

DO QUADRADO AO CÍRCULO: PROJETOS DE MÁQUINAS DE LEITURA DAS NARRATIVAS DE JULIO CORTÁZAR E AMILCAR BETTEGA

Adriana de Borges Gomes (UNEB)¹

Mike Sam Chagas (UFBA)²

Resumo: Julio Cortázar, em *De otra máquina célibe* (1967) apresenta ao seu leitor a possibilidade inusitada da construção de uma máquina para ler seu romance *O jogo da amarelinha* (1963). A proposta da edificação (RAYUEL-O-MATIC) é do engenheiro Juan Esteban Fassio, leitor do romance. Em *Os lados do círculo* (2004), de Amilcar Bettega Barbosa, nos é desvelada certa aproximação narrativa com *O jogo da amarelinha*, cuja estrutura romanesca está subdividida em: Do lado de lá, Do lado de cá e De outros lados. Embora a narrativa de Bettega se configura como contos, é justamente em sua conformação estrutural que o livro se aproxima ao romance cortazariano. Fato que nos instiga a abstração de uma máquina para ler esses lados do círculo.

Palavras-chave: Máquina de ler; Quadrado círculo; Cortázar; Bettega.

Introdução - apresentação da proposta

Julio Cortázar, em *De otra máquina célibe* (1967) apresenta ao seu leitor a possibilidade inusitada da construção de uma máquina para ler seu romance *O jogo da amarelinha* (1963). A proposta da edificação é do engenheiro, patafísico e bibliófilo Juan Esteban Fassio, leitor fervoroso do romance. No texto de 67, Cortázar disse que pessoalmente não entendeu o funcionamento da máquina, porém apresenta desenhos, diagramas e instruções do artefato, cujo nome é RAYUEL-O-MATIC. Em *Os lados do círculo* (2004), de Amilcar Bettega Barbosa, nos é desvelada certa aproximação narrativa com *O jogo da amarelinha*, cuja estrutura romanesca está subdividida em: Do lado de lá, Do lado de cá e De outros lados. Embora a narrativa de Bettega se configura como contos, é justamente em sua conformação estrutural que o livro se aproxima ao romance cortazariano, uma vez que *Os lados do círculo* também apresenta uma subdivisão: O puzzle (fragmento), Um lado, Lado um e O puzzle (*suite et fin*). Tanto o romance como o livro apresentam figuras geométricas em seus títulos, sugerindo ao leitor a criação da imagem dos quadrados de um jogo da amarelinha e da abstração de lados de um círculo. Ressalta-se ainda semelhanças entre as narrativas na construção

¹ Doutora em Literatura Comparada/ Teoria da Literatura (PUCRS), professora de Literaturas de Língua Espanhola da UNEB; abgomes@uneb.br

² Mestre em Processos Criativos (EBA-UFBA), professor de Teoria e Técnica em Artes e de Pintura da EBA-UFBA; mikelsd@hotmail.com

das personagens moldadas por suas deambulações urbanas, como também identifica-se no exercício da metalinguagem analogias entre os contos e o romance. Apesar de Cortázar ter sentido dificuldade em entender RAYUEL-O-MATIC, o desenho do inventor apresenta claramente o artefato: quadrado, possuiria gavetas e um recipiente onde uma cama estaria embutida: bastaria o leitor apertar a tecla F e a cama surgiria da máquina, instilando sua comodidade de leitura. Nas instruções de Fassio a máquina teria seis teclas, de A a F, às quais ficariam a gosto do leitor sua opção de leitura. Tais instruções estão de acordo com a estrutura de *O jogo da amarelinha*, quando no romance, Cortázar dá a opção ao leitor de começar a leitura pelo capítulo 73. A orientação do engenheiro mostra que ao apertar a tecla A, o funcionamento da máquina começa com a abertura da gaveta para o capítulo 73. As aproximações entre o romance cortazariano e o livro de contos de Amílcar Bettega, na observância dessa engenhoca pensada por Fassio, nos instiga a abstração de uma máquina para ler esses lados do círculo. A modulação lúdica das narrativas sugerem uma leitura recreativa e criativa. Há porém uma sutil diferença entre as narrativas, é justamente nessa alteração que se centra o objetivo de nossa discussão, em torno da apresentação de um projeto de uma máquina para ler *Os lados do círculo*. A diferença se apresenta na epígrafe de Bettega: "um quadrado em movimento gera o círculo que o aprisiona". Nosso projeto terá como suporte teórico *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*, de M. Bakhtin e "Alguns aspectos do conto", de J. Cortázar, *Leitor in fábula*, de Umberto Eco e *Atos de leitura* de Wolfgang Iser.

O jogo da amarelinha e a RAYUEL-O-MATIC³

O jogo da amarelinha, *Rayuela* no original em espanhol, é um romance construído, montado, e, por isso, escrito com o leitor. Essa é uma das estruturas narrativas do romance: inserir o leitor como coautor da obra que está sendo lida. Neste sentido, o enredo traz personagens que são escritores e leitores. Horacio Oliveira, por exemplo, que é o protagonista do romance, é um portenho intelectual e pretense escritor que saiu de Buenos Aires em direção a Paris, intencionando viver de perto a ebulição cultural que a cidade proporcionava. Mais que isso, Horacio Oliveira vai a Paris em

³ As considerações sobre o leitor em *O jogo da amarelinha* correspondem ao subcapítulo 1.3.3 da minha tese de doutorado, intitulada *Um tal Morelli, coautor do Quixote: a leitura como poética da escritura* (2014).

busca da chave que abrirá a porta da escrita que almeja para si. Contudo, é advertido por seu mentor, Morelli (personagem escritor, reverenciado por Horacio Oliveira), quem lhe entregou a chave, de que seria bem possível que ele ficasse louco. (GOMES, 2014, p. 95)

A relação das duas principais personagens do romance de Julio Cortázar está sintetizada no parágrafo anterior: aprendiz e mestre. No entanto, será preciso revelar a amplitude desse vínculo com maior profundidade. Para isso, devemos começar pela descrição da estrutura do livro empreendida por Cortázar. Armado na configuração do jogo título do romance, o livro dispõe de um manual de instrução ao leitor (jogador), à maneira de prólogo: o “Tabuleiro de Direção”:

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado a elegir una de las posibilidades siguientes: el primer libro se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue. El segundo libro se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo. En caso de confusión u olvido, bastará consultar la lista siguiente: 73-1-2-116 (...) 79-22-62 (...) 154 (...) 88-72-77-131-58-131. (CORTÁZAR, 1995)

O tabuleiro oferece ao leitor várias possibilidades de leitura. Entretanto, adverte ao jogador, cuidadosamente, que duas possibilidades são as mais eficazes para jogar, ou seja, para ler o livro. Nas instruções, encontramos indícios que possibilitam o reconhecimento do leitor implícito e\ou leitor-modelo. O primeiro livro, por exemplo, indica uma imagem de leitor mais cômodo, que fará tranquila e alegremente a leitura sucessiva dos capítulos da história. As estrelinhas que equivalem à palavra *fin* são pensadas na medida para este tipo de leitor que não deseja ser molestado pelo texto e não quer ter sobressaltos com suas extrapolações. O segundo livro prefigura o leitor-modelo e\ou leitor implícito inverso do leitor do primeiro livro. A expressão “deixa-se ler” indica que esse leitor estará mais aberto às inquietações que o livro lhe proporciona, uma vez que sua leitura começa pelo capítulo 73 e sua sequência é diferente da convencional. Sob medida para este tipo de leitor foi pensado o tabuleiro, que poderá ser consultado em caso de “confusão” ou “esquecimento”, prováveis situações na fluidez de sua leitura. (GOMES, 2014, p. 96)

A estrutura do romance conforma dois livros, subdivididos em três partes: “Do lado de lá”, quando Horacio O. está na cidade de Paris; “Do lado de cá”, quando H.

Oliveira retorna a Buenos Aires; e “De outros lados (capítulos prescindíveis)”, que compreende situações vividas por Horacio Oliveira, tanto em Paris como em Buenos Aires, intercaladas com a leitura dos textos de Morelli. O primeiro livro abrange o “lado de lá” e o “lado de cá”, o segundo livro é a interposição dos capítulos das três partes. Essa configuração dos dois livros é análoga às duas partes que compreendem o *Quixote* de Cervantes e aos romances supracitados de Macedonio Fernández, na circunstância que envolve as personagens do primeiro livro, quando estas, no segundo livro, se deparam com a escrita de sua própria história. (GOMES, 2014, p. 97)

Entretanto, *O jogo da amarelinha* diferencia-se na organização que formula para o encontro do leitor-protagonista com sua história, pois o leitor empírico que optar por ler o segundo livro – começando pelo capítulo 73 – lerá alternada, mas simultaneamente a história de Horacio Oliveira, escrita por Morelli. E o leitor que optar pela leitura do primeiro livro não saberá que aquela história que está lendo coincide concomitantemente com a sua escrita, mas sabemos que o leitor tem diversas (ou mesmo infinitas) opções. (GOMES, 2014, p. 97)

Morelli, num exercício de metalinguagem, escreveu sobre qual seria a estrutura de seu romance «*En un tiempo Morelli había pensado un libro que se quedó en notas sueltas*» (CORTÁZAR, 1995, p. 391). Esse romance em notas soltas que pode ser lido de forma aleatória, sem obedecer uma cronologia ou linearidade traz em seu corpo morelliano uma teoria sobre o leitor:

Hacer del lector un cómplice, un camarada de camino. Simultaneizarlo, puesto que la lectura abolirá el tiempo del lector y lo trasladará al del autor. Así el lector podría llegar a ser copartícipe y copadeciente da experiencia por la que pasa el novelista, en el mismo momento y en misma forma. Todo ardid estético es inútil para lograrlo: sólo vale la materia en gestación, la inmediatez vivencial. (CORTÁZAR, 1995, p. 427)

Nesse sentido, o leitor pensado por Morelli aproxima-se mais ao Leitor-modelo de Eco, do que ao leitor implícito de Iser, uma vez que o “leitor-modelo é capaz de cooperar para a atualização textual como ele, autor, pensava, e de movimentar-se interpretativamente conforme ele se movimentou gerativamente” (ECO, 2008, p. 39).

O momento mais significativo da relação entre autor e leitor que Cortázar discute nas páginas de *O jogo da amarelinha* acontece quando Horacio Oliveira (leitor) encontra Morelli (autor). O escritor estava internado em um hospital, Horacio foi visitá-

lo. Neste encontro, Morelli dá a chave de seu apartamento a seu leitor, pedindo-lhe que organize a sua obra:

– es menos difícil de lo que parece. Las carpetas los ayudarán, hay un sistema de colores, de números y de letras. (...). Por ejemplo, este cuadernillo va a la carpeta azul, a una parte que llamo el mar, pero eso es al margen, un juego para entenderme mejor. (...). Duermo mal. Yo también estoy fuera de cuadernillo. Ayúdenme, ya que vinieron a verme. Pongan todo esto en su sitio y me sentiré tan bien aquí. Es un hospital formidable. (...). Después hacen un paquete con todo, y se lo manden a Pakú. Editor de libros de vanguardia...

[...].

–Póngale que metamos la pata – dijo Oliveira – y que le armemos una confusión fenomenal.

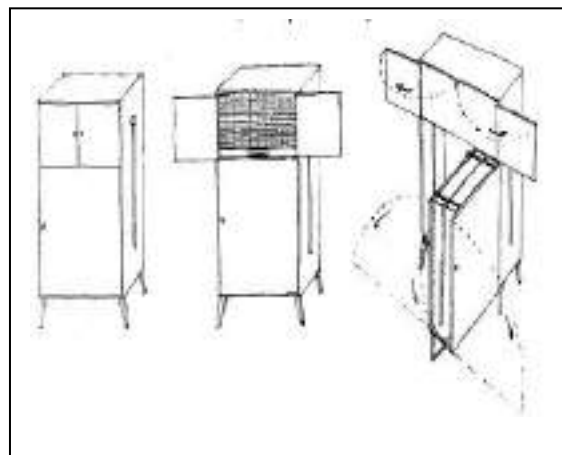
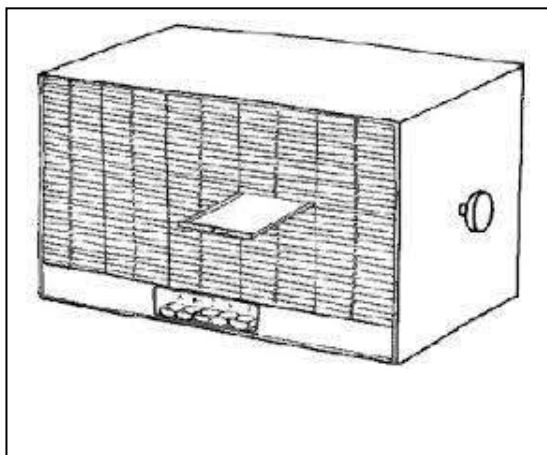
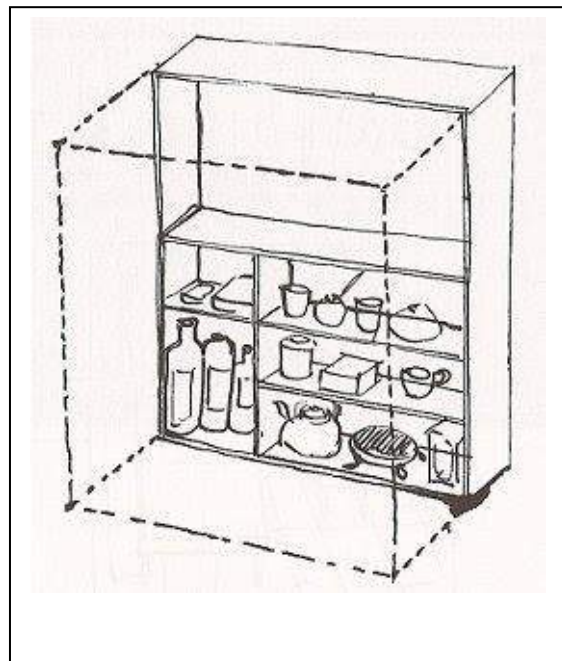
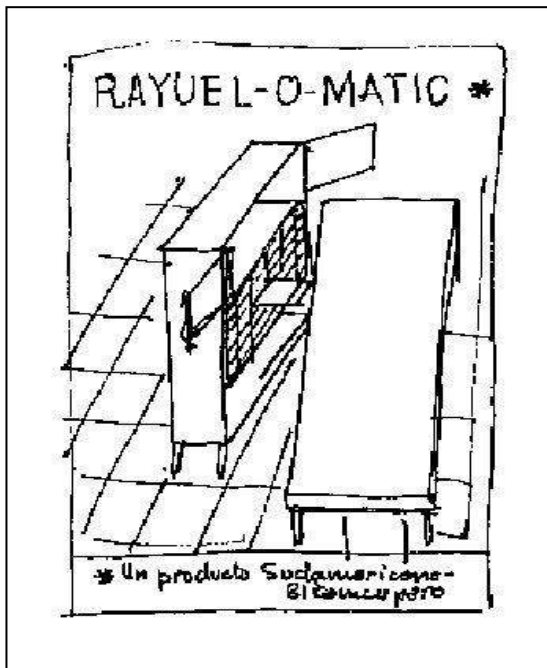
[...].

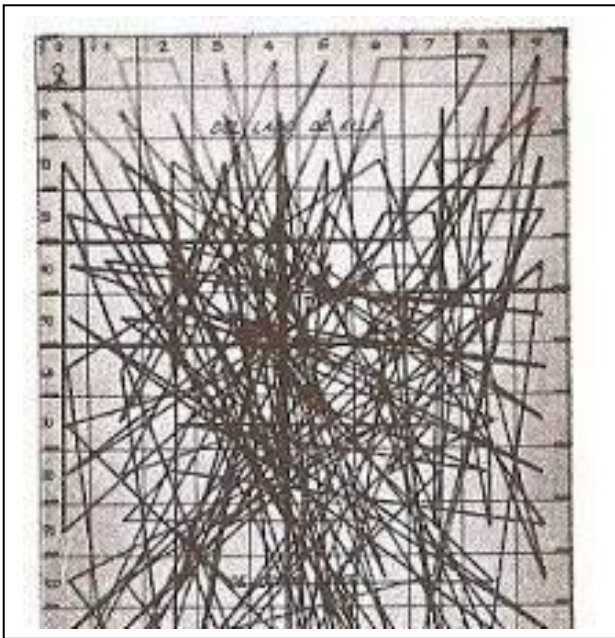
– Ninguna importancia – dijo Morelli. –Mi libro se puede leer como a uno le dé la gana. (...). Lo más que hago es ponerlo como a mí me gustaría releerlo. Y en el peor de los casos, si se equivocan, a lo mejor queda perfecto. (CORTÁZAR, 1995, p. 590-591)

Todos os indícios apontam para Horacio Oliveira como leitor-coautor do livro de Morelli. O receio de Horacio, em promover o caos na obra vanguardista do escritor, ao organizar seus papéis e cadernos, é desfeito pelo próprio Morelli, quando ele diz que, em cada releitura, o livro se reconfigura e se reordena. Sua sequência é móvel a cada manuseio do leitor. Assim, Horacio Oliveira, Etienne e os demais membros do Clube da Serpente (outras personagens do romance cortazariano), quando manejarem as páginas e pastas morellianas, estarão na verdade escolhendo, de acordo com suas subjetividades, necessidades e interesses, o livro que gostariam de ler. O livro oferece as mesmas possibilidades de releituras ao leitor empírico. Neste sentido, o romance nivela o leitor empírico aos leitores protagonistas da história, quando sugere que ele percorra um trajeto semelhante ao das personagens. Podemos dizer, então, que o leitor empírico é coautor do livro de Morelli, tanto quanto Horacio Oliveira e os membros do Clube da Serpente o são. (GOMES, 2014, p. 101)

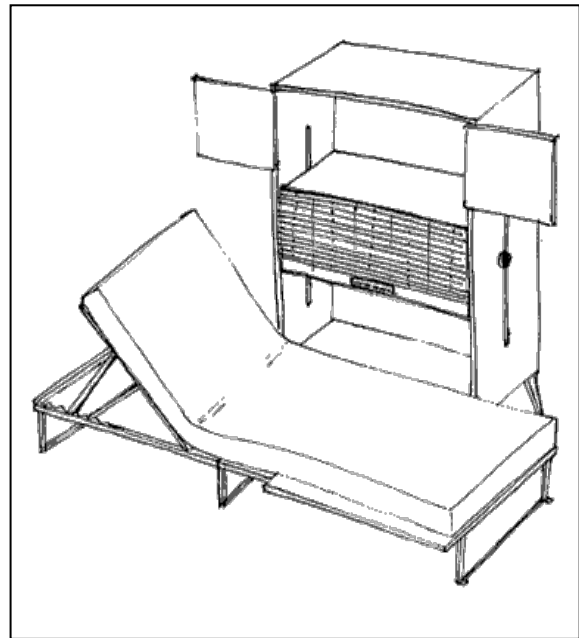
Neste veio de leitura de *O jogo da amarelinha* com coautoria, vemos que Juan Esteban Fassio leu o romance de Cortázar como coautor. Mas, em seu caso particular, sua imaginação de leitor o levou a projetar uma máquina de leitura (RAYUEL-O-MATIC) para o livro cortazariano, essa é a sua contribuição como coautor. Fassio elaborou instruções de leitura pela máquina, a exemplo do "Tabuleiro de Direção" do romance. Tais instruções são acompanhadas de ilustrações de quais seriam as configurações físicas da máquina:

A- Inicia el funcionamiento a partir del capítulo 73 (sale la gaveta 73); al cerrarse ésta se abre la No.1, y así sucesivamente. Si se desea interrumpir la lectura, por ejemplo, en mitad del capítulo 16, debe apretarse el botón antes de cerrar esta gaveta./ **B** - Cuando quiera reiniciar la lectura a partir del momento en que se há interrumpido, bastará apretar este botón y reaparecerá la gaveta No. 16, continuándose el proceso./ **C** - Suelta todos los resortes, de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con solo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico./ **D** - Botón destinado a la lectura del Primer Libro, es decir, del capítulo 1 al 56 corrido. Al cerrar la gaveta No.1 se abre la No.2, y así sucesivamente./ **E** - Botón para interrumpir el funcionamiento en el momento que se quiera, una vez llegado al circuito final: 58 - 131 - 58 - 131 - 58, etc. En el modelo con cama, este botón abre la parte inferior, quedando la cama preparada. Los diseños 1,2 y 3 permiten apreciar el modelo con cama, así como la forma en que sale y se abre esta última apenas se aprieta el botón **F**. (CORTÁZAR, 1986, p. 132-133)





4



Os lados do círculo e O jogo da amarelinha: semelhanças e diferenças

Em 2013, no XIII Congresso Internacional da ABRALIC foi apresentada a comunicação *A voz de Julio Cortázar nos contos de Os lados do círculo, de Amílcar Bettega*, de autoria de Adriana de Borges Gomes. O artigo⁵ encontra-se publicado nos Anais do congresso, nele a autora expõe as semelhanças e as diferenças entre o romance cortazariano e o livro de Bettega. Neste sentido, retomamos aqui alguns fragmentos desta publicação, para elaborar o projeto de uma máquina de ler *Os lados do círculo*.

Amílcar Bettega – escritor brasileiro, natural da cidade gaúcha de São Gabriel – revela o timbre da voz cortazariana em *Os lados do círculo* (2004). O conto “A/c editor cultura segue res. cf. solic. fax”, por exemplo, narra história do escritor que teve nas mãos um manuscrito inédito de Cortázar. O narrador homodiegético do conto, Amaro Barros, declara não ter medo das influências. A primeira frase do conto é já desconcertante: “Quando conheci Cortázar eu já o imitava descaradamente” (p. 97). *Os lados do círculo*, entre outras coisas, se configura como um espelho da narrativa cortazariana, na flagrante analogia com o romance *O jogo da amarelinha* (1963). (GOMES, 2013, p. 1)

Os lados do círculo é um livro de contos no qual o leitor não está explícito como no romance cortazariano. Porém, a maneira como os contos estão ordenados, formando

⁴ Imagens copiadas do site: <http://www.enriquevilamatas.com/escritores/escrcortazarj1.html>. Acesso em 07 de outubro de 2017. Essas imagens também estão publicadas no texto “De outra máquina célibe”, de Julio Cortázar.

⁵ GOMES, Adriana de Borges. *A voz de Julio Cortázar nos contos de Os lados do círculo, de Amílcar Bettega*. In: XIII Congresso Internacional da ABRALIC, 2013, Campina Grande, PB. Anais, v. 1, nº. 2, Campina Grande: UEPB/UFCG, 2013, p. 1-11.

um círculo de histórias que se fecham, mas construídas por um leitor codificador de uma escritura ilegível, insere este como leitor ideal/real com poder de interferir/mudar os acontecimentos. Como dissemos acima, *O jogo da amarelinha* está subdividido em: Do lado de lá, Do lado de cá e De outros lados. E é nesta configuração que a estrutura das narrativas se harmonizam e se assemelham, como também na construção das personagens. A Maga, por exemplo, do romance cortazariano e Marta, em “O Puzzle”, evidenciam a aproximação sonora e gráfica nos nomes numa característica fundamental de ambas; promovedoras de encontros entre pessoas, na conformação de outra estrutura, instaurando um novo idioma ininteligível (A Maga) e uma nova escrita de caligrafia ilegível (Marta). (GOMES, 2013, p. 2)

A literatura, como veio metaficcional, é centro da discussão para eficácia do sentido. As discussões sobre arte concentram os diálogos e as ações das personagens nas narrativas. Os pontos de aproximação entre os contos e o romance são evidentes. Mas, apesar das narrativas apresentarem figuras geométricas nos títulos (o quadrado, da representação gráfica do jogo da amarelinha e o círculo, indicando presença de lados); essas figuras são diferentes, embora próximas.

A configuração da montagem da estrutura narrativa de *Os lados do círculo* revela ao leitor empírico um jogo ficcional superposto na figura do próprio autor, Amilcar Bettega, através do desdobramento de vozes do eu protagonista de Amilcar e do narrador-escritor, Amaro Barros. Para melhor entender esse jogo de vozes ficcionais, selecionamos quatro contos nos quais essas vozes se entrecruzam e se revelam na solicitação de cada leitura atenta do leitor empírico. Eles são: “Puzzle (fragmento)” e “Puzzle (*suite et fin*)”, “Crônica de uma paixão” e “A/c editor cultura segue resp. cf. solíc. fax”. As revelações são oferecidas de forma paulatina ao leitor, que, se não estiver atento, poderá perder-se em labirintos de *eus* e escritores que ilusoriamente convergiriam para a figura de Bettega. Nosso interesse está centrado no jogo das vozes ficcionais da narrativa e ele começa justamente na epígrafe que abre o livro. (GOMES, 2013, p. 5)

e até matematicamente (o que é apenas uma forma) eu e minha falta de liberdade e meu esforço inútil para ir a qualquer lugar, estávamos explicados: com seu centro fixo, um quadrado em movimento gera um círculo que o aprisiona. Uma questão de movimento ou ausência dele: o quadrado, seus lados, o círculo. (Amaro Barros)

Onde reside a diferença entre o quadrado (**O jogo**) e o círculo (**Os lados**)? Primeiro, na conformação do gênero narrativo: o romance é um gênero inacabado, gênero que tem plasticidade (BAKHTIN, 2010, p.397). E mais, segundo Cortázar (1947) "o romance é um monstro, nele cabe tudo" (p. 50). Já o conto, o próprio Cortázar, embasado na concepção de Poe (Filosofia da composição), evidencia a concisão, a intensidade e a tensão no sentido de esfericidade fechada da narrativa curta (Alguns aspectos do conto - 1963 e Do conto breve e seus arredores - 1969). Segundo, a diferença entre quadrado e círculo está na estrutura das figuras geométricas trazidas pelas narrativas: o quadrado e o círculo, embora ambas são figuras da geometria plana, são duas figuras geométricas diferentes.

O círculo, segundo Amaro Barros, é o quadrado em movimento, e as personagens dos relatos de Bettega se movem dentro do quadrado gerando, então, o círculo. Já, no romance de Cortázar, os quadrados do jogo da amarelinha nos instilam que as personagens se movem entre eles, dando a ideia de ruptura fronteira dos lados, quando elas saltam de uma casinha a outra. Poderemos, então, demarcar essa diferença pontual, sugerida pelas figuras geométricas, a partir das modulações de gênero das narrativas.

O que vale no jogo literário de escritura e leitura é o manuseio do leitor, que a cada movimento seu, o coloca como coautor da escrita no ato de leitura: essa é a linha dos leitores-personagens de Horacio Oliveira e de *Amilcar*. Mas, com a diferença de que no texto cortazariano (representado pelo quadrado do jogo da amarelinha) o leitor coautor dispõe da narrativa em sua totalidade, podendo, à sua maneira montar e desmontar o jogo, invertendo e subvertendo a ordem dos capítulos indicados no "Tabuleiro de direção" por Cortázar.

Ao leitor de *Os lados do círculo*, porém, parece que se lhe está ocultado um lado da narrativa, embora Bettega tenha, aparentemente, coberto todos os lados do círculo com os dois relatos de "O puzzle" e os contos de Um lado e os de Lado um. Talvez seja uma estratégia do escritor gaúcho deixar o leitor em suspensão, como se a leitura tivesse sido interrompida, afinal "O puzzle" pode ser considerado um só relato. Falta-nos, a nós, leitores empíricos dos relatos de *Amilcar*, o acesso à escritura de caligrafia fraca e ilegível de Marta. Falta-nos um lado do círculo. (GOMES, 2013, p.8)

Considerações finais: Projeto 'Brique La Bettegoteca' - máquina de ler Os lados do círculo

Partindo-se da epígrafe do livro de Bettega e levando em consideração que faltamos um lado do círculo para completar a trajetória do movimento da figura, na construção e desenvolvimento do projeto *Brique La Bettegoteca*, pretendemos tanto visualmente quanto conceitualmente inserir o leitor no plano, suporte das figuras bidimensionais, pertencente a geometria plana e descritiva. Será o leitor quem completará o círculo, seguindo a estrutura da narrativa dos contos.

Desta forma, temos uma estrutura quadrada que exerce um giro sobre seu eixo conforme o leitor avança na leitura dos contos. Para acionar o mecanismo eletrônico o leitor deve-se posicionar sobre o círculo interno, forrado com a areia do Guaíba. De posse do painel de comando, um *tablet* ou seu próprio *smartphone*, o leitor iniciará a leitura escolhendo entre seguir a ordem do sumário ou escolher um capítulo aleatório. Conforme a leitura acontece o giro do aparelho escreve um arco, que equivale a quantidade de texto lido. Caso escolha a ordem do sumário, o aparelho inicia o giro no sentido horário. Se durante a leitura o leitor interromper o sentido horário, escolhendo um capítulo aleatório, a máquina registrará essa interrupção descrevendo um novo arco, agora em sentido contrário. Os capítulos foram dispostos no plano de leitura, reproduzindo o sentido de espelhamento do sumário, cujo início “Puzzle (fragmento)” e o fim “Puzzle (*suite et fin*)” se dispusessem numa lógica circular.

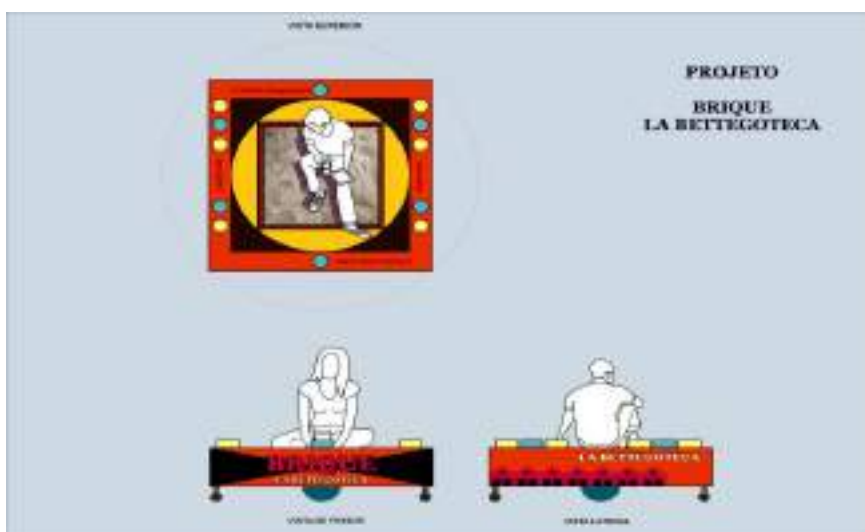


Figura 01- Brique, La Bettegoteca em projeção ortogonal. Desenho de Mike Sam Chagas, 2017.

Os pequenos monitores, além de dialogarem com o suporte de leitura, vão apresentando ao longo do giro, elementos visuais presentes no livro, como os objetos depositados na praia, pelo grupo de Helena, trechos animados da leitura ou informações sobre os cenários dos contos:

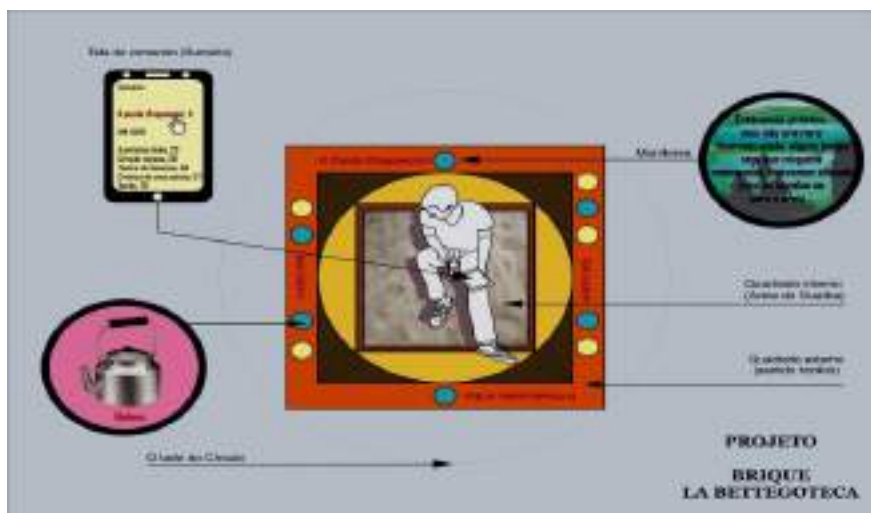


Figura 02- Elementos do aparelho de leitura. Desenho de Mike Sam Chagas, 2017.

Todos os arcos registrados durante a leitura são transcritos tanto para um gráfico, gerando assim um desenho abstrato, como também calculado em coordenadas cartográficas, elaborando um trajeto que, inserido sobre o mapa da cidade de Porto Alegre, se configura num percurso que repete o sentido da leitura. Este trajeto toma como ponto zero o Anfiteatro do Pôr Sol, localizado no cenário onde se inicia o Sumário:



Figura 03- Gráfico dos arcos de leitura e coordenadas cartográficas calculadas durante a leitura.

Desenho de Mike Sam Chagas, 2017.



Figura 04- Rota de percurso gerada a partir das coordenadas cartográficas calculadas durante a leitura. Desenho de Mike Sam Chagas, 2017.

Referências Bibliográficas

- BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. Trad. de Aurora Fornoni Bernadini. 4. ed., São Paulo: UNESP, 1998.
- BARBOSA, Amílcar Bettega. *Os lados do círculo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Traduzido por Fernando de Castro Ferro. 16ª Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- CORTÁZAR, Julio. "Do conto breve e seus arredores". In: _____. *Valise de cronópio*. Traduzido por Davi Arrigucci Jr. e João Alexandre Barbosa. Org. de Haroldo de Campos e Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Perspectiva, 1974. p. 228. (Coleção Debates, 10).
- CORTÁZAR, Julio. "De otra máquina célibe". In: _____. *La vuelta al día en ochenta mundos*. Tomo I. Benito Juárez-México: Siglo XXI, 1986, pp. 120-135.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Estudos; 89).
- ISER, Wolfgang. *Ato da leitura: uma teoria do efeito estético*, v1. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Teoria).
- GOMES, Adriana de Borges. *A voz de Julio Cortázar nos contos de Os lados do círculo, de Amílcar Bettega*. In: XIII Congresso Internacional da ABRALIC, 2013, Campina Grande, PB. Anais, v. 1, nº. 2, Campina Grande: UEPB/UFCEG, 2013, p. 1-11.
- GOMES, Adriana de Borges. *Um tal Morelli, coautor do Quixote: a leitura como poética da escritura*. 2014. 384 f. Tese (Doutorado em Teoria da Literatura) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul/ Universidade do Estado da Bahia, Porto Alegre, 2014.