

Julio Cortázar na autoestrada performática

Acacio Scos*
Mac Donald Fernandes Bernal*

Resumo: Este trabalho objetiva investigar o desenvolvimento conceitual do romance *Los Autonautas de la Cosmopista*, do escritor argentino Julio Cortázar. A análise vale-se de reflexões de autores que abordam tanto a performance, quanto a escritura. Em um primeiro momento, o trabalho apresenta um breve mapeamento de características da arte performática em parceria com o estudo dos conceitos de Escritura e Jogo propostos por Paul Zumthor (2005). A escolha do romance permite estabelecer uma ligação mais clara e eficaz da performance junto ao texto literário em um dos textos em que a performance aparece de maneira mais latente em Cortázar, sem partir do pressuposto de uma possibilidade performática. Portanto, a escolha de *Los Autonautas de la Cosmopista* é pontual, uma vez que nem todos os romances carregam traços justificáveis e palpáveis de performance. No texto analisado é possível perceber que a ação descrita no livro é de origem performática, possibilitando ao leitor a interpretação de um ato performático. Desta maneira, a obra de Cortázar atinge o leitor em distintos planos, já que um texto para ser considerado performático exige a presença do corpo em ação acompanhado de uma forma textual e a utilização do leitor no ato da leitura.

Palavras-chave: Cortázar; Performance; Romance.

Julio Cortázar on the performática highway

Abstract: This work aims to investigate the conceptual development of the novel *Los Autonautas de la Cosmopista*, by Argentine writer Julio Cortázar. The analysis draws on reflections by authors who address both performance and writing. At first, the work presents a brief mapping of performance art characteristics in partnership with the study of the concepts of Scripture and Game proposed by Paul Zumthor (2005). The choice of the novel allows establishing a clearer and more effective connection between the performance and the literary text in one of the texts in which performance appears in a more latent way in Cortázar, without starting from the assumption of a performative possibility. Therefore, the choice of *Los Autonautas de la Cosmopista* is punctual, since not all novels carry justifiable and palpable performance traits. In the analyzed text, it is possible to see that the action described in the book is of performative origin, enabling the reader to interpret a performative act. In this way, Cortázar's work reaches the reader on different planes, since a text to be considered performative requires the presence of the body in action accompanied by a textual form and the use of the reader in the act of

reading.

Keywords: Cortázar; Performance; Romance.

Começamos nossa análise de *Los Autonautas de la Cosmopista*, publicado em 1982, e que descreve uma viagem de Paris a Marsella. Uma viagem nada comum, oitocentos quilômetros em aproximados 30 dias. Não é um livro escrito somente por Cortázar, mas também escrito e vivido por sua companheira, Carol Dunlop. Não nos interessa estudar a parte autobiográfica da obra. Nela, estão inseridos personagens principais, “Lobo” e “Osita”, que aparecem em fotos e são respectivamente Cortázar e Dunlop, escritores que se aproximam de características performáticas. Isto é, buscam deixar o conceito de viagem com um sentido único. O que nos interessa, portanto, é analisar a possibilidade performática descrita nesse texto. Em paralelo, lançaremos mão do conceito de jogo de Huizinga (2010) e Iser (2002).

Antes de iniciar a análise é preciso lembrar alguns pontos. A performance pode acontecer de diferentes maneiras, e neste artigo, abordamos duas possibilidades: o texto literário pode descrever uma performance em sua narração e sua escritura pode gerar uma performance, levando em consideração o ato da leitura. Em *Los Autonautas de la Cosmopista*, trabalharemos, principalmente, com a primeira possibilidade.

Segundo Iser, o texto fornece espaços para o leitor completar as lacunas existentes na narrativa. Neste momento, o leitor desempenha ações no texto, age sobre ele. Sendo esse, geralmente, o leitor-modelo de que fala Umberto Eco (2006), um leitor especial que poderá superinterpretar o que está escrito. Do mesmo modo, poderá notar indícios de um ato performativo no texto. Trabalharemos com esses pontos em nossa análise, direcionando o foco para o texto. Por isso, em paralelo veremos o conceito de jogo, que possibilita ao leitor, segundo Huizinga, criar uma ordem, em outras palavras é a liberdade “concedida ao leitor pelo texto” (COMPAGNON, 2003, p. 146).

Nos preâmbulos para a viagem, seus autores já confabulavam como se daria a viagem e as regras do jogo. Nestas regras havia a obrigação de escrever uma narrativa, à maneira de Marco Polo e “Gran Khan”, como aponta o autor (p. 19). Tal ação evidencia um planejamento com a finalidade de romper com o conceito de viagem proposto nesses relatos.

Diferente de Polo e Khan, o objetivo era, como apontam Cortázar e Dunlop, “[...] escribir paralelamente al viaje un libro que contaría en forma literaria, poética y humorística las etapas, acontecimientos y experiencias diversas que sin duda nos ofrecerá tan extraña expedición.” (2008, p. 18). Aqui, mais uma vez, confirmamos o caráter biográfico da expedição, mas lembramos que nossa análise circunda os elementos performáticos do texto, a exemplo: “O performer atua como um observador. Na realidade, ele observa sua própria produção, ocupando o duplo papel de protagonista e receptor do enunciado (a performance)” (GLUSBURG, p. 76), mesma coisa que acontece com *Lobo* e *Osita*, por isso, personagens de uma ficção e também criadores do texto, o que gera tal aproximação.

Há controvérsias se considerarmos que a viagem é performática, pois já aconteceu, foi única para os personagens, e a narrativa é acabada, pode ser revista pelo leitor e é narrada geralmente no tempo presente. Mas justificamos, a performance deixa de ser completa no momento em que foi escrita, porque a prosa não consegue capturar os instantes únicos da performance, isto é, o gesto, a voz. O máximo que a escritura pode chegar é despertar o desejo de performance no leitor de *Los Autonautas*. Logo, a proposta aqui é trabalhar conceitos performáticos e não a performance em si.

E, neste universo fantasioso, para que conheçamos o contexto, aparece a figura de um dragão, uma alegoria ao meio de transporte que leva os viajantes aos destinos; uma Kombi vermelha adaptada para se viver nela, que se chama “Fafner”, alcançado o status de personagem, ganhando vida; e aqui uma das grandes chaves da literatura de Cortázar, não suportar o nome dado às coisas: “Lo del dragón viene de una antigua necesidad: casi nunca he aceptado el nombre-etiqueta de las cosas y creo que eso se refleja en mis libros, no veo por qué hay que tolerar invariablemente lo que nos viene de antes y de fuera” (2008, p. 23).

Vamos nos familiarizando com o universo lúdico que, como vimos nessa citação, pode até definir várias obras de Cortázar. Isso é fortemente marcado no presente relato. Nesse cenário, o Lobo assume uma posição contrária à ordem estabelecida, ou apenas dá continuidade a isso: “[...] obedecí al mismo impulso de defender a los que orden estatuido define como monstruos y extermina apenas puede. En dos horas o tres horas me hice amigo del dragón” (2008, p. 24).

Antes de começar o relato da viagem, os autores empregam a metalinguagem, explicando os processos da narrativa, as regras do jogo e também convocam o leitor para um

despertar no texto. Ao ler, nós leitores, embarcamos em Fafner (a Kombi), e assim começam a aparecer mensagens direcionadas: “[...] el lector, a quien le pedimos humildemente que tenga paciencia” (p. 25) e em diversos capítulos posteriores o leitor é chamado para ler as explicações, como estas:

Hasta el verano de 1978, oh pálido e intrépido lector, pertenecíamos los que aquí escriben a esa raza de mortales que toman la autopista por lo que parece ser: una construcción moderna altamente elaborada y que permite a los viajeros encerrados en sus cápsulas de cuatro ruedas recorrer un trayecto fácilmente verificable sobre un mapa y en la mayoría de los casos previstos por adelantado, en un mínimo de tiempo y con un máximo de seguridad. (p. 26).

Com isso, o texto também ficcionaliza a estrada. Na tentativa de deixá-la única, os autores tentam negar o ideal de início e fim. Os personagens visualizam uma estrada com possibilidades distintas: “(...) existía ya en nosotros una cierta resistencia a la insolente pretensión de la autopista de que sólo ella existiera entre el punto A y el B.” (2008, p. 28) e assim, o cerne da narrativa se desenvolve a partir dos pontos não percebidos anteriormente, mas agora “(...) esa gran vía que se desplegaba vanamente ante nuestros ojos desde hacía años, antes nuestros ojos sellados entonces por la más crasa ignorancia” (2008, p. 28). E isso, não por acaso, é uma característica do jogo que, segundo Huizinga, transcende as necessidades da vida (p. 4). Por outro lado, as chamadas feitas ao leitor são para que aceite a participar do jogo que o texto propõe, a exemplo, Iser (2002) comenta:

Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo do jogo. O próprio texto é o resultado de um ato intencional pelo qual um autor se refere e intervém em um mundo existente; mas, conquanto o ato seja intencional, visa a algo que ainda não é acessível à consciência. Assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. (ISER, 2002, p. 106).

Outras coisas atrapalham a partida dos viajantes: os “demônios” (p. 29 a 32), que atrasam a viagem colocando obstáculos para o casal como doenças e outras impossibilidades. Inclusive houve, digamos, um teste, eles saíram a viajar para o mesmo fim e não conseguiram, prova disso é o esclarecimento dado ao leitor: “Como ves, pálido lector, la autopista era todavía la enemiga del reposo y del ‘viaje agradable’ para nuestras mentes mal iluminadas; pero no tardó mucho en hacernos cambiar de actitud” (p. 35).

A ideia já estava feita, viajar sem o monstro da velocidade, e contando com toda a liberdade possível. Faltam então as regras do jogo, que os personagens elaboram, e elas são

como objetivos:

Regla del juego: Un paradero diario, la obligación de no salir de la autopista entre París y Marsella, y un libro a escribir que por un lado incorporaría todos los elementos científicos, las descripciones topográficas, climáticas y fenomenológicas sin las cuales dicho libro no tendría un aire serio; y por otro lado contendría un libro en cierto modo paralelo, que escribiríamos siguiendo las reglas de un juego de azar cuyas modalidades quedaban por establecer (p. 37).

E depois, claro, aparecem outras regras já estabelecidas, mas o essencial era ficar um pouco em cada “paradero”, setenta deles, e conseguir extrair conhecimentos de cada um. Então, aparecem outras regras:

Cumplir el trayecto de París a Marsella sin salir ni una sola vez de la autopista. 2. Explorar cada uno de los paraderos, a razón de dos por día, pasando siempre la noche en el segundo sin excepción. 3. Efectuar relevamientos científicos de cada paradero, tomando nota de todas las observaciones pertinentes. 4- Inspirándonos en los relatos de viajes de los grandes exploradores del pasado, escribir el libro de la expedición (p. 38-39).

Ponderamos que o jogo é dotado de extrema liberdade e significa uma evasão “da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, p. 11). Portanto, o jogo desmantela um momento de representação “converte o texto de um ato mimético em um ato performativo” (ISER, p. 109) e isso significa a ação do leitor que atua sobre os “espaços” permitidos pelo texto, em nosso caso, pelo jogo e, então, o leitor conquista uma orientação própria.

Outro processo importante e que nos leva a pensar em um possível momento performático é a tentativa dos viajantes em buscar diferentes discursos. Um exemplo são as fotografias e também, no livro, aparecem ilustrações dos lugares que visitaram. Em determinado momento o narrador lamenta por não ser possível colocar fitas cassetes nos livros, hoje sabemos que é possível, mas com o CD, “Lamento que la tecnología actual no permita incluir cassetes en las ediciones corrientes, pues las palabras no podrían expresar jamás la risa que de inmediato invadió Necmi de cuerpo entero” (2008, p. 42). A preocupação com a voz, o interesse de sentir a risada e os efeitos produzidos no corpo e transmitir isso ao leitor para que este sinta o movimento vivo, de mostrar vida, “[...] o segredo que faz todas as performances estarem contidas numa só: elas são vivas” (GLUSBERG, p. 112). Percebemos, então, que o texto ganha dinamicidade ao sugerir tais discursos, ao explorar possibilidades, como a voz, que deixariam a narrativa viva.

Partimos de que Cortázar e Dunlop conseguiram realizar uma viagem performática, descrita no texto por palavras e imagens. Tendo em vista que sabiam o que queriam e planejaram tudo, estipularam o tempo e tinham em mente formas de contar. Outros viajantes que por acaso se encontrassem com eles não saberiam o que estava sendo feito, só alguns amigos do casal que vez ou outra chegavam para reabastecer a comida deles. Esse fato só ficou conhecido pelos leitores por causa do livro, é o exemplo da performance narrada, e isso tudo ganha força devido ao jogo que eles realizam, no jogo com gêneros textuais, no próprio jogo que eles criam e também com o texto. Concluindo, partimos do que está escrito, do que pode ser interpretado de acordo com as possibilidades do texto, como aponta Eco (1997) "[...] se há algo a ser interpretado, a interpretação deve falar de algo que deve ser encontrado em algum lugar, e de certa forma respeitado." (p. 50-51), é o caso da performance, encontramos referências de uma proposta originalmente não textual presente em uma narrativa.

Outra observação é a atenção dada ao leitor para um despertar, a tentativa de deixá-lo ativo, de fazê-lo saber ver o que acontece, de sair de uma realidade estável e passar a dialogar com o texto (ECO, 2006, p. 31): “[...] la banalidad de las obligaciones cotidianas, esos compromisos que no significan nada en sí mismos pero que en conjunto alejan cada vez más de ese centro donde cada uno espera vivir su vida” (2008, p. 43). E assim, com a participação do jogo, o jogo fazendo parte do texto, é preciso que o leitor mude de visão e projete outras ideias, isto é, “[...] oh paciente acompañante de estas páginas, de que nuestra experiencia te haya abierto también algunas puertas, y que en ti germine ya el proyecto de alguna autopista paralela de tu invención.” (2008, p. 44). Zumthor observa que a performance provoca no ouvinte algumas sensações:

A performance tende a provocar no ouvinte, por meio de uma identificação, um impulso de entusiasmo ou de revolta; ou ainda, impõe face ao acontecimento em questão a distância da ironia ou da ternura que, no final das contas, vai suscitar os mesmos efeitos que um apelo à revolta (2005, p. 101)

Isso é válido para o ouvinte de uma performance. Nossa preocupação é com o texto, se uma performance teatral (encenada) pode ser relatada em um texto. Como vimos, há a possibilidade, mas deixaria de ser performance para ser conceito, linguagem escrita, isto é, o texto com características performáticas e não só lúdicas, como é o caso do romance em questão.

E o título? O que se esconde por trás disso é uma brincadeira: “Cosmonautas de la autopista, a la manera de los viajeros interplanetarios que observan de lejos el rápido envejecimiento de aquellos que siguen sometidos a las leyes del tiempo terrestre” (2008, p. 56). É uma maneira de pensar diferente, de mostrar outro caminho, que, no entanto, é o mesmo. Esse jogo, poderíamos chamá-lo de transgressor, o que todos os jogos são, mas sofremos uma advertência: “[...] los juegos de la transgresión misma, éstos se jugaban solitariamente” (2008, p. 67).

Tendo a escritura como ferramenta, encontramos também reflexões metalinguísticas: “Escribir. Pero tal vez no directamente: los acontecimientos necesitan un poco de tiempo para volverse palabra. Como si su sentido, e incluso su forma, debieran recorrer un largo camino interior antes de encontrar su cohesión” (p. 61). Como percebemos, Cortázar marca a questão textual. Então, há momentos no texto em que aparece o jogo textual, como vimos acima, e na preocupação com a escolha da palavra, como vimos a respeito do título.

Assim como as palavras, os aventureiros buscavam uma unidade. Para isso criaram outra realidade, ou mesmo, um “[...] microcosmo cerrado que une a París con Marsella, en esta interminable sucesión de ochocientos kilómetros de alambrados, taludes, paredones, setos agresivos y otras murallas chinas de fabricación francesa” (2008, p. 65). E também, diante dessa imensidão, ninguém sabe o que acontecerá. O imprevisto, marca performática e também do jogo, surge para realçar ainda mais a questão do novo, não sabemos o que irá acontecer, e muito menos os personagens. Assim o leitor participa dos trajetos do texto, e para aguçar a nossa tentativa de demonstrar o momento performático, podemos comparar o leitor com o ouvinte, pois:

O ouvinte engajado na performance contracena, seja de modo consciente ou não, com o executante ou intérprete que lhe comunica o texto. Estabelece-se uma reciprocidade de relações entre o intérprete, o texto, o ouvinte, o que provoca, num jogo comum, a interação de cada um desses três elementos com os outros dois (ZUMTHOR, 2005, p. 93).

O que queremos dizer com a comparação é que há uma interação entre autor, texto e leitor. Caso não houvesse, não poderíamos concluir o jogo do texto, o sistema seria interrompido e assim se configuraria falho, porque não houve reciprocidade.

Nesse microcosmo, aparecem outros personagens que acompanham a literatura de Cortázar, por exemplo, Calac e Polanco, personagens de outros escritos cortazarianos que surgem para dizer que os viajantes não estarão sozinhos:

Calac y Polanco se aparecerán en algún momento con la sempiterna intención de arruinarnos la soledad sonora, el silencio que es de oro, y la descansada vida del que huye del mundanal ruido y sigue (en este caso) la escondida senda de la autopista del sur (p. 81).

Esses personagens não significam uma mera aparição. Aqui notamos, mais uma vez, a liberdade, agora a de transitar livremente por outros escritos e recolher personagens para atuar novamente, graças ao intertexto. Esse jogo textual possibilita também outro tipo de interação. Os personagens citados são exemplos dos espaços do texto, que permitem caminhos para interpretações, pois o leitor que não conhece *68 modelos para armar*, em que aparecem Calac e Polanco, não teria as mesmas referências do leitor que conhece o citado livro e conseqüentemente as peripécias desses personagens. Não entraremos numa discussão a respeito desses nomes, o que queremos dizer é que a inferência feita pelo leitor que conhece o livro será mais completa do que a do leitor que não o conhece. Isso significa também que o conceito de jogo não cobre ou se iguala ao da performance, que, como vimos, não resgata nada, é sempre único. Ao contrário do jogo, em que podemos utilizar as mesmas regras ou personagens em outras situações, que não é algo especialmente criado para um determinado tempo presente. Em *Los autonautas* há momentos em que os conceitos de jogo e performance combinam, o que queremos enfatizar é que são conceitos distintos com propriedades formadas, mas que permitem uma interação, isto é, trabalham positivamente.

Nem tudo é certo na viagem, acontecimentos imprevistos e indagações acerca de dirigir e de quem pratica esse ato é constante. E em um choque de realidade, de tempo, nós (leitores) nos indagamos também:

Cada vez más sumidos en este interregno en el que cosas y tiempos se difunden, se confunden, a veces se funden, ¿qué relación persiste entre esa carrera en la que sólo cuenta lo que aún no se ha alcanzado, ese *más allá* que concentra y petrifica la mirada de los conductores, y este eterno tema de la primavera y la germinación, este gesto fuera de la historia con el que los jóvenes trabajadores lanzan a la tierra puñados de semillas? (p. 95)

Sempre em busca do “más allá” o que importa não é a viagem em si, o automóvel, o tempo. Esta viagem representa uma nova abertura no modo de ver o carro e a pista, e assim

o momento performático se encontra com o jogo e a escritura.

Com isso, perdemos uma noção de reconhecimento da estrada, que geralmente temos, nós leitores, e partimos para outra, muito mais rica em detalhes e que privilegia a vida em contato com a natureza e faz com que os viajantes vivam algo ímpar: “[...] las gentes, los altos, los episodios en sus escenarios más o menos arbolados, actos sucesivos de una pieza de teatro que nos fascina y de la que somos los únicos espectadores” (p. 97). Interessante essa observação porque os “únicos espectadores” nos remete ao pensamento da performance; para que eles sejam espectadores e, principalmente, que seja uma performance, é preciso o público para fazer uma contraposição com um determinado momento. No entanto, o que poderíamos dizer é em relação ao texto, pois são personagens e produtores do discurso. Sendo assim, “las gentes”, outros viajantes, fazem parte desse movimento, mesmo não sabendo a situação. E também “[...] a relação empática estabelecida entre o corpo atuante do *performer* e a aparência estática do receptor é de natureza dinâmica” (GLUSBERG, 2009, p. 123), assim podemos configurar momentos performáticos no texto, que possibilita essa interpretação; outro ponto é o leitor que pode também ser dinâmico, e interferir no texto. O que significa que o texto tem uma intenção, antes mesmo de nossa interpretação (ECO, 1997, p. 29), que é a de explorar a diversidade textual.

Além da estrada, os carros também são ficcionalizados. Intitulados como cápsulas que se movem sozinhas ou então como as “cosas” que “buscan su lugar, se detienen, y de las cosas empiezan a bajar *seres humanos*, sólo teóricamente presumibles en la implacable carrera de la autopista” (p. 99). E são as paradas que possibilitam reconhecer que existe vida nos carros, que não são máquinas programadas a chegar o quanto antes nos destinos,

Las *cosas*, entonces, estaban realmente habitadas; los paraderos son el lugar y la hora de la verdad, donde la vida sigue teniendo dos piernas y dos brazos, mientras los robots de la autopista yacen inmóviles, abatidos, muertos en su silencio y su impotencia (p. 99).

O que impulsiona isso, a esse pensamento, são os próprios personagens, caso façamos a aproximação com a performance, é o ego pessoal presente nos personagens. Como afirma Cohen (1989), “[...] o motor da performance é o ego pessoal do artista” (p. 87). E também ao ficcionalizar o carro, mostra que o jogo está realmente sendo executado, que as regras, propostas anteriormente, estão funcionando.

Notamos que a viagem não quer só provar temas aos leitores. Mas é uma aventura, e

até mesmo podemos pensar em férias dos viajantes (não queriam provar nada, encararam como jogo) porque aparecem situações reais de cada um e o objetivo é sair de si,

En general no es el momento de trabajar, o lo es pero puede esperar, razón por la cual nos sentimos vivir con esa intensidad que sólo puede dar el hecho de no estar haciendo nada, sensación cada día más ignorada en la vida corriente, y cuyas consecuencias los entendidos envasan en una breve pero ominosa palabras, *stress* (p. 118).

O fazer “nada” é o grau máximo de quebra de todo ato cotidiano e por isso pode ser considerado um momento de performance. Sair de si e buscar outros “eus” no ambiente em que se está, é o sinal performático, é a busca pela desoberta: “Basta ese abandono, esa salida de sí mismo hacia un estado inalcanzable en la posición vertical, para ser un poco el árbol, vivir el árbol y dejar de verlo como de costumbre” (p. 122). A busca é sempre mais “allá”, como vimos anteriormente. E assim, podemos dizer que a “[...] performance é basicamente uma arte de intervenção, modificadora, que visa causar uma transformação do receptor.” (COHEN, p. 46). Ainda que não seja prudente comparar o receptor de uma performance com o leitor de um livro, podemos sugerir que o leitor possa criar uma situação performática, é uma situação hipotética, é muito mais uma sugestão do que uma possibilidade. O leitor pode realizar uma performance a partir do momento em que lê o livro, é uma questão perigosa, distante dos limites da interpretação, mas o ato da leitura só pode ser feito em um tempo, o mesmo da performance, o presente.

O pensamento dos personagens/autores já estava tomado por ideias performáticas, sendo que eles sabiam que a autopista era algo assustador, como nos referimos, mas não conseguiram realizar tal evento antes, por causa do episódio dos “demônios” já relatado, “[...] Pero ya ningún peligro para nosotros, que hemos comprendido hasta qué punto la verdadera autopista no es aquélla, sino la paralela que sospechábamos desde hace años y que por fin vivimos” (p. 127). Enquanto outros viajam parando só por alguma necessidade urgente, os personagens *Lobo* e *Osita* se perguntavam o que eles, os outros viajantes, pensariam do estado deles, e concluíram que eram estúpidos para os outros, “Si no están dispuestos a vivir la misma alquimia que nosotros, nunca van a encontrar la ruta” (p. 130). Mais uma vez, o texto e o comportamento de seus personagens guardam correspondência com uma performance. Como aponta Ravetti (2011), o comportamento performático leva os seus praticantes a outra dimensão e assim “[...] compõem seu além de si” (p. 30).

Como a maioria das performances é pensada, tem um início, mas o final pode variar de acordo com o lugar, “a performance não se estrutura numa forma aristotélica” (COHEN, p. 57), o tempo e as pessoas que a assistem ou que a realizam podem realizar algo mais do que previsto. Realçamos mais uma vez um ponto divergente entre performance e o jogo que os personagens realizam, pois o jogo tem um caminho traçado enquanto a performance não o tem. Então, podemos dizer que o livro, ou melhor, a viagem em destaque não é totalmente performática por estar embasada nas regras de um jogo. O ideal performático de viagem não está programado nas regras e os seus resultados o jogo não consegue prever, onde encontramos os limites do jogo é onde começa a performance. Como literatura, não podemos afirmar que *Los autonautas de la cosmopista* é um livro totalmente performático, passa, momentaneamente, por conceitos desta arte.

Por outro lado, conseguimos perceber características da performance. Como vimos em Cohen, a busca por um espaço utópico. A viagem retrata uma utopia do casal, que tenta inovar com certos conceitos e ao mesmo tempo necessitam de uma repetição de tarefas, propostas pelo jogo. Isso configura também uma oposição entre os conceitos, mas que por vezes dialogam positivamente, tal como no trecho a seguir, em que há um encontro com o corpo, ou seja, o sexual, conforme apontamos anteriormente, mas de outro modo:

Y poco a poco, si es cierto que escribir es esta experiencia erótica tal como siempre la hemos conocido los dos, habría que empezar también a abrir las puertas de este libro. Salir de este tanteo, decidimos. Escribir es siempre aceptar el riesgo de decirlo todo, incluso – y sobre todo – sin saberlo. Así como una vez que se ha aceptado la aventura amorosa no es cuestión, cuando el otro está apartando las sábanas como si descubriera una gran playa blanca y tibia, de decir: ‘Ah, pero yo no me quito el slip’, de la misma manera, si hemos decidido verdaderamente escribir este libro, hay que decirlo todo (no en el sentido de ‘no callar nada’ sino de darle al todo su libertad mientras escribe) (2008, p. 145).

E também, uma relação inusitada entre homem, mulher e estrada aparece. Com efeito, a estrada e sua natureza é mostrada sob o ângulo da sensualidade: “[...] este sexo sinuoso de hombre y de mujer resbalando y abriéndose entre montes y llanuras, dando y tomando en un ir y venir que no se interrumpe un solo instante, orgasmo infinito desde la Porte D’Orléans hasta el espasmo final en una Marsella” (p. 246). Outra vez o corpo entra em ação e a viagem é comparada ao sexo, “orgasmo infinito”, o que nos leva a pensar que o relato é também fonte de prazer, *o prazer do texto* de que fala Barthes (2008), é a possibilidade “[...] de uma dialética do desejo, de uma imprevisão do desfrute” (p. 9). E o

leitor, a partir da escritura, cria o seu prazer, o seu gozo. Há, ainda, a relação com o jogo no trecho citado, Huizinga aponta que o lúdico está não no ato sexual, mas na sua preparação, no que antecipa o ato (p. 49).

A maior demonstração performática é a liberdade conceitual dada pelo jogo nesta viagem, a começar pelos discursos envolvidos na narrativa. O texto está permeado de uma diversidade escrita e imagética, prova disso são fotografias, ilustrações, cartas e conto presentes dentro do próprio romance, “[...] también entran en juego la poesía y sobre todo la música” (2008, p. 303). Isto é, o recurso da colagem, o que nos remete a Cortázar. A colagem é um meio de transmitir uma nova abertura ao relato. O jogo do texto se amplia ao acrescentar novos gêneros que apesar das distinções não fogem da proposta do texto, que é narrar a viagem.

Los Autonautas de la Cosmopista é um livro que narra uma experiência performática. Os resultados obtidos pelos viajantes e a maneira lúdica de contar nos revelam que os personagens conseguiram incorporar alguns conceitos da performance. Outro exemplo são as cartas e um conto dentro do próprio romance que relatam possibilidades de viagens: a mesma estrada com acontecimentos diferentes, e distintos modos de narrar. Isso nos encaminha a acreditar que o livro mostra acontecimentos performáticos, que realizam momentos descontínuos, e pelos vários recursos que emprega a narrativa (fotos, desenhos, listas), alinhados à escritura e seus hiatos presentes no texto, mostram o comportamento performático, da colagem, no texto.

Referências Bibliográficas

COHEN, R. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CORTÁZAR, J. DUNLOP, C. **Los Autonautas de la Cosmopista**. Buenos Aires: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, 2007.

COMPAGNON, A. **O Demônio da Teoria: Literatura e senso comum**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

ECO, U. **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GLUSBERG, J. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

GOLDBERG, R. **A arte da performance: do futurismo ao presente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ISER, W. **O Jogo do texto**. In: LIMA, Luiz Costa (org). **A literatura e o leitor: textos da estética da recepção**. 2. ed. São Paulo: Paz e terra, 2002.

RAVETTI, G. **Nem pedra na pedra, nem ar no ar: reflexões sobre literatura latino-americana**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

ZUMTHOR, P. **Escritura e nomadismo: entrevistas e ensaios**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

***Acacio Scos** é Mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), foi bolsista da Capes nos anos de 2010 e 2011. Graduado em Licenciatura Letras Português/Espanhol pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG - 2009), foi bolsista PIBIC (CNPQ) e desenvolveu o projeto: o Discurso fantástico no romance O Incidente em Antares de Érico Veríssimo. Realizou o trabalho de conclusão de curso intitulado: Metalinguagem e Jogo em Julio Cortázar. Foi tutor do Núcleo de Tecnologia e Educação Aberta e a Distância (Nutead-UEPG) das disciplinas de: Língua Espanhola, Língua Portuguesa, Literatura Portuguesa. Atualmente é professor de Língua Portuguesa e Língua Espanhola no Centro Universitário Dinâmica das Cataratas (UDC). Áreas de interesse: Literatura Hispano-americana, Literatura Brasileira, Literatura Espanhola e Performance, Língua Portuguesa e Comunicação.

***Mac Donald Fernandes Bernal** é doutor e Mestre em Sociedade, Cultura e Fronteiras (Universidade do Oeste do Paraná - UNIOESTE); cursou disciplinas no curso de graduação em Antropologia - Diversidade Cultural Latino-Americana (Universidade Federal da Integração Latino-Americana - UNILA); é Especialista em Comunicação Empresarial (Centro Universitário Dinâmica das Cataratas - UDC); possui Capacitação em EAD (Faculdade Instituto Superior de Educação do Paraná - INSEP); e Graduado em Comunicação Social, com Habilitação em Publicidade e Propaganda (Centro Universitário Dinâmica das Cataratas - UDC). É integrante do corpo docente do Centro Universitário Dinâmica das Cataratas - UDC, nos cursos de Comunicação Social (Publicidade e Jornalismo). Dedicar-se a pesquisas sobre comunicação, cultura, memória social e identidade regional. Atua na coordenação de projetos gráficos e de marketing na Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu (Fundação Cultural e Secretaria de Planejamento). Tem

experiência na área de Comunicação, Letras, Artes, Produção Cultural, Publicidade e Marketing. Atua profissionalmente na área de pesquisa histórica e patrimonial, design gráfico, editoração e diagramação, além de treinamentos e consultoria na área de cultura, comunicação social e artes. Contato: (45) 99917 9612 mac.pub@gmail.com.

Recebimento: 5 de novembro de 2021.

Aprovação: 10 de maio de 2022.