

O menino no espelho, de Fernando Sabino sob a perspectiva de “O jogo do texto”, de Wolfgang Iser

Sílvia Maria Fernandes Alves da Silva Costa
UESPI

Resumo: O presente artigo objetiva analisar o romance *O menino no espelho* (1982), de Fernando Sabino, sob a perspectiva do texto “O jogo do texto”, de Wolfgang Iser, que estuda as relações entre texto e leitor, aplicando a teoria da recepção desse leitor a partir dos pontos de indeterminação presentes no texto e acionados pelo ato da leitura, observando-se as possibilidades e estratégias necessárias no jogo de imaginação e interpretação que levará o leitor a perceber o sentido representado na obra.

Palavras-chave: Texto. Jogo. Leitor.

Abstract: *This article analyzes the novel O menino no espelho (The Boy in the Mirror) (1982) by Fernando Sabino, through the perspective of the text "The text game" by Wolfgang Iser, who studies the relationship between text and reader, applying the reception theory of this reader from the points of indeterminacy in the text and activated by the act of reading, observing the possibilities and strategies necessary in the game of imagination and interpretation that will lead the reader to note the meaning represented in the work.*

Keywords: *Text. Game. Reader.*

*Ver en el día o en el año un símbolo
de los días del hombre y de sus años,
convertir el ultraje de los años
en una música, un rumor y un símbolo, [...]
(Jorge Luis Borges).*

Em época de pós-modernidade, a vida é um jogo de dúvida, incerteza, desordem, violência, contradição, antagonismo e paradoxo. Segundo Zygmunt Bauman (2007), vive-se em “tempos líquidos”, tudo está fluido, evaporando-se no ar. Os participantes desse jogo e o público procuram, constantemente, estarem apostos para uma nova partida. A arte sempre procurou imitar a vida e, como expõe Aristóteles (1987, p. 203), “o poeta é um imitador do mundo real e o faz por prazer”.

Com o prazer do público, ou de um simples leitor, o autor esboça e faz sua criação numa perspectiva da fruição do texto, numa jogada de mestre, buscando alcançar o ápice da estética.

Jogar por jogar não faz sentido. Então, o autor remete sua criação ao jogo dos sentidos, a interpretação, ao “suplemento” que, segundo o alemão Wolfgang Iser (apud JAUSS, 2002, p. 880), é o significado atribuído pelo leitor na recepção do texto após transformá-lo através das “estruturas de apelo, as possibilidades de identificação e as lacunas desse significado”, ou seja, Iser (apud STIERLE, 2002, p. 148) define a estética do texto de ficção como sendo

o processo de formação da ilusão e de quebra com a ilusão, em que se constituem e questionam figuras de sentido sempre novas, de modo que a produtividade constituinte do leitor, proveniente das indeterminações, se experimenta a si própria e, ao mesmo tempo, à resistência de uma realidade textual, que se mostra por perspectivas sempre novas e na história das diferenças destas perspectivas.

Isto se explica com a tentativa do leitor em completar os espaços vazios do texto com sua criatividade e assim atingir uma interpretação ao entrar no campo do jogo textual. Em outras palavras, é o momento da criação ativa do leitor, quando preenche esses espaços deixados pelo autor através de sua interpretação para a construção do sentido textual.

Fernando Sabino (1923-2004), autor contemporâneo brasileiro, em seu livro *O menino no espelho* (1982), convida o leitor para entrar nesse campo e sentir a interpretação recheada de surpresas, na tentativa de deleitar e surpreender através do insólito, por meio do pensamento criativo de um menino que se fez homem e que buscou ser menino para representar um ao outro, pensando no outro – seu leitor –, expressando sua liberdade reprimida no âmago desse outro.

Será que é isso? O que dizer de um livro chamado *O menino no espelho*? É infantil? É criativo? Vai falar de si? Vai falar do seu mundo? Vai falar do mundo do leitor? Que valor estético o texto pode abrir na atualidade? Realmente um texto abre muitas indagações, dúvidas, mistérios a ser encontrados e, como escreveu William Shakespeare (1564-1616) em *Hamlet* (1954, p. 558), “há mais coisas entre o céu e a terra, do que sonha a nossa pobre filosofia”.

À vista disso, esses e outros questionamentos levam o leitor a pensar que sentido poderá encontrar em um romance desse? Segundo Iser (2002b, p. 948), “a ficção é a configuração apta para o uso do imaginário” e Sabino tentará, por intermédio do sonho e da realidade, conduzir o leitor para essa história mesclada com fantasia própria da infância, num jogo de sedução com linguagem um tanto inocente para conquistar o leitor.

Essa conquista chegará com a recepção, com a inter-relação entre texto e leitor. O presente trabalho buscará analisar de forma interpretativa a obra, na época atual, segundo o que

propôs Iser em “O jogo do texto”, que procura aprofundar as relações inter-rationais entre texto e leitor, teorizando a resposta desse leitor a partir dos pontos de indeterminação presentes no romance de Sabino e acionados pelo ato da leitura.

O recorte crítico, no horizonte da recepção para a época atual, visa um olhar diferenciado, objetivando o próprio texto que, em consonância com Friedrich Nietzsche (apud STIERLE, 2002, p. 158, grifo do autor), aponta a vantagem de se analisar uma obra distanciada de sua publicação, pois

não se nota que toda obra nova de qualidade, enquanto se encerra na atmosfera úmida de seu tempo, não vale quase nada, justamente por ainda trazer consigo o cheiro das feiras e das inimizades e as opiniões e toda a enfermidade entre o hoje e o amanhã? Depois ela resseca, sua ‘temporalidade’ se extingue e só então ela alcança seu brilho profundo e o perfume, sim, se for o caso, seu olhar sereno da eternidade.

Como mencionado antes, a época atual é de jogo, de criação e imaginação. E a obra de Sabino é um verdadeiro campo a ser jogado. Existe toda uma armação intencional frente ao mundo do leitor que não a conhece e só depois de entrar em campo poderá desvendá-la. Em consonância com Iser (2002a, p. 107), o conceito de jogo pode ser perfeitamente adequado sobre a representação e ele assegura que existem duas vantagens para isso: primeiro, “o jogo não se ocupa do que poderia significar”; e, segundo, “o jogo não tem de retratar nada fora de si próprio”.

Para Iser (2002a, p. 107), “o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo”. Ele argumenta que é um jogo de imaginação e interpretação que levará o leitor a visualizar a realidade representada na obra.

Ao partir para a obra, dentro dessa perspectiva, pode-se imaginar e interpretar já no prólogo do livro, sob o título “O menino e o homem”, que o homem que conversa com o menino Fernando é ele próprio em vida adulta, pois o menino informa para o leitor algumas pistas para interpretação que determinarão o vazio imposto pelo estilo do autor.

Primeiro, no fragmento quando o narrador, que é o próprio menino, relata: “Estava empenhado nisso, quando senti que havia alguém em pé atrás de mim. Uma voz de homem, que soou familiar aos meus ouvidos...” (SABINO, 2009, p. 17). Precisamente o familiar encontra alguém de suas relações, assim como o diálogo que estabelece sem maiores problemas.

Posteriormente, o menino diz: “Gostei daquele homem: ele sabia uma porção de coisa que eu também sabia. Ficamos conversando um tempão, [...] como dois amigos, embora ele fosse cinquenta anos mais velho do que eu, segundo me disse” (SABINO, p. 18). Neste instante, tanto

o fato de o homem conhecer muito a seu respeito quanto sua idade fornecem mais pistas para se continuar a interpretação.

Em outro fragmento no capítulo VIII, sob o título “Minha glória de campeão”, “Nasci no dia 12 de outubro, aniversário do Gerson, que estava fazendo oito anos...” (SABINO, 2009, p. 123) e também: “Pois foi exatamente no dia 12 de outubro, quando completei oito anos [...] como já disse, foi graças ao Gerson, que também fazia anos naquele dia” (SABINO, 2009, p. 128). Observa-se que é a mesma data de aniversário do autor Fernando Sabino, 12 de outubro de 1923, evidenciada no capítulo. Voltando-se ao tempo, do ano da publicação da obra (1982), cinquenta anos antes, encontra-se o menino Fernando com a idade descrita no texto, sua cidade natal e seu mesmo nome.

Pela época que estão e pelas referências fornecidas, pode-se concluir que se trata da mesma pessoa em introspecção de um tempo presente, da escrita da obra para um passado, na infância de seus sete a oito anos, usando um tempo circular. Pois a obra inicia em Belo Horizonte no momento de uma chuva. Em seguida, depois dessa chuva, o menino Fernando dialoga com ele mesmo adulto, narra suas aventuras de infância em tempo cronológico e encerra com ele adulto encontrando o menino Fernando, logo após a mesma chuva, em um epílogo chamado “O homem e o menino”. No trecho seguinte, pode-se confirmar tudo isso:

Nada se compara ao mistério que eu trouxe da infância e que até hoje me intriga: quem era aquele desconhecido que um dia, depois da chuva, foi conversar comigo no fundo do quintal? [...] E não fiquei sabendo, até hoje me pergunto: quem seria ele? [...] Assombrado, em vez de ver os costumeiros edifícios, cujos fundos dão para o meu apartamento em Ipanema, o que eu vejo é uma mangueira – a mangueira do quintal de minha casa, em Belo Horizonte. [...] Desço a escada para o quintal e dou com um garotinho agachado junto às poças d’água da chuva que caiu há pouco, entretido com umas formigas. Dirijo-me a ele, e ficamos conversando algum tempo. Depois me despeço e refaço todo o caminho de volta até meu quarto. Vou à janela, olho para fora. O que vejo agora é a paisagem de sempre, o fundo dos edifícios voltados para mim (SABINO, 2009, p. 165).

A citação “O homem se curvou para me beijar na testa, se despedindo [...] depois disse adeus com um aceno e foi-se embora para sempre” (SABINO, 2009, p. 19) conecta-se com o trecho descrito anteriormente do epílogo, revelando as duas pessoas do discurso em idades distintas, uma olhando para outra como num espelho, porém, com imagens bem diferentes. Será que é este o resultado do jogo? Ou só o princípio?

Todo jogo objetiva um resultado, e em campo, o leitor tentará marcar seu saldo positivo, vai planejar seu placar, almejando chegar ao fim do jogo com o troféu na mão, o sentido do texto. Para Iser (2002a, p. 107), essa dupla que existe entre imaginar e interpretar pode levar a

criação de um outro sentido para o texto, divergente do mundo referencial contido nele. Como evitar esse problema?

A resposta para essa pergunta, segundo Iser (2002a, p. 107, grifo do autor), é que “ao se expor a si mesma a ficcionalidade, assinala que tudo é tão-só de ser considerado *como se* fosse o que parece ser; noutras palavras, ser tomado como jogo”. E Sabino faz um verdadeiro jogo na obra, como no capítulo II (“O canivete vermelho”) no qual o menino Fernando, depois de assistir a um filme encenado na Inglaterra sobre milagres, tem uma noite pensando nessa situação em sua cama.

A situação o leva para um mundo de fantasias ou segundo ele, para um mundo de milagres como no filme. Contudo, depois de realizar muitos sonhos, como por exemplo, ter uma piscina no quintal no momento que lhe fosse conveniente, mil galinhas de estimação iguais a sua preferida Fernanda, ficar invisível, conhecer o Tarzan e sua estimada macaca Chita, o famoso mágico Mandrake, o Sítio do Pica-pau Amarelo e seus ilustres personagens como a Narizinho, a boneca Emília, o Visconde de Sabugosa, o Marquês de Rabicó, Dona Benta, Tia Anastácia e Pedrinho, retorna para sua realidade, no seu quarto, junto com seu irmão, pedindo para apagar a luz que precisa dormir, pois dia seguinte tem aula cedo.

Entretanto, o que poderia ter sido um sonho de criança, depois das impressões deixadas pelo filme em um dia exaustivo da infância, o narrador deixa a marca da ficcionalidade. Iser (2002b, p. 948) explica essa marca da ficção como sendo

uma configuração do imaginário na medida em que, em geral, ela sempre se revela como tal. Ela provém do ato de ultrapasse das fronteiras existentes entre o imaginário e o real. Por sua boa forma, ela adquire predicados de realidade, enquanto, pela elucidação de seu caráter de ficção, guarda os predicados do imaginário. Nela, o real e o imaginário se entrelaçam de tal modo que se estabelecem as condições para a imprescindibilidade constante de interpretação.

Pode-se ver esta marca no trecho em que o menino Fernando está conversando com Mandrake e então lhe pede uma mágica:

– Meta a mão nesta cartola, que tem uma coisa pra você.
Fiz como ele mandava e tirei da cartola um canivete vermelho. Tinha várias lâminas e até uma tesourinha, mas não passava de um canivete. Achei aquela mágica meio boba. Em todo caso, era um presente dele [...] (SABINO, 2009, p. 50).
– Apague essa luz que eu quero dormir (SABINO, 2009, p. 51).
Era a voz do Toninho. Abri os olhos e vi que eu estava na cama, pronto para dormir. Olhei intensamente para a luz e mandei que ela apagasse. Nada aconteceu. Então fui até lá e apertei o botão. Voltei para cama e em pouco tempo estava dormindo.

Ao acordar, mal me lembrei dos milagres, senão da maneira confusa, como se tudo não tivesse passado de um sonho. [...] ao meter a mão no bolso da calça, encontrei um objeto, retirei para ver: era um canivete vermelho (SABINO, 2009, p. 52).

O objeto presenteado era um mistério, uma peça do jogo do autor. Que não revela ou menciona sua procedência nem antes, nem depois. Segundo Iser (2002a, p. 107), isso ocorre porque o mundo encenado pelo autor “pode repetir uma realidade identificável, mas contém uma diferença decisiva: o que sucede dentro dele não tem as consequências inerentes ao mundo real referido”. O leitor pode pensar que tudo foi um sonho do menino, mas, e o canivete? Como surgiu? Fica a pergunta sem resposta, ou como já referido, é uma marca da ficcionalidade, que causa estranheza ao leitor e para Karlheinz Stierle (2002, p. 156), “o estranhamento é uma das formas pelas quais a ficção se manifesta”.

Situação semelhante ocorre na obra clássica *Gulliver's Travel* (1726), do irlandês Jonathan Swift (1667-1745), cujo protagonista Lemuel Gulliver, médico cirurgião, faz várias viagens a terras desconhecidas, como *Lilliput*, terra dos anões e outras mais, porém, quando está de volta a sua casa para comprovar suas andanças, ou que não está louco, lembra-se de objetos trazidos desses lugares como se nota no fragmento a seguir:

– Você pensa que sou um idiota para acreditar em tais bobagens? Ou será que está fora de seu juízo? [...] Foi muito difícil convencê-lo de que eu vinha de Brobdingnag. *Só depois de ver alguns objetos que trazia comigo* é que o comandante começou a admitir a hipótese de que eu não fosse um maluco e talvez tal país existisse mesmo (SWIFT, 2001, p. 76, grifo próprio).

O colombiano Gabriel García Márquez (1927-2014), em seu *Cuentecillo policíaco* (1982), usa essa ficcionalidade própria dos textos literários para causar a estranheza ao leitor que se pergunta como o senhor B, protagonista do conto, pode ter conseguido chegar a sua casa com a revista da esposa, (que chegava a cidade por volta de quatro ou cinco horas da tarde nas bancas), às seis da tarde, como de costume, depois de mais um dia de serviço, tendo morrido às dez da manhã.

No desfecho do conto, quando o médico informa para a senhora A, esposa do falecido, que o caso necessitava de um investigador, pois o morto já estava neste estado por pelo menos oito horas. O inspetor de polícia, intrigado e desconcertado com os fatos, pensa amplamente depois de fumar muito e tomar muitos cafés, vai dormir ao amanhecer com a seguinte conclusão: “No puede ser. No puede ser. Esto no sucede sino en los cuentos de policía” (MÁRQUEZ, 1982, p. 349).

Pelos fragmentos dos três textos, observa-se que o mundo representado nas respectivas obras é distinto da realidade e Iser confirma isso como sendo o espaço vazio do texto,

ou seja, “a indeterminação incorpora uma condição elementar do efeito” (apud, LIMA, 2002, p. 25), é justamente isso que faz com que o jogo se movimente, pois “cabará ao leitor suplementar o(s) vazío(s) assim criado(s), pois do contrário o enredo não fluirá” (apud, LIMA, 2002, p. 26).

Na tentativa desse movimento, é revelado na obra de Sabino, *O menino no espelho*, uma aversão à escola, as aulas impostas como as de Religião, focando uma repressão que repugnava as crianças, levando o menino Fernando a usar artimanhas como enviar seu sócia, retirado do espelho, para assistir as aulas enquanto ficava brincando, dando asas a imaginação, buscando uma liberdade que a escola não permitia.

De certa forma, verifica-se que o ambiente escolar não era salutar; ao contrário, era cheio de proibições que o narrador informa de modo discreto. Percebe-se, também, que existe uma aversão a um militar retratado na obra. Este é criticado tanto pelo pai de Fernando quanto por ele próprio. É caracterizado como um ser rígido e severo, ademais, aprisionava várias espécies de pássaros em sua casa. Fato que causava repugnância ao menino.

No capítulo dez da obra em estudo (“A libertação dos passarinhos”), Fernando narra como organiza uma missão com sua amiga Mariana, no período da noite, para libertar todos os pássaros, mesmo a dupla se arriscando pela causa, revelando mais uma vez uma tentativa de busca de liberdade aos indefesos que não podem fazer nada a seu favor.

O leitor percebe essa liberdade da qual o narrador anseia e procura no decorrer da história, assim como uma simbologia negativa como no cenário da escola e na casta militar. No entanto, se esse sentido percebido for distinto do encenado na obra? O jogo ficará perdido? Quem terá a vitória? De acordo com Iser (2002a, p. 109, grifos do autor),

O ‘suplemento’, como o significado do texto, é engendrado através do jogo e, portanto, não há um significado prévio ao jogo. [...] A geração do ‘suplemento’ através do jogo admite diferentes desempenhos por diferentes leitores no ato da recepção – e isso mesmo na medida que pode ser jogado ou para que se alcance a vitória (o estabelecimento do significado) ou para que se mantenha o jogo livre (a conservação em aberto do significado).

Logo, constata-se que o texto não tem um significado acabado, isso só ocorrerá durante a leitura e assim, o valor estético desse texto será criado na consciência do leitor. Então, Iser coloca uma dualidade no jogo que só poderá ser avaliado através das possibilidades e das estratégias empregadas nesse jogo. O autor conduz o leitor a se movimentar no decorrer do jogo, seguindo as pistas fornecidas que controlam o processo de comunicação, que para Iser, esse movimento vai depender dos três níveis que o texto literário pode ser descrito: o estrutural, o funcional e o interpretativo. Segundo Iser (2002a, p. 109), “uma descrição estrutural visará mapear

o espaço; a funcional procurará explicar sua meta e a interpretativa perguntar-se-á por que jogamos e por que precisamos jogar”.

Através do nível estrutural, deduz-se que se trata da representação mimética da realidade como o espaço escolar e a casta militar, referidos pelo menino Fernando que guiam o leitor para uma significação a mais por trás dos significantes que denotavam naquela época da história. Para Iser (2002a, p, 110), “o significante fraturado – simultaneamente denotativo e figurativo – invoca alguma coisa que não é pré-dada pelo texto, mas engendrado por ele, que habilita o leitor a dotá-lo de uma forma tangível”.

Isso é um modo de fazer analogia com situações da realidade e da obra de forma extratextual. Porém, Sabino faz de forma discreta, imperceptível, com um discurso aparentemente inocente de um menino que já havia sido feito homem e usava o corpo de menino para ilustrar sua época, seu mundo de forma prazerosa e imperceptível.

Iser argumenta ainda que se pode, através do esquema, como o de Jean Piaget (1896-1980) em sua teoria do jogo, abrir um outro espaço de jogo no texto. Segundo Piaget (apud, ALMADA, 2010), o desenvolvimento cognitivo consiste em adaptações às novas observações e experiências. A adaptação toma duas formas: assimilação e acomodação. A primeira molda uma nova informação e encaixa nos esquemas existentes e a segunda muda os esquemas existentes pela alteração de antigas formas de pensar ou agir.

Em outras palavras, é copiar a realidade observada e adaptá-la de acordo com as condições que se pretende alcançar. Este esquema é notado no texto de Sabino, no capítulo III (“Como deixei de voar”), quando o menino Fernando, ao observar os pássaros e aviões, sente a necessidade de voar. Então experimenta, sob diversas tentativas, atingir o feito semelhante às duas realidades observadas, adaptando-as às condições que pode utilizar para almejá-la.

Para Iser (2002a, p. 111), “os esquemas podem ser usados para moldar coisas doutro modo inapreensíveis ou de que queremos dispor dentro de nossas condições”. Isto é, tentar evidenciar alguma coisa por trás do ato, uma simbologia que o jogo abre em sua articulação. Um significante figurativo do que tenta denotar. De acordo com Iser (2002a, p. 112), “é uma dualidade a todos os esquemas textuais, em que a função original do esquema passa a segundo plano, embora mantenha sua forma e, em vez de imitar algo, serve para representar o irrepresentável”.

Entende-se, com isso, que o texto experimenta, mais uma vez, expor uma liberdade necessária que, de certa forma, está inibida e assim procura abrir caminho através dos relatos para um recomeço que outrora foi privado.

Ainda dentro do nível estrutural, segundo Iser, há estratégias básicas que admitem tipos diferentes de jogos no texto. Foi observado pelas definições feitas por Iser, que seguiu a teoria dos

jogos de Roger Caillois (1913-1978), que Sabino utiliza a *Mimicry*, chamada de mimese ou mímica. Iser (2002a, p. 113) a explica como sendo

um padrão de jogo designado para engendrar ilusão. O que quer que seja denotado pelo significante ou pronunciado pelos esquemas deveria ser tomado como se fosse o que diz. Há duas razões para isso: (a) quanto mais perfeita é a ilusão, tanto mais real parece o mundo que pinta; (b) se, no entanto, a ilusão é perfurada e assim se revela o que é, o mundo que ele pinta se converte em um espelho que permite que o mundo referencial fora do texto seja observado.

Então, o que se observa no texto é um mundo de ilusões, onde um menino com idade entre sete a oito anos é permitido ir ao cinema desacompanhado, pois o texto não menciona um acompanhante e isso fica claro no próximo fragmento:

Toda semana eu ganhava de minha mãe dois mil-réis para ir ao cinema. Dava para pagar a entrada, o bonde na ida e na volta, e ainda sobrava para comprar picolé (ou um saco de pipocas). Eu costumava assistir aos domingos, na matinê do cinema Avenida, a animada sessão de banguê-banguê. A molecada vibrava assim que as luzes se apagavam, [...] Naquele dia, quando entrei, a fita já havia começado. [...] Estranhei o silêncio ali dentro, como se não houvesse ninguém na plateia. Depois de me ajeitar no escuro, procurei prestar atenção na tela (SABINO, 2009, p. 35).

Além disso, o menino se associa ao movimento escotismo como lobinho, indo participar de um acampamento em uma floresta fora de Itabirito, Minas Gerais, a cinquenta e cinco quilômetros de Belo Horizonte. Na aventura, perde-se do grupo e passa o resto do dia, até o posterior, para regressar ao acampamento. Nesse ínterim, articula-se na mata para sobreviver em meio aos perigos, alimentar-se e até mesmo mata uma cobra de mais de um metro de comprimento como descreve a proeza no trecho abaixo:

olhei para o lado e vi, meio erguida a dois palmos de minha cara, a cabeça de uma cobra enorme, a linguinha entrando e saindo, pronta para o bote. Fiquei paralisado de pavor, a olhá-la também. [...] tirei devagarinho a corda da cintura, armei um laço fazendo um laço de guia e segurei-a no ar com as duas mãos, esperando o bote. Assim que a cobra avançou a cabeça, fui mais rápido: joguei o laço sobre ela e apertei com toda força. Depois fiquei de pé e comecei a rodar a corda com violência sobre a cabeça, a cobra de mais de um metro dependurada girando no ar, já estrangulada, a boca aberta... Atirei-a no chão e acabei de matá-la, esmigalhando a cabeça com a pedra onde minutos antes estava sentado (SABINO, 2009, p. 90-91).

Outra proeza enunciada no texto é sobre uma sociedade secreta que o menino Fernando participa como agente, mostrada no capítulo IV (“O mistério da casa abandonada”). Ele expressa o desejo de ser herói e incorpora todas as características para tal, como ter encontrado uma base para as reuniões do grupo de espionagem, uma parceira fiel, sua vizinha Mariana

(chamada secretamente de Anairam) e seus fiéis escudeiros, um cachorro (Hindemburgo) e um coelho (Pastoff). Nisso, agem em total anonimato, ato imprescindível para esse perfil. Na história, após uma de suas arriscadas missões, conseguem libertar a vizinhança de um ladrão perigoso, que se escondia em uma casa abandonado do bairro, como segue adiante:

Não foi fácil sair de casa de noite. Tive de esperar todo mundo dormir... [...] Quando me certifiquei de que não havia ninguém mais acordado, tirei o pijama, me vesti no escuro e sai pé ante pé. Convoquei o Hindemburgo com um assobio. Ele compareceu logo, língua afora, todo animado. Pastoff também se juntou a nós em dois pulos e saímos os três, para encontrarmos a agente Anairam já a nossa espera no portão de sua casa. Vestia uma capa de chuva sobre a camisolinha, o que lhe dava um ar de espiã de cinema. E fomos juntos pela rua em direção à Avenida João Pinheiro. Quando chegamos em frente à casa abandonada, ouvimos o sino da igreja de Lourdes dar pausadamente doze badaladas, que ficaram vibrando no ar, aterradoras: meia-noite! Hora em que os fantasmas apareciam, saindo de seus túmulos, e o capeta andava solto na escuridão da noite. Fazia frio... (SABINO, 2009, p. 71-72) [...] No dia seguinte ficamos quietinhos, nem ousamos nos reunir. Mas soubemos, pelas conversas dos mais velhos, de tudo que havia acontecido. Tinha dado até notícia no jornal. A nossa gritaria chamou a atenção dos vizinhos, que acordaram e viram a casa abandonada começando a pegar fogo – a vela que deixei cair causou o incêndio. Chamaram os bombeiros e veio também a polícia, ainda em tempo de prender o velho: era um ladrão perigoso, que usava aquela casa para guardar objetos roubados (SABINO, 2009, p. 76).

Verifica-se que a obra está recheada de perigos e façanhas realizadas pelo menino Fernando, numa tentativa de conquistar admiradores como o dia em que enfrentou o valentão de sua escola (Birica), fazendo com que ele perdesse o mérito e o respeito diante dos colegas, no capítulo VI:

Foi quando se ouviu uma voz atrás de nós:

– Que é que está acontecendo aí?

Era o Birica, abrindo caminho entre a meninada que se juntara ao redor, para apreciar a briga. Todos, reverentes, o deixaram aproximar. Mãos na cintura, ele se colocou na minha frente:

– Provocando briga aí, seu covarde? [...]

A impressão de estar com medo, no instante em que ouvi aquela palavra, não sei o que me deu: como se outra pessoa é que tivesse reagido e eu vendo tudo do lado de fora. O que vi foi meu braço se erguer, como impulsionado por uma mola, e desferir violenta bofetada na cara do Birica. O pasmo ao redor foi total. Ninguém podia acreditar no que tinha visto. Apanhados de surpresa, todos agora esperavam, num silêncio respeitoso, o que estava para acontecer. Birica chegou a cambalear, [...] Vi que me olhava, atônito, [...] protegi o rosto com os punhos fechados, me preparando para a briga e esperando a reação dele, que seria de me massacrar. Me preparei até para morrer, quando ele, enorme diante de mim, desfechasse o primeiro soco. Em vez disso, o que aconteceu não podia ser mais surpreendente para mim e para todo o mundo. [...]

– Não precisa se ofender, Fernando. Eu falei brincando... Me desculpe (SABINO, 2009, p. 107-108).

Vale ressaltar que, ao empregar estrategicamente essas façanhas e ilusões da infância, Sabino cria um simulacro em que o leitor se identifica com as fantasias e ilusões visualizadas; ou melhor, neste instante, o leitor envolve-se com o jogo e termina por se passar pelo outro, vai do autor ao narrador, simulando uma troca de papéis, compondo desse modo uma *mimicry*, em outras palavras, conduz o leitor a se reconhecer no menino representado que se faz herói do romance, vivendo uma infância feliz em plena liberdade, mesmo que por poucos instantes e tendo consciência que é tudo ilusão.

Conforme Iser (2002a, p. 116), tudo isso faz parte do jogo do texto, não para o leitor simplesmente observá-lo, “mas é tanto um evento em processo como um acontecimento para o leitor, provocando seu envolvimento direto nos procedimentos e na encenação”.

Esse envolvimento, que o texto joga com o leitor, faz com que haja uma transformação, o leitor adiciona um suplemento ao texto, que de certa forma não pode ser autenticado por esse mesmo texto. Embora isso faça parte da concepção do leitor e da funcionalidade do texto, levando esse leitor a compreendê-lo, a apropriar-se de experiências novas observadas através do texto num intento de enriquecer o próprio leitor e além de tudo isso, o prazer alcançado no ápice da leitura.

Iser observa que esse prazer guia o leitor para o jogo, para uma encenação que, ao mesmo tempo, focaliza como se faz essa encenação, criando uma transformação nesse leitor, o qual se satisfaz ao entender-se a si mesmo, tanto epistemologicamente como antropologicamente. E ele completa que isso “é um traço básico e sempre fascinante da literatura” (ISER, 202a, p. 118).

Isso vem a concordar com Edgar Morin (2003, p. 49), pois segundo ele “é na literatura que o ensino sobre a condição humana pode adquirir forma vivida e ativa, para esclarecer cada um sobre sua própria vida”.

Depois de toda essa reflexão que o texto joga com o leitor, verifica-se nas palavras de Fernando, já adulto, como conselho para uma suposta felicidade que ele em segredo profere ao menino “– Pense nos outros” (SABINO, 2009, p. 19), que pode se tratar de proporcionar uma felicidade ao leitor, uma vez que na relação sujeito-objeto, eu-outro, autor-leitor, estes binarismos se inter-relacionam reciprocamente, sendo logicamente o leitor seu outro, já que o menino e o homem são um só, o próprio autor em busca de criar fantasias e ilusões para seu público com o intento do prazer.

Prazer este conquistado através do faz de conta próprio da idade infantil, uma perspectiva que engendra para recontar sua história de forma enigmática, buscando uma liberdade almejada para uma infância feliz, que tenta fazer com que o leitor se identifique na história de seus sonhos e se mescle no meio da fantasia que o texto joga.

Referências

- ALMADA, Ana. **Teorias de Piaget e Vygostsky: Críticas e Implicações Educativas**. Disponível em: <http://www.notapositiva.com/trab_professores/textos_apoio/psicologia/teoriaspiagetvygostsky.htm>. Acesso em: 16 jun. 2010.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.
- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luis Costa. *A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002a.
- _____. Problema da teoria da literatura atual: O imaginário e os conceitos-chave da época. In: LIMA, Luis Costa. *Teoria da Literatura em suas fontes*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002b.
- JAUSS, Hans Robert. O texto poético na mudança de horizonte da leitura. In: LIMA, Luis Costa. *Teoria da Literatura em suas fontes*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- LIMA, Luis Costa. *A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002.
- MÁRQUEZ, Gabriel García. *Obra periodística; textos costeños*. Barcelona: Bruguera, 1982.
- MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- SABINO, Fernando T. *O menino no espelho*. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- SHAKESPEARE, William. *Teatro completo de Shakespeare: tragédias*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1954.
- STIERLE, Karlheinz. O que significa a recepção dos textos ficcionais. In: LIMA, Luis Costa. *A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002.
- SWIFT, Jonathan. *Viagens de Gulliver*. São Paulo: Scipione, 2001.

Sílvia Maria Fernandes Alves da Silva Costa

Mestre em Letras (UFPI), Especialista em Língua Espanhola (UESPI), Especialista em Docência no Ensino Superior (Faculdade Santo Agostinho) e Licenciada em Letras/Espanhol e em Letras/Inglês (UESPI). Professora Efetiva da Rede Pública Estadual de Ensino do Piauí e Professora Substituta do curso de Licenciatura Plena em Letras Espanhol da UESPI (Campus “Poeta Torquato Neto”). Email: sf.costa@bol.com.br.

Enviado em 20 de novembro de 2013.

Aceito em 30 de maio de 2013.