para dar significado ao conteúdo lido, ou seja, exige um leitor ativo

además de atento. Se pelo viés teórico-literário a narrativa será dotada de circularidade; pelo estilo lúdico e experimental, os dois parágrafos se estenderão *ad infinitum*, de acordo com o tempo, com a curiosidade e com a disposição para jogar o jogo proposto pelo autor. O leitor se vê diante da trama, da traição amorosa, da transposição da folha do livro para o ato de leitura dentro da ficção. Diante de respostas que não estão visíveis, ele, como um elemento ativo diante da trama, deverá finalizá-la, tal qual propõe Umberto Eco às “obras abertas”: “serão revividas compreendidas numa direção estrutural dadas, mas como obras abertas que serão finalizadas pelo intérprete no momento em que viver a fruição estética (Eco 1969: 39). Nesse jogo de descoberta proposto pela obra, o sentido do texto estará condicionado a algo que lhe é de certo modo externo: o desejo do leitor de torná-lo, em alguma medida, plausível. A rápida entrada na obra de Cortázar, aponta para um leitor que precisa romper com concepções temporais da modernidade de um tempo linear, dinâmico e produtivo, para vivenciar o conto como algo semelhante a um infinito contínuo no “eterno presente” da leitura.

Pelo exposto, assim como por outras faces que dá a conhecer, *Final del juego*, já no seu início, dá mostras que nenhum dos contos que o integram será encarado como uma leitura simples. A leitura atribuirá o trabalho de compreender a lógica da criação da narrativa e induzirá o leitor, inexoravelmente, à compreensão e ao sentido da matéria lida: está dado o *knock-out*.

“No se culpe a nadie” (2010) é mais um conto que impele o leitor a interpretar o sério jogo proposto pelo narrador. Se para a personagem, um sujeito paralisado no ato de vestir um pulôver, há o anseio latente de evasão diante do desconforto propiciado por um coletivo que se estabelece na forma de normas e condutas sociais modernas; para os leitores, é lançado o desafio de encontrar sentido e de ressignificar o evento narrado. Nessa narrativa curta, com início e desenlace bem precisos, a abertura da obra fica por conta da fruição, que se efetivará também na apropriação das metáforas nela representadas, o que nos remete às teorizações de Eco:

Uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração

de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, por assim dizer, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive numa perspectiva original. (*idem*: 40)

Já mencionamos o jogo metaforicamente, interpretando-o, porém, sem defini-lo. No conto em análise, compreendemos o jogo como uma atividade livre, incerta, fictícia, assim como define María Isabel Zwanck (2013). No seu estudo, a investigadora propõe que, modificado o processo de vestir o pulôver, o protagonista recorta um particular campo lúdico, onde o enfretamento entre o dentro e o fora do pulôver tomam forma na oposição entre a realidade e o jogo (Idem: 354). Sendo assim, compreendemos que o jogo tanto pode ser dinâmico, expresso no movimento circular e constante, como pode ser estático.

Numa expressão de imobilidade, também metafórica, a representação literária desse efeito direciona o leitor a se deparar com protagonistas que avançam para uma espécie de paralisia. Surreal, real ou metafórica, a paralisia assenta-se como a condição a qual algumas personagens estão inexoravelmente determinadas. O traço é verificado em “Axolotl” (2010), no qual o narrador protagonista se metamorfoseia em um anfíbio cuja natureza o mantém em estado larval até mesmo na idade adulta, um ser exótico, um “monstro marinho” segundo a etimologia asteca. No conto, o ser que poderia parecer repulsivo, para o narrador protagonista se converte em um elemento de fascínio, que culmina na troca de corpos entre ambos, uma forma de paralisia e, concomitantemente, uma espécie de autocondenação ao trocar a *flânerie* parisiense pela profundidade e escuridão de um aquário do *Jardin des Plantes* de Paris. De modo semelhante, em “Final del juego” (2010), conto que dá nome ao livro, a personagem Letícia, vítima de uma enfermidade na coluna, vê-se fadada a imitar a estátua no jogo que também permite a representação por meio de atitudes; bela, porém aprisionada no corpo que não executa o seu desejo de movimento. Já em outra publicação, “Casa tomada” (1946), tal paralisia toma forma na reclusão cada vez mais opressiva do narrador-protagonista e de sua irmã Irene. O espaço que habitam se reduz paulatinamente, diante de um avanço centrípeto cujo núcleo é a casa da família.

Como vemos, “No se culpe a nadie”, analogamente contém matizes da paralisia mencionada. Trata-se de uma narrativa curta cujo desenlace conduz do exterior ao interior, do público ao particular, a um ser que se encasula dentro de um pulôver, em uma espécie de

metamorfose inversa, de involução que, paradoxalmente, se o tolhe ao concretizar-se fisicamente, proporciona-lhe uma tomada de consciência:

El frío siempre complica las cosas, en verano se está tan cerca del mundo, tan piel contra piel, pero ahora a las seis y media su mujer lo espera en una tienda para elegir un regalo de casamiento, ya es tarde y se da cuenta de que hace fresco, hay que ponerse el pulóver azul, cualquier cosa que vaya bien con el traje gris, el otoño es un ponerse y sacarse pulóveres, irse encerrando, alejando. (Cortázar 2010: 13)

Na literatura de Cortázar, o ato prosaico autoriza ser lido das mais diversas formas e desencadeia uma espécie de momento epifânico, que desperta a consciência do protagonista para as convenções sociais que o privam de exercer o seu direito de escolha. A suposta liberdade das mangas curtas e do conforto do verão pode ser associada às convenções sociais, visto que o protagonista se vê impelido a obedecer às normas metaforizadas na banal combinação de cores entre o seu pulóver e a sua camisa, regras de conduta social que detesta. Assim, as convenções expressas nas combinações de cores - na moda como um meio de homogeneizar um todo coletivo -, ganham contornos de uma espécie de camisa de força, que leva o narrador a vociferar: "culpa de la camisa" (*idem*: 13). A camisa passa a ser a metáfora de uma conjuntura que institui condutas sociais pautadas no hegemônico.

Entrar no pulóver equivale, ainda, a entrar em um labirinto, iniciar, inconscientemente, o tenso jogo que desafia o protagonista a sair ileso. Nas palavras de Peltzer (*apud* Zwanck 2013: 351) "el hombre no parece ser autor de su trama, sino la víctima. Participa de él [el juego], pero sin que en su voluntad determine las reglas. Por eso acaban por apresarlos". O impulso evidenciado pelo protagonista permite apreender a opressão que vivencia com o peso dos rituais, "transfiere de esta forma su energía psíquica a un objeto externo, recupera el placer de improvisar y transforma el pulóver en un juguete" (*idem*: 351). Na leitura da investigadora, tal construção dialoga com a estética surrealista, que libera os objetos da sua utilidade e cria-lhes uma função, capaz de estabelecer uma nova relação com seu dono, argumento que ajuda a explicar a fuga do

protagonista no mundo real e adulto (aquele das convenções). Em contrapartida, "es que el mundo adulto sólo reconoce el valor de lo utilitario (negación de la gratitud del juego) y considera peligrosa toda diversión solitaria" (*idem*: 354).

Na narrativa em estudo, "o labirinto azul do pulôver" transcende o nível de objeto banal e se torna o labirinto do homem:

En la repentina penumbra azul que lo envuelve parece absurdo seguir silbando, empieza a sentir como un calor en la cara, aunque parte de la cabeza ya debería estar afuera, pero la frente y toda la cara siguen cubiertas y las manos andan apenas por la mitad de las mangas, por más que tira nada sale afuera y ahora se le ocurre pensar que a lo mejor se ha equivocado en esa especie de cólera irónica con que reanudó la tarea, y que ha hecho la tontería de meter la cabeza en una de las mangas y una mano en el cuello del pulóver. (Cortázar 2010: 14)

Na evasão, os pensamentos mais profundos são acionados em forma de fluxo de consciência, a tensão presentificada na escrita, esse "caracol da linguagem" segundo Cortázar, parece cumprir a tarefa de tirar o fôlego do leitor, assim como da personagem que sucumbe ao poder da trama do novelo azul: "y para estar seguro lo único que puede hacer es seguir abriéndose paso, respirando a fondo y dejando escapar el aire poco a poco" (*idem*: 15). O léxico empregado coloca o leitor diante de uma sensação de afogamento: uma escrita fluida, pouco pontuada e carregada de consoantes, como as aliterações de "g" e de "l": "nada le impide respirar perfectamente salvo el aire que traga está mezclado con pelusas de lana del cuello o de la manga del pulóver, y además hay el gusto del pulóver ese gusto azul de la lana [...]" (*idem*: 15). No fragmento, vemos representada, por meio da linguagem assim como da sonoridade, a falta de oxigênio, o líquido a entrar pelos orifícios da face e tirar o ar do sujeito: "el azul le va envolviendo la boca mojada, los agujeros de la nariz, le gana las mejillas, y todo eso lo va llenando de ansiedad y quisiera terminar de ponerse de una vez el pulóver [...]" (*idem*: 15).

A sensação contraditória de método e de desorientação é constante. É nesses momentos que o fluxo de consciência se torna ainda mais significativo. O método, ainda que preveja uma saída, desvia o sujeito para o interior de si, outra vez orientando o olhar para o jogo consigo mesmo, afastando-o da realidade:

(...) entonces hay que utilizar la mano metida en la manga izquierda, si es la manga y no el cuello, y para eso con la mano derecha ayudar a la mano izquierda para que pueda avanzar por la manga o retroceder y zafarse, aunque es casi imposible coordinar los movimientos (...). (*idem*: 17)

Na complexa consciência, o que era familiar e orgânico parece converter-se em algo alheio e enxertado. A mão direita torna-se a algoz de um “eu” cindido. É o que María Antonieta Gómez Goyeneche avalia como um traço patológico do protagonista de “No se culpe a nadie”. De forma metonímica, a mão é vista pelo sujeito como o seu “outro”, o inimigo. Na dicotomia entre mão direita e esquerda, a simetria harmônica é rompida quando uma delas preserva a pulsão de vida, enquanto a outra desencadeia a pulsão de morte (Gómez Goyeneche 2009: s.p.):

quizás ha caído de rodillas y se siente como colgado de la mano izquierda que tira una vez más del pulóver y de golpe es el frío en las cejas y en la frente, en los ojos, absurdamente no quiere abrir los ojos, pero sabe que ha salido afuera, esa materia fría, esa delicia es el aire libre, y no quiere abrir los ojos y espera un segundo, dos segundos, se deja vivir en un tiempo frío y diferente, el tiempo de fuera del pulóver, está de rodillas y es hermoso estar así hasta que poco a poco agradecidamente entreabre los ojos y ve las cinco uñas negras suspendidas apuntando a sus ojos, y tiene el tiempo de bajar los párpados y echarse atrás cubriéndose con la mano izquierda que es su mano, que es todo lo que le queda para que lo defienda desde dentro de la manga, para que tire hacia arriba el cuello del pulóver y la baba azul le envuelva otra vez la cara mientras se endereza para huir a otra parte, para llegar por fin a alguna parte sin mano y sin pulóver, donde solamente haya un aire fragoso que lo envuelva y lo acompañe y lo acaricie y doce pisos. (Cortázar 2010: 18)

E como compreender a presença constante de tais jogos e evasões na narrativa de Julio Cortázar? Uma das possibilidades é observá-la pelo ângulo do gênero conto na visão do autor. Cortázar possui uma obra que, na esteira de autores como Alejo Carpentier, Pablo Neruda, García Márquez, dentre outros, exigem um olhar diferenciado sobre a produção latino-americana. Nesse sentido, a teoria do conto que elabora ilustra bem o olhar inusitado que o autor lança sobre o cotidiano, olhar que desacomoda e relativiza as certezas do indivíduo, que joga com o senso comum. Uma prática que dá espaço para o estranhamento

do óbvio e do vulgar e propõe o novo por meio do "estudo da realidade [que] reside nas exceções às leis, nas orientações da sua literatura à margem" (1974).

Para o autor, o caráter significativo do conto assenta-se em romper os seus limites "com essa expressão de energia espiritual que ilumina bruscamente algo que vai muito além da pequena e às vezes miserável história que conta" (*idem*: 153). Por vezes, independe até mesmo da vontade do escritor e torna-se conto quando passa por esse veículo, ou meio nas palavras de Cortázar, e se manifesta com uma força alheia. (*idem*: 54). Se há a possibilidade de assim surgirem os contos, há, ainda, a certeza de que todo o tema tem em si algo de excepcional: "um bom tema é como o sol, um astro em torno do qual gira um sistema planetário de que muitas vezes não se tinha consciência até que o contista, astrônomo de palavras, nos revela sua existência." (*idem*: 155). Há uma consciência de que todo o conto "é perdurável [...] é como a semente onde dorme a árvore gigantesca. Essa árvore crescerá em nós, inscreverá seu nome em nossa memória." (*idem*: 155).

A ambiguidade entre o jogo e a evasão na narrativa de Julio Cortázar reside, em parte, nisso: no limiar entre liberdade e falta de liberdade, entre a roupa que aprisiona, e que permite a fuga por meio do pensar. Concomitantemente, desde a perspectiva literária, o jogo confere também a novidade, uma maneira lúdica de (re)inventar o prosaico, a fuga por meio da palavra, do olhar distraído que projeta e percebe o já constantemente visto.

Bibliografia

Arrigucci Jr., Davi (1995), *O escorpião encalacrado*, São Paulo, Companhia das Letras.

Eco, Umberto (1969), *A obra aberta*, São Paulo, Perspectiva.

Cortázar, Julio (1974), Alguns aspectos do conto de Cortázar, in: *Valise de Cronópios*. São Paulo, Perspectiva: 147-163.

Cortázar, Julio (2010), Continuidad de los parques, in: *Final del juego*, Montevideo, Santillana: 09-11.

Cortázar, Julio (2010), No se culpe a nadie, in *Final del juego*, Montevideo, Santillana, 13-18.

Gómez Goyanede, María Antonieta (2009), "Cortázar y Escher ante el recurso literario y gráfico de las metamorfosis identitarias", in: *Revista Unam*, vol. 10 , n.º 5, s.p.

Zwanck, María Isabel (2013), Entre Julio Cortázar y Roger Caillos: variaciones temáticas en torno al juego, in: Altamiranda, Daniel; Salem, Diana B. *Narratología y discursos múltiples: Homenaje a David William Foster*, Buenos Aires, Dunken.

Geice Peres Nunes é doutora em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), é professora adjunta da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA - Jaguarão), onde ministra disciplinas da área de Literatura. Atualmente, desenvolve pesquisas no projeto "Oralidade e fronteira: literatura oral, memória e história", voltado para a coleta e catalogação de narrativas orais presentes nas cidades fronteiriças de Jaguarão - RS - Brasil e Rio Branco - Cerro Largo - Uruguai.

NOTAS

¹ Davi Arrigucci Jr retoma a ideia de *lector-hembra* definida por Cortázar e esclarece que o oposto deste se configura como um leitor atuante diante do texto, um leitor que constrói sentidos (1995: 88).

² Tal evento, na concepção de Cortázar, adquire valor de uma mola-mestra que impulsionará Cuba (país onde é possível encontrar um número expressivo de contistas), à maestria no gênero, ainda que experienciadora de um isolamento cultural, somado a uma incomunicabilidade à qual é submetida (1974: 147). Na visão exposta no ensaio, o argumento consciente do embargo financeiro, econômico e comercial, passível de propiciar um ostracismo ao país, na leitura de Cortázar contribuiria positivamente para uma literatura (sobretudo baseada no gênero conto) dotada de temas que permitiriam ao escritores escreverem revolucionariamente, não sobre temas bélicos, mas a partir da “consciência do seu livre compromisso individual e coletivo”, de formar-se como um artista com pleno domínio do seu ofício (*idem*: 160). Podendo, como uma presença viva no seio da sua coletividade, dirigir-se a um leitor muito mais complexo (*idem*: 161).

³ “Literaturas jovens, a criação espontânea procede quase sempre o exame crítico, e é bom que seja assim”. (*idem*: 151).