

CATEGORIAS DE JOGO E JOGOS TEXTUAIS: UMA LEITURA DE *O JOGO DA AMARELINHA*

*Tânia Winch Lisbôa*¹

*Norberto Perkoski*²

RESUMO

O presente artigo analisa a noção de jogo e de jogos textuais na obra *O jogo da amarelinha* (no original *Rayuela*), de Julio Cortázar. Para a efetivação dessa análise foram utilizados, como referencial teórico, os estudos de Johan Huizinga, Roger Caillois e Wolfgang Iser, destacando as quatro categorias de jogo - *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* - introduzidas por Caillois e readequadas ao texto literário, sob o ponto de vista dos jogos textuais, por Iser. A partir desses conceitos teóricos que evidenciam questões pertinentes ao jogo em geral e aos jogos textuais em particular, considerando-se que esse é um estudo de aplicação, procurou-se evidenciar como essas quatro categorias de jogo se manifestam no texto literário do escritor argentino através dos jogos textuais.

Palavras-chave: Jogo. Teoria dos jogos. Jogos textuais. *O jogo da amarelinha*. Julio Cortázar.

CATEGORIAS DE JOGO E JOGOS TEXTUAIS: UMA LEITURA DE *O JOGO DA AMARELINHA*³

Julio Cortázar é um dos nomes mais importantes da literatura latino-americana do século XX e sua obra abarca um grande número de textos literários, tendo na produção de contos um dos principais focos, entretanto é *O jogo da amarelinha* (*Rayuela*, título original em espanhol), romance de caráter vanguardista, seu texto mais conhecido. Publicada em 1963, é uma obra

inovadora dada a carga de questionamentos no que diz respeito ao fazer literário e ao uso da linguagem, estagnados por formas de escritura tradicionais.

Entre as várias acepções que podem ser associadas ao termo “clássico”, arroladas por Italo Calvino em sua obra *Por que ler os clássicos*, uma delas mantém com *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, uma relação estreita e direta, corroborando a assertiva de que a obra do escritor argentino já nasce clássica: “Chama-se de clássico um livro que se configura como equivalente do universo, à semelhança dos antigos talismãs” (CALVINO, 1993, p.13). Conquanto Calvino comente esse conceito vinculando-o principalmente à eleição do leitor, a associação que faz com a idéia do livro total de Mallarmé permite afirmar que a obra de Cortázar insere-se na tradição ocidental como tentativa de abarcar o todo, como representação globalizadora cuja intenção de totalidade busca suplantar as dicotomias maniqueístas, caras ao processo de pensamento racionalista, com o objetivo de alcançar outros pontos unificadores ou questionadores, enfim, dialéticos. Um dos elementos estruturais da obra, a divisão em “Do lado de lá”, “Do lado de cá”, “De outros lados (capítulos prescindíveis)”, encaminha essa possibilidade de leitura.

A obra apresenta um intrincado jogo textual, sustentado na busca incessante pelo sentido da vida empreendida por Horacio Oliveira, pela colagem de textos de outros autores e pelas discussões referentes à produção do texto literário instaurada pela presença dos textos do escritor/personagem Morelli, que traz para o universo da narrativa o projeto literário que Cortázar executa com a publicação de *O jogo da amarelinha* que, assim como o livro que Morelli está escrevendo, tem caráter aberto e fragmentário. Encontrar o fio que liga o jogo, elemento presente em diferentes sociedades, à literatura e a relação existente entre esses dois elementos na concretude do texto literário é a proposta deste artigo.

O fato de a noção de jogo estar presente desde as primeiras páginas de *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, favorece sua abordagem sob a perspectiva da teoria do jogo e a relação desta com os jogos textuais intrínsecos ao texto ficcional. Para que a análise fosse possível tornou-se necessário buscarmos

sustentação teórica, momento em que definimos como referencial teórico acerca da teoria do jogo os estudos de Johan Huizinga, Roger Caillois e Wolfgang Iser.

Inicialmente nos apropriamos dos conceitos de Johan Huizinga (2007), no sentido de entendermos o jogo como manifestação cultural, já que ele aparece nas mais diferentes sociedades, entendidas aqui como espaços geográficos e de tempo, ou seja, o jogo existia nas sociedades mais primitivas de que se tem conhecimento e continua presente na sociedade atual, com todo o apoio tecnológico contemporâneo. Para Huizinga (2007), a idéia de jogo como fator cultural pressupõe uma relação com organismos sociais regrados como o direito, a guerra, as cerimônias religiosas. Para o autor a própria linguagem constitui uma forma de jogo, já que ela seria um jogo de designar coisas e, portanto, para nós, elemento constitutivo dos jogos textuais. Em *Homo ludens*, Huizinga (2007) esclarece que o jogo é encontrado em todas as culturas e assim o define:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo gênero. (p. 33-34)

Também para Roger Caillois (1990) o jogo está ligado à idéia de amplitude e de liberdade, mas com limite e por combinar liberdade, limites e invenção, ele abre espaços para as manifestações de destreza, de sorte/azar e de prazer gerado pela vertigem. Caillois (1990) considera também uma forma de jogo o "como se", ou seja, o fato de desempenharmos um papel como se fôssemos outra pessoa. Com base nisso, Caillois (1990), embora tivesse consciência da infinidade de jogos, propôs uma divisão dos jogos em quatro categorias conforme a predominância da competição, do acaso, do simulacro ou da vertigem, denominando-as respectivamente *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* e assim as definiu:

Agôn – Há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de

oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proeza. (p. 33-34)

Alea – Em latim, é o nome para um jogo de dados. Utilizo-o aqui para designar todos os jogos baseados, em clara oposição ao *agôn*, numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário. (p. 36)

Mimicry – Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que essa palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma actividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que tem como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra. (p. 39-40)

Ilinx – Um último tipo de jogos associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão. (p. 43)

Apesar da divisão em quatro categorias, o autor reconhece que essas “designações não abrangem por inteiro o universo do jogo”, já que apenas o distribui “em quadrantes, cada um governado por um princípio original” (CAILLOIS, 1990, p. 32).

São essas quatro categorias que Wolfgang Iser (1996) redefine para aplicar ao texto literário, entretanto para que essa adequação seja possível, Iser apresenta um amplo estudo sobre a tríade real, fictício e imaginário, sem a qual não é possível entender como os jogos textuais se processam no texto literário. Para o teórico, a oposição entre ficção e realidade deveria ser substituída pela relação triádica entre real, fictício e imaginário, considerando-se que o imaginário se realiza no fictício, que por sua vez, conquanto conserve características do

recorte realizado no universo real, o transgride, constituindo, dessa forma, o texto ficcional.

Conforme Iser (1996), o fictício compele o imaginário a assumir forma e, ao mesmo tempo, serve como meio para manifestação dele. Os atos de fingir são o meio pelo qual a tríade se manifesta, constituindo-se de estruturas conceituadas pelo autor como seleção, combinação e desnudamento da ficcionalidade.

A seleção compreende elementos contextuais preexistentes, que tanto podem ser sócio-culturais quanto literários. A seleção é uma transgressão de limites na medida em que os elementos do real se desvinculam “dessa realidade” quando são acolhidos pelo texto.

A combinação, como ato de fingir, aparece sob forma de transgressões como, por exemplo, através dos esquemas textuais ou da alteração do significado lexical de uma palavra, que pode ser obtido com a criação de neologismos ou de estratégias de rima.

O terceiro ato de fingir, o desnudamento da ficcionalidade, é o ato mais característico da literatura, pois traz o contrato entre autor e leitor no sentido de que o texto, ainda que traga resquícios do real transgredido, seja entendido como fingimento. Juntos os atos de fingir constituem o texto ficcional. Associado a esses elementos do jogo textual, Iser (1996) estuda como *agôn*, *mimicry*, *alea* e *ilinx* engendram-se formando o texto ficcional.

A fim de explicitar como se desenvolvem os jogos no universo textual, Iser (1996) retoma o estudo referente às categorias do jogo realizado pelo teórico francês Roger Caillois (1990) e assim as sintetiza: “*agôn*, jogo de conflitos; *alea*, jogo baseado na sorte e no imprevisível; *mimicry*, jogo de imitação; e, por fim, *ilinx*, fundamentalmente um jogo de carnavalização, que resulta numa subversão contínua” (ISER, 1999, p. 110-111). Iser (1996) ainda esclarece que os jogos:

não aparecem de forma isolada no texto, mas em relação de mistura, de modo que sua combinação em cada caso poderia ser entendida como jogo do texto. *Agôn*, *alea*, *mímica* e *ilinx* seriam então componentes constitutivos desse jogo: *agôn*, quando predominam os conflitos; *alea*, quando um gerador do acaso se faz necessário a cada vez; *mímica*, quando se realizam adequação e engano, e finalmente, o *ilinx*, quando se trata de contrariar estruturas de jogo para introduzir a subversão e a inversão. É possível avaliar os textos conforme as formas do jogo

que dominam na interação. Geralmente nenhum dos jogos está completamente ausente como fator constitutivo do texto, de modo que o jogo do texto é diferentemente sintonizado por dominâncias ou equilíbrios. Tal combinação dos jogos decorre do fato de os componentes dos outros jogos estarem presentes em cada jogo. (p. 318-319)

Roger Caillois (1990) já havia mencionado que acontecem algumas combinações entre os jogos, Iser, entretanto, amplia a ideia de Caillois em relação à combinação entre as diferentes categorias de jogo, atribuindo a essa inter-relação a responsabilidade pela manifestação do jogo no texto ficcional. Para Iser existe a predominância de um ou outro tipo de jogo, mas não a ausência dos demais, tendo em vista que em relação “à literatura, *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, por si mesmos, não são jogos, mas elementos constitutivos do jogo do texto”, além disso talvez o texto “constitua o único paradigma de jogos que se amalgamam” (ISER, 1999, p. 112-113).

É nessa interação entre os diferentes tipos de jogos que reside a essência do jogo do texto, isto porque enquanto o jogo (*play*) possui uma infinitude, os jogos (*games*) buscam terminá-lo, ao alcançar determinado resultado (fim do jogo). É contra esse “fim do jogo” que trabalha o jogo textual, ou seja, ainda que o texto em si seja limitado pela presença do real transgredido, ele não representa de forma idêntica o real fazendo do jogo do texto um espaço “em que tanto a limitação como a infinitude podem ser jogadas” (ISER, 1996, p. 320).

Considerando-se o jogo textual como um processo oscilatório, no qual jogo livre e jogo instrumental se alternam, torna-se possível entender que o jogo em si altera e alterna diversas possibilidades de leitura, já que o jogo textual é uma mescla de diferentes tipos de jogos, isto porque eles raramente ocorrem isolados:

Donde se conclui que o texto enquanto jogo é uma contínua transformação de todas as suas posições. No movimento básico do jogo, quando jogo livre e jogo instrumental se invertem, tudo o que a sua interconexão abarca está sujeito a transformar-se em outra coisa. Os jogos do texto submetem todas as posições a diferentes permutações. O *agôn* se organiza enquanto conflito. A *alea* as dispersa na imprevisibilidade. A *mimicry* as duplica mediante disfarces. O *ilinx* as subverte constantemente transformando-as em algo distinto. (ISER, 1999, p. 115)

É nessa mescla de jogos e na alternância dos movimentos básicos do jogo que reside a unicidade do texto literário. São também esses mesmos elementos que permitem transformar o texto em algo diferente do que o significado denotativo pode indicar, isto porque:

O jogo torna o texto um mundo especular em que nada escapa à duplicação, e tal mundo especular ganha sua peculiaridade pelo fato de que nele o mundo da vida real retorna em refrações imprevisíveis, incorporando ao mesmo tempo a ruptura com aquele mundo que espelha. [...] Como apenas o olhar é capaz de penetrar nesse mundo especular, o leitor nunca poderá esgotar o jogo das transformações, porque o que aí se joga é jogado pela leitura do texto até o seu final. Apenas detendo o jogo podemos nos apropriar do que se recusa a nos franquear. Mas isso também significa que, jogando o texto, o leitor não escapa de ser jogado por ele. (ISER, 1996, p. 327)

Ao transformar o leitor em elemento do enredado jogo textual, espaço em que o significante fendido pode oferecer essa ampliação de sentidos aliando-se ao real transgredido, Iser (1996) traz para o jogo um jogador externo – o leitor – sem o qual o jogo textual não teria sentido. A partir do momento em que o leitor entra no jogo, ele passa também a ser jogado pelo texto, situação que lhe possibilita desvendar o emaranhado de combinações propostas pelo texto literário. Para Iser (1996), a “palavra enquanto significante fendido indicia a significação lexical como ausente, atualizando assim uma significação não dicionarizada” (p.326).

Nesse sentido, Iser (1996) apropria-se de um conceito de Gadamer, em *Verdade e método*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica (1999) que, ao analisar a relação entre a natureza do jogo e seu comportamento lúdico, afirma:

Todo jogar é um ser-jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador. [...] O verdadeiro sujeito do jogo (é o que torna evidente justamente essas experiências em que há apenas um único jogador) não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo. (p. 181)

Para que o jogador (aqui entendido como leitor) se mantenha no jogo, motivando-se a desvendar a multiplicidade de combinações de jogos oferecidos

no universo de um único texto, impõe-se a necessidade de o leitor descobrir as regras que norteiam este texto através da articulação dos diferentes tipos de jogos. Ainda que no início o leitor possa “se sentir atraído pelos jogos predominantes do texto” (ISER, 1996, p. 329), no decorrer da leitura torna-se pequena “a probabilidade de cada papel ser executado como um *solo*” (ISER, 1996, p. 329-330), embora seja necessário eleger um dos papéis de jogo para ter acesso às combinações oferecidas e dessa forma optar por

quais dos componentes de jogo ele prefere para, a seu modo, realizar o jogo do texto. Pois, em face da regra aleatória, o jogo do texto nunca prescreve rigorosamente como o jogo deve ser jogado, de modo que o resultado que interessa ao leitor é alcançado de diferentes maneiras. Os suplementos daí resultantes são, portanto, sempre de natureza individual, o que, por sua vez, comprova que o texto pode ser jogado de outro modo. No entanto, é possível discernir categorias desses suplementos, que evidenciam que o leitor se aproxima mais do jogo do texto quanto mais se amplia a consciência de ser jogado pelo texto. (ISER, 1996, p. 330)

Para Iser (1996), além da duplicação, o prazer do texto seria resultante da “absorção mais intensa do leitor no jogo do texto” (p. 333), salientando, no entanto, que “o jogo entre fictício e imaginário não pode ser conceptualizado de maneira definitiva, logo, deve ser imaginado caso a caso. Esta pode ser a razão pela qual dispomos de tantas interpretações de um único texto literário” (ISER, 1999, p. 143), além do fato de um mesmo texto encerrar, como já foi mencionado, a interação de diferentes categorias de jogo.

Em *O jogo da amarelinha*, Julio Cortázar cria, no mínimo, uma forma inusitada de narrar. O inusitado não está no fato de ora apresentar o protagonista Horacio Oliveira como narrador, ora ter seu cotidiano narrado ou pela inserção de discussões sejam elas filosóficas, literárias ou banalidades do cotidiano, nem tampouco pelo processo de colagem de escritos atribuídos a um escritor personagem, mas por oferecer ao leitor já nas primeiras páginas, antes mesmo do primeiro capítulo, duas possibilidades de leitura: seguindo a sequência normal dos capítulos e alcançando o final da narrativa já no capítulo cinquenta e seis, ou dando continuidade à leitura através do “tabuleiro de direção” criado pelo autor, o que determina a necessidade de ler o texto em sua integralidade.

A obra está dividida em três partes, totalizando cento e cinquenta e cinco capítulos: a primeira parte (capítulo um até o capítulo trinta e seis) é identificada como “Do lado de lá”; a segunda parte (capítulo trinta e sete até o capítulo cinquenta e seis), como “Do lado de cá”; a terceira e última parte (a partir do capítulo cinquenta e sete), como “De outros lados (Capítulos prescindíveis)”.

O jogo textual proposto em *O jogo da amarelinha* começa no momento em que o autor convida o leitor a fazer escolhas, estabelecendo um pacto de leitura que, como outras regras dos mais diversos jogos, deverá ser respeitado, mesmo que o texto ofereça outras possibilidades de leitura.

Se o leitor considerar o livro muito longo poderá optar pela primeira alternativa de leitura e terá uma narrativa de singular beleza, mesclando sensações, amores, desencontros, perdas, desenganos... ambientados em Paris e posteriormente em Buenos Aires, mas se o leitor quiser efetivamente participar do jogo inovador deverá seguir o tabuleiro de direção proposto, emaranhando-se no universo do texto e assim como no jogo da amarelinha, saltar “as casas marcadas” e ir em busca do “céu”. Nesse caso o leitor iniciará a leitura no capítulo 73 e “saltará” para o capítulo 1, prosseguindo com a leitura do capítulo 2, “pulando”, em seguida, para o capítulo 116 e dessa forma até o final do tabuleiro. O leitor ainda poderá criar suas próprias regras de jogo já que o autor, ao mencionar que “este livro é muitos livros” (CORTÁZAR, 2008, p. 5), abre espaço para que novas regras sejam estabelecidas, incitando o leitor a engendrará-las.

Para que leitor desvende os jogos textuais, propostos por Cortázar, torna-se necessário despir-se dos conceitos tradicionais de leitura e dos meandros usuais do texto narrativo porque, conforme Alazraki (1994), a leitura de *O jogo da amarelinha* se assemelha ao sentimento de caminhar “sobre a cratera de um vulcão ativo” (p. 08)⁴, fazendo com que o texto possa explodir a qualquer momento na consciência do leitor.

Essa explosão é responsável pela cumplicidade entre leitor e narrador, no sentido de desvendar as regras propostas pelo jogo textual. É a partir dela que sai de cena o autor, tão importante na formação do tabuleiro de direção, para dar lugar ao narrador que passará a conduzir o leitor pelo universo do jogo textual. A

fim de encaminhar o leitor, o narrador desloca seu foco em diversos capítulos com vistas a fortalecer a intencionalidade do texto e monitorar o deslocamento do leitor, fatores que são fundamentais para que o jogo textual efetivamente se realize.

A análise do universo textual aqui proposta tem como base, como já afirmamos, as categorias de jogo propostas por Caillois (*agôn* - competência, *alea* – acaso, *mimicry* – simulacro e *ilinx* - vertigem) e redefinidas para o universo textual por Iser, que as define como elementos constitutivos do texto literário, podendo haver a predominância de uma dessas categorias, o que não significa a ausência das demais, já que é, segundo Iser, a integração entre elas que sustenta o texto literário.

Em relação à categoria do *agôn*, a obra apresenta diferentes nuances, sendo pertinente destacar o *agôn* intelectual, cujo confronto entre Oliveira e Gregorovius é o exemplo mais expressivo, pois os dois jogadores apresentam condições de igualdade intelectual e disputam, ainda que disfarçado pelo conhecimento intelectualizado, o amor de Maga. O *agôn* intelectual também se desdobra no jogo revelado através da relação amorosa entre Oliveira e Maga. Nesse caso, o *agôn* é forjado nas diferenças das personagens: Oliveira se fortalece em sua superioridade intelectual, enquanto Maga possui forte sensibilidade, elementos que nesse jogo textual constituem o confronto agonístico.

Conforme a concepção iseriana do *agôn* como jogo textual, esse pode ainda se fundamentar em rasgaduras textuais que, em *O jogo da amarelinha*, são motivadas pelo desaparecimento repentino e inexplicável de Maga do eixo narrativo. O *agôn* manifesta-se também no embate supostamente final entre Oliveira e Traveler, momento em que Oliveira cria condições ideais de jogo agonístico para que os dois se enfrentem, embora o desenvolvimento da narrativa se encaminhe para um embate de duplos e não para o confronto propriamente, desencadeando a *mimicry* como jogo textual.

Se nas brincadeiras infantis, a criança imagina que não é mais ela mesma, mas sim um outro, inventando, desse modo, um mundo, lúdico e prazeroso, para o adulto o jogo da *mimicry* resulta, não poucas vezes, como perigoso e

ameaçador. Tema caro à literatura ocidental, o *doppelgänger* está presente já no teatro antigo, em Plauto (*Anfitrião*) e se torna insistente nas narrativas do século XIX, especialmente em Hoffmann, Poe, Maupassant e Dostoiévski. Clément Rosset (1988), um dos teóricos desse intrincado e complexo assunto, esclarece que, no emaranhado do desdobramento psicológico, quando o sujeito cria o que julga ser o seu duplo, esse é “sempre intuitivamente compreendido como tendo uma realidade ‘melhor’ do que o próprio sujeito” (p.63-64). Acrescenta ainda que se instaura no duplicar-se uma perturbação maior do que a própria morte, a sensação de “não-realidade”, de “não-existência” do sujeito em sua vida cotidiana. O duplo o supera: as ações do sujeito, confrontadas com as do outro, revelam-se negativas, frágeis, destituídas de significação.

A categoria da *mimicry* configura-se no texto de Cortázar, tanto como microestrutura quanto como macroestrutura. Os duplos Oliveira/Traveler e Maga/Talita constituem a *mimicry* como microestrutura textual. A expressão *doppelgänger* é utilizada tanto pelo narrador quanto pelas personagens Oliveira e Traveler de maneira explícita, em relação a eles mesmos, cabendo ao leitor apenas identificar e participar do jogo textual. No caso dos duplos Maga e Talita, o recurso usado pelo narrador não é tão nítido, já que essa duplicidade ocorre apenas na imaginação de Oliveira, obrigando o leitor a percebê-la através dos indícios disseminados na narrativa.

Como macroestrutura, a *mimicry* aparece relacionada à figura do escritor/personagem Morelli, a quem é outorgada o status de *alter ego* do autor Julio Cortázar, devido à similitude das propostas de inovação literária de ambos. Em Morelli é ficcionalizada a visão crítica e inovadora do autor. Julio Cortázar, o autor, cria a personagem Morelli, um escritor cujos textos são discutidos pelos integrantes do Clube da Serpente. As teorias defendidas por Morelli no que concerne à construção do texto literário se assemelham às utilizadas pelo próprio autor [Julio Cortázar] na construção da obra em que Morelli figura como personagem.

Em relação ao livro que está produzindo, Morelli afirma: “Meu livro pode ser lido como se quiser. *Liber Fulgurialis*, folhas mânticas, e assim sucessivamente. Tudo o que faço é colocar os capítulos na sequência em que gostaria de reler o

livro. E, na pior das hipóteses, se se enganarem, talvez fique perfeito” (CORTÁZAR, 2008, p. 632, cap. 154). Semelhante ao comentário da personagem Morelli, Cortázar também salienta, em entrevista, que:

Na verdade, *Rayuela* é um livro cuja feitura não correspondeu a nenhum plano. É um livro que foi dissecado pelos críticos – a primeira parte, a segunda parte, a terceira, os capítulos prescindíveis – e analisados com extremo cuidado, mas tudo isso com estruturas finais. Só quando tive todas as páginas de *Rayuela* em cima de uma mesa, ou seja, aquela enorme quantidade de capítulos e fragmentos, é que senti a necessidade de pôr um pouco de ordem naquilo tudo. Mas, enquanto escrevia, ou antes de escrever, essa ordem nunca existiu. (PREGO, 1991, p. 99)

Somado a isso, a personagem Morelli se apossa também de textos de outros autores para justificar seus posicionamentos, com a nítida impressão de que esses textos servem para corroborar as idéias de Cortázar, agora transfigurado na personagem Morelli. Esses textos, geradores de intertextualidade serão analisados na parte dedicada à categoria da *alea*.

Em “Teoria do túnel”, de 1947, Cortázar (1998) já sugere possibilidade de o romancista se autobiografar “com deliberação – aberta ou dissimuladamente, de frente ou criando multidões de *doppelgängers*” (p. 53), duplicidade aventada na década de 40 e concretizada em *O jogo da amarelinha*.

Para Iser (1996), essa combinação de situações garante a presença do que ele considera como terceiro ato de fingir – o desnudamento da ficcionalidade – uma vez que é através do “como se” que a *mimicry*, como categoria de jogo textual, se evidencia. Morelli é uma ficção criada a partir da intenção do autor, ou seja, é uma ilusão construída a partir da seleção empreendida dentro do mundo real do autor e, portanto, pode ser considerada como uma manifestação de seu *alter ego*.

Dessa forma o autor, Julio Cortázar, consegue eliminar a diferença entre o texto e o contexto real que serviu de base, que nesse caso são suas concepções acerca do processo de criação do texto literário. A categoria da *mimicry* no jogo textual é fortalecida a partir disso, já que “o que se busca eliminar é exatamente o que constitui a *mimicry*, ou seja, a diferença entre texto e o que se quer imitar” (ISER, 1996, p. 111).

As formas de manifestação da *mimicry* no âmbito do texto ficcional se constituem como jogo textual à medida que o leitor torna-se cúmplice do processo narrativo, aceitando o jogo engendrado pelo “como se”, embora tenha consciência da presença dos elementos ligados ao fictício

A análise do texto sob o ponto de vista da *alea* permite a ampliação do conhecimento no que diz respeito à importância das relações intertextuais e intratextuais, sem as quais torna-se muito difícil, para o leitor, penetrar na multiplicidade de associações do universo da narrativa ficcional devido ao emaranhado de textos de diferentes origens e autorias incorporados à narrativa pela seleção – um dos atos de fingir elencados por Iser – empreendida por Cortázar.

Analisar a *alea* como um dos jogos constitutivos do jogo textual implica aceitar a imprevisibilidade como fator de textualidade, isso porque tanto os jogos em geral como o texto literário iniciam “com um movimento, cujas consequências não podem ser totalmente previstas” (ISER, 1996, p. 316), no entanto não significa que a *alea*, como categoria de jogo do texto, fique presa à sorte ou ao azar, condições atribuídas a ela por Roger Caillois (1990), ao sistematizar as categorias de jogos em geral, tendo em vista que no texto ela assume características de imprevisibilidade.

O capítulo 1 de *O jogo da amarelinha* inicia com um questionamento: “Encontraria a Maga?” (CORTÁZAR, 2008, p. 11). Ao questionar se descobriria o paradeiro de Maga, o narrador, que nesse capítulo é o próprio Oliveira, abre espaço para a imprevisibilidade, para forças que estão além de sua competência. Para Arriguicci Jr. (2003), o fato de Oliveira estar “empenhado em uma busca que ele próprio, de antemão considera problemática, como atesta o futuro do pretérito na oração interrogativa” (p. 274), cria a impossibilidade de uma resposta definitiva.

Além disso, mesmo que na sequência Oliveira não encontre Maga: “Desta vez, não me surgira no caminho” (CORTÁZAR, 2008, p. 11, cap. 1), isso não significa um desfecho final porque a expressão “desta vez” usada pelo narrador também reforça o jogo textual no que diz respeito à categoria da *alea*, pois pressupõe que outros encontros ainda poderiam acontecer. Cabe acrescentar que

nesse ponto da narrativa “o relacionamento entre o narrador e a Maga já se rompeu, ao que parece, definitivamente, mas é muito sutil o procedimento que leva o leitor a essa impressão de jogo já jogado” (ARRIGUCCI JR, 2003, p. 274).

O jogo textual marcado pelo destino, no caso de Oliveira e Maga, permanece ao longo da narrativa, pois os encontros entre eles respeitavam uma técnica que “consistia em marcar encontros vagos num bairro em determinado horário. Eles gostavam de desafiar o perigo de não se encontrarem” (CORTÁZAR, 2008, p. 43, cap. 6). Esse jogo textual se intensifica depois da morte de Rocamadour, filho de Maga. Oliveira que se distanciara dela no dia da morte do menino, retorna ao quarto que dividiam e não a encontra mais. Indaga sobre o paradeiro dela a Gregorovius, que está hospedado no antigo quarto deles, mas não obtém uma resposta precisa sobre o local onde Maga possa estar:

- Ela falou em Montevidéu.
- Não tem dinheiro para isso.
- Falou de Perugia.
- Deve ser Lucca. Desde que leu *Sparkenbroke*, morre por estas coisas. Diga-me exatamente onde ela está.
- Não faço a menor ideia, Horacio. Na sexta-feira, encheu uma valise com livros e roupas, fez montões de embrulhos e, depois, vieram dois negros que levaram tudo. (CORTÁZAR, 2008, p. 209, cap. 29)

A partir de então, Oliveira passará a contar somente com o acaso para reencontrá-la e nessa busca ele a procura nos mais diferentes lugares em que costumavam passear em Paris.

Além disso, a categoria da *alea* também pode ser percebida em outros jogos que aparecem no decorrer da narrativa, como o caso dos jogos de palavras inventados por Traveler, Talita e Oliveira que são permeados pelo acaso, já que é ele quem definirá o caminho a ser seguido pelo jogador: “Abriram o dicionário de Julio Casares na página 558” (CORTÁZAR, 2008, p. 272, cap. 40) ou em “Foi buscar o dicionário da Real Academia Espanhola [...] Abriu-o ao acaso” (CORTÁZAR, 2008, p. 280-281, cap. 41). O jogo de palavras que sucede, ao abrir aleatoriamente os dicionários, é imprevisível, garantindo a presença da *alea*.

Ainda em relação à imprevisibilidade geradora da *alea* como categoria de jogo textual, poder-se-iam elencar inúmeras possibilidades de intertextualidade ao longo de toda a narrativa. As referências a autores e obras tanto por meio de

citações diretas quanto nos diálogos das personagens obrigam o leitor de *O jogo da amarelinha* a estabelecer conexões intertextuais e intratextuais durante todo o processo de leitura, a fim de processar a interação entre leitor e texto e assim descortinar as prováveis intencionalidades do narrador. Para que isso aconteça é imprescindível também que o leitor detenha significativo conhecimento no que se refere à cultura em geral, uma vez que as referências trazidas para o texto circulam pela literatura, música, filosofia, artes plásticas entre outros conhecimentos. É nesse processo de interação que reside a categoria da *alea* como jogo textual, já que fica à mercê do acaso a efetivação ou não da intertextualidade ou da intratextualidade.

O leitor de *O jogo da amarelinha* que optar pela segunda possibilidade de leitura, ou seja, seguindo o tabuleiro de direção proposto pelo autor, encontrará um número muito superior de citações ao encontrado pelo leitor que optar pela leitura corrente dos capítulos, cujo final da narrativa acontece no capítulo 56. Entretanto isso não significa que essas referências não estejam presentes de igual forma, apenas que se reduzem devido à opção do leitor em abdicar da leitura dos “Capítulos prescindíveis”.

A presença da *alea* é favorecida no que se refere à intertextualidade por ocasião das citações realizadas pela personagem Morelli que se utiliza de referências explícitas a outros textos com a provável finalidade de endossar a escolha do processo de criação da própria obra literária *O jogo da amarelinha*. Para tanto, o narrador atribui à personagem Morelli, no capítulo 145, a escolha da citação:

Morelliana.

Uma citação:

Essas, portanto, foram as razões fundamentais, capitais e filosóficas que me induziram a edificar a obra sobre a base de partes soltas – conceituando a obra como uma partícula da obra – e tratando o homem como uma fusão de partes do corpo e partes da alma – enquanto trato a Humanidade inteira como uma mistura de partes. Mas se alguém me fizesse tal objeção, que essa minha concepção parcial não é, na verdade, nenhuma concepção, mas sim deboche, um gracejo, uma zombaria e uma burla, e que eu, em vez de sujeitar-me às severas regras da Arte, estou inventando o meio de enganá-las [...] GOMBROWICZ, *Ferdydurke*, Cap. IV. Prefácio ao Filidor vestido de criança. (CORTÁZAR, 2008, p. 619)

Citações semelhantes a essas são recorrentes durante o desenvolvimento da narrativa e portanto facilmente detectadas, não havendo necessidade de elencar outros exemplos para remeter a presença da *alea* manifestada por intermédio da intertextualidade e também não exigem significativa competência intelectual por parte do leitor para percebê-las.

Por outro lado, o narrador arrisca-se no caminho da imprevisibilidade característica da *alea* quando a presença da intertextualidade não é facilmente percebida, requerendo do leitor, além de conhecimento intelectual, intuição no sentido de encontrar os elementos de ligação entre um e outro texto, ou mesmo entre capítulos de uma mesma obra, considerando que a *alea* “decompõe as redes de relação semântica constituídas pelos mundos referenciais e pela recorrência a outros textos” (ISER, 1996, p. 317).

Quanto à categoria do *ilinx*, devido ao seu caráter transgressivo, é aquela que no texto em questão se concretiza com maior intensidade. Assim como a *mimicry*, o *ilinx* pode ser analisado em *O jogo da amarelinha*, tanto no âmbito de macroestrutura quanto de microestrutura textual. Como macroestrutura, as propostas de leitura excluindo capítulos (terceira parte do livro) e/ou “saltando” capítulos, conforme o tabuleiro de direção, garantem a transgressão do modelo consagrado de leitura.

O *ilinx*, como microestrutura textual, é disseminado no desenvolvimento do texto inúmeras vezes. Cortázar joga com o leitor, oferecendo a ele oportunidades de rir, pensar e desvendar enigmas textuais. Como exemplo de desvendamento de enigmas, tem-se o capítulo 34, em que *ilinx* e *alea* se combinam como jogos textuais. O *ilinx* configura-se na transgressão da estrutura narrativa, ao intercalar, linha a linha, um texto de outro autor, esse mesmo fato desencadeia de forma direta a intertextualidade, que garante a presença da *alea*, como pode ser verificado:

Em setembro de 80, poucos meses depois do falecimento de meu
 E as coisas que lê: um romance mal escrito e para completar,
uma
 pai, resolvi afastar-me dos negócios, cedendo-o a outra casa
 lotérica
edição infecta; nem compreendo que se possa interessar por
uma

de Jerèz, de tão boa reputação quanto a minha; saldei o que me foi coisa assim. Pensar que passou horas inteiras devorando essa sopa possível, aluguei os prédios, trespassei as adegas e os seus estoques, fria e insípida, como tantas outras leituras incríveis, *Elle e France-* tendo ido viver em Madri. O meu tio (primo-irmão de meu pai) *Soir*, essas horríveis revistas que Babs lhe emprestava. [...] (CORTÁZAR, 2008, p. 228, cap. 34, sublinhado nosso)

Nesse capítulo, exemplifica-se novamente o caráter técnico inovador de Julio Cortázar. No universo diegético, o capítulo situa-se depois da separação dos amantes, posteriormente à morte de Rocamadour. Horacio observa o que há na mesinha de cabeceira de Maga e encontra, entre outras coisas, um romance de Pérez Galdós, *O proibido*. Assim, as linhas ímpares reproduzem o texto romanesco, enquanto as pares referem-se ao monólogo interior de Horacio, criticando a leitura de Maga e o texto de Galdós.

Assim no que se refere aos jogos textuais, verifica-se, em escala menor, ou seja, em um capítulo, a pretensão da obra como um todo. Aqui, o leitor padece, num primeiro momento, da vertigem de nada entender, porquanto lhe são suprimidas as regras da leitura tradicional, linear e consecutiva, obrigando-o a um processo que se poderia denominar de “desdobramento concomitante”.

Se no primeiro instante da leitura, o leitor sofre a vertigem (*ilinx*) de constatar que as linhas não apresentam a logicidade costumeira, como se tivessem sido jogadas aleatoriamente no branco da página (*alea*), à medida que vai descobrindo o processo do jogo textual, desdobra-se como Horacio em um leitor do que outro lê, sendo, portanto, o eu e o outro (*mimicry*), além de constatar a crítica que Oliveira faz à leitura de Maga e, por extensão, ao processo de composição romanesca tradicional e ultrapassado (*agôn*). Rompe-se, dessa forma, a sequencialidade sintática, originando-se um correlato abismo semântico, vertiginoso e inovador, que obriga o leitor a romper com o processo de leitura tradicional.

Outra das técnicas inovadoras de Cortázar pode ser encontrada no capítulo 68. Reproduz-se o capítulo inteiro, a fim de que sua elaboração não sofra a fragmentação, o que poderia prejudicar o seu andamento rítmico. Novamente, a

escritura conflituosa (*agôn*) com a expectativa do leitor, gerando-lhe o espanto (*ilinx*), bem como o prazer da descoberta do propósito textual:

No mesmo instante em que ele lhe amalava o noema, ela dava-lhe com o clêmiso e ambos caíam em hidromurias, em abanios selvagens, em sústalos exasperantes. De cada vez que procurava reclamar as incopelusas, ele emaranhava-se num grimado queixoso e tinha de envulsionar-se de cara para o nóvalo, sentindo como se, pouco a pouco, as arnilhas se espechunassem, se fossem apeltronando, reduplicando, até ficar estendido como o trimalciato de ergomanina no qual se tivesse deixado cair umas filulas de cariacôncia. E, apesar disso, aquilo era apenas o princípio, pois, em dado momento, ela tordulava-se os hurgálíos, consentindo que ele aproximasse suavemente os seus orfenulios. Logo que se entreplumavam, algo como um ulucórdio os encrestoriava, os extrajustava e paramovia, dando-se, de repente, o clinón, a esterfurosa convulcante das mátricas, a jadeolante embocaplúvia do órgumio, os esprêmios do merpasmo numa sobreumítica agopausa. Evohé! Evohé! Volposados na crista do murélio, sentiam-se balparamar, perlinos e marulos. Tremia o troque, as marioplumas eram vencidas, e tudo se resolvira num profundo pínice, em niolamas argutendidas gasas, em carínias quase cruéis que os ordopenavam até o limite das gunfias. (CORTÁZAR, 2008, p. 431, cap. 68, sublinhado nosso)

Na “Introdução” à sua edição comentada de *O jogo da amarelinha*, Andrés Amorós (1994) elucida o jogo que ocorre na composição da escritura, argumentando que o texto só alcança a plenitude de sua proposta de criação mediante uma leitura oral: “o texto se transfigurava, adquiria um outro sentido – o autêntico – : a evocação de uma cena erótica mediante uma linguagem puramente musical” (p.58)⁵.

E acrescenta:

Trata-se do “glíglico”, uma linguagem inventada. Por um lado, é um jogo, uma burla da linguagem tradicional. Mas há, nele, algo mais importante: é também uma linguagem *exclusiva*, não partilhada; uma zona própria dos enamorados, que os isola do resto do mundo. (AMORÓS, 1994, p.58)⁶

Há ainda que se acrescentar, quanto ao capítulo 68, a questão do significante cindido, de que fala Wolfgang Iser, levado ao seu limite, à exacerbação, engendrando, além dos jogos textuais já apontados, um outro processo, lúdico, em que compactuam tanto a imitação da tonalidade rítmica do jogo da sensualidade (*mimicry*), quanto o aleatório do campo semântico (*alea*).

Ressonâncias de elementos intratextuais encaminham, além de outros aspectos relacionados ao prazer do corpóreo, para a plenitude da consecução erótica como no jogo intervocabular - próximo textualmente, mas fraturado, cindido já não mais na sua significância, mas na sua concretude morfológica - dos termos “**orgumio**” (sem acento na edição de Amorós) e “**merpasmo**”.

Além desses, outros exemplos poderiam ser arrolados no decorrer do estudo da categoria do *ilinx*, como as construções textuais imagéticas, desconstruções lexicais entre outras situações, que fazem da obra um verdadeiro mosaico de transgressões textuais.

Finalmente, quanto à combinação das quatro categorias de jogo exploradas ao longo da narrativa, deve-se destacar que a presença de cada uma delas é responsável pela completude do jogo ficcional e que embora o *ilinx*, dado o caráter inventivo do texto seja preponderante, *agôn*, *alea* e *mimicry* também são de extrema importância, afinal o texto literário necessita de todas as combinações de jogos textuais possíveis para, como demonstramos ao longo deste estudo, adquirir estatuto de arte e *O jogo da amarelinha* é uma experimentação, bem sucedida, dessa premissa.

CATEGORIES OF GAME AND TEXTUAL GAMES: A READING OF *O JOGO DA AMARELINHA*

ABSTRACT

The present article analyzes the notion of games and textual games in the work *O Jogo da Amarelinha* (originally *Rayuela*), by Julio Cortázar. For the effectiveness of this analysis, theoretical references were used, as well as studies by Johan Huizinga, Roger Caillois and Wolfgang Iser, highlighting the four game categories- *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*- introduced by Callois and readjusted to the literary text, under the point of view of the textual games by Iser. From these theoretical concepts that have shown questions pertaining to the game in general

and especially to the textual games, considering that this is an application study, it will point out how these four game categories manifest themselves in the literary text by the Argentine writer in textual games.

Keywords: Game. Games theory. Textual games. *O Jogo da Amarelinha* (*Rayuela*). Julio Cortázar.

NOTAS

- ¹ Mestre em Letras pela UNISC, docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense – IFSUL.
- ² Doutor em Letras pela PUCRS, docente do Curso de Letras e do Pós-Graduação em Letras – Mestrado, da UNISC.
- ³ Este artigo foi elaborado a partir da dissertação de mestrado “Categorias de jogo e jogos textuais: uma leitura de *O jogo da amarelinha*” (2010) e do relatório de pesquisa “A representação do jogo na literatura” (2000).
- ⁴ Tradução dos autores deste artigo. No original: *sobre la cresta de un volcón activo*.
- ⁵ Tradução dos autores deste artigo. No original: *el texto se transfiguraba, cobraba un nuevo sentido – el auténtico – : la evocación de una escena mediante un lenguaje puramente musical*.
- ⁶ Tradução dos autores deste artigo. No original: *Se trata del “glíglíco”, un lenguaje inventado. Por un lado, es un juego, una burla del lenguaje racional. Pero hay, en él, algo más importante: es también un lenguaje exclusivo, no compartido; una zona propia de los enamorados, que los aísla del resto del mundo*.

REFERÊNCIAS

- ALAZRAKI, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Anthropos, 1994.
- ARRIGUCCI JR., Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição em Cortázar*. 3. ed. São Paulo, Companhia da Letras 2003.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Pallha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CORTÁZAR, Julio. *Obra crítica*: volume 1. Tradução de Paulina Wacht e Ari Roitman. Organização de Saúl Yurkievich. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Tradução de Fernando de Castro Ferro. 13. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Edición crítica. Andrés Amorós. 9. ed. Madrid: Cátedra, 1994.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Tradução de Flávio Paulo Meuer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ISER, A. Wolfgang. *O fictício e o imaginário*: perspectivas de uma antropologia literária. Tradução de Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: UERJ, 1996.

ISER, A. Wolfgang. *Teoria da ficção*: indagações à obra de Wolfgang Iser. Organização de João Cesar de Castro Rocha e tradução de Bluma Waddington Vilar e João Cesar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: UERJ, 1999.

LISBÔA, TâniaWinch. *Categorias de jogo e jogos textuais: uma leitura de O jogo da amarelinha*. 2010. 110 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul, 2010.

PERKOSKI, Norberto. *A representação do jogo na literatura*. Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul, 2000. 90 f. (Relatório de pesquisa).

PREGO, Omar. *O fascínio das palavras*: entrevistas com Julio Cortázar. Tradução Eric Nepomuceno. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.

ROSSET, Clément. *O real e seu duplo*. Porto Alegre: L&PM, 1988.

*Recebido: 28 de setembro de 2011
Aprovado: 12 de dezembro de 2011
Contatos: taniawlisboa@yahoo.com.br
perkoski@unisc.br*