

Tânia Winch Lisbôa

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

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado, Área de Concentração em Leitura e Cognição, Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Norberto Perkoski

Santa Cruz do Sul, julho de 2010

L769c

Lisbôa, Tânia Winch

Categorias de jogo e jogos textuais : uma leitura de O jogo da amarelinha / Tânia Winch Lisbôa. - 2010.

110 f. ; 30 cm.

Orientador: Norberto Perkoski.

Dissertação (Mestrado) – Universidade de Santa Cruz do Sul, 2010.

Bibliografia.

1. Cortázar, Julio, 1914-1984. O jogo da amarelinha – Crítica e interpretação. 2. Teoria dos jogos. 3. Jogos textuais. I. Perkoski, Norberto. II. Universidade de Santa Cruz do Sul. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

Bibliotecária : Muriel Thurmer - CRB 10/1558

COMISSÃO EXAMINADORA

Titulares

Prof. Dr. Norberto Perkoski

Orientador

Prof.^a Dr. Eunice Terezinha Piazza Gai

Prof.^a Dr. Regina da Costa da Silveira

AGRADECIMENTOS

Ao professor Norberto Perkoski, meu orientador, que paciente e entusiasticamente me orientou.

Aos meus pais, que me ensinaram o valor do conhecimento.

Aos colegas da Escola Estadual de Ensino Fundamental Paraguaçu, que possibilitaram a flexibilização de meu horário de trabalho.

À Universidade de Santa Cruz do Sul, pela concessão da Bolsa Institucional para Programas de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – BIPSS.

*... saber que uns poucos podiam aproximar-se dessas tentativas sem pensar que eram um novo jogo literário. **Benissimo.** O pior era que ainda faltava tanto e ele ia morrer sem terminar o jogo.*

Julio Cortázar

Mas não vivemos assim todo o tempo, lacerando-nos docemente? Não, não vivemos assim, ela quis, porém uma vez mais voltei a instalar a falsa ordem que estimula o caos, a fingir que me entregava a uma vida profunda da qual só tocava a terrível água com a ponta do pé. Existem rios metafísicos, ela nada por eles como aquela andorinha está nadando pelo ar, girando alucinada, em torno do campanário, deixando-se cair para melhor levantar com o impulso. Eu descrevo e defino e desejo esses rios; ela nada por eles. Eu os procuro, os encontro, olho-os da ponte, e ela nada por eles.

Julio Cortázar

Provavelmente, de todos os nossos sentimentos, o único que de fato não é nosso é a esperança. A esperança pertence à vida, é a própria vida se defendendo.

Julio Cortázar

RESUMO

A presente dissertação analisa a noção de jogo e de jogos textuais na obra *O jogo da amarelinha*, 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

ABSTRACT

The present essay 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.

Key-words: game, games theory, textual games, *O Jogo da Amarelinha (Rayuela)*, Julio Cortázar

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 TEORIA DO JOGO E JOGOS TEXTUAIS.....	10
1.1 Johan Huizinga: jogo e sociedade.....	11
1.2 Roger Caillois: categorias de jogo.....	15
1.3 Wolfgang Iser: jogos textuais.....	19
2 ENTRANDO NO JOGO DE <i>O JOGO DA AMARELINHA</i>	35
2.1 Julio Cortázar: vida, ficção e jogo.....	35
2.2 A tripartição da obra.....	40
2.2.1 “Do lado de lá”	42
2.2.2 “Do lado de cá”	46
2.2.3 “De outros lados”	52
3 JOGO E JOGOS TEXTUAIS EM <i>O JOGO DA AMARELINHA</i>	58
3. 1 O jogo do <i>agôn</i>	59
3. 2 O jogo da <i>mimicry</i>	74
3. 3 O jogo da <i>alea</i>	83
3. 4 O jogo do <i>ilinx</i>	93
CONCLUSÃO.....	102
REFERÊNCIAS.....	108

INTRODUÇÃO

Julio Cortázar é um dos nomes mais importantes da literatura latino-americana do século vinte 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 um 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.

Constata-se, assim, a importância de Julio Cortázar para a literatura ocidental, o que justifica a eleição dessa obra como objeto de análise, além de ela estar diretamente vinculada à temática do jogo, aspecto a ser trabalhado nesta dissertação.

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 o tema desta dissertação.

A fim de analisar o jogo textual à luz das teorias do jogo, a eleição de conceitos teóricos acerca do tema é decisiva, uma vez que o principal objetivo desta dissertação é verificar como, na narrativa *O jogo da amarelinha*, as categorias de jogo e de jogos textuais se apresentam.

Para atingir tal intento, no primeiro capítulo, busca-se sustentação teórica para o estudo do jogo. Esse capítulo está dividido em três partes. Na primeira, faz-se uma síntese dos conceitos de Johan Huizinga quanto aos jogos em geral como elemento integrante da sociedade. Na segunda parte, são abordados os estudos de Roger Caillois e a divisão dos jogos em quatro categorias principais: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Por último, na terceira parte, apresenta-se o estudo de Wolfgang Iser no que diz respeito à relação triádica entre real, fictício e imaginário, à presença do jogo livre e do jogo instrumental na construção do texto e à readequação das quatro categorias de jogo – *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* – para o universo textual.

O segundo capítulo situa o leitor em relação ao autor e ao enredo da narrativa e está dividido em duas partes. Na primeira parte, investigam-se alguns fatos da vida de Julio Cortázar, além de realizar um recorte de seu universo ficcional no que diz respeito ao apreço ao jogo como tema recorrente em sua produção literária. Já a segunda parte sintetiza a obra literária e está subdividida em três itens que correspondem às três partes em que está dividido o livro: “Do lado de lá”, “Do lado de cá” e “De outros lados”, objetivando preparar o leitor para o estudo que se processará no terceiro capítulo.

O terceiro capítulo destina-se à análise do romance *O jogo da amarelinha* sob o enfoque da teoria do jogo e está dividido em quatro itens. No primeiro item, o texto literário é analisado sob a perspectiva da categoria do *agôn* como jogo textual, destacando-se a luta agonística entre as personagens. No segundo, observa-se a *mimicry* como jogo textual e a implicação de Morelli e Cortázar, Oliveira e Traveler, Maga e Talita como duplos. No terceiro, aborda-se a *alea* como categoria de jogo textual proporcionada pelo acaso e desencadeadora da intertextualidade. No último item, o estudo recai sobre a categoria do *ilinx*, considerando-se para isso diversas transgressões textuais empreendidas no decorrer da obra.

Cabe salientar que a aplicação do referencial teórico ao texto literário não tem como propósito elencar todas as situações de jogo textual que aparecem na obra estudada, uma vez que há uma infinidade destes e que suas associações os tornam ainda mais numerosos. Procura-se, sim, exemplificar como cada uma das categorias de jogos textuais pode estar presente no universo literário.

1 TEORIA DO JOGO E JOGOS TEXTUAIS

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 essa análise contemple uma visão geral da teoria do jogo e dê maior sustentação à análise do texto ficcional segundo a perspectiva do jogo, proposta desta dissertação, torna-se imprescindível conhecer os estudos referentes a ele. Ainda que existam diversas discussões sobre o assunto, conforme Perkoski (2002) é *Homo ludens*, de Johan Huizinga, cuja primeira edição ocorreu em 1938, o “estudo clássico acerca do tema do jogo” (p. 37).

As considerações de Johan Huizinga e de Roger Caillois, cujos estudos ampliaram o universo teórico referentes à noção de jogo, serão o ponto de partida desta dissertação. A seguir, serão tomados como referencial teórico os estudos de Wolfgang Iser, que utiliza algumas proposições de Caillois e as transpõe para a análise do texto ficcional, considerando este como espaço de jogo.

É a partir dessas referências teóricas básicas, que apresentam alternativas de aplicação das tipologias do jogo, que se processará a dissertação ora proposta, considerando que o texto literário *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, apresenta um processo de criação propício para essa abordagem, uma vez que sua estrutura e a gama de informações que circulam em suas páginas criam condições múltiplas de leitura.

1.1 Johan Huizinga: jogo e sociedade

Em *Homo ludens*, Huizinga (2007) esclarece que o jogo é encontrado em todas as culturas, mas nem todas as línguas definem de maneira semelhante o conceito da palavra “jogo”, o que permite a existência de expressões distintas para designar a atividade lúdica, entretanto, o autor toma como ponto de partida a noção de jogo mais comum à maioria das línguas europeias modernas 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, exposições de todo gênero. (p. 33-34)

Tendo em vista que a noção do que é considerado jogo abarca uma infinidade de opções é pertinente salientar que, para Huizinga, o jogo é algo que se manifesta muito antes da cultura, ou seja, “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”, fazendo dele “um fator distinto e fundamental, presente em tudo que acontece no mundo”, como o próprio autor ressalta no “Prefácio” da obra anteriormente referida.

Para evidenciar essa afirmação o autor propõe o estudo da natureza e do significado do jogo como fenômeno cultural, uma vez que o jogo é mais antigo que a cultura, porque a cultura necessita da sociedade humana e o jogo aparece a partir das brincadeiras entre os animais, embora essa seja uma de suas manifestações mais simples.

Tanto a psicologia quanto a fisiologia procuram entender a natureza do jogo, seja ele o jogo dos animais ou dos humanos, na tentativa estabelecer “um lugar [para o jogo] no sistema da vida” (HUIZINGA, 2007, p. 4). A realização desses processos investigatórios no campo biológico resulta em diferentes teorias e, conseqüentemente, em divergências no que diz respeito à função biológica do jogo:

umas definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas mais sérias que mais tarde a vida lhe exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole

indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. (HUIZINGA, 2007, p. 4)

Mesmo que existam inúmeras teorias que tentam definir o que é jogo, todas têm como elemento comum o “pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica” (HUIZINGA, 2007, p. 4).

Para Huizinga (2007), essa abordagem sob o ponto de vista biológico torna-se superficial por utilizar-se de métodos adequados às ciências experimentais, sem dar a necessária atenção ao caráter estético do jogo, isso porque a “intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas” (p. 5). O pensador justifica que, uma análise biológica, baseada em métodos quantitativos, não conseguiria explicar a intensidade, a fascinação e a capacidade de excitar próprias do jogo, isto porque o jogo não é apenas uma descarga de energia, ele é tensão, alegria e divertimento.

Como o jogo é algo que ultrapassa a esfera da vida humana, já que animais também “jogam”, é aceitável supor que esteja fundamentado em algo irracional. Ao aceitar o jogo como irracional, dá-se crédito também ao

espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA, 2007, p. 6)

Considerando-se que o jogo é irracional e que sua abordagem sob o ponto de vista psicológico e/ou biológico não desencadeia aspectos suficientemente conclusivos acerca do tema, torna-se pertinente considerá-lo como

forma específica de atividade, como “forma significante”, como função social. Não procuraremos analisar os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, enquanto estrutura propriamente social. Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em realidade), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. (HUIZINGA, 2007, p. 6-7)

A partir do momento em que a ideia de que o jogo surge da manipulação de certas imagens é aceita, ele pode ser compreendido como fator cultural da vida, desde que captados o valor e o significado dessas imagens. O primeiro instrumento da sociedade humana capaz de manipular o valor e o significado dessas imagens seria a linguagem, entendida como jogo de designar coisas, que ao serem incorporadas pela linguagem seriam elevadas ao espírito, ou seja:

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2007, p. 7)

Se através da linguagem é criado um outro mundo, o mundo poético, deve ser ressaltado que nesse mundo poético o jogo é parte fundamental para que seja entendida a diversidade de jogos textuais propostos através do texto literário.

Observa-se, ainda, diante da ideia de jogo como fator cultural, que existe uma relação direta entre o jogo e os organismos sociais que pressupõem regras como o direito, a guerra, o conhecimento e as cerimônias religiosas.

Com o passar do tempo ocorreram, segundo Huizinga (2007), perdas no sentido lúdico de jogo. Essas perdas foram decorrentes da organização extremada de alguns jogos, através da criação de clubes e de competições profissionais que evidenciam o esporte moderno e ocasionaram “a perda de uma parte das características lúdicas mais puras” (p. 219).

Ao proceder a análise do jogo, a partir da perspectiva do esporte moderno, corre-se o risco de gerar um posicionamento equivocado, tendo em vista que:

O espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação. Isto afeta também os amadores, que começam a sofrer de um complexo de inferioridade. Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa *sui generis*, que nem é jogo nem é seriedade. (HUIZINGA, 2007, p. 219-220)

No entanto, essa análise das competições profissionais organizadas gera outra manifestação lúdica, ou seja, o prazer, a excitação que o jogo traz, não apenas aos jogadores, mas também aos espectadores ou à torcida. Mesmo que Huizinga (2007), discorde da ideia de o esporte constituir “a apoteose do elemento lúdico” (p. 220) nas civilizações modernas, ela não pode ser ignorada, pois na excitação do espectador o que está em jogo não é nada material, e sim a alegria (ou a tristeza) proporcionada naquele momento e espaço restritos, o que é suficiente para revelar o caráter lúdico do jogo para o espectador, ainda que seja uma atividade profissional e remunerada para o jogador.

Ainda conforme Huizinga (2007), ao longo dos séculos o jogo foi perdendo seu caráter lúdico também em questões como a guerra e a política, já que o caráter absoluto de suas regras passou a ser ignorado. À primeira vista e tomando como parâmetro a sociedade contemporânea, parece equivocada atribuir um caráter lúdico à guerra, mas o autor refere-se ao fato de que “a guerra era considerada um nobre jogo (o esporte dos reis), e que o caráter absolutamente obrigatório de suas regras assentavam em algum dos elementos lúdicos que tiveram [...] seu pleno apogeu na guerra dos tempos arcaicos” (p. 231).

Cabe ressaltar que as guerras entre as sociedades modernas perderam “todo e qualquer contato com o jogo”, embora ainda pareçam estar diretamente marcadas pelo *agôn*, que se caracteriza pela competição com regras fixas, já que os envolvidos almejam a glória ocasionada pelo ato de vencer o oponente, ainda que rompam com regras do direito internacional e ao desprezarem os códigos de honra abandonem as regras do jogo, destruindo os “vestígios da velha atitude lúdica” (HUIZINGA, 2007, p. 233).

Além disso, quanto ao papel do jogo como elemento lúdico na cultura, Huizinga (2007) chega, mesmo que por um caminho tortuoso segundo ele, à seguinte conclusão:

A verdadeira civilização não pode existir sem um elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não

tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceitos. De certo modo, civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. O *fair play* é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade e pela fé. (p. 234)

Ainda que Huizinga tenha abordado diversas possibilidades de entendimento do que é o jogo, permanece, de certa forma, o questionamento que permeia as ações do universo cultural: qual “a diferença entre o que é sério e o que é jogo”? (p. 236), cuja resposta talvez seja difícil definir frente às inúmeras máscaras impostas diariamente à sociedade contemporânea, através de diferentes jogos e de regras tacitamente aceitas.

1.2 Roger Caillois: categorias de jogo

Dando continuidade aos estudos acerca da noção de jogo, em 1958, Roger Caillois escreveu *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, apresentando considerações sobre os pontos mais relevantes, bem como sobre os pontos de menor sustentação da obra de Huizinga e estabeleceu quatro categorias principais para o jogo: *agôn* – marcado pela competência; *alea* – marcado pelo acaso; *mimicry* – marcado pelo simulacro e *ilinx* – marcado pela vertigem.

Ao estudar as questões relacionadas ao jogo, Caillois (1990) parte da concepção de que o jogo é algo que não provoca consequências na vida, ou seja, que não produz nada e, por conseguinte, “esta gratuidade fundamental do jogo é precisamente a característica que mais o desacredita” (p. 09), é também em função disso que o jogo remete à noção de improdutividade, mesmo no caso dos jogos a dinheiro, tendo em vista que o “somatório dos lucros seria, no melhor dos casos, sempre igual à soma das perdas dos outros jogadores.” (p. 25), fato que o diferenciaria do trabalho e da arte.

Para Roger Caillois (1990) a palavra jogo “apela para uma ideia de amplitude, de facilidade de movimentos, uma liberdade útil, mas não excessiva”, o que significa que o jogo pressupõe uma “liberdade que deve permanecer no seio do próprio rigor, para que este último adquira ou conserve a sua eficácia” (p. 12).

Por combinar as ideias de limite, liberdade e invenção, o jogo abre espaço também para variantes como os “conceitos de sorte e de destreza, dos recursos recebidos do azar ou da sorte e da mais ou menos arguta inteligência que as põe em prática e que trata de tirar delas o máximo proveito” (CAILLOIS, 1990, p. 11).

Além da sorte e da destreza, os efeitos do jogo, para Caillois (1990), também podem ser sentidos através de uma espécie de vertigem, isto é, “um delicioso arrepio que se apossa do jogador” (p. 17), apoiando o desejo de jogar no próprio prazer que ele [o jogo] gera. Para que essas manifestações do jogo sejam possíveis, não se pode esquecer de que estão sempre norteadas por uma espécie de liberdade “vigilada”, ou seja, por regras preestabelecidas.

Talvez a única manifestação de jogo que não esteja atrelada a regras fixas seja a atividade de “desempenharmos um papel, de nos comportarmos *como se* fôssemos determinada pessoa ou determinada coisa”, porque “a ficção, o sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exatamente a mesma função” (CAILLOIS, 1990, p. 28), entretanto, reconhecer que o jogo possui um caráter paradoxal, não significa dizer que ele não seja uma atividade livre, que o jogador não possa abandonar quando julgar pertinente, caso contrário,

o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma atividade mais fecunda. [...] Porque só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam, mesmo que seja o jogo mais absorvente ou o mais extenuante, na clara intenção de se divertirem e de afugentar as preocupações, ou seja, de se afastarem da vida de todos os dias. Acima de tudo, e sobretudo, urge que tenham a possibilidade de se irem embora quando lhes aprouver, dizendo: “Não jogo mais.” (CAILLOIS, 1990, p. 26)

É nesse espírito de liberdade, no direito exercido pelo jogador de entrar e sair do jogo quando julgar mais adequado, que reside uma das possibilidades de aproximação entre leitor e jogador, isto porque o leitor, assim como o jogador, possui sobre o processo de leitura o poder de parar ou reiniciá-lo no momento que desejar.

Outro fator que aproxima jogo e leitura é a imprevisibilidade, pois um “desfecho conhecido *a priori*, sem possibilidade de erro ou de surpresa, conduzindo claramente a um resultado inelutável, é incompatível com a natureza do jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 27), e

incompatível, por conseguinte, com a natureza de um texto literário, já que o leitor também espera ser surpreendido pelos jogos a ele propostos pelo texto.

Caillois (1990), ao referir-se à abundância de modalidades nas quais os jogos se apresentam, lembra que essa “extensão e variedade infindas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas” (p. 31).

É a partir dessas considerações que Caillois (1990) propôs uma divisão dos jogos em quatro categorias, conforme predomine “o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem”, chamando-os “respectivamente *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*” (p. 32).

Tendo inicialmente como base as questões apresentadas, Caillois (1990), assim define cada uma das categorias fundamentais do jogo:

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), o que permite:

hierarquizá-los simultaneamente entre dois pólos antagônicos. Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, de turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. (CAILLOIS, 1990, p. 32)

Em contrapartida a esse primeiro princípio, o autor apresenta o *ludus*,¹ princípio que procura disciplinar a *paidia*, trazendo em sua essência “uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado” (CAILLOIS, 1990, p. 32-33).

Cabe destacar que a *paidia*, mesmo que esteja centrada na alegria e na espontaneidade do jogo, assim que se depara com as primeiras manifestações de organização de seus impulsos naturais, passa a ingressar no universo de jogos regrados e, conseqüentemente,

começam a bifurcar-se as vias contraditórias do *agôn*, da *alea*, da *mimicry* e da *ilinx*. Também intervém o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositadamente criada e tão arbitrariamente definida, que o facto de a solucionar tem apenas a vantagem da satisfação íntima de o ter conseguido. Este ímpeto que é exatamente o *ludus*, também se revela nas várias categorias de jogos, exceptuando aqueles que assentam integralmente na decisão do acaso. Surge como complemento e adestramento da *paidia*, que ele disciplina e enriquece. (CAILLOIS, 1990, p. 49-50)

Como se percebe, para Caillois, o *ludus* não se manifesta nos jogos marcados exclusivamente pelo acaso (*alea*), embora possa ser notada uma associação entre os dois em jogos onde o jogador possa contar, ainda que minimamente, com sua destreza e astúcia, como “nas máquinas de moedas, em que o jogador pode, de uma forma mínima, calcular o impulso a dar à bola que marca a pontuação e dirigir-lhe o percurso” (CAILLOIS, 1990, p. 51). Mesmo que o resultado final seja decidido pela sorte, depara-se aqui com uma manifestação

¹ Em relação ao sentido da palavra *ludus*, atribuído por Caillois, e o significado da palavra “lúdico” em português existe uma discrepância, porque “lúdico” remete a qualquer atividade que vise mais ao divertimento, ao prazer, e não ao regramento da diversão, sentido de *ludus* para Caillois. Diferença semelhante ocorre com a palavra *paidia*, que em português tem relação com organização, mas para Caillois está ligada à alegria, a espontaneidade.

do *ludus*, já que ele é decorrente do prazer de vencer um obstáculo e não propriamente um adversário, fator que o diferencia do *agôn*, que está centrado na rivalidade entre jogadores, mas não exclui a possibilidade de combinação dos mesmos, já que o *agôn* também pressupõe organização através de regras previamente definidas.

Além da combinação do *ludus* com *agôn* e *alea*, nota-se também um ponto de convergência com a *mimicry* através de situações de *como se*, cuja manifestação mais forte está na “representação teatral que, fornece a união essencial, disciplina a *mimicry* até transformar numa arte de milhentas convenções, de sofisticadas técnicas, de subtis e complexos recursos” (CAILLOIS, 1990, p. 52).

Ainda considerando-se a relação entre o *ludus* e as referidas categorias de jogo, percebe-se a inviabilidade da combinação com *ilinx*, isso porque enquanto o *ludus* “é cálculo e combinação”, o *ilinx* “é entusiasmo puro”. Essa mesma oposição pode ser sentida em relação à *paidia* “que é tumulto e exuberância, e a *alea*, que é espera passiva da decisão da sorte, arrepio estático e mudo” (CAILLOIS, 1990, p. 52), ou seja, a *alea* não abre espaços para a alegria gratuita e fácil, própria da *paidia*.

1.3 Wolfgang Iser: jogos textuais

Roger Caillois analisou o jogo propondo quatro categorias – *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* – as quais não estão relacionadas diretamente ao texto, mas ao jogo como elemento constitutivo da sociedade. Apropriando-se dessa análise, Iser (1996) acrescenta a ela a relação entre jogo e texto literário, já que o “texto literário, como espaço de jogo, abre-se para a história”, oferecendo “respostas à pergunta de por que o homem necessita de ficção.” (p. 11).

Para dar respostas à necessidade do homem em relação à ficção, Wolfgang Iser publica em 1991 *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária* (*Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, título original em alemão), obra em que propõe uma antropologia literária, que buscaria esclarecer que “o emprego humano da ilusão e do fingimento – elementos primordiais da ficcionalidade – não se limita à literatura” (ROCHA, 1999, p. 12).

Iser (1999) esclarece essa necessidade de ficção ao investigar o que acontece com o leitor que, embora saiba que “se trata de uma ilusão” (p. 65), permite enredar-se no texto e simultaneamente é capaz de observar a si próprio nesse enredamento, tendo em vista que a

própria constituição humana é a ânsia dessa inatingível presença em nossa vida, presença que recebe uma forma palpável graças à ficção exploratória do texto literário. Uma vez que o passado cultural nunca pode se tornar uma presença real, apenas a ficção literária oferece ao receptor potencial a oportunidade de estar diante de duas presenças ao mesmo tempo. Ter a presença virtual do passado no nosso presente pode contribuir para a estabilização da nossa humanidade (*humaneness*). [...] A ficção literária oferece desse modo a possibilidade de estarmos simultaneamente dentro e fora de nós mesmos [...]. (p. 175-176)

Ainda em relação à necessidade do homem no que diz respeito à ficção, Iser (1999), levanta a possibilidade de que

Talvez seja a dualidade (*alternativeness*) em que o homem se divide, suspenso entre autopreservação e autotransgressão, a responsável por vagarmos com um fascínio inalterado no labirinto de nossas próprias possibilidades imprevistas. Com a literatura como fio de Ariadne, os homens tentam manter-se no caminho da auto-exploração, estando sempre a ponto de perder-se entre as alternativas de que dispõem. (p. 178)

Entretanto, para que seja possível investigar essa necessidade humana de enredar-se com o texto ficcional sob a perspectiva da antropologia literária, é necessário um deslocamento do “saber tácito” que opõe ficção e realidade, fazendo “referência ao repertório de certezas que se mostra tão seguro a ponto de parecer evidente por si mesmo” (ISER, 1996, p. 13).

Para Iser (1996), essa relação dupla entre ficção e realidade deveria ser substituída por uma relação tríplice: real, fictício e imaginário. Caberia, então, colocar em pauta “uma justificação heurística para substituir a relação opositiva usual [ficção x realidade] pela tríade do real, fictício e imaginário, para, a partir daí, trazer à luz o fictício do texto ficcional” (p. 14).

O referido teórico acrescenta ainda que a mera oposição entre ficção e realidade retiraria da discussão sobre o fictício no texto uma questão importante, ou seja, o fato de haver realidade no texto ficcional. Para ele, essa realidade tanto pode ser identificada como social, quanto sentimental. Essas realidades transpostas para o texto ficcional não são ficções,

mas não existem também independentes, ou seja, no momento em que aparecem no texto ficcional não se esgotam nelas mesmas.

Ainda conforme Iser (1996) são essas repetições da realidade que caracterizam o ato de fingir, tendo em vista que a finalidade do ato de fingir não é repetir meramente a realidade fingida, mas fazer com que o imaginário que emerge daí se relacione

com a realidade retomada pelo texto. Assim o ato de fingir ganha a sua marca própria, que é a de provar a repetição no texto da realidade, atribuindo por meio desta repetição, uma configuração do imaginário, pela qual a realidade repetida se transforma em signo e o imaginário em efeito (*Vorstellbarkeit*) do que é assim referido. (p. 14)

Nesse sentido, cabe ainda ressaltar que o ato de fingir é uma forma de transgredir a realidade e essa transgressão se processa sempre que “a realidade repetida no fingir se transforma em signo, ocorre forçosamente uma transgressão de sua determinação. Nisso se expressa sua aliança com o imaginário” (ISER, 1996, p. 14).

Ao referir-se ao imaginário, Iser acrescenta que esse é experimentado de forma difusa, fluida, sem um objeto de referência, penetrando em nossas experiências através de fantasmas, projeções e sonhos diurnos, sendo daí transladado a outra configuração que também transgride os “fantasmas, projeções e sonhos diurnos”, pelos quais ele havia penetrado nas experiências cotidianas. A diferença estaria nesse ponto: o fictício (ato de fingir) tem um objetivo e é ele que serve de configuração para que o imaginário se realize.

No momento em que o imaginário (difuso) se realiza no fictício (determinado), tem-se o texto ficcional. Isso não quer dizer que o imaginário tenha se transformado em real por efeito do ato de fingir, ele apenas pode agir no mundo ficcional criando outra forma de transgredir limites, que, mais uma vez é diferente da transgressão que pode ser observada a partir apropriação da realidade, a fim de repeti-la (e transgredi-la) no texto ficcional, ocasionada pelo ato de fingir, fazendo com que os componentes da tríade se diferenciem, já que:

O ato de fingir, como a irrealização do real e a realização do imaginário, cria simultaneamente um pressuposto central que permite distinguir até que ponto as transgressões de limites que provoca (1) representam a condição para a reformulação do mundo formulado, (2) possibilitam a compreensão de um mundo reformulado e (3) permitem que tal acontecimento seja

experimentado. Desaparece assim a oposição entre ficção e realidade, pois, como “saber tácito”, ela sempre implica um sistema referencial que o ato de fingir, enquanto transgressão de limites, não pode mais levar em conta. (ISER, 1996, p. 15-16)

Percebe-se então que os componentes da tríade (real, fictício e imaginário) se diferenciam, já que possuem funções distintas, enquanto os atos de fingir, que são o meio pelo qual a tríade se manifesta (para Iser: modo operatório), através de uma relação recíproca, vão se fortalecendo como transgressão de limites.

Se os elementos que compõem a tríade apresentam funções distintas e o “fictício no texto ficcional [...] se revela composto de diferentes atos de fingir” (ISER, 1996, p. 16), cada um desses atos de fingir respeitará, automaticamente, essa diferenciação funcional. Além disso, para que seja possível, a configuração de diversos atos de fingir num mesmo texto ficcional, torna-se “necessária a interação de várias funções para que se realize a ‘mediação’, no texto ficcional, do imaginário como real.” (p. 16), e estas interações configuram-se em estruturas definidas como seleção, combinação e desnudamento da ficcionalidade (auto-indicação), que juntas, embora em diferentes atos de fingir, constituem o texto ficcional.

A seleção é necessária ao texto ficcional porque permite a escolha “dos sistemas contextuais preexistentes, sejam eles de natureza sócio-cultural ou mesmo literária”, já que:

A seleção é uma transgressão de limites na medida em que os elementos do real acolhidos pelo texto se desvinculam então da estruturação semântica ou sistemática dos sistemas de que foram tomados. Isso vale tanto para os sistemas contextuais, quanto para os textos literários a que os novos textos se referem. (ISER, 1996, p. 16)

A partir do momento em que esses elementos do real (de natureza sócio-cultural ou literária) são acolhidos pelo texto e, conseqüentemente, seus limites são transgredidos, tem-se um deslocamento desses elementos, já que serão inseridos em outro contexto. Iser (1996) acrescenta que os elementos contextuais “que o texto integra não são em si fictícios, apenas a seleção é um ato de fingir, pelo qual os sistemas, como campo de referência, são delimitados entre si, pois suas fronteiras são transgredidas” (p. 17).

É pertinente evidenciar que ao realizar a seleção o autor não se apropria de todos os elementos de um campo de referência, ao contrário, ao selecionar alguns elementos, suprime outros, fazendo com que esses elementos tenham “um valor diferente daquele que tinham no

campo de referência existente” (ISER, 1996, p. 18), porque ao serem deslocados para outro campo de referência eles transgridem seu campo de referência primevo, dando origem ao texto ficcional. Como não existem regras para o processo de seleção, já que ela “é governada apenas por uma escolha feita pelo autor nos sistemas contextuais, através de seu acesso ao mundo” (ISER, 1996, p. 18), torna-se então possível identificar, a partir das escolhas do autor, a intencionalidade do texto. Ainda em relação à seleção, Iser (1996) acrescenta que:

Como ato de fingir, a seleção encontra sua correspondência intratextual na combinação dos elementos textuais, que abrange tanto a combinabilidade do significado verbal, o mundo introduzido no texto, quanto os esquemas responsáveis pela organização dos personagens e suas ações. A combinação é ato de fingir porque também ela possui a caracterização básica: ser transgressão de limites. (p. 18-19)

Dessa forma, Iser (1996) reforça a ideia de que tanto a seleção quanto a combinação são atos de fingir, porque ambas estão alicerçadas na transgressão de limites da realidade através do texto ficcional. A combinação proporciona essa transgressão por meio de elementos intratextuais como, por exemplo, a alteração do significado lexical de uma palavra, que pode ser obtido com a criação de neologismos, de estratégias de rima ou de esquemas textuais, criando assim relacionamentos intratextuais.

O relacionamento intratextual adquire relevância à medida que “anula tanto o significado literal da língua quanto a sua função designativa”, convertendo-a em função figurativa e paralisando o caráter denotativo da língua, embora a referência seja mantida. É a função figurativa da língua a responsável pelo caráter de ambiguidade peculiar à linguagem literária, já que “ela funciona ao mesmo tempo como análoga da representabilidade e como signo de intraduzibilidade verbal daquilo para o qual aponta” (ISER, 1996, p. 22).

Iser (1996), a fim de elucidar a importância do relacionamento, como produto do ato de fingir (combinação), atribui a ele a configuração concreta do imaginário, ainda que este nunca possa “se integrar totalmente na língua, embora o fictício, enquanto concretização do imaginário, não possa prescindir da formulação verbal (p. 23).

Como já foi mencionado, seleção e combinação são atos de fingir que “dizem respeito à transgressão de limites entre texto e contexto, ou seja, à transgressão dos campos de

referência intratextuais” (ISER, 1996, p. 23), entretanto o desnudamento da ficcionalidade (autoindicação) é o ato de fingir

característico da literatura em sentido lato, que se dá a conhecer como ficcional, a partir de um repertório de signos. [...] Deve-se entretanto ressaltar que este repertório de signos não se confunde com signos linguísticos do texto; [...] Pois o sinal de ficção no texto assinalado é antes de tudo reconhecido através de convenções determinadas, historicamente variadas, de que o autor e o público compartilham e que se manifestam nos sinais correspondentes. Assim o sinal de ficção não designa nem mais a ficção como tal, mas sim o ‘contrato’ entre autor e leitor [...]. (ISER, 1996, p. 23)

É conveniente frisar que o desnudamento da ficcionalidade adquire uma nuance especial como ato de fingir porque encerra, conforme Iser (1996), o contrato entre autor e leitor, e é esse “contrato” que permite ao texto ficcional, mesmo conservando resquícios da realidade apreendida através da seleção, apresentar-se “sob o signo do fingimento” (p. 24), tendo em vista que:

Este mundo é posto entre parênteses, para que se entenda que o mundo representado não é o mundo dado, mas que deve ser apenas entendido como se o fosse. Com isso se revela uma consequência importante do desnudamento da ficção. Pelo reconhecimento do fingir, todo o mundo organizado no texto literário se transforma em um *como se*. O pôr-entre-parênteses explicita que todos os critérios naturais quanto a esse mundo representado devem ser suspensos. Assim nem o mundo representado retorna por efeito de si mesmo, nem se esgota na descrição de um mundo que lhe seria pré-dado. (ISER, 1996, p. 24)

Cabe aqui acrescentar que “a realidade se repete no texto ficcional, mas essa repetitividade é superada, uma vez que está posta entre parênteses” (ISER, 1996, p. 25), isso porque o mundo representado no texto não é o mundo real, mas um mundo *como se* fosse real, o que fortalece o fictício, já que ele se caracteriza pela transgressão dos limites do campo de referência inicial, através da imbricação dos atos de fingir.

Nesse sentido, é adequado lembrar que embora seja o fictício, por possuir caráter de ato, que funcione como transgressor, através da concretização do texto ficcional, essa transgressão somente se torna viável por intermédio de sua interação com o imaginário, já que:

O fictício depende do imaginário para realizar plenamente aquilo que tem em mira, pois o que tem em mira só aponta para alguma coisa, alguma coisa que não se configura em decorrência de se estar apontando para ela: é preciso imaginá-la. O fictício compele o imaginário a assumir forma, ao mesmo tempo que serve como meio para a manifestação deste. O fictício tem de

ativar o imaginário, uma vez que a realização de intenções requer atos de imaginação (*imaginings*). (ISER, 1999, p.70)

Para o teórico o fictício é construído a partir da escrita do texto e de sua relação com o leitor, a qual ocasiona uma espécie de jogo entre autor, texto e leitor e faz com que o imaginário seja ativado pelo fictício. É essa fusão entre fictício (intencional) e imaginário (espontâneo) que faz emergir a literatura e permite que “ambos se salientem, gerando diferentes manifestações. Tal proliferação resulta numa interação que se expande continuamente, e o jogo (*play*) [...] se torna a estrutura reguladora dessa interação” entre eles (ISER, 1999, p.67).

Conforme Iser (1999, p. 70), vale reiterar que os atos de fingir funcionam como estruturas duplicadoras dos campos de referência e possibilitam a criação de espaços de jogo, ainda que esses espaços não representem um jogo acabado, porque:

O jogo, enquanto movimento de ajuste, é meramente uma “semificção”, que indica apenas uma transgressão, necessitando por isso da “ficção imaginativa” para se tornar jogo. A “ficção imaginativa” efetua a ‘distorção’ do que é transgredido; isso significa que só quando a validade da acomodação, entendida como imitação, é negada, libera-se um jogo que almeja apropriar-se do que permanece oculto da adaptação. (ISER, 1996, p. 309)

É nesse contexto, após elucidar a presença do fictício e do imaginário através da transgressão dos limites do mundo real para o universo ficcional, que Iser retoma o estudo referente às categorias do jogo realizado por Caillois e propõe um redimensionamento delas para aplicá-las ao texto literário, afirmando que:

o jogo encena disposições antropológicas que, não podendo ser exploradas totalmente, ganham presença enquanto leque de seus múltiplos aspectos; o texto, portanto, encena os próprios jogos e estes devem interagir para que o texto, que é forçosamente limitado, não jogue o fim do jogo. (ISER, 1996, p. 315-316)

Para Iser (1996), é importante analisar separadamente os jogos do texto, isso porque “o contramovimento de jogos livres e jogos instrumentais se estrutura de modo diverso. A medida de tal estruturação se origina dos componentes do jogo, resultantes de sua interação: o fictício e o imaginário” (p. 316).

Para que seja possível acompanhar o pensamento de Iser acerca do jogo do texto, impõe-se a necessidade de diferenciar jogo livre de jogo instrumental, já que serão termos empregados com certa recorrência. O jogo instrumental está ligado diretamente às regras do texto enquanto o jogo livre possibilita uma infinidade de situações que transgridem o real, levando “os atos de fingir a movimentos que quase transcendem, fazendo-nos esquecer o que foi deixado para trás” (ISER, 1999, p. 107).

A diferença entre jogo livre e jogo instrumental se manifesta “por meio de um movimento compensatório entre aquele jogo livre, no qual se vai além do que é, e um jogo instrumental cujo propósito implícito tem caráter pragmático” (ISER, 1999, p. 107-108). É esse movimento compensatório, denominado por Iser também como movimento oscilatório, que permite ao jogo instrumental frear o completo desligamento do que foi transgredido, objetivo do jogo livre, assim como o jogo livre não permite que o jogo instrumental engesse, com regras, essa mesma transgressão.

Assim como esse movimento oscilatório, ora de cooperação, ora de oposição entre jogo livre e jogo instrumental, acontece a interação entre fictício e imaginário, tendo em vista que é possível considerar o jogo como algo “que emerge da interpenetração do fictício e do imaginário, e isso significa perceber no fictício o meio para manifestação, para o desdobramento do imaginário como contraposição” (ISER, 1999, p. 109).

Cabe aqui esclarecer que, embora tanto o jogo livre quanto o jogo instrumental sejam muito importantes no texto em virtude do caráter oscilatório, é a ficcionalização que “conserva a presença do mundo ultrapassado tão plenamente quanto o faz a contraposição (*dual countering*) do imaginário por meio de seus cancelamentos, liberações e ‘irrealizações” (ISER, 1999, p. 108). Acrescente-se a isso que a “interação do fictício e do imaginário desenvolve o vaivém básico em contra-movimento de jogo livre e jogo instrumental [...] De modo semelhante, o movimento básico do jogo se realiza no plano da relação do texto com seus contextos (ISER, 1996, p. 307).

Conforme Iser (1999, p. 110) é adequado salientar que a linguagem tem sentido intencional, enquanto que o jogo tem caráter infundável. Partindo da intencionalidade da linguagem e conseqüentemente do texto, é possível verificar que ambos têm traços limitados,

o que criaria oposição entre texto e jogo. Na realidade isso não acontece, porque mesmo o texto apresentando determinadas limitações e mantendo presente o campo de referência transgredido, ele apenas regula as possibilidades de jogo, sem, contudo, findá-las isto porque o próprio texto oferece diferentes possibilidades de jogo (*games*)², fazendo com que, no texto, existam

de forma permanente apenas aqueles jogos que fazem com que o jogo livre e jogo instrumental joguem um contra o outro. Ao mesmo tempo, eles utilizam de modo distinto o significante dividido e o jogo de oscilação do esquema, em função do fato de o texto jogar sobretudo contra seus mundos de referência, ou jogar com as posições nele reunidas para além de si mesmo, ou, ainda, descortinar possíveis mundos, ou, por fim, jogar com as expectativas dos leitores potenciais. (ISER, 1996, p. 313-314)

Vale acrescentar que o “jogo (*play*) permanece dinâmico para além de sua significação pragmática, pois os diferentes jogos (*games*) textuais continuam a ser jogados uns contra os outros” (ISER, 1999, p. 110).

A fim de explicitar como se desenvolvem os jogos (*games*) no universo textual, Iser retoma o estudo referente às categorias do jogo realizado pelo filósofo francês Roger Caillois, que foram anteriormente descritas neste estudo e assim sintetizadas por Iser (1999): “*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” (p. 110-111). Iser (1996) propõe um redimensionamento delas para aplicá-las ao texto literário, esclarecendo 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)

² Em relação às palavras *games* e *play* cabe salientar que embora ambas possam ser traduzidas como *jogo* em português ou *spielen* em alemão, em inglês elas assumem relativas diferenças: *play* indica o jogo em si, enquanto *games* indica as diferentes formas de jogar.

Roger Caillois já havia mencionado que acontecem algumas combinações entre os jogos para que a *paidia* e o *ludus* se manifestem. 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 ele 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 os jogos (*play*) possuem uma infinidade, o jogo(*game*) busca 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 infinidade podem ser jogadas” (ISER, 1996, p. 320).

É também em decorrência da combinação das diferentes categorias de jogos que se estabelece o processo de serialidade no texto, o que possibilita um vaivém entre limitação e infinidade, semelhante ao jogo oscilatório entre jogo instrumental e jogo livre. Cabe acrescentar ainda que nesse processo a serialidade:

se distingue de todos os jogos de resultado, sobretudo dos jogos matemáticos, dos jogos estratégicos e militares, dos jogos econômicos e dos jogos de azar e de habilidade, engendrados para remover espaços de jogos já existentes. O jogo do texto, ao contrário, trabalha contra a perda dos espaços de jogo, causada em princípio por jogos. Deste modo, nele os jogos podem jogar entre si. *Agôn* é capaz de se opor a outros jogos, *alea* pode funcionar como mudança de estratégia, a *mímica* pode expor os jogos como máscaras e *ilinx* introduzir indomabilidade no conjunto das combinações. (ISER, 1996, p. 321)

No entanto, para que a serialidade aconteça torna-se necessária, tanto no jogo do texto quanto em todos os outros jogos, alguma forma de ordenação, a qual se manifesta através da presença de um princípio regulador.

A regra regulatória “surge à medida que *agôn*, *alea*, *mímica* e *ilinx* ganham sua forma particular” (ISER, 1996, p. 322), ou seja, ainda que combinados pelo jogo do texto preservam suas peculiaridades individuais como categorias de jogo. A regra aleatória, por seu turno,

sustenta que, no texto, “nem tudo é possível, pois estrutura previamente o que é possível. Seus limites não estão na forma dos jogos, que são determinados pelas regulatórias, pelo amálgama dos jogos, pelos mundos de referência e pelos elementos das combinações recorrentes no texto” (ISER, 1996, p. 322-323). É ela que mantém presente a relação de vaivém entre jogo livre e jogo instrumental, não permitindo que o texto se distancie muito daquilo que ficou para trás, por ocasião da transgressão do campo de referência, além de controlar o leitor a fim de que ele perceba que o texto literário comporta múltiplas, mas não infinitas possibilidades de leitura. Nesse sentido Iser (1996) ressalta que o jogo do texto:

converte, por fim, *agôn*, *alea*, *mímica* e *ilinx* em papéis de jogo que, como todos os papéis, se caracterizam por uma dualidade insuperável. Pois os papéis sempre materializam algo que, através deles, deve ser oferecido à observação. [...] Se o jogo do texto converte as formas do jogo em papéis, seus matizes incontroláveis passam a ser a possibilidade de jogá-las contra o papel. A regra aleatória organiza esses matizes de tal modo que *agôn* joga a incontrolabilidade de ganhar e perder, *alea* joga as decisões do acaso em uma aplicação explosiva de possíveis alternativas, *mímica* joga a transparência da transformação intencionada e *ilinx* joga as intenções que transparecem na subversão. Com relação a isso, a regra aleatória varia, o que não permite mais seu controle pelas regras regulatórias que orientam cada papel de jogo no jogo de texto. Mas ela depende do que lhe é previamente dado; não pode esquivar-se, pois agindo dessa forma, liquidaria a si mesma, já que funciona como forma de estruturação de algo que a regra regulatória não é mais capaz de domar. (p. 323-324)

Ainda em relação à regra aleatória cabe evidenciar sua relevância no campo artístico em geral, e em particular, no texto literário. A relevância da regra aleatória no texto literário é decorrente da presença do real transgredido, real este que, no entender de Iser (1996), poderia encaminhar o texto para a generalização. Esta generalização é favorecida pela “apresentação concreta [da realidade] na representabilidade” (p. 324).

Entretanto essa generalização não se confirma porque a regra aleatória se manifesta garantindo que cada texto literário torne-se único, pressuposto básico da arte em suas diferentes formas de manifestação, considerando-se que “a unicidade é algo que subsiste por si própria”, além de constituir “a fascinação de cada obra de arte em oferecer uma idéia concreta do que é o geral. A conexão de singularidade e representação ganha seu contorno através da interação das regras aleatória e regulatória” (p. 324).

Na construção do texto a regra aleatória sempre aparecerá no sentido de fazer emergir o que é singular mesmo que combinada com a regra regulatória presente através das diferentes categorias de jogos, as quais são igualmente necessárias para a concretização do

texto, já que ele apresenta uma multiplicidade de jogos, sendo que o grande jogo está na interação entre fictício e imaginário e na relação oscilatória entre jogo livre e jogo instrumental, tendo em vista que:

Em *agôn*, o jogo livre se confina ao desenvolvimento de uma disputa; está a serviço de uma oposição; na *mímica* o jogo livre procura alcançar semelhanças enganosas; serve para eliminar a diferença. Em *alea*, o jogo livre está totalmente desenfreado, superando toda intenção premeditada; em *ilinx*, o jogo livre é uma esquivo constante. [...] Se domina a tendência instrumental, “a obrigação da forma” do fictício ganha primazia, e o imaginário desempenha apenas um papel subalterno, enquanto realização diversa da estrutura de duplicação de *agôn* e *mímica*. Se a tendência livre domina, o imaginário inunda a “obrigação de forma”, deixando em *alea* e *ilinx* a estrutura de duplicação do fictício como um vestígio cada vez mais apagado. (ISER, 1996, p.325-326)

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 *agón* 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 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 possibilita a ele 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* (1997)³ 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

Escolher 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)

³ Título do original em alemão: *Wahrheit und Methode*, publicado em Tübingen, 1986.

É nesse processo de jogar e permitir-se ser jogado que o leitor busca encontrar sentido para o texto; ao encontrar o sentido almejado tem-se o fim do jogo, o que significa que encontrar o sentido funciona como uma antecipação de resultados, já que:

todos os tipos de jogos do texto – do vaivém do movimento de jogo ao significativo fendido, do jogo de oscilação dos esquemas à aleatória das formas de jogo – tornam-se condições referenciais de uma semântica. [...] O fato de o sentido descoberto ser ganho (*erspielen*) resulta unicamente de ele não poder ser localizado em nenhum lugar do texto; [...] Em tal modalidade de jogo, a regra aleatória permanece guiada pelo código do leitor que, não sendo parte do texto, inevitavelmente paralisa o jogo. (ISER, 1996, p. 331-332)

Ao referir-se ao código do leitor é conveniente lembrar que este código pode ser orientado por uma opção semântica de leitura, pela compreensão, pela necessidade de apropriação de experiências do campo de jogo textual e pela indicação “de uma atitude de defesa, à medida que a descoberta do sentido se revela como estrutura defensiva contra o não familiar” (ISER, 1996, p. 332).

Quando “o texto é jogado como um modo de ganhar uma experiência” (ISER, 1996, p. 332), o leitor necessariamente expõe-se ao jogo, ou seja, o código deixa de orientar a regra e passa a ser jogado, fazendo com que “as próprias normas e sua validade” (ISER, 1996, p. 332), sejam postas em jogo com o propósito de elucidar o que a opção semântica do leitor não foi capaz de descortinar.

Nesse caso, o jogar e ser jogado pelo texto estão relacionados à busca do conhecimento, tendo em vista que “o ganho de experiência significa jogar para avançar no próprio código” (ISER, 1996, p. 333), e quando o avanço se concretiza tem-se o fim do jogo, pois o leitor conseguiu atingir o nível desejado de ganho de experiência.

Nem sempre o jogo do texto remete ao ganho de experiência, visando muitas vezes à busca do prazer por intermédio da leitura. Esse prazer, “deleite estético”, conforme Iser, ativaria determinadas faculdades, “de modo que exigências extraordinárias do jogo do texto certamente intensificarão esse prazer. Isso vale, sobretudo, quando o texto esconde suas regras de jogo, de modo que sua descoberta pode se tornar propriamente um jogo” (ISER, 1996, p.

332). As faculdades mencionadas por Iser (1996) “podem ser cognitivas, emotivas ou sensórias” (p. 332).

Para que isso aconteça é necessário que o leitor, ao perceber que apenas as faculdades cognitivas não bastam, passe a usar as faculdades sensórias e emotivas. Para Iser (1996), ativar essas faculdades “leva o leitor a jogar consigo mesmo, em um jogo que pode se converter em ‘deleite de si mesmo’, à medida que o leitor se faz presente pela ocupação pouco habitual de suas faculdades” (p. 332-333).

Ainda que essas faculdades sejam ativadas, o “eu” do leitor permanece consciente e transforma-se em um jogador, o que possibilita sua duplicação, tendo em vista que “estar ao mesmo tempo preso a um papel e fora dele é uma forma de duplicação pela qual as transformações do jogo do texto se traduzem em uma conduta do leitor, caracterizada pela ativação de faculdades” (ISER, 1996, p 333). Dessa forma, a duplicação seria a responsável pelo prazer gerado pelo texto.

Para Iser (1996), além da duplicação, o prazer do texto seria resultante da “absorção mais intensa do leitor no jogo do texto⁴” (p. 333), ou seja, enquanto em um primeiro momento, nesse caso a duplicidade, tem-se um processo de rasgadura, de ruptura, em um segundo momento o sujeito [do texto] é impulsionado “para essa divisão; esta é o ‘sujeito do texto’ à medida que dessa rasgadura emerge tudo o que joga no texto” (ISER, 1996, p. 334), estando presente nesses elementos o prazer gerado pelo texto e talvez a resposta de por que o homem necessita de ficção, já 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.

É essa interação que oferece o prazer da descoberta dos mecanismos utilizados no jogo textual, prazer este somente viável neste espaço, pois “o prazer do texto parece oferecer o que no mundo da vida real não pode ser alcançado” (ISER, 1996, p. 334).

⁴ Iser recupera em seu estudo o conceito de prazer do texto de Roland Barthes.

Na tentativa de encontrar as combinações entre *agôn*, *alea*, *mímica* e *ilinx* que permeiam o texto literário, a abordagem aqui proposta remeterá a análise do jogo do texto, sob o enfoque das teorias de Huizinga, Caillois e principalmente do enfoque dado por Iser quanto à aplicação das categorias de jogo ao texto e da interação do fictício e do imaginário, tomando-se como objeto de análise a obra *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, escritor argentino.

2 ENTRANDO NO JOGO DE *O JOGO DA AMARELINHA*

2.1 Julio Cortázar: vida, ficção e jogo

O escritor argentino Julio Florêncio Cortázar nasceu em Bruxelas, na Bélgica, em 26 de agosto de 1914. Devido a questões diplomático-comerciais, Julio Cortázar (pai), funcionário da embaixada argentina, recém-casado com María Herminia Descotte de Cortázar, viajou para a Europa levando a esposa, fato que explica o nascimento de Cortázar (o escritor) longe da Argentina.

Em 1914 a Europa já sofria os danos iniciais da Primeira Guerra Mundial e a família Cortázar ainda se encontrava em Bruxelas, quando a cidade foi ocupada pelos alemães. A tomada da cidade impediu que a família se retirasse, ocasionando o nascimento de Julio Cortázar na Bélgica, embora tenha sido registrado como argentino, uma vez que seu pai trabalhava na embaixada da Argentina em Bruxelas.

O pequeno Julio só chegaria à Argentina com quase quatro anos, após sua família ter se deslocado por diversos países europeus e após o final da Primeira Guerra Mundial. É também na Europa, em Zurique, na Suíça, que nasce sua irmã, Ofélia.

Somente com o retorno da família à Argentina, Cortázar entrará efetivamente em contato com a língua oficial de seu país – o espanhol – já que até então conhecera o francês como primeira língua. Após o retorno da família a Buenos Aires, o pai de Cortázar some misteriosamente, deixando-os em dificuldades financeiras que serão superadas com o trabalho da mãe e com a ajuda da avó materna. A família só voltaria a ter notícias do pai depois de sua morte, já que deixara uma pensão razoável para a esposa e muitas propriedades, dinheiro e bens que Cortázar, mesmo em dificuldades financeiras, convenceu a mãe a não aceitar.

Em decorrência do abandono do pai, quando tinha por volta de seis anos, Cortázar passou a conviver apenas com a mãe, a avó materna, uma prima de sua mãe e a irmã Ofélia. Conforme Goloboff (1998), esse é um assunto sobre o qual Cortázar falará muito pouco, embora tenha ficado marcado “de maneira prematura em sua vida, e talvez sua obra não oculte tanto a circunstância” (p. 16)⁵, já que ao publicar *Presencia* (1938), seu primeiro livro, optou por usar o pseudônimo Julio Denis, provavelmente para não valorizar seu verdadeiro nome, que era homônimo ao de seu pai, o que teria motivado o pai a escrever-lhe questionando o motivo do uso do pseudônimo. Cortázar jamais respondeu tal carta.

Esse distanciamento do pai e a conseqüente negação de sua figura, intensificaram sua relação com a mãe e a irmã, deixando “importantes marcas em sua obra: o universo feminino que a povoa tem características específicas e marcadas, as quais, ao menos em parte, podem explicar-se por aquele fato” (GOLOBOFF, 1998, p. 17)⁶. Em entrevista concedida a Omar Prego, publicada em *O fascínio das palavras*, Cortázar reconhece que o fato de sua mãe ser uma boa leitora, o ajudou em seu contato inicial com a literatura:

tive acesso a uma biblioteca que abriu enormemente minha imaginação, que me fez entrar a fundo nesse pequeno mundo que já não tinha nada a ver com o pequeno mundo de Bánfield, onde eu vivia com meus amigos e com minha família. Nesse sentido, minha mãe foi uma grande iniciadora em meu caminho. Primeiro, de leitor; depois, de escritor. (PREGO, 1991, p. 27)

Em 1928, “Cortázar termina a escola primária e ingressa no ano seguinte na Escuela Normal del Profesorado Mariano Acosta onde, em 1932, receberá o título de professor normal e, em 1935, o de Professor normal em Letras” (GOLOBOFF, 1998, p. 27)⁷. Logo após, inicia um período no qual trabalha como professor em diversos lugares na Província de Buenos Aires: “Segundo as próprias declarações é o período de acúmulo de leituras à falta de interlocutores.” (MONTALDO, 1997, p. 546)⁸.

⁵ Tradução da autora desta dissertação. No original: *de manera temprana en su vida, y quizá su obra no oculte tanto la circunstancia.*

⁶ Tradução da autora desta dissertação. No original: *importantes huellas en su obra: el universo femenino que la puebla tiene características bastante específicas y marcadas, las que, al menos en parte, pueden explicarse por aquel hecho.*

⁷ Tradução da autora desta dissertação. No original: *Cortázar termina la escuela primaria e ingresa al año siguiente en la Escuela Normal Profesorado Mariano Acosta donde, en 1932, obtendrá el título de Maestro normal y, en 1935, el de Profesor normal en Letras.*

⁸ Tradução da autora desta dissertação. No original: *Según las propias declaraciones es el período de acumulación de lecturas a falta de interlocutores.*

Em 1944 muda-se para Mendoza, passando a ministrar aulas de Literatura Francesa e Inglesa na Universidad de Cuyo, sendo que pouco tempo depois, em 1945 renuncia ao cargo, pois nesse período participou da luta política contra o peronismo e tendo Perón sido eleito presidente, julgou mais adequado afastar-se do posto na Universidade do que submeter-se ao regime político vencedor. Nesse período retorna para a casa materna e passa a dirigir entre 1946 e 1949 a “Cámara del Libro”, trabalho que lhe possibilitava tempo disponível para escrever. É nesse período que conhece Aurora Bernárdez, sua primeira mulher, com quem se casaria em 1953.

Conforme Goloboff (1998, p. 51-99), em 1951, com o auxílio financeiro de uma bolsa de estudos do governo francês, viaja para Paris, a fim de passar um ano. Em 1953, após ter viajado por alguns países europeus, retorna à França e passa a trabalhar como tradutor temporário na UNESCO, cargo que logo foi elevado ao de revisor de traduções. Cortázar trabalharia nessa função até 1975, quando julgou financeiramente não ser mais necessário, embora tenha aceitado realizar alguns trabalhos que lhe interessavam posteriormente a essa data.

É em meio a estas e muitas outras questões de caráter prático que Julio Cortázar aparece como escritor: em 1938, como já foi mencionado, tem-se a publicação de *Presencia*, com o pseudônimo Julio Denis e em 1949, *Los Reyes*, que, segundo o próprio autor:

foi objeto de uma edição privada feita por um amigo, Daniel Devoto, que fazia edições por conta própria e gostava de editar os amigos, aqueles textos dos quais gostava. Mas esses não foram, digamos, livros públicos. O primeiro livro num circuito editorial foi efetivamente *Bestiário*. (PREGO, 1991, p. 28)

Bestiário, livro de contos, foi publicado em 1951. Entre os contos publicados nesta obra está “Casa tomada”, que é considerado pelo próprio Cortázar como sendo seu primeiro conto. Foi publicado em dezembro de 1946, na revista Los Anales de Buenos Aires, dirigida por Jorge Luis Borges e ilustrado pela irmã dele [de Borges], Norah Borges.

É conveniente salientar que, embora Cortázar considere “Casa tomada” como sendo seu primeiro conto, antes dele outros já haviam sido publicados: “Llama al teléfono, Delia” (1942), “conto publicado, segundo ele comentará anos depois sem seu consentimento, e ao

qual classificou como experimental” (GOLOBOFF, 1998, p.44)⁹. Além desse, “Estación de la mano”, foi publicado em janeiro de 1945, na revista *Egloga* e assinado por Cortázar como Julio A. Cortázar e “Bruja”, publicado no *Correo Literario*, em agosto de 1944 e assinado por Julio F. Cortázar, também excluídos pelo autor do conjunto da obra (GOLOBOFF, 1998, p. 45).

A crítica literária também considera “Casa tomada” como sendo seu primeiro conto, porque “uma noite em Paris, muitos anos depois, Julio Cortázar agradecerá a Jorge Luis Borges a publicação de seu primeiro relato” (ARRIGUCCI JR, 2003, p. 13).

A essas publicações sucederam-se dezenas de outras: textos de crítica literária, artigos em jornais e revistas, contos, romances, poemas... entretanto aqui serão mencionadas apenas algumas publicações, tendo em vista que sua bibliografia é bastante extensa.

Em 2009, ano em que Julio Cortázar completaria noventa e cinco anos, relembrou-se também os vinte e cinco anos de sua morte. Cortázar faleceu em Paris, no dia 12 de fevereiro de 1984, deixando:

a lembrança de um homem de infinita curiosidade intelectual, de um escritor sempre em busca da novidade, de um militante que tentou fazer avançar as noções de liberdade e justiça social, de um experimentador sempre entre o racional e o fantástico, entre a realidade e o surrealismo, de um espírito proteiforme cujas armas literárias são essencialmente a ironia, o humor, o jogo, a abertura mental e a tolerância, a vontade contínua de superação e renovação. (CYMERMAN; FELL, 2001, p. 80)

Em meio às muitas homenagens que lhe foram prestadas, 2009 trouxe também o lançamento de um livro seu contendo textos inéditos: *Papeles inesperados* (2009)¹⁰. O livro é uma coletânea que inclui onze contos, treze poemas e quatro auto-entrevistas, além de crônicas de viagem, textos sobre literatura e política, um capítulo até agora desconhecido do *Libro de Manuel* (publicado em 1973) e vários episódios com a personagem de *Un Tal de Lucas* (1979). Os textos teriam sido encontrados por Aurora Bernárdez, primeira mulher do autor, numa cômoda que pertencera a Cortázar.

⁹ Tradução da autora desta dissertação. No original: *cuento publicado, según él comentará años después, sin su consentimiento, y a que calificó de “experimental”*

¹⁰ Publicado no Brasil em 2010, com o título *Papéis inesperados*, editora Civilização Brasileira.

A publicação de *Papeles inesperados* leva a refletir sobre a questão das publicações póstumas, pois embora agradem aos leitores podem não ser um desejo do escritor. Em uma entrevista em Paris, no ano de 1977, Cortázar afirma que os textos não publicados por ele:

Tinham defeitos de estrutura. Tinham franjas que não conseguia eliminar. Latejava neles um romantismo do qual eu não conseguia me livrar – não me livrarei nunca do romantismo, mas se hoje consigo de certa forma controlá-lo, na juventude ele transbordava excessivamente. (BERMEJO, 2002, p. 27)

Existem temáticas que ocupam lugar recorrente na obra de Cortázar como jazz, o boxe e o jogo, todos são componentes que adquirem:

uma grande importância para a compreensão da sua poética. Basta uma leitura superficial para se fazer uma ideia da presença marcante desses elementos no conjunto dos seus textos. São realmente, três constantes do seu universo ficcional. Apresentam profundas vinculações com o tema central da busca e, em consequência, com toda a problemática da linguagem literária que o preocupa. (ARRIGUCCI JR, 2003, p. 35)

Em relação à produção literária de Cortázar cabe aqui a análise de seu universo ficcional no âmbito “do jogo”, seja ele entendido como manifestação cultural ou, mais especificamente, o jogo textual literariamente proposto ao leitor.

Para Reinaldo Damázio (2000) o jogo é para a ficção cortazariana uma obsessão “cognitiva por excelência, que permite a síntese paradoxal entre o lúdico e o racional, o abstrato e o concreto, a regra e o improvisado, o destino e o acaso (p. 16). O jogo tem marcada presença em muitos contos e romances de Cortázar, seja como proposta de leitura, seja como manifestação explícita na trama, como no caso do conto “O manuscrito encontrado em um bolso”, no qual:

Se fala explicitamente em “regras do jogo”. O personagem joga um jogo mortal que, evidentemente, tem que terminar em catástrofe, mas tem todas as características de um jogo: um código – como na amarelinha, no futebol, no boxe – e a possibilidade de ser interrompido por não ser fatal. Ainda que aquele que jogue um jogo de verdade o jogue até o final. O personagem não pode abandonar o jogo que inventou, mesmo que o leve à morte. (BERMEJO, 2002, p. 43).

Além desse texto, outros também remetem diretamente ao jogo ou a alguma manifestação de regras, muitas vezes, já a partir do título como *Final de jogo*, *Os prêmios*, *O*

jogo da amarelinha e em outras como no caso de *62 modelo para armar*, a própria narrativa desenvolve-se como um grande jogo de bilhar humano. Entretanto é em *O jogo da amarelinha* que o jogo adquire efetivamente seu maior alcance: “Desde o título, Cortázar desenvolve um imenso painel de ‘peças’ (narrativas) que se intercambiam, podem ser montadas pelo leitor e até possui um roteiro de leitura oferecido pelo escritor” (DAMAZIO, 2000, p. 17).

É certo que o universo ficcional de Julio Cortázar vai muito além do jogo como temática, mas sem dúvida seus intrincados jogos literários “correspondem ao impulso de reconhecer as regras do mundo e de fugir de tudo o que é normativo, estabelecendo uma cartografia do desejo, cujas preocupações políticas e a carga erótica libertária já estavam presentes em seus contos fantásticos da juventude” (SOSNOWSKI, 2000, p. 21), e que favoreceram a construção de *O jogo da amarelinha*, obra que será analisada sob a perspectiva das categorias do jogo textual.

2.2 A tripartição da obra

Em *O jogo da amarelinha*, *Rayuela*, título original em espanhol, 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 seguir o “tabuleiro de direção” criado pelo autor, sendo necessário para tanto ler o texto em sua integralidade.

Quando se menciona a leitura integral do livro, remete-se à leitura das três partes da obra, entretanto quando se opta pela leitura linear a proposta narrativa completa-se com a leitura das duas primeiras partes, como será detalhado a seguir.

A obra está dividida em três partes, totalizando 155 (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 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 deverá seguir o tabuleiro de direção proposto, emaranhando-se no universo do texto e assim como no jogo da amarelinha, saltando “as casas marcadas” [pelo autor] 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 a 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 Villar Raso (1987), em *O jogo da amarelinha*, Cortázar, põe em dúvida:

a literatura e sua relação com a realidade. [...] e representa a desintegração de tudo que constitui cultura e moralidade, demonstrando com seu texto fragmentado o convencionalismo do pensamento, da ação e da atividade literária. *O jogo da amarelinha* é a história de um homem, chamado Oliveira, que deixa sua terra e deixa a América por outra cidade, Paris, que para ele representa o ócio, as férias, a cultura [...]. (p. 62-63)¹¹

¹¹ Tradução da autora desta dissertação. No original: *la literatura y su relación con la realidad. [...] y representa la desintegración de todo lo que constituye cultura y moralidad, demostrando con su texto fragmentado la convencionalidad del pensamiento, de la acción y de la actividad literaria . Rayuela es la historia de un hombre llamado Oliveira, que deja herencia y deja América por otra ciudad, Paris, que para él representa el ocio, la novedad, las vacaciones, la cultura [...].*

2.2.1 “Do lado de lá”

A narrativa privilegia na primeira parte da obra – “Do lado de lá” – o romance entre Horacio Oliveira, argentino, e Maga, jovem uruguaia cujo nome verdadeiro é Lucía. Tanto Maga quanto Oliveira deixaram a América do Sul em busca de algo novo que talvez a Europa possibilitasse: ele busca encontrar-se; ela pretende aprimorar o canto.

A narrativa tem início, caso sejam considerados pelo leitor apenas os capítulos correspondentes às duas primeiras partes, com um questionamento: “Encontraria a Maga?”¹². A partir disso, todos os encontros e desencontros do casal, assim como o envolvimento deles no Clube da Serpente nutrem a narrativa com situações que vão de meras atividades cotidianas, discussões filosóficas a situações de singulares emoções.

O Clube da Serpente é uma espécie de confraria intelectual, cujo principal papel consiste em congregar interessados em discutir arte e filosofia de modo geral. Os debates variavam entre literatura, artes plásticas, música, filosofia, mas não ultrapassavam o espaço no qual estavam sendo realizados.

Embora o atelier do músico Ronald e da ceramista Babs fosse considerado a sede do Clube, as reuniões ocorriam em diferentes lugares: no quarto de um integrante, em um terreno baldio rodeado de lixo, na margem do rio e até no apartamento do escritor Morelli. Integravam o Clube: Oliveira, Maga, Ronald, Babs, Etienne, Ossip Gregorovius, Perico Romero, Wong, Guy Monod entre outros.

Entre os diversos assuntos debatidos pelos integrantes do Clube, muitas vezes a obra do escritor Morelli figurava como tema das discussões. Escritor que algum tempo depois viria a ser vítima de um atropelamento presenciado por Oliveira, fato que será abordado quando forem enfocados os “Capítulos prescindíveis”.

¹² Todas as citações utilizadas nesta dissertação serão extraídas de *O jogo da amarelinha*, 13. ed., 2008, Civilização Brasileira, constando entre parênteses o capítulo e o número da página em que elas poderão ser confrontadas. Para a citação acima, consulte-se o capítulo 1, página 11.

Oliveira e Maga conheceram-se casualmente em uma das esquinas de Paris e passaram e se encontrar sempre que o acaso permitisse, porque tanto para Oliveira quanto para Maga “as pessoas que marcam encontros exatos são as mesmas que precisam de papel com linhas para escrever ou aquelas que começam a apertar pela parte de baixo o tubo de pasta dentifrícia” (p. 12, cap. 1), ou seja, pessoas previsíveis, que não condiziam com a busca empreendida pelo casal.

Oliveira vivia em Paris subsidiado por um irmão, advogado em Rosário, na Argentina, que lhe mandava remessas de dinheiro, ainda que escassas e modestas. Como o dinheiro que o irmão lhe enviava não era suficiente, Oliveira realizava pequenos serviços como guarda-livros para custear suas despesas; Maga sobrevivia com trabalhos eventuais cuja remuneração era praticamente insuficiente para seu sustento, pois necessitava pagar as despesas do pequeno Rocamadour, seu filho, que vivia em um pensionato nos arredores de Paris. Sem dinheiro, Maga saíra de Montevideú sozinha e com um filho pequeno para estudar canto em Paris.

Maga e Oliveira eram bem diferentes: ele um homem intelectualizado, conhecedor de artes plásticas, literatura, música, filosofia e com pouca paciência para ensinar; ela considerada, tanto por Oliveira quanto por outros integrantes do Clube, como possuidora de pouco conhecimento intelectual e com dificuldades para entender o que lhe era explicado, entretanto dispunha de muito desejo de aprender e de uma capacidade intuitiva muito grande. Em decorrência disso os desentendimentos entre Oliveira e Maga se sucediam, causando rápidos distanciamentos entre eles, os quais acabavam esquecidos em algum quarto de hotel barato, após um encontro casual em alguma rua ou ponte da cidade.

Com passar do tempo e em razão do pouco dinheiro de que dispunham, Maga propõe a Horacio que ele passe a viver com ela no quarto alugado onde vive; entretanto, logo em seguida, o filho de Maga adoece gravemente e ela se vê obrigada a trazê-lo para Paris.

Oliveira encontra muitas dificuldades em dividir o espaço doméstico com o pequeno Rocamadour, pois não suporta o choro desesperado e o mau cheiro que a criança exala em decorrência da doença. Também não entende por que Maga prefere cuidar do filho em casa a interná-lo em um hospital. Após algumas desavenças com Maga, Oliveira resolve sair de casa.

Maga fica no quarto cuidando do filho e recebe a visita de Ossip Gregorovius, amigo do casal, mas que, em função da atenção dispensada à Maga, causa algum ciúme em Oliveira. Depois de longo choro, a criança dorme. Maga e Gregorovius ficam conversando e ouvindo música no escuro, para evitar que Rocamadour acorde.

Oliveira, naquele dia, passa por alguns apuros: ao assistir o concerto de Berthe Trépat, velha pianista decadente, se vê sozinho na plateia e obriga-se a assistir ao espetáculo até o final e a cumprimentá-la no camarim, acompanhando-a ao apartamento, período em que passa por alguns contratempos até conseguir desvencilhar-se dela.

Ao retornar para casa, encontra Maga e Ossip ouvindo música no escuro e deduz que ambos tivessem se relacionado sexualmente. Em decorrência da escuridão do quarto, Oliveira toca sem querer nas perninhas de Rocamadour e percebe que elas estão frias e que possivelmente ele já esteja morto, entretanto não faz comentário algum com Maga. Nesse ínterim chegam à casa de Maga, Ronald e Babs para contar que Guy Mond tentara o suicídio e está interado em um hospital.

Gregorovius é informado por Oliveira, através de uma conversa cifrada, sobre o que possivelmente tenha ocorrido com o menino. Os dois, temendo ficar sozinhos com Maga frente à situação que preveem enfrentar, esforçam-se para adiar a partida do casal Ronald e Babs o máximo de tempo possível. Nesse intervalo Etienne também aparece para uma conversa.

Maga, mesmo sabendo que está na hora de dar o remédio ao menino, protela, pois imagina que, se acordá-lo, ele irá chorar novamente. Não havendo mais tempo para retardar o remédio, ela se aproxima da cama e então:

O líquido caiu sobre o cobertor, depois a colher. Maga gritou e jogou-se sobre a cama, de bruços e depois de costas, com o rosto e as mãos colados a um boneco indiferente e cinzento que tremia e era sacudido sem convicção, inutilmente maltratado e acariciado. (p. 203, cap. 28)

Esgotadas as tentativas de acalmar Maga, os homens decidem que seria melhor deixá-la sozinha com Babs à espera da polícia, que seria avisada por Gregorovius. Oliveira, mesmo sabendo que Maga necessitava de seu apoio, se retira do quarto no momento em que ela

“estava se levantando da cama e que o olhava. Metendo as mãos nos bolsos do casaco, dirigiu-se para a porta. Etienne fez um gesto como para detê-lo e, depois, o seguiu. Ronald os viu sair e encolheu os ombros, irritado” (p. 206, cap. 28).

Se o leitor optou pela sequência linear da obra, isto é, excluindo os “Capítulos prescindíveis”, encontrará na continuação capítulos repletos de emoção e ressentimentos, pois Oliveira, que não comparecera ao velório e ao enterro da criança, retorna ao quarto onde vivia com Maga e encontra apenas Gregorovius, que lhe informa que Maga permitiu que ele ficasse morando no quarto, já que ela iria deixar Paris. Gregorovius também dá detalhes do breve velório e do enterro do pequeno Rocamadour.

Após um diálogo tenso entre os dois, Gregorovius sai do quarto, deixando Oliveira sozinho com suas lembranças. Ele verifica o pouco que Maga deixou: “Sentado na cama, olhou os papéis da gaveta da mesa-de-cabeceira. Um romance de Pérez Galdós, uma conta de farmácia [...]. Uns papéis rabiscados com lápis. A Maga levava tudo” (p. 220, cap. 31). Na realidade Oliveira viria a descobrir que os papéis rabiscados eram uma carta de Maga para o filho falecido.

Em decorrência do falecimento de Rocamadour e do desaparecimento de Maga, as relações entre Oliveira e os demais integrantes do Clube da Serpente se fragilizam. Babs não aceita o fato de Oliveira não ter estado ao lado de Maga na ocasião do falecimento do menino, episódio que motiva uma forte discussão entre os dois e desencadeia a dissolução do Clube da Serpente.

Oliveira perambula pela cidade na esperança de encontrar Maga. Percorre ruas, esquinas e pontes onde acidentalmente costumavam se encontrar, mas não a localiza e deixa-se “ficar na margem do rio entre os vagabundos” (p. 243, cap. 36). É nesse local que conhece Emmanuelle, uma *clocharde*, com quem passa a noite conversando e bebendo.

Quando amanhece, Emmanuelle pede que Oliveira vá com ela tentar recuperar as sardinhas que seu companheiro Célestin lhe roubou. Ele concorda, e enquanto caminham, decidem comprar mais duas garrafas de vinho. Completamente bêbados, abrigam-se do frio em um canto escuro de uma galeria coberta. Entre uma conversa e outra, Emmanuelle conta que há alguns dias seu companheiro encontrou uma moça afogada no rio, mas não tinha como

caracterizá-la porque ele se afastara antes da chegada da polícia, fato que faz Oliveira pensar que pudesse ser Maga.

Motivada pelo frio e pela considerável quantidade de vinho ingerida, Emmanuelle deita-se sobre o corpo de Oliveira e a fim de que ele “ficasse contente na sua primeira noite de clochard e talvez se enamorasse um pouco dela” (p. 251, cap. 36) passa a acariciá-lo eroticamente, momento em que são flagrados e presos pela polícia. Em consequência disso, Oliveira é deportado para a Argentina.

2.2.2 “Do lado de cá”

A segunda parte da obra – “Do lado de cá” – tem início quando Traveler e Talita esperam Oliveira no porto. Traveler e Oliveira são amigos de longa data, embora durante o período em que esteve em Paris, Oliveira sequer tenha mandado um cartão postal ao amigo. Traveler soube do retorno de Oliveira por intermédio de Gekrepten, antiga namorada de Oliveira, que fora informada da deportação pelo serviço diplomático.

De volta a Buenos Aires, Traveler e Oliveira retomam a amizade, sendo que este passa a trabalhar com venda de tecidos e a se relacionar

com a pobre e abnegada Gekrepten num quarto de hotel diante da pensão Sobrales, onde moram os Traveler. Corria tudo muito bem, Gekrepten estava encantada, preparava uns mates impecáveis e, embora fizesse pessimamente amor e macarronada, possuía outras importantes qualidades domésticas e deixava-lhe todo o tempo necessário para pensar em partida e regresso, problema que o preocupava nos intervalos de uma venda de cortes de gabardine. (p. 270)

Em uma tarde de muito calor, enquanto Traveler e Talita dormiam, Oliveira tentava desentortar pregos, mas não tendo muita habilidade para isso machuca os dedos com o martelo. Pensa em tomar um mate, mas não tem erva suficiente. Decide acordar Traveler para pedir-lhe um pouco de erva emprestada.

Quando Traveler acorda, Oliveira está esperando na janela em frente para pedir que lhe mande um pouco de erva e alguns pregos novos. Depois de alguma insistência por parte de Oliveira, Traveler concorda em mandar o material solicitado e combinam jogar o embrulho de uma janela para a outra.

Enquanto Traveler vai apanhar o material solicitado, Oliveira cria um jogo de palavras. Cansado desse jogo, imagina um típico diálogo espanhol, no qual todos falam ao mesmo tempo e nenhum ouve o outro. Por último, tenta produzir um poema, momento em que Traveler aparece com o pacote de erva e os pregos e lembra-se de que tem uma péssima pontaria. Como alternativa para resolver o impasse, os dois decidem fazer uma ponte entre as duas janelas para enviar o pacote.

Traveler usa uma tábua razoavelmente longa que ele tem no quarto, mas não funciona. Então, Oliveira apanha outra tábua que está no corredor do hotel onde mora e empreendem o processo de ligação entre as duas janelas. Apesar do empenho, as tábuas não ficam firmes, sendo necessário amarrá-las. Para isso alguém terá que se arriscar na travessia da “ponte”. Como Oliveira tem pavor de altura, os dois homens elegem Talita como mensageira.

Mesmo contrariada, Talita se submete à vontade dos dois e enquanto se esgueira sobre as tábuas a fim de amarrá-las, Oliveira e Traveler discutem sem dar a mínima importância a ela:

Oliveira baixara os braços e parecia indiferente ao que Talita fizesse ou não. Por cima de Talita, olhava fixamente. “Esses dois estenderam outra ponte entre si”, pensou Talita. “Se eu caísse agora eles nem notariam.” Olhou as pedras da calçada, viu a moça dos recados que a contemplava com a boca aberta. (p. 293, cap. 41)

Percebendo que o calor do sol estava insuportável, Traveler resolve apanhar um chapéu para Talita e a deixa à mercê da sorte, já que está sobre as tábuas que ligam as duas janelas do terceiro andar, de prédios separados por uma rua. Oliveira, para acalmá-la, ironicamente sugere: “Não se mova, não respire sequer. É uma questão de vida e de morte, acredite” (p. 295, cap.41).

Enquanto Traveler não retornava com o chapéu, Oliveira e Talita constatam que a única coisa que podem “fazer é um jogo de perguntas-balança” (p. 296, cap. 41). Nesse momento Gekrepten retorna da rua e tenta estabelecer uma conversa com Oliveira, que a ignora completamente e continua jogando com Talita.

Ao retornar “Traveler colocou um chapéu de palha em cima da tábua e, com o auxílio de uma vassoura, começou a empurrá-lo, centímetro por centímetro” (p. 301, cap. 41) para que Talita o alcançasse.

Mais uma vez tem início um diálogo entre os três e após muita discussão, Talita finalmente “segurou o chapéu e colocou-o imediatamente na cabeça” (p. 305, cap. 41), ocasião em que decide que irá, apesar dos protestos de Oliveira, jogar o embrulho pela janela e sair o mais rápido possível daquela situação desagradável. Então, lançou o pacote que “entrou a toda velocidade no quarto e despedaçou-se contra o armário” (p. 306 cap. 41).

Para Talita, nesse momento, interessava retornar para algum lugar seguro. Estava sobre uma ponte improvisada, ligando duas janelas, uma em cada lado da rua, sem a menor segurança e necessitava fazer uma escolha: seria mais fácil deslizar mais um pouco e alcançar a janela de Oliveira, que estava mais próxima ou arriscar-se mais e retornar para sua própria casa. Naquele momento apenas ela poderia decidir, então:

Apoiando-se nas duas mãos, recuou o traseiro cerca de vinte centímetros. Outro apoio e mais vinte centímetros. Oliveira, sempre com as mãos estendidas, parecia o passageiro de um navio que começa a afastar-se lentamente do cais. Traveler estendeu os braços e colocou as mãos sob as axilas de Talita. Ela ficou imóvel e, depois, jogou a cabeça para trás com um movimento tão brusco que o chapéu caiu, planando até pousar na rua. [...] Talita fechara os olhos e deixou-se puxar para trás, até entrar definitivamente no quarto. Sentiu a boca de Traveler em sua nuca, a respiração quente e rápida. (p. 307, cap. 41)

Como já foi mencionado, Oliveira trabalhava vendendo cortes de gabardine, entretanto as vendas caíram com a chegada do verão. Em face disso Traveler, apesar de Talita considerar que seria melhor que Oliveira se afastasse deles, conseguiu um emprego para o amigo no circo *Las Estrellas*, mesmo local de trabalho do casal. Talita não se sente à vontade quando Traveler e Oliveira estão juntos, porque tem a sensação que os dois entram em uma espécie de transe e que ela fica entre eles.

O diretor do circo *Las Estrellas*, senhor Ferraguto, decide vendê-lo e adquirir um manicômio. Talita, inicialmente, ficou um pouco aborrecida, mas depois aceitou bem a ideia já que era farmacêutica e essa seria uma oportunidade de retomar o contato com os medicamentos.

Na realidade todos ficaram um pouco entristecidos com a venda do circo. Para Ferraguto e Oliveira a maior tristeza era separarem-se do gato calculista. Como o gato era uma das atrações do circo, acabou fazendo parte do negócio. Oliveira e o gato haviam se afeiçoado tanto um ao outro que costumavam passear juntos pelas ruas de Buenos Aires.

Logo após a concretização da compra do manicômio por Ferraguto e por Cuca, sua esposa, o casal Traveler e o amigo Oliveira passam a morar na clínica. Os dois homens juntamente com Rememorino, que já trabalhava no local, revezam-se no monitoramento dos pacientes.

Com o passar dos dias os novos funcionários vão se inteirando dos detalhes e das surpresas diárias do trabalho. Descobrem que existe um necrotério, que não havia sido mencionado no momento da assinatura dos documentos de transferência da clínica, local em que alguns cadáveres são conservados por muito tempo, à espera de algum familiar que os retire.

É também em uma das geladeiras do necrotério que Rememorino guarda cervejas para bebê-las eventualmente. Esse hábito causa estranheza a Oliveira. Além disso, percebem que todos os internos são conhecidos apenas por números e que o número 7 já estava curado, mas mesmo assim não fora liberado, atuando como uma espécie de ajudante voluntário na clínica, principalmente na remoção dos cadáveres do quarto para o necrotério.

Da janela do quarto no segundo andar, Oliveira vê o jogo da amarelinha pintado no chão. Descobre que o número 8 é o melhor interno nesse jogo. Lembra-se de responder a uma carta de Gekrepten, que não se conforma em apenas encontrá-lo nos domingos.

Quando termina a resposta da carta volta à janela, já que deverá substituir Traveler às onze horas. É da janela que vê o momento em que Talita desliga as luzes da farmácia e em seguida vê alguém pulando amarelinha. Embora conscientemente saiba que é alguém da clínica que está ali, tem a impressão de ver Maga. Em seguida percebe que é Talita quem estava lá.

“As onze e dez, Traveler foi buscá-lo e passou o serviço” (p. 369, cap. 54). A partir desse momento, Oliveira assume a vigilância dos internos e, como a noite está muito quente,

algum tempo depois Talita lhe traz um copo de limonada. Os dois permanecem conversando no corredor e Oliveira faz algumas comparações entre ela e Maga.

Em determinado momento observam que um dos internos vem do porão, então descem as escadas e não encontram nada de diferente no necrotério. Como esse é o local mais refrigerado da clínica, permanecem conversando aí, mesmo que cause um pouco de medo em Talita. Embora saiba que a voz é de Talita, ele pensa ter ouvido a voz de Maga. Conversam mais um pouco e ele a beija. Ela percebe que apesar do beijo, a pessoa beijada não era ela:

Era como se alcançassem a partir de outro lugar, como uma outra parte de si mesmos; e não era deles que se tratava, era como se estivessem pagando ou cobrando algo em nome de outros, como se fossem as marionetes de um encontro impossível entre seus donos. [...] De algum modo tinham ingressado em outra coisa, neste algo onde se podia estar de cinza e ser de rosa, onde se podia morrer afogada num rio [...] e surgir numa noite de Buenos Aires para repetir no jogo da amarelinha a própria imagem do que acabavam de alcançar. (p. 376-377, cap. 54)

Talita retorna para o quarto e encontra Traveler lendo e bebendo alguns goles de cachaça. O casal conversa sobre diversos assuntos e, depois disso, ela dorme, embora seja um sono agitado. Traveler, que normalmente enfrenta dificuldades para dormir, tem, nessa noite, esse problema agravado pela agitação de Talita e pelo calor.

Como não conseguia dormir, já completamente bêbado, Traveler acordou a esposa para que ela ouvisse a leitura de algumas partes do livro *A luz da paz do mundo*, de Ceferino Piriz (Conforme capítulo 129, p. 572). Ao acordar, Talita

contou-lhe que Horácio a tinha beijado e procurou explicar o beijo, mas, como não encontrava palavras, ia tocando em Traveler na escuridão, suas mãos caíam sobre seu rosto, seus braços, resvalavam-lhe pelo peito, apoiavam-se em seus joelhos, e tudo isso nascia como uma explicação que Traveler era incapaz de rejeitar. (p. 380, cap. 55)

Traveler entende perfeitamente o que aconteceu e a esposa lhe confia que Oliveira está com muito medo de que ele o mate por ciúmes. Enquanto isso, Oliveira bastante perturbado, tenta arquitetar uma forma de se proteger do suposto ataque de Traveler. Com a ajuda do 18 (um interno), em um curto espaço de tempo, ele organiza uma verdadeira trincheira: bacias, escarradeiras e latas com água, além de rolamentos são espalhados

calculadamente em seu quarto; tece, também, uma complicada teia usando muitos fios coloridos a fim de envolver Traveler no momento do ataque.

Do outro lado do corredor, no território inimigo, Traveler dormia. Oliveira, por seu turno, estudava qual estratégia usar: atacar ou esperar o ataque? Saiu do quarto e passou o trabalho para Rememorino, que a partir das três horas assumiria a vigilância dos internos. Retornando ao quarto, Oliveira testou e aprovou a eficácia do “sistema de segurança” criado por ele, para defender-se de Traveler.

Tirou a camisa, acomodou-se e ficou fumando, enquanto cuidava a maçaneta da porta. Esperou por longo tempo e o ataque não aconteceu. Ele temia ser atingido por “uma faca Traveler ou um soco Traveler” (p. 391, cap. 56).

Por volta de quatro horas da manhã, sentou-se no parapeito da janela e pensou que poderia enlouquecer e em tudo que sua loucura implicaria para as pessoas ligadas a ele. Nesse momento, “voltando-se de costas para o pátio, equilibrando-se perigosamente no parapeito da janela, Oliveira sentiu que o medo começava a desaparecer e que isso era ruim” (p. 392, cap. 56).

Pela janela via uma mulher no pátio, próxima à fonte, que poderia tanto ser Talita quanto Maga ou mesmo uma interna. Sempre atento ao suposto ataque de Traveler, Oliveira continuava vigiando a porta.

A mulher que estava no pátio era Talita, mas Oliveira a chama de Maga. Percebendo que novamente ele está perturbado, ela propõe que ele feche a janela, mas ele se recusa alegando que “faz um calor tremendo e seu marido está ali arranhando a porta que até faz medo. É o que chamam de um conjunto de circunstâncias asquerosas. Mas não se preocupe, pegue uma pedrinha e tente de novo, quem lhe disse que numa...” (p. 394), momento em que a luz roxa do corredor penetra no quarto e Oliveira se depara com Traveler imóvel na porta, questionando toda aquela maluquice.

Oliveira avisa Talita que Traveler entrou em seu quarto [de Oliveira] e só então percebe que já amanheceu e que Cuca Ferraguto também havia aparecido no pátio devido à gritaria dele

Sucedese uma longa conversa entre os dois amigos. Traveler questiona o porquê de tudo aquilo, falam da relação de amizade e dependência que se estabeleceu entre eles e de muitas outras situações. Durante o período em que estão trancados no quarto são interrompidos algumas vezes pelos gritos de Ferraguto e do médico Ovejero para que abram a porta.

Tanto Oliveira quanto Traveler sabem que, se abrirem a porta, o primeiro será sedado com algum tipo de tranquilizante a fim de acabar com o alvoroço. Traveler pede que eles se retirem do corredor, alegando que está tudo bem, mas ele próprio tem medo de que Oliveira se jogue pela janela. Traveler sai do quarto, mas retorna para alertar Oliveira da necessidade de chavear a porta, pois Ovejero pode voltar e sedá-lo.

Já no pátio do manicômio, Ovejero, Cuca e Ferraguto empenham-se em convencê-lo, com propostas infantis, a sair da janela. Essa situação irrita Talita e faz com que ela seja indelicada com Cuca. Todos desistem de persuadir Oliveira no sentido de que abandone o parapeito da janela. Os funcionários da clínica acompanham os internos até os quartos, permanecendo no pátio apenas Traveler e Talita.

O espaço entre pátio e janela foi tomado por uma calmaria. Oliveira sentia que entre ele, Talita e Traveler “algum encontro havia, embora não pudesse durar mais do que aquele instante terrivelmente doce, no qual a melhor coisa a fazer, sem sombra de dúvida, teria sido inclinar-se um pouco para fora e deixar-se cair paf, acabou-se” (p. 407, cap. 56).

2.2.3 “De outros lados”

A terceira parte da obra, “De outros lados (Capítulos prescindíveis)”, apenas será lida caso o leitor escolha seguir o pacto de leitura proposto pelo autor no tabuleiro de direção, entretanto se o leitor optar apenas pela leitura linear (primeira e segunda partes) perderá a discussão sobre do processo de criação literária, do uso da linguagem e de capítulos que preenchem indeterminações deixadas pela primeira possibilidade de leitura. Além disso, a leitura intercalada dos “Capítulos prescindíveis” oferece ao leitor uma gama ímpar de informações que enriquecem a leitura em termos culturais de modo geral.

Ainda em relação aos “capítulos prescindíveis” (De outros lados – terceira parte), o autor esclareceu, em uma entrevista, que os mesmos resultaram de um trabalho paralelo à produção dos capítulos que constituem a sustentação dramática:

Quando interrompia a parte narrativa, ia ler jornal, e se encontrasse algo que me chamasse a atenção pegava aquele texto e copiava. Às vezes, andando pela rua ou sentado em um café, me ocorriam notas que convertia em “morellianas”. Eu estava envolvido com esse tema do romance e ficava o tempo todo refletindo sobre o problema do escritor, a crítica da crítica, a escrita da desescrita, em tudo o que Morelli diz... E ia escrevendo. (BERMEJO, 2002, p.62)

O leitor que optou pela sequência proposta por meio do tabuleiro de direção iniciará a leitura no capítulo 73 (setenta e três). Esse capítulo apresenta-se como um prenúncio do debate acerca da literatura no sentido de acolher ou questionar o que é convencionalmente aceito, isto por que:

Tudo é escrita, ou seja, fábula. Mas para que nos serve a verdade que tranquiliza o honesto proprietário? A nossa verdade possível tem de ser *invenção*, ou seja, literatura, pintura, escultura, agricultura, piscicultura, todas as tura deste mundo. Os valores, tura, a santidade, uma tura, a sociedade, uma tura, o amor, pura tura, a beleza, tura das turas. (p. 443, cap.73)

Esse capítulo além de preparar o leitor para a análise do processo tradicional de escrita que se anuncia através da irônica história de um homem e sua relação com um parafuso, traz também para o universo textual a figura do escritor Morelli. A personagem adquire importância no decorrer do texto por ser a ela atribuído os escritos que discutem o fazer literário e, conseqüentemente, por assumir a função de *alter ego* do próprio escritor, tendo em vista que Morelli defende posicionamentos do autor, já que o romance *O jogo da amarelinha* configura-se na materialização da proposta narrativa defendida pela personagem.

Ao considerar a participação de Morelli nos capítulos “Do lado de lá”, nota-se que sua presença é maior como referência à sua obra, nos debates do Clube da Serpente, do que como personagem ativa. Na primeira proposta de leitura, Morelli aparece apenas no capítulo 22 (vinte e dois), como vítima de um atropelamento, mas seu nome não é revelado, apenas o fato de que é um escritor. Sequer Oliveira, que presencia o acidente e é leitor de seus romances, o reconhece.

A identidade de Morelli será revelada ao leitor apenas com a abordagem dos “Capítulos prescindíveis”. Oliveira, após ter testemunhado o acidente, convida Etienne para visitar “o velho” que foi atropelado e está hospitalizado. Na portaria do hospital, ficam sabendo que seu nome é Morelli, mas não o relacionam com o escritor. Somente quando já estão no quarto do hospital, Oliveira e Etienne descobrem que “o velho” é o conhecido escritor Morelli, de cuja obra os membros do Clube da Serpente são admiradores.

Morelli os recebe e percebe que a visita é realmente uma manifestação de solidariedade face ao acidente. Preocupados em não incomodá-lo, Oliveira e Etienne acreditam ser mais adequado conversarem em outra oportunidade, mas Morelli os interrompe, afirmando que: “– Os senhores vieram sem saber quem eu era. Pessoalmente, sou da opinião de que vale a pena que fiquem um pouco comigo” (p. 629, cap. 154). A partir de então, passam a discutir com Morelli questões relacionadas à linguagem, enquanto ele organiza páginas escritas.

Notando o cansaço de Morelli, Etienne sugere a Oliveira que ambos se retirem, ocasião em que são surpreendidos pela atitude de Morelli, que entrega a chave do apartamento, juntamente com as páginas e cadernos que estava conferindo enquanto conversavam. Pede aos dois que se desloquem até seu apartamento, organizem o material que constituirá seu novo livro e em seguida “façam um embrulho com tudo e enviem para Pakú. Editor de livros de vanguarda, rue l’Arbre Sec” (p. 632, cap. 154). Temendo fazer alguma confusão com os capítulos, Oliveira pondera dizendo ser mais pertinente que o próprio escritor ordene os capítulos quando retornar para casa. Morelli não vê problema caso os capítulos fiquem em outra ordem, considerando que o texto fora composto de forma fragmentária, sem obedecer a nenhuma sequência específica de capítulos.

A notícia de que Oliveira e Etienne saíram do hospital, levando a chave do apartamento de Morelli e o compromisso de organizar o livro, se espalhou rapidamente entre os membros do Clube da Serpente e um encontro foi marcado na casa do escritor. Nesse encontro muitos assuntos relativos à linguagem literária são debatidos. Pequenos comentários e notas de jornais são incluídos. Os membros do Clube da Serpente dão ênfase às citações de Morelli, as quais em *O jogo da amarelinha* aparecem muitas vezes transcritas como “Morellianas”.

As “Morellianas” assim como outras conclusões de Morelli, ainda que em um primeiro momento pareçam apenas notas soltas, constituem a síntese de todo processo narrativo empregado por Cortázar na obra em questão. Para Molas (1978, p. 143), a essência da novelística cortazariana está no capítulo 79 (setenta e nove), ou seja, na “nota pedantíssima de Morelli” (p. 456, cap. 79), momento em que o “escritor Morelli formula como projeto o que Cortázar já está apresentando como obra” (MOLAS, 1978, p. 143)¹³.

No capítulo 145, tem-se uma “Morelliana”, apresentada sob a forma de citação, retirada de “GOMBROWICZ, Ferdynand, Cap. IV. Prefácio ao Filidor vestido de criança” (p. 619), cujo texto fala das razões que o levaram a construir uma obra fragmentada. A citação sugere a necessidade de Cortázar validar seu processo de criação, apresentando outros exemplos de transgressão da narrativa convencional.

Para o leitor que aceitou o pacto de leitura proposto por intermédio do tabuleiro de direção e, portanto, incluiu a leitura dos “Capítulos prescindíveis”, o autor reservou uma série de informações às quais o leitor linear não terá acesso, como os capítulos referentes a Morelli, os encontros do Clube da Serpente e também outra possibilidade de final para a história, que pode não estar restrito ao “paf, acabou-se” (p. 407, cap. 56).

Entre o capítulo 28 espaço onde é narrada a morte de Rocamadour e o capítulo 29, momento no qual Oliveira retorna ao quarto onde vivia com Maga, tem-se a leitura intercalada de vinte e dois “Capítulos prescindíveis” que dão a noção do tempo que passou entre esses dois acontecimentos.

Dentre os capítulos prescindíveis, chama atenção a seleção textual realizada pelo autor ao introduzir logo após o capítulo 28, que gera certa comoção no leitor, um capítulo prescindível (capítulo 130) que retira o leitor subitamente de seu sofrimento e o transporta para um texto que analisa os “*riscos do fecho-éclair*” (p.579, cap. 130), cuja informação é atribuída ao “British Medical Journal”.

¹³ Tradução da autora desta dissertação. No original: *El escritor Morelli formula como proyecto lo que Cortázar está ya poniendo por obra.*

Essa inserção de “Capítulos prescindíveis”, especialmente nesse caso, alivia a tensão do leitor, faz com que ele “respire”, se recomponha da tensão vivenciada. É como se autor, leitor e personagens se comunicassem e fosse dito ao leitor: - Calma! É ficção!

Para Cortázar, a leitura intercalada dos “capítulos prescindíveis” permite ao leitor “lavar o rosto” (BERMEJO, 2002, p. 63), não se deixar levar pelas emoções, retirando-o de uma situação emotiva e transportando-o para um espaço distinto do eixo narrativo, embora esse espaço também se configure como transgressão da realidade.

Conforme Iser (1996), o processo de seleção textual, entendido como ato de fingir, pode ocorrer no texto literário tanto em termos de acolhida de elementos do contexto real, quanto de elementos de outros textos já existentes, como o caso do capítulo 130 ou de inúmeros outros capítulos, de diferentes autorias, que são acoplados ao texto e passam a fazer parte dele. A partir dessa incorporação, os textos ou fragmentos deles assumem novas funções, já que são inseridos em um novo contexto textual e, conseqüentemente, têm seus campos de referências originais deslocados.

É a partir da seleção empreendida pelo autor que se desencadeia a intencionalidade do texto. No caso dos “Capítulos prescindíveis” de *O jogo da amarelinha*, a intencionalidade do texto é bastante variável, já que a inserção dos mesmos se dá em diferentes situações: com a finalidade de permitir ao leitor, através de alterações bruscas da temática de um capítulo ao outro, retomar seu espaço de jogador frente ao jogo do texto; visando possibilitar ao leitor uma análise da narrativa convencional; com o objetivo de entender o processo de criação literária e de subversão da linguagem usados na própria obra, entre outras intenções possíveis.

O leitor que optou pela primeira possibilidade de leitura não será surpreendido pelas discussões possibilitadas pelos “Capítulos prescindíveis”, já que terá uma sequência normal de leitura, embora necessite preencher os vazios textuais deixados pelo autor.

Além disso, a primeira possibilidade de leitura limita o final da narrativa ao questionamento no sentido de Horacio Oliveira ter ou não morrido ao se jogar da janela, enquanto a segunda possibilidade, seguindo o tabuleiro, sugere situações em que Oliveira após ter se jogado da janela do manicômio onde trabalhava, sofre apenas alguns ferimentos.

A leitura linear silencia quanto a fatos posteriores ao incidente final (capítulo 56), enquanto que a leitura observando os capítulos intercalados acrescenta ao capítulo 56, oito “Capítulos prescindíveis”, que sugerem atendimento médico a Oliveira, o retorno dele à casa de Gekrepten e sua demissão do trabalho no manicômio.

Outro episódio praticamente ignorado pela leitura linear diz respeito ao relacionamento entre Horacio Oliveira e Pola, mas com a leitura dos “Capítulos prescindíveis”, entre uma “Morelliana” e outra, aparecem os encontros entre os dois amantes, momentos “belos e breves como essa mulher [Pola] que se identifica às fugazes pinturas de giz das calçadas e à própria cidade de Paris [...] importante por ter atuado como fator de desequilíbrio no relacionamento entre Horácio e Maga” (ARRIGUCCI JR., 2003, p. 270).

Concluindo a abordagem dos “Capítulos prescindíveis” é pertinente registrar que a leitura intercalada dos capítulos suprime o capítulo 55, “uma vez que está contido nos capítulos 129 e 113” (ARRIGUCCI JR., 2003, p. 270) e apresenta o capítulo 131 duas vezes no itinerário do leitor, conforme se percebe ao final do tabuleiro de direção: 131 – 58 – 131. A repetição dá a ideia de circularidade, compatível com busca empreendida por Oliveira e pelo leitor em decorrência do final aberto do livro.

3 JOGO E JOGOS TEXTUAIS EM *O JOGO DA AMARELINHA*

Conclusa a leitura de *O jogo da amarelinha*, muitos pontos destacam-se e merecem ser investigados quanto a seus papéis na construção do texto literário e quanto a suas funções na narrativa propriamente, estabelecendo-se um denso e complexo jogo textual.

Para que leitor desvende os jogos textuais, proposto por Cortázar, torna-se necessário despir-se dos conceitos tradicionais de leitura e dos meandros usuais do texto narrativo porque, conforme Alazraki a leitura de *O jogo da amarelinha* se assemelha ao sentimento de caminhar “sobre a cratera de um vulcão ativo” (1994, p. 08)¹⁴, 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 tentar facilitar 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 as categorias de jogo propostas por Caillois (*agôn* - competência, *mimicry* – simulacro, *alea* - acaso 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.

¹⁴ Tradução da autora desta dissertação. No original: *sobre la cresta de un volcán activo*

O objetivo principal a ser percorrido no decorrer deste capítulo é elucidar como se apresentam as categorias do *agôn*, da *mimicry*, da *alea* e do *ilinx* na esfera textual, desvendando assim os jogos textuais propostos pelo autor em *O jogo da amarelinha*.

3.1 O jogo do *agôn*

Antes mesmo de Roger Caillois (1990) abordar as quatro categorias fundamentais dos jogos ou de Wolfgang Iser (1996) redimensioná-las ao universo textual, Johan Huizinga (2007) já atribuía ao jogo, como elemento constitutivo da sociedade, além de outras possibilidades de manifestação, a ideia de competição e conseqüentemente seu caráter agonístico.

Cabe lembrar que Caillois (1990) ampliou os estudos de Huizinga (2007), acrescentando que dificilmente uma categoria de jogo se manifesta sozinha. O que ocorre normalmente é o predomínio de uma delas no espaço de jogo. Iser (1996), ao redimensionar as categorias de jogo ao texto literário abriu possibilidades de combinação entre elas, reforçando a opinião de Caillois (1990) de que algumas das categorias de jogo se complementam.

No caso dos jogos textuais, a interação entre as diferentes categorias de jogos fortalece o texto ficcional, tendo em vista que ele é o resultado de um complexo sistema de estruturas semânticas e sintáticas entrelaçadas. A fim de exemplificar como um único texto literário comporta diferentes categorias de jogo, será analisada a obra *O jogo da amarelinha*, cuja abordagem iniciará sob o ponto de vista da categoria do *agôn*.

O *agôn* como categoria de jogo apresenta-se sob diferentes formas, que variam de disputas onde impera a força física até a capacidade intelectual, sempre centrado no princípio da competição e da vitória do jogador mais competente, sem que ele conte com nenhuma ajuda externa, que não seja sua própria competência.

Conforme Huizinga (2007), a “semelhança que caracteriza os costumes agonísticos em todas as culturas talvez tenha seu exemplo mais impressionante no domínio do próprio espírito humano, quer dizer, no do conhecimento e da sabedoria” (p. 119).

Em *O jogo a amarelinha* percebe-se a competição sob o ponto de vista do conhecimento, já que a disputa entre Horacio Oliveira e Ossip Gregorovius é evidente, pois:

aceitavam-se e recusavam-se um ao outro, ao mesmo tempo, como uma espécie de tourada em que o touro e o matador se compreendiam, o que era, afinal de contas, um dos muitos exercícios que justificavam as reuniões do Clube. Brincavam muito de bancar os inteligentes, organizando séries de alusões que desesperavam a Maga e enfureciam Babs. (p. 58, cap. 12)

O jogo travado entre Oliveira e Gregorovius inicialmente poderia ser atribuído ao conceito de Huizinga (2007), tendo em vista que a cada comentário feito por Oliveira, Gregorovius procura questioná-lo acerca do assunto ou procura acrescentar um novo conhecimento ao que vem sendo discutido, o que caracteriza o princípio agonístico de igualdade de condições entre os jogadores, nesse caso, jogadores teoricamente com o mesmo nível intelectual.

No âmbito do jogo textual, o conflito intelectual instaurado entre Oliveira e Gregorovius é um dos elementos que fortalece a categoria do *agôn*, entretanto ele deve entendido como um conflito gerado por outro conflito, já que é resultante da disputa subjacente pelo amor de Maga. Essa competição ocorre mais na imaginação de Oliveira do que propriamente no plano das ações das personagens.

Esse espaço de competição entre Oliveira e Gregorovius é oferecido ao leitor já no início da narrativa como pode ser constatado em um dos encontros do Clube da Serpente, ocasião em que Gregorovius fala, atenciosamente, com Maga a respeito de Lautréamont, escritor uruguaio que Maga praticamente desconhecia:

A Maga se apoiava um pouco nele [Gregorovius], sentindo levemente a temperatura cálida de seu corpo, cada movimento que fazia para falar ou para acompanhar a música. [...] Por entre a fumaça, os lábios de Oliveira se moviam em silêncio. Estava falando para dentro, para trás, para outra coisa que torcia imperceptivelmente as tripas de Gregorovius, não sabia bem por que razão, talvez em virtude daquela espécie de ausência de Horacio ser uma farsa, deixando-o ao lado de Maga para que brincassem um pouco, porém Horacio continuava ali, movendo os lábios em silêncio, falando com Maga através da fumaça e do jazz, rindo-se no íntimo tanto de Lautréamont quanto de Montevideú. (p. 57, cap. 11)

O narrador sugere ao leitor o interesse e a atenção de Gregorovius em relação a Maga, mas em nenhum momento apresenta algum envolvimento amoroso ou sexual entre ambos ou demonstra algum sentimento diferente de carinho ou amizade por parte de Maga em relação a

ele. Oliveira, entretanto, enciumado acredita nesse envolvimento e “diverte-se com o fato de o próprio Gregorovius estar apaixonado pela Maga, pensando que ele não sabia” (p. 58, cap. 12).

Para alimentar o princípio agonístico, a narrativa oferece encontros entre Maga e Gregorovius que intensificam as suspeitas e ativam a imaginação de Oliveira, mas não confirmam o relacionamento:

“Devem ter feito amor como gatos”, pensou, olhando para os dois. Mas não, impossível que tivessem desconfiado de seu regresso naquela mesma noite, que estivessem fãos vestidos, com Rocamadour instalado na cama. Se Rocamadour estivesse entre duas cadeiras, se Gregorovius estivesse sem sapatos e em mangas de camisa... Além do mais, que importância tinha essa porra, se quem estava sobrando ali era ele, com o casaco encharcado feito uma pocilga. (p. 175, cap. 28)

Ainda em referência à disputa entre Oliveira e Gregorovius, tanto no campo do debate quanto em relação à Maga, o capítulo 29 apresenta, através de um eficiente jogo textual, a luta velada entre os dois. Oliveira, que por ocasião da morte do pequeno Rocamadour havia abandonado Maga e conseqüentemente o quarto que dividia com ela, retorna e encontra Gregorovius “junto ao aquecimento, enrolado em um roupão negro, lendo” (p. 207).

Para Oliveira não havia a menor dúvida: havia perdido a batalha, iria devolver a chave para Gregorovius, já que ele “é o dono da casa” (p. 207, cap. 29) e deveria estar se relacionando com Maga. Desenvolve-se a partir daí um diálogo superficial, que resulta em um novo fôlego à narrativa: Oliveira não havia perdido Maga para Gregorovius, como ele havia concluído inicialmente. Não havia vencido ou vencedor, pois Maga mudara-se para lugar incerto, fato que suscita a possibilidade de estudo de outra categoria de jogo, a *alea*, que será analisada no decorrer deste capítulo.

Para o jogo textual esse momento é bastante significativo possibilitando dois momentos de ruptura fundamentais para a permanência da narrativa como espaço de jogo. Primeiramente a saída inesperada de Maga do eixo narrativo deixa em aberto um bom número de possibilidades para seu paradeiro e suspende o conflito existente entre Gregorovius e Oliveira, porque já não há motivo para disputas.

Essa falta de motivação para continuar o combate é sugerida pelo texto no momento em que, após longa conversa, Gregorovius deixa Oliveira sozinho no quarto dizendo: “– Eu vou embora, você faça o que quiser. Não está em sua casa, mas como nada tem realidade, e é preciso partir *ex nihil*, etcetera... Pode dispor à vontade de todas essas ilusões. Vou descer para comprar uma garrafa de aguardente” (p. 220, cap.31).

Esse fato mobiliza o jogo no sentido de produzir uma “rasgadura” (ISER, 1996, p. 316) no conflito, pois os oponentes deixam de se pertencer como elementos de jogo, separando-se. Talvez a principal função dessa rasgadura seja preparar o espaço de jogo textual para outra ruptura que se processará no âmbito narrativo.

A segunda rasgadura é motivada pelo forte desentendimento de Oliveira com Babs. O convívio entre eles, assim como as relações entre os demais integrantes do Clube da Serpente se tornaram insustentáveis após a morte de Rocamadour, sua separação de Maga e o posterior desaparecimento dela.

O enfrentamento final entre Babs e Oliveira aconteceu em uma reunião do Clube. A luta entre os dois limitou-se aos insultos de Babs que, após “beber, sozinha, mais da metade da garrafa de conhaque” (p. 237, cap. 35), pôs-se a chorar e lembrar a ausência dele no funeral de Rocamadour. Alguns membros do Clube tentaram levá-la para o corredor do prédio, a fim de que ele não a ouvisse, mas

Nada impediu que Olivera escutasse a acusação de inquisidor e levantasse as sobrancelhas com uma expressão mista de surpresa e de perplexidade, olhando de soslaio para Gregorovius, como se este pudesse explicar-lhe o epíteto. O Clube sabia que Babs lançada era Babs catapultada, pois aquilo já ocorrera outras vezes [...]. Nada havia a fazer; [...] queria ajustar contas com Oliveira, era o momento certo de chamar Oliveira de inquisidor, de afirmar entre lágrimas que em sua vida de cão nunca conhecera alguém mais infame, desalmado, filho da puta, sádico, ruim, carrasco, racista, incapaz de menor decência, lixo, podridão, montão de merda, asqueroso e sífilítico. Informações acolhidas com delícia infinita por Perico e Etienne, e expressões contraditórias dos outros, entre os quais o acusado. (p. 237, cap. 35)

Embora o processo como jogo agonístico não tenha se concretizado plenamente, já que o outro oponente, no caso Oliveira, não reagiu e também porque não existiam regras de jogo preestabelecidas, tendo o adversário sido surpreendido, como jogo textual o *agôn* manifestou-se através de mais uma rasgadura no processo narrativo, isso porque “quanto mais domina no *agôn* a rasgadura sobre o conflito, tanto mais irreconciliáveis atuam as posições,

de modo que, ao final, não mais se trata de ganhar e perder, mas de imaginar o hiato” (ISER, 1996, p. 316). O hiato imaginado pelo leitor é alimentado pela impossibilidade de reconciliação que ocasionou o fim do Clube da Serpente e poderia ser um elemento capaz de concorrer para jogar o final do jogo como narrativa, possibilidade que se torna inconsistente no decorrer do texto, uma vez que ele prossegue, sob outras perspectivas de enredo.

As situações apresentadas até aqui exemplificam algumas inserções da categoria do *agôn* no texto, mas a relação amorosa entre Maga e Oliveira é a manifestação mais contundente dessa categoria de jogo que o texto apresenta nos capítulos “Do lado de lá”. A relação entre os dois é marcada tanto pelo *agôn* sexual quanto pelo *agôn* intelectual.

Os encontros entre Maga e Horacio Oliveira ocorriam, no início da relação, de forma acidental, mas sempre que aconteciam eram marcados por disputas características do jogo do *agôn*. Nesses encontros imprevistos, Oliveira ou fazia silêncio ou discorria sobre temas que requeriam bom conhecimento intelectual. Maga, na maioria das vezes, desconhecendo esses assuntos fazia-lhe perguntas que eram respondidas com ironia ou menosprezo, no sentido de julgá-la intelectualmente inferior, tendo em vista que:

Quando a Maga lhe pedia ajuda, uma data ou uma explicação, ele dava a informação de má vontade, como se fosse algo inútil. “Mas isso é porque você já sabe quase tudo”, dizia a Maga ressentida. Então, ele se dava ao trabalho de indicar a diferença entre conhecer e saber propondo-lhe exercícios de indagação individual que a Maga não cumpria e que a desesperavam. (p. 43, cap. 6)

Tanto Maga quanto Oliveira tinham consciência de que as diferenças intelectuais entre ambos colocavam-no em vantagem sobre ela. Essa vantagem, entretanto, era amenizada pela sensibilidade dela, por sua capacidade de entender o mundo, mesmo que não sedimentada em tantas leituras. Maga, ao contrário de Oliveira, não depositava tanta importância no conhecimento intelectualizado

a não ser que, de repente, quisesse imbuir-se de uma imensa sede e durante um tempo infinito (calculava-o entre três e cinco anos) ler as obras completas de Goethe, Homero, Dylan Thomas, Mauriac, Faulkner, Baudelaire, Roberto Arlt, Santo Agostinho e outros autores cujos nomes a sobressaltavam nos bate-papos do Clube. (p. 43, cap. 6)

Assim como Oliveira, Maga tinha consciência “de que nunca se encontrariam nesse terreno” (p.43, cap. 6), fator que poderia desencadear o final do jogo no âmbito do *agôn*, já

que não haveria condições de igualdade entre os jogadores, entretanto o conflito desenvolve-se de forma a equiparar a superioridade intelectual de Oliveira à sensibilidade de Maga, que no entendimento de Etienne, um dos integrantes do Clube da Serpente, pode ser comparada ao conhecimento intelectual deles, ao reconhecer que:

A sua [de Maga] tolice, ou inocência, irritava-me; Horacio afirmava que era unicamente falta de informação, mas enganava-se. Existe uma diferença bem conhecida entre o ignorante e o tolo, ou inocente, uma diferença que todos conhecem, menos o próprio tolo, o que é uma sorte para ele. Pensava que o estudo, seu famoso estudo, lhe daria inteligência. Confundia saber com compreender. A pobrezinha compreendia muito bem várias coisas que nós ignorávamos à força de sabê-las. (p. 611, cap. 142)

É esse jogo textual que cria possibilidades de equiparação entre sensibilidade e conhecimento, o responsável pela presença do *agôn*, já que para que ele seja possível é determinante a igualdade de condições, ainda que com forças diferentes, dos oponentes. Essa luta agonística, entre intelectualidade e sensibilidade, permeia o relacionamento amoroso de Oliveira e Maga durante toda a primeira parte da narrativa. É ela que permite o desenvolvimento desse conflito narrativo, que somente será encerrado com a rasgadura da narrativa por ocasião da separação entre os dois, fato que desencadeia outro jogo textual: o jogo da *alea*, cuja primeira linha do capítulo 01 é um convite à descoberta: “Encontraria a Maga?” (p. 11)

No campo do *agôn* sexual, as posições entre os dois jogadores, Oliveira e Maga, são definidas em igualdade de condições, ou seja, esse seria o campo de enfrentamento onde os dois se equivalem e, portanto, seria um jogo justo, “deixando acontecer o que tinha de acontecer, amando-se e brigando, tudo isso à margem das notícias dos jornais, das obrigações familiares e de quaisquer formas de encargos fiscais ou morais” (p. 35, cap. 4), condições que caracterizam um empate entre os jogadores. Essa igualdade temporária permite uma espécie de enfrentamento sexual, em que cada um dos amantes procura vencer o outro através da exaustão física:

ele tinha de beijá-la profundamente, incitá-la a novas brincadeiras e ela, reconciliada, voltava a crescer debaixo dele e o arrebatava, entregando-se, então, como um animal frenético com os olhos perdidos e as mãos torcidas, mítica e atroz como uma estátua andando por uma montanha, arrancando o tempo com as unhas, entre gemidos e queixumes que duravam eternamente. (p. 40-41, cap. 5)

Tanto Oliveira como Maga sabiam que em decorrência de suas diferenças intelectuais, o único momento de verdadeiro encontro entre eles estava no sexo

onde se enfrentavam iguais e despidos, onde se podia consolar a ressurreição de fênix, depois de ele a ter estrangulado deliciosamente, deixando-lhe cair um f de baba da boca aberta, olhando-a, extático, como se começasse a reconhecê-la, a fazê-la sua de verdade, a trazê-la para seu lado. (p. 42, cap. 5)

Esse sentimento de igualdade causa certo temor a Oliveira, fazendo com que ele, receoso de perder o jogo sexual/amoroso, crie condições para que sua imaginação se manifeste. É através da imaginação, aliada ao sentimento de posse em relação à Maga, que ele cria o relacionamento amoroso entre ela e Gregorovius, chegando a pedir-lhe que lhe dê detalhes desses encontros: “- Conte-me como Ossip faz amor.” (p. 105, cap. 20). Embora Maga lhe garanta que não houve nada entre eles, Oliveira não se convence disso, fazendo com que a categoria do *agôn* se manifeste também em seu convívio com Gregorovius, como já foi detalhado anteriormente.

Ao contrário de Maga, que o texto não possibilita comprovação de envolvimento amoroso com outras pessoas enquanto se relacionava com Oliveira, ele mantém relacionamentos sexuais com Pola e com “Françoise, por exemplo,” (p. 165, cap. 27) sem que Maga o censurasse quanto a isso, pois entendia que “essas coisas não acontecem de repente” (p. 165, cap. 27).

Para ela, se ele se relacionava com outras mulheres era justificável, pois se colocava em situação de inferioridade no jogo do conhecimento tanto em relação a ele quanto em relação à Pola, acreditando que ele cansava-se dela porque ela não sabia “pensar” (p. 165, cap. 27) enquanto imagina “que Pola pensa o tempo todo” (p. 165, cap. 27).

Ainda em relação à Maga e Horacio, o fato de ela relatar situações que aludem a seu passado sexual em Montevideu, como a violência sofrida na adolescência, traz para ele um sentimento de impotência, que tenta vencer através de colocações sarcásticas como: “- O negro foi um valente, meus amigos”, “Quem procura, acha, meu amigo!” (p. 78, cap. 16).

Nos capítulos 15 e 16, Maga narra a Gregorovius e aos demais integrantes do Clube da Serpente como fora, com treze anos, brutalmente violentada por um negro que morava em sua

casa. Em virtude de sua inferioridade física, subjugou-se a ele, tendo em vista que se gritasse ele a mataria e “qualquer coisa era melhor que isso; morrer era a pior ofensa, a estupidez mais completa” (p. 77, cap.15). Cabe ressaltar que esse fato caracteriza uma forma de violência e não jogo de força, compreendido pela categoria do *agôn*, já que os oponentes não se colocam em situação de igualdade e um deles não demonstra vontade alguma de jogar, condições imprescindíveis para que o *agôn* se concretize.

Há indícios textuais, como já apresentados, que levam a crer que Maga, no combate direto, acostudou-se à resignação, sem reconhecer que sua sensibilidade de entender a realidade lhe colocava em vantagem, tanto sobre a força bruta quanto sobre o conhecimento intelectualizado.

É também em decorrência da narração da violência sexual sofrida por Maga que, após a leitura do capítulo 15, o leitor é conduzido ao capítulo 120, se fizer uso do tabuleiro de direção. Nesse capítulo o narrador, através de um engenhoso processo de criação ficcional, transporta o leitor para outro plano narrativo. Para concretizar ficcionalmente a intenção do narrador, o autor faz uso do jogo livre, que permite que, através do imaginário, o leitor seja transportado a um espaço narrativo em que Ireneo arranca do casulo uma pequena lagarta¹⁵ em formação e a oferece a um formigueiro faminto. A “adolescente” lagarta em vão tenta livrar-se enquanto

vinham mais formigas, algumas verdadeiramente enraivecidas, que lhe cravavam as pinças com mais força e não o soltavam até conseguir que a cara do lagarto se enterrasse um pouco no poço do formigueiro [...] metendo-lhe as pinças o olhos e na boca e puxando com todas as suas forças até enfiá-lo inteiramente, até levá-lo para as profundezas e matá-lo e comê-lo. (p. 555, cap. 120)

Assim como a luta da pequena lagarta contra o formigueiro, a luta de Maga frente à força de Ireneo seria inútil. Além disso, o narrador faz uso de outros elementos estilísticos próprios do jogo livre no texto ficcional para ativar o imaginário do leitor, como iniciar o primeiro parágrafo do capítulo 120 usando letra minúscula: “à hora da sesta, todos dormiam,

¹⁵ A tradução utiliza a palavra “lagarto”, mas em português “lagarto” designa um réptil e não a larva que dará origem à borboleta, portanto, nesse sentido a palavra adequada é “lagarta”, o que pode ser comprovado no original: “y el gusano asomaba la cabeza” (CORTÁZAR, 2009, p. 516), já que “gusano” traduz-se como “larva”, “verme”.

era fácil [...]” (p. 554), que estabelece também um elo de continuidade entre o contexto real das personagens narrado no capítulo 15 e o episódio envolvendo Ireneo.

Ao retornar ao capítulo 16, após a leitura do capítulo 120, o leitor encontra a expressão “o negro Ireneo” (p. 80) e descobre que Ireneo é o negro ainda menino e pode, dessa forma, estabelecer uma nova conexão intratextual, pois o menino Ireneo divertia-se sadicamente assistindo ao sofrimento da larva, assim como o negro, Ireneo adulto, “espiava pela porta entreaberta” (p. 76, cap. 15), enquanto Maga era surrada pelo pai.

A presença simultânea desses elementos textuais relacionados à violência sofrida por Maga não impede que se processe o *agôn* textual, porque o conflito entre Maga e Oliveira continua se desenvolvendo até que se “jogue o fim do jogo”, por ocasião da morte de Rocamadour e do abandono, por parte de Oliveira, do espaço de jogo, ou seja, do quarto que dividia com Maga, fato que pode ser interpretado como dar-se por vencido.

Como um dos princípios do jogo agonístico é necessidade de um opositor, a saída de Oliveira configura-se também na impossibilidade da continuação do jogo e, conseqüentemente, explicaria uma das possibilidades narrativas para o desaparecimento de Maga, pois desencadeia, através do mistério, o jogo textual da *alea*, cujo centro está na imprevisibilidade de desfecho da narrativa.

Associado à rasgadura decorrente do fim da relação amorosa entre Oliveira e Maga, o texto oferece outra situação agonística. Após o desaparecimento de Maga e da dissolução do Clube da Serpente, Oliveira perambula pelos locais onde costumavam se encontrar e, perdido em devaneios, passa a noite à margem do rio em companhia de Emmanuelle. Na manhã seguinte, após algumas garrafas de vinho, perdem-se em carinhos sensuais e acabam presos. A prisão de Oliveira e Emmanuelle desencadeia novas possibilidades de jogo, mantendo o conflito.

A primeira possibilidade é referente à combinação entre real (no âmbito da narrativa) e imaginário, considerando-se que Oliveira ao ser posto na viatura policial, não dispõe de condições para um enfrentamento físico ou social com os policiais, reconhecendo sua condição de inferioridade, “colocou os pés sobre o banco e ficou confortavelmente instalado”

(p. 253, p. 36), entretanto reconhecer a supremacia da força e do poder instituído não significa ter os pensamentos subjugados, já que esses não podem ser dominados.

Para demonstrar esse confronto silencioso entre Oliveira e os policiais, o narrador insere repentinamente as divagações de Oliveira no texto, através de uma “colagem” de situações que se alternam entre a situação real vivida pela personagem e pela presença textual do imaginário. Oliveira divaga sobre a relação existente entre o jogo da amarelinha e o amadurecimento do ser humano, lembrando-se de que:

O jogo da amarelinha se joga com uma pequena pedra que é preciso empurrar com a ponta do sapato. Ingredientes: uma calçada, uma pedrinha, um sapato e um belo desenho feito com giz, preferivelmente colorido. No alto, fica o Céu, embaixo a Terra, é muito difícil chegar com a pedrinha ao Céu, quase sempre se calcula mal e a pedra sai do desenho [...] um dia se aprende a sair da Terra e levar a pedrinha até o Céu, até entrar no Céu (*Et tous nos amours, soluçou Emmauelle de bruços*); o pior é que, justamente nesse momento, quando quase ninguém ainda aprendeu a levar a pedra até o Céu, a infância acaba de repente e se chega aos romances, à angústia do divino foguete, à especulação de outro Céu ao qual também é necessário aprender a chegar. E por se ter saído da infância (*Je n’oublierai pas les temps des cerises, cantarolou Emmanuelle, estendida no chão*), esquece-se de que para alcançar o Céu, é preciso ter como ingredientes, uma pedrinha e uma ponta de sapato. (p. 253, cap. 36, grifos meus)

Da mesma forma que o devaneio de Oliveira foi colado ao eixo narrativo, funcionando como manifestação do imaginário, esse mesmo imaginário foi invadido por situações do espaço real da personagem. Para tornar plausível essa integração, o narrador usou a intercalação de frases entre parênteses, destacadas na citação anterior, que representam o espaço real da personagem.

Esse artifício narrativo é decorrente do vaivém textual produzido pela combinação de jogo livre e jogo instrumental, ou seja, o jogo livre permite que a personagem, por intermédio do imaginário, se afaste do real transgredido, entretanto o jogo instrumental, através do uso estilístico dos parênteses, a faz retornar à “Terra”, ao ambiente definido da narrativa que, nesse momento, é a viatura policial. Esse recurso utilizado pelo narrador, aliando real e imaginário, permite a manifestação exemplar do fictício no texto literário.

De volta ao plano concreto, Oliveira sente vontade de fumar e percebe que está sem fumo e sem fósforo e que além dele e de Emanuelle, dois pederastas também estão na viatura. É nesse momento que percebe que Maga sabia, “sem necessidade de vedanta ou de zen ou de

escatologias variadas” (p. 254, cap.36) como chegar ao Céu e “com um último pontapé, projetar a pedra contra o azul, o azul o azul o azul, plaf, vidro quebrado, a cama sem sobremesa, criança ruim, e que importava se atrás do vidro quebrado estava o seu kibbutz, se o Céu não era mais do que um nome infantil para o seu kibbutz (p. 254, cap. 36).

Nesse caso o jogo textual é alimentado metaforicamente pelos elementos do jogo da amarelinha. Oliveira estava em Paris tentando encontrar-se e não soube reconhecer em Maga o seu “céu” e só agora, quando já a havia perdido, descobre que ela era o que procurava, assim como a criança quando aprende a chegar com a pedrinha ao céu já está entrando na adolescência e o jogo infantil perde o sentido.

Quanto ao jogo agonístico propriamente, o episódio da prisão de Oliveira e sua posterior deportação para a Argentina são os desencadeadores da mais significativa rasgadura, porque são responsáveis pela bipartição da obra, ou seja, pela divisão em capítulos “Do lado de lá” (em Paris) e “Do lado de cá” (em Buenos Aires). Se pensarmos em jogo do *agôn* como rasgadura, como fim do conflito essa situação, em primeira análise, estaria determinando o fim do jogo, mas contrariando essa hipótese, ela traz para o espaço de jogo – o texto – um novo conflito, com novas possibilidades de manifestações para a categoria do *agôn*, já que Oliveira continuará sua trajetória em Buenos Aires, ao lado de outras personagens, corroborando a ideia de que “a literatura pós-moderna joga o *agôn* com o efeito de perder, ou adiar a decisão” (ISER, 1996, p. 321).

Em seu retorno à Argentina, Horácio reencontra a antiga namorada Gekrepten, o amigo Traveler e é apresentado, ainda no porto, a Talita, esposa de Traveler. A partir de então, a narrativa passa a desenvolver-se em Buenos Aires, embora seja permeada com “Capítulos prescindíveis” que retomam episódios relacionados a Paris, seja através das lembranças de Oliveira ou de alusões à obra do escritor Morelli.

Retornando à análise do *agôn*, como jogo do texto, percebe-se outras diferenças entre Oliveira e as mulheres com quem se envolve. Ao retomar seu relacionamento com Gekrepten, o casal, ainda que silenciosamente, trava uma luta entre sonho e realidade.

A expressão “Do lado de cá”, que nomeia a segunda parte da obra significa mais do que o retorno de Oliveira a Buenos Aires, determina também o espaço narrativo em que a

personagem é obrigada a defrontar-se com a vida real, representada por sua convivência com Gekrepten, afinal “Oliveira deu-se conta de que o regresso era verdadeiramente a partida em mais de um sentido” (p. 270, cap. 40).

Em Buenos Aires, “Gekrepten trabalha em uma loja” (p. 270, cap. 40) e Oliveira vende cortes de gabardine, atividades que em nada se assemelham à busca interior incessante que ele empreendia em Paris. Ao contrário dele, Gekrepten é a representação da vida real, da luta pela sobrevivência, estabelecendo outra possibilidade de confronto agonístico, no âmbito narrativo.

Gekrepten fornece ao texto um ponto de equilíbrio sempre que Oliveira transcende a realidade, como ocorre no capítulo 75 em que, através da construção gráfica do texto, o pensamento de Oliveira é representado pelo uso do itálico e a realidade, mais uma vez, circunscrita entre parênteses:

Tinha sido tão bonito, nos velhos tempos, sentir-se instalado num estilo imperial de vida que autorizava os sonetos, o diálogo com os astros, as meditações nas noites portenhas, a serenidade goethiana na tertúlia do Colón ou nas conferências dos mestres estrangeiros [...] Em Buenos Aires, capital do medo, voltava a sentir-se rodeado por esse discreto conformismo e arestas que se costuma chamar bom senso e, além disso, por essa afirmação de suficiência que engolfava a voz dos jovens e dos velhos, a sua aceitação do imediato como verdadeiro, do transitório como o, como o, como o (diante do espelho, com o tubo de dentifrício no punho que se fechava, Oliveira mais uma vez, ria em sua cara e, em vez de meter a escova em sua boca, aproximava-a de sua imagem e, minuciosamente, untava-lha a falsa boca com pasta cor-de-rosa, desenhando um coração em plena boca, mãos, pés, letras, obscenidades; corria pelo espelho com a escova e com golpes do tubo, torcendo-se de riso, até que Gekrepten entrava, desolada, com uma esponja, etcétera). (p. 448, cap. 75)

A análise do jogo textual, em relação a esse capítulo, deve contemplar três diferentes aspectos: a luta agonística implícita entre realidade (Gekrepten) e devaneio (Oliveira), a combinação entre *agôn* e *mimicry* e a oscilação entre jogo livre e jogo instrumental.

O *agôn* como categoria de jogo, nesse episódio, está relacionado à interrupção brusca do devaneio de Oliveira frente ao espelho, por parte de Gekrepten e sua esponja, trazendo-o de volta para o “lado de cá” e obrigando-o a abandonar o jogo iniciado, já que esse “não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária” (HUIZINGA, 2007, p. 11), representada pelo contato com o “outro” no

espelho. Além disso, o narrador facilita a retomada do universo real da personagem remetendo o leitor, através do tabuleiro de direção, ao capítulo 43, ocasião em que “tudo corria bem” (p. 312, cap. 43).

Considerando-se a categoria do *agôn* como jogo do texto, é possível perceber que ao limpar o espelho Gekrepten ocasionou a ruptura daquela situação, ou seja, naquele instante o conflito acabou porque a realidade (Gekrepten/esponja) venceu a imaginação (Oliveira/espelho), entretanto o processo narrativo em nada foi abalado porque destruído o “como o” (p. 448, cap. 75), a trama continua no capítulo 43.

A representação de Oliveira no espelho traz para esse episódio a combinação do *agôn* e da *mimicry* como categorias de jogos do texto, a partir do momento que Oliveira vê-se como “outro”, ou seja, aquele que tem disponibilidade para um mundo “deliberadamente bonito e enfeitado, arquitetônico” (p. 448 cap. 75), mas que é surpreendido pela “esponja” da realidade.

O terceiro aspecto que cabe salientar nesse episódio refere-se intersecção entre jogo livre e jogo instrumental. O jogo livre permite ao narrador valorizar o devaneio da personagem, sem com isso perder-se nele. Oliveira, ao ver-se refletido no espelho devaneia, brinca, ri, transforma-se, ou seja, sente-se como se fosse outro. Esse outro, no entanto, não está muito distante da realidade ficcional porque o narrador, fazendo uso do jogo instrumental, interrompe o jogo livre com o uso de parênteses, que assumem a função de delimitar o texto, transportando Oliveira para o espaço restrito da realidade. Nesse caso Gekrepten e a esponja assumem o papel regulador, típico do jogo instrumental.

Além das possibilidades de manifestação do *agôn* já elencadas, ainda é possível detectar competições relacionadas diretamente a jogos de palavras como o jogo inventado por Talita, Traveler e Oliveira, que aparece em diferentes momentos como em:

adoravam brincar com as palavras, inventaram nessa época um jogo de palavras usando o dicionário. Assim, por exemplo, abriram o dicionário de Julio Casares na página 558 e jogaram com a *hullulla* (torta), o *hámago* (náusea), o *halieta* (águia), o *haloque* (embarcação), o *harambel* (cortinado), o *harbullista* (gago), a *horija* (farinha). (p. 272, cap. 40)

Ou:

Foi buscar o dicionário da Real Academia Espanhola, em cuja capa a palavra Real fora encarniçadamente destruída com golpes de gilete. Abriu-o ao acaso e preparou para Manú o seguinte jogo: “Cansados do cliente e dos seus cleonasmos, tiraram-lhe o clíbano e um clípeo e fizeram-lhe engolir clorato. Depois, aplicaram-lhe um clister clínico na cloaca, embora clamasse por tão clivosa ascensão de água misturada com clinopódio, remexendo os clisos como um clérigo clorótico.” (p. 280-281, cap. 41)

Nesses jogos a competência do jogador reside no fato de, escolhida a palavra inicial, encontrar o maior número possível de outras palavras iniciadas pela mesma letra, respeitando-se a ordem alfabética delas. Outro jogo consistia em produzir enunciados em que as palavras principais também deveriam obedecer à ordem alfabética.

Outros jogos de palavras e transgressões linguísticas acontecem no decorrer de *O jogo da amarelinha*, entretanto é válido retomar um deles, mencionado ainda nos primeiros capítulos sujeitos à leitura que reforça o caráter agonístico entre Maga e Oliveira no sentido intelectual, embora não se configure em um jogo competitivo propriamente. Maga, a fim de estabelecer uma nova forma de contato com Oliveira cria uma linguagem alternativa:

- Não quer que eu continue contando de Ossip? – perguntou a Maga. – Em glíglico.
- Estou muito cansado desse glíglico. Além disso você não tem imaginação. Diz sempre as mesmas coisas. A gúnfia... que novidade! E não se diz “contando de”.
- Fui eu inventei o glíglico – disse a Maga, ressentida. – Você diz qualquer coisa e fica querendo aparecer mas não fala o glíglico autêntico. (p. 105, cap. 20)

Ao criar essa nova linguagem, Maga, que se julgava inferior intelectualmente a Oliveira, se coloca em condição de equivalência em relação a ele, pois ambos são detentores de conhecimentos que o outro não domina integralmente, favorecendo dessa forma o que poderia ser considerado um empate no jogo do *agôn* textual. O “glíglico” como jogo de subversão linguística será retomado no estudo do *ilinx*.

Reportando-se aos episódios finais de *O jogo da amarelinha*, seja sob a forma de leitura corrente ou servindo-se do tabuleiro de direção, o leitor encontrará no capítulo 56 o melhor exemplo de jogo centrado na categoria do *agôn*, tanto sob o aspecto agonístico como enfrentamento quanto como jogo textual.

Nesse ponto da narrativa Traveler, Talita e Oliveira trabalham em um manicômio, ela como farmacêutica, eles atendendo os pacientes internados. Oliveira, em alguns momentos, confunde Talita com Maga. Em uma noite, após o término do trabalho na farmácia da clínica e enquanto Oliveira cumpria seu turno de trabalho, ele a beija. Ela permite porque tem consciência de que não é a ela que ele beija, mas como se ela fosse Maga, conforme será retratado durante a análise da *mimicry*, categoria de jogo textual que aqui se amalgama ao *agôn*.

Terminado seu turno de trabalho e temendo a reação de Traveler, Oliveira transforma o espaço de seu quarto em uma “trincheira doméstica” para o embate final com amigo. Traveler, por seu turno aceita a explicação de Talita a respeito do beijo e não tem a menor intenção de atacar Oliveira.

A descrição da montagem do sistema de proteção elaborado por Oliveira, com a ajuda de um interno do manicômio se aproxima de um quadro humorístico, já que Oliveira procura se defender de uma ameaça inexistente e para isso forma uma espécie de rede com fios coloridos, bacias e latas com água e rolamentos espalhados pelo chão do quarto. Terminada a montagem do sistema de segurança, Oliveira senta-se à janela, acende um cigarro e passa o restante da madrugada aguardando o ataque. Da janela de seu quarto joga filtros de cigarro nas casas do jogo da amarelinha procurando acertá-las, trazendo, dessa forma, a *alea* para o universo do jogo textual, a qual será analisada em momento oportuno.

Apesar da aparente comicidade, o episódio acomoda, de maneira objetiva, vários elementos, conforme Caillois (1990), necessários à manifestação da categoria do *agôn*: dois jogadores em condições de igualdade – Oliveira e Traveler; espaço de jogo - quarto de Oliveira; estratégias de jogo – Oliveira cria artifícios de ataque e de defesa, facilmente identificáveis:

Atacar Traveler como melhor defesa era uma possibilidade, mas significava invadir aquilo que ele sentia cada vez mais como uma massa negra, um território onde gente estava dormindo e ninguém esperava absolutamente ser atacado àquela hora da noite [...] É preciso dizer que o território começava em frente a seu quarto, e atacar o inimigo era desaconselhável, visto que os movimentos de ataque deixariam de ter qualquer explicação [...] Em troca, se ele se entrincheirasse em seu quarto e Traveler viesse atacá-lo, ninguém poderia afirmar que Traveler ignorava o que estava fazendo, e o atacado, por seu lado, estava perfeitamente preparado e tomava as suas medidas, precauções e rolamentos, fossem quais fossem. (p. 386, cap. 56)

O fragmento anterior resgata perfeitamente a ideia de jogo ligado à categoria do *agôn*, já que “a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais [...] em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior” (CAILLOIS, 1990, p. 33-34). O embate entre os dois é mais que um jogo de competência, onde sai vencedor o mais habilidoso. É, na realidade, um enfrentamento no sentido de se autorreconhecer um no outro, como seres complementares. Tanto Oliveira como Traveler sabiam que o choque programado por Oliveira era mais um encontro, do que um enfrentamento, situação que gera a *mimicry* como jogo textual.

O enfrentamento entre eles também desencadeia uma série de elementos que poderiam determinar o fim do jogo como narrativa, entretanto isso não acontece, porque depois de todas as diferenças entre os dois discutidas, não ocorre a rasgadura típica do *agôn*, já que “Oliveira fechou os olhos e pensou que tudo estava muito bem assim, que Traveler era realmente seu irmão” (p. 404, cap. 56).

Além disso, o embate entre eles resulta no final da obra seguindo a leitura linear, entretanto não remete ao final da narrativa, tendo em vista que o jogo textual é mantido pela habilidade composicional, que trabalha com um final aberto para a personagem Oliveira.

Ao proporcionar ao leitor a incerteza quanto ao desfecho, o narrador abre possibilidades de associação entre os diferentes jogos textuais sem com isso perder de vista o vaivém entre limitação e infinitude que, segundo Iser (1996), facilita a abertura do leque de possibilidades interpretativas, mas não permite que essas interpretações se afastem da intencionalidade do texto proposta pelo narrador, e somente concretizada pela integração dos jogos textuais, cujo foco no último episódio analisado está na combinação entre *agôn* e *mimicry*, cuja implicação da *mimicry* como categoria de jogo será abordada a seguir.

3.2 O jogo da *mimicry*

Johan Huizinga (2007) considera como uma das características fundamentais do jogo o fato de ele não ser “vida ‘corrente’ nem vida ‘real’”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (p. 11). Segundo o teórico, o jogo da *mimicry* se configura através da consciência que determinada situação é “faz de conta”.

A *mimicry* remete à ideia de que qualquer jogo pressupõe a aceitação de uma ilusão ou mesmo “de um universo fechado, convencional” (CAILLOIS, 1990, p. 39), como foi citado no referencial teórico.

Em *O jogo da amarelinha*, a categoria da *mimicry* assume papel de destaque considerando-se que a própria construção textual abre espaço para a manifestação desse jogo. 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 a 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” (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 por 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 Cotázar, consegue eliminar a diferença entre o texto e o contexto real que serviu de cópia, 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 ilusão gerada pela *mimicry* pode estender-se a outros jogos literários como a existência do duplo. Em *O jogo da amarelinha*, a presença interna do duplo desenvolve-se através da similaridade entre Oliveira/Traveler e Maga/Talita. Essa complementação das personagens somente se evidencia no texto a partir do retorno de Oliveira a Buenos Aires, nos capítulos que correspondem à segunda parte – Do lado de cá.

A construção do processo de criação dos dois pares de duplos apresenta matizes diferentes. Maga/Talita constituem-se como duplos apenas na imaginação de Oliveira, enquanto a duplicidade em Oliveira/Traveler é decorrente do processo narrativo, isto é, a complementaridade entre eles é construída pelo narrador.

Para que se esclareça como ocorre a duplicidade entre Maga e Talita, primeiramente é necessário retomar alguns elementos constitutivos do enredo: Oliveira, enquanto se relaciona com Maga, tem dificuldade em reconhecer o quanto ela é importante para ele, entretanto, após o desaparecimento dela sente-se sozinho, passando a buscá-la em todos os pontos onde

costumeiramente se encontravam. É em decorrência disso que se envolve com uma *clocharde*, Emmanuelle, e em logo em seguida é deportado para a Argentina.

Ainda no navio que o traz de volta para a América do Sul, Oliveira passa a ter alucinações, ou seja, sua imaginação projeta a figura de Maga em outras mulheres. As alucinações se intensificam a partir do encontro com Talita, esposa de seu amigo Traveler, que o espera no porto, por ocasião de seu retorno a Buenos Aires.

A forte amizade entre Oliveira e Traveler incomoda Talita, sem que ela saiba exatamente como. Sente-se como se estivesse sempre entre os dois e ao mesmo tempo sua existência fosse ignorada por eles: “eu estou no meio, como aquela parte da balança que nunca sei como se chama” (p. 313, 43), diz ela a Oliveira em uma oportunidade em que conversam sobre Traveler e, em outro momento em que ela fala sobre Oliveira com o marido, confessa não resistir mais, pois os dois “estão brincando comigo, é como um jogo de tênis, batem-me dos dois lados” (p. 320, cap. 44).

Para Oliveira, à medida que vai conhecendo Talita, mais intensa é sua duplicidade com Maga. Traveler, embora perceba os devaneios do amigo não sente ciúmes, pois entende que:

– Ele não a procura de modo algum – respondeu Traveler, soltando-a. – Horacio pouco se importa com você. Não se ofenda minha querida, eu sei perfeitamente o que você vale e sempre terei ciúmes de quem olhar para você. Mas Horacio, mesmo se a cortejasse abertamente, você pode pensar que estou louco, porém eu lhe repetiria que ele não se interessa por você. Quanto a isso, não tenho por que me preocupar. É outra coisa – acrescentou Traveler, aumentando o tom de voz. – É malditamente outra coisa, porra [...] É incrível, mas quando ele está conosco até parece que há paredes que caem, montões de coisas que vão para o diabo e, de repente, o céu fica lindo, fabuloso, com as estrelas caindo dentro desta panela, alguém poderia descascá-las e comê-las, este pato é precisamente o cisne de Lohengrin e atrás, atrás... (p. 321, 44)

Talita, ao contrário do marido, assusta-se com essa cumplicidade tão forte entre os dois e preferiria que Oliveira se afastasse deles, mas isso não acontece. Após a venda do circo em que trabalhavam e a aquisição do manicômio pelo antigo proprietário do circo, a proximidade entre eles se intensifica, já que os três passam a morar no manicômio. Oliveira, mesmo tendo consciência da impossibilidade da presença de Maga, passa a vê-la com relativa frequência em seus momentos de devaneio:

Quando a figura cor-de-rosa saiu de algum lugar e aproximou-se lentamente do desenho, sem se atrever a pisá-lo, Oliveira compreendeu que tudo voltava à ordem, que a figura cor-de-rosa escolheria, necessariamente, uma pedra plana entre as muitas que o 8 amontoara na beira do canteiro, e que a Maga porque era a Maga, dobraria a perna esquerda e, com a ponta do sapato, lançaria a pedrinha para a primeira casa do jogo. Lá de cima via o cabelo da Maga, a curva de seus ombros e o jeito que levantava um pouco os braços para manter o equilíbrio [...] Talita levantou a cabeça e viu Oliveira na janela. [...] Olhando-a com uma desilusão irônica, Oliveira reconheceu seu erro, viu que o rosa não era rosa, que Talita vestia uma blusa cinza e uma saia provavelmente branca. Tudo (por assim dizer) se explicava: Talita entrara e voltara a sair, atraída pelo jogo da amarelinha e essa ruptura de um segundo, entre a passagem e a reparição fora suficiente para enganá-lo, como daquela vez na proa do navio, como tantas outras noites. (p. 368-369, cap. 54)

Oliveira, extremamente saudosos de Maga projeta o seu desejo de reencontrá-la em Talita. Tamanha a sua obsessão por Maga que o mundo real que se abre é ocultado pela ilusão, fazendo com que o iludido não perceba a realidade, pois “está cego, cegado. É inútil a realidade oferecer-se à sua percepção: ele não consegue percebê-la, ou a percebe deformada, tão completamente atento que está apenas ao fantasma de sua imaginação e de seu desejo” (ROSSET, 2008, p. 16). Essa noção de ilusão defendida por Rosset é aplicável à relação de duplicidade – Maga/Talita – desenvolvida pela imaginação de Oliveira, tendo em vista que ele não consegue desvinculá-las em seus devaneios: “de repente, sem saber como, ouvira sua própria voz falar a Talita como se fosse a Maga, sabendo que não era, mas falando-lhe do jogo da amarelinha, do medo no corredor, da abertura tentadora” (p. 374).

A duplicidade entre as personagens Maga e Talita, vista a partir da percepção de Oliveira, é semelhante à categoria da *mimicry* defendida por Caillois, pois Oliveira tem consciência e aceita a ilusão que se apodera dele como se Talita momentaneamente fosse Maga, assim como faz o jogador que “despoja-se temporariamente de sua personalidade para fingir uma outra” (CAILLOIS, 1990, p. 39-40).

Ao contrário da duplicidade entre Maga e Talita que se consolida como jogo textual a partir da imaginação de Oliveira, a presença do duplo Oliveira/Traveler é construída paulatinamente pelo desenvolvimento do enredo, ainda que o autor, Julio Cortázar, reconheça que “não tinha a menor ideia de que a questão do duplo estava presente. É verdade que, até o final do livro, Oliveira chama Traveler de *doppelgänger*, sente que há uma espécie de repetição” (BERMEJO, 2002, p. 31).

A consciência da complementaridade tanto por parte de Oliveira quanto de Traveler é recorrente ao longo da narrativa. Oliveira, mesmo quando ainda vive em Paris, lembra-se de Traveler em momentos em que se sente desamparado: “Na realidade, eu deveria estar jogando cartas com Traveler. Mas você o conhece. Não conhece nada de tudo isso. Para que falar?” (p. 67, p. 13).

A figura do duplo é construída no decorrer da narrativa a partir do sentimento de incompletude de Oliveira. É ele, caso o leitor não tenha percebido a complementaridade entre os dois, que recorre ao termo *dopellgänger* para justificar sua relação com Traveler: “Somos como duas crianças que brincam num balanço, um sobe, outro desce, ou simplesmente como qualquer pessoa diante do espelho. Você ainda não tinha notado isso, *dopellgänger*?” (p. 395, cap. 56). Assim como Oliveira, Traveler em seus momentos de melancolia “faz alusão a um duplo que tem mais sorte do que ele” (p. 263-264, cap. 37).

Apropriando-se do conceito de duplo oriundo da mitologia alemã, *dopellgänger* “designa uma sorte de cópia idêntica de uma pessoa, um duplo, um sócia” (JORDÃO, em <<http://www.Jorwiki.usp.br>>). Oliveira e Traveler não são sócias perfeitos, são complementares, um necessita do outro para que juntos formem um todo harmônico. Ainda segundo Priscila Jordão:

Na literatura, em geral, ver o *doppelgänger* implica no início de uma jornada em busca da razão dessa aparição. Nem sempre o sócia é um fantasma, ele pode ser uma pessoa estranhamente parecida com o protagonista que só não é exatamente como ele porque tomou um rumo diferente na vida.(em <<http://www.Jorwiki.usp.br>>)

É nessa busca pela identidade que se solidifica o desassossego de Oliveira. Sua jornada consiste em encontrar-se consigo mesmo, mas para que isso aconteça deve reencontrar-se com seu *doppelgänger*: Traveler.

Ironicamente Traveler, que na língua inglesa significa “viajante”, “tinha raiva de seu nome, ele que nunca saíra da Argentina a não ser para ir a Montevideu e uma vez a Assunção do Paraguai, metrópoles recordadas com soberana indiferença” (p. 259, cap. 37), enquanto Oliveira, cujo nome designa a árvore que produz azeitonas ou conforme Berthe Trépat “Oliveira... *Des olives*” (p. 140, cap. 23), vivera na Europa, percorrendo distâncias em busca de si mesmo: “Você, é claro, tem viajado muito de um lugar para outro – resmungava

Traveler – Eu também, mas sempre aqui, sempre neste meridiano...” (p. 346, cap. 49) e, agora, Oliveira retornara a Buenos Aires para só assim encontrar seu duplo, enquanto isso Traveler, sem sair de sua rotina, já empreendera sua viagem pessoal.

Com a deportação e seu retorno a Buenos Aires, Oliveira sabia que seria “preciso continuar, ou recomeçar ou terminar: ainda não havia ponte” (p. 268, cap. 39). Ao reencontrar Traveler, passar a conviver também com Talita, a esposa do amigo, percebe a cumplicidade que há entre o casal e deseja participar dela:

Dada a impossibilidade de interação, sua atitude será em primeira instância de uma melancólica contemplação. Entretanto no afã da perseguição de mundos, Horacio se sentirá impulsionado a se intrometer naquela intimidade. E isso porque há laços profundos entre ele e o casal: em Traveler não há senão outra versão de si mesmo, e em Talita uma transposição da identidade de Maga; além disso, a ânsia do encontro total se vislumbra de certo modo entre aqueles dois, o que traz como resultado seu assédio contínuo ao casal. (GIORDANO, 1972, p. 125)¹⁶

Muitos episódios serviriam para comprovar o desejo de Oliveira em imiscuir-se na vida de Traveler e Talita, vendo nele o seu duplo e nela uma projeção de Maga, entretanto aqui serão selecionados dois, devido à carga de tensão que neles o narrador faz uso em relação ao encontro dos duplos. Primeiramente será analisado o episódio das tábuas (ou das janelas), já relatado na segunda parte do capítulo 2 desta dissertação.

Ao usar as tábuas para ligar as janelas, Talita sabe que “os dois estenderam outra ponte entre si” (p. 293, cap. 41) e que se ela caísse “eles nem notariam” (p. 293 cap. 41). As tábuas são a ponte física que os liga, enquanto Talita é o elo emocional. É o complemento necessário para que Oliveira pertença ao mundo de Traveler. Ela é muito mais que o nó que une as duas tábuas e Oliveira sabe disso: “Não há dúvida de que você, de alguma maneira, se soma a nós dois para aumentar a semelhança e, portanto, a diferença” (p. 300, cap. 41). Traveler, que havia se retirado para apanhar um chapéu para Talita, retorna e o diálogo que se inicia entre ele e Oliveira suspende a presença de Talita, ou seja, intensifica a noção de que ela é a ponte que liga os duplos. Através desse jogo textual está instaurada a metáfora do duplo.

¹⁶ Tradução da autora desta dissertação. No original: *Dada la imposibilidad de integración, su actitud será en primera instancia de una contemplación melancólica. Sin embargo, en su afán de persecución de mundos, Horacio se sentirá impulsado a la intromisión de aquella intimidad. Y eso porque hay lazos profundos que se tienden entre él y la pareja: en Traveler no hay sino otra versión de sí mismo, y en Talita una transposición de la identidad de la Maga; además, el ansia de encuentro total se vislumbra en cierto modo entre aquellos dos. Esto trae como resultante su asedio continuo a la pareja.*

Quando Talita regressa ao quarto, Traveler se alegra ao recebê-la: “– Você voltou – murmurou Traveler. – Voltou, voltou.” (p. 307, cap. 41), enquanto Oliveira percebia que havia perdido. Para Enrique Giordano (1972), o retorno de Talita ao convívio do marido produziu “o reencontro com sua intimidade: o círculo Manú (Traveler)-Talita voltou a fechar-se, obrigando a retirada de Horacio” (p. 127)¹⁷, que volta a ficar sozinho: já não há a ponte com seu duplo, tampouco Talita para uni-los.

O segundo e último episódio que deve ser mencionado para que a *mimicry* e o duplo estabeleçam relação como jogos textuais diz respeito ao embate final entre Oliveira e Traveler. Depois de armar débeis esquemas de segurança (bacias e latas com água, fios coloridos...), Oliveira ainda não sabe se ataca e elimina seu *doppelgänger* ou se aguarda o ataque e corre o risco de ser eliminado por ele. Traveler aparece na porta do quarto e diz a ele que está maluco em pensar que o mataria. Oliveira continua com a ideia fixa de que um deve ser eliminado:

Já faz muito tempo que somos o mesmo cachorro dando voltas para morder a cauda. Não é que nos odiamos, pelo contrário. Existem outras coisas que se servem de nós para brincar, o pião branco e o pião negro, alguma coisa desse estilo. Digamos que existem duas maneiras, que precisam ser aniquiladas uma pela outra. (p. 396, cap. 56)

Ao sugerir o aniquilamento de um dos duplos, Oliveira retoma a teoria do *doppelgänger* do Romantismo alemão, ou seja, a pessoa fica confusa em relação a sua identidade e ao eliminar o sócia esse conflito emocional estaria solucionado. O estado de alucinação em que ele se encontra é tão intenso que não percebe que Traveler está ali apenas para acalmá-lo, isso porque “o acontecimento real apagou [...] nada distingue, na realidade, este outro acontecimento do acontecimento real, exceto esta concepção confusa segundo a qual ele seria, ao mesmo tempo, o mesmo e um outro, o que é a exata definição do duplo” (ROSSET, 2008, p. 45-46). Além disso, ao considerar verbalmente Traveler como seu *doppelgänger*, Oliveira é surpreendido quando o outro afirma ser ele [Oliveira] a cópia, já que:

– Eu estou vivo – afirmou Traveler, olhando Oliveira bem nos olhos. – Estar vivo parece sempre ser o preço de alguma coisa. E você não quer pagar nada. Nunca quis. Uma espécie de pureza existencial. Ou César ou nada, esse tipo definições radicais. Você pensa que eu não o admiro, à minha maneira? Acha que eu não admiro o fato de você ainda não ter se suicidado? O verdadeiro

¹⁷ Tradução da autora desta dissertação. No original: *el reencuentro con su intimidad: el círculo Manú (Traveler)-Talita ha vuelto a cerrarse, obligando a Horacio a la retirada.*

doppelgänger é você, pois se encontra desencarnado; você é uma vontade em forma de cata-vento, lá em cima. Quero isto, quero aquilo, quero o norte e o sul e tudo ao mesmo tempo, quero a Maga, quero a Talita, então o senhor vai visitar o necrotério e beija a mulher de seu melhor amigo. Tudo pelo simples fato de você misturar as realidades e as recordações de um modo extremamente não-euclidiano. (p. 396-397, cap. 56)

O diálogo entre os dois prossegue. Oliveira insiste que Traveler é seu *doppelgänger*. Enquanto isso, no pátio do manicômio, o alvoroço é generalizado, já que todos pensam que ele está louco e pode jogar-se da janela a qualquer momento. Traveler tenta lhe acalmar dizendo: “– Você não está sozinho, Horacio. Gostaria de estar sozinho por pura vaidade, para ser o Maldoror portenho. Você falou de um *doppelgänger*, não? Já devia saber que alguém o acompanha, que alguém é como você, embora esteja do outro lado desses malditos fios” (p. 401, cap. 56).

Cansado de tentar acabar com os delírios de Oliveira, Traveler sai do quarto e afasta os enfermeiros que querem medicá-lo. Somente nesse momento Oliveira percebe “que Traveler era realmente seu irmão” (p. 404, cap. 56). Em seguida, após lavar o rosto e beber água

voltou a aparecer, fresco e tranquilo, viu que Traveler estava ao lado de Talita e que passara o braço por sua cintura. Depois do que Traveler acabara de fazer, tudo era como um maravilhoso sentimento de conciliação e não era possível violar aquela harmonia insensata, mas vívida e presente, já não era possível falseá-la, no fundo Traveler era o que ele deveria ter sido com um pouco menos de maldita imaginação [...] quanta beleza naqueles olhos que se tinham enchido de lágrimas e naquela voz que lhe aconselhara: “Ponha o trinco, não tenho muita confiança nessa gente”, quanto amor naquele braço que apertava a cintura de uma mulher. (p. 404-405, cap. 56)

Contrariando a teoria do *doppelgänger*, um duplo não eliminou o outro, ao contrário, o sentimento foi de conciliação. Além disso, o desenvolvimento da narrativa remete a um final aberto, em que Oliveira pode ou não ter se jogado da janela, jamais ter sido jogado por Traveler.

Em relação à categoria da *mimicry* como jogo textual, incorre-se em mais um exemplo de “como se” próprio do desnudamento da ficcionalidade, já que ao longo da segunda parte de *O jogo da amarelinha*, Oliveira comportara-se **como se fosse** o duplo de Traveler ou que Traveler fosse seu duplo, seu *doppelgänger*, caracterizando assim a *mimicry* textual, que tem como princípio “imitar e iludir” (ISER, 1999, p.112). Entretanto, quando o leitor menos

espera, há o fechamento do conflito com a reconciliação dos pares e a suspensão temporária do jogo livre.

Cabe salientar que existe a possibilidade de continuação do jogo textual tendo em vista que há um final aberto para a narrativa e também existe a sugestão da leitura dos “Capítulos prescindíveis”, elementos que favorecem a presença da categoria da *alea*, que se alimenta da imprevisibilidade do texto como fator de jogo, conforme será analisado a seguir.

3.3 O jogo da *alea*

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.

Como já foi referido anteriormente, o capítulo 1 de *O jogo da amarelinha* inicia com um questionamento: “Encontraria a Maga?” (p. 11). Ao questionar se encontraria a Maga o narrador, que nesse capítulo é o próprio Oliveira, abre espaço para a imprevisibilidade, para forças que estão além de sua competência. Para Arrigucci 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, reforçando a presença da *alea*, em relação ao desfecho do episódio.

Além disso, mesmo que na sequência Oliveira não encontre Maga: “Desta vez, não me surgira no caminho” (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” (p. 43, cap. 6). Esse jogo textual se intensifica depois da morte de Rocamadour. 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, episódio que já foi analisado em relação à presença do *agôn*. Gregorovius não tem uma resposta precisa sobre o local onde Maga possa estar:

- Ela falou em Montividéu.
- Não tem dinheiro para isso.
- Falou de Perugia. – Deve ser Lucca. Desde que leu *Sparkenbroke*, morre por estas coisa. Diga-me exatamente onde ela está.
- Não faço a menor idéia, Horacio. Na sexta-feira, encheu uma valise com livros e roupas, fez montões de embrulhos e, depois, vieram dois negros que levaram tudo. (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. Já deportado para a Argentina, procura por ela em Montevideú, no curto período em que o navio em que viajava fizera uma parada no porto uruguaio:

andara pelos bairros pobres, perguntando e olhando, tomando umas cachaças para ganhar a confiança de algum mulato. E nada, a não ser um montão de edifícios novos [...] Só lhe restava voltar ao navio, pensando que talvez em Lucca, que talvez tivesse sido realmente Lucca ou Perugia. Sim, como um foguete divino. (p. 268, cap. 39)

Não tendo conseguido encontrá-la, resignado volta ao navio e desde então passa a contar apenas com uma ínfima possibilidade de encontro, mas que garante a presença da *alea* no restante do texto. Nesse desejo de reencontrá-la passa a vê-la, como já foi abordado no estudo da *mimicry*, em outras mulheres:

voltou a vê-la pela primeira vez. [...] A Maga saiu detrás de um ventilador, trazendo em uma das mãos algo que arrastava pelo chão e, quase no mesmo instante deu-lhe as costas e dirigiu-se para uma das escotilhas. Oliveira nada fez para segui-la, sabia muito bem que estava vendo algo que não se deixaria seguir. Pensou que talvez fosse uma das elegantes da primeira classe [...] Era evidente que se parecia muito com a Maga, mas a maior parte da semelhança fora posta por ele [...]. (p. 339-340, cap. 48)

Oliveira voltaria a ter a impressão de encontrar a Maga na pessoa de Talita, esposa de seu amigo Traveler, e em seguida seria posto em contato com a realidade através do diálogo com o próprio Traveler:

– Não é a Maga – afirmou Traveler. – Você sabe perfeitamente que não é a Maga.
 – Não é a Maga – concordou Oliveira. – Sei perfeitamente que não é a Maga.
 (p.400, cap. 56)

O narrador, em diferentes momentos, cria jogos cujos resultados dependem do acaso. Esses jogos são apresentados ao longo da narrativa como uma manifestação da *paidia*, ou seja, como uma possibilidade de entretenimento para as personagens e em outras situações como manifestação de um oráculo.

Maga acreditava que encontrar um pedaço vermelho de qualquer coisa significava sorte. Quando essa ideia lhe ocorria, caso não encontrasse logo o fragmento de cor vermelha costumava continuar “procurando durante toda a noite, vasculhando as latas de lixo, com os olhos vidrados, convencida de que algo terrível” (p. 18, cap. 1) lhe aconteceria.

Oliveira também compartilhava desse tipo de crença em sinais oferecidos pelo acaso. Sempre que ele deixava cair algo, o objeto deveria ser imediatamente apanhado, caso contrário algo terrível poderia acontecer, não a ele, mas a alguém de quem gostasse muito “e cujo nome começa com a inicial do objeto caído” (p. 18, cap. 1). Essa obediência a esse tipo de sinal causava a ele alguns constrangimentos e em algumas ocasiões chegava mesmo a passar por insano, o que, segundo o próprio Oliveira tinha um pouco de verdade:

O pior é que nada pode me conter quando deixo cair uma coisa no chão, de nada valendo que seja outra pessoa a apanhar essa coisa, porque, se não for eu, o malefício atuará da mesma forma. Tenho passado muitas vezes por louco quando o faço, quando me precipito para apanhar um lápis ou uma folha papel que se me escapuliram da mão, como naquela noite do torrão de açúcar no restaurante Scribe. (p. 18, cap. 1)

Os exemplos anteriores são definidos pela preponderância de um jogo entre real e imaginário no que se refere às personagens. Nesse caso a *alea* tem sua presença no sentido indicado por Caillois, ou seja, os jogadores – Maga e Oliveira – não têm como vencer o destino, caso não encontrem os sinais que simbolizam a sorte.

É verdadeiro também que a busca desses sinais requer, em alguns casos competência e/ou determinação, fatores que remetem à categoria do *agôn*. No entanto essa combinação não interfere no desenvolvimento do jogo textual, ao contrário, intensifica a presença desses jogos. No caso da busca de Oliveira pelo torrão de açúcar entre as mesas do restaurante a competência agonística cede lugar ao humor, tendo em vista que a situação desesperadora em que ele se encontrava:

O empregado curvou-se do outro lado da mesa, e, pouco depois, já éramos dois quadrúpedes se movendo entre os patos-galinhas, que, lá em cima, no nível da mesa já começavam a cacarejar como loucas. O garçom continuava convencido de que se tratava de uma Parker ou de um luís de ouro. Assim, quando estávamos bem debaixo da mesa, numa espécie de grande intimidade e penumbra, e ele me perguntou do que se tratava e eu lhe respondi, ficou com uma cara que mais parecia ter sido pulverizada com um fixador [...] comecei a levantar os sapatos das mulheres e a tentar averiguar se não teria ficado escondido no arco formado entre os saltos e as solas. As galinhas cacarejavam cada vez mais e os galos gerentes começavam a bater-me nas costas. [...] enquanto eu ia de uma mesa para a outra, até encontrar o açúcar, escondido atrás de um pé de mesa Segundo Império. (p. 19, cap. 2)

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, já explorados na categoria do *agôn*, 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” (p. 272, cap. 40) ou em “Foi buscar o dicionário da Real Academia Espanhola [...] Abriu-o ao acaso” (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-ia 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.

Devido às numerosas referências de que o narrador faz uso durante o transcorrer da narrativa, optou-se por realizar apenas um recorte com a finalidade de mostrar algumas das estratégias usadas no que diz respeito à intertextualidade e conseqüentemente à presença da *alea*, tendo em vista que o narrador assume o risco de jogar com a possibilidade de o leitor não estabelecer as combinações propostas pelo jogo textual.

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 algumas vezes são referências explícitas a outros autores, como no capítulo 59:

Então, para passar o tempo, pescam-se peixes não-comestíveis; para impedir que apodreçam, distribuem-se avisos ao longo das praias, ordenando aos pescadores que os enterrem na areia logo depois de retirados da água. CLAUDE LÉVI-STRAUSS, *Tristes Trópicos*. (p. 416)

A referência a outros textos também acontece 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. (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).

Em *O jogo da amarelinha*, um complexo dispositivo intertextual que merece ser analisado, desenha-se a partir do capítulo 11 e estende-se até o capítulo 16, seguindo também os “capítulos prescindíveis”, que são intercalados entre eles, conforme o tabuleiro de direção.

Esses capítulos, considerando a leitura linear (11, 12, 13, 14, 15 e 16), tratam de uma reunião do Clube da Serpente. No capítulo 11 Maga e Gregorovius conversam animadamente sob a observação de Oliveira, que ouve música, conversa e bebe com os outros integrantes do Clube, procurando não demonstrar o ciúme que sente de Maga. Sabendo que Maga é uruguaia, Gregorovius questiona se “as pessoas, em Montevidéu, conhecem bem Lautréamont?” (p. 56, cap. 11). Inicialmente parece uma simples alusão ao escritor mas, na sequência, o narrador remete o leitor ao capítulo 136: “A mania das citações em Morelli: ‘Teria dificuldade em explicar a publicação, no mesmo livro, de poemas e de uma rejeição da poesia, do diário de um morto e das notas de um prelado meu amigo...’ GEORGES BATAILLE, *Haine de la poésie*” (p. 599), apontando para possibilidade da presença de algum tema não muito usual no texto poético, que já constitui uma leve relação com os textos de Lautréamont.

No capítulo 12 tem continuidade a reunião do Clube da Serpente e em seguida o leitor é encaminhado para o capítulo 106, momento em que é possível detectar a primeira manifestação intratextual, já que o fragmento da canção de Johnny Temple – “*Between midnight and dawn, baby we may ever have to part,/ But there’s one thing about it, baby, please remember/ I’ve always been your heart*” (p. 528, 106) – remete a uma separação momentânea, mas não ao fim de um amor, sentimento análogo ao de Oliveira em relação à Maga, enquanto ela conversa com Gregorovius e ele os observa de outro ponto da sala,

fingindo não dar importância, mas enciumado, como é perceptível ainda no decorrer do capítulo 12:

Gregorovius acariciou-lhe os cabelos e a Maga baixou a cabeça. “Aí está”, pensou Oliveira, renunciando a seguir às brincadeiras musicais de Dizzy Gillespie, sem rede, no trapézio mais alto. “Aí está, tinha de ser. Anda louco por essa mulher e só sabe dizê-lo daquela maneira, com os dez dedos. Como se repetem esses jogos! [...] Terei de te dar uma surra, Ossip Gregorovius, pobre amigo meu [...]”. (p. 61)

Retomando a linearidade da narrativa, no capítulo 13 a discussão do Clube da Serpente gira em torno de música, mais especificamente sobre *jazz*. Babs observa Oliveira e pensa que por mais que ele gostasse de *jazz*, esse gênero musical jamais provocaria nele as reações que desencadeia nela, tendo em vista que “Oliveira nunca entraria no jogo como faria Ronald; para ele poderia ser bom ou ruim, *hot* ou *cool*, branco ou negro, antigo ou moderno, Chicago ou Nova Orleans” (p. 66, cap. 13). Em seguida o narrador deixa uma pista textual, ao afirmar que o silêncio “que havia em toda verdadeira música se deslocava lentamente das paredes, saindo de debaixo do sofá, **separando-se como lábios os casulos**” (p. 66, cap. 13, grifo meu), mas, nesse momento, a expressão ainda não desperta o leitor para nenhum fator de intertextualidade e/ou de relação intratextual, como será percebido mais tarde.

No capítulo 14, os membros do Clube da Serpente questionam Wong, a respeito da veracidade de ele possuir fotos que revelam torturas acontecidas no ano de 1920, em Pequim. Wong confirma e concorda, após insistência dos amigos, em mostrar as fotos, já que as traz na carteira. Elas revelam “o mesmo poste repetido oito vezes em quatro séries de duas fotos, que se olhavam da esquerda para a direita e de cima para baixo” (p. 69). Tendo como base as fotos, o narrador descreve, irônica e minuciosamente, cenas de brutal violência:

A gentileza chinesa certamente amontoava uma grande quantidade de serragem no chão, visto que o charco de sangue não aumentava e formava um círculo quase perfeito em volta do poste. “A sétima é a crítica”, informou a voz de Wong [...] na sétima, aquela que Oliveira tinha na mão houve uma facada decisiva, com certeza, já que a forma das coxas, ligeiramente abertas para fora, parecia ter mudado. E quem se aproximasse bem da foto, encostando-a quase aos olhos, verificaria que a mudança não era nas coxas, mas sim entre as virilhas. Em lugar da mancha borrada da primeira foto, podia-se ver uma espécie de buraco, uma espécie de sexo de criança violada do qual saltava o sangue em fios que resvalavam pelas coxas. Wong devia ter razão ao desdenhar a oitava foto, pois nela o condenado já não podia estar vivo: nenhum ser vivo consegue deixar cair a cabeça dessa forma para trás. (p. 70)

Descrita essa situação, o tabuleiro direciona o leitor para os capítulos 114 e 117, nos quais são mencionadas execuções de condenados. O primeiro (114) informa que em: “4 de maio de 195... (A.P.). Apesar dos esforços de seus advogados, e de um último recurso de apelação interposto em 2 do corrente, Lou Vicente foi executado esta manhã na câmara de gás da prisão de San Quentin, Estado da Califórnia” (p. 547, cap. 114). Já no segundo (117), a leitura diz respeito à execução de crianças criminosas:

Assim, uma menina de treze anos foi queimada por ter assassinado sua professora. Um menino de dez e outro de onze anos, que tinham causado a morte dos seus companheiros, foram condenados à morte; e o de dez anos foi enforcado. Por quê? Porque sabia a diferença que existe entre o que é o bem e o que é o mal. Aprendera-o na escola dominical. CLARENCE DARROW, Defesa de Leopold e Loeb, 1924. (p. 551)

O capítulo 117 é duplamente importante para o jogo da *alea*. Inicialmente tem-se a intertextualidade direta com o texto Darrow que traz para o universo literário o pensamento do criminalista americano que se tornou famoso por defender os adolescentes assassinos Leopold e Loeb. No decorrer da narrativa, percebe-se que os dois capítulos (114 e 117) adquirem também importância como jogo textual interno, no sentido de preparar o leitor para a agressividade resultante dos capítulos seguintes.

No capítulo 15, em meio às discussões do Clube sobre diversos temas culturais, Gregorovius e Maga falam sobre a infância dela em Montevideu e da casa onde morava com o pai, pois sua mãe falecera quando ela tinha cinco anos. Como já foi focado na análise da categoria do *agôn*, Maga recorda que quando “não tinha mais de treze anos” (p. 77, cap. 15) fora violentada sexualmente por um negro, morador da casa.

Uma mão quente me segurou pelo ombro e percebi que alguém fechara a porta; outra mão tapou-me a boca e comecei a sentir cheiro de catunga; o negro me abraçava e dizia-me coisas ao ouvido, babando-me a cara e arrancando-me a roupa, e eu não podia fazer nada, nem sequer gritar, pois sabia que ele me mataria se eu gritasse e eu não queria que me matasse. (p. 77, cap. 15)

Encerrado esse capítulo, o leitor é conduzido ao capítulo 120, que é muito importante para garantir a presença da *alea* como categoria de jogo textual, sempre considerando que ela é “responsável por desencadear o dinamismo do jogo (*play*)” (ISER, 1999, p. 111). Como já foi mencionado na análise da categoria do *agôn*, o narrador ao remeter o leitor ao capítulo 120 o faz de forma abrupta, pois inicia o capítulo com letra inicial minúscula “a hora da sesta,

todos dormiam” (p. 554, cap. 120), como se fosse um prolongamento do capítulo 15, sem definir ainda quem é a personagem Ireneu.

Nesse capítulo é descrita a luta de uma indefesa lagarta retirada do casulo por Ireneu e jogada em um faminto formigueiro. Além disso, mostra também o deleite que o sofrimento da lagarta causa a Ireneu: “gostaria de poder estar dentro do formigueiro para ver como as formigas puxavam pelo lagarto, metendo-lhe as pinças nos olhos e na boca e puxando com todas as suas forças até enfiá-lo inteiramente, até levá-lo para as profundezas e matá-lo e comê-lo” (p. 555, cap. 120).

Cabe aqui analisar os pontos de convergência entre esses capítulos. Retornando ao capítulo 11, agora é possível confirmar a intencionalidade que é encaminhada pelo jogo textual quanto ao questionamento, por intermédio da personagem Gregorovius, se Lautréamont era conhecido no Uruguai. Na realidade, esse questionamento é o ponto de partida para a intertextualidade, já que todos os capítulos seguintes, exceto o capítulo 115, remetem a diferentes manifestações de violência e, portanto, podem ser relacionados à obra *Cantos de Maldoror*, de Lautréamont, analisada, sob esse viés, por Gaston Bachelard.

Outro fator que remete à intertextualidade entre o texto de Cortázar e a violência trabalhada por Lautréamont, diz respeito ao uso da inicial minúscula no primeiro parágrafo, dando a impressão de que o processo de leitura é invadido pela violência proposta pelo texto, o que poderia ser explicado, considerando-se que:

o tempo da agressão é um tempo muito especial. É sempre reto, sempre dirigido; não o curva qualquer ondulação, nenhum obstáculo o faz hesitar. É sempre homogêneo ao primeiro impulso. O tempo da agressão é produzido pelo ser que ataca no plano único em que o ser pretende afirmar a sua violência. O ser agressivo não espera que lhe deem tempo; apossa-se dele, cria-o. (BACHELARD, 1989, p. 9)

Essa relação de violência entre o negro e Maga e entre as formigas e a lagarta, oferece também outros elementos intertextuais com *Cantos de Maldoror*, já que “o animal é apanhado em flagrante, não nas suas formas, mas sim nas suas funções mais diretas, precisamente nas suas funções de agressão” (BACHELARD, 1989, p. 10), e essa parece ser a intenção do narrador com a inserção do capítulo 120 no conjunto da narrativa. Somado a isso, a intertextualidade com *Cantos de Maldoror* é intensificada, já que em Lautréamont, segundo

Bachelard (1989), “é a garra quem domina; é, de certo modo, mais rápida, mais claramente imediata do que a ventosa, esta, porém proporciona um gozo mais prolongado” (p. 28, cap. 3), enquanto em *O jogo da amarelinha*, as garras são substituídas pelas pinças das formigas, pelas mãos do negro.

Além disso, a *alea*, como jogo textual, também pode ser notada intratextualmente no capítulo 13 quando o narrador compara a música que passa por baixo do sofá com casulos que se separam “como lábios” (p. 66). Percebe-se que ele deixara um elo com o capítulo 120, que ainda seria lido.

São esses elementos disseminados aleatoriamente ao longo do texto que permitem que essas relações sejam estabelecidas concretizando o jogo textual da *alea*. Devido à complexidade com que esses elementos se combinam no texto é aceitável supor que muitos deles não sejam percebidos pelo leitor, embora os indícios estejam presentes e o narrador ofereça pistas para a ligação entre eles.

É pertinente ressaltar que essas questões de intertextualidade só são perceptíveis ao leitor que optar pela leitura tutelada pelo tabuleiro de direção, fazendo com que o jogo textual da *alea* assuma duplamente o caráter de imprevisibilidade, porque o narrador corre o risco de o leitor não perceber as relações existentes internamente ou entre os textos ou, no caso de *O jogo da amarelinha*, não seguir o tabuleiro de direção e, portanto, sequer entrar no jogo textual a ele proposto.

Ao retornar ao capítulo 16, o leitor reencontra os membros do Clube da Serpente chocados com a história de Maga e toma conhecimento que Ireneo é o negro que violentou Maga, informação que é implantada no texto e garante a retomada da organização textual.

Logo em seguida, o narrador habilmente rompe com as possibilidades de violência que vinham sendo apresentadas, usando para isso a pretensa gentileza de Wong ao se oferecer para fazer café.

Nesse ponto o leitor poderia reportar-se novamente ao capítulo 115 – uma “*Morelliana*” – e concluir que assim como a Morelli, ao narrador de *O jogo da amarelinha*, o romance que interessa “não é o que vai colocando os personagens na situação, mas o que

instala a situação nos personagens” (p. 547, cap. 114) e, ainda que todas as situações se configurem em colagens, constatar que o jogo livre, fundamental para a categoria da *alea*, acabou sendo controlado pelo jogo instrumental, já que o deslocamento do foco da narrativa, através do café preparado por Wong, corroborou para jogar o fim do jogo e controlar as possibilidades de combinação. Entretanto essa constatação fica suspensa com a leitura do capítulo 137, uma “*Morelliana*”, em que se lê: “Se o volume ou o tom da obra puderem levar a crer que o autor tentou uma soma, se apresse indicar-lhe que se encontra ante a tentativa contrária, a de uma subtração implacável” (p. 600).

A leitura dessa “*Morelliana*” demonstra que o jogo textual impetrado pela *alea* “interfere incessantemente nas posições organizadas de forma antagônica no texto, provocando nelas alterações inesperadas” (ISER, 1999, p. 111), ou seja, a *alea* não só “explode tudo no texto” (ISER, 1996, p. 317), como também destrói as certezas do leitor e mantém a imprevisibilidade presente, como um organismo vivo no jogo textual, alimentando e desencadeando outras combinações de jogos, como a categoria do *ilinx*, que será abordada a seguir.

Em relação à categoria da *alea* como intertextualidade, *O jogo da amarelinha* propicia possibilidades quase inesgotáveis de estudo, entretanto aqui apresentou-se apenas um recorte de situações, a fim de exemplificar como essa categoria de jogo pode se apresentar no texto literário.

3.4 O jogo do *ilinx*

Pensar o texto literário *O jogo da amarelinha* sob a perspectiva do *ilinx* como possibilidade de jogo textual é sedutor porque, antes mesmo do início da narrativa, o leitor é convidado pelo autor a entrar em um espaço de transgressão da narrativa convencional e, conseqüentemente, de leitura.

Como já foi mencionado no decorrer desta dissertação, a fim de facilitar a leitura, o autor esclarece que “este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros” (p. 5), e oferece ao leitor duas possibilidades para lê-lo. Se o leitor optar pela leitura tutelada pelo tabuleiro de direção, passará a ser cúmplice da transgressão do processo narrativo convencional, uma vez

que aceitará entrar no “jogo de subversão” (ISER, 1996, p. 318) que caracteriza o *ilinx* como uma das categorias de jogo textual.

Em *O jogo da amarelinha* as duas propostas de leitura caracterizam um bem elaborado jogo textual que se concretiza a partir da interação autor/texto/leitor e que vai sendo delineado pelas opções aceitas ou rejeitadas pelo leitor.

Cortázar ao suscitar as duas possibilidades de leitura e ainda mencionar que *O jogo da amarelinha* “é muitos livros” (p. 5) cria, aparentemente, um caso característico da categoria do *ilinx*, já que conforme Roger Caillois, cujas ideias foram discutidas no referencial teórico desta dissertação, o *ilinx* como categoria de jogo desestabiliza o jogador, deixando-o atordoado, situação que acontece com o leitor inexperiente no primeiro contato com a obra.

Esse desassossego inicial vai sendo superado pelo leitor a partir de inserções teóricas acerca do processo de criação literária desenvolvido por Morelli, personagem-autor, que é semelhante ao empregado por Cortázar na criação da obra e que tranquiliza o leitor quanto à fragmentação e aparente desconexão existente entre os capítulos:

Morelli procurava, em alguma parte, justificar suas incoerências narrativas, afirmando que a vida dos outros, tal como nos chega na chamada realidade, não é cinema mas sim fotografia, ou seja, não podemos apreender a ação, mas apenas os seus fragmentos aleatoriamente recortados. [...] No final, restamos um álbum de fotos, de instantes fixos; o acontecer jamais ocorre realizando-se diante de nós [...] Morelli pensava que a vivência dessas fotos, que procurava apresentar com toda a sutileza possível, deveria deixar o leitor em condições de se aventurar, de quase participar do destino de seus personagens. (p. 536, cap. 109)

Tomou-se aqui apenas um exemplo dos posicionamentos de Morelli a fim de elucidar a opção narrativa adotada tanto na suposta obra do escritor-personagem quanto na estrutura narrativa de *O jogo da amarelinha*. Ao longo dos capítulos e nas reuniões dos integrantes do Clube da Serpente quando discutem literatura existem inúmeros outros elementos que poderiam ser elencados a fim de esclarecer a questão da fragmentação do texto literário como proposta estilística.

Cabe acrescentar que, se por um lado, a fragmentação do texto cria a possibilidade de múltiplas combinações e conseqüentemente traz à tona o *ilinx* como categoria de jogo textual, sobrepondo o jogo livre ao jogo instrumental, por outro lado, a partir do momento em que são

distribuídas pelo universo textual explicações quanto aos processos de construção literária e a própria orientação para leitura advinda do tabuleiro de direção, o jogo instrumental também adquire papel de destaque e passa, de forma discreta, mas contínua, a controlar presença do jogo livre, não permitindo assim que o leitor se afaste da intencionalidade da obra, embora se espere dele “que seja algo mais que um espectador passivo” (ALAZRAKI, 1997, p. 632)¹⁸.

São essas sutilezas textuais que fazem com que o jogo instrumental controle o jogo livre, mas não o domine, caso contrário o texto deixaria de ser literário para se transformar em um manual de teoria da literatura e o *ilinx* desapareceria como jogo textual, já que sua primeira manifestação está justamente na (des) construção da macroestrutura da obra, pela introdução dos mais diversos textos de autores e épocas distintos que “tendem a romper a rotina intelectual do leitor e, às vezes, abrem no romance múltiplos horizontes” (EZQUERRO, 1997, p. 622)¹⁹, fazendo de “*O jogo da amarelinha* uma obra aberta a todos os ventos do espírito, resistente a todo sistema de exclusão e a qualquer ordem fechada” (EZQUERRO, 1997, p. 622).²⁰

Em *O jogo da amarelinha*, o *ilinx* não se manifesta apenas como macroestrutura, pois há a presença da subversão na escolha e alteração semântica das palavras, no desassossego da construção de frases, parágrafos e na subversão interna dos capítulos, enfim na combinação textual, entendida por Iser como um dos atos de fingir mais significativos do texto literário, entretanto “é necessário identificar as jogadas (*Spielvollzüge*), pois é só através delas que o jogo se manifesta” (ISER, 1996, p. 306), caso contrário o *ilinx* passará despercebido.

O capítulo 2, por exemplo, apresenta um período em que Oliveira já está separado de Maga, mas ainda acredita que a encontrará em alguma rua ou ponte de Paris, como não a encontra a situação o deixa apreensivo e desesperançado: “Quantas palavras, quantas nomenclaturas para o mesmo desconcerto” (p. 25, cap. 2). Para demonstrar esse desencanto da personagem o texto faz referência ao movimento repetitivo de um pêndulo, usando para tanto a repetição sincronizada das palavras:

¹⁸ Tradução minha. No original: *que sea algo más que un espectador pasivo*.

¹⁹ Tradução minha. No original: *tiende a romper la rutina intelectual del lector, y a la vez abre en la novela múltiples horizontes*

²⁰ Tradução minha. No original: *Rayuela una obra abierta a todos los vientos del espíritu, reacia a todo sistema de exclusiones, a cualquier orden cerrado*

O pêndulo cumpre o seu vaivém instantâneo e, de novo, volto a incluir-me nas categorias tranquilizadoras: bonequinho insignificante, romance transcendente, morte heróica. Coloco-os em fila, do menor ao maior: bonequinho, romance, heroísmo. Penso nas hierarquias de valores, tão exploradas por Ortega, por Scheler: **o estético, ético, o religioso. O religioso, o estético, o ético. O ético, o religioso, o estético. O bonequinho, o romance. A morte, o bonequinho. A língua de Maga me faz cócegas. Rocamadour, a ética, o bonequinho, a Maga. A língua, a cócega, a ética.** (p. 25, cap. 25 - grifo meu)

O *ilinx*, como categoria de jogo textual, manifesta-se em *O jogo da amarelinha*, na maioria das vezes, não no sentido vinculado por Caillois de atordoamento, mas como uma experiência implantada pelo jogo livre, uma vez que “evidencia uma tendência anárquica” (ISER, 1996, p. 318), através da questão semântica e/ou ortográfica e muitas vezes lúdica do uso da palavra escrita.

Em “A notícia correu com um rastilho de pólvora e praticamente todo o clube estava presente às dez da noite” (p. 495, cap. 96), o uso das palavras sem espaço entre elas garante de forma imagética a rapidez com que a notícia se espalhou; da mesma forma, no capítulo 99 “Babs o olhava, admirada, bebendo suas palavras de um só trago” (p. 510) a união das palavras dá a dimensão do interesse de Babs quanto ao tema que estava sendo debatido: a obra do escritor-personagem Morelli. É pertinente salientar que o uso destacado desses clichês tem também uma carga irônica, tendo em vista que a obra discute a possibilidade de renovação da linguagem.

Já no capítulo 36 o uso das palavras para construir a significação através da imagem acontece pela repetição: “com um último pontapé, projetar a pedra contra o azul, o azul o azul o azul, plaf, vidro quebrado” (p. 254). Nesses casos a subversão adquire caráter lúdico e o jogo livre invade o texto, já que as palavras passam a ser usadas também como imagens das ideias expressas.

Invasão máxima do jogo livre no texto e conseqüente supremacia do *ilinx* como subversão do léxico ocorre quando Maga e Oliveira incluem o glíglico como forma de comunicação, uma nova “língua” inventada por ela: “– Mas ele retila a sua murta? Não minta. Retila-a de verdade? [...] – E faz você se colocar com os plíneos entre as argustas? [...] – Sim; e depois nós entretornamos os pórcios” (p. 105, cap. 20). O glíglico altera completamente a ortografia numa demonstração evidente do jogo livre. No entanto há alguns resquícios de jogo instrumental isso porque as personagens falantes conservam “elementos usuais (as vozes

gramaticais, de modo geral), e por outra parte o processo de invenção das vozes lexicais, construídas por associação fônica com palavras espanholas existentes” (EZQUERRO, 1997, p. 623)²¹, o que garante alguma proximidade com campo semântico inicialmente transgredido.

No capítulo 69, o *ilinx* está vinculado ao jogo textual produzido pelo narrador ao fazer uso dos fonemas que constituem a palavra, isto é, utilizando-se da oralidade em detrimento da forma escrita convencionalmente aceita. Para tanto faz uso do texto:

(Renovigo, Nº 5)

Outro suisida

Ingrata surpresa foi ler no “Ortográfiko” a notisia de aver falesido em San Luis Potozi, no dia 1º marso último, o tenente koronel (promovido a koronel para ser apozentado) Adolfo Abila Sanches. Foi uma surpresa porkê não tivéramos notisia de kê se axasse de kama. Além do mais, já avia tempo kê o tínhamos katalogado entre nossos amigos os suisidas i, numa okasião, “Renovigo” referiuse a sertos sintomas observados nele. (p. 433)

Outra manifestação de *ilinx* ortográfico diz respeito ao uso frequente da letra “h” nas falas atribuídas a Oliveira: “e o importante desse hexemplo é que o hângulo é terrivelmente hagudo; é preciso ficar com o nariz quase hencostado à tela” (p. 97, cap. 19). O uso da letra “h” à frente de palavra que não necessitam dela se repete em outros momentos do texto: “[...] Hatenção, Horacio!’ hexclamou Holiveira” (p. 241, cap. 36).

Para o leitor que optou pela leitura corrente, ou seja, aquela que acaba no capítulo 56, o uso desnecessário do “h” se restringirá a mais um jogo textual, entretanto, aquele que seguir o tabuleiro de direção além de continuar tendo contato com essa subversão linguística, encontrará, no capítulo 90, uma explicação ficcional para ela:

Naquela época, ele andava apreensivo e o mau hábito de ruminar longamente cada coisa se tornava desagradável, mas era inevitável. [...] Quando isso acontecia, Oliveira pegava numa folha de papel e escrevia as grandes palavras pelas quais ia resvalando sua ruminação. Escrevia, por exemplo: “O grande hassunto” ou “a grande hencruzilhada”. Era suficiente para começar a rir e tomar outro mate com mais vontade. “A hunidade”, hescrevia Holiveira. “O hego e o houtro”. Usava os hagás como outras pessoas usavam a penicilina. Depois voltava ao assunto, mais devagar, sentindo-se melhor. “O himportante é não hincar, dizia Holiveira, falando consigo mesmo. A partir desse momento sentia-se capaz de pensar sem que as palavras o sujassem. (p. 477)

²¹ Tradução da autora desta dissertação: No original: *elementos usuales (las voces gramaticales, de modo general), y por otra parte el proceso de invención de voces lexicales, construídas por asociación fónica con palabras españolas existentes*

Existem ainda outras situações em que a categoria do *ilinx* está fortemente implicada. O capítulo 34 é, como estrutura textual, o melhor exemplo de *ilinx*, considerando os conceitos teóricos de Iser, no que se refere ao jogo do texto e ao fictício e ao imaginário.

Nesse capítulo são alternados linha a linha dois textos: a primeira, a terceira, a quinta linhas e assim sucessivamente trazem o texto de Pérez Galdós; a segunda, a quarta, a sexta linhas e assim sucessivamente revelam as impressões de Oliveira enquanto lê o livro deixado por Maga no quarto em que eles viviam, ou seja, o imaginário dele é ativado por uma lembrança do mundo real considerando-se o contexto narrativo e assim sucessivamente o capítulo se desenvolve até a leitura do livro ser interrompida e Oliveira ser tomado pelo desejo de reencontrar Maga acidentalmente em algum ponto de Paris, estabelecendo assim uma conexão com o jogo textual da *alea*.

Outra questão relevante que cabe mencionar é que o livro encontrado por Oliveira apresenta a estrutura narrativa tradicional que Morelli condena veementemente e que, por afinidade, Oliveira e os demais membros do Clube da Serpente também questionam. Para enfatizar esse repúdio à narrativa de estrutura mais simples Oliveira acrescenta à leitura comentários sobre a obra:

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 Jeréz, 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- (p. 228, cap. 34, sublinhado meu)

Também merece ser salientado que a seleção do texto de Pérez Galdós, combinado linha a linha com o desenvolvimento do eixo narrativo de *O jogo da amarelinha* estabelece explicitamente a intertextualidade, e a conseqüente combinação de *ilinx* e *alea* como jogos textuais.

Em alguns casos, o jogo possibilitado pelo *ilinx* adquire contornos adulterados, se observado sob o ponto de vista da vertigem gerada pelo uso do álcool (ou de outras drogas), isto porque a embriaguez e a euforia e, conseqüentemente a vertigem, provocadas pelo seu

uso conseguem “destruir por uns tempos a estabilidade da visão e a coordenação dos movimentos, libertar do peso da lembrança, dos horrores da responsabilidade e da pressão do mundo” (CAILLOIS, 1990, p. 72).

No capítulo 18, durante uma das reuniões do Clube da Serpente, Oliveira faz uso de “vodca duvidosa, horrivelmente forte” (p. 89). Como o uso de tal bebida se prolonga pela noite, o jogo textual é engendrado de forma a fazer emergir, por meio de sobreposições de pensamentos, o estado de embriaguez de Oliveira.

Para efetivar essa sobreposição, o narrador emprega de forma reduzida o ponto final, ou seja, as orações vão se ligando por vírgulas, comentários entre parênteses, travessões. A confusão de pensamentos da personagem demonstra seu estado de embriaguez e configura o *ilinx* como categoria de jogo textual, expressa pela subversão no uso da pontuação, como no fragmento a seguir em que o ponto final foi praticamente abolido:

se tudo isso fosse extrapolável, se tudo isso não fosse, no fundo não seria a não ser que estivesse ali para que alguém (quem quer que fosse, mas era ele, agora, visto ser ele quem estava pensando, enfim, era ele quem podia, em todo o caso, saber com certeza absoluta o que estava pensando, caramba, Cartesius! Velho fodido!), para que alguém – de tudo isso que estava ali comprimindo-se, mordendo-se [...] (p. 90, cap. 18)

No entanto, para que o jogo livre não assuma posições incontroláveis no desenvolvimento do texto e para que o leitor menos atento não seja dominado por ele, o narrador usa parênteses, frases curtas e objetivas para revelar momentos de lucidez da personagem: “(Já chega. Vá embora. Vá para um hotel, tomar um banho, ler *Nossa Senhora de Paris* ou *As lobas de Machecoul*, acabe já com esse pileque. É só extrapolação!)” (p. 91, cap. 18).

Tanto a simultaneidade das ideias geradas pela confusão mental quanto o reconhecimento da embriaguez por parte da personagem constituem fatores de textualidade capazes de desencadear e sustentar, nesse capítulo, o *ilinx* como jogo textual.

Por último vale citar o concerto de piano de Mme. Berthe Trépat. O programa anunciava que a pianista “tocaria os *Três movimentos descontínuos* de Rose Bob (primeira

audição), a *Pavana para o General Leclerc*, de Alix Alix (primeira audição civil) e a *Síntese Délibes-Saint-Saëns*, de Delibes, Saint-Saëns e Berthe Trépat” (p. 125, cap. 23).

No que se refere ao repertório de Berthe Trépat, o jogo textual assume caráter paradoxal: de um lado a narrativa encaminha o leitor, através do comentário sobre as audições, à subversão do conceito musical veiculado pela tradição, considerando que:

quem escutasse pela primeira vez as obras de Rose Bob e de Mme. Trépat, podia resumir sua estética mencionando as construções antiestruturais, ou seja, células sonoras autônomas, fruto de pura inspiração, relacionadas à intenção geral da obra, mas totalmente livre de modelos clássicos, dodecafônicos ou atálicos (o orador repetiu enfaticamente estas duas palavras). Assim, por exemplo, os *Três movimentos descontínuos*, de Rose Bob, aluna predileta de Mme. Trépat, partiam da reação provocada no espírito da artista pelo ruído de uma porta se fechando violentamente. (p. 126-127, cap. 23)

A transgressão musical imposta pela pianista não agrada à plateia formada por “umas vinte pessoas” (p. 125, cap. 23), que pouco a pouco vão se retirando. A inclusão desse episódio musical de vanguarda, justamente após a leitura do capítulo 62, no qual o escritor/personagem Morelli lança a proposta de um livro, do qual “restou apenas notas soltas” (p. 421 cap. 62) e que mais tarde Julio Cortázar concretizaria com a publicação, em 1968, do romance *62 modelo para armar*, funciona como uma justificativa para os processos de transgressão necessários à renovação das artes em geral. Assim como Mme. Trépat, Morelli defende um processo de criação literário antiestrutural, mas sabe também que corre o risco de não ser bem aceito.

Por outro lado a figura excêntrica de Berthe Trépat, cujo “rosto redondo e enfarinhado parecia condensar simultaneamente todos os pecados da lua, e sua boca, violentamente escarlate, dilatava-se até tomar a forma de uma barca egípcia” (p. 128, cap. 23), somada à idade avançada é usada a fim de isentar de culpa o público que desprezou sua obra, já que:

ao enfatizar a personagem compositora e executante, as peças compostas por Berthe Trépat resultam ser a consequência de sua vida e passam, assim, a um segundo plano. O caráter transgressivo de seu desejo artístico está ali como outros tantos entre os numerosos traços ridículos de sua fisionomia. Nariz de papagaio, mãos de camurça maltratada... composições “originais”... Trépat é insuportável, mas ela não é a única vítima da violência de sua exclusão. O

capítulo que a descreve é também um documento que assinala a recepção que a teoria de Morelli tem nesse livro. (BORINSKY, 1997, p. 655)²²

Entretanto, ao contrário de Trépat, a figura da personagem Morelli bem como sua proposta de romance fragmentado é delineada progressivamente, oportunizando ao leitor que ele entenda as regras do jogo textual proposto e perceba que as subversões fazem parte do *ilinx* textual.

Em relação à categoria do *ilinx* como jogo textual, *O jogo da amarelinha* mostra-se como amplo espaço de transgressões às questões semânticas e estruturais, entretanto, apesar de questionar abertamente os processos literários tradicionais, oferece ao leitor um encaminhamento de leitura direcionado, seja pelo tabuleiro de direção, seja pelas citações e discussões implantadas ao longo do texto, não permitindo assim que o jogo livre subverta todas as posições asseguradas pelo jogo instrumental.

Além disso, “*O jogo da amarelinha* aparece como uma obra animada por uma vontade constante de questionar o modo de pensar e de escrever imposto por uma longa e esterilizante tradição” (EZQUERRO, 1997, p. 628)²³, motivo que faz do *ilinx* a categoria de jogo textual que mais se destaca nesse texto.

Nos textos literários em geral, o jogo textual advindo das subversões léxicas, semânticas, sintáticas ou da estrutura textual, próprias do *ilinx*, ampliam significativamente o uso natural do idioma e fazem do escritor, na concepção dos estudiosos da gramática, “O INIMIGO POTENCIAL – E HOJE JÁ ATUAL – DO IDIOMA” (CORTÁZAR, 1998, p. 54, maiúsculas do autor), fazendo com que o gramático esteja “sempre vigilante, denunciando tropelias e transgressões” (CORTÁZAR, 1998, p. 55), sem as quais o jogo textual e, conseqüentemente, o texto literário não seriam possíveis.

²² Tradução da autora desta dissertação. No original: *Al enfatizar el personaje compositor y ejecutante, las piezas compuestas por Berthe Trepát resultan ser la consecuencia de su vida y pasan, así, a un segundo plano. El carácter transgresivo de su voluntad artística está allí como otro más entre los numerosos rasgos ridículos de su fisonomía. Nariz de loro, manos de gamuza ajada... composiciones “originales”... Trepát es insoportable pero ella no es la única víctima de la violencia de su exclusión. El capítulo que la describe es también un documento que señala la recepción que la teoría de Morelli tiene en este libro.*

²³ Tradução da autora desta dissertação. No original: *Rayuela aparece pues como una obra animada por una voluntad constante de cuestionar el modo de pensar y de escribir impuesto por una larga y esterelizante tradición*

CONCLUSÃO

Buscar os elementos de ligação entre o jogo e o texto literário e como essa relação se desenvolve no texto ficcional motivou a produção desta dissertação. Para que isso fosse possível elegeu-se um texto ficcional e definiu-se o referencial teórico acerca da temática do jogo.

Como texto ficcional, *O jogo da amarelinha* foi a obra escolhida. Nela, Julio Cortázar desenvolve um rico universo ficcional, capaz de oferecer ao leitor uma infinidade de situações de jogo que dificilmente outra obra suscitaria e isso contribuiu para a aplicação do referencial teórico acerca da teoria do jogo.

A escolha do referencial teórico básico contemplou textos de três estudiosos que abordam a teoria do jogo sob aspectos diferentes, mas complementares. O primeiro texto estudado foi *Homo ludens*, de Johan Huizinga (2007), que possibilitou o entendimento de como o jogo se constitui em elemento integrante da sociedade. Para Huizinga, o jogo está presente em todas as manifestações sociais que vão das inocentes brincadeiras infantis até as disputas jurídicas em tribunais, ou seja, a vida em sociedade constitui-se em um jogo diário. Huizinga também detectou, em seu estudo, a presença dos jogos nas mais antigas e diferentes sociedades. Para o teórico, o que varia é a forma como eles se apresentam: rituais sagrados, jogos de competição, jogos enigmáticos, jogos poéticos e até as guerras das sociedades mais arcaicas poderiam se consideradas jogos, já que obedeciam a regras.

O segundo texto estudado foi *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, de Roger Caillois (1990), que além de reforçar a presença dos jogos como elemento social, destaca neles o caráter da competência, do acaso, do simulacro e da vertigem, conceitos decisivos para a elaboração desta dissertação. Caillois nomeia os jogos conforme suas

principais características: *agôn* determinado pela competência, *alea* pelo acaso, *mimicry* pelo simulacro e *ilinx* pela vertigem. Ao separar os jogos em quatro categorias, o estudioso não restringe os jogos a elas, apenas as considera como as mais importantes.

A última obra teórica e a de maior relevância para o estudo realizado foi *O fictício e o imaginário*: perspectivas de uma antropologia literária, de Wolfgang Iser (1996), na qual os conceitos de Caillois são retomados sob o ponto de vista do jogo textual. Iser propõe nessa obra a necessidade de uma antropologia literária, para tentar dar uma resposta de por que o homem necessita de ficção. Para organizar esse questionamento, partiu da relação tríadica entre real, fictício e imaginário e não da habitual oposição entre ficção e realidade.

Para o estudioso, o texto literário se realiza a partir da interação entre esses três elementos, considerando-se que é o recorte da realidade, permeado pelo imaginário, que constitui o fictício, concretizado através do texto ficcional. A fim de identificar o fictício no texto ficcional, torna-se necessário entender que o texto pressupõe a presença de atos de fingir, verificáveis a partir das funções que desempenham no texto. A seleção, como ato de fingir, está intimamente relacionada com o campo de referência transgredido, ou seja, com a escolha realizada pelo escritor quanto ao contexto real a ser transgredido.

Esse contexto, campo de referência para Iser, tanto pode ser social como ficcional (outro texto). A combinação, outro ato de fingir, diz respeito às transgressões semânticas, lexicais, estruturais realizadas no texto literário. Por último, o desnudamento da ficcionalidade, encerra em si o princípio básico do texto ficcional, ou seja, o jogo tácito entre autor, texto e leitor quanto ao “como se”. Tem-se consciência de que é ficção, mas o leitor aceita o jogo textual “como se” fosse verdade.

Além disso, Iser ajusta a teoria dos jogos proposta por Caillois, aplicando-a ao texto. Para tanto, cada uma das categorias assume novos matizes: o *agôn* passa a caracterizar-se pelo conflito ou pela rasgadura; a *alea* pela imprevisibilidade e pela intertextualidade; a *mimicry* continua marcada basicamente pelo simulacro; enquanto o *ilinx* passa a caracterizar-se pela subversão textual, abrangendo uma infinidade de posições. Aliado a esses elementos do jogo textual, Iser traz a importância da relação oscilatória entre o jogo livre, que permite ao jogo textual subverter o campo de referência transgredido, e o jogo instrumental, que não autoriza ao jogo livre um afastamento completo do real transgredido, ou seja, o texto ficcional permite

transgressões que outros gêneros textuais não admitem, entretanto essas transgressões impetradas pelo jogo livre não são totalmente liberadas porque o jogo instrumental as controla e faz com que o texto ficcional não se afaste completamente daquilo que serviu de base à transgressão.

O referencial teórico proposto por Huizinga, Caillois e, especialmente por Iser, permitiu adotar estratégias de leitura através da perspectiva da teoria do jogo e, principalmente, dos jogos textuais, associando esses elementos teóricos ao jogo ficcional em *O jogo da amarelinha*. Dessa forma foi possível percorrer os labirintos do texto e acompanhar a busca que Horacio Oliveira realiza. Além disso, o texto revelou que nenhum jogo textual aparece sozinho e que é a combinação deles um dos fatores determinantes para que a obra assuma feições literárias.

Cabe destacar que devido às estratégias de composição da obra, a fim de que o jogo se concretize como tal, há a necessidade de o leitor se dispor a participar dele. Não há jogo textual sem a interação entre autor, texto e leitor, e no caso de *O jogo da amarelinha*, essa interação se dá pela provocação a que o leitor é submetido pelo texto, exigindo dele uma participação não convencional, que lhe proporciona um avanço cognitivo.

Em *O jogo da amarelinha* aparece um vasto repertório de subversões linguísticas e de estruturas narrativas que, em primeira análise, parecem intransponíveis, entretanto, o jogo textual se manifesta com a participação de um leitor potencialmente esperado, ou seja, aquele que aceita a obra ficcional como espaço de jogo. Com uma leitura interativa, percebe-se que essas transgressões obedecem a relações definidas entre os capítulos, ou seja, embora pareça um texto extremamente fragmentário, essa desconexão entre as partes constitui-se apenas em simulacro da desorganização, já que os capítulos entre si, assim como a tripartição, obedecem a uma coerência narrativa. Essa coerência narrativa, ainda que disfarçada de desordem, dissemina conhecimento intelectual ao longo do texto e obriga o leitor a incorporar novas informações intelectuais, caso não as detenha, para entrar efetivamente no jogo textual.

Na realidade, o que parece ser mera “colagem” de textos tem sempre uma relação, seja com o desenvolvimento da narrativa no âmbito das personagens, seja com elementos textuais apresentados ao leitor para esclarecer e/ou afirmar posições relativas à construção da obra propriamente, já que em *O jogo da amarelinha* universo ficcional e reflexão crítica acerca do

fazer literário são indissociáveis. Sob a perspectiva da abordagem iseriana do jogo textual, pode-se dizer que o jogo livre acaba sempre sendo tutelado pelo jogo instrumental, a fim de que o eixo narrativo e a conseqüente intencionalidade do texto não se percam.

A análise do texto sob o ponto de vista das categorias de jogo fundamentou essa dissertação e tornou possível verificar, por amostragem textual, como cada uma delas pode se manifestar em um 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 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 encontro de duplos e não para o confronto propriamente, desencadeando a *mimicry* como jogo textual.

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 difundidos 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.

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.

Nesse caso a seleção é responsável pela intertextualidade e pela hipertextualidade, já que a “hipertextualidade redefine a textualidade literária, alterando a concepção de texto, escrita e leitura” (NEITZEL, 2002, p. 296). Ainda conforme Neitzel (2002), “*O jogo da amarelinha* apresenta uma hipertextualidade aparente” (p. 296), que pode ser facilmente comprovada pela leitura processada através do tabuleiro de direção: salta-se de um capítulo para outro, de forma análoga à sequência de *links* proposta em textos em meio eletrônico. Embora o hipertexto não tenha sido objetivo de análise dessa dissertação é mais um elemento que se integra ao jogo textual proposto pela obra. Considerando-se sua data de publicação e os estudos recentes quanto à hipertextualidade, pode-se pensar *O jogo da amarelinha* como um hipertexto, a partir das categorias de jogos textuais, possível tema para um futuro doutorado.

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. Na dissertação, tomaram-se alguns exemplos a fim de verificar como a subversão textual pode se manifestar no texto literário. 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*. Além desse, outros exemplos foram arrolados no decorrer do estudo da categoria do *ilinx*, como a invenção de uma nova “língua”, o “glíglíco”, 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 adquirir estatuto de arte e *O jogo da amarelinha* é uma experimentação, bem sucedida, dessa premissa.

REFERÊNCIAS

- ALAZRAKI, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Anthropos, 1994.
- ALAZRAKI, Jaime. *Rayuela: estructura*. In. CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Edición crítica. Julio Ortega y Saúl Yurkievich coordinadores. Madri: ALCA XX/Scipione Cultural, 1997.
- ANCHIERI, Gladis. *Bibliografía*. In. CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Edición crítica. Julio Ortega y Saúl Yurkievich coordinadores. Madri: ALCA XX/Scipione Cultural, 1997.
- ARRIGUCCI JR, Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição em Cortázar*. 3. ed. São Paulo, Companhia da Letras 2003.
- BACHELARD, Gaston. *Lautréamont*. Tradução de Maria Isabel Braga. Lisboa: Litoral, 1989.
- BERMEJO, Ernesto Gonzáles. *Conversas com Cortázar*. Tradução de Luís Carlos Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- BORINSKY, Alicia. *Rayuela: avenidas de recepción*. In. CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Edición crítica. Julio Ortega y Saúl Yurkievich coordinadores. Madri: ALCA XX/Scipione Cultural, 1997.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Pallha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- 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. Julio Ortega y Saúl Yurkievich coordinadores. Madri: ALCA XX/Scipione Cultural, 1997.
- CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Alfaguara, 2009.
- CORTÁZAR, Julio. *Obra crítica: volume 1*. Tradução de Paulina Wacht e Ari Roitman. Organização de Saúl Yurkievich. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.
- CYMERMAN, C.; FELL, C. (Coordinadores). *Historia de la literatura hispanoamericana: desde 1940 hasta la actualidad*. Traducción del francés de María Valeria Battista. Buenos Aires: Edical, 2001.
- DAMAZIO, Reinaldo. O poliedro Cortázar. *Cult – Revista brasileira de literatura*, São Paulo, n. 39, p. 14-19, out. 2002.
- EZQUERRO, Milagros. *Rayuela: Estudio temático*. In. CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Edición crítica. Julio Ortega y Saul Yurkevich coordinadores. Madri: ALCA XX/Scipione Cultural, 1997.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Tradução de Flávio Paulo Meuer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

GIORDANO, Enrique. Algunas aproximaciones a “Rayuela”, de Julio Cortázar, a través de la dinámica del juego. In: GIACOMAN, H.F. (Editor). *Homenaje a Julio Cortázar: variaciones interpretativas en torno a su obra*. Madrid: Las Américas, 1972.

GOLOBOFF, Mario. *Julio Cortázar: la biografía*. Santafé de Bogotá: Seix Barral, 1998.

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.

ISER, A. Wolfgang. *A interação do texto com o leitor*. In: JAUSS, H. R. et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Coordenação e tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JORDÃO, Priscila. *Doppelgänger*. Disponível em <<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat08/index.php/Doppelg%C3%A4nger>>. Acesso em: 27 de junho de 2010.

MOLAS, Pedro Ramírez. *Tiempo y narración: enfoques de la temporalidad en Borges, Carpentier, Cortázar y García Márquez*. Madrid: Gredos, 1978.

MONTALDO, Graciela. *Cronología*. In: CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Edición crítica. Julio Ortega y Saúl Yurkievich coordinadores. Madrid: ALCA XX/Scipione Cultural, 1997.

NEITZEL, Adair de Aguiar. *O jogo das construções hipertextuais*. Tese (Curso de Pós-Graduação em Literatura – Doutorado em Teoria Literária) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2002. Disponível em: <<http://www.nupill.org/arq/neitzel.pdf>>. Acesso em: 17 de julho de 2010.

PERKOSKI, Norberto. Jogo e jogos textuais: considerações teóricas. *Cinergis*. vol. 2, n. 2, p. 37-50, jul./dez. 2001. Santa Cruz do Sul: Editora da UNISC, 2002.

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

RASO, M. Villar. *História de la literatura hispanoamericana*. Madrid: EDI-6, 1987.

ROCHA, João Cesar de Castro. *Entre a heurística e a hermenêutica: a reflexão de Wolfgang Iser como alternativa à história literária*. In: ISER, 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

ROSSET, Clément. *O real e seu duplo*: ensaio sobre a ilusão. Apresentação e tradução José Thomaz Brum. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

SOSNOWSKI, Saúl. A cosmopista do risco. *Cult – Revista brasileira de literatura*, São Paulo, n. 39, p. 20-25, out. 2002.