



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**  
Centro de Educação e Humanidades  
Instituto de Letras

Simone Silva Campos

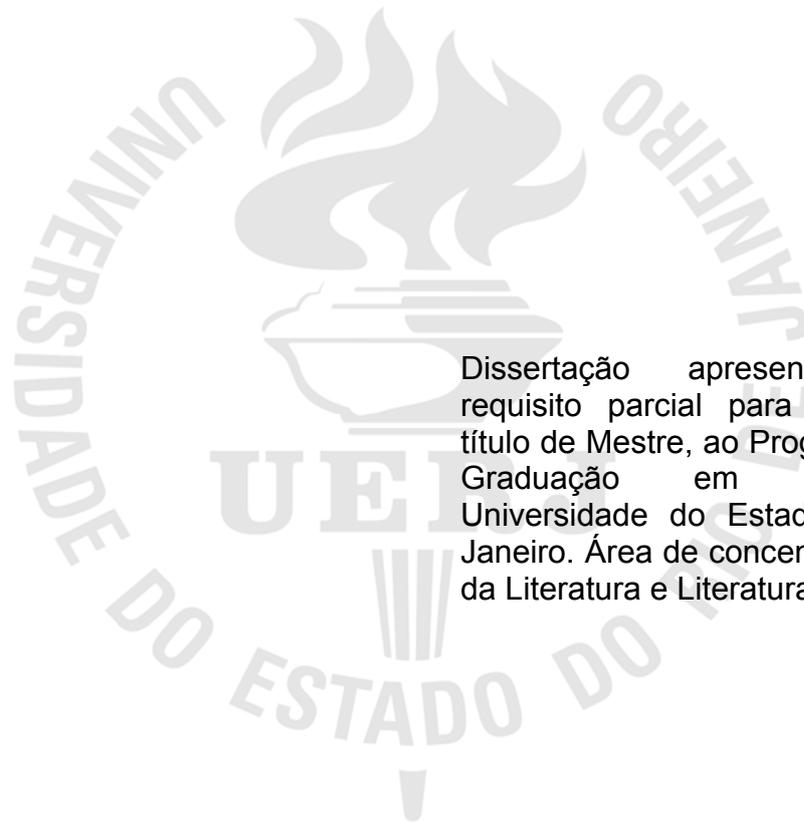
**O jogo e os jogos**  
**O jogo da leitura, o jogo de xadrez e a sanidade mental em *A defesa***  
***Lujin*, de Vladimir Nabokov**

Rio de Janeiro  
2014

Simone Silva Campos

**O jogo e os jogos**

**O jogo da leitura, o jogo de xadrez e a sanidade mental em *A defesa Lujin*, de  
Vladimir Nabokov**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada.

Orientador: João Cezar de Castro Rocha

Rio de Janeiro

2014

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

N117 Campos, Simone Silva.  
O jogo e os jogos: o jogo da leitura, o jogo de xadrez e a sanidade mental em “A defesa Lujin”, de Vladimir Nabokov / Simone Silva Campos. – 2014.  
77 f.

Orientador: João Cezar de Castro Rocha.  
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

1. Nabokov, Vladimir Vladimirovich, 1899-1977 – Crítica e interpretação – Teses. 2. Nabokov, Vladimir Vladimirovich, 1899-1977. A defesa Lujin - Teses. 3. Duplo (Literatura) – Teses. 4. Xadrez – Teses. 5. Esquizofrenia - Teses. 6. Loucura na literatura – Teses. 7. Suicídio na literatura – Teses. 8. Metalinguagem – Teses. 9. Alcoolismo – Teses. 10. Teoria dos jogos – Teses. 11. Teoria dos sistemas – Teses. I. Rocha, João Cezar de Castro. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 882-95

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação desde que citada a fonte

---

Assinatura

---

Data

Simone Silva Campos

**O jogo e os jogos**

**O jogo da leitura, o jogo de xadrez e a sanidade mental em *A defesa Lujin*, de  
Vladimir Nabokov**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada.

Aprovada em 28 de março de 2014.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. João Cezar de Castro Rocha (Orientador)  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof. Dr. Marcus Vinicius Nogueira Soares  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Cristiane Costa  
Escola de Comunicação - UFRJ

Rio de Janeiro

2014

## DEDICATÓRIA

À minha família

## AGRADECIMENTOS

A Nabokov, por ser o grande e generoso escritor que é.

Ao meu orientador, João Cezar Castro Rocha, e ao meu editor, André Conti, que com suas críticas e recomendações proporcionaram grandes saltos de qualidade respectivamente no meu texto acadêmico e na minha prosa.

À minha mãe, Sandra: sem seu apoio moral eu jamais conseguiria chegar aqui. Ao meu pai, José Henrique, que sempre me estimulou a terminar o que começo e jogou muito xadrez comigo. Ao meu avô Antônio (*in memoriam*), que me deixou um lindo tabuleiro de xadrez feito com asas de borboletas.

A meu marido, Rodrigo Sousa, um programador que conseguiu encontrar interesse suficiente em teoria literária para ouvir minhas ideias e debatê-las comigo.

Aos meus amigos da UERJ, especialmente Simone Paulino, Victoria Saramago e Rodrigo Ferreira.

Ao meu gato Bill, que foi a razão de eu ter adquirido meu exemplar de “A defesa Lujin”, de Nabokov (para me distrair enquanto o aguardava no veterinário).

I think truly: that of all writers under the Sun, the *Poet* is the least liar [...] for the *Poet*, he nothing affirmeth, and therefore, never lieth: for as I take it, to lie, is to affirm that to be true, which is false. [...] But the *Poet* as I said before, never affirmeth, the *Poet* never maketh any circles about your imagination, to conjure you to believe for true, what he writeth; he citeth not authorities of other histories, but even for his entry, calleth the sweet *Muses* to inspire unto him a good invention. In truth, not laboring to tell you what is, or is not, but what should, or should not be.

*Sir Philip Sidney*

## RESUMO

CAMPOS, Simone Silva. *O jogo e os jogos: o jogo da leitura, o jogo de xadrez e a sanidade mental em “A defesa Lujin”, de Vladimir Nabokov*. 2014. 77 f. Dissertação (Mestrado em Teoria de Literatura e Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

No romance *A defesa Lujin*, de Vladimir Nabokov, publicado em russo em 1930, o texto procura levar o leitor a adotar processos mentais similares ao de um jogador de xadrez e de um esquizofrênico, características do personagem-título do romance. Delineiam-se as expectativas e circunstâncias de um ser de papel que se vê jogando um xadrez em que também é peça e traçam-se paralelos com as expectativas e circunstâncias do leitor perante esse texto literário. O prefácio de Nabokov à edição em inglês de 1964 é tomado como indício de um leitor e um autor implícitos que ele procura moldar. Para análise dos elementos textuais e níveis de abstração mental envolvidos, recorre-se à estética da recepção de Wolfgang Iser e a diversas ideias do psiquiatra e etnólogo Gregory Bateson, entre elas o conceito de duplo vínculo, com atenção às distinções entre mapa/território e *play/game*. Um “duplo duplo vínculo” é perpetrado na interação leitor-texto: 1) o leitor é convidado a sentir empatia pela situação do personagem Lujin e a considerá-lo lúcido e louco ao mesmo tempo; e 2) o leitor é colocado como uma instância pseudo-transcendental incapaz de comunicação com a instância inferior (Lujin), gerando uma angústia diretamente relacionável ao seu envolvimento com a ficção, replicando de certa forma a loucura de Lujin. A sinestesia do personagem Lujin é identificada como um dos elementos do texto capaz de recriar a experiência de jogar xadrez até para quem não aprecia o jogo. Analisa-se a conexão entre a esquizofrenia ficcional do personagem Lujin e a visão batesoniana do alcoolismo.

Palavras-chave: Xadrez. A defesa Lujin. Duplo vínculo. Ficção. Jogo. Esquizofrenia. Loucura. Suicídio. Relacionamento. Metalinguagem. Teoria do efeito estético. Cibernética. Mapa e território. Teoria da informação. Teoria dos tipos lógicos. Teoria dos jogos. Teoria dos sistemas. Alcoolismo. Ecologia da mente. Iser. Nabokov. Bateson. Caillois. Huizinga. Russell.

## ABSTRACT

CAMPOS, Simone Silva. *There's games and games: the play of reading, the game of chess and sanity in Vladimir Nabokov's "The Luzhin defense"*. 77 f. Dissertação (Mestrado em Teoria de Literatura e Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

In Vladimir Nabokov's novel, *The Luzhin Defense*, published in Russian in 1930, the text beckons the reader on to adopt mental processes similar to a chess player's and a schizophrenic person's – both traits of the novel's title character. This character sees himself both as player and piece of an ongoing game of chess; his expectations and predicaments are traced in parallel to the reader's own as he or she navigates the text. Nabokov's preface to the 1964 English edition is taken as an indication that he tries to shape both an implicit reader and an implicit author. In order to analyze the elements of the text and degrees of mental abstraction involved in this, we refer to Wolfgang Iser's reader-response theory and also many of psychiatrist and ethnologist Gregory Bateson's ideas, such as the double bind, with special regard to map vs. territory and play vs. game distinctions. A "double double bind" is built within the reader-text interplay as follows: 1) the reader is invited to feel empathy for Luzhin's predicament and to regard him at once as sane and insane; and 2) the reader is posited as a pseudo-transcendental instance unable to communicate with his nether instance (Luzhin) in such a way that it brews a feeling of anxiety directly relatable to his or her engagement in the work of fiction, reproducing, in a way, Luzhin's madness. Luzhin's synesthesia is identified as one of the text elements with the ability to recreate the chess-playing experience even to readers who are not fond of the game. The connection between Luzhin's fictional schizophrenia and Bateson's views on alcoholism is analyzed.

Keywords: Chess. The Luzhin Defense. Double bind. Fiction. Game. Schizophrenia. Madness. Suicide. Relationship. Metalanguage. Reader-response theory. Cybernetics. Map and territory. Information theory. Theory of logical types. Game theory. Systems theory. Alcoholism. Ecology of the mind. Iser. Nabokov. Bateson. Caillois. Huizinga. Russell.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
1	<b>REFERENCIAIS TEÓRICOS</b> .....	14
1.1	<b>Wolfgang Iser e a teoria do efeito estético</b> .....	14
1.2	<b>Gregory Bateson e a ecologia da mente</b> .....	21
2	<b>APRESENTAÇÃO DO ROMANCE A DEFESA <i>LUJIN</i>, DE NABOKOV</b>	28
3	<b>A DEFESA <i>LUJIN</i> E ISER</b> .....	31
4	<b>ISER, BATESON E A DEFESA <i>LUJIN</i></b> .....	33
5	<b>OS JOGOS DE LEITURA DE ISER-CAILLOIS E O JOGO DE NABOKOV-LUJIN-LEITOR</b> .....	41
5.1	<b>O desfecho contraditório de Lujin: um duplo vínculo</b> .....	45
5.2	<b>O nó extra dado pela ficção: um duplo duplo vínculo</b> .....	49
6	<b>A SINESTESIA DE LUJIN COMO FORMA DE ACESSO À EXPERIÊNCIA</b> .....	52
7	<b>“AS IF WITH A DEFINITE OBJECTIVE”</b> .....	60
8	<b>TERRÍVEL SIMETRIA</b> .....	67
	<b>CONCLUSÃO</b> .....	72
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	75

## INTRODUÇÃO

Este trabalho se baseia na teoria do efeito estético e antropologia literária de Wolfgang Iser, com auxílio das teorias psicanalíticas e epistemológicas de Gregory Bateson. Tal referencial teórico pretende dialogar com o romance *A defesa Lujin*, de Vladimir Nabokov – livro no qual o jogo de xadrez tem grande presença<sup>1</sup>.

O objeto de estudo, portanto, é estritamente literário, um romance; mas a análise que pretendo empreender dele é interdisciplinar. O assunto *jogo* me interessa pessoalmente e já é fruto de uma pesquisa anterior ligada a um texto de ficção de minha autoria<sup>2</sup>.

Esta dissertação, portanto, tem uma perspectiva dupla: (1) Delinear as expectativas e circunstâncias de um ser de papel que se vê jogando um xadrez em que também é peça e fazer paralelos com as expectativas e circunstâncias do leitor perante esse texto literário. (2) Procurar paralelos e contrastes entre o jogo de leitura (segundo Wolfgang Iser) e o jogo de xadrez em geral (de acordo com Gregory Bateson, Johan Huizinga e Roger Caillois). Note-se que as convenções para a interação entre texto e leitor, conforme nos diz Iser, se estabelecem de modo diferente das convenções para interação na vida real<sup>3</sup>; entretanto, o xadrez jogado em tabuleiros tem as mesmas convenções estabelecidas seja para os jogadores reais, seja para os ficcionais.

Assim, primeiro pretendo fazer um apanhado da teoria do efeito estético de Wolfgang Iser, seguido de uma síntese das ideias pertinentes a este trabalho da noção de “ecologia da mente” de Bateson, para então me concentrar no livro de Nabokov; daí em diante, recorrerei a ambos e a outros.

Tomando sua inspiração de Helmuth Plessner e Arnold Gehlen, Iser incorporou a sua teoria literária as perspectivas da cibernética e da teoria dos sistemas<sup>4</sup>. Iser vê a ficção como, entre outras coisas, comunicação sobre

---

<sup>1</sup> Lemos duas edições: a brasileira (2008) e a norte-americana (1990). Referenciaremos ambas ao longo do trabalho.

<sup>2</sup> *OWNED – Um novo jogador*, 2011.

<sup>3</sup> Iser, 1978, p. 66.

<sup>4</sup> Gabriele SCHWAB in ROCHA, 1999, p. 40.

relacionamentos<sup>5</sup>. Bateson tem uma visão similar: “É provavelmente um erro pensar em sonho, mito e arte como sendo a respeito de qualquer outro tema que não relacionamento.”<sup>6</sup> Arte e humor seriam experiências potencialmente reclassificadoras de experiências passadas, por trabalharem com transgressão de contextos. A ficção permite ver o seu *self* de fora, para Iser; o que é fundamental também para o sucesso da psicanálise, segundo Bateson.

É difícil conseguir versar sobre relações entre objetos de forma puramente conceitual – sem fazer uso de casos-exemplo e metáforas. O próprio livro de Bateson, *Steps to an Ecology of Mind* (2000)<sup>7</sup>, é um exemplo dessa dificuldade de versar sobre relações entre mente humana e ambiente (inclusive porque um está contido no outro, e um influencia o outro). Gregory Bateson, por sinal, ataca o estudo de objetos individuais (e o estudo orientado a *objetivos*) em favor do estudo de um sistema de relações intrincadas, especialmente nos estudos de comunicação e ciências humanas. No prefácio a *Steps...*, sua filha, Mary Catherine, assinala que de fato não temos muita prática em falar de *relações*, e sim sobre *coisas* (objetos). Até a estrutura de nossa linguagem é descrita por meio de substantivos – *sujeito*, *objeto* – que nomeiam na verdade as *relações* entre as palavras na oração.

Levando isso para a ficção vista por Iser, o caso-exemplo será quase inevitavelmente um relato de um leitor sobre sua experiência – e o histórico da recepção ao texto. Na maior parte de *O ato de leitura* (1978)<sup>8</sup> e em vários pontos de *O fictício e o imaginário* (2013), ele usa esses relatos (muitas vezes, críticas literárias), sua experiência enquanto leitor, textos ficcionais metaliterários, e conceitos psicanalíticos adaptados para uma interação despragmatizada. As imagens mentais sucessivas que surgem durante leituras não podem ser captadas

---

<sup>5</sup> ISER, 1983, p. 394-5.

<sup>6</sup> “It is probably an error to think of dream, myth, and art as being about any one matter other than relationship” (2001, p. 150). Bateson prefere falar em linhas gerais do humor e da arte (incluindo aí a literatura).

<sup>7</sup> A edição nacional, com tradução da autora dessa dissertação, está no prelo (2014, É Realizações). As citações traduzidas de Bateson estão, portanto, com a numeração da edição norte-americana de 2000 e conformes à tradução nacional que sairá em breve.

<sup>8</sup> A edição lida foi a inglesa, *The Act of Reading*. Apresentamos traduções nossas ao longo do trabalho, seguido do texto original em nota de rodapé.

em linguagem sem perda, e portanto não podem ser diretamente “postas sob o microscópio” como objeto de estudo.

Sendo a autora egressa de duas graduações de comunicação social (jornalismo e produção editorial – UFRJ, 2004 e 2010), naturalmente deu mais ênfase às bases teóricas mais próximas à área da comunicação, tal como desenvolvidas na obra de Iser, apoiando-se também nas contribuições de Bateson. Ou seja, a dissertação lidará com distinções como mapa e território, digital e analógico, parte e todo, além de breves incursões à teoria dos tipos lógicos, teoria dos sistemas e teoria dos jogos em determinados contextos. A autora também usará de metáforas e experiências estéticas relatadas conforme se fizer apropriado.

O que é tentado aqui, portanto, é considerar livro-mais-leitor-humano como um sistema, a fim de falar da interação sequencial que faz surgir imagens “na” mente humana (levando em conta que a preposição “em” é uma abstração: não há realmente um lugar físico onde essas imagens “passem”), da relação do todo dessas imagens com parte dessas imagens, e acusar nessas relações alguns fenômenos transcontextuais, alguns deles conhecidos pelo nome de duplo vínculo.

No início desta pesquisa, pensamos em estudar profundamente a área da matemática conhecida como teoria dos jogos com o intuito de analisar a literatura e o xadrez enquanto jogos. Um erro quase lujiniano: a teoria dos jogos baseia-se em decisões tomadas dentro de contextos de jogo por jogadores informados e *estritamente racionais*. Conforme mostrou a leitura de Iser, Bateson e Nelson Goodman, entre outros, criar e desfrutar da literatura é um processo que depende tanto do racional quanto do irracional, fazendo com que a autora descartasse a possibilidade de analisar a interação texto-leitor lance a lance.

Porém, foi possível tirar partido da classificação do xadrez dentro da teoria dos jogos como jogo de soma zero, e com isso caracterizar a literatura, em oposição a isto, como jogo de soma não-zero<sup>9</sup>. Além disso, estudar a teoria dos jogos implicou em conhecer melhor o modo de pensar de um grande mestre de xadrez – esse sim, no contexto do jogo, um agente racional.

Outra seara de investigação que se mostrou infrutífera foi uma partida de xadrez enxergada por um amigo de Charles Kinbote (1995) no livro *A defesa Lujin e*

---

<sup>9</sup> KLARREICH, 2004. JACKSON e SHOHAM, 2012.

reproduzida por este em seu trabalho (1995), com a ressalva de não ter encontrado indicação de correspondência entre as jogadas e indícios do livro. Jogamos a partida e também não encontramos este vínculo. Na verdade, nos parece que Nabokov evitou dar indicações claras de supostos lances no texto.

O tanto que vamos falar do prefácio de Nabokov (2008, p. 7-10)<sup>10</sup> a *A defesa Lujin* não significa que o tomemos como literal – isto é, como correspondente a reais sentimentos de indignação do autor e a seu real entendimento da recepção do público. Tratamos o prefácio, que foi escrito em 1964 para a edição inglesa, como uma seleção deliberada do autor; como aquilo que ele escolheu nos mostrar para nos direcionar a leitura (não a *uma* leitura, mas a um conjunto de leituras possíveis). Ou seja, o prefácio procura ressituar a potência do texto para leitores de um outro contexto histórico (leitores provavelmente não russos, não exilados e não tão maníacos por xadrez, como o público original); o prefácio procura já moldar (*fingere*) o leitor fictício.

Em seu prefácio, Nabokov faz irônicos comentários direcionados à “delegação vienense”, que, pelo que se pode deduzir, teimava em psicanalisar seus personagens usando o complexo de Édipo como chave e procurando detalhes em comum com a vida pessoal do autor, no intuito de analisá-lo por tabela. Não é o que pretendemos fazer aqui. Nossa abordagem consiste primariamente em analisar o texto – as estruturas textuais em sua sucessão, segundo a teoria de Iser – e o fenômeno da leitura desse texto específico na mente dos leitores, apoiando-nos para isso tanto nos indícios apurados de reações de leitores como nas premissas cognitivas inerentes ao ser humano (e nas convenções inerentes ao xadrez). Não desejamos descobrir ou especular sobre qualquer “intenção de autor”, mas sim buscar a intencionalidade do texto “através das qualidades que se evidenciam na seletividade do texto face a seus sistemas contextuais” (ISER, 1983, p. 390). Quando alegarmos referência a um campo externo ao texto (por exemplo, ao envolvimento de Nabokov com o cinema) para seleção e combinação no texto, apresentaremos evidências o mais sólidas possível.

A onipresença e interferência autoral na trama serão mencionadas enquanto perspectivas textuais: a de *narrador* e a de um *autor implícito* de que Iser trata muito

---

<sup>10</sup> Na edição norte-americana (1990): p. 7-11.

*en passant* em sua obra, por ser notoriamente avesso a fortalecer o papel do autor, a seu ver já excessivamente enfatizado. No entanto, ele diz que “[...] a perspectiva do narrador muitas vezes é dividida na do autor implícito contraposta à do autor como narrador [...]”<sup>11</sup>, e caracteriza o autor implícito como aquele sem o qual o romance não poderia existir, e do qual se espera algum tipo de orientação ao leitor no romance tradicional, mas que nem sempre é essa figura auxiliadora no romance moderno (seu exemplo é *Ulisses*, de James Joyce)<sup>12</sup>. Tal configuração emerge claramente no romance de Nabokov como oponente de Lujin – e isso, claro, no xadrez de sua vida de papel desde a leitura do título e do prefácio, conforme iremos defender.

---

<sup>11</sup> Em inglês: “[...] the narrator’s perspective is often split into that of the implied author set against that of the author as narrator [...]” (1978, p. 196-197).

<sup>12</sup> 1978, p. 207.

## 1 REFERENCIAIS TEÓRICOS

### 1.1 Wolfgang Iser e a teoria do efeito estético

Com sua teoria do efeito estético, Wolfgang Iser proporcionou um arcabouço teórico ambicioso e abrangente que permite compreender a possibilidade de efeito, impacto e influência de obras ficcionais na vida real (e vice-versa). Em *O ato de leitura* (1978), Iser nos apresenta os traços básicos dessa teoria.

A ideia central do livro é de que não há um sentido armazenado no texto: a experiência estética provém da interação entre texto e leitor. Textos literários “iniciam ‘performances’ de sentido”<sup>13</sup> com suas estruturas fixas, mas cada leitor real específico entrará com seu repertório de convenções, valores, e experiências (de vida e de leitura) armazenadas, procurando preencher as lacunas intencionais do texto. Sendo assim, cada leitura compila um sentido diferente para o mesmo texto; traz algo único ao mundo.

A realidade conforme filtrada pela mente humana é para Iser uma seleção parcial, pois essa filtragem reduz complexidade e seleciona possibilidades dominantes, desativando outras. Após algumas experiências semelhantes, nossa mente entrega o que julgou como possibilidades dominantes (e as negadas ou desativadas) nas mãos do hábito, que “automatiza” (ou “torna inconsciente”) esse aprendizado para poupar capacidade de processamento mental para situações mais inéditas. O texto literário interfere nessa estrutura, pois geralmente toma elementos do contexto social prevalente, mas não reproduz o quadro de referências que estabiliza esse sistema; assim, o texto não consegue (e nem pretende; mas *finje* que vai) reproduzir as “expectativas esperadas” que são fornecidas pelo sistema<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> No texto em inglês: “[...] literary texts initiate ‘performances’ of meaning [...]”. 1978, p. 27, tradução nossa.

<sup>14</sup> Iser baseia-se na teoria dos sistemas gerais para esta formulação (1978, p. 70-72). Bateson apresenta ideias afins: “O inconsciente contém não apenas as questões dolorosas que a consciência prefere não examinar, mas também questões com as quais temos tanta familiaridade que não precisamos examiná-las. O hábito, portanto, é uma grande economia de pensamento consciente.” Original: “The unconscious contains not only the painful matters which are so familiar that we do not need to inspect them. Habit, therefore, is a major economy of conscious thought.” (2000, p. 140). “Um desenho de uma cadeira com a perspectiva de van Gogh afronta as expectativas conscientes e,

Não é que a literatura ofereça valores alternativos de forma manifesta. É que, sendo despragmatizadamente mostradas no texto, as convenções sociais e literárias ganham uma visibilidade inédita na vida normal. “[A] tarefa do leitor não é simplesmente aceitar, mas montar por si mesmo aquilo que deve ser aceito” (ISER, 1978, p. 97).

A obra literária ficcional transgrediria o real por construir uma espécie de realidade virtual ou sonho lúcido. O mundo do texto, sob o signo do *como se*, sinaliza para o leitor a atitude que ele deve adotar: “pôr-entre-parênteses a atitude natural em relação ao que lhe é oferecido” (ISER, 2013, p. 301). Mas isso não significa esquecer nem transcender a atitude natural, que figura como “pano de fundo virtualizado [...] ou ‘plano de projeção’” (2013, p. 301) para a atitude artificial. O leitor alterna e se divide entre ambas as atitudes, sintetizando uma espécie de realidade virtual com base no texto. E esta realidade virtual, uma vez atualizada pela interação com o leitor, pode penetrar no mundo e sobre ele atuar.

Inspirado na obra de Ernst Gombrich, Iser (1978, p. 91) diz que quando algo novo é percebido pelos esquemas de filtragem de dados do ser humano e não se encaixa nesses esquemas, estes são alterados (corrigidos), pois este é o único meio de representar a coisa percebida. Então o fruidor da obra se aperceberá dessa mudança, e tentará descobrir seu motivo. Ou seja, o texto literário, que tem caráter de acontecimento<sup>15</sup> para o leitor, de fato traz algo novo ao mundo através da experiência estética. Para Iser, é assim que a ficção pode ter poder transformador sobre a realidade: pelo menos quando a literatura é de boa qualidade, a experiência estética pode reorganizar as realidades não estéticas por causar uma reavaliação nos esquemas perceptuais do leitor.

O texto entrará com suas estratégias, que envolvem perspectivas textuais como *narrador*, *personagem*, *enredo* e *leitor fictício*, e com seu repertório de alusões literárias e elementos selecionados do mundo empírico. O leitor será seguidamente desafiado pelo texto em suas projeções do que acontecerá na trama e nas

---

fracamente, recorda a consciência do que havia sido (inconscientemente) tomado como certo e garantido.” Original: “A drawing of a chair with the perspective of van Gogh affronts the conscious expectations and, dimly, reminds the consciousness of what had been (unconsciously) taken for granted” (2000, p. 135).

<sup>15</sup> “Acontecimento” traduz “event” no sentido proposto por Alfred Whitehead: algo novo no mundo, que ultrapassa os sistemas de referência existentes (ISER, 1999, p. 26).

memórias do que já foi lido, e por sua mente passarão imagens ricas, polimorfos, sem ter seu sentido fechado. Mas a novidade dessas experiências impele o leitor a buscar a determinação do discurso – e ele sim fecha o sentido (1978, p. 22-3).

Nesse momento de transmutação em discurso, a experiência deixa de poder ser chamada de estética, já que “a palavra ‘estético’ é um constrangimento para a linguagem referencial, pois designa uma lacuna nas qualidades definidoras da linguagem em vez de uma definição”<sup>16</sup> (1978, p. 22, tradução nossa). E se é transformado em discurso, assumiu um significado, pressupondo um referente fixo, justamente o que a experiência estética se define por não ter.

Sendo assim, surge a pergunta: um trabalho baseado na teoria do efeito estético pode dizer algo significativo? Iser nos dá a resposta: “Não obstante o quanto possa ser individual o significado realizado [*realized*] em cada caso, o ato de compô-lo sempre terá características inter-subjetivamente verificáveis”<sup>17</sup> (1978, p. 22, tradução nossa). Ou seja, podemos falar com propriedade sobre as estruturas presentes no texto e seus efeitos durante a interação com os leitores, mas sem decretar que essas estruturas e efeitos conduzam necessariamente a um único efeito estético/significado. Podemos até falar da experiência estética, mas devemos conceder que ela não é mais o que era após ser transformada em discurso para poder ser comunicada. Há perda, mas uma perda escusável. Em muitos pontos de *O ato de leitura* e *O fictício e o imaginário*, o próprio Iser exemplifica seus conceitos baseando-se em textos de ficção específicos, no histórico de recepções da obra e, é claro, na própria experiência enquanto leitor.

Iser (1983, 2013) questiona a oposição **ficção x real** enraizada no senso comum, propondo no lugar dela uma triangulação entre **real**, **fictício** e **imaginário**. Fictício e imaginário não são definidos pelo autor porque este, baseado no conceito de Husserl de fantasia como arbitrariedade e modificação contínua, alega que é próprio deles não ter forma; no entanto, pode-se delinear como atuam a partir da interação entre eles.

---

<sup>16</sup> No texto em inglês: “[...] the very word ‘aesthetic’ is an embarrassment to referential language, for it designates a gap in the defining qualities of language rather than a definition”.

<sup>17</sup> No texto em inglês: “However individual may be the meaning realized in each case, the act of composing it will always have intersubjectively verifiable characteristics.”

O imaginário humano se dá à deriva, enquanto que o fingir se relaciona com um objetivo estabelecido; ao se relacionar com o fingir, o imaginário ganha um objetivo e uma forma, adquirindo assim também um atributo de realidade e uma semelhança com o jogo.

O imaginário não é um potencial que ativa a si mesmo, mas uma instância que precisa ser mobilizada por algo externo, seja pelo sujeito (Coleridge), pela consciência (Sartre) ou pela psique e pelo sócio-histórico (Castoriadis), o que não esgota as possibilidades de ativação. [...] [P]recisamente porque o imaginário é destituído de intencionalidade, ele se mostra receptivo (*aufnahmebereit*) a qualquer intenção. [...] Por isso, o imaginário nunca coincide inteiramente com sua mobilização intencionalmente realizada, desenvolvendo-se antes como um jogo com suas instâncias ativadoras – jogo que não é idêntico às intenções do uso, tampouco a um imaginário inserido na figura (*Gestalt*). (ISER, 2013, p. 295-6)

Quando é o texto que alimenta o imaginário, Iser chama a situação de **jogo livre**; já no **jogo instrumental**, o imaginário corre em direção ao texto e, ao fazê-lo, esbarra nas limitações da linguagem. A oscilação entre essas formas de jogo impede o fechamento definitivo do sentido do texto, produzindo uma espécie de corrente alternada que faz o texto ganhar vida; esse movimento para quando o leitor assim o desejar ou quando é contido pelas limitações do texto.

Iser (1978, p. 164-6) recorre às investigações psicanalíticas de Ronald Laing, Herbert Phillipson e A. R. Lee para fazer um paralelo da relação interpessoal com a interação texto-leitor. Para a tríade de teóricos, a relação interpessoal está sempre sob a influência de um vazio (*no-thing*) decorrente da impossibilidade de cada falante conhecer a experiência que o(s) outro(s) tem(têm) dele. O que regula essas relações interpessoais marcadas pelo *no-thing* são as convenções e o contexto sociais. Mas quando a pessoa se depara com um texto escrito, o contexto e as convenções – o quadro referencial (*frame of reference*) – estão ausentes, pelo menos quando se inicia a leitura. Conforme esta prossegue, os vazios textuais vão estimulando o leitor a montar esse quadro referencial através dos indícios do texto e do próprio repertório. Formam-se, então, para o texto um quadro referencial externo – os sistemas a que o repertório do leitor se refere, como normas sociais e alusões literárias – e um interno, que é pré-estruturado pelas perspectivas textuais e “tecido” pela interação texto-leitor. No entanto, nos melhores livros, o que foi estabelecido é frequentemente transgredido. Essas reviravoltas de expectativas terão efeito retroativo sobre o que já foi lido. A relação entre os segmentos textuais (os

“esquemas de posições fechadas dos contextos do texto”<sup>18</sup>) surge pela “impressão mútua de sua diferencialidade”<sup>19</sup>.

Para que essa interação seja frutífera, o leitor precisa se dispor

a ‘sair’ de sua posição de sujeito da realidade para se tornar um *leitor implícito*. A atuação como tal requer, de início, que o sujeito se coloque diante da obra num contato, ao mesmo tempo, de identificação e de distanciamento.<sup>20</sup>

Maria Antonieta Borba (2004, p. 148) nos alerta para não confundirmos a perspectiva leitor fictício com o leitor implícito de Iser. Ambas são categorias formuladas pelo texto, mas, enquanto a perspectiva textual leitor fictício é uma espécie de “habitante do texto”, o leitor implícito é um conceito resultante de transformações comportamentais no leitor real (alterações que acontecem a partir das informações trazidas pelas perspectivas textuais, inclusive a do leitor fictício) e desempenha frente ao texto; é provocado pelo texto, mas não está estipulado nele. Noutras palavras, o leitor fictício é potencial, o leitor implícito é atual (na acepção filosófica)<sup>21</sup>.

A primeira tarefa característica do *leitor implícito* é montar sua própria visão sobre aquilo que se lhe apresenta no texto a partir de seu *ponto de vantagem*. As *perspectivas textuais*, que convergem num *ponto de encontro* durante a leitura, guiam esse *ponto de vantagem*. Como já dissemos, as apontadas por Iser como as mais comuns são *narrador*, *personagem*, *enredo* e *leitor fictício*.

O *ato estruturado* é a segunda tarefa característica do leitor implícito. As imagens geradas na mente do leitor durante a interação com o texto são alteradas todas as vezes em que novas informações surtem um *efeito* no leitor. O *ato estruturado* é essa produção de efeitos resultantes de imagens mentais.

---

<sup>18</sup> ISER, 2013, p. 301.

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> BORBA, 2004, p. 146.

<sup>21</sup> Conforme dissemos, o *autor implícito* é mencionado por Iser (1978, p. 196-197) como possível bifurcação da perspectiva textual “narrador”. É possível supor que *autor fictício* seria uma denominação melhor para essa subperspectiva textual – tornando-se *autor implícito* no momento em que o *leitor implícito* a atualiza, invocando a figura autoral fantasma que já é uma transformação de vários graus da figura real de Nabokov (percebida pelo próprio autor, selecionada por ele, passada para o papel, e então lida pelo leitor).

Iser nos apresenta então os atos de fingir, que “se distinguem entre si pela natureza da duplicação que efetuam e que oferece diferentes áreas para o jogo (*play*)” (In: COLÓQUIO, 1999, p. 68).

Se o texto ficcional se refere à realidade sem esgotar nesta referência, então a repetição [de elementos do real no fictício] é um ato de fingir, pela qual aparecem finalidades que não pertencem à realidade repetida. Se o fingir não pode ser deduzido da realidade repetida, nele então surge um imaginário que se relaciona com a realidade retomada pelo texto<sup>22</sup>.

Segundo Nelson Goodman (1978), tanto realidade como ficção são computadas pela mente humana através de atos de construção de mundo. Como ninguém tem acesso ao contexto total do universo (e nem mesmo de uma situação ou ambiente específico), a pessoa trata o mundo percebido em sua mente através de algumas operações básicas, esculpindo uma versão da realidade. Na versão simplificada de Iser para a teoria de Goodman no contexto da ficção, ele chamou essas maneiras de construção de mundo de *atos de fingir*. “Fingir” é tomada aqui na sua acepção original latina,  *fingere* : “formar, esculpir, compor”<sup>23</sup>. Os atos de fingir literários seriam o de seleção (tomar do mundo determinados elementos), o de combinação (juntá-los, formando assim um contexto) e de autodesnudamento (explicitar que se trata de um faz de conta).

No ato de seleção, passeia-se (por outros textos, pelo mundo dado) em busca de referências externas que serão incorporadas à construção da ficção. Essas referências podem ser alusões literárias ou a sistemas e lugares reais. A seleção abre um espaço de jogo “entre os campos referenciais e sua deformação no texto” (ISER, 2013, p. 302). O ato de combinação se dá dentro do próprio texto usando as referências dos repertórios mais díspares. Este ato abre outro espaço de jogo que “cria relacionamentos intratextuais”<sup>24</sup> transgressores. O ato de autoindicação (ou autodesnudamento) se dá pela emissão e registro de sinais de que aquele texto é ficcional; o mundo fictício é posto entre os parênteses do “como se”, sendo mentalmente construído e tornando-se um como se. Este ato abre ainda outro espaço de jogo: “entre um mundo empírico e a sua metaforização” (ISER, 2013, p. 302). Todos estes atos de fingir constituem ou implicam em transgressões.

<sup>22</sup> ISER, 1983, p. 385. É com base nesse raciocínio que Iser repudia a díade real-fictício e introduz a tríade real-ficcional-imaginário.

<sup>23</sup> MARQUES LEITE; NOVAES JORDÃO, 1958, p. 189.

<sup>24</sup> ISER, 1983, p. 392.

É possível elaborar um pouco mais sobre os sujeitos desses processos junto ao texto: o autor e o leitor. O autor tematiza o mundo e faz seleção e combinação do que vai entrar no texto. Com isso, ele prepara “um imaginário para o uso, que de seu lado, depende das circunstâncias em que deve ocorrer”<sup>25</sup>. O leitor também se engajará em atos desse tipo. Quando se depara com o caráter de acontecimento do mundo sugerido pelo texto, ele vai procurar dissipar as tensões tentando semantizar o texto, fechar seu sentido – porém este não será constante, conforme esperado, pois não é um mero dado; por seu caráter de acontecimento, ele ultrapassa os sistemas de referência (ISER, 1983, p. 407-9). As ações e interações detonadas por essa semantização só irão se resolver com a emergência e constante reformulação do objeto estético, cujas partes servirão de contraponto umas às outras.

Para Iser, um dos diferenciais da experiência da ficção<sup>26</sup> em contraste com a da realidade seria um terceiro ato de fingir, o autodesnudamento. Ao revelar-se como mero construto, a ficção desvelaria para o receptor humano as engrenagens de sua própria percepção (que toda realidade percebida é uma construção), além de sua estrutura de valores, que tantas vezes passa despercebida.

Ou seja, o que Iser chama de literatura não seria o texto em si, mas aconteceria durante a leitura, num jogo entre texto e leitor. A interação de cada leitor apto com o texto formará um *ponto de vista nômade*, uma peregrinação por sucessivas imagens alimentadas pelas perspectivas textuais na mente do leitor, que irão por sua vez gerar a experiência estética.

Os antecessores de Iser nessa empreitada de habilitar o jogo como pulsão in(ter)dependente da arte são Johan Huizinga (2001) – que trabalha com o jogo, mas se concentra mais no aspecto agonístico – e Roger Caillois (1990), que critica Huizinga por seu tratamento dos jogos como um fenômeno monolítico, introduzindo um modelo em que o jogo não precisa ser só agonístico, mas também carnavalizante, imitador ou à sorte.

---

<sup>25</sup> ISER, 1983, p. 390.

<sup>26</sup> O outro diferencial é a transgressão de limites entre texto e contexto (os campos de referência intratextuais) que se dá como produto da *combinação* realizada a partir do material *selecionado*. Através da seleção e combinação se dispõem os elementos não só para criar como também para entabular um mútuo relacionamento entre esses campos (ISER, 1983, p. 397).

“[...] a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito numa competição regulamentada (agôn), a demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva do curso da sorte (alea), o gosto de revestir uma personalidade diferente (mimicry) e, finalmente, a busca da vertigem (ilinx)” (CAILLOIS, 1990, p. 65-66).

Usando a nomenclatura de Caillois, Iser delinea quatro formas de jogar dentro dessa alternância entre jogo livre e jogo instrumental. Segundo Cancian (2007),

O *agôn* é deflagrado quando predomina o conflito como força motriz da trama textual; a *alea*, quando o acaso, a surpresa, a incerteza dos acontecimentos interferem nas posições organizadas do texto, provocando alterações inesperadas; a *mimicry*, quando se trata de iludir, imitar, eliminar a diferença entre o texto e aquilo que serve de cópia; e *ilinx*, quando da subversão, da carnavalização das posições do texto, em que elementos excluídos podem reagir contra o que os excluiu.

Conforme iremos mostrar, em *A defesa Lujin* Vladimir Nabokov cria uma brincadeira complexa em cima do jogo de xadrez, que, vista segundo a estética da recepção, nos ilude com *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

## 1.2 Gregory Bateson e a ecologia da mente

Para analisar o livro de Nabokov, pretendo também recorrer aos trabalhos de Gregory Bateson. Bateson foi um acadêmico atípico, que conseguia ver conexões complexas entre fenômenos aparentemente simples. Formado em biologia e zoologia, seu primeiro emprego foi como antropólogo, investigando povos da Nova Guiné e Bali. Seus trabalhos com Margaret Mead, como *Naven*<sup>27</sup>, hoje são considerados clássicos. Durante e após a Segunda Guerra Mundial, ele se envolveu com a cibernética e teoria dos sistemas, associando-as com a psicanálise para tratar pacientes de um hospital militar. No fim da vida, estudou a comunicação entre cetáceos. Seu campo de pesquisa ficou conhecido como ecologia da mente, expressão que compreendia melhor os cernes de seu trabalho: o papel crucial da comunicação na epistemologia humana (e mamífera) e a inescapável conjugação mente-natureza.

---

<sup>27</sup> BATESON, Gregory; MEAD, Margaret. *Naven: a Survey of the Problems Suggested by a Composite Picture of the Culture of a New Guinea Tribe Drawn from Three Points of View*. Stanford: Stanford University Press, 1936. 286 p.

Bateson fala muitas vezes da “realidade da mente” humana e mamífera, em que uma ideia pode de fato influenciar um acontecimento, o que para um físico, por exemplo, seria uma “hipótese grosseiramente mágica” (2000, p. 229)<sup>28</sup>. Nessa linha, ele criticou a tentativa das ciências comportamentais em se legitimarem (armarem uma base teórica sólida) através da multiplicação de princípios explicativos mal definidos, muitos deles metáforas derivadas de conceitos de ciências exatas – como “dinâmica” e “energia”. Os princípios explicativos (também chamados por Bateson de “hipóteses dormitivas”, com base em uma cena de Molière) seriam conceitos baseados em dados, indefinidos e impossíveis de refinar, mesmo com novos dados. Bateson rechaça também as causas reificadas nesses conceitos das ciências comportamentais.

Para Bateson, tantos princípios explicativos frouxos criavam uma neblina conceitual que prejudicava o desenvolvimento dessas ciências (2000, p. xxiii). Para ele, o “hábito de pensamento que leva dos dados a hipóteses dormitivas e de volta aos dados é autoconfirmante” (2000, p. xxvii)<sup>29</sup>, sinalizando uma preferência excessiva das ciências comportamentais pela indução que as leva a parecer uma “massa de especulação semiteórica sem conexão com qualquer núcleo de conhecimento fundamental” (2000, p. xxviii)<sup>30</sup>.

Os cientistas do século XIX (especialmente Freud) que tentaram estabelecer uma ponte entre os dados comportamentais e os fundamentos das ciências físico-químicas estavam, é claro, certos em insistir na necessidade de tal ponte; porém, creio eu, errados em escolher a “energia” como a base desta ponte. (2000, p.xxix)<sup>31</sup>

[...] meus comentários críticos anteriores sobre o uso metafórico de “energia” nas ciências comportamentais acabam valendo como uma acusação muito simples a vários de meus colegas, a acusação de que tenham tentado construir a ponte para o lado errado da antiga dicotomia entre forma e substância. As leis de conservação de energia e matéria dizem respeito a substância, e não a forma. Mas o processo mental, as

---

<sup>28</sup> No original: “a grossly magic hypothesis”.

<sup>29</sup> No original: “[...] the habit of thought which goes from data to dormitive hypothesis and back to data is self-reinforcing”.

<sup>30</sup> No original: “[...] a mass of quasi-theoretical speculation unconnected with any core of fundamental knowledge”.

<sup>31</sup> No original: “The nineteen-century scientists (notably Freud) who tried to establish a bridge between behavioral data and the fundamentals of physical and chemical science were, surely, correct in insisting upon the need for such a bridge but, I believe, wrong in choosing ‘energy’ as the foundation for that bridge”.

ideias, a comunicação, a organização, a diferenciação, o padrão, e tantos outros, são questões de forma, e não de substância. (2000, p. xxxii)<sup>32</sup>

Era preciso um esforço para solidificar o edifício teórico dessas ciências, e, apoiando-se nos avanços então recentes da cibernética e da teoria dos sistemas, Gregory Bateson foi um dos nomes importantes a empreendê-lo. Em seu citado livro, ele procura justamente construir uma ponte entre essas ciências e fundamentos mais estáveis – procurando descrever padrão e ordem, conforme entendidos pela mente humana, em correlações com a lógica e a matemática.

Bateson percebeu que, entre os animais, há diversos modos de interação, que por sua vez são caracterizados por diversos níveis de mensagens. Há mensagens que falam sobre mensagens, as metamensagens; há mensagens sobre mensagens sobre mensagens, as meta-metamensagens; e assim por diante.

Certa vez, Bateson foi ao zoológico e viu dois macacos brincando<sup>33</sup>. Vistas de forma isolada, as ações da sequência (mordidinhas, gritos) eram virtualmente indistinguíveis das de um combate real. Porém, era evidente, tanto para os macacos como para os seus espectadores humanos, que a briga era *de brincadeira*. Por quê? Bateson percebeu que devia haver algum metassinal trocado pelos macacos que colocava a sequência inteira “entre parênteses”, requalificando-a como jogo e não briga.

Bateson enumera três tipos básicos de mensagens que podem ser emitidos por animais (incluído aí o ser humano): mensagens que sinalizam um modo de comunicação, mensagens que simulam esses modos (brincadeiras, ameaças, histrionismo) e mensagens que permitem ao receptor discriminar entre as mensagens simuladoras e reais, como a mensagem de que “Isso é brincadeira” trocada entre os macacos (2000, p. 189). Estas últimas são de nível lógico superior; são metassinais, sinais que dizem sobre o que trata uma mensagem. Também na comunicação humana há diversos sinais que servem para discriminar o contexto de

---

<sup>32</sup> No original: “[...] my critical comments above about the metaphoric use of ‘energy’ in the behavioral sciences add up to a rather simple accusation of many of my colleagues, that they have tried to build the bridge to the wrong half of the ancient dichotomy between form and substance. The conservative laws for energy and matter concern substance rather than form. But mental process, ideas, communication, organization, differentiation, pattern, and so on, are matters of form rather than substance”.

<sup>33</sup> BATESON, 2000, p. 177-193, passim.

uma mensagem, com a diferença de que no nosso caso os sinais de ordem lógica superior também podem ser verbais. Um deles é a designação de um texto como *ficção*. Como nas mordidinhas entre macacos emolduradas pelo metassinal de brincadeira, as palavras escritas emolduradas pelo *como se não* denotam aquilo que seria normalmente denotado por elas. Trata-se, assim, de uma das diversas complicações e inversões possíveis nos campos humanos do brincar, da fantasia e da arte.

As metagensagens podem ser conscientes ou inconscientes, duas ordens comunicacionais diferentes que convivem na expressão humana. Por isso, ao ouvir outra pessoa dizer, por exemplo, “eu te amo”, as pessoas sensatas prestam mais atenção nos sinais semivoluntários (linguagem corporal, ações, tom de voz) do que no conteúdo descritivo da mensagem. Na mesma linha, Bateson define a arte como “um exercício de comunicação sobre as espécies do inconsciente [ou] um tipo de comportamento lúdico cuja função é, entre outras coisas, praticar e aperfeiçoar a comunicação desse tipo”<sup>34</sup> (2000, p. 137).

Durante a terapia com esquizofrênicos e suas famílias, Bateson observou uma relação entre o tipo de criação que eles receberam e sua patologia<sup>35</sup>. O hábito de certas mães e pais falsearem, negarem ou modificarem as metagensagens em suas comunicações com os filhos levava alguns deles (a depender da genética e de experiências repetidas) a desenvolver uma síndrome de não identificação do tipo da mensagem. Ele chamou esse fenômeno de duplo vínculo (*double bind*).

Esse conceito se deriva de uma analogia entre a comunicação humana e a teoria dos Tipos Lógicos de Bertrand Russell, que reformulava os fundamentos matemáticos de forma a coibir paradoxos em aplicações futuras:

A tese central dessa teoria é que há uma descontinuidade entre uma classe e seus membros. A classe não pode ser membro de si própria nem nenhum de seus membros pode ser a classe, já que o termo usado para a classe é de *outro nível de abstração* – de um Tipo Lógico diferente – do que os termos usados como membros. (BATESON, 2000, p. 202)<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> No original: “[...] an exercise in communicating about the species of unconsciousness [or] a sort of play behavior whose function is, amongst other things, to practice and make more perfect communication of this kind.”

<sup>35</sup> BATESON, 2000, p. 201-279.

<sup>36</sup> No original: “The central thesis of this theory is that there is a discontinuity between a class and its members. The class cannot be a member of itself nor can one of the members be the class, since the

O duplo vínculo seria um conjunto de proposições relativas ao relacionamento entre dois ou mais seres em que uma proposição nega a outra num nível lógico mais alto, e que possui alguma circunscrição que impede o rompimento do relacionamento (por exemplo, o apego emocional de um ser a outro).

O duplo vínculo é criado por uma situação emocionalmente carregada entre duas ou mais pessoas, ocorrida repetidas vezes, em que há uma injunção negativa primária (“não diga mentiras, ou vou te castigar”), e uma injunção secundária que entra em conflito com a primeira (geralmente em um nível lógico diferente da primeira – por exemplo: “eu menti quando disse que ia te castigar por mentir; minta para as visitas agora”). Além disso, há uma injunção terciária: a que proíbe (mesmo que emocionalmente) a fuga da pessoa do campo contraditório.

Por exemplo, os metassinais cinésicos de uma mãe podem negar que ela ama o filho; se a criança perceber isso, a mãe pode negar o contexto, distorcendo-o, ou reprimindo a criança por conseguir percebê-lo. Digamos, se o filho exclama “você não gosta de mim!”, ela pode bater nele e dizer algo como: “claro que gosto”, ou “te castigo para o seu bem”. Se passar por repetidas experiências como essa, a criança aprenderá que é errado discriminar contextos, pois se discriminá-los de forma aparente, sacrificará suas “boas relações” com a mãe, e se discriminá-los em sua mente, sacrificará a *ideia* de que mantém boas relações com a mãe. Provavelmente a criança não conseguirá admitir esse aprendizado patológico nem para si mesma, a não ser em terapia ou outras experiências que reclassifiquem o passado. Caso a pessoa possua tendência genética, traumas repetidos desse tipo podem levar à esquizofrenia e outras desordens.

Treinada a não ousar perceber metassinais, essa pessoa será constantemente incapaz de identificar o que outra pessoa realmente quis dizer, preocupando-se em excesso com isso (BATESON, 2000, p. 211). Alguns esquizofrênicos entram em pânico ao não entender o contexto de uma mensagem simples: se alguém lhes diz “como você vai”, podem não identificar se a mensagem é uma insinuação sexual, uma ameaça ou uma oferta de ajuda. Outros falam coisas aparentemente desconexas por não identificarem os rótulos das mensagens a seu redor ou não poderem expressar diretamente o que sentem, acreditando que alguém os vigia ou persegue. Outros, com a mesma crença, tornam-se agressivos e

desconfiados. Outros, ainda, caem num mutismo profundo, afundando-se em si mesmos ao procurarem ignorar o mundo ameaçador. A inadequação social é um traço comum a todas essas formas de defesa contra o mundo.

Mas o próprio Bateson reconhece que o paradoxo não é apenas prejudicial e sim essencial à comunicação humana: “seria um erro de história natural esperar que os processos mentais e hábitos comunicativos dos mamíferos se dobrassem ao ideal do lógico” (2000, p. 180)<sup>37</sup>. Bateson assinala que Russell não poderia sequer ter formulado sua regra sobre paradoxos se não fosse assim:

“Russell insiste em que todos os itens de tipo lógico impróprio sejam excluídos (isto é, por uma linha imaginária) do fundo [*background*] de qualquer classe, ou seja, ele insiste no desenho de uma linha imaginária precisamente do tipo que ele proíbe.” (BATESON, 2000, p. 189)<sup>38</sup>.

Assim, o duplo vínculo também pode ser perpetrado com fins terapêuticos (reenquadrando traumas passados em uma moldura mais saudável), humorísticos (pois a maioria das piadas trabalha com transgressão de contextos) e artísticos (a arte, igualmente, trabalha com transgressão de contextos) (Bateson, 2000, p. 272). O contato com fenômenos transcontextuais pode significar – e gerar – tanto confusão mental como criatividade.

Em suma, segundo Bateson, a brincadeira, o jogo, o humor, a arte, a poesia e a ficção são modos comunicacionais que o ser humano aprende a discriminar desde a infância, e caso esse aprendizado seja emocionalmente prejudicado, a pessoa pode desenvolver patologias. Porém, caso ela aprenda a *manipular contextos artisticamente*, pode se tornar uma comediante ou artista.

A regra do lógico e matemático Bertrand Russell para evitar paradoxos – de que a classe não pode ser membro de si própria; noutras palavras, de que há uma descontinuidade entre classe e membro<sup>39</sup> – é flagrante e necessariamente desrespeitada para que o ser humano possa pensar de verdade, no sentido de desenvolver seu pensamento, mudando de ideia ou tendo novas ideias. O pensamento humano constantemente classifica e percebe diferenças – vale dizer,

<sup>37</sup> No original: “[...] it would be bad natural history to expect the mental processes and communicative habits of mammals to conform to the logician’s ideal”.

<sup>38</sup> No original: “Russell insists that all items of inappropriate logical type be excluded [*sic*] (i.e., by an imaginary line) from the background of any class, i.e., he insists upon the drawing of an imaginary line of precisely the sort which he prohibits”.

<sup>39</sup> BATESON, 2000, p. 202-212.

identifica e rotula ideias, e ideias sobre coisas, separando-as segundo o que percebe como sua natureza. Nesse processo de apreensão, o ser humano tem capacidade para diferentes níveis de abstração (tipos lógicos); algumas ideias interferem em grupos de ideias (são metaideias). Só que o fluxo de informações sobre a realidade é muito mais rico que as divisões percebidas. O próprio ser humano costuma revolver constantemente o material percebido e armazenado, no mínimo nos próprios sonhos – e ao criar e desfrutar de arte, humor e cultura. Assim, o ser humano questiona e redefine as suas linhas divisórias percebidas inicialmente; categorias de ideias são retrabalhadas; portanto às vezes essas linhas divisórias expõem ou passam a incluir novos elementos, são redesenhadas, ou até mesmo passam a ser enxergadas elas mesmas como elementos, sendo incorporadas ao conjunto de que “não deveriam” fazer parte, causando paradoxos que só podem ser resolvidos através de novas abstrações (se é que podem).

É preciso qualificar essa questão do paradoxo, pois ela é fundamental para a análise que farei do romance de Nabokov. O processo primário – aquele que produz nossos sonhos e nossos sinais de comunicação involuntária (gestos, expressões, tons de fala) – não trabalha com negativas, nem com tempos verbais. Além disso, o processo primário apresenta suas metáforas sem rótulo. Sonhamos (por exemplo) com um japonês de bigode que é “como se” fosse algo ou alguém que conhecemos, mas não há nada no sonho que nos diga *sobre o que* esse sonho é, ou em que *tom* estamos sonhando (irônico, de alerta, lamentoso); não há um rótulo para esta metáfora. Sendo assim, o paradoxo – a convivência entre *A* e *não-A* – não é uma anomalia do ponto de vista do processo primário; ele não precisa ser “resolvido” pois o *não* é desconsiderado.

Toda esta teoria trata de relações e fenômenos, sendo portanto adequadamente conjugada com a teoria estética da recepção de Iser, pois, em ambos os casos, mais do que unidades isoladas, o que valoriza é a integração através de formas específicas de relacionamento.

## 2 APRESENTAÇÃO DO ROMANCE *A DEFESA LUJIN*, DE NABOKOV

*A defesa Lujin* é o romance de Nabokov publicado inicialmente em 1930 sob o pseudônimo Vladimir Sirin, o mesmo pseudônimo que ele usava para publicar problemas de xadrez em revistas de emigrados russos. O romance foi publicado em série na revista russa trimestral “Sovremennye Zapiski”, em Paris, com o título *Zaschita Luzhina* (um trocadilho: *A defesa Lujin/A defesa ilusória*). Logo depois ele foi publicado em formato de livro, ainda em russo, no mesmo local (cidades centrais da Europa tinham grandes colônias de russos emigrados – banidos ou perseguidos pela revolução russa). Em 1964, o próprio Nabokov, colaborando com Michael Scammell, verteu o livro para o inglês com o título *The Defense* (edição americana na qual se baseia a brasileira, de 2008, que li, além da referida edição americana). O livro foi publicado na revista *New Yorker* no mesmo ano, mas não exatamente de forma “seriada”: foi dividido em apenas duas partes.

Para essa edição, Nabokov acrescentou um prefácio no qual diz ter escrito o livro enquanto estava de férias caçando borboletas, e tê-lo terminado em Berlim. Ele também prescreve longamente uma leitura enxadrística para sua obra e espezinha possíveis interpretações psicanalíticas, além de revelar bastante sobre o enredo.

Um pouco da trama do livro: o personagem principal, Lujin, tem uma infância solitária e sofrida, até que aprende xadrez e se sai tão bem que é considerado um prodígio. Seu pai, escritor de melosos livros infantis, até então desejava ver nele um talento oculto para a literatura ou a música, mas deu-se por satisfeito com o dom para o xadrez (com um tanto de desconfiança sobre aquela monomania do filho). No início da adolescência, Lujin filho começa um tour de exposições e competições pela Europa, explorado por um empresário que o exaure, no momento em que a Rússia entra na Primeira Guerra Mundial e vive sua revolução. Fica sem ver os pais por alguns anos. Sua mãe morre – talvez tenha cometido suicídio, mas não fica claro no livro – após a traição recorrente de seu marido com uma prima sua. Depois, o pai de Lujin morre no exílio, longe do filho, que está em outra parte da Europa. Mais velho e sem o empresário-tutor, Lujin, no auge de sua potência enxadrística, tem um colapso nervoso durante uma partida decisiva e é aconselhado a se afastar totalmente do xadrez pelo bem de seu equilíbrio mental. Mesmo obedecendo, ele

não para de enxergar motivos de xadrez em tudo quanto é canto; na verdade, parece que o xadrez o persegue, por mais que ele tente fugir dele. No fim, ele percebe que não tem mais defesa contra um suposto adversário invisível e comete suicídio (“abandono de partida”, em suas palavras).

Há um passo marcado na trama. Quando a vida de Lujin filho parece prestes a se estabilizar, melhorar ou “deslanchar”, a continuação da história frustra essa expectativa. Já no primeiro capítulo, os pais expressam alívio porque o filho “difícil” não se rebelou ao ser informado que iria à escola interna; este entra com eles obedientemente na carruagem, mas de repente se aflige com a mudança iminente, foge da estação de trem e corre para casa; e justo quando o pequeno Lujin se acomoda e se julga protegido do mundo no melhor dos esconderijos, é removido dele de forma humilhante por um camponês forçado, que haveria de se tornar um “habitante de futuros pesadelos”<sup>40</sup>. Com o avanço da história, surgem barreiras e obstáculos no caminho do menino, além de revesses amargos, como o de perceber que a tia que lhe ensinara xadrez tinha um caso com o pai, e perder a mãe em conexão com esse caso recorrente (não se sabe se ela morreu de tristeza ou se suicidou). Depois que o menino Lujin se torna adulto, novos lances que parecem bons ou neutros, como a entrada da futura sra. Lujin, são inseridos na trama apenas para se combinarem depois com o quadro mental em deterioração do protagonista. Ele procura se afastar do xadrez, sob ordens médicas e de sua mulher, mas o jogo o persegue com seus motivos, padrões e recordações gloriosas.

Em suma, Lujin passa o romance inteiro se defendendo dos ataques de uma força “imaginária” à sua sanidade mental, e vai cada vez mais perdendo sua liberdade de ação, até se ver encurralado; estas ideias o leitor pode atribuir a mera doença mental do personagem ou então ao engendramento meticuloso da trama pelo autor, Nabokov. A paranoia do personagem é legitimada para o leitor pela moldura ficcional: sim, há alguém modelando a vida de Lujin, e é o autor implícito Nabokov, “adversário” que só Lujin pressupõe e só o leitor “consegue ver”, por ter um ponto de vista “de fora” da moldura da ficção. Vamos ver em maiores detalhes como isso é perpetrado mais adiante, usando de alguns conceitos de Gregory Bateson e, como sempre, nos apoiando no texto ficcional.

---

<sup>40</sup> NABOKOV, 2008, p. 21. Em inglês: “future inhabitant of future nightmares” (1990, p. 24).

### 3 A DEFESA LUJIN E ISER

De certa forma, é como se o texto de Nabokov dialogasse intrinsecamente com a teoria de Iser – especialmente na crítica aos livros infanto-juvenis do pai de Lujin. Primeiro, a literatura edificante edulcorada de Lujin pai é caracterizada como indigna de apreço tanto através das perspectivas dos colegas de escola do filho como pelo contraste entre a idealização da criança no livro e 1) a maldade dos demais colegas 2) o ensimesmamento e ocasional rebelião de Lujin filho. O fantasma desagradável da má qualidade dessa literatura reaparece ao longo do livro, em momentos insuspeitos. Por exemplo, no capítulo 14, em um sarau que a sra. Lujin organizou para distrair o marido, um conviva começa a criticar de forma incisiva os livros do pai de Lujin (““[...] historinhas tacanhas para jovens [...]”<sup>41</sup>); para a esposa do anfitrião, a preocupação é verificar se o marido ouviu ou não aquela crítica (do que ela não consegue ter certeza) e interromper a fala do conviva. Mas não importa, pois nós, os leitores, presenciamos essa fala; sentimos que *algo* de fato está minando as defesas mentais de Lujin, insistindo em humilhá-lo e acuá-lo até em seus momentos de distensão. Se nutrimos um mínimo de simpatia por Lujin, isso nos parece cruel.

No capítulo 2, o narrador discorre sobre como o próprio filho de Lujin não gostava dos livros escritos pelo pai, assim como de certos clássicos juvenis russos; e mais, descreve a literatura que o menino gostava em vez dessa: um livro de Sherlock Holmes (de Arthur Conan Doyle) e *A volta ao mundo em oitenta dias* (de Júlio Verne)<sup>42</sup>. Porém, realça o narrador, a impressão desses livros sobre o pequeno Lujin não é a mesma quando ele os relê vinte anos depois: “só reencontrou neles uma árida paráfrase, uma edição condensada, como se houvessem sido superados pela imagem irreproduzível e imortal que ele preservara”<sup>43</sup>. Iser é bem claro a respeito de como a mesma pessoa, tempos depois, nunca lê o mesmo livro, pois sua experiência pessoal sempre mutante, que forma seu repertório, afetará a experiência

<sup>41</sup> NABOKOV, 2008, p. 196. Em inglês: “[...] those oleographic tales for youngsters...” (1990, p. 231).

<sup>42</sup> NABOKOV, 2008, p. 28-9. 1990, p. 33-34.

<sup>43</sup> Ibid., p. 29. Em inglês: “he saw only a dryish paraphrase, an abridged edition, as if they had been outdistanced by the unrepeatabe, immortal image that he had retained.” (1990, p. 33).

estética da leitura: “Em uma segunda leitura, ocorrências familiares aparecem sob nova luz; às vezes nos parecem corrigidas, às vezes, enriquecidas” (1972, p. 285)<sup>44</sup>.

*A defesa Lujin* é um livro muito bem dividido – cada capítulo aparentando formar um arco de ideias fechado em si, o que é notável para um romance do século XX. Talvez isso se deva ao fato de *A defesa Lujin* ter sido publicado primeiro em formato de folhetim numa revista trimestral para exilados russos para só então ser compilado em livro. Notavelmente, Iser indica a serialização, muito popular no século XIX, como uma estratégia para fortalecer romances fracos, na medida em que fabrica uma lacuna artificial que força o leitor, mesmo o mais preguiçoso, a imaginar a continuação do texto até que saia o próximo número do periódico; e assim aumenta-se a participação do leitor na leitura, construindo-se uma experiência estética mais rica. (Porém, *A defesa Lujin* é tudo menos um romance fraco.)

Nos primeiros capítulos de *A defesa Lujin*, a cada novo capítulo é bem marcada a exploração de ângulos inéditos sobre os personagens. Deslindam-se novas informações cuja revelação já foi sutilmente iniciada antes, sem a pretensão de serem “completas”. Há também muito *foreshadowing*. Com cada novidade, as impressões pessoais do leitor sobre cada personagem têm de ser revistas; as antigas recuam para o horizonte textual, que se torna cada vez mais complexo.

---

<sup>44</sup> Em inglês: “On a second reading familiar occurrences now tend to appear in a new light and seem to be at times corrected, at times enriched”.

#### 4 ISER, BATESON E A DEFESA LUJIN

Tanto Iser como Bateson estão preocupados em elucidar a estrutura formal dos processos comunicacionais e da epistemologia humanas de um ponto de vista cibernético, e investigá-los enquanto fenômeno. Só que, enquanto Iser se preocupa mais com a descrição e exemplificação desses processos mentais na ficção, Bateson dá mais atenção à psicanálise e outras experiências comportamentais reais (embora trate também da arte). Ficção e psicanálise são vistas pelos autores como processos comunicacionais capazes de classificar e reclassificar as experiências de quem participa deles.

Apesar de seu caráter de construto, a heurística deveria apoiar-se em disposições humanas que são ao mesmo tempo também constitutivas para a literatura. Isso é válido tanto para a ficção quanto para o imaginário. (ISER, 2013, p. 29)

Apesar do veto de Iser a imposições provenientes “doutras disciplinas”, tais disposições humanas são encontráveis em Gregory Bateson, que inclusive é citado por Iser em *O fictício e o imaginário*, dentre uma miríade de outros autores que procuram mapear a psique humana e sua necessidade de consumir e criar ficção. Iser detém-se especialmente no “processo incessante de emergência”<sup>45</sup> de possibilidades que caracteriza a busca do homem por “tornar-se presente para si mesmo”<sup>46</sup>, tomando o fictício como signo dessa disposição.

Iser assinala como a palavra “estético” significa uma lacuna na linguagem referencial: como toda experiência estética é tecida entre obra e fruidor, as palavras “belo” e “feio” designam qualidades de algo novo que ingressou no mundo. Dizer que algo “é bonito” e ter de explicar em termos de significados preexistentes já faz com que a expressão perda sentido.

A experiência estética, portanto, provém de uma mistura do processo racional com o irracional<sup>47</sup> (ou, para dizer como Iser, é um produto do imaginário ativado pelo ficcional) e se mostra com caráter de acontecimento real; e todo acontecimento, em sua forma original, extrapola os sistemas de referência. Acontecimentos não são

---

<sup>45</sup> 2013, p. 309.

<sup>46</sup> Ibid.

<sup>47</sup> ISER, 2013, p. 122.

discretos (constituídos em unidades distintas), e sim fluxos contínuos (Iser, 1978, p. 68). Para absorvermos acontecimentos de forma consciente, precisamos “digitalizá-los”, reduzir sua iconicidade em nossa mente, e ao fazermos isso, perdemos informação. A informação digital é discreta, em oposição à analógica, que é uma onda contínua. Na informação digital, os signos são puramente convencionais, ou seja, os “signos em si não têm conexão simples (por exemplo, correspondência de magnitude) com aquilo que representam. O numeral ‘5’ não é maior do que o numeral ‘3’.” (BATESON, 2000, p. 373)<sup>48</sup>. A codificação da experiência estética em linguagem (que é digital e não icônica) implica em perdas de riqueza de significado.

O humor e a arte são fenômenos em que mais de um contexto/modo comunicacional/tipo lógico estão condensados. Humor e arte são vistos por Bateson como formas de “explorar os temas implícitos no pensamento ou em um relacionamento” (2000, p. 203)<sup>49</sup>:

Uma descoberta, por exemplo, ocorre quando repentinamente se torna claro que uma mensagem foi não só metafórica como também mais literal, ou vice-versa. Vale dizer, o momento explosivo no humor é o momento em que a etiqueta do modo sofre dissolução e ressíntese. Muitas vezes, o fim da piada obriga a pessoa a reavaliar os sinais anteriores que atribuíam a determinadas mensagens um modo particular (por exemplo, a qualidade de literal ou de fantasia). Isso tem o efeito peculiar de atribuir *modo* aos sinais que antes tinham o status de um Tipo Lógico superior, de classificação dos modos<sup>50</sup>.

Bateson elogia formas de arte que empilham diversos níveis de complexidade em suas mensagens. E, surpreendentemente, ele chega a indicar a ficção como o campo mais fértil para a investigação da esquizofrenia.

Todo o campo da comunicação ficcional, definido como narração ou ilustração de uma série de acontecimentos com mais ou menos um rótulo de realidade, é muitíssimo relevante à investigação da esquizofrenia. Não estamos tão preocupados com a interpretação do conteúdo da ficção – embora a análise de temas orais e destrutivos seja iluminadora para quem estuda a esquizofrenia – quanto com os problemas formais envolvidos na

---

<sup>48</sup> No original: “The signs themselves have no simple connection (e.g. correspondence of magnitude) with what they stand for. The numeral ‘5’ is not bigger than the numeral ‘3’.”.

<sup>49</sup> No original: “[...] a method of exploring the implicit themes in thought or in a relationship”.

<sup>50</sup> No original: “A discovery, for example, occurs when it suddenly becomes plain that a message was not only metaphoric but also more literal, or vice versa. That is to say, the explosive moment in humor is the moment when the labeling of the mode undergoes a dissolution and resynthesis. Commonly, the punch line compels a re-evaluation of earlier signals which ascribed to certain messages a particular mode (e.g., literalness or fantasy). This has the peculiar effect of attributing mode to those signals which had previously the status of that higher Logical Type which classifies the modes.”.

existência simultânea de diversos níveis de mensagem na apresentação ficcional da “realidade”. (2000, p. 222)<sup>51</sup>

Conforme mostraremos, Nabokov consegue criar arte desse tipo. Esclareça-se, porém que não se pensa na literatura como “ilustração” de teorias. Antes, trata-se de colocar em diálogo estruturas diversas porém relacionáveis de modos de construir mundos.

Bateson e Iser empregam a metáfora do *jogo* ao caracterizar o que acontece, respectivamente, na ficção e na comunicação humana geral. Para Iser, a interação texto-leitor possui a qualidade de *jogo de oscilação*: primeiro, no contramovimento do jogo livre e do jogo instrumental, e segundo, na contraposição entre imitação e simbolização, que retoma o repertório de esquemas herdados de textos anteriores para distorcê-lo de forma a colocar em jogo (expressar) novos invisíveis, diferentes dos anteriormente jogados, já acomodados. Bateson está alinhadíssimo com Iser neste aspecto, tanto que o trecho abaixo é citado em *O fictício e o imaginário* (2013, p. 345):

[A] brincadeira [*play*] marca um passo adiante na evolução da comunicação – o passo crucial à descoberta das relações mapa-território. No processo primário, mapa e território são igualados; no processo secundário, eles podem ser discriminados. Na brincadeira [*play*], eles são tanto igualados quanto discriminados (BATESON, 2000, p.185)<sup>52</sup>.

Sendo assim, o jogo da literatura é uma mistura do processo primário com o secundário; mobiliza a mente total. Nesse jogo, mapa e território se invertem (ISER, 2013, p. 353-4). No uso comum, a língua está para aquilo que ela denota como o mapa está para o território – se o que a língua denota muda, ela pode mudar para representá-lo (ou há de se mostrar “desatualizada”). Já a literatura é muito mais instável, pois nela os acontecimentos são formados e reformados constantemente pelo imaginário (que é invisível e informe) estruturado pelo fictício, e o leitor tem de estar sempre retrazendo seu mapa particular e revisando o que enxerga em seu território conforme navega pelo texto.

---

<sup>51</sup> No original: “The entire field of fictional communication, defined as the narration or depiction of a series of events with more or less of a label of actuality, is most relevant to the investigation of schizophrenia. We are not much concerned with the content interpretation of fiction – although analysis of oral and destructive themes is illuminating to the student of schizophrenia – as with the formal problems involved in simultaneous existence of multiple levels of message in the fictional presentation of ‘reality’.”

<sup>52</sup> No original: “[...] play marks a step forward in the evolution of communication—the crucial step in the discovery of map-territory relations. In primary process, map and territory are equated; in secondary process, they can be discriminated. In play, they are both equated and discriminated.”

Costa Lima nos fornece uma boa formulação deste ponto de contato entre Bateson e Iser:

Se se admite que o espaço do jogo é ao mesmo tempo anterior e contemporâneo ao espaço da denotação, pode-se considerar a diferença entre denotação e jogo análoga à diferença entre mapa e território. Assim como denotar equivale a usar o mapa de um território, jogar supõe que um território seja posto entre parênteses e que o mapa assuma função não-designativa, isto é, que ele próprio seja dotado de sentido. Noutras palavras, a sua função designativa fica congelada de modo a sublinhar a sua função de significação. (COSTA LIMA In: COLÓQUIO, 1999, p. 82)

Assinale-se que o fato de o jogo participar de um aprendizado pré-verbal não significa que ele se apoie num processo primário ou inconsciente. No processo primário, o indivíduo pensante é

incapaz de discriminar entre 'alguns' e 'todos', e incapaz de discriminar entre 'nem todos' e 'nenhum'. Parece que realizar essas discriminações é tarefa de processos mentais mais elevados ou conscientes que servem, no indivíduo não psicótico, para corrigir o pensamento em preto e branco dos níveis inferiores. (BATESON, 2000, p. 184)<sup>53</sup>.

Esta correção, no personagem Lujin, é um tanto prejudicada. Sua realidade parece se dissolver, fantasmática, nos piores momentos de sua saúde mental; é quando ele começa a enxergar quadrados e motivos *literalmente* preto e brancos em sua realidade (o que já é um decalque do xadrez). Segundo Bateson, a capacidade comunicativa do esquizofrênico se degrada quando ele se sente ameaçado – e ele vive se sentindo ameaçado, pois foi treinado por sua vida familiar pregressa a não saber discriminar entre modos comunicacionais. E, tendo uma história de traumas e não sabendo do que as pessoas estão falando, a pior interpretação possível parece muito provável. Em geral, o esquizofrênico se expressa apenas em metáforas sem rótulo (das quais o “como se” está ausente), como se fossem afirmativas literais, e dificilmente consegue ler os metassinais das outras pessoas. Como ele nunca sabe do que realmente as pessoas estão falando, ele pode, por exemplo, resolver que há um sentido oculto por trás de tudo o que lhe dizem e nas ocorrências casuais ao seu redor, desconfiando e desafiando tudo e todos. Este é o esquizofrênico paranoide, o diagnóstico mais provável para alguém como o enxadrista Lujin a partir de seu ponto de virada no fim do capítulo 12. Porém, ele também flerta desde a infância com a esquizofrenia catatônica, pois tende a ignorar quase todos os sinais do seu mundo

---

<sup>53</sup> No original: “[...] unable to discriminate between ‘some’ and ‘all’, and unable to discriminate between ‘not all’ and ‘none.’ It seems that the achievement of these discriminations is performed by higher or more conscious mental processes which serve in the nonpsychotic individual to correct the black-and-white thinking of the lower levels.”

externo (seu território) para se defender da hostilidade que percebe nele. É frequente que ele ande sem rumo, se perca, procure se esconder ou até fuja de casa, mesmo depois de adulto.

Desde pequeno, Lujin foi ensinado a *não perceber* que certas ideias não correspondiam aos fatos. Seu lar era cheio de segredos que ele percebia, mas cuja existência era negada pelo bem das aparências. Sua escola “voltada para o desenvolvimento humano dos alunos” na verdade tinha professores indiferentes e era cheia de valentões que faziam o que queriam. Os pais de Lujin o colocaram nessa escola alegadamente para o bem dele, para que ele desabrochasse, mas na verdade porque estavam assustados com seu aprendizado insatisfatório, falta de empatia e retraimento. O pai de Lujin era um escritor de histórias medíocres sobre inocência e bondade infantil que entrava em pânico perante a realidade que não correspondia a sua literatura – tanto no sentido de premiá-lo com reconhecimento literário, como no sentido de crianças reais serem totalmente diferentes das de sua ficção. O avô materno de Lujin também era um compositor sem reconhecimento significativo, mas glorificado pelo pai. Por fim, revelou-se que o pai de Lujin traía sua esposa com a irmã desta, o que levou a mãe de Lujin a uma depressão com forte componente de chantagem emocional sobre a família. Os ingredientes do duplo vínculo caracterizado por Bateson estão claramente presentes nesse nível da estrutura textual de *A defesa Lujin* – mas, conforme iremos demonstrar, também em outros.

A infância triste de Lujin, repleta de motivos axadrezados e de encurralamentos, acaba fazendo o leitor “adotá-lo” – adotar a perspectiva textual desse personagem-vítima. (Há outras razões para essa “adoção”, conforme iremos elucidar mais à frente.) Nabokov corrobora essa impressão no histórico de recepções do romance em seu prefácio à edição inglesa (2008, p. 10):

Lujin tem sido visto com simpatia até mesmo por quem não entende nada de xadrez e/ou detesta todos os meus outros livros. [...] há algo nele que transcende tanto a aspereza de sua pele acinzentada quanto a aridez de sua genialidade recôndita.<sup>54</sup>

O empresário-preceptor Valentinov também estabelece um duplo vínculo com seu pupilo. Ele proporciona excelentes oportunidades a Lujin no que diz respeito a

---

<sup>54</sup> Em inglês: “Luzhin has been found lovable even by those who understand nothing about chess and/or detest all my other books. [...] there is something in him that transcends both the coarseness of his gray flesh and the sterility of his recondite genius” (1990, p. 10).

desenvolver seu dom – o adolescente joga contra grandes adversários em inúmeras cidades da Europa, longe da Rússia em turbulência –, mas não de crescer enquanto pessoa. Também é sugerido, no capítulo 5, centrado no pai de Lujin, que Valentinov teria surrupiado boa parte do dinheiro que cabia ao jovem enxadrista. Quando Lujin Jr. começou a perder sua aura de menino-prodígio, o empresário devolveu-o ao pai na Rússia “como se Lujin nada mais fosse do que um objeto de valor” (2008, p. 80)<sup>55</sup>, e depois o pegou de volta, como se tivesse mudado de ideia e a “aberração” ainda pudesse ser-lhe útil por mais um ou dois anos; depois de ver que o “veio” estava realmente exaurido de matéria preciosa, devolveu-o de vez. Em suma: Valentinov ofereceu atenção e cuidado a Lujin enquanto este lhe foi útil, por motivos interesseiros, mas nunca afeto de verdade (“os dois jamais haviam trocado uma só palavra amiga, carregada de calor humano.”<sup>56</sup>). Valentinov também o proibia de ter envolvimento sexual com mulheres, ou seja, de deixar o campo de falso afeto que ele havia delimitado. Até o emocionalmente obtuso Lujin nota algo de incômodo nesta relação: “Afeiçoara-se a Valentinov desde o começo, durante as turnês enxadrísticas pela Rússia, e mais tarde o via como um filho vê o pai frívolo, frio e esquivo a quem não se pode dizer nunca o quanto ele é amado.”<sup>57</sup> (2008, p. 80-81).

Quando os pais de Lujin morrem em rápida sucessão, e o enxadrista, agora desacompanhado de seu tutor, tem o surto em frente ao adversário Turati, um novo duplo vínculo é estabelecido entre o personagem principal e sua namorada/futura senhora. Ela o visita durante sua internação, alertando-o de que “Se você não esquecer o xadrez [...] vou parar de te amar – e, como posso ler seus pensamentos, é melhor que você se comporte direitinho!” (2008, p. 139)<sup>58</sup>. Olhando com atenção, os ingredientes clássicos do duplo vínculo estão na superfície dessa afirmativa.

A situação é emocionalmente carregada, entre duas pessoas; há uma injunção negativa primária (“esqueça o xadrez”), e uma injunção secundária que entra em conflito com a primeira (“senão, eu paro de te amar” – ela o ama, mas não

<sup>55</sup> Em inglês: “[...] like a kind of valuable [...]” (1990, p. 93).

<sup>56</sup> 2008, p. 81. Em inglês: “[...] not a single, kind, humane word had passed between him and Valentinov [...]” (1990, p. 94).

<sup>57</sup> Em inglês: “[...] he regarded him the way a son might a frivolous, coldish, elusive father to whom one could never say how much one loved him.” (p. 93).

<sup>58</sup> Em inglês: “I shall stop loving you [...] if you start thinking about chess – and I can see every thought, so behave yourself.” (1990, p. 162).

o ama, ou, pelo menos, não o ama do jeito que ele é; e ainda por cima transforma a privação de afeto numa ameaça). E há a injunção terciária: a que proíbe a fuga da pessoa do campo contraditório. A injunção terciária é bem forte para Lujin: o casamento com sua noiva é iminente, e caso ele desistisse dele, provavelmente ficaria sem sustento financeiro inclusive para pagar o tratamento; e as duas outras “pátrias” que poderiam acolhê-lo, o xadrez e a Rússia, estariam indisponíveis. O xadrez implica na ameaça de novos surtos e a Rússia estava sob um regime bem intolerante para com pessoas de ascendência aristocrática; na melhor das hipóteses, sua antiga pátria desejaria explorar seu talento para o xadrez como propaganda, não sem antes fazê-lo passar por algum tipo de doutrinação pró-regime. Mas Lujin neste momento não estava em condição de jogar xadrez, e jamais em sua vida teve o chamado “sentido prático” de deslindar situações políticas complexas e decidir o procedimento mais favorável a ser seguido em face das mesmas. Ele sempre foi levado de um lado para o outro, como se alguém estivesse “jogando” com ele.

O psiquiatra que trata Lujin após seu surto culpa única, expressa e continuamente o jogo de xadrez por seus problemas mentais, mandando que seu paciente o esqueça. Este doutor caracteriza o xadrez como “um passatempo frio que ressecava e corrompia o cérebro” (2008, p. 139)<sup>59</sup>, numa causalidade monomaníaca digna de figurar ao lado das atuais teorias que culpam o videogame pelo comportamento violento dos jovens. A implicância de Nabokov com a desinteligência de certa psicanálise, patente desde o prefácio, atinge seu ápice no retrato deste suposto profissional que despreza todo o histórico emocional de seu complexo paciente em prol da mera contenção de um episódio agudo. Também pesam para este “diagnóstico” os resultados tranquilizadores que precisa apresentar à família dele, que financiou seu tratamento. Neste caso, a terapia por que passou Lujin não reclassificou nenhuma de suas experiências passadas sob luz mais saudável: o paciente recebeu apenas a instrução de ignorá-las e não repeti-las. Recebeu na verdade a instrução para ignorar seu maior vínculo emocional até então (o que possuía com o jogo de xadrez, a única coisa constante na época de mudanças em

---

<sup>59</sup> Em inglês: “[...] chess was a cold amusement that dries up and corrupts the brain [...]” (1990, p. 162).

que vivia). Ou seja, sua terapia funcionou mais como uma rolha numa barragem, que mais à frente, conforme era inevitável, estoura.

## 5 OS JOGOS DE LEITURA DE ISER-CAILLOIS E O JOGO DE NABOKOV-LUJIN-LEITOR

Dissemos há pouco que “a ficção retoma o repertório de esquemas herdados de textos anteriores para distorcê-lo de forma a colocar em jogo (expressar) novos invisíveis, diferentes dos anteriormente jogados”. O modelo mais fundamental de ilusão literária a que se tem acesso é D. Quixote de La Mancha, personagem quintessencial de Cervantes (2003-2007): ele começa o livro enlouquecendo *porque* leu muita literatura de cavalaria, sai da cidade natal, vira uma espécie de celebridade, e, pouco antes de morrer em seu povoado natal, fica curado da loucura. O final é feliz.

No livro de Nabokov, Lujin vira uma celebridade, sai de sua cidade natal e depois enlouquece, aos poucos; há dúvidas sobre essa loucura, e sobre o que a teria causado; as pessoas ao seu redor atribuem essa loucura ao xadrez; e ele não pode voltar a seu país natal pois é um exilado. Sua morte apenas confirma sua loucura (ou aparência exterior de loucura, conforme vamos discutir). O final não é feliz.

Lujin acaba enxergando o mundo real *como se* ele estivesse organizado à maneira de um tabuleiro, e houvesse um adversário lançando armadilhas à sua frente. O talento enxadrístico de Lujin é inegável. Mas as convenções da vida real são diferentes, e os talentos necessários para se dar bem nela, idem.

O artifício de Nabokov é criar um personagem principal, Lujin, que busca conforto na regularidade dos motivos de xadrez colando-os à própria realidade, realidade esta que apenas nós, leitores, sabemos que reside “dentro” de um livro. Ao brincar de *mimicry* com o xadrez em seu plano de realidade, Lujin ao mesmo tempo carnavaliza (*ilinx*) o rigidamente regrado xadrez, e adota regras imperiosas que implicam um adversário (*agôn*) interferindo em sua realidade. Caillois nos adverte que os jogos são “ou regulamentados ou fictícios” (1990, p. 28), não podendo ser os dois ao mesmo tempo. Ao tentar (e conseguir) encaixar sua percepção da vida em regras enxadrísticas, Lujin deixa de poder perceber a realidade com a devida amplitude. Ou seja: ao tomar esta direção ou decisão, ele comete uma “péssima

jogada”<sup>60</sup> no contexto da vida real, o que provavelmente qualquer leitor apto com um pouco de aptidão social consegue enxergar.

Esta “jogada” de Lujin é caracterizada como “péssima” no enredo do livro pelo colapso mental que o personagem começa a sofrer ao ver um oponente importante, Turati, fazer uma abertura imprevista e banal, que julga “estranha”. (Como sempre, Lujin fez seu dever de casa, estudando com minúcia o estilo do seu adversário.) O imprevisto e banal não tem lugar no rigidamente regrado xadrez; isso faz com que Lujin de certa forma vislumbre o problema com a ilusão que andou alimentando, que é uma inversão desta: *o regrado não tem lugar na imprevisível e banal vida*. Acendendo cigarros um atrás do outro, maquinalmente, com a partida em curso, ele se queima com um fósforo, num doloroso choque de realidade que o recorda do próprio corpo:

A dor passou de imediato, mas, naquele intervalo candente, ele tinha visto algo insuportavelmente terrível, todo o horror que se esconde nas profundezas abissais do xadrez. [...] Horror, sim, mas também a única harmonia possível, pois o que existia no mundo além do xadrez? Névoas, o desconhecido, o nada...<sup>61</sup>

Este estranhamento sentido pelo personagem principal replica o estranhamento que um leitor pode sentir ao ver que Lujin começa a injetar xadrez na sua realidade para tornar-se mais tranquilo perante a mesma – é uma “péssima jogada!”, uma jogada irracional no contexto da vida.

Também é possível imaginar um leitor que, pelo menos de início, ache a mistura de motivos de xadrez por Lujin à própria vida algo adorável. Nabokov, conforme dissemos, alegou em seu prefácio existirem muitos leitores como esse. É possível também imaginar um leitor que ache Lujin estranho e adorável ao mesmo tempo. E muitas outras reações de leitores, já que a formação de imagens durante a leitura, que pode conduzir à reordenação dos valores pessoais mais tarde, é dependente do repertório de cada leitor, impossível de catalogar.

---

<sup>60</sup> O termo está entre aspas pois é uma analogia indevida do xadrez com a vida, na qual não existem jogadas reais; noutras palavras, estou empregando a analogia como se fosse o personagem Lujin.

<sup>61</sup> NABOKOV, 2008, p. 120. Em inglês: “The pain immediately passed, but in the fiery gap he had seen something unbearably awesome, the full horror of the abysmal depths of chess. [...] There was horror in this, but in this also the sole harmony, for what else exists in the world besides chess? Fog, the unknown, non-being...” (p. 139). Caillois tem um trecho complementar a este: “Quem joga xadrez, [...] pelo simples facto de se subordinar às respectivas regras, encontra-se separado da vida normal, que não conhece nenhuma das actividades que estes jogos tentam reproduzir fielmente.” (1990, p. 27).

A reação do leitor, seja ela qual for, provém da suspensão de descrença, ou seja, da desconsideração provisória e oscilante de que se trata de uma “vida de papel”. Ao se ler um romance há vários níveis de distanciamento do real: pelo fato de estarmos lendo letras em uma página, pela designação fundamental, implícita ou explícita, de que “esta é uma obra de ficção”, mas, uma vez aceita essa premissa e começada a leitura, a suspensão de descrença se instala e, conforme o texto vai sendo lido, o natural é procurar contexto, formar expectativas, que consistem em imagens mentais sem forma definitiva na mente do leitor. É possível esquecer por uns bons momentos que a “má jogada” de Lujin não se dá num contexto de vida real, mas de vida em papel.

É possível traduzir essa circunstância em termos iserianos. O que o leitor faz durante a leitura com relação ao texto é o que Lujin faz com sua vida em relação ao xadrez: uma série de atos de fingir orientados a um objetivo – o fim.

Como o fingir se relaciona com o estabelecimento de um objetivo (*Zwecksetzung*), devem ser mantidas representações de fins (*Zielvorstellungen*), que então constituem a condição para que o imaginário seja transladado a uma determinada configuração, que se diferencia dos fantasmas, projeções, sonhos diurnos e ideações sem um fim, pelas quais o imaginário penetra diretamente em nossa experiência. Portanto também aqui se verifica uma transgressão de limites, que conduz do difuso ao determinado. (ISER, 1983, p. 386)

O limite transgredido por Lujin em sua fantasia regrada sobre sua vida é o da delimitação de um espaço e um tempo para o jogo, tida como essencial por Caillois (1990, p. 29). O personagem não vê que expandir o espaço e o tempo de jogo até recobrir toda a sua realidade implica em poder *perdê-la*, coisa que acaba acontecendo de fato no livro.

O jogo proposto pelo romance é limítrofe entre *agôn* e *alea*, pois tanto Lujin como o leitor mais ingênuo (ou otimista) pensarão que há uma chance de Lujin “virar o jogo” e “ganhar a partida” – sair vivo ou pelo menos são ao fim da história. Na verdade, essa chance não existe (o que é sugerido por elementos no decorrer da leitura, mas só ficamos sabendo com certeza e clareza ao chegar ao final), revelando-se ao final da leitura como um *agôn* desde sempre, e de diversas formas e em diversos níveis.

Em *A defesa Lujin*, conforme assinalamos, há uma experiência que se repete para o leitor: quando tudo parece que vai melhorar, surge um elemento textual

imprevisto e bloqueia a possibilidade de Lujin ser feliz. Assim, é possível que o leitor comece a tentar manter todos os elementos do texto em vista, mesmo quando o elemento foi aparentemente deixado de lado pelo narrador, pois esse elemento pode emergir do esquecimento e causar “surpresas” desagradáveis tanto pelo seu efeito imediato como pelo fato de *não serem realmente surpresas*, e sim *descuidos* do leitor (afinal, todas as pistas estavam lá, apenas um pouco afastadas no horizonte textual...). Ou seja, a atitude mental sugerida para o leitor em *A defesa Lujin* assemelha-se à do bom jogador de xadrez, que precisa manter o máximo de sequências possíveis de jogadas em vista a todo momento.

Uma descrição de cenário nunca é apenas uma descrição, em *A defesa Lujin*. Metáforas relativas a xadrez estão espalhadas pelo ambiente: alusões a padrões quadriculados, preto-e-branco, movimentos vetoriais (“afastando-se para os fundos do hall”, “dava meia-volta de imediato”<sup>62</sup>). Personagens específicos se movem como peças (o menino-peão seguindo Lujin “com passos curtos” na p. 88 [2008]<sup>63</sup>; a amplitude deslizante de movimentos da futura sra. Lujin, a “rainha” do “jogo”). Depois de algum tempo vira até um *jogo* para o leitor procurar essas alusões a xadrez pelo livro; quer dizer, o leitor se torna também um pouco paranoico. Somos influenciados a procurar tais alusões até por conta do prefácio de Nabokov, que relata:

Não foi fácil compor minha história, porém tive grande prazer em aproveitar essa ou aquela imagem ou cena a fim de introduzir um padrão fatal na vida de Lujin e dotar a descrição de um jardim, de uma viagem ou de uma seqüência de acontecimentos banais com a aparência de um jogo cerebral e, em particular nos últimos capítulos, de um ataque de xadrez que vai demolindo os elementos mais profundos da sanidade mental do pobre-coitado (2008, p. 8)<sup>64</sup>.

O leitor mais atento reparará que algo estava conspirando para juntar Lujin e sua noiva mesmo antes dos pais de Lujin morrerem. Kinbote (1995) nos dá dois exemplos exaustivos. Um sobre o professor de geografia que Lujin, ainda na escola,

<sup>62</sup> 2008, p. 27. Na edição norte-americana (1990), p. 31: “[...] receding to one end of the hall [...]”, “[...] immediately turned away [...]”.

<sup>63</sup> Na edição norte-americana (1990), p. 102: “[...] with tiny steps” [...].

<sup>64</sup> Em inglês: “My story was difficult [*sic*] to compose, but I greatly enjoyed taking advantage of this or that image and scene to introduce a fatal pattern into Luzhin’s life and to endow the description of a garden, a journey, a sequence of hum-drum events, with the semblance of a game of skill, and, especially in the final chapters, with that of a regular chess attack demolishing the innermost elements of the poor fellow’s sanity.” 1990, p. 8.

derrotou numa partida, e reencontrou em momentos decisivos de sua vida, como em uma de suas fugas de casa, e que dava aula também na escola só para meninas onde estudou a noiva de Lujin. O outro é sobre o ex-colega de Lujin que perdeu um braço na guerra da Crimeia, e que lembra dele somente como o menino calado da classe; este herói de guerra foi amigo da noiva de Lujin, moça com quem ele “costumava jogar tênis no verão e esquiar no inverno” (2008, p. 78)<sup>65</sup>; ela, “por algum motivo” (Ibid.), elencou os dois lado a lado em sua mente.

Surge no leitor a suspeita (e, claro, tal potência é parte do jogo de possibilidades implícito no jogo textual): essas alusões e conexões foram colocadas (no sentido de *poiesis*) lá para enlouquecer Lujin, ou é apenas a percepção distorcida do próprio personagem que procura/encontra esses motivos enxadrísticos na sua realidade? Aliás, Lujin via esses motivos desde muito antes de saber o que era xadrez: talvez o xadrez fosse de fato seu “destino”, e portanto a loucura que este acarretou também o fosse? Voltando ao paralelo com D. Quixote, em *A defesa Lujin* é como se o leitor instado a procurar sinais enxadrísticos por todo lado enlouquecesse antes do personagem principal; talvez seja também por isso que, quando chega a vez de Lujin, o leitor resista a vê-lo sob luz tão cruel.

É hilário, embora inevitável, o esforço mental do leitor em tentar discernir motores literários tradicionais num romance tão metaliterário, pois seus esforços acabam se convertendo num questionamento da própria vida, percepção e preconceitos literários. A abstração transborda do plano do texto e destrói certas ideias arraigadas, por conta do duplo vínculo. *Lujin* é um romance quintessencial do século XX, e não apenas por tratar da “construção da memória em época de catástrofe, a convulsão de um continente iludido pela crença na racionalidade e na técnica, o desamparo causado pelo exílio”, como diz a orelha da edição brasileira de 2008. É muito mais o “como” do que o “quê”.

---

<sup>65</sup> Em inglês: “[...] used to play tennis in summer and ski in winter [...]” (1990, p. 90).

## 5.1 O desfecho contraditório de Lujin: um duplo vínculo

No prefácio escrito para a edição inglesa de 1964<sup>66</sup>, Nabokov explicita o trocadilho feito no título original russo com a palavra inglesa *illusion*, que faz o *Zaschita Luzhina* original soar como “A defesa ilusória” – quer dizer, o título sugere ou que resistir ao ataque é inútil, ou que a ameaça é imaginária. E essa sugestão – mais perceptível pela leitura em voz alta, e só identificável por quem também conhecesse o sentido e o som da palavra inglesa *illusion* – consistia originalmente apenas de uma *ilusão de sonoridade*: o título também dava seu sentido em nível metalinguístico.

Mesmo que esta alusão se perca na tradução, ainda resta uma pergunta para assolar o leitor, já lhe instilando a metáfora enxadrística e a tônica paranoica do livro: *A defesa Lujin*, além de significar uma alusão a xadrez (um jogo agonístico, de soma zero<sup>67</sup>) e um tipo de estrutura de jogadas do mesmo, já pressupõe algum ataque sendo efetuado (e um atacante). “Defesa” não é intransitiva: *contra o que* Lujin se defende?

Adulto, após o encontro “fortuito” com dois ex-colegas que o maltratavam na escola<sup>68</sup>, Lujin passa a perceber indícios de que um oponente o está atacando no jogo da vida – indícios estes que o leitor é induzido a perceber desde que começou o livro. O ex-jogador constrói uma defesa para si com base no xadrez, procurando motivos e elementos que possam significar jogadas espalhados pela vida; passa os últimos capítulos tentando descobrir o “propósito último” de seu oponente. O propósito do oponente de Lujin é nada mais nada menos que demolir sua sanidade mental; e quando Lujin descobre que seu oponente queria precisamente derrotar essa sanidade, já está tão enredado na ilusão que não tem escolha senão reconhecer sua derrota. Ou seja, no momento do suicídio de Lujin, a atualidade das

---

<sup>66</sup> A tradução

<sup>67</sup> Na teoria dos jogos (JACKSON e SHOHAM, 2012), um jogo de soma zero, também chamado de jogo de soma fixa, é um jogo em que o fato de um jogador ter um ganho X significa que os demais jogadores perderam esse X. Dividir um bolo é um jogo de soma fixa, pois a quantidade de pedaços é fixa e finita; e, uma vez comido o pedaço, ele não pode mais ser comido pelos demais participantes da divisão.

<sup>68</sup> Este encontro com personagens de seu passado russo (NABOKOV, 2008, p. 168-171 e 1990, p. 196-201) é fortuito *ma non troppo*, pois se dá num baile para emigrados russos em uma capital da Europa.

duas visões de mundo se superpõe e se confirma: 1) sim, ele estava louco ao confundir o xadrez com a vida e vai se matar para escapar da loucura e/ou por consequência dela; e 2) sim, ele de fato estava numa partida (disputando sua sanidade), perdeu para seu oponente e tomou a decisão racional de abandonar a partida. A tentativa de apreender algum sentido dessas duas premissas leva a um raciocínio circular disparatado: Lujin decide *racionalmente* abandonar a partida que está sendo jogada em sua vida confirmando para sua família e círculo de conhecidos, *apenas no instante de seu suicídio*, que havia ficado louco – que era a premissa necessária para que ele viesse a enxergar uma partida imaginária em sua vida. E se ele estava louco desde antes e por isso enxergava xadrez na própria vida, como pôde tomar a decisão perfeitamente racional de abandonar a partida que perdia?

Para sequer considerar essa possibilidade, devemos desrespeitar uma construção básica do senso comum, a de que loucos não podem agir de forma racional; ou considerar que a racionalidade extrema pode levar a atos com, no mínimo, *aparência* de loucura.

Se havia mesmo um adversário, Lujin ficou louco por outro motivo – pelo isolamento de conhecer uma verdade oculta sem poder partilhá-la com seus entes queridos, associado à perseguição que sofreu (reencontrar pessoas incômodas de seu passado e motivos de xadrez por toda a parte) –, mas, seja como for, a loucura é a tônica das duas possibilidades.

Até então, em nossa análise desse desfecho, ficamos apenas no nível da história. Porém, nós o lemos de fora, sob a moldura da ficção – e este fato não pode ser minimizado. Os subsídios que identificamos até agora no livro podem levar os leitores mais aptos a identificar as perspectivas textuais *enredo* e *narrador* como os verdadeiros adversários de Lujin, embora ao mesmo tempo apresentem-no com grande afetividade e ele seja muitas vezes assim recebido pelos leitores (ponto enfatizado no prefácio de Nabokov) – tudo isso apesar da fama do xadrez de ser um jogo frio e cerebral. Há nestas duas perspectivas textuais a característica padrão de *donas* do destino do personagem e, ao mesmo tempo, pela sugestão enxadrística desde o título do livro, de suas *adversárias*, tornando a possibilidade de Lujin escapar da ilusão... uma ilusão.

Para o leitor, no começo, a graça da história pode ser ver o personagem Lujin jogar um jogo de imitação descabido: tentar converter o xadrez e suas regras para a vida. Mas a paranoia do personagem é seguidamente legitimada para o leitor pela moldura ficcional: sim, *há* alguém modelando a vida de Lujin – o autor implícito, conforme apontamos. Dizendo de um modo mais iseriano, o produto do imaginário de Lujin é visível para nós através da moldura ficcional de que dispomos, e, assim, a possibilidade (aparentemente disparatada) de *ser louco e ter razão* acaba ingressando em nossa mente via experiência estética.

Lujin é considerado excêntrico e louco pelos demais personagens. Pelo ponto de vista nômade gerado pelo entrecruzamento das perspectivas textuais *leitor ficcional*, *autor implícito* e *personagem Lujin*, o leitor vê que Lujin está “certo”, mas que isso não necessariamente o torna mais feliz em seu mundo. Nosso ponto de vista é único, jamais poderia ser partilhado pelos demais personagens (mais precisamente, por suas perspectivas isoladas), e nem mesmo por Lujin. Com isso, *nós* nos sentimos isolados, e ao mesmo tempo colegas de Lujin em seu infortúnio. A experiência estética se parece com participar de uma paranoia de dentro da cabeça do paranoico.

O mecanismo é mais complexo do que isso e merece ser explicado em detalhe. Recapitulemos, primeiro, as verdades básicas que surgem para o leitor durante a leitura:

- (1) “Sei que Lujin é louco porque está usando mal o xadrez, jogo com regras, aplicando-o à vida, que não tem nem pode ter regras”.
- (2) “Sei que Lujin é mais que lúcido ao supor o mundo voltado contra ele porque vejo o enredo ficcional e o narrador, que os outros personagens não veem, voltados contra ele”.
- (3) “Logo, Lujin é lúcido e é louco”.

Trata-se de um dilema lógico em que a satisfação de uma ponta deixa a outra solta, e que não oferece saída, podendo se espelhar até o infinito. O leitor entra em uma situação de estresse emocional por não conseguir resolver a situação contraditória em sua mente de forma racional – além de provavelmente também estar apegado pelo lado emocional à perspectiva textual do personagem Lujin. O leitor não tem para onde correr. Ou seja, um duplo vínculo é perpetrado pelo texto

no leitor. E este não sabe mais a quem chamar de louco, nem se isso (ser louco) no mundo real é necessariamente mau, errado ou digno de desprezo.

Quer dizer, a experiência dessa leitura pode levar o leitor a ressituar a paranoia (e qualquer tipo de transtorno mental) na estrutura hierarquizada (vertical) de seus valores<sup>69</sup>: em vez de sempre desdenhada, às vezes merecer consideração – e quem sabe, até carinho.

Lujin torna-se assim, para nós, um louco *adorável*... por um truque de metaidentificação e um excelente uso das perspectivas textuais.

## 5.2 O nó extra dado pela ficção: um duplo duplo vínculo

A trama se complica pela presença dessa moldura contextual que chamamos de ficção. Todo leitor sabe ser impossível alertar qualquer personagem sobre sua ilusão, gritando-lhe, “sua vida é mera ficção!”. Mesmo que pudesse “furar a moldura”, o leitor sabe que estaria sendo o *fura-jogos* de Caillois, aquele que *mela* a brincadeira, o derrubador de quarta parede, tanto pelo lado dos personagens como pelo próprio lado; então, geralmente, procura não “gritar” esse alerta nem a si próprio (quebrando assim a suspensão de descrença). A essa camada, o texto de Nabokov adiciona pelo menos mais duas. Ao ver Lujin se enredando na ilusão, o leitor sabe ser na realidade impossível gritar-lhe “a vida não é xadrez! o xadrez não é a vida!”, quebrando as duas ilusões de Lujin ao mesmo tempo (a do personagem que não se sabe personagem, e a da pessoa supostamente real que se vê como peça de jogo). E o leitor sabe que, mesmo que pudesse fazê-lo, estaria furando o jogo da leitura.

O leitor talvez queira também gritar aos demais personagens que deixem Lujin em paz, pois Lujin não é exatamente louco – talvez só enxergue “demais”. Caso sinta empatia para com Lujin, a vontade do leitor de gritar esses alertas vai crescendo, mas com essa vontade cresce também a culpa por querer furar o jogo (da leitura), e a culpa por apontar Lujin como louco tal qual fazem os demais personagens, sabendo que na verdade ele está “certo” (pois *há* perspectivas

---

<sup>69</sup> ISER, 1978, p. 61.

textuais voltadas contra ele); no entanto, *cresce também a culpa do leitor por estar envolvido na ficção a ponto de sentir tanta culpa*, replicando de certa forma a loucura de Lujin. Este é o segundo nó, o duplo duplo vínculo. Nesse ponto, o leitor resiste até a considerar o personagem um louco, porque seu próprio forte envolvimento emocional com a história significaria também uma espécie de loucura, um mau uso do jogo de imitação (*mimicry*) similar ao que Lujin faz na ficção. O pacto de suspensão de descrença não pode mais ser negado nem validado pelo leitor: a essa altura, dizer “eu não me importo com essa história” seria um sintoma de se importar o suficiente com as perspectivas textuais e/ou com a própria sanidade para romper o pacto, e por outro lado, agir como quem realmente se importa seria gritar alertas para o papel (*melando* o jogo da leitura), como alguém que não se importa nem com as perspectivas textuais, nem com a própria sanidade. O leitor não tem para onde correr; e esta é a sua recompensa por se envolver demais com a ficção. Se o primeiro nó diz respeito a Lujin *ser louco e ter razão*, o segundo nó diz respeito ao fato da história *ser de mentira e ser real*<sup>70</sup>. A leitura pode ter um peso real nas atitudes do leitor para com futuras leituras ficcionais, que até então ele pode ter tratado como diversão, mentira ou fantasia, mas que agora viu como podem ser capazes de se grudar indelevelmente a sua percepção.

A *defesa Lujin*, portanto, se constitui numa espécie de *cautionary tale* metaficcional. Ler o texto nos mostra como a ficção é poderosa (assim como os jogos). Ela inspira cuidados, pois mexe com nossas operações mentais. No fundo, é feita para isso. É preciso levá-la a sério, construindo-a e desfrutando dela a um só tempo com abandono e cuidado.

Com essa interação, perpetra-se a fascinação do leitor com a maldade elegante do autor implícito Nabokov para com seu personagem (tema que também perpassa seu clássico *Lolita*), replicando a atitude do espectador da partida de xadrez em observar uma situação de antagonismo para o próprio entretenimento, transformando dois seres humanos em “um vencedor” e “um perdedor”.

---

<sup>70</sup> Aqui, Nabokov está de certa forma alinhado a Iser, que rechaça a oposição tradicional *real x fictício* para nos apresentar a tríade mais produtiva *real-fictício-imaginário*. Também há reflexos de Bateson, que fala muitas vezes da “realidade da mente”, em que uma ideia pode de fato influenciar um acontecimento, o que para um físico, por exemplo, seria uma “hipótese grosseiramente mágica” (2000, p. 229).

Há um filme de 25 minutos chamado *A febre do xadrez* (*Shakhmatnaya Goryachka*), feito por uma companhia russo-germânica em 1925 (cinco anos antes, portanto, do aparecimento de *A defesa Lujin* em russo), em que o jovem Nabokov foi figurante. Neste breve filme, sobre a mania por xadrez que assolava a Rússia e a Europa na época, boa parte das cenas de abertura e encerramento foca na reação dos espectadores a um torneio de xadrez.

Durante *A defesa Lujin*, o esforço mental a que o jovem enxadrista se submete é caracterizado com zelo, e a quantidade brutal de partidas que o fazem jogar na qualidade espetacularizada de menino-prodígio provocam dó num leitor mais atento. “Frequentemente enfrentava até vinte amadores em partidas simultâneas” (2008, p. 65)<sup>71</sup>;

“[...] sua fadiga resultava em especial das partidas jogadas às cegas, um espetáculo muito bem remunerado a que ele se prestava de boa vontade. [...] Jogava dessa forma contra quinze, vinte, trinta adversários, e, naturalmente, o simples número de tabuleiros era importante, porque determinava a duração total do espetáculo, mas o desgaste físico não era nada quando comparado à fadiga mental [...]” (2008, p. 79)<sup>72</sup>.

Segundo Walter Benjamin (1985, p. 197), o leitor do romance precisa “estar seguro de antemão, de um modo ou de outro, de que participará d[a] morte [do personagem]”; sendo o suicídio de Lujin (ou, conforme o próprio diz, seu “abandono de partida”) o lance que encerra o romance, Nabokov faz com que o leitor questione além de tudo seu próprio voyeurismo – no fim das contas, uma nova instância de *agôn* que sobrevive após a história, após a morte de Lujin.

---

<sup>71</sup> Em inglês: “He often took a score of amateurs.” (1990, p. 75).

<sup>72</sup> Em inglês: “[...] he was particularly fatigued by playing blind, a rather well-paid performance that he willingly gave. [...] Thus he played against fifteen, twenty, thirty opponents and of course the sheer number of boards told – since it affected the actual playing time – but this physical weariness was nothing compared to the mental fatigue [...]” (1990, p. 91-2).

## 6 A SINESTESIA DE LUJIN COMO FORMA DE ACESSO À EXPERIÊNCIA

Gregory Bateson (2000, p. 195-6) nos fala de um paciente esquizofrênico que desenvolveu um raciocínio circular para explicar o porquê de ter tido um surto. Em seu raciocínio, ele tanto parecia estar acusando a mãe quanto evitando acusá-la diretamente. Bateson concluiu: “[Este raciocínio] deixa implícitas tal forma de interagir e tais contradições crônicas com a mãe que até de tomar atitudes que pudessem desfazer o mal entendido a criança estava proibida.” (2000, p. 195)<sup>73</sup>.

Com muita dificuldade, o paciente conseguiu dizer que “o juiz não aprovava” suas sessões de terapia com Bateson. Então, Bateson apresentou-se ao paciente como seu “advogado de defesa” contra o mundo que o ameaçava, conquistando sua confiança e colaboração para a terapia.

De forma similar a este caso, a noiva e futura esposa de Lujin é uma figura identificada com a rainha do jogo de xadrez; ela é procurada por ele não só por atração erótica mas também para defendê-lo do mundo hostil, fardo que ela assume com afinco. Tal qual a expedita rainha defende o limitado rei no xadrez, a sra. Lujin tem mobilidade (espacial e social) muito maior que seu marido no decorrer do livro. Nos últimos capítulos, os movimentos dele assemelham-se ao de um rei acuado em final de partida, com poucas posições válidas e poucas peças para lhe auxiliar; nas páginas finais, ele repete os mesmos movimentos, ida e volta, numa área exígua do tabuleiro (os aposentos contíguos de sua casa), para apreensão de sua mulher, que ainda procura protegê-lo do que percebe como loucura dele:

“Começou então uma estranha caminhada, Lujin indo e vindo ao longo dos três aposentos contíguos, parecendo ter um objetivo definido. Sua mulher ora o acompanhava, ora ficava sentada em qualquer lugar, olhando-o com ansiedade” (NABOKOV, 2008, p. 213)<sup>74</sup>.

O mundo é hostil a Lujin desde sua infância; a mera interação social parece ameaçá-lo. Há episódios de alucinações pré e pós surto em frente a Turati; mas é só no fim do livro que a situação mental de Lujin há de se agravar a ponto de

<sup>73</sup> No original: “implies a way of interaction and chronic cross-purposes with the mother such that for the child to make those moves which might straighten out the misunderstanding was also prohibited.”

<sup>74</sup> Em inglês: “And now began a strange promenade – Luzhin walking back and forth through the three adjoining rooms, as if with a definite objective, and his wife now walking beside him, now sitting down somewhere and looking at him distractedly [...]” (1990, p. 250).

reconhecemos sintomas esquizofrênicos clássicos. Lujin ouve vozes, vê coisas, tem ausências e mutismos prolongados; fica paranoico e com mania de perseguição, vendo ou querendo ver sinais ocultos em tudo; procura fingir um estado mental mais controlado para a mulher, em parte para não preocupá-la, em parte porque acha que ela não vai compreendê-lo ou crer nele. Quando fala, Lujin fala em metáforas não rotuladas ou fórmulas prontas, e não sabe ler os contextos das interações (os sinais não verbais das pessoas). Descreve o narrador: “[...] as pessoas lhe dirigiam perguntas que ele tinha de repetir várias vezes a si próprio antes de compreender seu significado banal e descobrir uma resposta igualmente banal.” (Nabokov, 2008, p. 194)<sup>75</sup> – quando Lujin esperava que significariam uma jogada perpetrada pelo adversário invisível de Lujin que só este e o leitor conseguem ver (o autor implícito).

Lujin é sinestésico (tal como Nabokov); pensando-se desta forma, fazem sentido trechos como “ouviam-se o fragor de *música* marcial que se aproximava em ondas *alaranjadas*” (NABOKOV, 2008, p. 147, grifos meus)<sup>76</sup> ou

E as tachinhas que ele pusera certa vez no assento de palha, destinado a receber com *estalidos* sucessivos o obeso traseiro da francesa, *eram*, olhando para trás, *equivalentes* à luz do sol, aos sons do jardim e ao mosquito que se grudava no seu joelho esfolado enquanto erguia com êxtase o abdome *rubesciente* (2008, p. 14, grifos meus)<sup>77</sup>.

Para o sinestésico, sons, cores, sabores, números e sentimentos podem significar ou ter cores, sons, sabores etc. Esse fato poderia ser tomado (poderia ser lido e escrito) como mera curiosidade, mas, no todo, Lujin é indissociável dos fenômenos de transgressão de contextos batesonianos. Não demonstra apenas tendências esquizofrênicas; também pensa de forma sinestésica, trazendo contextos “exógenos” e exóticos para experiências banais (e vice-versa). No nível da história, tanto sua noiva quanto seu pai não conseguem deixar de pensar em sua presença no mundo como a de um “artista” ou “músico”. E sua maior transgressão enquanto personagem é “enxergar” o autor implícito manipulando seu mundo.

<sup>75</sup> Em inglês: “[...] people addressed questions to him that he had to repeat several times to himself before understanding their simple meaning and finding a simple answer” (1990, p. 228).

<sup>76</sup> Em inglês: “a burst of military *music*: it approached in *orange waves*” (1990, p. 171, grifos nossos).

<sup>77</sup> Em inglês: “And the tacks he had once placed on the wickerwork seat destined, with *crisp, crackling sounds*, to receive her obese croup were in retrospect *equivalent* with the *sunshine* and the *sounds* of the garden, and the mosquito fastening onto his skinned knee and blissfully raising its *rubescient abdomen*” (1990, p. 16, grifos nossos).

Nelson Goodman, em seu livro *Formas de produção do mundo* [*Ways of Worldmaking*, 1978], nos diz que boa parte das construções de mundos se dá por composição e decomposição (p. 7). “A transferência metafórica – por exemplo, em que predicados de gosto são aplicados a sons – pode efetuar uma dupla reorganização, tanto reordenando o novo domínio da aplicação quanto relacionando-o com o antigo.”<sup>78</sup> (GOODMAN, 1978, p. 8).

A “transferência metafórica” contínua de Lujin (indicada pela sinestesia desde a infância) por um lado é indutora de ternura, mas por outro prenuncia a enlouquecedora mistura entre modos de jogar que Lujin começará a fazer, até perder o controle.

Essa sinestesia não quer dizer que Lujin sinta algum prazer tátil “real” ao jogar; ele chega a desprezar o contato com as peças materiais, que só toca (e só pode tocar, pelo que dita a etiqueta do xadrez) na hora de movê-las. As peças comidas se tornam madeira morta para Lujin, que ama não o aparato usado para jogar o xadrez, mas sim sua precisão, sua emoção e suas regras. Alguns exemplos:

“[...] visualizava o movimento de uma peça como uma descarga, um choque, o clarão de um relâmpago – e todo o tabuleiro vibrava com uma tensão que ele comandava, aqui acumulando a energia elétrica, ali a liberando.” (2008, p. 79)<sup>79</sup>.

Lujin sente prazeres táteis e musicais *no desenrolar de seu pensamento* (“[...] o pensamento galgava escadarias de mármore rumo à vitória.”<sup>80</sup>). Isso se alinha com o que Iser nos diz sobre a indistinção de fronteiras na literatura:

“A presumida distinção clara entre a imaginação, a razão e os sentidos [...] se desmorona quando aplicada à literatura. [...] Atividades imaginárias, conscientes e perceptuais constantemente se inscrevem umas nas outras, em consequência do que as ‘faculdades’ parecem condensadas ou distorcidas, transfiguradas ou espelhadas, dramatizadas ou subvertidas.” (1993, p. 280)<sup>81</sup>.

<sup>78</sup> No original: “Metaphorical transfer – for example, where taste predicates are applied to sounds – may effect a double reorganization, both re-sorting the new realm of application and relating it to the old one.”

<sup>79</sup> Em inglês: “[...] he envisioned the movement of a piece as a discharge, a shock, a stroke of lightning – and the whole chess field quivered with tension, and over this tension he was sovereign, here gathering in and there releasing electric power.” (1990, p. 92).

<sup>80</sup> 2008, p. 209. Em inglês: “[...] thought ascended marble stairs to victory.” (1990, p. 246).

<sup>81</sup> Em inglês: “The assumed clear distinction between imagination, reason, and the senses [...] crumbles when applied to literature. [...] Imaginary, conscious, and perceptual activities constantly inscribe themselves into one another, in consequence of which the ‘faculties’ appear condensed or distorted, transfigured or mirrored, dramatized or subverted.”

Sob o escrutínio de um primeiro Wittgenstein<sup>82</sup>, por exemplo, uma palavra (dentro de um jogo específico) deveria denotar apenas aquilo que ela denota; mesmo para o Wittgenstein de *Investigações filosóficas* (1975, p. 207-213) não se pode dizer propriamente que se ouviu uma “música lamentosa”, pois não se ouviu a lamentação e sim a música: não há um órgão do sentido que tenha captado a “lamentosidade”. A qualidade lamentosa é apenas uma espécie de eco de um pensamento, ou é atribuível a algum hábito associativo subjacente. Porém, a particularidade do jogo da literatura é justamente misturar mapa e território (e *play* e *games*), e da mistura intencional vai emergir, montado pelo leitor, um sentido. Noutras palavras, na literatura não se busca denotar através da língua, e sim fender o significante, denotando e encenando ao mesmo tempo – um território é imaginado para o mapa fornecido<sup>83</sup>. (Claro, é o costume mental de procurar fechar sentido *como se* a linguagem literária estivesse denotando que faz a duplicidade acontecer.) Lujin é um ser de papel; seus órgãos de mentira podem muito bem captar *músicas lamentosas* sem queixas filosóficas. Ele e o contexto que o rodeia são declaradamente, em parte, uma encenação.

Vejamos em detalhes a forma musical e sensorial como Lujin pensa durante uma partida de xadrez.

Na partida em que Lujin terá o surto em frente a Turati, a narração se desvela em encontrar motivos sonoros para o embate: selecionando apenas alguns exemplos, no início são “dois violinos tocando em surdina”, até que “soou um doce acorde”; depois há “uma eclosão repentina, uma rápida combinação de sons”; soa outra “nota grave e cheia de presságios”, e as peças de maior peso se desafiam “com sons de trombeta”; uma combinação frágil e cristalina encontrada por Lujin logo se desintegra “com um leve tilintar”; até que o tabuleiro se transforma numa “espécie de tempestade musical” que Lujin procura tornar numa “melodia tonitruante”; seu pensamento vagueia por hipnóticos labirintos de variantes “onde cada passo gerava ecos perigosos”, e é nesse momento de concentração

---

<sup>82</sup> WITTEGENSTEIN, 2010.

<sup>83</sup> ISER, 2013, p. 345.

desgovernada que seu corpo físico se queima no fósforo e o surto começa (2008, p.118-120)<sup>84</sup>.

Não é sem razão que, no prefácio a *Lujin*, Nabokov assinala que até quem detesta xadrez é capaz de amar este livro: por descrever o processo mental de seu mestre de xadrez também em forma de música, eletricidade, cor e luz, ele disponibiliza mais formas possíveis de acesso à experiência deste processo para mais leitores fictícios. Se Lujin não fosse sinestésico, isso não seria possível. Se Lujin fosse sinestésico *apenas* para isso constar como característica-rótulo a ser apontada na orelha do livro, como sinal-fetichê de que *este é um personagem cativante*, constituindo praticamente uma ordem ao leitor para *gostar dele* – como em muita literatura de qualidade duvidosa –, certamente o texto diria com todas as letras que o personagem é *sinestésico* e dedicaria alguns parágrafos a explorar a “misteriosa condição” mediante a curiosidade dos demais personagens. Não seria a mesma coisa. Mas o personagem não foi deixado a jogar sozinho um jogo de sensações mal embaralhadas: o leitor foi convidado a participar. O leitor recria a vivência do xadrez ao interpretar o texto escrito por Nabokov, e pode nem se dar conta que o personagem é sinestésico; na verdade, pode nem sequer saber o que significa a palavra *sinestesia*, mas terá de certa forma vivenciado o que é.

Há também exemplos de um Lujin adulto fundindo sensações fora do xadrez. Quando o sogro tenta empregá-lo – ou ao menos ocupá-lo – em seu escritório, Lujin demonstra fartamente sua falta de senso prático datilografando não o que ele lhe dita, mas sim a palavra “tote” (“*tot*” – “moleque”, em inglês) repetidamente, o que para Lujin tanto *representa* como *produz* o som da datilografia competente na máquina de escrever: em português, “tote tote hotentote tote tote sem capote” (2008, p. 160) e, em inglês, “tot Hottentot tot tot tot do not totter” (1990, p. 188).

A sinestesia de Lujin mostra uma face “diabólica” quando Valentinov, o antigo empresário inescrupuloso e despótico, agora produtor de cinema, “rapta” seu ex-discípulo já adulto da rua e enfia-o num automóvel, tentando seduzi-lo a aparecer num filme sobre xadrez. Quando chegam a seu escritório (onde Lujin é conduzido a uma engolfante poltrona), Valentinov expõe-lhe a trama de seu filme: um rapaz “de

---

<sup>84</sup> Em inglês: “softly, softly, like muted violins”; “a chord sang out tenderly”; “another sudden flare-up, a swift combination of sounds”; “other deep, dark note chimed elsewhere”; “with trumpet voices”; “with a gentle tinkle”; “a kind of musical tempest”; “swell it out into a thunderous harmony”; “his every step aroused a perilous echo”. (1990, p. 137-139).

boa família” tenta estuprar uma moça num vagão de trem; ela grita, chamando a atenção de outros passageiros, e o rapaz é preso, condenado a trabalhos forçados. A moça, apesar de tudo apaixonada por ele, não sabe como salvá-lo desse destino (“você entende, é aí que reside o conflito”<sup>85</sup>, explana Valentinov). O rapaz consegue fugir da prisão; muda de nome e vira jogador de xadrez. Valentinov deseja contar com mestres reais para o torneio de xadrez que será o desenlace de seu filme, e declara que Lujin tem obrigação de aparecer no filme, por ter uma enorme dívida de gratidão para consigo. Lujin sente-se enlouquecer com tanta informação e vileza, mas não consegue ir embora, afundado na poltrona. E sua sinestesia ataca novamente, empurrando-o para o conforto afetivo e nostálgico do xadrez:

Nesse momento alguém o chamou num tom agitado e, após empurrar para dentro do campo visual de Lujin uma caixa de charutos aberta, Valentinov desculpou-se e desapareceu. *Sua voz continuou a reverberar na sala e, para Lujin, que pouco a pouco saía de seu estupor, ela foi se transformando, de forma gradual, insidiosamente, numa imagem fascinante. Ao som daquela voz, ouvindo a música que acompanhava a sedução diabólica dos tabuleiros, Lujin recordou, com a melancolia penetrante e lacrimosa que caracteriza as reminiscências amorosas, os milhares de partidas que jogara no passado.* (NABOKOV, 2008, p. 209, grifos nossos)<sup>86</sup>

Como disse, Nabokov foi figurante de cinema na década de 1920, participando, dentre outros, do citado filme de 25 minutos chamado *A febre do xadrez* (*Shakhmatnaya Goryachka*, 1925). Na trama deste filme, um rapaz se esquece de dar atenção à sua noiva porque está obcecado por xadrez – tal como toda a cidade, de idosos até crianças de colo. O rapaz usa meias, gravatas e boina xadrezes, transita por pisos axadrezados, para no caminho a todo momento para jogar xadrez ou se informar sobre torneios, e acaba perdendo a hora de seu encontro com a namorada. Com isso, ela rompe o namoro e ameaça se suicidar. Após pedir um veneno ao farmacêutico e ser mal atendida por conta (mais uma vez) do xadrez – o vidrinho de veneno que ele distraidamente lhe dera era na verdade uma peça do jogo –, ela tem enfim sua chance de vingança: é cortejada pelo grande

<sup>85</sup> 2008, p. 210. Em inglês: “[...] ‘you see, that’s where the conflict is’ [...]” (1990, p. 247).

<sup>86</sup> Em inglês: “At this moment someone called Valentinov in an agitated voice, and after pushing an open box of cigars into Luzhin’s limited Field of vision He excused himself and disappeared. *His voice remained vibrating in the room* and for Luzhin, who was slowly emerging from his stupefaction, it gradually and surreptitiously began to be transformed in a *bewitching image*. To the *sound of this voice*, to the *music* of the chessboard’s evil lure, Luzhin recalled, with the exquisite, moist melancholy peculiar to recollections of love, a thousand games that he had played in the past.” (1990, p. 246). Podemos ler nesse trecho também a afetividade que Lujin associa aos tabuleiros de xadrez e que lhe faltou na relação com Valentinov.

mestre cubano José Raul Capablanca (fazendo uma ponta no filme como “Um Grande Mestre”), por muitos considerado como o maior talento natural da história moderna do jogo. Em sua companhia, ela comparece ao torneio de xadrez e acaba se apaixonando *pelo jogo*, reatando o namoro com o rapaz axadrezado. Nabokov aparece, segundo Kinbote (1995), na cena inicial do filme, no canto superior esquerdo de uma das tomadas da plateia do torneio de xadrez que conta com a presença de vários mestres reais (Grunfeld, Spielmann, Torre)<sup>87</sup>. O mesmo elenco é visto no torneio que encerra o filme.

O modo como isso reaparece no texto é patente; Kinbote sugere que Nabokov, servindo-se desses elementos, não só tenha composto a segunda profissão do mau-caráter Valentinov, como também o próprio Lujin e sua mania por xadrez. No arcabouço teórico da teoria da recepção, poderíamos falar na intencionalidade do texto expressa por essa seleção e combinação autoral: “[...] a intencionalidade [...] não se limita a designar campos de referência, mas os decompõe para transformar os elementos escolhidos no material de sua auto-apresentação (*Selbstpräsentification*).” (ISER, 1983, p. 390).

Curiosamente, Nabokov insere na história do livro um processo criativo muito similar ao que descrevemos. É o processo criativo de Lujin sênior, que pretende escrever um livro inspirado na história do filho:

De tudo aquilo, daquela mixórdia grosseira que se grudava a sua pena e desabava de todos os recantos da memória, degradando cada recordação e bloqueando o pensamento livre, *ele se sentiu compelido a extirpar a figura de Valentinov – cuidadosamente, pedaço por pedaço – a fim de pô-lo por inteiro no futuro livro.* [...] E, assim o escritor Lujin decidiu utilizá-lo por inteiro: graças a sua presença, qualquer história adquiria uma *vivacidade* extraordinária, um *sabor* de aventura. Mas a parte mais importante ainda precisava ser inventada. Tudo o que tinha até então era o *colorido* – rico e intenso, sem dúvida, porém flutuando em manchas isoladas; faltava ainda encontrar um desenho definitivo, uma linha precisa. Pela primeira vez o escritor Lujin começara involuntariamente com as *cores*. (p. 70-71, grifos nossos)<sup>88</sup>.

<sup>87</sup> IMDB, 2014; KINBOTE, 1995.

<sup>88</sup> Em inglês: “Out of all this, out of all this crude mish-mash that stuck to the pen and tumbled out of every corner of his memory, degrading every recollection and blocking the way for free thought, *he was unavoidably compelled to extract – carefully and piece by piece – and admit whole to his book — Valentinov.* [...] And so Luzhin the writer decided to utilize him in full; thanks to his presence any story acquired extraordinary *liveliness*, a *smack* of adventure. But the most important part still remained to be invented. Everything he had up to now was the *coloration* – warm and vivid, on doubt, but floating in separate spots; he had still to find a definite design, a sharp line. For the first time the writer Luzhin had involuntarily begun with the *colors.*” (1990, p. 81-82).

É notável, neste trecho, como até a criação do escritor-personagem de Nabokov se investe de um caráter sinestésico (grifamos os termos mais gritantes). Cores e sabores intensos são evocados como matéria da criação, mas não são suficientes; é preciso defini-los. O processo criativo é caracterizado aí como uma ressurgência involuntária, mas que carece de uma definição precisa pela mão do artista; a *tekhné* é vista como aquela mistura entre racional e irracional a que nos referimos.

## 7 “AS IF WITH A DEFINITE OBJECTIVE”

Xadrez, literatura e vida têm em comum o fato de chegarem ao fim; a ficção e o xadrez têm em comum o fato de serem jogos, e o fato de não denotarem uma realidade palpável; mas, dentre vida, literatura e xadrez, só esse último tem regras a serem seguidas, previamente acordadas entre jogadores.

Diversos teóricos veem diferença entre o jogar e a forma de jogar, recorrendo à distinção presente na língua inglesa entre *play* e *game* para ressaltá-lo. Para Walther (2003), que se apoia nas visões de Huizinga, Caillois e Bateson,

*Play* é um território em aberto [*open-ended*] no qual o faz de conta e a construção de mundos são fatores cruciais. *Games* são áreas confinadas que desafiam a interpretação e a otimização de regras e táticas – isso sem falar em tempo e espaço<sup>89</sup>.

Iser leva essa diferenciação para o campo da literatura: “o movimento que oscila no significante dividido é *play*, enquanto os *games* se formam por uma constante realização daquilo que se esboça no jogo infinito.” (2013, p. 354).

Nesta chave, a literatura pode ser vista como *play* composto de vários *games*<sup>90</sup>; xadrez é apenas *game*, mas Nabokov brinca de escrevê-lo como *play* (fazendo Lujin começar a tratá-lo assim – *em aberto*).

Nabokov nos dá uma boa pista da brincadeira [*play*] que faz com os jogos “literatura” e “xadrez” numa pequena expressão-chave da edição norte-americana: Lujin, pouco antes de decidir acabar com sua vida, caminha de um lado para o outro “*as if with a definite objective*” (1990, p. 250)<sup>91</sup>. Iser (1983, p. 402) nos diz que a finalidade do “como se” da literatura é fazer o mundo representado ser tomado como se fosse um mundo<sup>92</sup>. Qual a finalidade do “como se” do xadrez? Certamente não é essa; talvez possa ser descrita como engajar duas pessoas em estratégias

<sup>89</sup> Em inglês: “Play is an open-ended territory in which make-believe and world-building are crucial factors. Games are confined areas that challenge the interpretation and optimizing of rules and tactics – not to mention time and space”.

<sup>90</sup> “O jogo (*play*) [da literatura] permanece dinâmico para além de sua significação pragmática, pois os diferentes jogos (*games*) textuais continuam a ser jogados uns contra os outros”. Iser, 1999, p. 110.

<sup>91</sup> “Como se tivesse objetivo definido” (tradução nossa, pois a tradução publicada em português brasileiro não manteve o sentido da expressão).

<sup>92</sup> Mas a literatura em si não possui objetivo definido (Iser, 1999, p. 27).

agonísticas ou, com um pouco de imaginação, simbolizar uma guerra entre dois reinos.

Iser nos diz também que

considerando a estrutura da duplicação do fictício como meio para o desenvolvimento do imaginário enquanto contraposição, constatamos que o jogo daí resultante não pode ser reconduzido a um fundamento exterior. Pois dar um fundamento ao jogo significaria suspender a diferença (2013, p. 347).

a retradução da ficção na realidade, quer dizer, a tentativa de retirar da determinação do mundo representado seu caráter de *como se*, [sic] conduz forçosamente à eliminação do elemento de comparação aí manifestado. Se a retraduzibilidade do mundo representado em evidência realista condiciona a sua destruição, isso significa que o mundo representado não é mimético (1983, p. 404).

Quer dizer, se a realidade for vivida *como se* fosse um xadrez (que tem alguns elementos retirados da realidade), os elementos reimportados não serão automaticamente absorvidos pela realidade. Até poderiam sê-lo, em circunstâncias diferentes; Nelson Goodman nos diz que

“uma afirmativa é verdadeira, e uma descrição ou representação correta, para um mundo em que ela se encaixe. E uma versão ficcional, seja ela verbal ou pictórica, pode, caso seja metaforicamente interpretada, se encaixar e ser correta para um mundo”<sup>93</sup>.

Isso significa que Lujin só poderia estar certo caso sua ideação de vida-como-xadrez fosse apenas metafórica – caso mantivesse o distanciamento de um leitor, o enquadramento de “como se” ou de *play*. Porém, quando Lujin, calculando uma estratégia de defesa enxadrística para sua vida, procura ganhar tempo copiando *literalmente* os movimentos de um rei acuado – ou seja, quando ele demonstra ter um objetivo definido em uma simples volta pela casa –, ele é olhado com pena e estranhamento por sua esposa. O que ela vê no marido é um quadro do que hoje seria chamado de transtorno obsessivo-compulsivo (TOC). (E aqui podemos enxergar o quanto a interpretação de um texto por um leitor é ancorada à época em que ele vive, conforme Iser tanto enfatiza.)

Com a brincadeira [*play*] que faz, Nabokov perpetra uma troca de lugar contínua entre mapa e território. Ele começa nos sugerindo um jogo de procurar motivos enxadrísticos pelo livro, até o próprio personagem se “dar conta” disso (o que evidentemente sabemos, sob uma camada de suspensão de descrença, que é construído; e ainda assim nos move); e o que é visto como loucura de Lujin no nível

<sup>93</sup> No original: “[...] a statement is true, and a description or representation right, for a world it fits. And a fictional version, verbal or pictorial, may if metaphorically construed fit and be right for a world.” (1988, p. 132).

da história encontra eco na realidade do leitor, que provavelmente conhece casos de jogadores de xadrez excêntricos, que enlouqueceram ou se suicidaram – dizia-se, inclusive, que Curt Von Bardeleben, que se suicidou em 1924 pulando de uma janela, teria inspirado o Lujin de Nabokov (KINBOTE, 1995).

Como Bateson alertou, existe “o jogo que é construído não sobre a premissa ‘Isso é brincadeira’, mas sim ao redor da pergunta ‘Isso é brincadeira?’.” (2000, p. 182)<sup>94</sup>. Um exemplo é o trote entre estudantes (que pode degradingolar para a violência ou humilhação reais). Outro é essa calculada indução ao suicídio de um personagem querido por um autor fictício, que às vezes chega a dar raiva, mas logo lembramos que é uma raiva fictícia, e voltamos a admirar a construção a que o texto (por sua vez igualmente bem construído) nos induz.

No começo do capítulo 12, depois de sair do sanatório onde foi internado por causa de seu colapso nervoso, Lujin se distrai observando um mapa-múndi. Suas observações são reveladoras de sua visão de mundo:

‘Mas, em geral, tudo isso podia ter sido arrumado de forma mais interessante’, disse ele, apontando o mapa-múndi. ‘Não há um plano por trás disso, nenhum propósito.’ Até ficava um pouco irritado por não encontrar nenhum sentido para todos aqueles contornos intrincados e, como na infância, passava horas tentando achar um meio de ir do mar do Norte até o Mediterrâneo por um labirinto de rios ou buscando descobrir algum padrão racional no arranjo das cadeias de montanhas. (NABOKOV, 2008, p. 159)<sup>95</sup>

Não é de se admirar que a falta de propósito/padrão racional/sentido da vida real sejam irritantes e desinteressantes para alguém acostumado aos aspectos superpragmatizados (as *regras*) do xadrez, e para quem essa atividade foi a única oportunidade de aceitação na sociedade e forma de subsistência possível na vida real. Foi a ele que Lujin se agarrou e foi “salvo” quando da guerra e da Revolução na Rússia. Ainda foi graças ao xadrez que pôde sustentar o pai no exílio, não só financeira como também emocionalmente: a ideia de escrever um novo romance juvenil com um personagem exemplar baseado no filho acalentou os últimos dias

---

<sup>94</sup> “[...] the game which is constructed not upon the premise ‘This is play’ but rather around the question ‘Is this play?’.”

<sup>95</sup> Em inglês: “‘But, in general, all this could have been arranged more piquantly,’ he said, pointing to the map of the world. ‘There’s no idea behind it, no point.’ And he even grew a little angry that he was unable to find the meaning of all these complicated outlines, and he spent hours looking, as he had looked in childhood, for a way of going from the North Sea to the Mediterranean along a labyrinth of rivers, or of tracing some kind of rational pattern in the disposition of the mountain ranges.” (1990, p. 186).

sobre a terra de Lujin sênior. O enxadrista Lujin procurará aplicar essa moldura a outras situações, pois, em sua cabeça, é assim que ele ganha.

Voltando ao ponto anterior, a experiência estética da literatura, ao contrário da experiência de jogar xadrez, não é passível de abordagem estritamente racional, lance a lance. Ela provém de uma mistura do processo racional com o irracional, e se mostra com caráter de acontecimento real; e todo acontecimento, em sua forma original, extrapola os sistemas de referência. Acontecimentos não são “discretos”<sup>96</sup>, e sim fluxos contínuos (ISER, 1978, p. 68) e ricos. Já há uma perda ao reduzirmos a realidade para caber em nossa percepção icônica; mas para absorvermos acontecimentos de forma consciente, precisamos ainda “digitalizá-los”<sup>97</sup> em linguagem, reduzindo sua iconicidade, e ao fazermos isso, perdemos mais informação. Lujin se sente oprimido pela “impossibilidade de inventar uma defesa racional, já que permanecia oculto o objetivo de seu oponente” (2008, p. 194)<sup>98</sup>. Procura uma abordagem racional para a sua vida, que se dá dentro de uma ficção; nenhuma das duas se deixa reduzir a isto.

Além disso, a literatura não é um jogo de soma zero<sup>99</sup>: nela, um jogador não tem de perder para o outro ganhar. Mas Lujin age como se assim fosse, pois assim é o xadrez.

Lujin jogava com as peças pretas contra Turati na ocasião de seu surto. Ele também crê estar jogando em sua vida com as pretas: “[...] sempre atento para ver ou ouvir algum indício da próxima jogada na partida que, *embora não a houvesse iniciado*<sup>100</sup>, vinha sendo conduzida contra ele com aterradora força.” (2008, p. 194,

---

<sup>96</sup> Discreto aparece aqui no sentido matemático; opõe-se a contínuo.

<sup>97</sup> Conforme dissemos antes, na informação digital, os signos são puramente convencionais, ou seja, os “signos em si não têm conexão simples (por exemplo, correspondência de magnitude) com aquilo que representam. O numeral ‘5’ não é maior do que o numeral ‘3’.” (BATESON, 2000, p. 373).

<sup>98</sup> Em inglês: “[...] the impossibility of inventing a rational defense, for his opponent’s aim was still hidden” (p. 228).

<sup>99</sup> KLARREICH, 2004. JACKSON e SHOHAM, 2012.

<sup>100</sup> Na partida de xadrez, cabe às brancas o primeiro movimento.

grifo nosso)<sup>101</sup>. Mas há duas partidas simultâneas acontecendo: entre Lujin e autor implícito mas também entre leitor e texto. E ao leitor, em sua partida particular, também cabem as pretas<sup>102</sup> – pois todo leitor precisa responder ao movimento iniciado pelo texto. Não é à toa que ele se põe ao lado de Lujin, sentindo com isso um isolamento cada vez maior de sua perspectiva em oposição às demais dispostas no texto.

Lujin pensa que outra pessoa começou uma partida em sua vida contra ele (NABOKOV, 2008, p. 194) sem seu conhecimento. Logo, Lujin esteve a vida inteira movendo suas peças sem saber (através das suas ações na vida). Sendo assim, o que Lujin crê perceber é que suas ações cotidianas de toda a vida significavam *mais de uma coisa* – também jogadas de xadrez.

Este efeito de duplicação já é natural na literatura – por exemplo, na dicotomia do papel do leitor, que suspende a descrença mas sem se desprender totalmente da realidade; nas transgressões de fronteiras perpetradas pelos atos de fingir, “cada palavra se torna dialógica, cada campo semântico é duplicado por outro.” (In: ROCHA, 1999, p. 69) –, mas também se espalha pelo livro de outras formas: através de todos os duplos vínculos que explicamos exaustivamente; dicotomias e contradições também abundam em todos os níveis.

Depois de seu surto, pouco a pouco Lujin começa a enxergar, além do xadrez, fantasmas e espelhamentos<sup>103</sup> por toda parte: sua percepção mostra uma tendência a fixar coisas sem forma numa forma, e esfumar coisas com forma em pura imagem. Com as menções a espelhos, são trazidos à baila no texto os temas gerais de simetria, imitação, inversão e cópia. É notável como para Lujin, a cópia pode ser mais perfeita que o original a ponto de substituí-lo: o apartamento “tradicionalmente russo” em solo estrangeiro dos pais de sua noiva causa-lhe grande impressão e nostalgia. Quando conhece sua noiva, é ele quem deixa cair inadvertidamente um lenço para que ela o apanhe, “assim como essas coisas

<sup>101</sup> Em inglês: “[...] the whole time looked and listened for a hint as to the next move, for a continuation of the game that had not been started by him but was being directed with awful force against him.” (p. 228).

<sup>102</sup> Rocha, 2013, p. 444.

<sup>103</sup> O próprio tabuleiro de xadrez, se dividido ao meio em sua configuração inicial, é uma imagem espelhada de si próprio – com as cores invertidas.

acontecem nos velhos romances ou nos filmes [...] com a única diferença de que os papéis foram trocados”<sup>104</sup> (Nabokov de fato nos dá todas as pistas para entendermos a brincadeira, ao menos numa segunda leitura). Afinal, ela é quem deve resguardá-lo dos perigos que o assolam, no papel de rainha protetora.

Para ele, esta moça que flerta com ele num hotel e que será sua futura esposa lhe parece “uma pessoa tão inesperada quanto familiar, cuja voz parecia ter soado em surdina ao longo de toda sua vida conquanto só agora tivesse irrompido em meio à *escuridão* circundante”<sup>105</sup>. (Os grifos nossos indicam mais uma instância de sinestesia, de som e nível de luz.) Tentando desvendar essa impressão de familiaridade, Lujin lembra-se de uma prostituta que viu certa vez de relance e decide que a moça à sua frente é uma versão “menos bonita” dela. O leitor mais atento já percebeu as alusões a essa conexão entre Lujin e noiva espalhadas pelo texto e se sente recompensado por perceber o que está acontecendo de um nível acima: nós vemos que não é mera coincidência, que há um plano para a vida de Lujin, que nada nesse livro é casual. Essa recompensa (como outras já citadas) instila o leitor a prestar ainda mais atenção a sinais do texto que podem não significar nada, numa chave paranoica.

Os esquemas *silêncio x barulho* e *cores x preto e branco* são notáveis no romance, e chamam a atenção do leitor como possíveis indícios do estado mental de Lujin. A certa altura, sua mulher comenta à guisa de leve curiosidade como em Flandres, cheia de “chuva e nevoeiro”, os pintores adoravam utilizar cores vivas, “enquanto na Espanha, país ensolarado, havia nascido o mais lúgubre dos mestres” (2008, p. 162)<sup>106</sup>.

Após o surto mudo de Lujin em frente ao adversário Turati, a partida é interrompida sem que Lujin se dê conta. Ele estava tão perdido no jogo que ser arrancado dele lhe parece uma espécie de morte, e ele se vê cercado por fantasmas e motivos de xadrez em vez de pessoas (“Um fantasma passou, deteve-se e

---

<sup>104</sup> 2008, p. 74. Em inglês: “[...] the way they do in old novels or in motion pictures [...] with the sole difference that they interchanged roles”.

<sup>105</sup> NABOKOV, 2008, p. 85. Em inglês: “[...] a person who was so unexpected and so familiar, and who spoke with a voice that seemed to have been *sounding mutely* all his life and now had suddenly burst through the usual *murk*.” 1990, p. 98-99, grifos nossos.

<sup>106</sup> Em inglês: “[...] in Spain, a country of sunshine, that the gloomiest master of all had been born.” (2000, p. 190).

começou a guardar rapidamente as peças num pequeno ataúde.” 2008, p. 120)<sup>107</sup>. É a primeira vez que vemos o personagem principal tão perdido na metáfora: “cada qual dos vagos objetos espalhados pelo salão o punha em um xeque” (2008, p. 121)<sup>108</sup>. Sentindo dificuldade até de se lembrar do que se faz para sair de um aposento, Lujin perambula pelo hotel e vai parar

num local enfumaçado onde estavam sentados ruidosos fantasmas. Um ataque se desenvolvia em cada canto, mas – empurrando para o lado mesas, um balde de onde emergia um peão de vidro com o pescoço dourado e um tambor batido por um cavalo de xadrez encurvado e com uma espessa crina – ele conseguiu atingir um vidro reluzente que girava lentamente (2008, p. 121)<sup>109</sup>.

Uma voz anônima lhe sugere ir embora. “Para onde?”, pergunta Lujin. A voz lhe sugere: “para casa”. E Lujin alegremente aceita a sugestão, que toma como “chave” de uma certa “combinação”. Mas não há mais casa para voltar, e Lujin há de perambular por bosques alemães que parecem vagamente com os que rodeavam sua antiga casa, e, ajudado por dois solícitos bêbados alemães, irá parar na casa da futura sogra – réplica menor da Rússia no estrangeiro.

É como se Lujin não conseguisse mais deter a dupla reorganização que sua mente faz de seu(s) novo(s) mundo(s) (de homem casado, exilado na Europa) com ingredientes de seu(s) antigo(s) mundo(s) (a Rússia, a infância, o xadrez).

Na noite antes de se casar, Lujin sonha com Turati. Lujin o vê de costas, refletindo sentado a uma mesa, e teme se aproximar para descobrir o que é, mas o faz; descobre que o adversário estava apenas tomando sopa e enfiando um guardanapo no colarinho<sup>110</sup>. É o contexto prosaico invadindo o presumivelmente atemorizante, uma inversão do que aconteceu no dia do abandono da partida de xadrez – e uma reversão de expectativa para o leitor.

<sup>107</sup> Em inglês: “A phantom went by, stopped and began swiftly to stow the pieces away in a tiny coffin” (1990, p. 140).

<sup>108</sup> Em inglês: “[...] in relation to every vague object in the hall he stood in check” (1990, p. 140).

<sup>109</sup> Em inglês: “[...] in a smoky establishment where noisy phantoms were sitting. An attack was developing in every corner – and pushing aside tables, a bucket with a gold-necked Pawn sticking out of it and a drum that was being beaten by an arched, thick-maned chess Knight, he made his way to a gently revolving glass radiance [...]” (1990, p. 140).

<sup>110</sup> 2008, p. 151-152; 1990, p. 177.

## 8 TERRÍVEL SIMETRIA<sup>111</sup>

Há semelhanças marcantes entre o comportamento do Lujin tardio e o do alcoólatra descrito por Bateson em seu artigo “The Cybernetics of ‘Self’: A Theory of Alcoholism” (2000, p. 309-337). O alcoólatra é portador de um orgulho que o solapa. Esse orgulho, baseado nos hábitos mentais ocidentais, informa-lhe que ele tem total controle sobre seus atos e influência marcada sobre o mundo que o rodeia; além disso, informa a este alcoólatra que o alcoolismo está localizado fora dele, como um inimigo a que ele tem de resistir.

O chamado orgulho do alcoólatra sempre presume um “outro” real ou fictício, e sua definição contextual completa demanda, portanto, que caracterizemos o relacionamento real ou imaginário com esse “outro”. O primeiro passo nessa tarefa é classificar o relacionamento ou como “simétrico” ou “complementar” (BATESON, 2000, p. 323)<sup>112</sup>.

Relacionamentos simétricos são aqueles em que os comportamentos de A e B são vistos por ambas as partes como *similares*, e em que mais de um comportamento X por parte de A estimula mais do comportamento X em B. O exemplo clássico do relacionamento simétrico simples são as corridas armamentistas. Já nos relacionamentos complementares, A e B veem seus comportamentos como *diferentes* entre si, mas se encaixando um no outro (por exemplo, nos pares voyeurismo-exibicionismo e dependência-prestação de socorro). Nos relacionamentos complementares, dado comportamento de A também estimula mais do comportamento correspondente em B.

Porém, esses relacionamentos podem se estruturar de forma mais complexa, em mais níveis de abstração. Bateson dá o exemplo de A e B competindo por quem dá mais presentes ao outro; o comportamento simétrico (competição) se sobrepõe como moldura ao comportamento complementar (dar-receber presentes). Algo parecido acontece com o alcoólatra. Já existe uma tendência à simetria nos hábitos ocidentais de consumo de álcool: espera-se que cada pessoa da mesa beba o mesmo número de drinques que os amigos. Nesse ponto, a simetria é amigável e o

<sup>111</sup> A “fearful symmetry” do poema de William Blake, *The Tyger* (2005, p. 100-101).

<sup>112</sup> No original: “The so-called pride of the alcoholic always presumes a real or fictitious ‘other,’ and its complete contextual definition therefore demands that we characterize the real or imagined relationship to this ‘other.’ A first step in this task is to classify the relationship as either ‘symmetrical’ or ‘complementary.’”

“outro” do alcoólatra é real. Mas quando os efeitos indesejados do alcoolismo começam a aparecer, o alcoólatra começa a ouvir dos outros a acusação de que beber demais é uma fraqueza. Ele começa a se sentir constantemente instado (por seu orgulho) a desafiar o universo realizando uma ação com baixíssimas chances de sucesso e no qual o fracasso será muito desastroso: tentar beber controladamente, para provar que os outros, os que o criticam, estão errados. Conforme suas relações vão se deteriorando por causa do vício, porém, o alcoólatra começa a beber sozinho, escondido, numa luta contra a garrafa que não para de escalar e pode levá-lo à morte. Na verdade, sua política de desafio constante à sorte é decidida por uma parte de sua mente sobre a qual não tem controle: aquela que trabalha pelo processo primário. O único meio de obter uma proposição que contenha sua própria negação nesse processo é por uma encenação do ato levada a um *reductio ad absurdum* – por exemplo, dois cachorros que *não* queiram brigar precisam primeiro começar uma briga para só então, assim, entenderem que não desejam fazê-lo. O alcoólatra bebe porque, inconscientemente, deseja provar que o autocontrole é impossível. E a expressão dessa proposição primária, indizível em linguagem, é justamente o ato de ingerir uma dose de álcool.

Neste sentido, o chamado orgulho do alcoólatra é, em certo grau, irônico. [...] A batalha heroica contra a garrafa, aquele “outro” fictício, termina em um “vamos fazer as pazes” com direito a beijo.

Em favor dessa hipótese, há o fato indubitável de que a testagem do autocontrole leva de volta à bebida. E, conforme já argumentei, toda a epistemologia do autocontrole que os amigos do alcoólatra tanto lhe recomendam é monstruosa. Se este é o caso, então o alcoólatra está certo em rejeitá-la. Ele chegou a um *reductio ad absurdum* da epistemologia convencional. (BATESON, 2000, p. 327)<sup>113</sup>

Claramente, esse estado [de luta contra a garrafa] é muito desagradável e claramente é, também, muito irreal. Seus “outros” são ou totalmente imaginários, ou são cruas distorções de pessoas das quais ele depende e que pode até amar. Ele tem uma alternativa a esse estado de desconforto – ele pode se embriagar. Ou, “*pelo menos*”, tomar um drinque.

Com essa entrega complementar, que o alcoólatra muitas vezes verá como um ato de vingança – uma flecha parta em uma luta simétrica –, toda a sua epistemologia muda. Suas ansiedades, ressentimentos e pânico desaparecem como que por mágica. Seu autocontrole diminui, mas sua

---

<sup>113</sup> No original: “In this sense, the so-called pride of the alcoholic is in some degree ironic. [...] The heroic battle with the bottle, that fictitious ‘other,’ ends up in a ‘kiss and make friends’.  
In favor of this hypothesis, there is the undoubted fact that the testing of self-control leads back into drinking. And, as I have argued above, the whole epistemology of self-control which his friends urge upon the alcoholic is monstrous. If this be so, then the alcoholic is right in rejecting it. He has achieved a *reductio ad absurdum* of the conventional epistemology.”

necessidade de se comparar a outros é reduzida ainda mais (BATESON, 2000, p. 328-9)<sup>114</sup>.

Levando essas ideias para o caso de Lujin, ele até consegue entender sua vida tomada por batalhas enxadrísticas simétricas sob uma moldura complementar por algum tempo (no período em que conhece sua noiva), mas o livro fornece prenúncios de que isso não pode durar muito tempo. No fim do capítulo 7 (2008, p. 100-101 e 1990, p. 116-117), a bela lua cheia que coroa o iminente casamento e provável vitória sobre Turati de Lujin vira um quadrado de luar no chão depois que Lujin volta da varanda. É mais um motivo de xadrez. É o prenúncio da derrota da perspectiva mais saudável para a mente de Lujin (e de um final feliz, do ponto de vista do leitor envolvido com a ficção).

À primeira vista, talvez fosse possível dizer que Lujin encontrou sossego e realização no xadrez porque foi a primeira relação simétrica em que teve não só um mínimo, como um enorme, sucesso. No xadrez, ele ganhava. Em brigas na escola, na relação com os pais e por toda sua vida, ele nunca tinha defesa possível, mesmo quando as pessoas supostamente queriam o seu bem. E não lhe era permitido propor em vez da simetria uma relação complementar (como a que tinha com a governanta em sua infância pré-internato).

Por outro lado, o xadrez pode ser caracterizado não como simétrico mas como uma mistura complexa de simetria e complementaridade, pois a um adversário que *ataca* a resposta é de alguma forma uma *defesa* (um par complementar). O xadrez só seria puramente simétrico na classificação de Bateson caso considerássemos “astúcia estratégica” como o comportamento a ser aumentado em face do comportamento do adversário, pois esse rótulo englobaria “ataques”, “defesas”, “posicionamentos estratégicos”, “iscas”, “sacrifícios”, “evasões”, “distrações”, “embromações” e quaisquer outras funções presentes nos movimentos de qualquer um dos jogadores. Na verdade, qualquer pessoa que já tenha jogado xadrez o suficiente sabe que bons jogadores cobrem mais de uma função com

---

<sup>114</sup> No original: “Clearly this state is very unpleasant and clearly it is also unrealistic. His ‘others’ are either totally imaginary or are gross distortions of persons on whom he is dependent and whom he may love. He has an alternative to this uncomfortable state—he can get drunk. Or, ‘at least,’ have a drink. With this complementary surrender, which the alcoholic will often see as an act of spite—a Parthian dart in a symmetrical struggle—his entire epistemology changes. His anxieties and resentments and panic vanish as if by magic. His self-control is lessened, but his need to compare himself with others is reduced even further.”.

apenas uma jogada: uma defesa também pode ser uma distração e uma evasão, por exemplo. É claro, saber *ler* a intenção múltipla de cada jogada para poder se contrapor à mesma também é de suma importância. Para um jogador de xadrez, pode ser crucial evitar essa leitura pelo oponente mantendo uma *poker face* e silenciando os sinais corporais; ou ele pode esquecer-se do próprio corpo, totalmente concentrado no tabuleiro; ainda, ele pode decidir demonstrar alívio e orgulho a partir de certa jogada, convencido de que não há mais jeito de ser derrotado.

Porém, é tocante como Lujin não se conecta com a imagem ou a aura de jogador de xadrez. Ele gosta de ganhar, mas não se gaba nem alimenta seu próprio mito – de fato, mal parece se dar conta dele. Quanto aos demais personagens, incluindo sua esposa, tomam decisões e o tratam diferente por conta de sua fama<sup>115</sup> e aura “artística”<sup>116</sup>. Mas Lujin não demonstra orgulho nem apego pela face social de sua ocupação; apenas é grato pelo que ela lhe proporciona, especialmente a oportunidade de jogar mais xadrez contra adversários competentes, mas também o relativo conforto e a esposa “quase bonita” que conquista. Afora o xadrez, que o empolga e o consome, Lujin demonstra apreciar a tranquilidade e as coisas simples da vida, como passear, sentir o perfume das flores e comer pêssegos. Ao receber de seu terapeuta, pós-surto, a ordem de parar de jogar xadrez, ele não se rebela; se conforma, apesar da dificuldade de se entreter com qualquer outra coisa. Apenas, discretamente (para não preocupar sua esposa), ele memoriza e resolve os problemas enxadrísticos do jornal que passam a assinar. É só depois de esbarrar com velhos conhecidos russos que o maltratavam na infância que ele volta a praticar xadrez com afinco, escondido de todos, convencido de que um adversário invisível o está atacando na vida real e que precisa trabalhar numa defesa. Seu inimigo visto pelo leitor, o autor implícito, é que parece inserir calculadamente na história esses velhos conhecidos, alusões a xadrez e até mesmo um tabuleiro de bolso perdido

---

<sup>115</sup> A futura sogra de Lujin “acusa-o” de ser um judeu se escondendo sob pseudônimo. Sua filha procura defender o futuro marido dizendo-o “‘Muito, muito famoso’ [...] ‘e muito simpático’.” (NABOKOV, 2008, p. 92). Em inglês: “‘Very, very famous,’ [...] ‘and very nice.’” (NABOKOV, 1990, p. 107). E esta é mais uma instância da noiva de Lujin como rainha protetora.

<sup>116</sup> “Um artista, um grande artista, ela pensava com frequência ao contemplar seu perfil maciço, o corpo rotundo e encurvado, a mecha de cabelos pretos grudada na testa e sempre úmida de suor.” (NABOKOV, 2008, p. 76). “An artist, a great artist, she frequently thought, contemplating his hunched body, the dark lock of hair clinging to his always moist forehead.” (NABOKOV, 1990, p. 88).

dentro de uma velha calça de Lujin. No paralelo com o alcoólatra, é como se “outra pessoa” estivesse escondendo garrafas de rum embaixo da pia para ele encontrar.

Bateson nos diz que “o ‘outro’ ou contraparte imaginária no ‘orgulho’ do alcoólatra não joga [...] os jogos complexos característicos das ‘vozes’ dos esquizofrênicos” (2000, p. 324)<sup>117</sup>. O ímpeto do alcoólatra de se colocar em risco constante rapidamente assume uma feição perigosa de flerte com a morte, mas o seu orgulho também costuma impedi-lo, no último minuto, de cometer suicídio (2000, p. 322). Não é o que acontece com Lujin; o jogo de sua voz é complexo e o leva a assumir uma derrota na relação simétrica que percebe com ela, que consiste no seu salto para a morte. Mas pela moldura ficcional enxergamos que “de fato” Lujin é vítima de perseguição pela voz do narrador/autor implícito; então “de fato” Lujin se liberta dessa voz ao tirar dela a possibilidade de continuar narrando. Em suma, os problemas de Lujin são ainda piores do que o do alcoólatra. Se fosse na vida real, poderíamos chamar seu infortúnio de puro azar, já que, após o surto, ele não insistiu em sua paixão pelo xadrez, mas sim foi perseguido por ela vida afora. Sendo ficção, a culpa é atribuível ao autor implícito – e ao seu par complementar, o voyeurismo do leitor fictício.

A dimensão trágica de Lujin fica, assim, patente. Sua contradição: ele é e *não* é culpado de orgulho (*hybris*); pois ao se ver assediado por forças superiores que o empurram a um destino, ele tenta lutar contra elas – como qualquer personagem trágico clássico –, *mas sua estratégia principal é a defesa*, e ele procura seguir as regras (enxadrísticas) que essas forças parecem ter estipulado, o que sinaliza respeito pela superioridade delas. Porém, como qualquer personagem trágico clássico, sua tentativa de escapar, ainda que segundo as regras, do campo circunscrito por essas forças é frustrada; o leva direto à derrocada, apressa a perda de sua sanidade.

Ao final, entendemos: nunca havia sido uma luta realmente simétrica para ambas as partes – o autor implícito tinha muito mais poder que Lujin. Com o duplo duplo vínculo que perpetrou, a narração delimitou um campo do qual a fuga é impossível; circunscreveu Lujin e leitores de formas muito mais complexas do que se poderia imaginar. Havia duas partidas simultâneas em curso. Uma, o leitor a perdeu; na outra, torceu para o perdedor. Mas ainda podemos admirar a eficácia do autor-

<sup>117</sup> No original: “[...] the imaginary ‘other’ or counterpart in the ‘pride’ of the alcoholic does not, I believe, play the complex games which are characteristic of the ‘voices’ of schizophrenics.”

vencedor dessas duas partidas simultâneas – tal qual alguém que admira um crime perfeito.

## CONCLUSÃO

Para Bateson, a esquizofrenia é uma doença baseada em padrões de relacionamentos, que, repetidos, acabam ensinando a vítima do duplo vínculo patogênico a não identificar marcadores de contexto corretamente; não é a toa que ele fala em mães/famílias esquizofrenógenas. É um padrão como esse que Nabokov tenta (e muitas vezes consegue) recriar para o leitor ver e vivenciar em *A defesa Lujin*. Com uma diferença: é um jogo de cartas marcadas, um truque elaborado de ilusionismo que, ao final da leitura, deixa um rastro de maravilhamento por sua perícia. Ficamos sabendo como fomos enganados, pois podemos observar através de uma moldura segura nossos próprios estados mentais passados durante a leitura *em relação* a Lujin, *em relação* a Nabokov-autor-implícito, *em relação* ao jogo Nabokov-Lujin, entre outros.

Wittgenstein nos diz que não existe linguagem privada e que a intersubjetividade – a linguagem conforme é usada entre dois ou mais seres – é a medida da validade de um jogo de linguagem. Quando o personagem Lujin começa a jogar xadrez contra um adversário que os outros personagens não veem, estes dizem que ele está louco. Porém, nós, os leitores, sabemos que Lujin não pratica um jogo privado, porque nós o “assistimos” (seus pensamentos e atos) através da linguagem, e jogamos ao lado de Lujin (e também “na pele” dele) uma partida simultânea contra o autor implícito, que também é quem nos possibilita jogar através do que engendra com a linguagem.

Nossos estados mentais em relação à relação Lujin-outros habitantes de seu mundo de papel, assim como os estados vivenciados “na pele” de Lujin sob profunda identificação, emulam uma sensação crescente de isolamento em relação ao mundo que deveria ser semelhante à do próprio personagem (que, claro, não existe *de verdade*; é um referente produzido também via interação). Essa brincadeira de convidar o leitor a ser uma instância pseudo-transcendente<sup>118</sup> que adoraria poder intervir, mas não pode, é o grande trunfo de *A defesa Lujin*. Isso pode

---

<sup>118</sup> Para Iser, essa instância pseudo-transcendente formulada pelo ficcional (visto enquanto transgressão de fronteiras) é melhor qualificada como “duplicadora”, pois “o que quer que tenha sido deixado para trás é levado junto no rastro dos atos individuais e permanece uma presença em potencial” (1989, p. 277). Em inglês: “[...] whatever has been left behind is carried along in the wake of the individual acts and remains a potential presence”.

nos suscitar a pergunta de se um deus de mãos atadas também conhece todos os nossos pensamentos (e o das pessoas consideradas loucas em nossa realidade); e refletindo um pouco percebemos que, se existisse algum ente transcendente que não pudesse se comunicar conosco, para nós daria no mesmo que se não existisse. E, se a pessoa tiver essa inclinação, pode a partir disso concordar com Wittgenstein: não existe linguagem privada. Porém, constatará ainda: a ficção brinca muito bem de emulá-la.

Quer dizer: a ficção (bem escrita e bem lida) consegue elevar a um outro patamar a capacidade humana de perceber jogos de linguagem que, no uso cotidiano, são tratados como naturais. Se sentimos estranheza com a interação, não interrompemos a leitura como interromperíamos uma conversa corriqueira (para averiguar a saúde mental do interlocutor, por exemplo); na literatura, temos a chance de explorar a situação plenamente e, com isso, enxergarmos a nós mesmos.

O ser humano se engaja em jogos, e jogos de leitura, pelo próprio engajamento – em termos coloquiais, pela “distração” –, mas também porque, nesse ínterim, é capaz de observar a si mesmo como se fosse de fora, algo impossível na vida real. Wolfgang Iser nos propôs, além da teoria do efeito estético, uma antropologia literária, linha em que o estudo isolado do processamento do texto daria lugar a um estudo do que o meio pode revelar acerca das disposições que caracterizam a constituição humana. Algo como uma engenharia reversa das disposições humanas a partir da interação do ser humano com o texto.

“Se os seres humanos só conseguem sair de si mesmos mediante perpétuo desdobramento, suas possibilidades não podem ter uma forma previamente dada, pois isso significaria imposição de padrões preexistentes a tal desdobramento. Mas, se as formas das possibilidades e a distinção entre elas não estão dadas previamente, precisam ser adquiridas. Uma vez que não podem ser deduzidas das realidades, só podem ser adquiridas mediante uma encenação que ultrapasse tais realidades.” (ISER In: COLÓQUIO, 1999, p. 76-77.)

Essa encenação é realizada no palco da ficção, uma espécie de “condição transcendental que permite perceber algo de intangível, propiciando ao mesmo tempo a experiência de uma coisa que não se pode conhecer” (Ibid., p. 77).

Em *A defesa Lujin*, conhecemos a experiência de ser um gênio sinestésico do xadrez, homem partido – a um só tempo lúcido e louco, orgulhoso e humilde. Percebemos como para a pessoa comum *enxergar demais* – mesmo numa sociedade em que a ideia do divino perdeu força – se constitui automaticamente

numa transgressão em muitos níveis, tornando a defesa, muitas vezes, impossível. Mas seu *sui-xeque-mate* também condena seu mundo ficcional ao sumiço; é uma derrota com vingança embutida.

Para Benjamin, como dissemos, o leitor precisa estar seguro de que participará da morte do personagem (1985, p. 197). Na leitura que Schwab faz de Iser, a literatura “[realiza] ludicamente a duplicidade resultante da alteridade intrínseca dos seres humanos”<sup>119</sup>. Já que não podemos ter a experiência da morte, buscamos um conhecimento indireto do sentido desse fim no ficcional, fazendo a própria morte parecer indeterminada. O jogo de literatura cria infinito a partir de finito (a vida humana).

Um caminho interessante a ser percorrido por novas pesquisas é averiguar a presença de duplos vínculos em outros romances. A ficção e os seres humanos interagem bem pois estes últimos possuem a disposição de procurar fechar sentido *como se* a linguagem literária estivesse denotando, quando na verdade ela fende o significante, denotando e encenando ao mesmo tempo. O duplo vínculo reforça o caráter transgressor da encenação ficcional com base em outra disposição humana: a de persistir<sup>120</sup> em seus sentimentos e na *ideia* de seus sentimentos a respeito de relacionamentos. O fato de haver um comportamento previsto no leitor fictício e atualizado no leitor implícito que replica de alguma forma um comportamento de um personagem do livro é uma boa pista para a existência de duplos vínculos na ficção. Também podem ser indícios dessa existência: reações de afeto (raiva incluída) e apego do leitor a determinados aspectos do texto; e a presença no texto de ganchos sensoriais para propiciar acesso às vivências de determinadas perspectivas textuais (como no caso das descrições sinestésicas do xadrez jogado por Lujin). Mas fundamental mesmo para o duplo vínculo ficcional é encontrar indícios de que o leitor está sendo instilado com sucesso a querer transgredir a moldura da ficção. Se essa transgressão for como a apontada aqui – de querer contato com os personagens ou estar em seu mundo – será desnecessário encontrar no texto algum veto a isso, já que é algo sabidamente impossível e considerado loucura; já é um duplo vínculo.

---

<sup>119</sup> In: ROCHA, 1999, p. 44-45.

<sup>120</sup> No sentido de “levar a cabo”, “*abide by*”.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 1987. 87 p.
- BATESON, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: The University of Chicago Press, 2000 (c1972). 533 p.
- \_\_\_\_\_. *Por uma ecologia da mente*. Tradução de Simone Campos. São Paulo: É Realizações, 2014. No prelo.
- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras escolhidas v. 1). 24 p.
- BLAKE, William. The Tyger. In: \_\_\_\_\_. *Canções da inocência e da experiência*. Ed. bilíngue. Belo Horizonte: Crisálida, 2005. 2 p.
- BORBA, Maria Antonieta J. de O. Literatura e teoria do efeito estético. In: \_\_\_\_\_. *Tópicos de teoria para a investigação do discurso literário*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2004. 40p.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990. 230 p.
- CAMPOS, Simone. *OWNED: um novo jogador*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2011. 264 p. Disponível em: <[www.novojogador.com.br](http://www.novojogador.com.br)>. Acesso em: 21 jan. 2014.
- CANCIAN, Juliana. Fictício e imaginário no romance “Sem nome”: episódios da literatura e da vida real. *Revista Advérbio*, Cascavel, PR, n. 5, 2007. Disponível em: <[http://www.fag.edu.br/adverbio/v5/artigos/ficticio\\_imaginario.pdf](http://www.fag.edu.br/adverbio/v5/artigos/ficticio_imaginario.pdf)> Acesso em: 10 jan. 2014.
- CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *O engenhoso cavaleiro D. Quixote de La Mancha*. São Paulo: Ed. 34, 2003-2007. 2 v.
- COLÓQUIO UERJ, 7., 1996, Rio de Janeiro. *Teoria da ficção: Indagações à obra de Wolfgang Iser*. João Cezar de Castro Rocha organizador. Rio de Janeiro: Eduerj, 1999. 256 p.
- COSTA LIMA, Luiz. Representação social e mimesis. In: \_\_\_\_\_. *Dispersa demanda*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981. 20 p.
- \_\_\_\_\_. Aproximação de Jorge Luis Borges. In: \_\_\_\_\_. *O fingidor e o censor*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1988. 49 p.
- DIB, Simone Faurý; SILVA, Neusa Cardim da (Org.). *Roteiro para apresentação das teses e dissertações da Universidade do Estado do Rio de Janeiro*. 2. ed. rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro: UERJ, Rede Sirius, 2012. 142 p.
- DOXIADIS, Apostolos; PAPANIMITRIOU, Christos. *Logicomix*. Nova York: Bloomsbury, 2009. 352 p.
- EDMONDS, David; EIDINOW, John. *O atizador de Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Difel, 2010. 332 p.

GIOVANNELLI, Alessandro. "Goodman's Aesthetics". In: ZALTA, Edward N. (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2010 Edition). Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/archives/sum2010/entries/goodman-aesthetics/>>. Acesso em: 28 jan. 2014.

GOODMAN, Nelson. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett, 1978. 148 p.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2001. 243 p.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: UERJ, 2013 (c1991). 424 p.

\_\_\_\_\_. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: COSTA LIMA, Luiz. *Teoria da literatura em suas fontes*. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983. 32 p. 2 v. V. 2.

\_\_\_\_\_. *The act of reading*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1978. 240 p.

\_\_\_\_\_. The Play of the text; Toward a Literary Anthropology. In: \_\_\_\_\_. *Prospecting: from reader response to literary anthropology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1989. 35 p.

\_\_\_\_\_. The Reading Process: A Phenomenological Approach. *New Literary History: On Interpretation: I*, v. 3, n. 2, winter 1972. The Johns Hopkins University Press. 20 p. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/468316>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

IMDB. *Shakhmatnaya Goryachka (1925) Full Cast and Crew*. Disponível em: <[http://www.imdb.com/title/tt0015673/fullcredits?ref\\_=tt\\_cl\\_sm#cast](http://www.imdb.com/title/tt0015673/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast)>. Acesso em: 19 jan. 2014.

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS. Discreto. In: DICIONÁRIO Houaiss da Língua Portuguesa 3.0. Versão Monousuário 3.0. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. 36,8 MB.

JACKSON, Matthew; SHOHAM, Yoav. *Game Theory*. Curso a distância no site Coursera. 2012. Disponível em: <<https://www.coursera.org/course/gametheory>> Acesso em: 11 jan. 2014.

KINBOTE, Charles. Chapter Nine: Zashchita Luzhina. In: SILVERY LIGHT. ZEMBLA. Base de dados. Pennsylvania, 1 dez. 1995. Disponível em: <<http://www.libraries.psu.edu/nabokov/silver9.htm>> Acesso em: 16 dez. 2013.

KLARREICH, Erica. *The Mathematics of Strategy*. 2004. Disponível em: <<http://www.pnas.org/site/classics/classics5.xhtml>> Acesso em: 11 jan. 2014.

MARQUES LEITE, J. F.; NOVAES JORDÃO, A. J. Fing\_ěřě. In: DICIONÁRIO Latino Vernáculo. 3. ed. ref. e mel. Rio de Janeiro: Editora Lux, 1958. 528 p.

NABOKOV, Vladimir. *A defesa Lujin*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. 217p.

ROCHA, João Cezar de Castro. "Tanta autoindulgência está me incomodando": Ricardo Lísias ou a ficção que não desiste. In: CASTELO, José; CAETANO, Selma. (Org.). *O livro das palavras: conversas com os vencedores do Prêmio Portugal Telecom*. São Paulo: Leya, 2013. 13 p.

SHAKHMATNAYA GORYACHKA [Chess Fever/A febre do xadrez]. Direção: Vsevolod Pudovkin, Nikolai Shpikovsky. União Soviética e Alemanha: Derufa, 1925. Arquivo digital .flv (28 min.): mudo com trilha son., p&b. Legendado em inglês. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=3RXpIN1CJnc>> Acesso em: 11 jan. 2014.

SILVA, Carla Lima Araújo da. Mímesis e representação em “O visconde partido ao meio”. In: FARIAS, Sônia L. Ramalho de; PEREIRA, Kleyton Ricardo Wanderley (Org.). *Mímesis e ficção*. Recife: Pipa Comunicação, 2013. 26 p. Disponível em: <<http://issuu.com/pipacomunica/docs/mimesis-e-ficcao/250>>. Acesso em: 28 jan. 2014.

WALTHER, Bo Kampmann. Playing and gaming: reflections and classifications. *The International Journal of Computer Game Research*, Manchester, v. 3, n. 1. maio 2003. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>> Acesso em: 06 fev. 2014.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Abril Cultural, 1975. 226 p.

\_\_\_\_\_. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Project Gutenberg: 2010. Ebook em formato PDF. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/ebooks/5740>>. Acesso em: 19 fev. 2013.