

**A METATEXTUALIDADE LÚDICA EM *A QUINTA HISTÓRIA*, DE  
CLARICE LISPECTOR<sup>1</sup>**

**THE LUDIC META-XTEXTUALITY IN *A QUINTA HISTÓRIA*, FROM  
CLARICE LISPECTOR**

**Cristyane Batista Leal<sup>2</sup>**

**Resumo:** O presente estudo pretende discutir a presença da metatextualidade lúdica no texto “A quinta história”, de Clarice Lispector, publicado pela primeira vez no livro *Felicidade Clandestina*, em 1971. Clarice, em seu texto, apresenta cinco histórias diferentes, revelando o processo de escrita de cada uma delas, o que Linda Hutcheon chama de mimese do processo. Esse desnudamento promove uma intensa relação com o leitor. Como em um jogo, a narradora mexe a primeira peça, elabora suas jogadas, deixa ser observada pelo leitor, que recebe a vez de mexer as peças da narrativa. Essa vez do leitor é evidenciada quando a narradora anuncia apenas o título da quinta história, deixando a composição do restante da narrativa a cargo de sua imaginação. O prazer da narrativa também é compartilhado com o leitor, a quem é permitido participar do jogo. O questionamento da linguagem é fenômeno recorrente na obra clariceana e esse aspecto é bastante explorado na literatura moderna e pós-moderna. O texto metaficcional de Lispector atende tanto a necessidade humana de jogo quanto a de contar histórias.

**Palavras-chave:** Metaficção. Jogo. Metatextualidade lúdica. Clarice Lispector.

**Abstract:** This study discusses the presence of ludic meta-textuality in "A quinta história," from the Brazilian writer Clarice Lispector, first published in the book *Felicidade Clandestina*, in 1971. Lispector, in her text, presents five different stories, revealing the process of writing in each one, what Linda Hutcheon calls mimesis of process. This stripping/ revealing promotes an intense relationship with the reader. Like in a game, the narrator moves the first pointer, prepares next moves and allows to be observed by the reader, who receives the turn to move parts of the narrative. This reader's turn is evident when the narrator announces only the fifth title of the story, leaving the composition of the rest of the narrative to his/her imagination. The narrative pleasure is also shared with the reader, who may participate in the game. To question the language is a recurrent phenomenon in Clarice's works and this aspect is extensively explored in modern and postmodern literature. Clarice's meta-fictional text serves both to the human need to play games as to storytelling.

**Keywords:** Meta-fiction. Game. Ludic meta-textuality. Clarice Lispector.

<sup>1</sup> Artigo apresentado à professora doutora Zênia de Faria para avaliação na disciplina “Estratégias da narrativa : A questão da metaficcionalidade e da auto-reflexividade na narrativa.”

<sup>2</sup> Mestranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Goiás, na área de Estudos Literários, da Faculdade de Letras da UFG. E-mail: [cristyaneleal@hotmail.com](mailto:cristyaneleal@hotmail.com).

(...)the most authentic and honest fiction might well be that which most freely  
acknowledges its fictionality<sup>3</sup>.

Linda Hutcheon

O texto “A quinta história”, de Clarice Lispector compõe o livro de contos intitulado Felicidade Clandestina (1971). Trata-se de uma narrativa em que um narrador compartilha várias histórias, nascidas de uma mesma linha conteudística: a necessidade de matar baratas. São cinco mini-histórias que se distinguem pela forma e pelos níveis de tensão narrativa. Campedelli (1988, p. 59) afirma que essas histórias se encaixam umas nas outras de um modo lúdico que permite a participação de todos, incluindo o leitor. As histórias contadas funcionam como alavancas que demonstram a louvável capacidade de criação literária da escritora.

Clarice Lispector (1920-1977) é autora de uma obra que começou a ser publicada na década de 1940, composta por contos, crônicas e romances, que atingem o público de todas as idades. Sua produção escrita é um dos ícones da prosa brasileira moderna e pós- moderna.

O desnudamento do processo de escrita é recorrente na obra de Clarice Lispector. Telma Maria Vieira (1998) dedica dois capítulos de seu livro *Clarice Lispector: uma leitura instigante* à análise desse aspecto na obra de Clarice e o aponta como uma das características básicas do texto clariceano e que está presente nos romances *Perto do coração selvagem*, *A paixão segundo G.H.*, *Água Viva*, *A hora da estrela* e *Um sopro de vida*. A crítica, em suas reflexões, remete às renovações estéticas germinadas no fim do século XIX que causaram o questionamento do fazer artístico, de maneira que a arte passou a refletir sobre si mesma e a considerar o leitor como participante do processo da criação da obra de arte; tal fato estaria refletido no fazer literário clariceano. O questionamento da linguagem em Clarice Lispector se mistura aos conflitos das personagens, indicando uma preocupação aguda com a sinceridade artística, mimetizando com maior fidelidade a complexidade do mundo.

A referida crítica utiliza termos como “ficcionalização do processo criativo”<sup>4</sup> ou “metalinguagem”<sup>5</sup> para se referir à ficção que discorre sobre o processo de composição da ficção, o que entendemos aqui como metaficção ou metatextualidade.

Gerard Genette (1979, p. 87), ao categorizar os cinco tipos de relações textuais, conceitua metatextualidade como “relação transtextual que une um comentário ao texto que

<sup>3</sup> “ (...) a mais autêntica e honesta ficção poderia muito bem ser aquela que mais livremente assume sua ficcionalidade” (T.L.)

<sup>4</sup> Vieira (1998, p. 18): I) Nas reflexões, os elementos que surgem desse processo metalinguístico, como autor, personagem, narrador, leitor, são textualizados”. II) “Temos então a ficcionalização do curso da criação literária”

<sup>5</sup> Ibidem, p. 33

diz”<sup>6</sup>. Isto é, a metatextualidade consiste em um comentário além do assunto do texto, que remete a sua própria estrutura.

De acordo com Linda Hutcheon (1984, p. 1) “‘Metafiction’, as it has now been named, is fiction about fiction – that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity”<sup>7</sup>. Laurent Lepaludier (2002, p. 10), em *Metatextualité e metafiction* concebe a metatextualidade como “tomada de consciência crítica de um texto sobre si mesmo e sobre os outros, chamando a atenção do leitor sobre o funcionamento do artifício da ficção, sua criação, sua recepção e sua participação nos sistemas de significação da cultura”<sup>8</sup>.

Partindo da ideia de que metaficção coloca em evidência o processo narrativo em seu próprio tecido diegético, então, as terminologias referidas acima estão relacionadas ao mesmo fenômeno, e tal fato nos levou a optar pela terminologia “metaficção” ou “metatextualidade”.

Telma Maria Vieira (1998, p. 28), sobre os textos clariceanos, considera ainda a inserção do leitor como um colaborador ativo na construção do texto e consciente dessa elaboração, questão que também é discutida por Hutcheon e categorizada por ela como paradoxo do leitor:

Its central paradox [of fiction] for readers is that, while being read, and thereby distanced from any unself-conscious identification on the level of character or plot, readers of metafiction are at the same time made mindful of their active role in reading, in participating in making the text mean<sup>9</sup>.  
(HUTCHEON, 1984, p. xii)

Portanto, o paradoxo se baseia no fato de o leitor, ao mesmo tempo em que é distanciado da ilusão ficcional, por causa da tematização dos processos narrativos, ele interage intensamente com o texto, contribuindo ativamente nas significações emergidas pela narrativa.

A narradora de “A quinta história” apresenta várias versões de uma mesma história e vários títulos conforme o enfoque de cada versão, indicando os distintos tratamentos que cada uma teria. Ela anuncia uma história, o que indica a coincidência de assunto, porém o que se lê

<sup>6</sup> La relation transtextuelle qui unit un commentaire au texte qu’il commente”(T. L)

<sup>7</sup> “Metaficção, como se tem nomeado, é ficção sobre ficção, isto é, ficção que inclui dentro de si mesma um comentário na sua própria narrativa e/ou identidade linguística. (T.L.)

<sup>8</sup> “Le texte de fiction sera métatextuel s’il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d’autres textes. La métatextualité appelle l’attention du lecteur sur le fonctionnement de l’artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de signification de la culture.”

<sup>9</sup> “Seu paradoxo central [da ficção] para o leitor é que, enquanto está lendo, e assim distanciado de qualquer identificação inconsciente no nível da personagem ou enredo, leitores de metaficção são ao mesmo tempo tornados conscientes de seu papel ativo na leitura participando e construindo a significação textual” (T.L.)

são histórias distintas, que compartilham entre si algumas construções narrativas. Podemos chamar essa narradora de personagem-escritora, já que se trata de uma narradora que discute sobre o ato de contar histórias.

A noção de personagem-escritor é tratada por Zênia de Faria (2009, p. 261) que considera esse elemento como uma das marcas principais da narrativa ficcional. A personagem-escritora de “A quinta história” pretende narrar pelo menos cinco histórias, salientando que a mesma história se converteria em mil e uma, como a personagem Sherazade, em *As mil e uma noites* de Antoine Galland.

A primeira história, intitulada “Como matar baratas” possui uma atmosfera instrucional, já que sua forma imita uma receita que prevê um conjunto de procedimentos que deverão ser seguidos para se atingir um produto. As instruções de como matar baratas são passadas de uma vizinha para a narradora, que as executa e consegue matar baratas. Essa história é bastante objetiva e sua concisão é reforçada por construções sintáticas independentes e diretas: “Assim fiz. Morreram” (LISPECTOR, 1975, p. 147).

Em seguida, a segunda história é anunciada, recebendo o título “O Assassinato”. Nesta, a história recebe maior subjetividade e tensão, a narradora-personagem descreve sua libido assassina, de maneira que lembra os contos e romances policiais de Allan Poe.

A terceira história possui um tom mais lírico e é transportada a outro espaço, Pompeia. As baratas tornam-se o centro da narração e são descritas de maneira sensível, e a leitura recebe compassos melódicos. As baratas dessa história adquirirão certa individualidade e subjetividade, como se cada barata possuísse uma identidade, retratada pela narradora de modo bastante sensível: “Enquanto aquela ali, a de antena marrom suja de branco, terá adivinhado tarde demais que se mumificara exatamente por não ter sabido usar as coisas com a graça gratuita do em vão” (LISPECTOR, 1975 p. 149).

As baratas descritas na história chamada “Estátuas” atualiza a tragédia ocorrida em Pompeia, em 79 d.C, onde toda a população se transformou em pedras depois da chuva de cinzas provocadas pela erupção do vulcão Vesúvio. A narradora se transforma na testemunha que primeiro pisou na cidade depois do acidente. Ela descreve o cotidiano eternizado pelas cinzas do Vesúvio: cada movimento, sentido e pensamento interrompido pelo ocorrido instantâneo. Toda a musicalidade dessa história é quebrada pela informação da narradora de que o galo da história anterior é reaproveitado nesta.

A recorrência do galo nessas duas histórias invoca a presença do galo de “Tecendo a manhã”, de João Cabral de Melo Neto, em que o processo de tecer uma manhã é compartilhado por vários galos.

Um galo sozinho não tece a manhã:  
ele precisará sempre de outros galos.  
(MELO NETO, 1986, p. 19)

O poema pode ser lido como metáfora do processo de composição literária. A participação coletiva nessa confecção é o enfoque desse poema metalinguístico. Nesse caso, o leitor também é um dos galos da tessitura literária, também responsável pela existência da obra de arte.

A quarta história convoca uma leitura existencialista e intimista, que detém o foco na personagem narradora, suas impressões e o reflexo das ações externas em sua subjetividade. A quinta história é apenas anunciada sob o título “Leibniz e a Transcendência do Amor na Polinésia”, relegando ao leitor a responsabilidade de imaginá-la.

O texto que ora estudamos tem como base o próprio processo de escrita, apresentando-se, portanto, como metatextual e metaficcional. Enquanto conta as histórias, a narradora descarna a narração, colocando à mostra o funcionamento do processo de escrita narrativa. Ela orienta a leitura de maneira didática, dando indicações quanto ao início das histórias, realizando digressões metadiscursivas, explorando gêneros textuais, ou ainda solicitando a lembrança da narrativa anterior para ser aproveitada na história presente: “Começa assim: queixei-me de baratas. Uma senhora ouviu-me. Segue a receita. E então entra o assassinato (1975, p. 147)”.

Essa forma de escrita Linda Hutcheon (1984, p. 23) chama de narcisismo explícito: “Overt forms of narcissism are present in texts in which the self-consciousness and self-reflection are clearly evident, usually explicitly thematized or even allegorized within the “fiction””<sup>10</sup>. A autora diz ainda que em sua forma mais explícita a autoconsciência se mostra, entre outras maneiras, por um comentário narrativo. Tal comportamento ficcional compõe a ideia hutcheana de mímese do processo, onde o processo de escrita é colocado em evidência ou tematizado, diferenciando-se da mímese do produto, onde apenas a referencialidade é tema da narrativa<sup>11</sup>.

Após identificarmos o texto “A quinta história” como metatextual e metaficcional, passaremos à observação do aspecto lúdico que essa metatextualidade elucida.

<sup>10</sup> “formas de narcisismo implícito estão presentes em textos nos quais a autoconsciência e a autorreflexividade estão claramente evidentes, usualmente explicitamente tematizadas ou ainda alegorizadas dentro da ficção” (T.L.)

<sup>11</sup> O assunto é abordado no segundo capítulo intitulado “Process and Product: The implications of Metafiction for the Theory of the Novel as a Mimetic Genre”

Em latim, a palavra “ludus” significa “jogo, brinquedo” (CUNHA, 1982, 482). A semântica da palavra sofreu alterações ao longo do tempo, assumindo funções relacionadas ao comportamento humano<sup>12</sup>. Entretanto é a noção primeira de jogo é que será abordada nesse trabalho.

Johan Huizinga, em seu livro *Homem Ludens* (2000, p. 6) disserta sobre a natureza do jogo como elemento natural inegável e diz que o jogo é anterior ao ser humano, presente, portanto, nas relações entre animais. O estudioso diz ainda que o jogo exerce uma função de significar a vida humana, norteando as motivações e os objetivos do ser, como se a vivência fosse alimentada a partir de situações lúdicas:

o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. (HUIZINGA, 2000, p. 5)

O autor postula nessa obra que o jogo é uma atividade do espírito que subverte a lógica, a racionalidade, a mecanicidade, reafirmando a irracionalidade como fator da condição natural. Tal subversão se instaura como contrária a um curso pré-estabelecido cuja autonomia dos jogadores diante da ação lúdica se apresenta como reação a qualquer movimento alienante. Entretanto, não se trata de aleatoriedade ou desorganização. Trata-se de uma ação que possui suas regras e peças estabelecidas.

O jogo pressupõe jogadores diante de determinadas regras e a manipulação delas para atingir determinado objetivo. Ele considera sujeitos livres diante de dada ação e seu contrário seria a objetivação dos jogadores, as peças, que são manipuladas e conduzidas. Huizinga (2000, p. 7) considera a linguagem como instrumento primordial de jogo, cuja função nomeadora se apresenta como mediadora entre o espírito e a matéria, recriando, portanto, várias realidades pela combinação entre as palavras.

Wittgenstein em *Investigações filosóficas* (1989, p. 30) postula o conceito de “jogos da linguagem”. O referido filósofo questiona sobre a significação das palavras, estando elas sujeitas ao seu uso, dentro de um acordo entre os jogadores, imersos em valores preestabelecidos e cuja compreensão e regras dependeriam da experiência não linguística dessas palavras. Isto é, o significado das palavras não emana de uma essência interna, mas de sua utilização em um meio social.

---

<sup>12</sup> HAUAISS, 2001, p. 179.

Se, de acordo com o filósofo, a linguagem está relacionada ao uso em situações extralinguísticas, então seus significados provêm de um processo de interação com o mundo. A metaficção pressupõe não um leitor passivo e vulnerável à narrativa, mas um leitor que tem condições de compartilhar e interagir com os processos ficcionais, sendo da ordem da mimese do processo ou da mimese do produto. E essa interação constitui-se como jogo, onde leitor e escritor extinguem parte de sua solidão, sentimento tradicional da leitura, em uma brincadeira prazerosa e bem mais dinâmica.

Ao contrário do que poderíamos imaginar, a tomada de consciência do leitor em relação aos bastidores da obra não se constitui como esvaziamento da diversão. Hutcheon (1984, p. 48) lembra, a partir de Bárbara Hardy, que o ato de narrar é função humana primária e então não só o prazer de ler, mas o prazer de narrar também é compartilhado com o leitor.

Acreditamos que “A quinta história” instaura o jogo metafictional ao discutir, supostamente com o leitor, as opções de títulos que as histórias adiante narradas receberiam. Isso se dá também quando várias histórias são propostas, confrontando estilos narrativos. Sempre que a narradora utiliza um discurso de alerta - verbalizando os inícios da história, avisando que a próxima história se aproveita da última e de outra forma continua – a narrativa se converte em uma ação iniciada por uma jogadora, e seu adversário e companheiro leitor estaria ali, observando suas tacadas e formulando suas estratégias a partir dos movimentos desnudados da narração. Ao final do texto metafictional, onde a autora-narradora apenas cita o título da próxima história, a vez de jogar é passada ao leitor, que construirá e participará da história de acordo com sua imaginação.

É bastante irônico, a nosso ver, um jogo em que o assunto diegético seja baratas, cujo arquétipo remete a algo rude, asqueroso e sórdido. Ao mesmo tempo é louvável presenciar variadas formas de criar histórias com seres ínfimos como baratas. Desde Baudelaire, a motivação artística tem abandonado o sublime, o alteado e o grandiloquente para elevar à arte o desprezível e o dispensável.

Em *A Metamorfose* (2002), de Franz Kafka, Gregor Samsa vê-se transformado em um gigante inseto de maneira que seu valor como humano não mais exista. Em “A quinta história” é a própria narração que se transforma, assumindo no mínimo quatro valores novos, quatro novas significações e o desfecho é a esperança de mais uma. Gregor e o leitor estão presos às suas condições ditadas respectivamente pelo amanhecer e pelo abrir do livro. Enquanto que em Clarice, no texto em estudo, o movimento e a interação entre escrita e leitura assumem ciclos múltiplos que instigam surpresa, novidade e renascimento. A

consideração do leitor na composição da quinta história é tal que o título do texto faz referência à história que será construída por esse leitor e não àquelas que já estão prontas.

A ideia de continuidade traz uma atmosfera de reinvenção, ressurreição, apontando novos caminhos para a arte literária, e, seguindo a metáfora, para a vida. Sobre essa nova relação entre leitor e leitura, Hutcheon (1984, p. 3) argumenta:

(...) I would not argue that in metafiction the life-art connection has been either severed completely or resolutely denied. Instead, I would say that this “vital” link is reforged, on a new level – on that of the imaginative process (of sorytelling), instead of on that of the product (the story told). And it is the new role of the reader that is the vehicle of this change<sup>13</sup>.

Portanto, ao vermos levantadas as cortinas, as coxias, os bastidores da escrita, o que nos é revelado, além do escritor, é o leitor. Não se trata, de acordo com a citação acima, de negar a relação entre arte e vida, mas de reforçá-la e intensificá-la.

Jacques Sohier (2002, p. 39) comenta algumas funções que a metatextualidade desempenha. De acordo com o autor, as funções são variadas e entre elas estão as funções satírica, estética, ideológica, política, filosófica e a função lúdica. O autor destaca que a função primária que subjaz a metatextualidade é a subversão da referencialidade:

La fonction essentielle de la métatextualité est ainsi de briser, de miner, de subvertir, le cadre référentiel que l'univers de la fiction contruit en ayant recours aux procédés mimétiques. Cette subversion du cadre référentiel se fait sur un mode à la fois ludique e ironique, et culmine dans des feux d'artifice jubilatoires. A côté d'une dimension politique qui est prépondérante, (...), la métatextualité comporte une fonction ludique non négligeable.<sup>14</sup> (SOHIER, 2002, p. 40)

Em um mesmo texto há a incidência de mais de uma função metatextual, tanto que segundo Sohier, a função lúdica sempre é acompanhada pela função irônica.. De acordo com o trecho acima, a função lúdica não é negligenciável, portanto, a função lúdica é inerente a qualquer texto metatextual.

<sup>13</sup> “eu não argumentaria que em metaficção a conexão arte-vida tem sido cortada severamente ou resolutamente negada. Em vez disso, eu diria que seu link vital está reforjado, em um novo nível – no qual o processo imaginativo (o da história que se conta) em vez do produto ( a história contada). E esse é o novo papel do leitor que é o veículo dessa mudança.” (T. L.)

<sup>14</sup> “A função essencial da metatextualidade é assim de quebrar, de minar, de subverter o quadro referencial que o universo da ficção construiu sob o recurso dos procedimentos miméticos. Essa subversão do quadro referencial é em um modo cada vez mais lúdico e irônico, e culmina em fogos de artifícios jubilatórios. Ao lado de uma dimensão política que é preponderante, (...) a metatextualidade comporta uma função lúdica inegligenciável.” (T. L.)



Enquanto joga com o leitor, apresentando-lhe as regras do jogo fictício e promovendo a interação deste com as várias peças do jogo, a narradora de Clarice Lispector ironiza o fazer literário mimético e sua pretensão de refletir fielmente a realidade, conforme era preconizada nos romances do século XIX. Uma proposta de compromisso sincero e fiel à representação inclui, na pós-modernidade, o lado avesso do texto ficcional, isto é, o seu processo de escrita.

Enquanto no modelo mimético a ludicidade se faz apenas no plano das conjecturas da história contada, na ficção metatextual a vivência lúdica ultrapassa limites. O acordo entre leitor e narrador de que o que será lido se trata de uma ficção é mantido e as possibilidades de relações com essa leitura aumentam, alargando a visão de mundo e de representação desse mundo. Tal maneira de lidar com a palavra artística gera um universo de novas possibilidades de experiência com a leitura. E é isso que o texto de Clarice e os outros textos metaficcionalis podem oferecer.

## Referências

- CAMPEDELLI, Samira Youssef; ABDALLA, Benjamim JR. Clarice Lispector. In: **Literatura comentada**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- FARIA, Zênia de. A rainha dos cárceres da Grécia. In: FARIA, Zênia de e FERREIRA, Ermelinda (Org.). **Osman Lins: 85 anos: a harmonia dos imponderáveis**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2009, p. 257-274.
- GENETTE, Gerard. **Introduction à l'architexte**. Paris: Seuil, 1979.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUTCHEON, Linda. **Narcissistic Narrative: the metafictional paradox**. New York: Methuen, 1984.
- KAFKA, Franz. **A metamorfose**. Trad. Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- LISPECTOR, Clarice. **Felicidade clandestina**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1975.
- MELO NETO, João Cabral de. **Poesias completas: 1940 – 1965**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.
- SOHIER, Jacques. Le fonctions de la métatextualité. In: LEPALUDIER, Laurent (Org.). **Metatextualité et métafiction: théorie et analyses**. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2002. p. 39-43.

VIEIRA, Telma Maria. **Clarice Lispector: uma leitura instigante**. São Paulo: Annablume, 2004.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999

**Texto recebido em 01/05/11.**

**Aprovado em 02/08/11.**