

SEBASTIÃO UCHOA LEITE

# A mentira como linguagem

## Notas sobre um personagem de Canetti

Ligado a uma questão de poder e de controle, questão que é freqüentemente tematizada em quase todos os textos de Elias Canetti, de ficção ou de não-ficção (ensaios e memórias), o jogo também é uma questão de linguagem, de acordo com certas correntes do pensamento moderno. Ele ganhará relevância sobretudo nas especulações do filósofo Ludwig Wittgenstein sobre a linguagem. Na visão de Wittgenstein o conceito “jogo” não se refere apenas a determinados jogos já existentes, com as suas estruturas determinadas e suas regras preestabelecidas. O pensador confere ao conceito uma elasticidade peculiar, de modo que se pode conceber como tal não só algo que preexiste a uma determinada ação, mas ainda algo que se vai formando paralelamente a uma ação. Isto é, ao filósofo interessa o conceito “jogo” enquanto algo que se vai elaborando à medida que se processe uma ação qualquer, por exemplo, a ação da comunicação pela linguagem. A esse propósito desenvolve o filósofo-poeta belas metáforas, como a que se segue, retiradas das suas *Investigações Filosóficas*:

“Não lança a analogia entre a linguagem e o jogo uma luz sobre nossa questão? Podemos muito bem conceber pessoas que se divertem num prado a jogar com uma bola, que começam a jogar alguns jogos conhecidos, jogam outros sem os acabar, entre uns e outros atiram distraidamente a bola ao ar, correm com a bola uns atrás dos outros, etc. E uma pessoa agora diria: durante todo este tempo as pessoas no prado jogavam um jogo de bola, e em cada lance guiavam-se por determinadas regras. E não há também o caso em que jogamos e - ‘make up rules as we go along’? E há também aquele em que mudamos - ‘as we go along’”<sup>\*</sup>.

Numa outra proposição, muito mais adiante, na mesma obra, o filósofo indaga:

“Seremos talvez precipitados na nossa suposição de que o sorriso de um bebê não é fingido? E em que experiência se apóia a nossa suposição?  
(Mentir é um jogo de linguagem que precisa ser aprendido como qualquer outro)”  
(249).

Tal como ocorre ao conceito “jogo” também o conceito “linguagem” adquire em Wittgenstein, como, aliás, em muitos outros pensadores da nossa época pós-saussuriana, uma flexibilidade peculiar, que excede, de muito, o conceito de “língua” ou de código verbal. Isso fica claro no exemplo poético acima da metáfora do “sorriso fingido” do bebê. Tal elasticidade se encontra, no caso de Wittgenstein, desde já nos primeiros textos em que se preocupa com a questão “jogo de linguagem” - como se sabe central em suas especulações posteriores -, bem anteriores aos futuros e vertiginosos desenvolvimentos nas *Investigações Filosóficas* (1).

**SEBASTIÃO UCHOA LEITE** é poeta, ensaísta e tradutor. É autor de *A Ficção Vida* (Editora 34).

\* Em inglês no texto de L. W.

1 Anteriormente às *Investigações Filosóficas*, em 1933 e 1935 Wittgenstein redige os *Caderno Azul* e *Caderno Marrom*, em Cambridge, onde já se delineiam concepções depois desenvolvidas nas *Investigações*. No *Caderno Marrom (Brown Book)* se encontra a definição de “jogos de linguagem” como sistemas de comunicação. Justamente a esse propósito Wittgenstein cita o exemplo do aprendizado das crianças e imagina que em sociedades num estágio primitivo, o das tribos, tais jogos se constituíssem o único modo de comunicação. Os jogos de linguagem são claramente explicados pelos estudiosos G. P. Baker e P. M. S. Hacker em *Wittgenstein - Meaning and Understanding*, sendo distinguidos entre os “inventados” e os “naturais”. Para a abrangência do conceito, os autores evocam justamente o exemplo do sorriso do bebê, que está no fragmento acima citado. O conceito de “aprendizado” é recorrente noutros textos de Wittgenstein e o de “fingimento” aparece nos fragmentos das suas *Fichas*.

É com tal elasticidade que se procura trabalhar aqui. Mas deve-se deixar bem claro que o texto que aqui se elabora não tem, nem teria como ter em face das limitações instrumentais do autor, quaisquer pretensões de ordem filosófica. São simples inquirições de ordem talvez poética, as quais nem se concedem, sequer, exigências rigorosas de delimitação conceitual. Trata-se da visão de um personagem peculiar, entre tantos numerosos outros, do universo ficcional e memorialístico de Elias Canetti, tão amplo que não se pretende abranger aqui. É, assim, uma visão de viés, talvez um “capricho”, no sentido goyesco que esse termo pode assumir. O personagem é, para variar no universo canettiano, um marginal, no sentido estrito de alguém que está à margem da norma social. Mas, não só nesse sentido, como também no sentido amplo que se dá a esse termo socialmente. Isto é, no sentido de um bandido, de alguém que age fora da lei.

Como aqui se pretende trabalhar não com os conceitos rigorosos da reflexão filosófica, mas com os *insights* próprios da visão poética, deve-se conceder a essas inquirições algo daquela flexibilidade que se concedeu o próprio filósofo, e assim pensar o nosso personagem como um ente duplo: o ente ficcional em si, que é o próprio personagem de Canetti, e um ente ficcional de segundo grau, que seria o da montagem realizada por essas indagações. É lógico que a ficção 2 não apaga a ficção 1, nem sequer pretende enriquecê-la. Pretende apenas existir por si mesma, independente da integridade do ente ficcional 1.

O personagem em causa é o anão Ludwig Fischer, de apelido “Fischerle”, que aparece na segunda parte do livro *Auto de Fé*, de Canetti, do qual se passa a dar um resumo.

## O MUNDO NA CABEÇA DE KIEN

*Auto de Fé* (usando-se aqui a tradução brasileira de Herbert Caro) narra as adversidades de um herói enlouquecido pelos livros aos quais aliena a própria existência. Literalmente o título original, *Die Blendung*, seria *O Cegamento*, privação da vista. Mas conduziria, conforme o dicionário, a uma ambigüidade, já que *Blendung* pode ser também deslumbramento, ofuscamento, fascinação e, por fim, ilusão. Isto é, *blenden*, cegar, ofuscar, etc., iludir pelas aparências. Apenas observe-se que a mesma ambivalência se verifica

em português, com o verbo cegar.

O personagem central do livro, o sinólogo Peter Kien, dono de uma biblioteca de 25 mil volumes, enlouquece pelos livros. Logo nos lembra o Dom Quixote de Cervantes. Mas Kien, diferentemente do herói cervantino, não se alucina por causa de determinado gênero de livros, como os romances de cavalaria. Ele está louco pelos livros em si, quaisquer livros, em sua entidade material e concreta, devotando a tudo mais, inclusive às pessoas, apenas indiferença, a não ser que estejam a serviço dos livros. Não haveria aqui uma analogia com o avarento clássico, que se aliena ao dinheiro e aos seus correlatos? Dom Quixote desperta pena e muita simpatia. Kien não desperta simpatia alguma.

Na primeira parte do livro, Kien contrata uma governanta para cuidar dos livros, e tanto se agrada dos seus cuidados que lhe propõe um casamento intempestivo, que a mulher, Therese, aceita de imediato. Esta primeira parte se ocupa da “guerra” entre Kien e Therese, e com a paulatina ocupação do espaço da casa por esta. Kien é surrado pela mulher, que revira a casa em busca do talão de cheques do marido, julgando-se com direito à sua “fortuna”. Toda a ação culmina com a expulsão de Kien da sua própria casa. Mas ele leva consigo o talão de cheques.

Se a primeira parte se chama “Uma Cabeça sem Mundo”, a terceira se intitulará “Um Mundo na Cabeça”. Nela Kien recupera sua casa, passando antes pela experiência de ficar preso nas dependências do zelador, que se tornara amante de Therese. O irmão do sinólogo, Georges Kien, médico, vem de Paris, e consegue que o feroz zelador, Pfaff, saia da casa com a mulher, Therese. Há, em seguida, uma discussão entre o sinólogo e o irmão, que o deixa instalado, reintegrado na posse dos livros, em aparente recuperação da sua “normalidade”. No final Kien provoca um incêndio e finda cercado pelas chamas na sua biblioteca.

Nas suas três partes, *Auto de Fé* se configura como uma comédia negra de equívocos, em que os personagens, com a exceção do racional Georges Kien, o único “normal” do romance, se caracterizam por traços que vão do grotesco ao repulsivo, da repulente e ridícula Therese ao brutal zelador e ex-policia! Benedikt Pfaff. Entre o inferno inicial da guerra com Therese e a redenção final entre as chamas Kien atravessa um purgatório intermediário, o de um mundo

virado de ponta-cabeça, o universo do anão Fischerle.

## O MUNDO SEM CABEÇA

Expulso de casa, Kien quer recuperar, imaginariamente, o universo perdido. Percorre livrarias com listas enormes de livros, que recita aos perplexos vendedores. Aos poucos acumula uma nova biblioteca, puramente imaginária, que “guarda” na cabeça. Dorme em hotel e deposita no chão do quarto pilhas imaginárias, pedindo à camareira papéis de embrulho para forrá-lo. Exerce tal atividade durante uns tempos. Um dia, para espalhar, entra numa espécie de café chamado O Paraíso Ideal. A atmosfera desse “paraíso” é esfumada, os frequentadores suspeitos. Súbito Kien vê ao seu lado uma enorme corcunda, um nariz fortemente adunco, picando o tampo da mesa, e dois grandes olhos que o contemplam.

A descrição é de Fischerle (o “pequeno Fischer”), o anão, que, em vez de falar, crocita. Corresponde mais ou menos à de um corvo, ave de rapina, que farejou, na figura exótica de Kien, uma vítima a depenar. Abre a pasta de Kien com descaso, tira um papel de embrulho dobrado e supõe, para gozo da audiência, que o professor trabalha “no ramo do papel”. Canta com voz esganiçada: “Eu sou o pequeno pescador” e “Ele é o peixe”. Kien se apresenta, embaraçado, como sendo “do ramo de livros”, e a resposta de Fischerle é outra pergunta: “O senhor joga xadrez?”

É o primeiro traço de uma obcecação delirante: a vida do anão existe em função desse jogo, do qual julga poder vir a ser, um dia, campeão mundial, dependendo da sorte e de que tenha dinheiro para viajar aos Estados Unidos, onde, crê, o curso da sua vida mudará. Mas, por ora, quem é e o que faz Fischerle? Vigarista e rufião, é agente da sua própria “esposa”, uma prostituta gorda para quem ele procura clientes na espelunca. Além disso, é uma mente arguta. Percebe que Kien está completamente insano. Kien fica convencido de que o anão sofre tanto com a mulher, que nada faz para que o marido realize o seu ideal no xadrez, quanto ele, Kien, sofrera com Therese.

Disposto a dar uma “contribuição”, puxa uma carteira recheada de notas (retirara toda a fortuna do banco) e conta-as em voz alta, colocando na mesa as notas de 100 *schillings*. Fischerle olha furtivamente para

os lados, em pânico com a situação, tentando ocultar Kien dos demais frequentadores. Naturalmente a atenção destes é despertada e arma-se uma grande confusão pela posse do dinheiro. Kien foge apavorado deixando atrás pasta e dinheiro. Não anda muito e encontra o anão, que lhe devolve a carteira (não sem antes verificar seu conteúdo), que lhe lembra a “gratificação” pela devolução de objetos perdidos. Impressionado com tal “retidão”, Kien convida Fischerle a entrar para os seus serviços, convite que é imediatamente aceito. Começa aí o jogo de Fischerle (2).

Fischerle é desprovido de afeições pessoais: o xadrez e o dinheiro ocupam todo o seu espírito. O dinheiro é só um meio de alcançar o sonhado objetivo de ir para os Estados Unidos e conquistar o campeonato de xadrez. O delírio se lhe afigura normal e viável. Sua paixão pelo jogo o levava a meter-se por baixo da cama da mulher e propor partidas aos parceiros de ocasião, criando, assim, situações embaraçosas, com ameaças de abandono pela mulher. Fischerle considera, contudo, que sua situação no baixo mundo é provisória, pois o espera a glória quando chegar a oportunidade da sonhada viagem.

Esta é finalmente entrevista em Kien. Imediatamente passa a considerar a fortuna do sinólogo como sua, de direito. Trata-se apenas de armar um meio de se apossar dela, uma questão de método. Para Fischerle não há questão ética, mas só de viabilidade operacional. Esta lhe parece uma dedução lógica. O dinheiro parece sobrar nas mãos do sinólogo, enquanto Fischerle já sabe perfeitamente qual a destinação dele, ou seja, a viagem. Resta, apenas, pertencer-lhe de fato, pois já é seu de direito. Por que, então, não ficou logo com a carteira, na confusão do Paraíso Ideal? Fischerle temeu investigações. O anão cuida sempre de evitar qualquer contato que seja com a polícia. Ao entregar a carteira a Kien, ele diz: “Eu não sou bobo. Pensa o senhor que quero ir para a cadeia por causa dessa gente?” Terá então de imaginar um meio seguro e aparentemente “lícito” para transportar o dinheiro para as suas mãos. Ao aceitar o “emprego” que Kien lhe oferece, surge a oportunidade de estudar esse meio, através de um estratagema qualquer.

No hotel Fischerle ajuda Kien a “descarregar” os livros. Pula de um lugar para o outro, deita-se e rasteja de canto em canto “como um réptil, singularmente

2 Em todo o texto se desenvolverá um conceito de “jogo” que não se pretende rigoroso nem delimitado, e do qual discordaria Huizinga no seu clássico *Homo Ludens*, já que para ele só se pode definir como jogo uma atividade totalmente dissociada de quaisquer finalidades práticas. Tal conceito “puro” de jogo, contudo, mereceu muitas discordâncias, conforme está assinalado na *Teoria dos Jogos* de Roger Caillois. Neste texto se determina apenas, genericamente, que jogo é tudo aquilo que se submete a regras durante determinado lapso de tempo, enquanto outros identificam mais amplamente civilização e jogo, conceito de que também se aproxima, paradoxalmente, Huizinga no seu livro clássico.

pequeno”. Do nariz de rapina de um corvo à sinuosidade rastejante de um réptil, firma-se o perfil de um marginal frágil, mas astuto. À noite ele sonha, ou delira, com as vitórias na América, onde consegue derrotar Capablanca. Tais fantasias são acompanhadas de uma ação rastejante até o dinheiro de Kien. Já está com o maço das notas na mão quando Kien acorda, pois sonhava que os livros caíam no chão. O anão inventa de imediato um ladrão, a quem agarrara até ele soltar o dinheiro. Ao descrever o ladrão, Fischerle faz a sua própria descrição.

Entre a tentativa de furto e os delírios de viagens com vitórias, jornalistas, fotógrafos, hotéis de luxo, etc., firma-se o perfil do universo “provisório” de Fischerle, dividido entre a sua realidade mesquinha e a fantasia de glória. É comum na ficção narrativa personagens que ambicionam o poder, em parte o poder econômico e em parte o poder de comandar as pessoas. Nas histórias de *gangsters* e marginais em geral é quase a norma esse tipo de ambição, na maior parte dos casos limitando-se a sonhos de *status* social. Fischerle marca a sua singularidade nessa galeria pelo fato de que a sua ambição tem também uma conotação artística, quando se pensa na arte de jogar xadrez. De certo modo, ele não deixa de se revelar como um artista. É campeão na arte da esperteza.

## O JOGO DO PODER E O SOBREVIVENTE

O jogo do poder está no centro do livro *Massa e Poder*, mas Canetti se ocupa dele de variadas maneiras em toda a sua obra, seja tratando de relações familiares nas suas memórias, em relação particularmente com a mãe, seja tratando do poder das palavras na linguagem oral de Karl Kraus; seja do poder da fama quando fala de escritores e artistas em geral, seja do poder neurótico de controle quando trata da relação Kafka-Felice; ou ainda o poder a um só tempo real e delirante, totalmente absorvente, quando se ocupa do retrato de Hitler por Albert Speer. Mas, ao lado do poder, Canetti se ocupa do contrapoder, isto é, a capacidade de sobrevivência do homem, encurralado em determinadas circunstâncias. O poder e a sobrevivência estão profundamente inter-relacionados, conforme demonstra em “Poder e Sobrevivência”. Ao falar da satisfação do sobrevivente de verificar que não foi ele quem morreu, mas o outro,

Canetti observa que “aquele que está de pé” nunca teve “tanta consciência de seu estar-de-pé”.

Neste ensaio (em *A Consciência das Palavras*) Canetti enfoca um dos aspectos do tema do sobrevivente que ocupa uma parte de *Massa e Poder*. O autor interliga o conceito de poder e o de *unicidade*, o sentimento de ser único que tanto pode ocorrer no quadro da norma cotidiana e da circunstância histórica quanto no quadro do delírio - tomando, no último caso, como exemplo, a história do presidente Schreber, o paranóico que escreveu as suas *Memórias* para contestar a tutela sobre ele, tendo sido essa história objeto de um famoso estudo de Freud. Segundo Canetti, “no que toca a seus semelhantes, todos eles já sucumbiram, e Schreber é, como deseja, o *único*. Esse é o estágio mais extremo e último do poder. Pode-se trabalhar nessa direção, mas realizá-lo só é possível no delírio”. Tais palavras não seriam adequáveis a todos os sonhos delirantes de unicidade e poder, como o de Hitler?

Ao lado do tema do poder corre paralelo o tema da sobrevivência. Não será lógico que o sobrevivente também se imagine único nesse direito? A descrição, em *Massa e Poder*, da história de Flávio Josefo, o qual, encurralado com os seus compatriotas judeus pelas tropas romanas, convence-os a se matarem uns aos outros, após o que, sobrevivente único, entrega-se ao inimigo, seria talvez emblemática. A sobrevivência supõe um maior poder daquele que está de pé (vivo) em relação aos que estão deitados (mortos). A esperteza sem escrúpulos de Flávio Josefo é uma espécie de força. O esperto se julga o único a ter o direito de almejar algo que não é dele. No caso da apropriação não legitimada pela norma social só há duas formas de se conseguir um objeto cobiçado: a força (ou o poder) em si e uma outra espécie de força que é a astúcia. No último caso, o ambicioso se determina uma teatralização do roubo, isto é, um jogo. O rompedor da norma, nesse caso, se identifica em algo com o artista.

No caso de Fischerle, ele é um anão, uma imagem frágil, e tem portanto de lidar com os outros na base da astúcia. Não só a ficção, como as memórias de Canetti, estão povoadas de seres marcados pela diferença física. Nas memórias aparece um anão, Franz Sieghart, seu colega de laboratório químico, em Viena, o qual exerce fascínio sobre os colegas pela sua coleção de fotos

de mulheres na intimidade. E também Thomas Marek, jovem totalmente paraplético, que lê passando as páginas com a língua, exercendo fascínio sobre Canetti pelos seus conhecimentos de filosofia. Talvez Fischerle evoque algo dessas imagens, mas o que importa é assinalar que não só a ficção de Canetti se relaciona com o real como a realidade presumível das suas memórias é limítrofe, em potencial, da ficção.

Retorne-se a Fischerle. Ele se julga com direito a apossar-se do dinheiro de Kien, como já se viu. Está inteiramente voltado para a sua unicidade, o seu universo girando exclusivamente em torno da sua ambição de glória. Por delirante que seja o seu objetivo, nem por isso deixa de prestar atenção aguda ao que se passa em torno, pondo em atividade mecanismos que, parecendo fantásticos, são realisticamente adequados aos seus fins. Kien não tem o bom senso normal. Cabe a Fischerle achar os meios não-convencionais de passar a fortuna de Kien para as suas mãos. O decorrer da ação revela que ele é lógico na sua concepção.

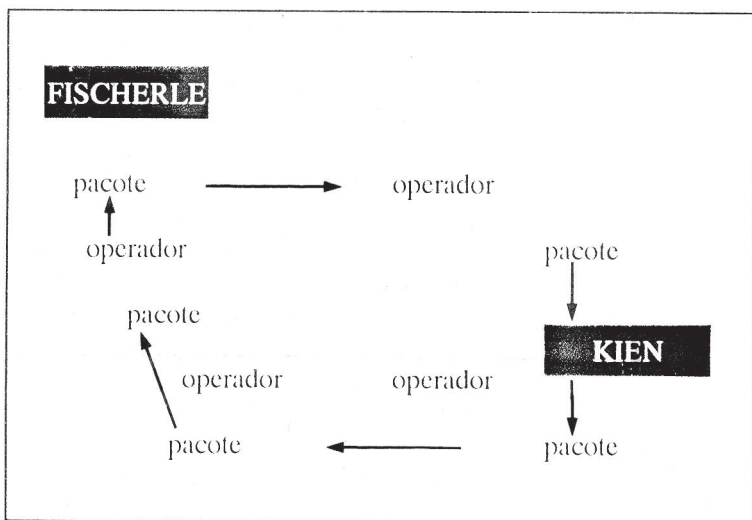
Ele vê, afinal, surgir sua oportunidade quando presencia Kien resgatando livros que seriam levados à casa de penhores por um estudante. Ele mesmo, Fischerle, plantara a semente ao descrever com más cores o tratamento dispensado aos livros naquela casa. Ao presenciar o resgate, teme que o dinheiro se esvaia antes que dele tome posse e age rápido. Em seu delírio, julga-se espoliado por Kien de uma fortuna que era dele, Fischerle. Logo se engendra um plano na sua cabeça. Kien se obstina em plantar-se frente ao Theresianum (a casa de penhores), abordando todos que se dirigem à escada para, no caso de levarem livros, pagar o preço e deixar os livros com os proprietários. A inspiração leva Fischerle a correr até o Paraíso Ideal. Lá se depara com um mascate que sofre de insônia, um falso cego que toma o café da manhã antes do “trabalho”, um limpador de esgotos que sai do trabalho noturno e uma jornaleira anã, parecida com Fischerle e por ele apaixonada, que é chamada de “Fisheirinha”.

Fischerle comunica a eles a fundação de uma “firma”. Espera contar com eles, prometendo 20 *schillings* por dia com um adiantamento de cinco. A todos parece um bom negócio. Fischerle explica a operação a cada um em separado, de modo a parecer operações diversas. Trata-se de levar um pacote (com romances baratos dentro, à

guisa de “investimento”) e passar com ele em frente a Kien no Theresianum. As quantias a serem pedidas são diferentes, sempre aumentando as somas. O pacote seria devolvido junto com o dinheiro (na verdade um só pacote, embora nenhum dos quatro saiba disso).

A operação é, assim, um jogo teatral, em que participam Kien e os operadores, sem que nenhum deles saiba do que se trata. O único que sabe tudo é Fischerle, que é o *metteur en scène*. Kien imagina resgatar livros, os outros pensam participar de alguma obscura operação comercial. A aparência de uma operação comercial, onde foram “investidos” 20 *schillings* na compra de livros e na qual seria paga uma participação de igual valor aos “funcionários”, tem o nítido caráter de farsa teatral montada para ocultar o verdadeiro objetivo de Fischerle.

Trata-se de uma operação bumerangue, pois o objeto negociado sempre retorna ao remetente. Temos assim:



É enigmático que o objeto (pacote) volte sempre ao remetente. Três cabeças-de-vento são incapazes de pensar. Porém o mascate suspeita de que o misterioso embrulho envolva um rendoso negócio de drogas, e indaga-se de como Fischerle conseguiu entrar nisso. Quando Fischerle lhe pede que conserve o pacote consigo até o dia seguinte, abre-o às escondidas, vê livros e julga-se logrado.

Com êxito no primeiro dia, Fischerle recomenda a todos pontualidade no dia seguinte, quando tentará arrancar de vez a “fortuna” de Kien. O acaso, porém, interfere nos seus planos. Ao Theresianum vão

exatamente Therese e Pfaff, carregando livros da biblioteca de Kien. Há enorme confusão entre os três, Fischerle intervém a tempo de recolher as notas que se espalham pelo chão, mas, com a chegada da polícia, enfia apressadamente o dinheiro no bolso de Kien, e desaparece entre a multidão, deslizando como uma enguia entre as pessoas. Vai ao encontro dos “funcionários” e declara que foi lesado pelo sócio. Divide um *schilling* entre eles, mas, por brincadeira, coloca um botão na mão do “cego”, cometendo, assim, um erro fatal.

Ao lesar seus “funcionários” Fischerle parece ter colocado um fecho na sua farsa teatral. Pode-se fazer uma relação entre a maneira de Fischerle agir para com os seus auxiliares e o comportamento de Flávio Josefo com os companheiros encurralados juntos com ele pelos romanos. Tal como Josefo se julgou só ele com direito à vida, Fischerle se julga só ele com direito ao dinheiro de Kien. Para Fischerle, a partir da hora em que se despede dos comparsas, esses estão praticamente mortos, isto é, “tecnicamente” não há como reivindicarem coisa alguma, já que receberam uma “explicação” suficiente. A partir daí Fischerle é o “sobrevivente”, tanto como Flávio Josefo em relação aos seus companheiros de luta.

Simpatizar com Fischerle é difícil, em que pesem as suas deficiências físicas. Fischerle, porém, não dá muita atenção nem aos seus defeitos, nem, muito menos, às simpatias que desperte, assim como não se preocupa com a higiene corporal. Não toma banho e carrega o dinheiro debaixo das axilas. Fantasia, é verdade, com a idéia de que o irmão do sinólogo, o Dr. Georges Kien, possa livrá-lo da coreunda, mesmo sendo psiquiatra. Fischerle acha que qualquer médico, com um bom dinheiro, pode dar conta disso, embora sonhe com uma operação gratuita, já que é “amigo” de Kien. Ao ver-se “rico”, embora não tanto quanto queria, o anão decide, porém, tomar providências para mudar sua aparência. Faz uma roupa xadrez e um sobretudo preto no alfaiate, compra sapatos amarelos e, para “combinar”, camisas azuis, onze ao todo, todas iguais, depois que aprende que um homem pode ter mais do que uma camisa. No alfaiate, pede que lhe disfarcem a coreunda com um corte largo. Toma depois um banho numa cabine de luxo do mais distinto banho público. Complementa a aparência com um chapéu preto. Compra

também uma bela carteira de “doutor” e uma valise elegante, onde enfia as suas roupas velhas.

Antes de tudo isso, porém, a primeira providência foi a de arranjar um passaporte falso, o que consegue em O Balbuño, um antro perto do qual O Paraíso Ideal parece um lugar elegante. Ali, Fischerle é visita importante, pois vem de um estrato mais elevado dentro da marginalidade, o dos rufiões e vigaristas que freqüentam o Paraíso. Consegue o passaporte e telefona a Georges Kien nos seguintes termos: “Estou completamente tantã. Seu irmão”. Compra uma passagem para Paris, onde pretende extorquir o médico e viajar para os Estados Unidos, onde enfrentará Capablanca. Para isso “aprende” inglês numa tarde, num manual de iniciação. Tudo parece perfeito. Mas Fischerle resolve voltar à sua casa, em busca de uma agenda onde está o endereço de Capablanca, a quem pretende desafiar. A mulher está acompanhada. Ele rasteja por baixo da cama, mas é descoberto pelo “cego” e é por ele assassinado, sendo antes obrigado a engolir o botão que dera na despedida.

## A METAMORFOSE E O JOGO

O fim da aventura de Fischerle representa a derrota de uma mudança. Nele se processara uma metamorfose a partir de várias simulações anteriores (3). Fischerle tentou transportar o puro imaginário das suas fantasias para o campo da realidade. Ao pedir o passaporte forjado exigira que nele constasse “Dr. Siegfried Fischer”. Encomenda uma roupa fina, mas não quer apenas mudar de aparência, quer ser um outro. Quer deixar de ser “Fischerle”, o “pequeno pescador” e passar a ser “Dr. Fischer”, candidato ao campeonato de xadrez. Leva a sério uma transformação que tem como emblema espacial a ida para os Estados Unidos. Ser o sobrevivente de um mundo que fica para trás. Na fantasia já convive com um “outro mundo”. As fantasias são, contudo, paralelas a movimentos reais, num processo em que a realidade subjetiva se interpenetra com a realidade objetiva.

Antes, porém, desse processo de metamorfose em “Dr. Fischer”, que nasce após o personagem sentir-se como sobrevivente de um jogo arriscado, Fischerle já se mostra mestre em simulações. O personagem que, ao apresentar-se, parece um corvo, com o seu longo nariz, logo adota

3 Em *Massa e Poder*, livro-chave de Canetti para interpretação do seu pensamento, delimita-se o seu conceito de metamorfose derivado do estudo dos mitos. Para Canetti a metamorfose se identifica, entre outras coisas, como um poder de transformação relacionado com a fuga à perseguição. As metamorfoses de fuga se dividem entre *lineares* e *circulares*. Da primeira forma se dá exemplo com o conto georgiano intitulado “O Mestre e o Discípulo”. O Mestre quer prender o Discípulo e este, para escapar, lança mão de uma série de metamorfoses, e o mestre também. Finalmente o Discípulo se transforma em agulha e o Mestre em linha, mas a agulha se inflama e o fio queima. O Discípulo está livre do Mestre. Para as metamorfoses de fuga circulares o autor lembra os mitos clássicos de Proteu que, aprisionado por Menelau, tenta fugir inutilmente através de várias metamorfoses, e o de Tétis, a qual, querendo livrar-se do assédio de Peleu, lança mão de metamorfose, mas este não a solta. Nos dois casos há uma derrota: Proteu se rende a Menelau e Tétis cede a Peleu, gerando Aquiles, o herói, filho de um mortal com uma deusa.

o caráter de réptil em três ocasiões distintas: no “Paraíso” ao apanhar a carteira de Kien no chão; no Theresianum, ao abaixar-se para recolher as notas esparsas; e, finalmente, ao rastejar sob a cama na sua própria casa, sem conseguir fugir ao seu caçador, o falso cego. Não se deve esquecer, ainda, que quando da confusão no Theresianum, ele consegue escapar deslizando como uma enguia entre a multidão. Nos dois exemplos do Theresianum, o do réptil e o da enguia, Fischerle recorre, *lato sensu*, a “metamorfoses de fuga”, sendo que, para usar expressões de Canetti, nesses casos de metamorfoses de fuga *lineares*, ele consegue escapar como a presa que foge à malta de caça. No caso final, porém, ao rastejar em casa, sua metamorfose de fuga é *circular*, e é derrotado, como acontece nos mitos de Proteu e de Tétis.

Canetti diz que é preciso não se confundir a metamorfose com a imitação, porque nesta última o processo é de fora para dentro, enquanto na primeira é de dentro para fora. Os animais, por exemplo, imitam, como é o caso dos papagaios que imitam a fala e dos macacos que imitam os gestos humanos. Canetti admite, porém, um processo intermediário, que é o da simulação. Com Fischerle, especificamente, ocorre uma série de simulações: simula primeiro ser ajudante de Kien e em seguida simula ser um negociante, e finalmente quer simular ser o “Dr. Fischer”, através de um passaporte falso e da mudança de aparência. No último caso, porém, Fischerle assume o novo personagem, num processo que, sendo de dentro para fora, se aproxima da verdadeira metamorfose. Ele não se interessara, realmente, em ser auxiliar de Kien nem em ser negociante, nas simulações anteriores. Mas quer ser o “Dr. Fischer”, candidato a um futuro campeonato internacional de xadrez. Crê, de fato, nessa possibilidade, o que o coloca dentro da categoria “mania de grandeza” que, segundo Canetti, pode caracterizar deficientes físicos.

Para Canetti, o que caracteriza o dom da simulação é a duplicidade. Por trás de uma figura aparentemente amiga, se oculta outra, a figura inimiga. Assim ele define a simulação: “A aproximação amigável com intenção hostil - coisa comum em todas as formas superiores de poder - é um primeiro e importante tipo de metamorfose”. É completa: “É essencial que o interior permaneça estritamente oculto atrás do exterior. O amigável-inofensivo está *fora*,

o hostil-mortal está *dentro*. O mortal somente é revelado pelo ato definitivo”. Correspondendo a essa definição, assim se caracteriza o procedimento de Fischerle: (A) simula ser o ajudante de Kien, com a intenção oculta de roubá-lo; e (B) simula ser o empregador dos seus comparsas na falsa operação comercial, pretendendo na verdade enganá-los. Nos dois casos, Fischerle realiza apenas uma *simulação*, através da tática de duplicidade, ou seja, realiza “a aproximação amigável com intenção hostil”, como um animal rapinante em relação à sua presa. Mas, a quem quer enganar quando assume o título de “Doutor Fischerle”? A ninguém, senão a si mesmo. Trata-se, senão de uma verdadeira metamorfose, ao menos de um “desejo de metamorfose”, embora de características delirantes. Fischerle quer realmente “transformar-se” em outro, só que esse outro é puro objeto de fantasia.

Há, para uma caracterização mais precisa desse desejo, um burlesco ritual de iniciação à nova existência como “Doutor”. Fischerle compra roupas novas e, para vesti-las, resolve tomar um banho numa cabine de luxo. “Aprendido” rapidamente o inglês num manual qualquer de iniciantes, está “pronta” a sua formação para enfrentar o universo totalmente novo da América. Um universo composto de fantasia, onde há apenas um grau mínimo de compromisso com a realidade. Fischerle se preocupa, antes de tudo, com a sua nova aparência, e isto revela que, apesar do seu desejo de transformação, que é afinal o dado mais profundo das suas ações, Fischerle continua preso ao seu antigo esquema de simulação.

Em toda a obra de Canetti observa-se um processo em que a realidade objetiva se interpenetra com a realidade subjetiva, sendo essa interpenetração configurada em três elementos: a) o real que se passa na cabeça do sujeito 1; b) o real que se passa na cabeça do sujeito 2; e c) o real que transcorre num plano objetivo, e que não é alcançado por nenhum dos dois sujeitos. O jogo do poder dos sujeitos contrapostos se acompanha paralelamente de um jogo de equívocos. Assim é, na primeira parte, a luta pela dominação do espaço entre Therese e Kien, cujo clímax é a expulsão de Kien da sua própria casa, derrotado, mas ao mesmo tempo com a pequena vitória de sair com o talão de cheques no bolso. Na terceira parte, o jogo é entre Kien e seu irmão Georges. Therese e Pfaff se reduzem a papéis menores

na trama. Georges parece colocar ordem no universo do irmão, Peter, mas não pode evitar certo mal-estar, em seu restrito universo de equilíbrio. O incêndio final seria a vitória da alucinação de Peter Kien. Nas duas partes, o que os atuantes pensam uns dos outros é paralelo ao que se passa no plano suposto da realidade objetiva.

Ao mesmo tempo, Canetti parece convidar o leitor a encarar o plano da “realidade objetiva” como algo suscetível de interpretação. Quando escreve, por exemplo, sobre a relação Kafka-Felice, torna-se difícil assumir um partido. Possuído da neurose de controle do outro, Kafka parece culpável da infelicidade de Felice. No entanto, como “réu” de um “tribunal” impiedoso, organizado pela noiva, para ser julgado pelas suas manobras visando o distanciamento de Felice, Kafka parece mais vítima do que criminoso. Qual seria, afinal, a “realidade objetiva” do caso?

Não há, aparentemente, como estabelecer um paralelo com Fischerle. Ele é sujeito de condenação à luz dos mais primários princípios da norma social. Está, contudo, a anos-luz de julgar-se culpado do que quer que seja. A realidade para ele deve conformar-se às suas aspirações. Não tem culpas. É, como se diz, a peste solta no mundo, ilustrando o princípio enunciado por um personagem de Dostoiévski: “Se Deus não existe, tudo é permitido”. No entanto, pode-se até ter simpatia pela sua “causa”, uma aspiração enfim espiritual, a de ser campeão no restrito mundo do xadrez. O burlesco desenvolvimento dos seus “preparativos” de viagem leva mais ao riso do que à indignação. Como não rir diante dos elogios de um vendedor ao “bom gosto” do cliente por combinar sapatos amarelos com uma camisa azul. A imensa pretensão do anão de querer transformar-se no “Doutor Fischerle”, uma ficção que se faz “real” na sua subjetividade, não causa piedade ou desprezo, mas um riso cúmplice.

Quem é o que no jogo mais amplo da realidade *versus* a não-realidade? Kien é apenas mais uma vítima? Fischerle apenas um vilão? Nas memórias de Canetti também se apresentam outras situações ambivalentes. Uma delas é a situação-Brecht. A primeira coisa que o jovem Canetti observa em Brecht é o seu “disfarce de proletário”. Canetti não suporta o cinismo do dramaturgo, e no entanto o admira como poeta e inveja o seu método de trabalho, objetivo e determinado. Até que ponto, pode

perguntar-se o leitor, será condenável o “cinismo” de Brecht ao fazer propaganda poética de uma indústria e ganhar um carro de presente? Bate com o carro, faz novos versos de propaganda e consegue um carro novo em folha. Não se pode rir desse uso de técnicas capitalistas? É o jogo “cínico” da celebridade privilegiada ou é o uso esperto dessas técnicas? São as duas coisas.

O jogo de Fischerle é mais perigoso e o leva a um desfecho trágico, como se viu. Na cabeça de cada um há uma realidade diversa. Na de Fischerle, a realidade é o seu direito de posse do dinheiro de Kien; na de Kien, ele cumpre o dever de salvar os livros da destruição; e na dos coadjuvantes de Fischerle, há um lucro em vista atrás de um negócio misterioso. A manipulação de Fischerle corresponde à realidade objetiva da ação: trata-se de uma extorsão disfarçada como “negócio”.

Essa extorsão é também um jogo, que obedece a algumas regras:

1º) O objeto, sempre o mesmo, deve voltar (economia do “investimento” na operação).

2º) Nenhum dos operadores pode conhecer a regra 1.

3º) O contacto com o alvo, Kien, deve ser mínimo, para evitar o desvendamento da farsa.

4º) A abordagem de cada operador deve ser diferente, com instruções diferenciadas, para evitar a repetição.

5º) A operação tem um horário determinado, da abertura do Theresianum até a hora em que aparece a polícia (conforme Fischerle convence a Kien).

Prevista meticulosamente, a operação tem êxito só relativo, pois o acaso intervém com o aparecimento do casal Therese-Pfaff, que traz a polícia à cena, estragando o jogo. Qualquer jogo conduz à questão dos elementos aleatórios, e portanto à questão do controle do jogo. Até o jogo do xadrez, objeto da divinização de Fischerle como realização suprema, pressupõe a interferência de elementos aleatórios, como, por exemplo, as variáveis de concentração de cada jogador. Mas o que interessa é a vitória, passando-se por cima de todos os obstáculos. Fischerle vive a sua vitória como uma epifania. A descrição dos preparativos é a representação de um momento epifânico, e como tal é vivido também pelo leitor.



Se o poder de controle dos jogos já existentes é precário, imagine-se o dos jogos que se inventam, que se improvisam ao sabor dos acontecimentos, como o de Fischerle. O dele se reduz quase todo ao poder de enganar os outros, e a mentira, como já se viu, é um jogo de linguagem que se aprende como qualquer outro. Ao contrário, porém, do bebê de Wittgenstein, Fischerle não precisa tanto aprender a mentira, que parece ser a sua língua nativa, pois ele é basicamente um fingidor, mas não um poeta e sim um vigarista, um artista da falsidade. Ele sente necessidade de armar suas regras, para poder violá-las no momento que se oferecer, segundo a aleatoriedade dos acontecimentos. É o tipo do jogo em que mudamos - “*as we go along*”. No Theresianum, por exemplo, quando Therese-Pfaff entram em cena, Fischerle não hesita nem um instante para assumir o seu lado réptil, rastejando para apanhar as notas que caem do bolso de Kien. Também depois de inventar o seu novo jogo, o da metamorfose em “Doutor Fischerle”, pronto para sair do mundo da marginalidade e para entrar na esfera superior dos jogadores de xadrez, não consegue prever um elemento aleatório fatal, o encontro com o falso cego, de quem zombara na sua despedida dos funcionários. O desfecho interrompe a sua trajetória futura no universo do xadrez. A realidade bruta vem esmagar, assim, o que é mera ficção.

Esse final pode ser interpretado como quebra de uma trama imaginária. Quem morre é Fischerle, o anão corcunda que rasteja como um réptil, não o “Doutor Fischerle”. Por que teria de voltar à sua casa, se ele mesmo se coloca a hipótese de conseguir o endereço de Capablanca em Paris? Parece que é irresistível o encontro fatídico. Por quê? Estaria inscrito na lógica do personagem? Haverá uma condenação implícita do gênero de que quem arrisca um jogo perigoso com o próximo pode (ou deve?) morrer? Fischerle é um personagem ambivalente: não tem escrúpulos, mas sonha com um destino intelectual brilhante, o de campeão de xadrez. Inventar um jogo, pensa ter passado a perna em todos, mas morre, no fim, pela mera intervenção do acaso.

Pode parecer a indeterminação do elemento aleatório no próprio “jogo da realidade”, mas a morte do personagem não soa como surpresa e sim como algo esperado. A lógica da ficção é que parece determinar o seu fim. O personagem cria um novelo do qual é difícil desemaranhar-

se. Morrer é a solução lógica. No final, Kien também morre. Que mais se poderia fazer com ele? Suspeita-se do autor alguma simpatia, ainda que humorística, pelo vilão Fischerle: há nele um pouco do artista que inventa o seu próprio jogo, com as suas próprias regras, podendo quebrá-las a qualquer hora.

A mestria do jogo de linguagem, que é a mentira, é o fato de que ele consegue tecer um tal emaranhado que o próprio autor nele se enovela. Não há realmente como sair, pois a construção da mentira de Fischerle é “em abismo”. Ele engana Kien, engana os seus comparsas, engana o falsificador de passaportes pedindo um visto para o Japão, engana (ou pensa enganar) o alfaiate dizendo ter sido assaltado, passa um telegrama falso ao Dr. Georges Kien, diz que é o “Dr. Fischer” a alguém que se dirige a ele na estação e imagina poder ludibriar o próprio Capablanca, no seu delírio de grandeza. Tem um pé na realidade e outro na fantasia de um mundo de glórias. Paradoxalmente, a fantasia se alimenta de realidades, conquistando espaços. É uma fantasia metódica, como a de alguém que quer ganhar um jogo de xadrez através dos artifícios de um sistema, e não através de lances brilhantes.

É possível pensar que o mecanismo de jogo nessa parte do romance de Canetti seja emblemático de determinadas operações da linguagem a que se dá o nome de arte. Diz-se que arte é *cosa mentale*, um artifício de concepção. Por outro lado, o mecanismo do logro, tal como é descrito, implica em elementos de representação cênica, já que os operadores têm que fingir quando se dirigem a Kien. São artistas sem o saber. Outro ponto de observação é a ida e retorno do objeto (e só quem o leva sabe disso) a quem o remeteu. Isso cria na movimentação geral uma aparente ritualização e confere um efeito estético de dança no conjunto da operação.

Na ficção tudo tende a se confundir, de modo que o que foi criado tende a invadir o espaço de quem cria. De certa forma, como em tantos casos de ficção, Fischerle invadiu o espaço de Canetti ao se tornar ele mesmo o autor de uma operação de fingimento, de uma ficção dentro da ficção, portanto. Na arte se diz coisas que não podem ser ditas de outro modo, idem na mentira, que é uma arte de adequação da linguagem à realidade. Mente-se, é claro, com objetivos e graus diversos, porque a mentira é situacional,

mas mente-se sobretudo porque não se pode ou não se quer dizer a verdade. O logro é uma forma de ficção, mas é também uma forma de conhecimento. “Fingir é conhecer-se”, dizia um poeta, numa fórmula quase radical.

## INCONCLUSÕES

O personagem Fischerle aparece no meio do romance de Canetti, na parte denominada “Um Mundo sem Cabeça”, e some de uma vez por todas. Na terceira parte há também a aparição meteórica do Dr. Georges Kien, que surge como “Deus *ex-machina*” para, aparentemente, solucionar os embaraços da trama em que se envolve o sinólogo Peter Kien. Mas o Dr. Georges apenas se afasta do universo do seu irmão, depois de, aparentemente, tê-lo posto em ordem. O papel de Fischerle é diverso: ele não vem organizar nada, mas sim embaralhar ainda mais as coisas. Como naqueles filmes violentos de *gangsters* ele é um desses personagens que se enredam de tal maneira que o seu destino está traçado: todos esperam o seu fim como uma conseqüência quase natural da ordem dos acontecimentos.

Fischerle aparece, atua freneticamente e depois morre, acaba como personagem. Não seria tão singular isso se o personagem praticamente não tomasse conta da narrativa, roubando quase todas as cenas do protagonista Kien. No que se pode ter como núcleo simbólico do romance surge um personagem estranho à trama principal, como se fosse um “Demônio *ex-machina*”, para contribuir com ainda mais desordem. Esse pequeno diabo cria, à sua maneira, um universo à parte onde é o protagonista da sua própria trama, um jogo dentro do jogo. Trará ele alguma mensagem ideológica identificável? À primeira vista a mensagem de Fischerle é: eu vim para piorar a situação, eu vim para trazer a desordem. Ele é o sobrevivente e é o simulador, mas ele é sobretudo alguém que cria algo parecido com uma ficção, ainda que seja um logro.

O aparecimento do personagem coloca todas as noções de moral de cabeça para baixo. A sua atuação planejada e fria nada tem a ver com o torpor moral que conduz as ações de Therese e Pfaff, que, além disso, não têm o mesmo horizonte de expectativa. Fischerle, ao contrário, tem uma perspectiva, um projeto de transformação, em função do qual vale tudo. Lembrando a frase

demolidora de Rimbaud, para ele “a moral é uma fraqueza do cérebro”. De acordo com a sua ética de sobrevivente, tudo tem que ser posto em função de sua finalidade última, daquilo que se apresenta como o seu “projeto de vida”. Observe-se que o que se põe em xeque aqui não é apenas a norma social, da qual, é claro, o personagem está totalmente divorciado. É algo bem mais radical que envolve o sentido da vida, algo como a razão pela qual se vive. Trata-se de pôr de cabeça para baixo essa norma social não em função apenas de uma vitória transitória, mas de uma transformação inteira de vida. Assim, em Fischerle, o tema da sobrevivência se inter-relaciona num plano profundo com o tema da metamorfose.

Num primeiro plano, portanto, o aparecimento do personagem envolve uma problemática de ordem ética: sabemos que do ponto de vista da norma que seguimos, da nossa norma, os seus atos são condenáveis; mas do ponto de vista da *unicidade* que ele escolhe como único guia normativo, eles (os atos) se justificam plenamente em função dos seus objetivos de transformação. Claro que nada disso se passa num plano de absoluta consciência como em determinados personagens de Gide, Sartre, Camus ou Musil, que são problematizadores e dissecados no plano da consciência. Em Fischerle, o sentimento de *unicidade* de alguém que se quer de qualquer forma sobrevivente está, num plano totalmente intuitivo e irracional, na raiz dos seus atos de logro e de simulação. Não são opções racionais, mas apenas os únicos atos que lhe podem ocorrer.

De outra forma, porém, outro problema se apresenta com Fischerle, que é o problema dos limites do logro e da ficção. Embora imbricados um com o outro, os atos de “fingir” e de “ficcional” - ou de criar algo fora do plano que se convencionou chamar de real - não são exatamente os mesmos. Ambos têm, é fato, como característica comum a criação de uma determinada situação que se quer *única*. A unicidade está na base desses atos porque quem finge quer passar por verdade uma determinada imagem que é apenas uma simulação da verdade, e quem “ficcional” quer passar por única a imagem criada - ela não pode ser dividida com nenhuma outra imagem criada, sob pena de ser apenas uma imitação. Como característica dissociadora está o grau de interesse de cada um desses atos. O fingidor é um “interessado”, quer tirar proveito do

seu ato, o interesse lhe é imanente. Os fingimentos de Fischerle visam apropriar-se do dinheiro de Kien e, numa instância última, viajar. O artista está interessado, basicamente, na existência da obra. Ela existe por si, é o que importa.

Ao inventar o seu jogo ou “operação comercial” fingida, Fischerle faz uma simulação da verdade, mas também cria uma imagem única, uma situação ritualizada totalmente à parte do universo real. É quando o logro se confunde com a ficção, o escroque se converte em artista. Ele cria o que se pode chamar de uma ficção de primeiro grau ou uma ficção bruta, em estado larvar. Aqui se pode chamar a atenção para o fato de que o jogo dentro do jogo inventado pelo personagem “imita”, de certa forma, o jogo principal, que é a trama geral inventada pelo autor do romance: a “operação” se desenvolve, tal como a trama principal, como uma comédia de equívocos, em que as imagens do que seja “real” se multiplicam pela quantidade de atuantes em cena, cada um deles tendo informações parciais a respeito do que realmente se está desenvolvendo. Mesmo o pequeno diabo que comanda as ações tem, de toda a situação apresentada, uma visão apenas distorcida. O aparecimento de Fischerle na trama geral é, assim, caso se veja as coisas do ponto de vista geral de quem as domina, isto é, o autor, nada apenas ocasional. Dentro da trama geral ele vem ilustrar um outro ponto de vista, como se fosse um pequeno autor de uma nova trama, não propriamente discordante do primeiro, mas de certo modo inde-

pendente e à parte. A trama de Fischerle vem se contrapor ao interesse puro de Kien, que não se mistura com as realidades práticas da vida, e também ao interesse puramente pragmático de Therese e Pfaff. Fischerle vem trazer uma dimensão nova, que é o estranho *mélange* de interesses pragmáticos e interesses “ideais”. O pequeno diabo não quer apenas realizar um interesse perverso de destruição, mas quer também abrir uma perspectiva de autotransformação. Essa mistura aparece, provavelmente não por acaso, no centro da narrativa desenvolvida por Canetti.

Quem quer que se tenha interessado por este autor sabe da sua perspectiva de olhar a realidade de um ponto de vista ambivalente. Por que teria a ficção de se apegar a uma perspectiva única de explicação do real? É com isso que lida a narrativa de Canetti, e, como já se viu, mesmo as obras que não se encontram no plano absoluto da ficção. A propósito de um personagem como Fischerle, se está, por acaso, escolhendo uma determinada perspectiva, inclusive de ordem ética, mas sobretudo no plano de conhecimento, de se ver a realidade. Mas se está vendo também um exemplo, e talvez outros pudessem ter sido escolhidos, de um determinado espelhismo ficcional. Fischerle é criado, de certo modo, à imagem e semelhança do seu deus, que é o autor da trama geral. É claro que os personagens não se confundem com os seus criadores. O que não impede que as tramas por eles criadas sejam espelhos em abismo das tramas em que estão envolvidos.

## BIBLIOGRAFIA

- BAKER, G. P. e HACKER, P. M. S. *Wittgenstein - Meaning and Understanding*. Oxford, Basil Blackwell, 1984 (reprinted).
- CAILLOIS, Roger. *Teoria de los Juegos*. Trad. esp. de Ramon Gil Noveles. Barcelona, Editorial Seix Barral, 1958.
- CANETTI, Elias. *Auto de Fé*. Trad. de Herbert Caro. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 1982.
- . *Massa e Poder*. Trad. de Rodolfo Krestan. São Paulo, Editora Universidade do Brasil-Melhoramentos, 1983.
- . *A Língua Absolvída*. Trad. de Kurt Jahn. São Paulo, Companhia das Letras, 1987.
- . *Uma Luz no Meu Ouvido*. Trad. de Kurt Jahn. São Paulo, Companhia das Letras, 1988.
- . *O Jogo dos Olhos*. Trad. de Sérgio Tellaroli. São Paulo, Companhia das Letras, 1990.
- . *A Consciência das Palavras*. Trad. de Márcio Suzuki e Herbert Caro (“O Outro Processo”). São Paulo, Companhia das Letras, 1990.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Trad. de Eugênio Imaz. México, Fundo de Cultura Econômica, 1943.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Le Cahier Bleu et le Cahier Brun*. Trad. de Guy Durand. Paris, Gallimard, 1965.
- . *Investigações Filosóficas*. Trad. de M. S. Lourenço. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.
- . *Fichas*. Trad. de Ana Berhan da Costa. Lisboa, Edições 70, 1989.