

A LITERATURA DE JULIO CORTÁZAR, O TEATRO DA MEMÓRIA DE GIULIO CAMILLO E O TARÔ: JOGOS COMBINATÓRIOS

THE LITERATURE OF JULIO CORTÁZAR, THE THEORY OF THE MEMORY OF GIULIO CAMILLO AND THE TAROT: COMBINATORY GAMES

Mayara Regina Pereira Dau Araújo
UNEMAT
Acir Dias da Silva
UNIOESTE

Resumo: Neste artigo comparamos o aspecto híbrido-combinatório do Teatro da Memória de Giulio Camillo (século XVI), à literatura do escritor argentino Julio Cortázar e ao tarô. Teóricos como Milton José de Almeida (1999; 2005) e Frances Yates (2007) foram essenciais na compreensão desse projeto. O Teatro possuía influências da cabala, da alquimia, da astrologia, e principalmente da arte combinatória. Essa característica combinatória presente no Teatro também perpassa a obra de Cortázar e o tarô. Buscamos analisar, assim, o efeito sugestivo da presença das imagens e seu aspecto combinatório nesses três meios. Dessa forma, Último Round de Julio Cortázar, se configura enquanto um jogo interativo, assim como o tarô e o Teatro, onde as narrativas vão sendo construídas e significadas com a colaboração do leitor/espectador que traz para seu mundo as imagens e as ressignifica dentro de seu contexto.

Palavras-Chave: Arte Combinatória. Julio Cortázar. Giulio Camillo. Tarô.

Abstract: *In this article we compare the hybrid-combinatory aspect of the Theater of Memory by Giulio Camillo, the literature of the Argentine writer Julio Cortázar and the tarot. Theorists such as Milton José de Almeida (1999; 2005) and Frances Yates (2007) were essential in understanding this project. The Theater possessed influences of Cabala, alchemy, astrology, and especially of combinatorial art. This combinatorial characteristic present in the Theater also pervades the work of Cortázar and the tarot. We thus sought to analyze the suggestive effect of the presence of images and their combinatorial aspect in these three media. In this way, Julio Cortázar's Last Round is configured as an interactive game, as well as the tarot and Theater, where narratives are being constructed and signified with the collaboration of the reader / spectator that brings the images to their world and renames them in of its context.*

Keywords: Combinatorial art. Julio Cortázar. Giulio Camillo. Tarot.

No século XVI, surge um empreendimento da memória, o Teatro¹ da memória de Giulio Camillo. Giulio Camillo ou Giulio Camillo Delmino nasceu por volta de 1480, ensinou por algum tempo em Bolonha, mas dedicou maior parte da sua vida à construção do seu Teatro. Foi um dos homens mais famosos do século XVI. Era muito admirado por seus contemporâneos e seu Teatro tinha fama por toda Itália e França. O Teatro era um teatro de madeira, coberto de imagens e o seu funcionamento só seria revelado ao rei da França.

Não se sabe muito a respeito da existência de fato do Teatro e nem muitas informações em torno da figura de Giulio Camillo, mas alguns estudiosos como Frances Yates (2007) e Milton José de Almeida (1999; 2005) acreditam, com base em diversas pesquisas e algumas evidências, que o Teatro realmente foi construído, em Gênova, por volta de 1525. Era feito em madeira, projetado para uma ou duas pessoas no máximo frequentá-lo a cada vez. No caso da França, não há nenhum indício ou menção à sua existência nesse território.

A reconstrução visual mais difundida do Teatro é a de Frances A. Yates (2007). A autora se baseou no livro *L'idea Del Teatro* para reconstruí-lo. Livro este que teria sido ditado por Camillo poucos dias antes de falecer. Tal projeto foi criado no âmbito do renascimento, e se baseou na arte da memória clássica inventada pelos gregos que em sua origem era um conjunto de regras para a memorização de ideias ou palavras, constituindo uma técnica de imprimir lugares e imagens na memória, de maneira a fazer com que um orador pudesse reproduzir longos discursos com eficiência.

Quando Camillo se encontrava já no final da sua vida, em Milão, durante sete manhãs ditou a Girolamo Muzio uma descrição de seu Teatro. Após sua morte, o manuscrito acabou sendo publicado pela primeira vez em 1550 em Florença e Veneza, intitulado de *L'Idéia Del Theatro* (ALMEIDA, 2005).

Um dos objetivos de Camillo com essa construção era criar uma espécie de enciclopédia do saber da memória universal composta de textos e imagens de toda uma herança cultural da filosofia, da literatura, da ciência, da religião, das artes. Ou seja, uma “classificação hierarquizada e articulada do saber universal, para ajudar a memória e propiciar ao praticante da Arte da Memória o seu domínio, que tomaria a forma de um verdadeiro Teatro do Mundo” (ALMEIDA, 2005, p. 14). O interesse pela cabala, a arte da memória e a busca por uma lógica, uma “chave” capaz de abrir os segredos da realidade, também permeiam o projeto do Teatro de Camillo. O Teatro da memória de Camillo parece ter sido concebido para atender a outros objetivos e não só os retóricos, era “[...] uma via de aperfeiçoamento pessoal que, passo a passo, fornecer-lhe-ia poderes, de início retóricos e, em seguida, espirituais, mágicos, divinos” (ALMEIDA, 2005, p. 13).

¹ Para diferenciar, usaremos “Teatro” quando nos referirmos ao empreendimento de Giulio Camillo e “teatro” quando estivermos nos referindo ao espaço onde se representam obras dramáticas.

Estruturalmente, o Teatro era composto por sete andares, separados por sete passagens de acesso que representariam os sete planetas. O espectador que o adentrasse estaria diante das sete medidas do mundo em um teatro. E seguindo graus de importância, assim como nos teatros antigos onde as pessoas de categoria social mais elevada se sentavam em lugares mais baixos, no Teatro as coisas mais importantes também ficavam nos lugares mais baixos. Portanto, nesse grau, Camillo colocou as sete medidas essenciais, que são os sete planetas dos quais todas as coisas aqui embaixo dependeriam (YATES, 2007).

Esses deslocamentos possíveis que a mente podia fazer no Teatro mostram que, apesar desse projeto não exigir uma movimentação física do espectador, propiciava um deslocamento mental no qual ocorriam as combinações. Se constituindo, dessa forma, como um projeto de grande interatividade naquele tempo. Camillo cria uma grande rede lógica de relações entre as palavras e as coisas e sugere um “trabalho de dissolutio e penetração da matéria obscura das palavras e dos textos, para depois recompô-la assim em uma nova vida – como o alquimista que destila os metais e captura a quintessência” (ALMEIDA, 2005, p. 30).

A Arte da Memória que consistia na criação de imagens para ajudar a memória natural a proferir discursos também está presente na constituição do Teatro. Nessa antiga técnica mnemônica, era preciso imaginar locais, espaços (que poderiam ser espaços reais ou imaginados, como construções, igrejas) e criar imagens para se lembrar. As imagens deveriam ser fortes, coloridas, algumas vezes “enfeitadas”, pois estas aderiam melhor à memória. Cada imagem deveria ser depositada mentalmente em cada lugar de forma ordenada possibilitando assim discorrer sobre qualquer assunto, iniciando de qualquer parte dele, retomando-o e recombinao-o. Isso tudo era uma criação que, normalmente, não ultrapassava o nível da imaginação. Por outro lado, em outros casos, a externalização dessas invenções podem ter resultado em muitas criações artísticas daquele período. Assim, podemos afirmar que o Teatro da memória de Camillo foi uma forma externalizada da arte da memória. Seu Teatro pretendeu ser uma reconstrução visual e material da arte clássica da memória. Ele extrapolou o nível da imaginação e criou, segundo alguns relatos da época, uma construção física.

Era um local que guardava imagens e textos em lugares ordenados. Os textos e as imagens depositados em cada “gaveta” guardavam inúmeros significados e que combinados aos outros textos e imagens suscitavam diferentes interpretações.

É um Teatro sem público, em que o Eu que o visita está só. E solitário executará as funções concomitantes do espectador, diretor, cenógrafo, roteirista... Estará no palco e também na plateia. Enquanto participa da narração das imagens e ouve seus textos, recebe os ensinamentos da retórica, da filosofia, da pintura, da poesia, da alquimia, do cristianismo nas figuras dos deuses pagãos, da arte divina da combinatória cabalista das palavras. Estará numa espécie de circuito visual de arte transmutatória, de transmutação no divino, em que o primeiro e último degraus se entrelaçam (ALMEIDA, 2005, p. 41).

Todas as imagens e textos que constituem o Teatro serviriam de propulsão à memória do espectador e o ajudaria a recordar o Uno, pois Camillo acreditava que a criação possui as marcas do criador. Ele acreditava que por meio da contemplação ativa das imagens era possível chegar ao conhecimento da verdade, “sendo os sentidos e a razão imprescindíveis para se alcançar o patamar mais alto, o da intuição intelectual das ideias” (ALMEIDA, 2005, p. 42).

Para Rossi (2004), o Teatro era uma construção cosmológica e metafísica, no qual as finalidades retóricas ficavam em segundo plano. Apesar de ser baseado nos princípios da antiga arte clássica da memória, sua construção servia para representar a ordem da verdade eterna; nela, “o Universo será lembrado por meio de uma associação orgânica de todas as suas partes, com sua ordem eterna subentendida” (YATES, 2007, p. 181). Com o objetivo de ajudar o homem a retornar a sua divindade perdida, Camillo se apoia em uma gama de referências heterogêneas pagãs, hebraicas ou cristãs, como a cabala e a arte combinatória.

A palavra Cabala significa literalmente “tradição”. Mas também tem a ver com “o que é recebido”. A cabala, inicialmente, se relacionava a um conhecimento secreto que só poderia ser transmitido a um pequeno grupo de eleitos. O que já não corresponde com o posterior desenvolvimento da Cabala, que ao longo dos anos foi se tornando cada vez mais popular (GABRIOL, 1988). Influenciado pelas ideias cabalistas, Camillo também se considerava possuidor de um segredo e, por meio de seu Teatro, acreditava poder transmitir esse conhecimento secreto para aqueles que fossem capazes de compreender sua simbologia. O Teatro seria então uma forma de retornar ao Uno. De acordo com a cabala, o caminho de volta para Deus seria uma inversão do processo pelo qual emanamos Dele (SCHOLEM, 1995).

O Zohar, O Livro do Esplendor, foi difundido pela primeira vez no século XIII, nas décadas de 80 ou 90 por Moisés de Leon e é a obra de maior influência e repercussão cabalística (SCHOLEM, 1995). O princípio da cabala está relacionado com o aspecto divino das letras do alfabeto hebreu. Conforme acreditam os cabalistas, essa língua possui um segredo. Cada letra possui uma mensagem divina, uma energia, um fragmento do cosmos. Portanto desvendá-las significa desvendar os segredos do universo.

O cabalista Abraão Abuláfia desenvolveu uma teoria de contemplação mística das letras do alfabeto hebraico e suas combinações para que, por meio dessa meditação, possibilitasse o surgimento na alma de uma vida mais profunda. Abuláfia foi o autor do primeiro livro conhecido de Cabala, o *Sefer Yetziráh* (O Livro da Criação) que possui data de escrita incerta, mas que talvez possa remontar ao século III. Nesse livro, Abraão escreveu que o universo inteiro tinha os seus blocos construtivos genéticos, e que esses blocos eram de natureza alfabética. Ele descreveu como as forças energéticas primordiais se combinavam para formar toda a realidade espiritual e física. Ou seja, como a Luz unificada do Criador se fragmentou em 22 forças distintas para criar o universo (BERG, 2001). Essas 22 forças são materializadas nas letras do alfabeto hebraico e formam o alfabeto da criação. “Vinte e duas letras bases: Ele as esculpiu, as gravou,

as permutou; Ele as pesou, as transformou, e com elas, representou tudo o que foi formado e tudo o que viria a ser formado” (ABULÁFIA apud BERG, 2001, p. 226).

Abuláfia inventou uma disciplina chamada Hochmat Há-Tzeruf, que seria uma ciência de combinar letras. Era como um guia para explicar a meditação com as letras e suas combinações. Abraão se baseou na natureza abstrata e incorpórea da escrita, e essas letras não precisavam ter um significado. Para Abuláfia, era uma vantagem as letras parecerem vazias de sentido, pois assim, a possibilidade de distração seria menor. Abraão está em conformidade com a doutrina cabalística que vê a linguagem divina como a substância da realidade (SCHOLEM, 1995, p. 149). Essa ciência da meditação e combinação de letras, para Abuláfia, possibilitaria o caminho para Deus, o verdadeiro mundo da felicidade (SCHOLEM, 1995).

As imagens do Teatro também teriam um poder mágico-místico, tal como os talismãs, e poderiam trazer as influências celestes para dentro da memória,

[...] tal memória tornar-se-ia aquela do homem “divino”, intimamente ligado aos poderes divinos do cosmos. E essa memória também teria, ou supunha-se isso, o poder de unificar os conteúdos da memória, ao baseá-la nessas imagens extraídas do mundo celeste. As imagens do Teatro de Camillo pareciam ter algo desse poder, permitindo ao “espectador” apreender de uma só vez, graças à “contemplação das imagens”, todos os conteúdos do Universo (YATES, 2007, p. 200).

Da mesma forma, Abraão acreditava que a contemplação das letras sagradas e a meditação sobre elas poderia levar ao conhecimento verdadeiro. Acreditava que as 22 energias se manifestam em nosso mundo como 22 padrões de frequências. Os ensinamentos da cabala anunciam que essas letras estavam presentes no momento da Criação. Não como letras literalmente, mas como forças primordiais. As letras hebraicas para os cabalistas são instrumentos de poder.

Segundo Scholem (1995) a cabala se distingue em relação à sua linguagem. Para os cabalistas a linguagem é preciosa. O hebraico é considerado uma língua sagrada para eles, não é apenas um meio de expressão, mas possui um valor místico e reflete a linguagem criadora de Deus. “A linguagem alcança Deus porque ela vem de Deus” (p. 19). Assim, para os cabalistas, tudo o que vive é uma expressão da linguagem de Deus, de Seu ser oculto “que começa e termina por dar a si próprio um nome, o sagrado nome de Deus, o ato perpétuo da criação” (p. 19). De fato, a palavra “letra” em hebraico significa pulso ou vibração, indicando um fluxo de energia. “Por meio de sua forma, som e vibração, uma letra funciona como uma antena que estimula e acessa a energia do universo” (BERG, 2001, p. 226).

A cabala baseia seus estudos nas diferentes combinações do alfabeto hebraico, ela possui uma lógica combinatória. Por exemplo, a letra Iud equivale também ao número 10. O número 10 simboliza o princípio de tudo, segundo a numerologia. O 10 é composto do 1 (que representa a Unidade) e do 0 (nada). “Quando a unidade encontra o Nada é para fecundá-lo, por conseguinte para criar o universo” (GABIROL, p. 42, 1988). A letra Iud

compõe o nome mais misterioso de Deus, IHVH ou IEVÊ. Cada letra equivalerá a um número que, em combinação, pode revelar os segredos de toda a Criação.

Essa característica cabalística-combinatória nos ajuda a entender o “funcionamento” do Teatro. Cada um dos seis graus superiores possuem uma imagem simbólica representada pela mesma imagem. Por exemplo, a imagem que Camillo escolhe para o segundo grau do Teatro será a de um Banquete. Essa imagem representa o banquete oferecido por Oceano aos deuses e que simboliza o primeiro dia da criação.

Em seguida, no terceiro grau teremos a imagem de uma Caverna, a qual Camillo chama de caverna homérica para diferenciá-la da caverna de Platão. Esse grau da Caverna representa um estágio mais avançado da criação, onde os elementos se misturam para originar as coisas criadas.

No quarto grau, o homem interior é criado, ou seja, sua mente e alma. Nesse grau vemos a imagem das Górgonas, que são as três irmãs que possuíam um só olho. Essa imagem representa bem a ideia cabalista, a qual Camillo adota, de que o homem possui três almas. Para ele, a mais baixa das almas, é chamada de Nefele. Esta é chamada por Moisés de “alma vivente”. “E esta, temos em comum com os animais porque nela cabem todas as nossas paixões” (ALMEIDA, 2005, p. 283). A alma do meio, que é a racional, chama Ruach e a terceira Nessamah. A Nefele é estimulada pelo demônio enquanto a Nessamah tem Deus que lhe ministra o anjo. A alma do meio, Ruach, é estimulada pelas duas.

No quinto grau, a alma se une ao corpo. Esse estágio da criação é representado pela imagem de Pasífae e do Touro, pois, segundo os platônicos, Pasífae representa a alma que, enamorada do Touro, cai em desejo pelo corpo. Nesse degrau há volumes contendo coisas e palavras referentes ao homem interior e exterior (ALMEIDA, 2005, p. 296).

O sexto grau possui a imagem das Sandálias e outros ornamentos que Mercúrio veste quando vai executar a vontade dos deuses. “Essas coisas nos despertarão a memória para encontrar sob as portas assim feitas todas as operações que o homem pode fazer nesses graus subpostos naturalmente e sem qualquer artifício” (ALMEIDA, 2005, p. 305).

O sétimo grau é consagrado a todas as artes, ciências, religião e às leis. Possui a imagem de Prometeu com uma tocha iluminada. Prometeu “roubou o fogo sagrado e ensinou aos homens o conhecimento dos deuses e de todas as artes e ciências” (YATES, 2007, p. 184).

No entanto, essas imagens apresentam variações de significados conforme as combinações realizadas no Teatro, sem que se altere o tema fundamental de cada degrau.

Há sete séries no Teatro, essas séries estão representadas pelos planetas, anjos e as Sefirot cabalista. Então por exemplo, considerando a associação dos planetas com os elementos e as imagens em cada degrau os significados se expandem.

[...] Camillo, desse modo, quer representar, em ordem ascendente, o proceder e o expandir da criação do universo em suas sucessivas fases, das ideias eternas primordiais ao explicar-se mutante das atividades humanas. A disposição meditada da simbologia astral (estendida verticalmente ao longo das fileiras) e da simbologia mitológica (que se estendia horizontalmente ao longo das fileiras) permitia a Camillo o sugestivo cruzamento de um mesmo tema astrológico com uma série de diversas figurações ou emblemas, dando lugar a sempre novas variações e a novos significados correspondentes (TURELLO, 1993, p. 21-23 apud ALMEIDA, 2005, p. 92).

Uma mesma imagem podia ter variações segundo a sua disposição no Teatro. Assim como podiam variar de acordo com cada espectador. “Nesse trajeto, também poderiam ser-lhe revelados segredos, cuja abertura ou decifração dependeria dos seus conhecimentos” (ALMEIDA, 2005). Da mesma forma se dá na literatura de Cortázar. O uso dos símbolos, metáforas, alegorias, imagens diversas são de capital importância para a transmissão de conhecimentos no Teatro.

Segundo Almeida (2005), é da natureza da comunicação por meio dos símbolos, ser passível de diversos graus de interpretação, segundo o nível de cada um.

O simbolismo é, para a mística, uma exigência primária e irrenunciável. É o único sistema de pensar capaz de penetrar, pela intuição, no véu do mistério mais escondido, e de ser, ao mesmo tempo, um instrumento de comunicação que permite adequar a mensagem ao grau e conhecimento do destinatário. [...] Uma mesma expressão poderá ficar muda diante do neófito, ou lhe comunicará uma mensagem simples e imediata. Mas para aquele “que sabe” um pequeno aceno deflagará um mundo de analogias e implicações, fulgores (ALMEIDA, 2005, p. 47).

Essa forma de combinar as imagens no Teatro nos remete às influências da arte combinatória, que se confundia com a cabala, e que já era praticada na Idade Média, conservando-se durante e após o renascimento. Uma outra arte da memória, a Arte de Raimundo Lúlio, ou *ars combinandi* – arte combinatória.

Segundo estudos de Yates (2007), Raimundo Lúlio² nasceu por volta de 1235, em Palma de Maiorca. Por volta de 1272 passou por uma experiência de iluminação na qual viu os atributos de Deus: Bondade, Magnitude, Eternidade, Poder, Sabedoria, Vontade, Virtude, Verdade e Glória, que penetravam toda a Criação. A partir disso, fundou uma Arte baseada nesses atri-

2 A redação do nome de Raimundo Lúlio pode variar de autor pra autor dependendo da escolha da língua traduzida. É possível encontrar Raimundo Lúlio, Ramon Llull, Raimundo Lúlio, Raimundus, Raymundus Lullus, entre outros. Mas todos se referem à mesma pessoa. Neste trabalho nós optaremos por usar Raimundo Lúlio e lulismo. As variações de uso se darão somente quando houver citação de outro autor.

butos ou Nomes Divinos que são as causas primeiras de todas as coisas. Lulio as chamou de *Dignitates Dei*, ou seja, as Dignidades de Deus. Todas as artes de Lulio fundamentaram-se nelas. Todos esses conceitos são representados pelas letras B, C, D, E, F, G, H, I, K. Ele passou o resto de sua vida escrevendo livros para propagar sua Arte. Lulio morreu em 1316.

A Arte de Raimundo Lulio pode ser considerada uma arte da memória, no entanto possui diferenças com a arte clássica da memória que tratamos até o momento nesse trabalho. Enquanto a primeira provém da tradição retórica, a de Lulio se origina da tradição filosófica, do platonismo agostiniano com influências neoplatônicas, pois busca conhecer as causas primeiras, as *Dignitates Dei*. Outra diferença importante é que, como vimos, a arte clássica da memória se baseava nas imagens, utilizava-se similitudes corporais para incitar a memória. Na arte praticada por Lulio, eram utilizadas letras, “o que dá ao *lullismo* um caráter quase algébrico ou cientificamente abstrato” (YATES, 2007, p. 222), o que também nos remete à cabala que também se baseia em letras, mas neste caso, no alfabeto hebraico. Mas a característica que mais o afasta da arte da memória clássica, aquela que vimos presente também no Teatro de Camillo, é a inserção do movimento. Lulio introduz movimento na arte da memória.

Na arte clássica da memória as imagens criadas eram depositadas em lugares imaginados ou realmente existentes. Da mesma forma Camillo fundamentou seu Teatro, criando imagens e depositando em “gavetas”. No entanto, essas imagens permaneciam estáticas, movimentando-se somente na mente do espectador. Em Lulio, além de não ser utilizadas imagens, mas sim letras, ele fazia com que elas se combinassem numa roda giratória. Suas figuras não são estáticas, giram em torno de um eixo.

Os Nomes de Deus, nos quais a Arte de Lulio é fundamentada, também são fundamentais no judaísmo, principalmente na cabala. A cabala espanhola da época de Lulio se baseava nas dez Sefirot e nas 22 letras do alfabeto hebraico. Os judeus espanhóis contemporâneos de Lulio, por influência da cabala também meditavam sobre os Nomes de Deus. O Zohar, um dos principais textos da cabala, foi escrito na época de Lulio na Espanha. Os nomes mais comuns que designam Deus na cabala são as dez Sefirot, e juntas formam o grande e único Nome de Deus. Esses princípios criadores, as Sefirot, também são mencionadas na *L’ideia del Teatro de Camillo*. O alfabeto hebraico conteria todos os nomes de Deus. Os cabalistas meditavam sobre as letras do alfabeto hebraico, “combinando-as e recombinao-as para formar os Nomes de Deus” (YATES, 2007, p. 224). Abraão Abuláfia, o judeu espanhol que já mencionamos aqui, era contemporâneo de Raimundo Lulio e também praticava a combinação das letras hebraicas.

A partir da notação dos pressupostos da Arte de Lulio, as Dignidades Divinas, Lulio criou diversas figuras, métodos pelos quais poder-se-ia ascender à Trindade em seu ápice. Entre eles, a escada da criação em que cada degrau apresenta um nível da criação, a partir de Deus, passando pelos anjos, estrelas, homens, animais, plantas e assim por diante.

Entre as figuras criadas por Lulio³ a partir das suas letras, a mais conhecida é a figura da combinatória. Trata-se de um círculo externo fixo, inscrito com as letras de B a K e, dentro dele, giram outros círculos com as mesmas inscrições. Quando esses círculos se movem formam diferentes combinações das letras de B a K. “Trata-se da renomada ars combinatoria sob sua forma mais simples” (YATES, 2007, p. 230).

As relações entre Raimundo Lulio e a cabala não foram confirmadas, no entanto não é difícil perceber as influências cabalísticas na Arte Luliana. Segundo Yates (2007), Pico della Mirandola foi o primeiro a explicitar essa relação. Pico afirma que um dos tipos de cabala é uma ars combinandi e declara que essa arte é como aquela chamada de ars Raymundi, ou seja, Arte de Raimundo Lulio. O Renascimento seguiu essa ideia e o lulismo passou a ser chamado de cabalismo e as letras, de B a K, “são mais ou menos identificadas com as Sefirót e com os nomes de anjos da cabala” (YATES, 2007, p. 237). O lulismo acabou se tornando inseparável da cabala.

TEATRO DA MEMÓRIA DE JULIO CORTÁZAR

Como vimos, Giulio Camillo sonhou com um projeto ousado para seu tempo. Seu Teatro da memória abarcava uma ideia revolucionária, que prefigurava nosso tempo. A partir do uso de imagens, palavras e suas combinações, ele acreditava que seu projeto era capaz de levar seu contemplador ao conhecimento verdadeiro em que cada espectador, conforme seu grau de conhecimento seria capaz de “extrair” significados diferentes do Teatro. Vimos influências herméticas, alquímicas, cabalistas e da arte combinatória.

Saltando do século XVI para o século XX, temos Julio Cortázar, autor de um projeto também ousado para seu tempo. Construiu obras que causaram muito estranhamento e deixaram muitos críticos inquietos em busca de definições e categorizações para seus escritos. Julio Cortázar produziu muitas das suas obras como um jogo de combinações.

Comparando-o ao Camillo, podemos dizer que a obra literária de Cortázar é um Teatro da Memória contemporâneo. Um espaço repleto de imagens, palavras, jogos, combinações, que dá importância ao leitor na “extração” de significados múltiplos. Cortázar joga com as palavras e deixa seu leitor como colaborador dessa tessitura, passível de combinações variadas.

A arte combinatória, que vimos Lulio começar a desenvolver em suas “rodas” está em Cortázar. O método cabalístico também está em Cortázar. No Teatro eram usados textos,

3 Para mais detalhes sobre a Arte de Ramon Llull ver o capítulo “O Lullismo como Arte da Memória” em Frances A. Yates (2007) e o livro “A Chave Universal: artes da memorização e lógica combinatória desde Lúlio até Leibniz” de Paolo Rossi (2004).

imagens mitológicas, obras de arte. Imagens essas capazes de extrapolar seus significados em combinação com outras imagens. Da mesma forma Cortázar faz sua arte literária, inserindo imagens e textos diversos que fazem com que o leitor “olhe para cima”, usando a expressão de Barthes (2004, p. 26), e busque em sua memória um sentido para a imagem ou texto. E assim que volta seus olhos para o livro de Cortázar, faz um movimento combinatório do sentido já existente, conhecido por ele, com esse novo contexto. Esse movimento expande os significados primeiros e permite um jogo de combinação e recombinação constante.

O exemplo mais conhecido desse jogo de Cortázar, onde ele levou essa sua forma de escrita ao extremo enquanto jogo de combinações, enquanto arte combinatória é em *O jogo da amarelinha* (1963). O “Tabuleiro de Direção” presente em *O jogo da amarelinha* indica uma leitura que pode ser feita de várias maneiras. Indica uma obra literária que não traz um sentido único, fechado. Mas uma obra aberta a diferentes combinações, se configurando como “muitos livros” em um. Uma leitura que se dá aos saltos, sem saber onde começa nem onde termina e que pode ser seguida pela proposta do tabuleiro. Mas ao “caminhar” por esse jogo, o leitor vai “construindo” sua própria obra, vai tecendo sua leitura, e expandindo seus sentidos. “Uma grande variedade de textos é anexada à obra, combinando-se aos textos básicos, como num caleidoscópio, que, graças à montagem, projeta enorme halo significativo” (ARRIGUCCI JR., 1995, p. 25), o que torna sua escrita uma rede inesgotável de relações.

Cortázar destaca a importância de se considerar a história dos intervalos, ou seja, dos momentos que se dão entre a leitura do livro e os acontecimentos da vida real. Essas interrupções cotidianas fazem com que os sentidos possam se alterar constantemente. Isso explica o fato de lermos o mesmo livro em fases diferentes da vida e sempre atrelar novos sentidos, dantes não percebidos e que contribuem para o tecido narrativo receber novas “costuras”.

Almeida (1999) acredita que os intervalos são extremamente significativos, não são vazios, pelo contrário, são plenos e é o que dará sentido ao que está sendo narrado, onde acontece a história desse leitor, ou espectador, “a história como memória e sentimentos próximos, sua vida única e irreduzível e a história como memória e sentimentos coletivos [...]” (p. 38).

As combinações de leitura não se dão somente dentro de uma obra, mas também entre suas várias obras. É o caso do capítulo 62 de *O Jogo da Amarelinha* que originou o livro *62 modelos para armar* (1968). Também em *A volta ao dia em oitenta mundos* (1967), o engenheiro Juan Esteban Fassio inventa uma máquina, a Rayuel-O-Matic que serve para ler *O Jogo da Amarelinha*.

Além disso, no livro de contos *Octaedro* (1974), que é uma imagem geométrica de oito faces, há exatamente oito contos, mesmo número de contos presentes também em *Bestiário* (1951) e *Todos os fogos o fogo* (1966). Damazio (2000) observou que essas oito faces

também dialogam e seguem uma “rigorosa combinatória vetorial”. Nesses três livros há pares temáticos em que dois contos falam de literatura, dois de jogos no metrô, dois de doença e dois de relacionamento.

Cortázar tem certo fascínio pelos jogos com as palavras, com números, anagramas, vemos isso em Lucas, suas experiências cabalísticas, texto que faz parte da obra póstuma *Papéis Inesperados* (2010):

Tudo lhe veio de um amigo que a cada dez palavras para em seco e estuda o que Lucas disse e começa a virar as palavras e as frases pelo avesso como se fossem luvas, ocupação repugnante para Lucas mas que jeito se o outro de repente tira coisas como coelhos da cartola. Quando não é anagrama é palíndromo ou rima interna ou duplo sentido, afinal basta Lucas dizer bom-dia para o outro vir explicar e quando se dá conta é um vento levou em três tomos, melhor calar a boca e aceitar, outro cafezinho e essas coisas (CORTÁZAR, 2010, p. 141).

Esse jogo com as palavras perpassa toda obra cortazariana. O escritor dá grande importância ao como dizer. A importância do trabalho com a linguagem se aproxima da forma como os cabalistas judeus veem as palavras. “A linguagem, para a Cabala, é o instrumento que conduz ao assombro. [...] A palavra na Cabala, é instrumento todo-poderoso de posse da realidade” (JOZEF, 2009, p. 249-250).

As combinações realizadas por Cortázar em suas obras, mais nitidamente no *Jogo da Amarelinha* e nos dois tomos de *Último Round* (1969), mostram um jogo passível de diferentes combinações e recombinações que transformam constantemente os significados, variando e se expandindo conforme o leitor, assim como na cabala onde se dá grande importância às combinações das 22 letras do alfabeto hebraico. São 22 letras que não são colocadas ao acaso umas seguidas das outras. “Cada uma delas corresponde a um número, a um hieróglifo e a um símbolo” (GABIROL, 1988). Na cabala, a combinação das 22 letras do alfabeto hebraico permite conhecer todos os segredos do universo.

A segunda parte do *Livro da Criação* diz que toda realidade, do céu ao menor micróbio, é criado pela combinação das 22 letras do alfabeto hebraico. A partir desse alfabeto há 231 combinações binárias a partir das quais se efetua a gênese do mundo. Segundo a cabala todas essas combinações procedem de um mesmo nome, o nome secreto do Arquiteto. A descoberta desse nome é o alvo da busca cabalística (GABIROL, 1988).

Como vimos, tudo se dá a partir de combinações. Modernamente temos os computadores que são fundamentados nos bits. Fazendo um paralelo, a criação literária se dá a partir das combinações efetuadas entre imagens, palavras e tudo mais que a criatividade permitir. O mundo de Cortázar, sua forma de construir seus livros nos atestam a infinidade significativa que se dá a partir das combinações.

O Arquiteto na literatura é o escritor, o Deus de seu mundo que cria e destrói a realidade, a transforma, decide o destino de seus personagens, mas ao mesmo tempo não fecha esse mundo, deixando-o aberto. Cortázar cria seu próprio mundo em suas obras, com sua própria lógica e razões internas, seu próprio tempo, possibilitando a vivência de outras realidades que nos ajudam a pensar a nossa própria realidade.

A montagem, recurso cinematográfico, está na obra cortazariana. O cinema é uma arte que existe na junção de fragmentos (EISENSTEIN, 2002). Cortázar “monta” seus livros como um cineasta formando uma nova ideia a partir de fragmentos justapostos, tal qual a letra cabalista. A montagem não como uma simples ligação de peças, mas uma colisão, um conflito de planos independentes dando origem a uma nova ideia (EISENSTEIN, 2002). A técnica da escrita como montagem necessita da participação ativa do leitor tornando-o mais que apenas um consumidor. Os leitores de Julio Cortázar também são consumidores da obra. A escrita enquanto montagem

[...] leva o leitor a participar diretamente na estruturação da obra, montando os fragmentos, escolhendo os rumos e desdobramentos da construção. Assim se constroem livros como *La vuelta ao día em ochenta mundos* e *Último Round*, em que a montagem lúdica de textos heterogêneos se complica ainda com traços pansemióticos, sobretudo com as fotos que não só se combinam entre si, mas também remetem à perspectiva dos textos, ampliando-lhes as dimensões de forma inusitada, capaz de causar o efeito de estranhamento, central à poética do autor (ARRIGUCCI JR.1995, p. 88).

O jogo na obra de Cortázar aparece como uma diversão, uma possibilidade de passagem no qual tudo cabe, anagramas, revolução, sentido para existência, a própria vida (ARRUGUCCI, 1995). Nos dois tomos de *Último Round*, Cortázar leva ao extremo essa ludicidade. Encontramos textos heterogêneos perpassando a obra. Ensaios, poemas, contos, fotografias, desenhos, pinturas que em diálogo produzem novos sentidos. A própria forma do livro já convida o leitor a empreender uma leitura não linear, mas em combinação com imagens e textos de diversos gêneros.

Livro-labirinto no qual é possível entrar por diferentes caminhos e percorrer novas possibilidades a cada passeio. Tal qual um hipertexto⁴ possibilitando ao leitor diferentes conexões de leitura.

Essa literatura combinatória que vemos em Julio Cortázar se assemelha ao que é comum hoje no hipertexto informático, assim como no Teatro de Giulio Camillo. A narrativa hipertextual possui uma organização em rede de conexões e combina diversos gêneros, imagens, linguagens, links, além de possibilitar a escolha de caminhos de leitura ao leitor/espectador. Portanto a narrativa de tipo hipertextual, como as de Cortázar, são aquelas lidas de forma combinatória, unindo seus blocos heterogêneos, realizando links que levam à diferentes conexões, se constituindo numa leitura rizomática.

4 O termo hipertexto foi cunhado por Theodor Nelson nos anos 60 e Pierre Levy (2002) caracterizou os princípios básicos do hipertexto: Metamorfose; Heterogeneidade; Multiplicidade e encaixe de escalas; Exterioridade; Topologia e Mobilidade dos centros.

Nesse sentido a arte combinatória faz parte da obra cortazariana ocorrendo na forma de combinações entre suas obras e por meio da hibridez de sua escrita, que abarca todas as artes, e realiza um jogo hipertextual, usa hiperlinks, da mesma forma que utilizamos hoje na informática. A rede nos possibilita a conexão com diferentes imagens e textos, em segundos, deixando o conhecimento sempre aberto a novas conexões, tornando sua obra interativa. Assim vemos como a arte combinatória se manifesta em diferentes contextos. Isso nos mostra também que todo o conhecimento existente está em combinação. Praticamos a arte combinatória a todo o momento. Tudo que ouvimos, aprendemos, combinamos com o que já sabemos, comparamos.

Apesar de Camillo pertencer ao contexto do século XVI, ter vivido na Itália e Cortázar, um latino americano do século XX, não podemos dizer que são distantes. Sua obra está repleta de ecos das ideias do Teatro da memória, que carregam ecos de ideias anteriores. Assim como a revolução da tecnologia que vivemos está em relação com as ideias anteriores. Tudo está em conexão.

Tanto a produção literária de Cortázar como o Teatro de Camillo podem ser lidos enquanto tessitura numa rede inesgotável de relações. Julio Cortázar e Giulio Camillo são duas personalidades que realizaram projetos inovadores em seus contextos. Projetos esses modernos para seu tempo. Eles previram o funcionamento da informática, do mundo de hoje, dos hipertextos. Ambos conseguiram criar obras pautadas na interatividade, palavra capital de nosso tempo e sem contar com os recursos disponíveis atualmente.

ÚLTIMO ROUND E TARÔ: NARRATIVAS COMBINATÓRIAS

Os jogos Cortazarianos também possuem ressonância de outro jogo, o tarô. A palavra que melhor define os dois volumes de Último Round é combinação. Tal como um jogo de tarô onde se jogam as cartas, suas combinações dão origem a múltiplas narrativas.

Segundo Sallie Nichols (2014) o tarô é um baralho de cartas misterioso de origem desconhecida. Tendo, pelo menos, seis séculos de existência e é antepassado direto das atuais cartas de jogar, mesmo assim o antigo tarô ainda possui vitalidade e permanece sendo usado constantemente na cartomancia.

A autora realizou um estudo interessante onde examinou os “trunfos”, que são um conjunto de 22 cartas numeradas, cada uma com um nome: I- O MAGO, III- A IMPERATRIZ, VI- O ENAMORADO, VIII- A JUSTIÇA, XII- O ENFORCADO, XVIII- A LUA, e assim por diante. O tarô possui uma linguagem pictórica não verbal e sua simbologia tem

o poder de ativar a imaginação humana. Na análise da autora, cada trunfo corresponde a um arquétipo de Jung⁵ apesar de haver variações nas imagens de uma cultura a outra, o caráter essencial é universal. Pessoas de todas as idades e culturas têm sonhado, historiado e cantado acerca da Mãe, do Pai, do Enamorado, do Herói, do Mago, do Louco, do Diabo, do Salvador e do Velho Sábio arquetípicos e os trunfos do Tarô retratam todas essas imagens arquetípicas (NICHOLS, 2014).

Nichols (2014), para seu estudo, elegeu o baralho de Marselha por este se diferir muito dos baralhos contemporâneos que normalmente vêm acompanhados de textos explicativos. Ao contrário, o baralho de Marselha “oferece-nos simplesmente uma história pela imagem, uma canção sem palavras, que nos açode ao espírito como um velho refrão, evocando lembranças sepultadas” (p. 16).

Com efeito, pouquíssimo se sabe a respeito da história das cartas do Taro ou a respeito da origem e da evolução das designações de naipes e do simbolismo dos vinte e dois Trunfos. Mas as muitas hipóteses imaginativas que se referem ao advento das cartas e às numerosas visões e revisões inspiradas pela sua simbologia pictórica constituem uma prova da sua atração universal e demonstram o seu poder de ativar a imaginação humana (NICHOLS, p. 15).

As 22 cartas dos arcanos maiores não pertencem a nenhum dos quatro naipes, essas cartas são numeradas e, arrumadas em sequência parecem contar uma história. A escolha pelo tarô de Marselha se justifica pela comparação que a autora faz da diferença entre ler um livro ilustrado e percorrer uma galeria de arte. Os efeitos de ambas as experiências são diferentes, mas a galeria de arte “[...] estimula a imaginação, forçando-nos a mergulhar fundo em nossa própria criatividade e experiência de amplificação e compreensão” (p. 16). Assim como a galeria de arte de Cortázar em *Último Round*.

Conforme a autora, o tarô conta uma história simbólica. O símbolo representa alguma coisa que não pode ser apresentada de nenhuma outra maneira e cujo significado transcende todos os específicos e inclui muitos opostos aparentes (NICHOLS, 2014). As imagens do tarô são capazes de despertar ilimitados significados dependendo das associações pessoais de cada um. A interpretação dada a essas imagens sem textos explicativos e sem legendas diz muito mais dos sentidos ocultos de quem interpreta do que realmente elas significam. A autora ainda afirma que os tarôs são detentores de projeção, ou seja, funcionam como ganchos para apressar a imaginação. É uma projeção de nosso mundo interior no mundo exterior.

Em seu livro, Sallie (2014) organiza um “mapa da jornada” para realizar a leitura das 22 cartas. A partir dessa sequência, a autora começa sua aventura de combinações interpretativas.

5 A camada mais profunda do inconsciente foi denominada de inconsciente coletivo por Carl Gustav Jung enquanto que os conteúdos desse inconsciente são os arquétipos (JUNG, 2000).

Isso nos chama a atenção, pois vemos uma forma de “ler” o tarô que se dá em combinatória. Tem-se uma narrativa construída a partir dos entrelaçamentos possíveis e das combinações entre essas imagens. Analogamente, o tarô de Julio Cortázar é seu livro *Último Round*, como mostraremos mais adiante.

O tarô estimula a imaginação e as associações mnemônicas. Sallie (2014) indica algumas maneiras de se estudar os trunfos, que pode se dar por uma leitura na ordem comum, que seria um após o outro, mas aconselha a ter contato com as imagens antes de ler o capítulo a respeito porque isso ajuda a estimular as ideias, associações, e faz a imaginação “voar” para onde quiser.

Contudo, a narrativa do tarô pode se dar de outras formas, e não só na forma direta e linear. O “mapa da jornada” está organizado em três fileiras horizontais de sete cartas cada uma, mas também com fileiras verticais de três cartas cada uma. Nesse sentido, a autora exemplifica como pode ser lido

Por exemplo: a primeira fila vertical apresenta O MAGO em cima, O DIABO embaixo e, no meio, A JUSTIÇA servindo de mediadora entre os dois. Muitas conexões podem ser feitas entre essas três cartas, mas uma das mais óbvias é que tanto O MAGO aparentemente benigno da carta número um, quanto O DIABO mágico da carta número quinze precisam ser tomados em consideração em nossa vida. Porque, se não “dermos ao diabo o que lhe é devido”, ele o tomará de qualquer maneira; se o ignorarmos, ele operará nas nossas costas de forma destrutiva. Assim, as cartas da primeira fileira vertical poderão estar dizendo que, enquanto usarmos os pratos da balança da JUSTIÇA, qualquer um dos dois magos terá menores oportunidades de nos pregar peças à nossa revelia (NICHOLS, 2014, p. 29).

Arrumados em sequência, os trunfos parecem contar uma história pela imagem. E conforme as conexões vão se alternando os sentidos também se expandem. As conexões podem se dar no eixo horizontal e vertical. Isso nos remete às conexões realizadas também no *Teatro da Memória de Camillo* como vimos.

As cartas despertam reações diferentes em cada pessoa. Algumas imagens podem causar aversão enquanto que outras despertam sensações, provocam lembranças de pessoas, lugares, do passado, enfim “O importante aqui talvez seja que, quando focalizamos realmente uma carta do Taro e depois seguimos dirigidos pela própria carta, nós nos abrimos para novas e emocionantes experiências” (NICHOLS, 2014, p.32).

A narrativa empreendida pela autora em seu livro a partir das imagens do tarô é análoga ao empreendimento combinatório de Cortázar em *Último Round*. Por se apresentar em lâminas soltas, o tarô pode ser embaralhado, facilitando assim seu manuseio e as diversas possibilidades de leitura o que ilustra bem o aspecto combinatório também presente nesse jogo. A ideia de uma narrativa “embaralhada” também fez parte dos projetos experimentais de Cortázar quando vemos seu desejo de construir uma poesia combinatória expressado no capítulo intitulado “Poesia permutante” em *Último Round I*. Tal capítulo descreve a intenção que teve de publicar os poemas em páginas soltas “que facilitariam o embaralhar das

cartas” (CORTÁZAR, 2008, p. 271) e possibilitaria a leitura em qualquer ordem, jogando com as combinações possíveis. Esse capítulo sintetiza bem o âmago da obra toda, ou seja, uma leitura que se concretiza em um movimento combinatório. Mesmo não realizado como Cortázar gostaria ele reconhece que a forma do livro, que possui uma estrutura dividida em dois planos, atinge esse objetivo.

[...] mas me parece que essas persianas do térreo se prestam muito bem para abri-las e fechá-las em todas as direções, e afinal é quase a mesma coisa; como cada poema tem poucas unidades básicas, o leitor não demorará a percorrê-lo dentro das combinações que escolher; do poema e dele mesmo dependerá que essas combinações lhe tragam diferentes apreensões de um conteúdo sempre virtual e sempre disponível. (CORTÁZAR, 2008, p. 271).

Como já vimos, o modelo do livro rompe com o livro tradicional. Muitos o denominaram de livro-almanaque, pois é um livro recheado de textos e imagens de diversas origens: fotografias, desenhos, poesia, entre outras. Uma grande colcha de retalhos, um quebra cabeça desmontado, onde o leitor pode “montar” seu próprio jogo. Assim como no boxe, esporte ao qual o título se refere, o autor está em luta contra a linearidade do romance tradicional, enfrentando a tradição literária e “nocauteando” qualquer possibilidade de definição única para sua obra. Essa configuração permite que o leitor jogue, fazendo assim, seu próprio caminho de leitura. Para testar o processo permutatório, Cortázar utilizou “Homenagem a Alain Resnais” e “Viagem infinita”. Mas antes fez algumas observações sobre elas:

A ordem em que cada poema está impresso não segue necessariamente a da escrita original, que não tem importância porque é apenas uma das múltiplas combinações dessas estruturas; qualquer pessoa que se exercite na técnica aleatória verá que a única maneira consiste em trabalhar com folhas soltas e depois, diante de uma série de unidades básicas, analisar estritamente todas as permutações possíveis para verificar as pontes lógicas, sintáticas, rítmicas e eufônicas que assegurem a viabilidade das múltiplas sequências possíveis (CORTÁZAR, 2008, p. 271).

O princípio geral desse experimento “consistiu em escrever textos cujas unidades básicas [...] pudessem ser permutadas até o limite do interesse do leitor ou das possibilidades matemáticas” (p. 271). Cada texto pode ser lido de forma independente ou em conexão seguindo a ordem direta como aparecem no livro ou alternando-as, misturando-as, realizando combinações de acordo com sua escolha, assim como sugerimos na imagem. Leituras que podem se conectar por diferentes caminhos. Cada decisão tomada dará em um poema diferente, significativo. Por meio dos links as poesias vão sendo montadas, transformando a escrita literária em um jogo aberto de criação no qual a participação do leitor é necessária: “[...] eis, mais uma vez, a colaboração que te peço em qualquer coisa que faço” (CORTÁZAR, 2008, p. 273).

Portanto, o leitor de cartas nada mais é que um tradutor das imagens assim como o leitor de Último Round (2008) que faz um esforço mnemônico para buscar associações que façam sentido para as imagens que vê, ou seja, busca traduzir a partir de seus conhecimentos. Por isso, as possibilidades associativas irão depender muito do “tradutor” dessas imagens.

Por essas inferências, podemos afirmar que Último Round se configura enquanto um jogo interativo, assim como o tarô, onde as narrativas vão sendo construídas e significadas com a colaboração do leitor que traz para seu mundo as imagens e as ressignifica dentro de seu con-

texto. Assim como o tarô, a poesia permutante de Cortázar convida o leitor a proceder em uma recombinação, realizando associações e conexões. Isso possibilita a expansão das possibilidades significativas ao mesmo tempo em que é uma constante revisitação aos temas comuns, aos arquétipos do inconsciente coletivo, que vemos constantemente sendo retomados e atualizados sob outras roupagens em vários meios como no cinema, televisão e na literatura.

Dessa forma a obra de Cortázar não pode ser compreendida a partir de um único ponto de vista. Ela deve ser encarada como múltipla e passível de se adentrar a partir de muitas portas, por múltiplas perspectivas. Seria então uma obra fragmentada? Ou talvez seja a representação mais completa da narrativa humana.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Milton José de. *O teatro da memória de Giulio Camillo*. Cotia, SP: Ateliê Editorial: Campinas: Editora da UNICAMP, 2005.

_____. *Cinema Arte da Memória*. Campinas, SP: Autores Associados, 1999

ARRIGUCCI JR., Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Trad. Mario Laranjeira. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BERG, Yehuda. *O poder da cabala: segredos do universo e princípios da vida*. Trad. Shmuel Lemle. Rio de Janeiro: Imago Ed., 2001.

CAMILLO, Giulio. L'idea del Teatro (1552). In. ALMEIDA, Milton José. *O Teatro da Memória de Giulio Camillo*. Tradução, notas e comentários Milton José de Almeida. Cotia, SP: Ateliê Editorial: Campinas: Editora da UNICAMP, 2005 .

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Trad. Fernando de Castro Ferro. 22 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

_____. *Último Round, tomo I*. Trad. Paulina Wacht, Ari Roitamn. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

_____. *Último Round, tomo II*. Trad. Paulina Wacht, Ari Roitman. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

_____. Lucas, suas experiências cabalísticas. In. Cortázar, Julio. *Papéis inesperados*. Trad. Paulina Wacht e Ari Roitman. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 141-142, 2010.

DAMAZIO, Reynaldo. *O Poliedro Cortázar*. Revista Brasileira de Literatura - Cult. São Paulo, ano IV, out. 2000.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2002.

GABIROL, Samuel. *A Cabala*. Rio de Janeiro: Record, 1988.

JOZEF, Bella. Analisando a escritura literária judaica no Brasil. In. LEWIN, Helena (org.). *Judaísmo e Modernidade: suas múltiplas inter-relações*. Rio de Janeiro: Biblioteca Virtual de Ciências Humanas, p. 244-254, 2009.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2004.

NICHOLS, Sallie. *Jung e o Tarô: uma jornada arquetípica*. São Paulo: Cultrixx, 2014.

ROSSI, Paolo. *A chave universal: artes da memorização e lógica combinatória desde Lúlio até Leibniz*. Trad. Antonio Angonese, Bauru: EDUSC, 2004.

SCHOLEM, Gershom. *As grandes correntes da mística judaica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

YATES, Frances Amelia. *A arte da memória*. Trad. Flavia Bancher. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

_____. O Lullismo como Arte da Memória. In. *A arte da memória*. Trad. Flavia Bancher. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, p 219-249, 2007.

Mayara Regina Pereira Dau Araújo

Possui graduação em Letras - Português/Literatura pela UFGD-Universidade Federal da Grande Dourados (2010). Mestre em Letras pela UFGD e Doutora em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (2018). Atualmente é Professora Efetiva da Educação Básica do Estado do Mato Grosso e Professora do ensino superior na Universidade do Estado do Mato Grosso (Unemat). Endereço eletrônico: mayarabrt@hotmail.com

Acir Dias da Silva

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade do Oeste do Paraná (1994), mestrado em Educação, Conhecimento, Linguagem e artes pela Universidade Estadual de Campinas (1999) e Doutorado em Educação, Conhecimento, Linguagem e artes pela Universidade Estadual de Campinas (2004). Atualmente é professor convidado da Universidade Estadual do Oeste do Paraná.

*Enviado em 20/03/2018.
Aceito em 20/05/2018.*