



SEÇÃO: LIBERA

Simulacro e criação: modos de narrar em *Nocilla Experience*

Simulacrum and Creation: ways of narrating in Nocilla Experience
Felipe de Souza
Monteiro¹
orcid.org/0000-0003-2595-0830
felipe.monteiro@usp.br
Recebido em: 24/02/2022.

Aprovado em: 16/08/2022.

Publicado em: 07/12/2022.

Resumo: O objetivo deste artigo é trazer para o terreno da criação literária uma discussão, presente sobretudo no campo das artes visuais, acerca da busca por imagens que gerem algum tipo de estranhamento (ou enigma) e que não sejam apenas o que Baudrillard (1991) denominou simulacro, imagem hegemônica de nossos tempos, pela qual tudo é revelado, exposto, sem provocar nenhum tipo de tensão ou questionamento. O foco de nossa análise recai no romance *Nocilla Experience* (2013), no qual o escritor espanhol Agustín Fernández Mallo constrói uma narrativa valendo-se de elementos de uma cultura pop e altamente tecnológica, elevando o simulacro, supostamente atrelado a esses elementos, a um novo estatuto estético.

Palavras-chave: criação literária; enigma; imagem; procedimento; simulacro.

Abstract: The purpose of this article is to outline a discussion for the field of literary creation, present especially in the field of visual arts, about the search for images that generate some kind of strangeness (or riddle), and which we do not see as Baudrillard (1991) called it simulacrum, the hegemonic image of our time, because everything is revealed, exposed, without provoking any kind of tension or questioning. The focus of our analysis fell on the novel *Nocilla Experience* (2013), in which the Spanish writer Agustín Fernández Mallo constructed a narrative using elements of a highly technological pop culture, elevating the simulacrum, supposedly attracted by these elements, to a new aesthetic status.

Keywords: literary creation; riddle; image; procedure; simulacrum.

Introdução

O presente artigo busca estabelecer um diálogo entre a literatura e as artes visuais, trazendo para o terreno da criação literária uma discussão acerca do estatuto da imagem na chamada pós-modernidade. Assim, no capítulo que segue, tal questão será posta, considerando o modo que teóricos como Baudrillard (1991), Deleuze (1990) e Jameson (1985) concebem a imagem no tempo presente, marcado pela profusão de telas de celulares e computadores, que exigem apenas uma percepção instantânea do olhar, sem a morosidade que uma imagem situada na chave do enigma requer.

No capítulo seguinte, tal discussão será trazida para o campo da criação literária, jogando luz para as teorias de César Aira (2007, 2018), Viktor Chklovski (1976), Giorgio Agamben (2018) e Agustín Fernández Mallo (2012), que defendem, cada um ao seu modo, uma literatura pautada pela busca do estranhamento, da potência, do desconhecido, da tensão, elementos que se encontram com a busca pelo enigma da imagem, no


¹ Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, SP, Brasil.

campo das artes visuais.

Por fim, veremos como essa busca se dá especificamente no romance *Nocilla Experience*, obra em que Agustín Fernández Mallo (2013) vale-se de elementos de uma cultura pop e altamente tecnológica, proporcionando estranhamento e tensão a partir de componentes supostamente estéreis, associados à ideia de simulacro, tal como visto em Baudrillard (1991).

1 Jean Baudrillard e a hegemonia do simulacro

Jean Baudrillard faz um diagnóstico um tanto fatalista do estatuto da imagem na dita pós-modernidade (ou na sociedade da simulação total). Vivemos "numa hiper-realidade da comunicação e do sentido" (BAUDRILLARD, 1991, p. 105) porque as imagens que circulam na chamada tela-total dos computadores, televisores, celulares e afins, fazem o mundo real carecer de algo, são mais reais do que o real, de modo que há um efeito deceptivo quando os olhos são desviados da pregnância do mundo virtual e se voltam para o entorno, com suas cores que se apresentam apagadas, embaçadas frente a intensidade de luzes dos *pixels*.

Nesse contexto, Gilles Deleuze (1990, p. 32-33) dirá que vivemos hoje em uma sociedade em que a imagem foi reduzida ao clichê, "porque nós não percebemos nunca tudo o que há na imagem [...] os poderes têm interesse em nos esconder as imagens, não forçosamente em nos esconder a mesma coisa, mas em nos esconder alguma coisa na imagem".

Baudrillard (1991), por sua vez, dirá que a imagem hegemônica destes tempos é a do simulacro, na qual nada é encoberto, já que nela não há nada a ser ocultado. Nas palavras do autor, uma imagem "sem mistério", "sem enigma", "pornográfica", porque tudo mostra (em oposição a uma imagem "erótica", que supõe um coeficiente de indeterminação). Baudrillard dirá que, na sociedade do simulacro, a inflação de signos resulta na deflação de sentido. Tal definição nos remete a Jameson (1985), que tratará essas imagens "chapadas", "epidérmicas", "sem face oculta", de

que fala Baudrillard, em termos de "materialidade isolada dos significantes", quando a imagem se vê isolada no significante e deixa de apontar para o referente, o dito mundo real, caracterizando uma crise na ideia de representação. Acerca desse ponto, Baudrillard nos diz:

Assim é a simulação, naquilo em que se opõe à representação. Esta parte do princípio de equivalência do signo e do real (mesmo se esta equivalência é utópica, é um axioma fundamental). A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência. Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro (BAUDRILLARD, 1991, p. 13).

Diante desse quadro, a pergunta que fica é: em que medida ainda é possível produzir uma imagem com algum enigma, que propicie algum nomadismo no olhar, que recupere a potência da visão, ou ainda, conforme Jean Galard (2011), uma "beleza difícil", em oposição à beleza exorbitante e exagerada que predomina na tela-total? Nesse sentido, Baudrillard (1991) faz oposição entre uma percepção instantânea (que prescinde apenas de um puro reconhecimento da parte de quem a recebe, típico das imagens da tela-total de celulares e computadores) e uma percepção morosa (que proporciona algum coeficiente de indiscernibilidade, portanto, algum enigma). Essa imagem buscada seria aquela que apreende o indeterminado, o fortuito, incidental, que demanda tempo do observador, o qual tem margens para elaborar interpretações e conjecturas a partir daquilo que vê, processo quase nunca óbvio e unívoco.

2 A literatura e a busca pelo desconhecido

A busca por uma imagem de resistência, ou seja, que possua algum enigma, que já não esteja saturada pela hiperexposição da tela-total, passa a ser feita por artistas de diversas linguagens, o que inclui a literatura. Tal processo ocorre em um contexto em que a busca pelo novo parece ser cada vez menos praticável, conforme nos diz

Jameson (1985, p. 19), segundo o qual "há mais uma razão pela qual os artistas e escritores do presente não conseguirão mais inventar novos estilos e mundos. É que todos eles já foram inventados".

O escritor e crítico argentino César Aira (2007) tratará da questão trazida por Jameson (1985) no campo da literatura, chamando atenção para o acúmulo de obras que nada acrescentam ao que já existe e que apenas aumentam a já profusa circulação de signos, o que nos permite estabelecer um paralelo com o que Baudrillard (1991) diagnosticou com relação às imagens. Aira (2007) argumentou que as obras valem pelo "procedimento" pela qual foram criadas e que a busca dos artistas precisa residir nisso, se quiserem que suas obras se desassociem da saturação e da esterilidade da ciranda de coisas já ditas.

Os grandes artistas do século XX não são os que fizeram obra, mas aqueles que inventaram procedimentos para que a obra se fizesse sozinha, ou não se fizesse. Para que precisamos de obras? Quem quer outro romance, outro quadro, outra sinfonia? Como se já não existissem o bastante! (AIRA, 2007, p. 13).

Tal preocupação de César Aira dialoga com um ensaio publicado, no já longínquo ano de 1917, pelo russo Viktor Chklovski. Em *Arte como procedimento*, ele argumenta que "a arte é um meio de experimentar o devir do objeto" e complementa afirmando que "o que já é 'passado' não importa para a arte" (CHKLOVSKI, 1976, p. 45). Nesse sentido, podemos afirmar que a literatura é a arte que se vale da palavra para ir além do reconhecimento, do que já há no mundo em suas sedimentações discursivas e expressionalis. Do contrário, não é exagero dizer que ela seria prescindível. Nessa visão, a literatura deve superar a experiência ordinária, o palatável, o que já pode ser facilmente apreensível sem ela, buscando assim o desconhecido, o não reconhecível.

Essa discussão ganha corpo também na obra do teórico italiano Giorgio Agamben. Em seu ensaio *O que é o ato de criação?* (2018), o autor destaca sempre o papel do não dito em uma obra, daquilo que fica oculto, demandando que seja decifrado pelo leitor, de muitas maneiras

possíveis, porém não necessárias, abrindo uma zona de possibilidades no interior da tessitura narrativa, de modo a proporcionar algum "enigma", para estabelecermos um diálogo com Baudrillard (1991).

Agamben questionará o conceito de "maestria" em obra de arte, comumente visto como sinônimo de algo bem-acabado, sem arestas, em que tudo foi absolutamente dito, consumado, resolvido. Ele dirá que "maestria não é perfeição formal, mas, exatamente ao contrário, é conservação da potência no ato, salvação da imperfeição na forma perfeita" (AGAMBEN, 2018, p. 50), o que nos leva ao papel do escritor de, deliberadamente, manter o não dito em seu texto, lançar as peças a serem montadas, de tantas formas possíveis.

Assim, o equilíbrio buscado pelo escritor, algo que está no cerne de todo o processo criativo, não está apenas na escolha entre o que dizer e o que não dizer, mas sobretudo entre *como* dizer e *como não* dizer. Um constante jogo entre "dois impulsos contraditórios: ímpeto e resistência, inspiração e crítica" (AGAMBEN, 2018, p. 51).

Alinhado às linhas teóricas aqui expostas, o espanhol Agustín Fernández Mallo (2012) chamará a atenção para o caráter nostálgico em se fazer obras sem nenhuma nova proposição estética e que assim apenas reproduzem tudo o que está dado:

resulta legítimo construir novelas de estrutura ou temas clássicos? É evidente que sim. Agora, esse ato tem algum sentido? Sim, mas sabendo que é um exercício de nostalgia [...]. Seria como construir hoje um Versalhes, para quê? Todo mundo tem o direito de construir um Versalhes em seu terreno [...] mas é preciso saber que normalmente a isso se dá um nome: anacronismo (2012, p. 33, tradução nossa).

Assim, o que queremos trazer aqui é como essa busca pelo enigma pode se dar na literatura, tomando como exemplo a obra *Nocilla Experience* (de 2013, segundo volume da *Trilogia Nocilla*, que se iniciou com *Nocilla Dream* e se encerrou com *Nocilla Lab*) do já citado escritor e crítico Agustín Fernández Mallo, assumindo que nessa obra há elementos que, em diálogo com a tradição literária do século XX, coloca Mallo

como um autor que busca uma linguagem que gera tensão, estranhamentos, com lastro no dito real, no tempo e na História, usando ao seu favor justamente o procedimento (para falarmos com Aira) de recontextualizar imagens da publicidade, da dita cultura de massa, da tecnologia, da internet, elementos que estão, portanto, na chave do simulacro (em uma perspectiva baudrillardiana), reconfigurando tais imagens em uma narrativa fragmentada, gerando assim novos sentidos para elas e apontando para uma nova proposição estética.

3 *Nocilla Experience*: a apropriação como procedimento

Em *Nocilla Experience*, Mallo (2013) tece uma narrativa formada por um mosaico de prismas narrativos e personagens os mais diversificados, localizados em várias partes do mundo, os quais se interligam de modo muito sutilizado, exigindo do leitor que participe ativamente deste processo de emaranhamento, para buscar o ponto de contato entre os mais de cem pequenos capítulos-fragmentos.

Em diálogo visceral com os modos de narrar e de se comunicar do tempo presente, da sociedade da tela-total, para ficarmos com Baudrillard (1991), em que as informações nos aparecem fragmentadas, justapostas, incompletas, Mallo (2013) se valerá de trechos de entrevistas, notícias, descrições de fatos históricos, verbetes da Wikipédia, descrições de trechos de filmes, tratados científicos, tudo enredado com trechos narrativos, nos quais personagens que parecem primar pela errância, pela falta de caminhos previamente traçados, aparecem deslocando-se em regiões de fronteira, em uma espécie de metáfora do que Mallo pensa sobre o próprio sentido de literatura, ao afirmar que a criatividade "consiste em aproveitar intuitivamente os erros em teu benefício, utilizar o que está nas margens, o ruído, o resíduo" (MALLO, 2012, p. 29, tradução nossa).

Esta experiência cartográfica proposta por Mallo (2013), mais do que uma justaposição aleatória de fragmentos advindos de diversas fontes, demanda um relacionamento detido com a obra,

que aproximamos aqui, fazendo um paralelo com as artes visuais, com a busca por uma imagem-enigma, uma imagem de resistência frente à ciranda ininterrupta de imagens intercambiáveis, sobre a qual nos fala Baudrillard (1991). Num contexto de velocidade alucinante e de saturação da sociedade de consumo contemporânea na chamada pós-modernidade, Mallo parece exigir tempo do seu leitor, para que este possa perceber onde residem os pontos de tensão, os enigmas, as fissuras, os *punctuns* — tomando o conceito emprestado de Barthes (1984) —, os estranhamentos que estabelecem novos modos de olhar para temas já conhecidos.

Nesse sentido, o deslocamento dos mais diversos registros textuais para fora de seu local de origem, intercambiados com outros, da mesma forma corrompidos do gênero de discurso para o qual foram concebidos (valendo-nos aqui de uma perspectiva bakhtiniana), geram o ruído, o coeficiente de indiscernibilidade, que Mallo parece o tempo todo buscar. Dessa forma, a simples presença de gêneros tão díspares como um artigo de divulgação científica ou um excerto de uma entrevista com astros da música *pop*, por si só, já geram um movimento de questionamento no leitor, uma busca por decifrar qual o papel narrativo que aquele excerto de aparência exógena (porque deslocado) exerce.

Se Mallo (2013) nos convida a estabelecer caminhos possíveis, múltiplos e jamais fechados para a leitura de sua obra, também parece querer dar pistas e jogar com seus próprios procedimentos narrativos. Josecho, um dos personagens de *Nocilla Experience*, por exemplo, revela preparar uma obra formada pelo recorte da frase inicial de livros já escritos, ou seja, um deslocamento de frases de seu *locus*, que geraria uma outra obra e daria novos sentidos para aquelas frases deslocadas, algo semelhante ao que o próprio Mallo faz e que, entre outras coisas, coloca em xeque as noções de autoria e originalidade.

Tratava-se de conceber um romance, ou melhor, um artefato, até então nunca visto: tomando unicamente os inícios, os três ou quatro primeiros parágrafos, de romances já publicados, deveria ir colocando-os uns depois dos

outros, fazendo-os se encaixarem de tal modo que o resultado final fosse um novo romance perfeitamente coerente e legível. Assim, começar com as primeiras linhas do *Frankenstein* de Shelley, seguir com o início de *Partículas Elementares* de Houellebecq, e a este colar o primeiro fragmento de *La palude definitiva* de Manganelli, e a este, *Aposta Atrevida* de Corin Tellado, e a este, *Nos penhascos de mármore* de Jünger, e a este, *Como vejo o mundo*, de Albert Einstein, e percorrer assim mais de duzentos títulos da literatura universal, *A divina comédia* inclusive, para terminar com 'Numa aldeia da Mancha, de cujo nome não quero me lembrar' (MALLO, 2013, p. 82-83).

Em *Blog up* (2012), Mallo chamará a atenção para as redefinições pelas quais passam as narrativas contemporâneas, em um contexto de intensa globalização e de alta tecnologia, em que uma literatura unicamente centrada no signo escrito e no suporte livro se expande e torna-se "móvel", em uma inter-relação com outras linguagens e mídias.

Nesse sentido, é importante destacar que as apropriações feitas por Mallo (2013) encontram paralelo em outras manifestações artísticas. Nas artes visuais, por exemplo, a francesa Dominique Gonzalez-Foerster faz o que denomina "literatura expandida", definida pela mestra em artes visuais Ana Pato (2012, p. 40) como "uma literatura que se expande para o espaço expositivo, não mais circunscrita à palavra ou à comunicação linguística, mas pluridimensional".

Quando analisa a obra *Roman de Muenster* (2007), de Gonzalez-Foerster, em que a artista reúne réplicas miniaturizadas de esculturas de diversos artistas em um mesmo espaço expositivo, em uma tentativa de mostrar que as relações que podem ser estabelecidas entre as obras são tão ou mais importantes que as próprias obras, Ana Pato traça o seguinte paralelo com a literatura:

Na proposta de 'literatura expandida' desenvolvida por Gonzalez-Foerster, a narrativa nasce das citações – filmes, livros, esculturas – e projeta-se na arquitetura dos espaços expositivos. Na obra, passear pelo jardim de esculturas representa a possibilidade de saltar de um capítulo a outro, como num livro (PATO, 2012, p. 71).

Ana Pato (2012) apontará que é inerente à prática arquivística tomar o mundo como uma grande

biblioteca, da qual o artista extrai os elementos que comporão seu trabalho — esculturas, filmes e livros —, tentando responder sempre à indagação acerca da possibilidade de se criar algo novo em um contexto em que tudo parece já ter sido criado. Nessa apropriação, procedimento também utilizado por Mallo (2013), está implícita uma busca por um novo modelo de autoria, em uma tentativa de buscar neste arquivo do mundo "dispositivos envolventes", não para copiá-los, mas para corrompê-los, ao destituí-los de sua identidade e uso originais, deslocá-los de seu local de origem e produzir assim uma linguagem própria. A linguagem estará, portanto, no procedimento utilizado pelo artista para "religar e perverter" os elementos retirados da biblioteca do mundo e gerar assim novos sentidos, novas tensões, contribuindo para a criação de uma linguagem de resistência, que dê novo sentido ao turbilhão de coisas já criadas.

4 *Nocilla Experience*: a elevação do simulacro a um novo estatuto estético

Entre as apropriações corrompidas feitas por Mallo (2013), destacamos aqui a que ele faz dos elementos da sociedade de consumo, da publicidade. Se Baudrillard (1991) nos pergunta se ainda há espaço para o enigma no mar infinito de simulacros, Mallo nos responde que sim, acrescentando que justamente da combinação inusitada de simulacros pode surgir o ruído, o estranhamento, o enigma.

Ícones da cultura *pop* e da sociedade de consumo são elementos bastante presentes na narrativa de Mallo e aparecem sempre em situações que geram algum tipo de tensão. No capítulo 44, por exemplo, um tabuleiro de ludo é encontrado nos porões de Auschwitz. O capítulo, na íntegra, é exposto a seguir:

Philippe D'Arnot, em sua *História secreta da Segunda Guerra Mundial*, conta que, quando numa manhã de janeiro o exército russo entrou em Auschwitz, a primeira coisa que fez foi abrir as portas a milhares de homens, mulheres e crianças que os nazistas, antes de fugirem, haviam abandonado ali. Também conta que, depois que tudo foi desocupado, um cabo e um soldado desceram a um porão do qual parecia

vir uma luz tremulante e encontraram quatro famélicos sentados no chão, na postura do buda. Ensimesmados, lançavam um dado de números semiapagados sobre um tabuleiro de ludo desenhado no solo com a ponta de suas placas de identificação (MALLO, 2013, p. 78).

Assim, um objeto que poderia ser classificado na chave do trivial, do lúdico, do fútil, com suas quatro únicas cores chapadas, ganha notas de profanidade, quando contrastado com o contexto (de luto, devastação, tristeza) em que Mallo o insere.

No capítulo 4, por sua vez, embalagens de azeites, lubrificantes, refrigerantes e vasos sanitários são unidas pelo personagem Marc para formar as paredes de sua cabana, localizada no terraço de um edifício, onde o personagem pendura, em um varal, folhas escritas com fórmulas matemáticas que buscam explicar a solidão sob uma perspectiva científica. São exemplos, portanto, em que elementos do mundo do consumo, do simulacro, são deslocados e ganham um novo sentido quando reunidos em outro contexto.

Olha de relance o terraço, através da porta de seu barraco. Mora ali. Uma cabana, situada no alto de um edifício de oito andares, que ele foi construindo com diferentes folhas-de-flandres, pedaços de tambor de combustível e de papelão encerado, fragmentos de placas de amianto. Tudo justaposto de tal modo que as quatro paredes configuram um mosaico de palavras e ícones retalhados de azeite La Giralda, lubrificantes Repsol, Beba Pepsi ou sanitários Roca. Às vezes observa-os, e em meio a toda essa irmanação de marcas comerciais tenta descobrir mapas, percursos, sinais latentes de outros territórios artificiais. No terraço, que já nenhum morador frequenta, há uma série de arames que vão de lado a lado, nos quais, em vez de roupa pendurada, há folhas escritas, à mão e numa só face, com fórmulas matemáticas, cada uma fixada por um pregador (MALLO, 2013, p. 12).

Ao considerarmos o uso que faz da publicidade e dos ícones da cultura *pop* em sua obra, elevando o simulacro a um novo estatuto estético, mais consistente com o tempo presente, Mallo (2013) faz emergir uma das características do pós-modernismo, conforme apontadas por Jameson (1985): a dissolução de fronteiras entre cultura de massa e cultura erudita, a dessacralização dos objetos artísticos. A literatura de Mallo manejará

tudo isso a favor de uma linguagem que tensiona, que dialoga com o contemporâneo, em uma perspectiva sempre transdisciplinar, haja vista que em sua obra uma vasta gama de registros textuais e áreas do saber — com destaque para as ciências exatas, lembrando que Mallo é físico de formação — ganham *status* narrativo, passam a fazer parte da tessitura do romance.

5 Mallo e a tradição

O questionamento que escritores, como Mallo (2013), e artistas visuais, como Dominique-Foster (PATO, 2012), fazem da ideia de autoria no mundo contemporâneo, nos remete à análise que Jameson (1985) faz acerca da morte do sujeito individualista no pós-modernismo. Em *Pós-modernidade e sociedade de consumo*, ele aponta que há duas respostas para essa indagação. Uma dirá que tal sujeito está morto, já que na era do capitalismo corporativo não existe o velho sujeito individual burguês (algo como havia no modernismo, tão rico de exemplos de estilos únicos, conforme nos lembra Jameson), enquanto uma segunda resposta dirá que ele não está morto, simplesmente porque este sujeito individualista jamais existiu.

Dando atestado dessa morte (ou dessa nunca existência), Jameson dirá que um dos traços mais importantes da pós-modernidade hoje é o pastiche, a imitação de estilos singulares, que se difere da paródia por ser um mimetismo neutro, sem criticidade, apresentando apenas nostalgia, sem "as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico, sem a graça, sem aquele sentimento ainda latente de que existe uma *norma* em comparação com a qual aquilo que está sendo imitado é, sobretudo, cômico" (JAMESON, 1985, p. 18, grifo do autor).

Por sua vez, Linda Hutcheon (1985), em *Uma teoria da paródia*, falará com Jameson de que não há neutralidade ou uma imitação nostálgica na paródia. Entretanto, em sua definição, não há a imprescindibilidade dessa comicidade de que fala o crítico literário estadunidense. Para Hutcheon, a paródia é a transcontextualização, é a repetição com diferença e distância crítica,

cujas intenções podem ir da ridicularização à homenagem.

Está implícita uma distanciação crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia. Mas esta ironia tanto pode ser apenas bem-humorada, como pode ser depreciativa; tanto pode ser criticamente construtiva, como pode ser destrutiva (HUTCHEON, 1985, p. 48).

Assemelhando a paródia da metáfora, Hutcheon dirá ainda que ambas exigem uma operação de decodificação, da construção de um segundo sentido "através de interferências acerca de afirmações superficiais e complemente o primeiro plano com o conhecimento e reconhecimento de um contexto em fundo" (HUTCHEON, 1985, p. 50).

Diferentemente de outros escritores (como Jorge Luis Borges e Julio Cortázar, para ficarmos em uma tradição hispânica fincada no século XX) que também trabalham com citações (verdadeiras ou falsas) de outros autores e com uma escrita fragmentária, tomando de empréstimo da própria literatura ou das artes visuais materiais para compor sua obra, Mallo (2013) o faz em diálogo com a linguagem fragmentada da tela-total (para falarmos com Baudrillard), com a generalização da internet e a maneira peculiar de se comunicar (e de pensar, como Mallo defende) inerentes a ela, com os vínculos entre as diversas ciências, com a elevação da cultura de massa e do *pop* para uma nova categoria estética.

É importante ainda dizer que tampouco o que Mallo faz está na chave do jogo, na imposição de limites à linguagem (como, por exemplo, se evidencia na obra do francês Georges Perec [2015] ou em outros membros da chamada *Oulipo*²), mas no uso desse material fragmentado com intenção de revelar uma coleção de solidões no mundo contemporâneo, em uma transdisciplinaridade favorecida pela coleção heteróclita de "pedaços do mundo". Os textos de aparência errante e de pontos de contato sutis parecem querer mostrar

a própria errância dos personagens, unidos por sua solidão, pelos ícones da sociedade de consumo que os afastam uns dos outros na mesma medida em que parecem ter a capacidade de tudo unir (fenômeno de caráter quase paradoxal, evidenciado, por exemplo, nas redes sociais).

A produção de Mallo (2013), portanto, não está na esfera do pastiche, pois sua apropriação está longe de ser neutra e, tampouco, nostálgica — afastando-o, nesse aspecto, de certa tendência da produção pós-moderna, conforme aponta Jameson (1985) —, mas relaciona-se com o tempo e com a História, com "distância crítica", aproximando-se mais do conceito de paródia de que fala Linda Hutcheon (1985). Mallo faz um remanejamento de autores como Borges e Cortázar, trazendo-os para a rede móvel do tempo presente, caracterizado pela expansão do texto para outras linguagens, não mais circunscrito no signo escrito. Mallo (2013) inscreve *O jogo da Amarelinha*, ao citar algumas de suas passagens em *Nocilla Experience*, em um contexto de dissolução das fronteiras acadêmicas, e usa leis da Física e conceitos científicos para explicar noções como a solidão, que se capilariza por diversas áreas, como a Psicanálise, a Sociologia e a Filosofia, revelando que não está confinado no universo da própria literatura e se abre para a multidisciplinaridade.

Considerações finais

Buscamos fazer aqui um paralelo entre a literatura e as artes visuais, destacando que, cada uma ao seu modo, busca expandir suas fronteiras, de modo a criar o desconhecido em meio ao turbilhão de fórmulas já conhecidas. Como exemplo, trouxemos a obra *Nocilla Experience*, de Agustín Fernández Mallo (2013), que, de modo experimental, engendra uma narrativa pulsante e híbrida, onde a cultura *pop* e a erudita; as ciências exatas e as humanidades; e o sagrado e o profano se articulam, em nome de uma literatura que se

² Oulipo ("Ouvroir de Littérature Potentielle", em francês, ou "Oficina de Literatura Potencial" em uma tradução livre) é um movimento literário formado por escritores e matemáticos que escrevem suas obras por meio de constrangimentos literários. Um exemplo conhecido é a obra *A void (O sumiço)*, em português, cf. Perec, 2015), romance escrito inteiramente sem o uso da letra "e", a mais comum no idioma francês.

harmoniza com o dinamismo do tempo presente.

Na obra em questão, elementos vistos por vezes de forma depreciativa (como a televisão, a internet e a publicidade, por exemplo), e relacionados à noção de simulacro, conforme teorizada por Baudrillard (1991), podem se articular de maneira a gerar uma linguagem que tensiona, sendo elevados, portanto, a um novo estatuto estético.

Assim, ainda que de maneira introdutória, as discussões levantadas aqui buscam trazer para o campo da criação literária contemporânea uma visão expandida de literatura, em diálogo com outras artes, linguagens e campos do saber, de modo que possamos, nas práticas de escrita, criar uma linguagem que gere tensão, estranhamentos, que tenha senso de historicidade, com lastro no real, sem que para isso precise estar fincada em um hermetismo, restrita ao chamado campo literário, abrindo-se assim para elementos os mais diversos — publicidade, televisão, cinema, produção científica etc. —, de modo a permanecer sempre em diálogo pulsante com as questões e linguagens do tempo presente.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. O que é o ato de criação. 1987. In: AGAMBEN, Giorgio. *O fogo e o relato*: ensaios sobre criação, escrita, artes e livros. Tradução de Andrea Santurbano e Patricia Peterle. São Paulo: Boitempo, 2018. p. 45-60.

AIRA, César. *Pequeno manual de procedimentos*. Tradução de Eduardo Marquardt e Marcos Maschio Chaga. Curitiba: Arte e Letra, 2007.

AIRA, César. *Sobre a arte contemporânea*. Tradução de Victor da Rosa. Rio de Janeiro: Zazie, 2018.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*: notas sobre a fotografia. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacro e simulação*. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

CHKLOVSKI, Viktor. A arte como procedimento. 1917. In: RIBEIRO, Ana Mariza et al. *Teoria da literatura: os formalistas russos*. Porto Alegre: Editora Globo, 1976. p. 39-56.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.

FABBRINI, Ricardo. Imagem e Enigma. *Viso: Cadernos de Estética Aplicada*, São Paulo, n. 19, v. 10, p. 241-262, jul./dez. 2016. Disponível em: <file:///C:/Users/55119/AppData/Local/Temp/245-Texto%20do%20artigo-461-3-10-20200113-1.pdf>. Acesso em: 10 out. 2021.

GALARD, Jean. *Beleza exorbitante*: reflexões sobre o abuso estético. Tradução de Iraci D. Poleti. São Paulo: Editora Fap/Unifesp, 2011.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia*: ensinamentos das formas de arte do século XX. Tradução de Tereza Louro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1985.

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo. *Novos Estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 12, p. 16-26, jun. 1985. Disponível em: <file:///C:/Users/55119/AppData/Local/Temp/JAMESON.%20F.%20P%C3%B3s-Modernidade%20e%20Sociedade%20de%20Consumo.pdf>. Acesso em: 28 out. 2021.

MALLO, Agustin Fernández. *Blog Up*. Ensayos sobre cultura y sociedad. Valladolid: Universidad de Valladolid, 2012.

MALLO, Agustin Fernández. *Nocilla Experience*. Tradução de Joana Angélica d'Avila Melo. São Paulo: Cia. Das Letras, 2013.

PATO, Ana. *Literatura Expandida*: Arquivo e citação na obra de Dominique Gonzalez-Foerster. São Paulo: Edições SESC SP, 2012.

PEREC, Georges. *O sumiço*. Tradução de Zéfere. São Paulo: Autêntica, 2015.

Felipe de Souza Monteiro

Graduado em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo (USP), em São Paulo, SP, Brasil. Doutorando em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela mesma instituição.

Endereço para correspondência

Felipe de Souza Monteiro

Av. Eng. Heitor Antônio Eiras Garcia, 1621, apto. 114, bloco D

Jd. Esmeralda, 05588-001

São Paulo, SP, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do autor antes da publicação.