

## O SURREAL URBANO DE JULIO CORTÁZAR

JORGE LUIZ DO NASCIMENTO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

El hombre que baja al metro no es el mismo que vuelve a la superficie; (...) pero es preciso que haya merecido el traslado, que para los demás no pasa de un viaje entre estaciones, de un olvido inmediato

-JULIO CORTÁZAR

### O surrealismo, segundo Saúl Yurkievich<sup>1</sup>:

cobra auge en Buenos Aires en la inmediata posguerra, periodo en que surgen adictos evidentes (...) Cortázar coincide con ellos pero no se incorpora al cónclave; considera que el reactivo surrealismo de los años treinta, ya domesticado, se ha convertido en escuela y se ha metido en el redil literario. (p.18)

A visão surrealista de Cortázar conjuga-se com o existencialismo, segundo o crítico, e, desta forma, vai repercutir no questionamento formal e conteudístico do fazer literário. Assim, o primeiro surrealismo vai servir de ponte, juntando-se ao compromisso liberador existencialista na busca de uma totalidade que deve subverter normas e cânones para poder fundar-se ao descobrir novos vínculos entre o homem e o mundo. Diz-nos Walter Benjamin:

a Paris dos surrealistas é um “pequeno mundo”. Ou seja, no grande cosmos, as coisas têm um mesmo aspecto. Também ali existem encruzilhadas, nas quais sinais fantasmagóricos cintilam através do tráfico; também ali se inscrevem na ordem do dia inconcebíveis analogias e acontecimentos cruzados.(1955, p.132)

A pluralidade de atrativos ao observador é um dado marcante na estrutura urbana. A cidade da modernidade será um espaço aberto para a plurissignificação, já que é o espaço para onde convergem várias formas de textos inscritos em seu próprio corpo, várias vozes falam ao mesmo tempo da/na cidade. É a cidade descrita

por Benjamin no livro *Contramão*, onde há uma grande quantidade de mensagens: *outdoors*, cartazes, propagandas, letreiros luminosos, *uma gigantesca constelação de escrita*, segundo Willi Bolle, em seu *Fisiognomia da metrópole moderna*. A cultura contemporânea, dita pós-moderna, já absorveu toda esta multiplicidade escrita e não-verbal que compõe a paisagem da cidade. Visando ao consumidor, ao passageiro, ao transeunte, ao motorista, o discurso da cidade revela-se como passível, também, de múltiplas interpretações. O estudioso Paul Virilio especifica o efeito desse bombardeio de imagens e mensagens no homem contemporâneo das cidades européias, que não tem tempo para apreender o fluxo veloz dos quadros da cidade-cinema:

Desde o início do século, o campo de percepção europeu é invadido por determinados signos, representações e logotipos que vão proliferar durante vinte, trinta, sessenta anos fora de seu contexto explicativo imediato (...) Logotipos geométricos, iniciais, siglas hitleristas, silhueta chapliniana, pássaro azul de Magritte ou boca carnuda de Marilyn (...)²

Desconstruir e montar os fragmentos discursivos da urbe, questionando seus meios e seu objetivo - o homem - é uma das heranças surrealistas de Cortázar.

André Breton dizia que a questão crucial para uma postura surrealista era a reivindicação das possibilidades da imaginação³, já que ainda vivíamos sob o império da lógica. Segundo, Picón Garfield⁴:

Como los dadaístas, los surrealistas querían acabar con el orden, la rutina y la costumbre; pero, a diferencia de sus antecesores reemplazaron el nihilismo total con una filosofía constructiva de transformar la realidad según el deseo y la imaginación, y, por tanto, expandirla. Los surrealistas cuestionaban el orden y la costumbre y nunca se contentaron con ellos. También Cortázar.

A cidade em Cortázar é fragmentada e, a partir daí, seus elementos constituintes giram em espirais mágicas e/ou assustadoras, por um lado, e que por outro deixam transparentes o ridículo de muitos dos embates do dia-a-dia. Cortázar não visa à mirada macro ou aérea que cobre a topografia humana da cidade, o que interessa são as particularidades, quer seja de um objeto, animal, grupo ou comunidade. O específico irradia possibilidades de verbalização do espaço entre o comum e o inusitado, há, assim, o aproveitamento estético, ou seja, crítico e político, dos objetos e ações banais do cotidiano regrado, do olhar viciado que faz a leitura objetiva dos objetos/mecanismos que compõem a paisagem urbana.

A obra do argentino inscreve-se através da busca de sentidos que a agudizar a percepção, ampliar fotos, grafias da realidade que se desintegram e revelam-se sobre outras formas. Assim, há o aproveitamento de todos os constituintes da cultura urbana: intelectual, artística, drogada, crítica, superficial, solitária, anônima - em metrô, ruas, motos, casas, bares, hotéis...

Os objetos e utilitários que compõem os acessórios da cotidianidade urbana moderna são reconstruídos de acordo com outros olhares, percepções fantásticas da realidade. A magia pode ser emanada pela revelação imagética que desvela potencialidades significativas que ultrapassam a trivialidade utilitária das coisas que compõem o universo dos personagens: surgem as subversões domésticas, as deformações do utilitarismo dos elementos constituintes do dia-a-dia. Os objetos que compõem o mundo urbano ganham novas funções simbólicas e conotativas, a aura de magia vagueia entre o que é e o que pode ser: animações e percepções daquilo que nos observa. *Agora são os objetos que me percebem*, observou, em seu diário, o pintor Paul Klee.

A imaginação reivindica e cria o espaço onde a representação permite exercer a ampliação do mundo real. As matérias constitutivas do mundo podem dotar-se de significados vinculados a outras conexões, criando tensões significativas próprias do mundo da imaginação. Ao mundo do onírico é dada tanta ou maior importância que ao mundo real, como Borges (ou Cervantes), Cortázar sabia que entre sonhadores e sonhados, entre vigília e imagens das narrativas oníricas, havia muito mais elos de ligação que a ciência poderia supor, pois a temporalidade do sonho não é a temporalidade lógica e pré-definida pelos relógios que aprisionam seus donos pelos pulsos. É ilustrativo o texto a seguir:

la puerta está bajo tus párpados (alma)... Pero hay que poder verla y para verla propongo soñar porque el sueño es un presente desplazado convocado por una operación exclusivamente humana. Es una saturación del presente, un fragmento de ámbar gris flotando en el futuro y al mismo tiempo apartándose de él - tanto como el soñador lo hace en su presente - y agita, fuera de cualquier tiempo o espacio kantianos, las perturbadas potencias de su ser. <sup>5</sup>

O papel do “eu” como definidor da apreensão particular do mundo dota este último de potencialidades filiadas ao onírico, à emoção, à particularidade do pensamento que foge da imagem comum. Se os ambientes urbanos de Cortázar são vizinhos da realidade, podem, de repente, tornar-se portadores de energias que reconstituem seu valor factual de acordo com estados anímicos de seres criados nos limites dos sentidos e do discurso – entre o mito e a palavra. Segundo Castro-Klarén, nesse processo:

Lo “real” entonces se vuelve poroso y es en ese momento cuando la mente entra en el dominio del ensueño, esa solitaria meditación “en contactos con el mundo”, que es escrita, y que efectivamente se forma en el acto de escribir. El ensueño, paradójicamente, une los goces de evasión y la presencia del cogito, pues congrega al ser en torno del soñador. <sup>6</sup>

Os seres de papel de Cortázar corporizam-se ao questionar a realidade da qual aparentemente são frutos. Podemos pensar nos metrô infernais de Grécias

contemporâneas, onde a morte e a renovação não são conceitos antagônicos ou excludentes, ou também no simbolismo comparativo de *Johnny Carter* que *niilisticamente* define vidas e biografias como lixo, garrafas e pedaços de pau que derivam pela noite do rio Sena. A desconstrução da ordem civilizada através da redefinição dos dados da cultura representados por seus dejetos é uma prática que recorda Breton quando este fala das possibilidades estéticas do “habitual”, ou pelo aproveitamento das imagens produzidas por “loucos”. A arte contemporânea tem muito que ver (e a dever) a tais posturas. A literatura de Cortázar vai trabalhar com as possibilidades de trânsito entre irrealidades que pertencem ao acúmulo da cultura da subversão, por isso a caracterização surrealista que transparece em muitos de seus escritos:

Transformaciones y transfiguraciones presiden el proyecto de Cortázar, que se sustenta en la posibilidad y certeza del tránsito, en desplazamientos irracionales que se suceden transgrediendo coordenadas básicas. La matriz es la misma. La erosión y cuestionamiento de las estructuras elementales que ordenan la realidad.<sup>7</sup>

Vamos nos deter, agora, em duas referências do conto *Manuscrito hallado en el bolsillo*. A primeira, quase explícita, de *Margrit*, a co-protagonista. Seu nome faz uma ligação com *René Magritte*, o pintor belga (1898-1967) considerado como um dos principais representantes do movimento surrealista e muito citado por Cortázar: *Cuando Magritte (...) pinta una pipa y titula su cuadro “Esto no es una pipa”, entra en juego todo un sistema de pensamiento y metáforas.*<sup>8</sup> Ou: *Porque muitas vezes Magritte pintou – eu me lembro de dois quadros – uma janela em cujo fundo se vê uma paisagem e, ao lado da janela, há um quadro do cavalete que é exatamente a mesma paisagem?* E notamos como as obras que representam janelas que *vampirizavam* as paisagens e telas dialogam tematicamente com o conto (cf. Obras de René Magritte). Jogos literários com a meta-pintura que desmascara ironicamente as relações miméticas da obra com a paisagem. No conto, o próprio nome da personagem é discutido a partir do jogo que se instaura no vagão do metrô, representação dissimulada na própria apresentação dos signos que nomeiam a personagem: (...) *quiero decir que de ninguna manera el reflejo del vidrio en la ventanilla podía llamarse Ana, como tampoco podía llamarse Margrit la muchacha sentada frente a mí sin mirarme, con los ojos perdidos en el hastío (...)* (p. 65-66)<sup>10</sup>

Movimentar-se na cidade, viver em seus espaços definidos, em Cortázar, é aventurar-se pelas possibilidades e passagens *pós-benjaminianas*. A interação do homem contemporâneo com seu meio ambiente - a urbanidade - será releitura de imagens e miragens provindas das possibilidades de apreensão de realidades outras dentro do espaço comum a todos. A cidade moderna é pólo de atração e centro de repulsão, ela cria códigos civis e os modos deles serem ludibriados. É, então, espelho

do mundo, um espaço entre o céu e o inferno dos homens<sup>11</sup> - o metrô de Cortázar. Descer ao *Hades* metropolitano, subir de elevador, contraposições possíveis literariamente a partir dos *agujeros* que de repente podem aflorar em uma esquina entre Paris, Budapeste e Buenos Aires.

Neste conto, Cortázar irá indiciar mais uma vez, como de variadas formas em tantos outros contos, a construção de um ser duplo, nesse caso desdobrado pela percepção do perseguidor urbano, um indivíduo que joga com a realidade a partir da subjetividade de seu próprio ser no mundo. O duplo aqui será formado a partir da dissociação entre imagem e mundo que remete aos sonhos embora seja propiciada pela agudização da percepção, provinda de uma experiência pessoal do próprio Cortázar. E a aproximação entre sonho e duplo pode ser explicitada por Iser: *la estructura de doble significado une la ficcionalidad a los sueños, aunque la primera no es en ningún caso una representación ni, desde luego, una repetición de los segundos.*<sup>12</sup> O clima do conto é onírico, as imagens são a forma de captação do mundo pelo protagonista, que não é nomeado. Desta forma ocorre a criação de um duplo através da visão do reflexo da imagem da mulher nos vidros da cidade em movimento – as janelas de um vagão do metrô –, ou seja, o espelhismo é criado pela focalização que vislumbra a imagem refletida, o duplo é percebido e nomeado. Assim, a mulher é chamada Ana, seu reflexo, pincelada surrealista nos horizontes móveis e mutantes da paisagem da cidade infernal do metrô, é chamado Margrit, que na realidade será a mulher de nome também duplo: Marie-Claude. O processo de corporização de Marie-Claude é a junção do reflexo (Margrit) com a mulher desconhecida nomeada –Ana –, é a *realização* do desejo exteriorizado pelo olhar: *En el café, más tarde, ya solamente Ana mientras el reflejo de Margrit cedía a una realidad de cinzano y de palabras, me dijo que no comprendía nada, que se llamaba Marie-Claude (...)(p.70)*

As imagens refletidas e captadas, trabalhadas ludicamente pelo pensamento e pelo desejo, são a confecção de outra ordem de leitura das frações imagéticas da realidade, como as telas de *Magritte*. Os reflexos inscritos no cristal em movimento sofrem as deformações de luzes e suportes mutantes, da velocidade do trem que *da a las caras una vida en otros planos, les quita esa horrible máscara de tiza de las luces municipales del vagón (...)*. Ou seja, as luzes municipais da civilidade mostram cenas que podem ser relidas pelo olhar que espreita outras possibilidades comunicativas dentro do silêncio e dos olhares longínquos dos passageiros que são educados desde crianças a *mirar sin ver con esa ignorancia civil de toda apariencia vecina, de todo contacto visible, cada un instalado en su burbuja, alineado entre paréntesis, cuidando de la vigencia del mínimo aire libre entre rodillas y codos ajenos (...)*.(p.66).

Posteriormente, no encontro, no diálogo, virá a confirmação do caráter excepcional de Margrit/Ana, ou seja, Marie-Claude:

(...) yo creo que Marie-Claude me dejaba venir y estar en su presente como quizá Margrit hubiera respondido a mi sonrisa en el vidrio de no mediar tanto molde previo, tanto no tienes que contestar si te hablan en la calle o te ofrecen caramelos y quieren llevarte al cine, hasta que Marie-Claude, ya liberada de mi sonrisa a Margrit(...) (p.70)

Ocorre a superposição e o posterior desdobramento da mulher anônima (Ana) e seu reflexo (Margrit) para a unificação na mulher com quem se dialoga, com quem vai haver um pacto instaurado pela linguagem, pelo diálogo, ou seja, com Marie-Claude. O ápice do jogo é a negação daquilo que o motivou, o encontro: a junção de uma mulher, seu reflexo surreal e o indivíduo que engloba as duas *personas*. Saídos do cotidiano da cidade, os personagens entram num jogo inquietante de desdobramentos, buscas existenciais dentro da engrenagem urbana: os subterrâneos e a superfície, um perseguidor de imagens dentro de um jogo vital no inferno das metamorfoses...

Em *Manuscrito hallado en el bolsillo* o jogo da busca passa pelos espaços infernais do metrô, e os reflexos das imagens nos vidros propiciam encontros, osmoses imagéticas na fugacidade das viagens pelos subterrâneos da cidade e das almas: *en el reflejo del vidrio de la ventanilla* (p.65). As imagens captadas pelo *Don Juan* metropolitano são imagens mutantes, porém provindas da realidade, do espaço físico real, são reflexos em vidros, luzes, movimento. E é o movimento incessante que dará às formas características híbridas e fugidias. Na cidade mutante, fotogramas da realidade vão sendo olhados sem profundidade, seqüencialmente, horizontalmente, mediados pelo tempo aparentemente veloz: *la cara de Margrit fue borrando bajo las luces del andén y no pude saber si había vuelto a mirarme; tampoco mi reflejo hubiera sido visible en esa marea de néon y anuncios fotográficos, de cuerpos entrando y saliendo.* (p. 68) Segundo Bachelard<sup>13</sup>, as imagens devem estar adaptadas à matéria, porém, no caso do conto, a matéria que serve de anteparo à imagem é etérea, é luz, leis da ótica, movimento, um observador ávido e desejoso perseguidor..

A habitante do vidro - Margrit - é a comprovação da força da imaginação que lê as potencialidades lúdicas do real a partir dos próprios estímulos da paisagem urbana: procedimento típico de uma atitude surrealista de extrair a irrealidade a partir do trivial, do objetivo. Segundo Chenieux-Gendron<sup>14</sup> *Chirico e Magritte questionam o mundo exterior tal qual é, mas sem negar totalmente, e até descrevendo-o por vezes em alguns dos seus aspectos. A reflexão de Magritte é em todo caso extremamente intelectualista, reflexão enriquecida pelo texto sobre Magritte, do próprio Breton, também na obra citada :*

Trata-se certamente, em primeiro lugar, partindo dos objetos, dos sítios e dos seres que compõem o nosso mundo cotidiano, de nos restituir com total fidelidade a sua aparência, mas muito além [...] de despertar-nos para sua vida latente mediante o apelo à flutuação das relações que mantêm entre si. Distender, se necessário até a violação, essas relações de grandeza, de posição, de iluminação, de alternância, de substância, de mútua tolerância, de devir, é introduzir-nos no âmago de uma figuração segunda... (p.204)

A segunda figura, percebida pelo protagonista, o reflexo da mulher, no conto, é o elo entre ela – corpo físico, um entre muitos – e Marie-Claude, ser feminino, com uma história, desejos, mais que figura, mais que imagem: uma mulher. A crise de representação, já apontada pelos surrealistas, continua em Cortázar com um importante dado: o movimento.

As relações primárias da civilidade cotidiana são questionadas a partir dos seus próprios constituintes, entre as *luzes municipais* e a percepção do personagem ocorre a fabulação lúdica que é a própria essência do conto. O *olhar receptivo* dará lugar ao *olhar ativo*, que não mais **receberá** a imagem como um dado material fechado, mas sim **captará**, **buscará** novos elos entre a percepção e a leitura dos estímulos imagéticos. O próprio Santo Agostinho dizia que o olhar é o mais espiritual dos sentidos, já que o *espelho da alma* reflete a própria relação dialética entre aparências e essências. As imagens deformadas pelos reflexos nos vidros das janelas velozes do metrô seriam novas informações sobre o objeto do desejo do observador (o protagonista do conto).

E é sobre a imagem simulada da mulher que o reflexo dissimulado do protagonista vai incidir para provocar o encontro, potencial, virtual, mera possibilidade nos subterrâneos infernais da cidade. Se a imagem do reflexo é imagem potencial, desfocada e plena de intervenções estranhas ou exteriores (luz, movimento), ela pode ser considerada como onírica, ainda que fabricada pela vigília incessante da cidade. Tal relação entre sonho e vigília a partir da percepção, e a posterior construção de mitologias individuais, já era apontada por Breton:

Pela minha parte, sustento há muito tempo que é comparável a vida da vigília, encarada mesmo muito objectivamente, com a do sonho no que respeita à importância respectiva a conceder ao seu conteúdo manifesto e ao seu conteúdo latente. O primeiro é trabalho dos historiadores, dos políticos – deixamo-lho -; o segundo interessa aos sociólogos, mas também, no mais alto grau, aos poetas, aos artistas. É, com efeito, este conteúdo latente, e apenas ele, que constitui a matéria prima da poesia e da arte. O mito é o que esse conteúdo se torna através deles. Nos períodos de grande divisão e de grande demissão como este, esse mito segue um curso por assim dizer subterrâneo, permanecendo sempre a preocupação fundamental de alguns homens.<sup>15</sup>

Imagens de mulheres reais renomeadas. *Margrit*, peça do jogo, mais que referência pictórica, é parte do diálogo que possibilita o enriquecimento do texto, que também reflete outras imagens inscritas em si. Outra referência que permeia o conto é o pintor holandês Mondrian (1872-1944), já que o mapa do metrô (os caminhos) é descrito como tendo características *mondrianescas*, ou seja, a árvore viva repleta de encontros e afastamentos:

Un plano del metro de París define en su esqueleto mondrianesco, en sus ramas rojas, amarillas, azules y negras una vasta pero limitada superficie de subtendidos seudópodos: y ese árbol está vivo veinte horas de cada veinticuatro, una savia atormentada lo recorre con finalidades precisas, la que baja en Chatelet o sube en Vaugirard(...) (p.67)

Na árvore vital, plena de células programadas, é dentro desse espaço que se move a aranha do desejo, os calafrios dos encontros e da primeira palavra serão possibilitados pelo encontro dentro da árvore. A seiva humana, que alimenta a árvore gigantesca e mutante, é formada, também, por uma célula que deseja o encontro com outra viajante dentro da estrutura vital da qual participam: a árvore plena de ramos – ramificações cotidianas dos meios de transporte urbanos; ou inferno renovador que espelha as árvores de Mondrian.

O fluxograma geométrico e a árvore vital fundem-se, o *esqueleto mondrianesco* cria a abertura para além do mundo dos números e gráficos coloridos. O metrô de Paris – ele e ela: metáforas – adquire assim a força de representação que supera os limites da cotidianidade ordenada por critérios técnicos. Ao deformar o quadro geométrico e tecnocrático, Cortázar dota o objeto de uma representatividade profunda, estetização do discurso científico, deformação surrealista de uma imagem pensada com o fim pedagógico de orientação de passageiros.

A observação atenta das programações dos movimentos das células e a probabilidade de que origens e destinos coincidam é a essência do jogo vital do personagem. Os meios de transporte também partem de uma origem, levam a um destino: e é contra o destino e a origem programados que o nosso personagem luta. Através dos ramos das árvores de Mondrian, reclama do acaso e constrói o jogo de regras em que destinos são tramados de acordo com possibilidades de encontros já não tão fortuitos; a imposição de leis e códigos define o jogo e perpetua as probabilidades matemáticas, lógicas, dos destinos. Porém, a impossibilidade do reencontro revela a negação da lógica frente às árvores mutantes e suas ramificações que extrapolam regras impostas exteriormente. Adiante, no texto, quando a busca já possui o pressuposto do primeiro encontro, as chances coloridas, lidas pelo personagem no mapa do metrô, serão revistas como um espaço do desejo que revela mais uma vez as características infernais dos metrôs de Cortázar: *podía haber ninguna razón, Marie-Claude habría subido quizá cerca de su casa, (...) el árbol mondrianesco con todas sus ramas secas, el azar de las tentaciones rojas, azules, blancas, punteadas; el jueves, el viernes, el sábado.* (p.72)

As tentações do acaso e o jogo de prestidigitação confundem-se dentro da irrealidade do cotidiano, dentro da temporalidade de seqüências instantâneas de imagens, reproduções percebidas pelo olhar perseguidor de destinos dentro dos itinerários do dia-a-dia. A cidade é focalizada através de mutantes pinceladas surrealistas que, a partir do cotidiano, abrem o leque de espectros e especulações sobre a viagem - origens e destinos que passam pelo espaço excepcional do subterrâneo meio de transporte, que também representa uma passagem, um *agujero* onde o mundo civilizado sofre a intervenção de forças que desmascaram a realidade cotidiana e suas regras preestabelecidas.

Usted sabe que tengo otros lugares para ritos de paso y no creo que sean tan sumamente junguianos. Por ejemplo, los tranvías y los trenes me obsesionan terriblemente... Es como si fuera una proyección de la idea de puente. Un tranvía o un tren es un puente que se mueve, aparte de que, con frecuencia, pasan por encima de puentes verdaderos. Pero, por dentro, son "tierra de nadie", porque los tranvías y los autobuses son extraños. En ellos un puñado de personas que no se conocen son colocadas juntas y transportadas en el tiempo y en el espacio. Esto crea una especie de unidad separada de todo lo demás. Entonces esa situación me parece capaz de determinar la función de ciertas leyes desconocidas, allí pueden ocurrir ciertas cosas que no ocurren en el exterior.<sup>16</sup>

O espaço do cotidiano, um estranho espaço onde existe um jogo de aparência de regras e convenções da civilidade, é revisitado através dos olhares e percepções da modernidade e sua tradição cultural, mas já aponta para a desterritorialização, para o não-lugar: conceitos discutidos na chamada pós-modernidade. O tema clássico da viagem é apresentado dentro do mundo da circunstância urbana, plena de simulacros e territórios demarcados somente percebidos por iniciados. Mais uma vez, Cortázar investe na cidade; seu personagem, espelho de uma circunstância, recria o mundo cotidiano através da agudização da percepção e através da imposição do lúdico no desejo. E as conseqüências possíveis do encontro de tais forças são narradas, a palavra é mais uma das possibilidades. A cidade conceitual e fragmentária de Cortázar, onírico espelho fragmentado das cidades reais, reveste-se, através da abertura da percepção, da diferenciação individual dos seus personagens, de imagens que, surreais, *esclarecem* no cotidiano as relações entre pessoas, mediadas pela percepção que redefine o jogo dos encontros.

Um outro exemplo, que achamos interessante para a composição dos traços surreais da urbanidade cortazariana, é uma das *Instrucciones* de *Historia de cronopios y de famas*.

À maneira das instruções do Manifesto Surrealista de Breton, o texto nos dá *Instrucciones para subir una escalera*. Cabais, didáticas, cientificamente perfeitas, tais instruções são úteis para aquele que nunca tivesse entrado em contato com uma. A escada – com sua existência tão integrada ao homem civilizado – é definida e analisada segundo sua utilização, o objeto cotidiano é trazido, pela negação, ao plano da representação estética. A arte pode, então, falar de *qualquer coisa*, é obvio. O homem contemporâneo é chamado para rever a paisagem banal utilitária do seu dia-a-dia. A imagem usual é renovada, e dirige-se à imaginação; a escada literária é a representação que a *re-apresenta*, palavra que renova a imagem comum da cotidianidade. O acessório coletivo é personalizado, pois torna-se representação, brincadeira que leva à reflexão, *non sens* que leva à crítica, banalidade redefinida no campo da arte.

Há a definição do que é uma escada:

(...) Nadie ha dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular, conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables. (p. 416)

O fato é que há a preocupação com o discurso vazio e pseudo-científico dos manuais que acompanham objetos e máquinas utilitárias (muitas vezes, nem tanto). Por trás do patético, porém, há o assombro pela construção literária do efêmero, do trivial, do cotidiano, que passa do mundo das coisas construídas ao mundo da representação literária, ao mundo da arte. A recriação do artefato costumeiro também faz parte da crítica a *La Gran Costumbre*. As capacidades poéticas do pensamento vêm como ações lúdico-literárias recompondo o efêmero. Se o cotidiano é alienante, o texto faz pensar a partir do próprio questionamento do estatuto da arte, do fazer literário. Instruir sobre como subir uma escada é fazer parar para pensar nas ações mecânicas que cometemos no dia-a-dia e no quanto somos escravos dessa cotidianidade que aliena, além de ser uma “dica” de como o mundo comum pode ser novo e cheio de surpresas.

Em *Último round*, há outro texto que retoma o tema da escada e que se chama *Más sobre escaleras* (p.222-223), a ilustração – foto *desconstruída* de uma escada – brinca com a geometria, com a luz e com a perspectiva. À maneira de Cervantes, Cortázar nos dá a referência textual:

En un lugar de la bibliografía del que no quiero acordarme se explicó alguna vez que hay escaleras para subir y escaleras para bajar; lo que no se dijo entonces es que también puede haber escaleras para ir hacia atrás.

O processo é simples: basta subir uma escada de costas, e as conseqüências de tal procedimento são imprevisíveis. Porém, aqui o texto é dado como um *ejemplo*. Uma demonstração de quanto a visão lúdica (e/ou literária) pode abrir a percepção do mundo para outras possibilidades através do olhar insólito daquele que vê através de outra perspectiva, a vida re-vista através de outras *miradas*. A mudança de perspectiva e da percepção do mundo vem a partir da subversão do trivial, alcançar um horizonte imperceptível através da mudança de referencial: subindo uma escada de costas. Através da saída do comum, a partir da percepção reavaliada pelo inusitado modo de olhar, podemos ver as potencialidades outras do mundo e da arte – outras maneiras de ver um amor ou ler um romance (*jogos da amarelinha*) - arriscar-se -, e o risco faz parte do jogo, a passividade retira a potencialidade criativa:

A lo mejor después, cuando gire de redondo y entre en el piso alto de su casa, en su vida doméstica y diaria, comprenderá que también allí había que mirar muchas cosas en esa forma, que también en una boca, un amor, una novela, había que subir hacia atrás.

A cidade de Cortázar, muitas vezes, absorve o insólito e o incorpora. Os elos que ligam a pessoa ao mundo se refazem, os próprios objetos, as coisas da cotidianidade, são redesenhados. Podemos pensar no relógio que mordeu o pulso de seu usuário, ou no dentifrício que sai do tubo, salta pela janela e suja os transeuntes... Realidade e fantasia podem ocupar um espaço único: o dia-a-dia do

homem comum. Realização de mundos ambíguos pelo aproveitamento da porosidade entre circunstâncias aparentemente pertencentes a mundos distintos.

A incomunicabilidade é a barreira que impede a satisfação do desejo, diluídos estão os homens representando seus papéis sociais na cidade dividida entre o “acima” e o “abaixo”, entre o mundo urbano da superfície e o *Hades* subterrâneo do espaço representado pelo metrô. O habitual, tido como real, é recriado a partir das exceções, desfocalizações que relêem as imagens fragmentadas e as revitalizam através dos recursos poéticos-lúdicos (estéticos) da própria paisagem urbana. No conto, temos um *flâneur* contemporâneo, cuja mediação ótica sofre as influências das próprias simulações imagéticas propiciadas pelo jogo *claroscuro* de uma viagem de metrô; além de um olhar ávido que lê a paisagem urbana, seu microcosmos, como um universo de possibilidades vitais.

Assim, as janelas que contêm reflexos estilhaçados, fragmentos da paisagem, podem ter elos com os fragmentos de imagens superpostas no quadro veloz da paisagem dos vagões na trama de Cortázar.

A anti-geometria euclidiana do quadro *Les premenades d'Euclide* de Magritte desmente a representação do real de acordo com fórmulas prontas. Tela, paisagem, janela: o olhar percebe a multiplicidade que permeia o mundo e sua representação. O espaço da arte (pintura, literatura...) cria o diálogo da cultura que se renova em novas eternas linguagens. Fantasias cotidianas na paisagem veloz e fragmentada, que é repleta de signos dispersos e diluídos nos reflexos de uma janela contemporânea que está em constante movimento, sofrendo a incidência de luzes e sombras... Imagens de mulheres reais renomeadas. *Margrit*, peça do jogo, mais que referência pictórica, é parte do diálogo que possibilita o enriquecimento do texto, que também reflete outras imagens inscritas em si. Os fragmentos da imagem de Magritte refletem os cacos existenciais do problemático personagem com sua oscilação entre pólos distintos: vida/morte; acima/abaixo; realidade/imagem; desejo/incomunicabilidade. Para exemplificar a ambigüidade interpretativa decorrente de leituras distintas sobre esse texto, já foi dito que é a própria declaração suicida do personagem, como afirmam Pedro Lastra e Graciela Coulson<sup>17</sup>; ou *un pasatiempo gratuito, a pesar de los últimos momentos tan llenos de intriga y suspense de la historia*.<sup>18</sup>

O próprio Cortázar nos esclarece sobre a gênese do conto, a motivação imagética, e o desenlace:

Porque todas essas coisas que não têm uma explicação lógica surgiram quando eu estava viajando no metrô, onde existe isso tão típico de Paris: as pessoas não se olham nos olhos porque é falta de educação.(...) Ou seja, um homem e uma mulher não podem se olhar nos olhos de frente, mas podem através de um reflexo indireto. Já que não há porque pensar que o outro não está percebendo, você também pode olhá-lo, e assim surge um encontro de olhares. (...) E, de repente, tive a sensação de algo, disso que falei há um instante, senti que essa imagem estava “carregada”, que

continha outra coisa, que não podia ficar somente nisso. Saí do metrô e, enquanto caminhava na rua, me vi como personagem. (...). Até que percebi (...) que o único final possível para esse conto era uma transgressão. Ou seja, em algum momento, o homem teria que falhar nas regras do jogo, porque a mulher o interessava especialmente. E, a partir daí, a catástrofe.<sup>19</sup>

Há, segundo o autor, uma catástrofe. Nota-se a ruptura ocorrida ao final do relato, uma morte no sentido de renovação, visita ao *Hades*, lugar das mudanças vitais? A consciência do narrador de não existir mais possibilidade de continuidade do jogo? O caráter “aberto” do relato parece-nos mais uma jogada. Que morte renovada? Que destino teria a viagem do protagonista? Se pensarmos no inferno metropolitano como um lugar de renovação, podemos acreditar que o importante é que o jogo incessante segue, jogadores podem ficar no meio dos caminhos, perdidos entre os ramos da árvore modrianesca...

A ruptura da imagem, que é a maior motivação sensorial do homem contemporâneo, e que se *desrealiza* a partir da paisagem, será também um modo de desencontro entre o protagonista e *Margrit*. E, para nós, tal ruptura pode ser lida como reflexões sobre a incapacidade de superposição não-traumática de realidades (ou de oníricas imagens) dentro do espaço humano da realidade objetiva: a vida cotidiana em uma grande cidade – ou seja, não pode existir, sem traumas, a desconstrução surreal da imagem cristalizada culturalmente. As primeiras frases do conto parecem reforçar tal tese, já que o discurso do manuscrito, escrito pretérito, parece querer dar-nos uma explicação do ocorrido até então:

Ahora que lo escribo, para otros esto **podría haber sido** la ruleta o el hipódromo, pero no era dinero lo que buscaba, en algún momento había empezado a sentir, a decidir que un vidrio de ventanilla en el metro **podía traerme** la respuesta, el encuentro con una felicidad. (p.65) (Grifo nosso)

É interessante como o verbo *poder* aparece, referindo-se aos *outros*, como uma possibilidade remota: *podría haber sido*. A possibilidade de concretizar uma relação partindo do jogo de verdadeiro e falso, de realidade e imagem, foi apenas isso: uma possibilidade. Porém, para o personagem, havia o sentimento (*empezado a sentir*) de que tal probabilidade remota era o indício para a aposta vital ser feita, pois o vidro da janela do metrô, para o protagonista realmente: *podía traerme la respuesta*. Há a distinção entre a possibilidade remota, denotada pelas nuances cognitivas dos tempos pretéritos: **poderia** e a possibilidade real: **podia**. O personagem anseia pela felicidade, ainda que indefinida (*una*), a partir das imagens refletidas. A chance de criação de um vínculo com o outro a partir de um jogo de superposição imagética poderia trazer a chance de um relacionamento mais profundo. Entre o acaso e as possibilidades - constantes lúdicas e surreais de apreensão do real - dá-se a busca urbana na cidade da incomunicabilidade civilizada.

Para finalizar acreditamos que o passeio por alguns aspectos da urbanidade na obra de Julio Cortázar possa haver evidenciado que, em sua obra, há mais que uma junção de aspectos pictóricos e literários. Haveria, sim, uma intervenção de entidades díspares através do aproveitamento da relação dialógica entre mundo e imaginação. E, se o mundo dos seres cortazarianos é o mundo da urbe, será nele que estarão ocorrendo todos os trânsitos possibilitados pela percepção, pela leitura surreal dos signos que compõem a escrita da cidade. E se dizemos surreal estamos nos referindo à *consciência imaginante enquanto produtora de sonhos e devaneios*. Como diz Aragon: *O vício chamado Surrealismo é o uso desregrado e apaixonado da imagem, ou melhor, da provocação sem controle da imagem por ela mesma, por aquilo que ela representa no campo da representação de perturbações imprevisíveis e de metamorfoses*. (Cit. in: CHENIEUX-GENDRON, 1992. p.70). As metamorfoses das imagens reais e virtuais ocorrem no Hades contemporâneo, é nos subterrâneos da cidade - em suas artérias, nas ramas das árvores mondrianescas - que motivações surrealistas vão possibilitar o trânsito, a passagem entre estados de percepção de “outras” realidades.

Assim, ficamos com as palavras do Grande Cronópio que alerta:

A razão do surrealismo ultrapassa toda literatura, toda arte, todo método localizado e todo produto resultante. Surrealismo é cosmovisão, não escola ou ismo: uma empresa de conquista da realidade, que é a realidade certa em vez da outra de papelão e sempre ressequida. (...) o Surrealismo propõe o reconhecimento da realidade como poética, e sua autêntica vivência.<sup>20</sup>

#### Notas

<sup>1</sup> CORTÁZAR, Julio. *Obra Crítica*. Madrid: Alfaguara, 1994. (Prólogo ao primeiro volume).

<sup>2</sup> VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1993. (p.31)

<sup>3</sup> *Todavía vivimos bajo el imperio de la lógica (...) Quizá haya llegado el momento en que la imaginación esté próxima a volver a ejercer los derechos que le corresponden*. BRETON, André. *Manifestos del surrealismo*. Madrid: Guadarrama, 1969.

<sup>4</sup> PICON GARFIELD, Evelyn. *¿Es Julio Cortázar un surrealista?* Madrid: Gredos, 1975.

<sup>5</sup> CORTÁZAR, Julio. *Último round*. México: Siglo XXI, 1969. (p. 51)

<sup>6</sup>In: MARCO, Joaquín (org). *La isla final*. Barcelona: Ultramar, 1989.(p.368)

<sup>7</sup> MONDRAGÓN, Juan Carlos. *Pistas para detectar puntos vélicos*. In: AMERICA: CAHIERS DE CRICCAL: *Le fantastique argentin: Silvina Ocampo, Julio Cortázar*. Paris: Presses de la Sorbonne – Paris III, 1997. (p.121)

<sup>8</sup> Cit in: (PICÓN GARFIELD: 1975).

<sup>9</sup> Cit.in: PREGO, Omar. *O fascínio das palavras: entrevista com Julio Cortazar*. Rio de Janeiro, José Olympio,1991.

<sup>10</sup> Os números das páginas indicados referem-se à seguinte edição: CORTÁZAR, Julio. *Cuentos completos*. Madrid: Alfaguara. 1994.

<sup>11</sup> Entre os gregos, Hades, o *Invisível* – segundo uma etimologia duvidosa – é o deus dos mortos. Como ninguém ousasse pronunciar-lhe o nome, por temor de lhe excitar a cólera, ele recebeu o apodo de Plutão (o Rico), nome que implica um terrível sarcasmo, mais do que um eufemismo, para designar riquezas subterrâneas da terra, entre as quais se encontra o império dos mortos. (...) Na simbologia, entretanto, o subterrâneo é o lugar das metamorfoses, das passagens da morte à vida, da germinação. CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1996. (p.505)

<sup>12</sup> ISER, Wolfgang. La ficcionalización: dimensión antropológica de las ficciones literarias. In: GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio (comp.). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco/Libros, 1997.

<sup>13</sup> Cf. BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

<sup>14</sup> CHENIEUX-GENDRON, Jacqueline. *O surrealismo*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1992. Trad. Mário Laranjeira. (p.203):

<sup>15</sup> (Cit. In: DUROZOI, Gérard; LECHERBONNIER, Bernard. *O surrealismo: teorias, técnicas, temas*. Coimbra: Almedina, 1976. Trad. Eugenia M. M. Aguiar e Silva. (p.189)

<sup>16</sup> Cit. in: PICÓN GARFIELD, Evelyn. Octaedro: ocho caras del desespero. In: ALAZRAKI et alii (eds.) *Julio Cortázar: la isla final*. Barcelona: Ultramar, 1989. (p. 309-310)

<sup>17</sup> *Cuando la última esperanza no se cumple, cuando la posibilidad de coincidir en la estación del metro se desvanece y cuando el personaje ha dejado por escrito la constancia de su derrota (y no es otra cosa el texto que leemos), entonces, cumpliendo las reglas del juego, se suicida. El motivo del horror en Octaedro.* (In: LASTRA (ed): 1986, p.347)

<sup>18</sup> PICÓN-GARFIELD, Evelyn. Octaedro: Ocho caras del desespero. In: ALAZRAKI, Jaime (ed.). *Julio Cortázar: la isla final*. Barcelona: Ultramar, 1989.

<sup>19</sup> In: PREGO. Op. cit. (p. 34-35)

<sup>20</sup> CORTAZAR, Julio. Morte de Antonin Artaud. In: *Valise de cronópio*. São Paulo: Perspectiva, 1993.