Literatura como jogo: ressonâncias entre Dostoiévski e Cortázar

Ellis Nathana Catarino Pereira Suisso Antunes, Lucas Guilherme Fernandes, Leonardo Pinto de Almeida

O presente trabalho pretende discutir a literatura como a experiência de um jogo, compreendendo as relações que se estabelecem a partir da figura do/a escritor/a e do/a leitor/a. Instigamos a discussão acerca dos processos subjetivos e políticos ligados à experiência literária. Por meio do método bibliográfico, utilizaremos as elaborações de Blanchot e buscaremos a ressonância desta compreensão da experiência literária nas obras: O jogador, de Dostoiévski e O jogo da amarelinha, de Cortázar. A literatura, como um jogo, faz-nos adentrar numa experiência em que subverte os limites da língua, mas também as convenções sociais e normas morais. A leitura é a experiência de apostar com o jogador nos trâmites de suas estratégias e táticas, ou mesmo, deslizar com a pedrinha do sapato e saltar sobre a amarelinha, onde as linhas não são limites, mas condições do jogo. A obra existe porque alguém que não o/a escritor/a a lê e a vê como possibilidade. Caso contrário, não haveria a obra, e nem mesmo o/a escritor/a. O/a leitor/a se constitui como o plano em que a obra se faz possível, enquanto o/a escritor/a só se torna possível por meio da sua obra, antes dela não há possibilidade da existência do/a escritor/a, uma vez que ele é a posteridade da obra. Em Dostoiévski, é o jogo, ou ainda, a experiência literária que faz com que o/a leitor/a sucumba ao acaso, que exaspera-se pelo nada, tenha ânsia de perder e ganhar. O jogador em sua experiência tem a afetabilidade como característica, tal qual o/a leitor/a que vive a intensidade da obra. Em Cortázar, a obra ressoa a própria potencialidade de jogar amarelinha. Na disposição dos capítulos, os números não indicam um lugar como algo externo a experiência leitora, eles são o próprio plano em que a experiência leitora se torna possível e convida-nos a este modo de jogar. Com isto, a partir de Dostoiévski e Cortázar, queremos sublinhar o processo do jogo como possibilidade de experienciar a literatura de modo a compreender os movimentos de liberdade e capturas que estão em jogo no processo da leitura.

Palavras-chave: Literatura, Jogo, Subjetividade.

Instituição de fomento: UFF.