

“PARA LIMPAR A CARA DO LEITOR”: ESTRATÉGIAS ANTI-ILUSIONISTAS EM *O JOGO DA AMARELINHA* DE JULIO CORTÁZAR

Mayara Regina Pereira Dau Araujo¹
Acir Dias da Silva²

RESUMO: A famosa novela de Julio Cortázar, *O jogo da amarelinha*, já originou muitas reflexões, pois é um livro labiríntico em que o leitor pode optar por diversos caminhos de leitura e interpretação. Neste artigo, pretendemos analisar algumas estratégias anti-ilusionistas da escrita de Cortázar presente em tal obra, que buscam desconstruir a ilusão do leitor e sua alienação, ou seja, pretendem levar o leitor a uma reflexão sobre os valores historicamente aceitos, desautomatizar o senso comum e buscar novas realidades.

Palavras-chave: Estratégias anti-ilusionistas; jogo; realidade.

"TO CLEAN THE READER'S FACE": ANTI-ILLUSIONIST STRATEGIES IN *THE HOPSCOTCH GAME*, BY JULIO CORTÁZAR

ABSTRACT: Julio Cortázar's famous novel, *The hopscotch game*, has already given rise to many reflections, as it is a labyrinthine book in which the reader can choose different paths of reading and interpretation. In this article, we intend to analyze some of the anti-illusionist strategies of Cortázar's writing present in such work, which seek to deconstruct the reader's illusion and its alienation, ie, intend to lead the reader to a reflection on historically accepted values, to deautomatize common sense and to search new realities.

Key words: anti-illusionist strategies; game; reality

Julio Cortázar é um escritor de muitas facetas, assim como suas obras. É um dos principais escritores do chamado “boom” latino-americano. Autor muito conhecido e analisado, principalmente, pelo aspecto do fantástico presente em suas obras. No entanto, ele nos dá diversos caminhos a percorrer em sua escrita. Isso fica ainda mais evidente no livro *O jogo da amarelinha*, no qual ele afirma que “este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois

¹ Mestre em Letras pela Universidade Federal da Grande Dourados, Professor Substituto da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. PR, Brasil, mayarabrt@hotmail.com.

² Doutorado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas, Professor Adjunto da Universidade Estadual do Paraná - Faculdade de Artes do Paraná, Brasil, acirdias@yahoo.com.br.

livros” (CORTÁZAR, 2014, p. 5), onde o leitor pode escolher por qual capítulo começar, se no 1 ou 73, ou na ordem que preferir.

O que é muito perceptível nesta obra, é que temos uma narrativa que se preocupa muita mais com o *como* contar a história do que com o desenvolvimento da própria história. Temos uma narrativa que se concentra muito mais nas reflexões do protagonista do que nas suas ações. É uma história com poucos acontecimentos e muitas interrupções. Encontramos inseridas dentro da história, colagens de jornais, poesias, comentários sobre o processo criativo, digressões, entre outras interrupções da narrativa.

Portanto, neste artigo, pretendemos analisar os efeitos que tal forma de contar causa no leitor e quais são essas estratégias anti-ilusionistas utilizadas pelo autor com o objetivo de “limpar a cara do leitor”. Como se ele quisesse se despir de todas as convenções e de tudo que está posto como a verdadeira realidade.

O anti-ilusionismo

Como o próprio nome aponta, é uma estética que é contra a ilusão. Mas ilusão de que? Ilusão de uma suposta realidade na arte. As discussões sobre as relações entre texto e realidade remontam a Aristóteles, com seu conceito de *mimèsis*. Muito já se escreveu sobre *ficção, imitação, realidade, verossimilhança, referente, ilusão, etc.*

A estética antiilusionista se coloca contra uma suposta realidade na arte. O termo “realismo”, a partir do século dezenove, se relaciona a um movimento artístico que se dedicava a observar e representar o mundo e fazia oposição ao romantismo e ao neoclassicismo na ficção e na pintura. O realismo buscava mostrar a realidade de forma objetiva, sem interferência subjetiva, retratando e analisando a realidade. O anti-ilusionismo é uma reação a um tipo de representação que pretende retratar a realidade das coisas, causando uma ilusão e envolvendo o leitor/espectador na trama.

Romancistas antiilusionistas zombam da estratégia documentária dos escritores que fingem ser os meros editores de correspondências encontradas nas frestas, esconderijos e sótãos do verismo circunstancial. Ao alegar que selecionam somente “assuntos importantes”, tais romancistas dão a entender que as histórias antecedem sua narração (STAM, 2008, p. 149).

Muitos artistas em diversos âmbitos se utilizam dessas técnicas que revelam os bastidores da arte, tanto no cinema, como na pintura e literatura. O teatro épico de Brecht é

um bom exemplo. Desde 1926, Bertolt Brecht se posicionou contra a ilusão e a passividade naturalista, criando um tipo de teatro que se opunha ao teatro dramático aristotélico. O teatro de Brecht ia contra os efeitos catárticos, que deixavam o espectador redimido. Ao contrário, ele desejava que suas peças tocassem criticamente o espectador. O público ideal para Brecht não era aquele que se envolvia emocionalmente com a trama, mas sim aquele que se mantinha lúcido para poder pensar livremente e se posicionar de forma crítica ao que via. Para isso, utilizava muitas estratégias anti-ilusionistas que causavam estranhamento no espectador, como o uso do grotesco e do surreal. Os atores pareciam citar o texto, com certo distanciamento, ao invés de tomá-lo para si. Tudo isso para causar um distanciamento no espectador e mantê-lo com a mente livre para refletir sobre a peça e a própria sociedade. Até a música era pensada para proporcionar novos sentidos e não simplesmente envolver o espectador e intensificar a ação. Para Brecht a arte deve revelar os princípios de sua própria construção.

Para ficar clara a diferença entre o teatro épico de Brecht e o teatro dramático, cabe citar o que o espectador de cada tipo de encenação diria:

O espectador do teatro dramático diz: - Sim, eu também já senti isso. – Eu sou assim. – O sofrimento deste homem comove-me, pois é irremediável. É uma coisa natural. – Será sempre assim. – Isto que é arte! Tudo ali é evidente. - Choro com os que choram e rio com os que riem. *O espectador do teatro épico diz:* - Isso é que eu nunca pensaria. – Não é assim que se deve fazer. – Que coisa extraordinária, quase inacreditável. – Isto tem que acabar. – O sofrimento deste homem comove-me porque seria remediável. – Isto é que é arte! Nada ali é evidente. – Rio de quem chora e choro com os que riem (BRECHT, 1978, p. 48).

No cinema, temos muitos exemplos de obras anti-ilusionistas, como os filmes da *Nouvelle vague* francesa que se posicionaram contra os filmes tradicionais clássicos hollywoodianos que são montados de modo a causar uma ilusão de realidade no espectador. Tais filmes pretendem passar a impressão de uma construção perfeita com começo, meio e fim, utilizando trilhas sonoras que colaboram para o encantamento e suprimindo qualquer marca que possam revelar a montagem cinematográfica. Nos filmes anti-ilusionistas, podemos encontrar narrativas que não seguem uma linearidade em sua forma de contar a história; o espectador nota a presença da câmera; às vezes o próprio diretor do filme aparece; há cenas que parecem não ter nenhuma relação com a história; há intenso uso de metáforas; uso da metalinguagem, utilizando o cinema para falar sobre o cinema, pensando criticamente

a própria arte. As estratégias anti-ilusionistas mostram os bastidores da criação para alertar o espectador que aquela produção não passa de um jogo de ficção e para arrancar-lhe de uma situação de passividade e alienação perante a construção fictícia e o próprio posicionamento na sociedade.

No campo das artes, a reflexividade no sentido psicológico/filosófico se aplica também à capacidade de autorreflexão de qualquer meio, língua ou texto. No sentido mais amplo, a reflexividade artística refere-se ao processo pelo qual textos, literários ou fílmicos, são o proscênio de sua própria produção (por exemplo, *As ilusões perdidas*, de Balzac, ou *A noite americana*, de Truffaut), de sua autoria (*Em busca do tempo perdido*, de Proust, *8 1/2*, de Fellini), de seus procedimentos textuais (os romances modernistas de John Fowles, os filmes de Michael Snow), de suas influências intertextuais (Cervantes ou Mel Brooks), ou de sua recepção (*Madame Bovary*, *A Rosa púrpura do Cairo*). Ao chamar a atenção para a mediação artística, os textos reflexivos subvertem o pressuposto de que a arte pode ser um meio transparente de comunicação, uma janela para o mundo, um espelho passeando por uma estrada (STAM, 2008, p.31).

No campo da literatura, o anti-ilusionismo se dá em contraposição aos textos realistas que tem por objetivo retratar a realidade. A escrita reflexiva joga justamente com os limites entre ficção e realidade, mostra os bastidores da construção poética e é um texto que se volta não para a história narrada em si, mas para a construção dessa história, tirando a ilusão do leitor de estar na presença de uma história real. A ficção reflexiva costuma falar sobre a própria fala.

Em narrativas anti-ilusionistas é comum a presença de um narrador que pensa o seu próprio fazer artístico, que usa a escrita para refletir sobre ela mesma. Em Cortázar, não é raro encontrar um narrador em primeira pessoa, que costuma se metamorfosear em outros narradores, e que interrompe a narrativa para refletir sobre o que fala, para se dirigir ao leitor, usando muitas digressões como que para não deixar o leitor se envolver emocionalmente com o que lê. Além dessas interrupções, também encontramos em sua produção, colagens de jornais, letras de músicas e poesias inseridas entre a história, (como em *O jogo da amarelinha*), e que parece não ter relação com a narrativa que está sendo contada, contudo, esses artifícios estão justamente para questionar a própria escrita e tirar a ilusão do leitor de que um texto é baseado na realidade. Ao mesmo tempo em que conta a história, também se posiciona olhando de fora. As narrativas autoconscientes buscam combater as ilusões geradas, não ficcionalmente, mas sim socialmente, não as histórias, mas os sonhos alienados. Tal

forma de escrita quer levar o leitor a postar-se diante da obra de forma consciente da existência da ficção. Pois é devido à liberdade que a ficção tem, que ela nos permite pensar a nossa própria realidade. A literatura é um discurso sobre o mundo e não uma imitação do mundo.

Em *O jogo da amarelinha*, Cortázar reflete sobre a criação literária, muitas vezes, por meio do personagem Morelli, um velho escritor:

Gostaria de *desenhar* certas ideias, mas é incapaz de fazê-lo. Os desenhos que aparecem à margem das suas notas são péssimos. Repetição obsessiva de uma espiral trêmula, com um ritmo semelhante aos que adornam a *stupa* de Sanchi. Projeta um dos muitos finais do seu livro inacabado e deixa uma diagramação. A página contém uma só frase: “No fundo, já sabia que não se pode ir mais além, porque não existe” (CORTÁZAR, 2014, p. 422).

Cortázar já mencionou em entrevistas que desejava colocar mais imagens em suas obras, mas as dificuldades de impressão da época o limitavam, e que ele gostava de escrever por imagens, “*desenhar* certas ideias”. O fragmento acima revela características do processo de criação do próprio autor. Antes de começar a escrever prosa, Cortázar escreveu muitos poemas, desde criança, e sentiu muita dificuldade quando passou para a prosa. Seus textos podem ser lidos como poemas em prosa pela grande quantidade de imagens significativas, da presença da imaginação, do mundo onírico que são aspectos muito recorrentes na escrita poética. Assim como no conhecido trecho abaixo:

Toco a tua boca, com um dedo toco o contorno da tua boca, vou desenhando essa boca como se estivesse saindo da minha mão, como se pela primeira vez a tua boca se entreabrisse e bastam-me fechar os olhos para desfazer tudo e recomeçar. Faço nascer, de cada vez, a boca que desejo, a boca que a minha mão escolheu e te desenha no rosto, uma boca eleita entre todas, com soberana liberdade eleita por mim para desenhá-la com minha mão em teu rosto e que por um acaso, que não procuro compreender, coincide exatamente com a tua boca que sorri debaixo daquela que a minha mão te desenha (CORTÁZAR, 2014, p. 45).

Vemos uma clara escrita de imagens. Conforme lemos, as imagens vão se construindo em nossa mente. É uma escrita repleta de imagens. Temos o poeta Cortázar o tempo todo presente nos textos em prosa. Uma tentativa de romper com este mundo por meio da poesia e da imaginação.

O narrador de *O jogo...* também menciona que uma das facetas de Morelli é seu lado “compilador de almanaque literário” (CORTÁZAR, 2014, p. 422). Talvez *O jogo da*

amarelinha possa ser chamado também de um almanaque: talvez Cortázar tivesse tido o desejo de compilar todo o conhecimento do mundo para trazer novos sentidos. Criar uma nova realidade, por meio de um almanaque, que revisa todo o conhecimento do mundo, não para guardar, como um lugar de memória, mas para dar-lhes novos sentidos em novos espaços. *O jogo...* é uma obra que se dobra sobre si mesma, que se espelha. Nesse processo, as ilusões de uma possível verdade são desfeitas. Cortázar cria jogos com o que está cristalizado, tornando possíveis outras combinações. Pretende romper modelos, ordens estéticas, romper com os cânones e superar as limitações do verbo pela imagem.

O narrador autoconsciente, diferente do narrador onisciente que parece se esconder e se posicionar acima da obra, se mostra o tempo todo, se intromete na história e busca conscientizar o leitor ou espectador “sobre a existência da caneta, ou do pincel, ou da câmera que criou as figuras fictícias” (STAM, 2008, p. 44). Essas estratégias da narrativa autoconsciente pretendem conscientizar o leitor de que os textos/pinturas/filmes nascem não por imitação da natureza, mas por imitação de outros textos. Não existe produção artística inédita, o que se tem é um eterno retorno aos livros, filmes e obras de arte existentes: “Pinta-se, escreve-se ou faz-se filmes porque viu-se pinturas, leu-se romances, ou assistiu-se a filmes. A arte, neste sentido, não é uma janela para o mundo, mas um diálogo intertextual entre artistas” (STAM, 2008, p. 44). Muito do que lemos hoje nos remete a *Dom Quixote* só para exemplificar. As digressões, a interferência do narrador, a suspensão da história, a inclusão de outros tipos de texto, a paródia, o rompimento com os limites dos gêneros, entre outras características, já foram aplicadas por Cervantes e as vemos em Cortázar e outros autores. Esses tipos de texto requerem a participação ativa do leitor atuando como alguém que dará novo sentido ao já existente. Portanto, requer um leitor com boa memória de leituras e vivências, e os sentidos extraídos dependerão muito das relações intertextuais que o leitor/espectador for capaz de acionar.

Todas as características citadas até aqui se relacionam com a estética pós-moderna: os comentários metacríticos, a reciclagem de material existente, as interrupções, o ato de se dirigir ao leitor, a inclusão de outros materiais, o uso da colagem, a mistura de gêneros, a técnica do *myse-en-abyme*, a narrativa antilinear, entre outras características como a ironia e o humor. A reflexividade é o carro-chefe da era pós-moderna.

O leitor deverá acostuma-se a esse novo estilo de produção literária que, afinal, acompanha os tempos, devendo estar mais atento para as mudanças

repentinas de vozes e personagens, e para a intertextualidade presente nas obras. O tempo e o espaço são fugazes (revelando a fragmentação do mundo atual), há confusão de vozes (tanto o narrador, como a personagem pode estar se expressando), mistura de pronomes (o autor pode unir-se aos leitores), as personagens podem ser conhecidas de maneira rápida, como se as estivéssemos vendo num computador percorrendo as páginas de um *site*, e, num mesmo romance, podemos ter narrador de primeira e de terceira pessoas misturados (FERNANDES, 2012, p. 380).

O processo ilusionista tenta passar ao leitor/espectador uma “impressão de realidade”, como se tal produção fosse uma cópia fiel da realidade. Diferentemente, o anti-ilusionismo pretende resgatar o leitor/espectador da passividade em que se posiciona no momento em que se depara com esse tipo de narrativa alucinatória. Pois esse tipo de narrativa contribui para as pessoas permanecerem em seus estados de apatia e alienação, favorecendo a acomodação, domesticação e a obediência perante as autoridades e não fazendo com que elas reflitam sobre as condições sociais, políticas, educacionais etc.

Com esse tipo de escrita antiilusionista, Cortázar pretendeu “limpar a cara do leitor”. Segundo relatou em entrevista a Ernesto González Bermejo, no momento da escrita do *Jogo da amarelinha*, ele quase se desviou de seu objetivo e por alguns momentos se deixou levar pela narração

que se inflava até alcançar uma dimensão novelesca um pouco hipnotizante. Precisamente por isso, ao terminar esses capítulos, ou no meio deles, intercalava um aviso, um pequeno comentário teórico que aparentemente não tem nada a ver, simplesmente para limpar a cara do leitor. Essa é a intenção. Dizer-lhe: “não se deixe levar por tantas emoções” (BERMEJO, 2014, p. 78).

O jogo da amarelinha em sua primeira página já rompe com o tradicional. O autor avisa que o livro “é muitos livros”, e que o leitor pode “escolher” por qual caminho começar a leitura. Essa orientação inicial nos remete a Deleuze e Guattari (1995) em seu livro *Mil platôs*, que nos informa que os capítulos (platôs) podem ser lidos independentemente uns dos outros, assim como a sugestão de Cortázar. Uma ordem de leitura sugerida por ele é começar pelo capítulo 73 e ir seguindo as indicações ao final de cada capítulo, onde o leitor encontrará a indicação do próximo a seguir ou o leitor também pode iniciar a leitura pela ordem comum, pelo primeiro. Se seguir tal ordem, o livro terminará no capítulo 56. Caso o leitor se perca, é só consultar o “tabuleiro de direção” que Cortázar deixa na primeira página. Aqui já temos uma estratégia anti-ilusionista. Cortázar está rompendo com a forma linear de leitura, que tradicionalmente inicia no capítulo 1 e vai seguindo a ordem crescente. A história tradicional

normalmente conterà começo, meio e fim bem determinados. O ilusionismo “finge que as histórias preexistem à sua narração, que os acontecimentos da história realmente ocorreram e podem ser, por isso, pesquisados e verificados como a verdade de um positivista” (STAM, 2008, p. 148). Assim como a história que vemos nos livros. Da forma como nos é ensinada dá a impressão que tudo foi ocorrendo de forma linear, que a história sempre foi caminhando para frente, com períodos e acontecimentos bem determinados, escrita de forma coerente. O movimento de ziguezague da narrativa de Cortázar também sugere uma revisão da construção da narrativa de nossa história, que ela seja revista por outros pontos de vista, com novos sentidos, de forma antilinear. Sua obra não deixa de ser também uma proposta de revisão da história, assim como Walter Benjamin propôs “escovar a história a contrapelo” (1996, p. 225).

Essa ordem indeterminada de leitura do *jogo da amarelinha* causa um efeito perturbador no leitor. Em sua forma, o livro todo (se é que podemos falar em um único livro) é composto por 640 páginas. A atitude normal de um leitor quando tem em mãos uma obra que decorre da forma tradicional, é que conforme ele vai avançando na leitura, vai percebendo a aproximação do fim da história e já se comporta de forma a ir prevendo o fim, isso causa certo conforto ao leitor. No *jogo da amarelinha* o leitor não tem essa segurança porque não sabe quando chegará o fim. Assim como nas nossas vidas, não sabemos ainda quantas idas e vindas temos pela frente, o fim é imprevisível. Por exemplo, o leitor pode estar no capítulo 147, sentindo em suas mãos que faltam poucas páginas, mas ao fim do 147 há uma indicação que manda o leitor voltar ao capítulo 31. Isso faz com que ele se sinta inseguro, não saiba exatamente “onde está pisando”, ou seja, não tem o controle da narrativa, a narrativa é quem controla o leitor, também não temos o controle das nossas vidas, apesar de acreditarmos que sim. Por não deixar o leitor numa situação conhecida de leitura, ele fica a todo o momento em estado de alerta para as possíveis mudanças que podem surgir pelo caminho. Essas estratégias arrancam o leitor de sua condição acomodada e familiar. As interrupções e descontinuidades são para lembrá-lo da ficcionalidade e para contrapor a unidade da tragédia clássica.

O tema do jogo é bem presente no texto, já começando no próprio título que faz referência a um jogo conhecido. Segundo Arrigucci Jr. (2009), esse jogo também serviu de princípio para a construção do texto, já que o leitor tem que fazer uma leitura aos saltos, assim como na amarelinha. “Dentro desse espírito lúdico, processa-se a desmontagem do romance

tradicional, a fragmentação da fórmula literária, numa volta aparente à desordem absurda e ao caos” (p. 66).

Nas narrativas anti-ilusionistas é comum a existência de uma convivência de diferentes gêneros em uma mesma história e colagem de outros textos. No *jogo da amarelinha* encontramos essa mistura. Logo no prólogo (se é que podemos chamar assim), onde o autor explica o “tabuleiro de direção” já há uma inserção:

E, animado pela esperança de ser particularmente útil à juventude e de contribuir para a reforma de costumes em geral, formei a presente coleção de máximas, conselhos e preceitos, que são a base daquela moral universal tão adequada à felicidade espiritual e temporal de todos os homens de qualquer idade, estado e condição que sejam, e à prosperidade e boa ordem não só da república civil e cristã em que vivemos, mas também de qualquer outra república ou governo que os filósofos mais especulativos e profundos do orbe queiram discorrer (CORTÁZAR, 2014, p. 6).

Esta inserção de trecho da Bíblia é muito semelhante a que encontramos em *Dom Quixote*. No prólogo, Cervantes é aconselhado por seu amigo a incluir frases da “Escritura divina” para passar a impressão de ser um homem culto e adepto dos bons costumes. Esse diálogo com *Dom Quixote* e a inserção do trecho da Bíblia, dão um efeito irônico à sua escrita. O autor parece zombar das discussões sobre a função da arte, sobre os questionamentos da utilidade da literatura tão presentes em um mundo em que tudo precisa ser útil, até as pessoas, senão não tem importância. Até a escrita de um livro precisa servir para alguma coisa. Além disso, ironiza uma sociedade careta e hipócrita e que vive das aparências quando se refere à moral universal.

Há um diálogo intertextual intenso na obra, encontramos muitos gêneros como notícias de jornal, poesias, trechos de música, manuais, trechos de outros livros, pintura, ficha cadastral, colagens etc. Todos os transplantes feitos no livro causam novo efeito. Antigos textos em novos contextos possibilitam uma interessante abertura semiótica.

A construção da narrativa como uma montagem também nos remete ao cinema. É possível perceber nessa estrutura desmontada uma referência a essa arte e sua técnica de construção. A produção cinematográfica é feita por vários blocos, que são desconexos e depois são montados (no cinema tradicional) de forma a criar sentido no momento da exibição para não deixar o esforço da construção de sentido para o espectador. Muitos diretores afirmam que o trabalho de construção do filme é deles e da equipe e não do espectador, então

tais filmes devem ser exibidos com seus sentidos “prontos”, bem-postos, de forma objetiva e não deixar essa tarefa de construção de sentidos para o espectador. Já outra vertente defende uma produção fragmentada, cheia de lacunas, de difícil compreensão justamente para que o espectador se sinta incomodado em sua poltrona e seja levado a pensar quando assiste. O texto de Cortázar é construído dessa forma (como no trecho abaixo), por blocos desconexos, desmontados e cabe ao leitor ativar seu imaginário e montar os blocos (capítulos) de forma que faça algum sentido para si, mesmo esforço dos espectadores de filmes que não seguem uma linearidade em sua produção.

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-os a outra casa lotérica
edição infecta; nem compreendo que se possa interessar por uma
de Jerez, de tão boa reputação quanto a minha; saldei o que me foi...
(CORTÁZAR, p. 34).

No fragmento acima, temos duas histórias sendo contadas ao mesmo tempo, estão entrelaçadas. Quando o leitor se depara com esse capítulo até segue a leitura por algumas linhas, mas com certo estranhamento até perceber que ele precisa se comportar de forma diferente para entender a narrativa. Precisa desautomatizar o olho que está acostumado a ir seguindo as linhas, forçando-o a olhar numa ordem diferente do habitual (às vezes é preciso recomeçar algumas vezes a leitura porque é inevitável o embaralhamento), e cabe ao leitor se posicionar atentamente, direcionar sua atenção para não se perder o tempo todo com os ruídos e a vontade de ler na ordem tradicional, linha embaixo de linha e não aos saltos.

Esta escrita como um jogo pretende desorganizar a realidade existente. Quando rompe com uma linearidade ela também nos leva a pensar que a “ordem” em que a realidade se organiza também pode ser alterada. Aqui não se trata da ordem no caos, mas o caos na ordem. Como uma montagem. Como se embaralhasse tudo o que está corretamente organizado em nossa crença de mundo. Ao contar a história numa “ordem” diferente da conhecida, conta-se a história de modo diferente, o que pode trazer novos sentidos e novas realidades.

O jogo da amarelinha é uma busca pela verdade, mas não essa verdade que esta posta, mas uma que está além. O personagem Horácio de Oliveira e o próprio Cortázar (já que muitas vezes se confunde narrador, autor e personagem, além disso, há muitos traços biográficos no livro, assumidos pelo próprio escritor em entrevistas), sofrem de excesso de

consciência. No *Jogo da amarelinha* pode-se dizer que a busca pela verdade se dá por meio de uma escrita poética. Percebemos um desejo em Horácio e em outros personagens de seus contos (como Johnny Carter, Medrano, Persio, Morelli, Alina Reyes, Roberto Michel etc.) uma busca constante pela essência do ser. Uma necessidade de “começar do zero”, de se despir de todas as convenções, automatismos e sentidos comuns.

Caracteriza os perseguidores uma oposição fundamental com relação ao mundo em que lhes é dado a viver, um mundo fragmentado e sem sentido, o mundo absurdo a que tantas vezes se referirá Horácio Oliveira, em *Rayuela*. Não podem aceitá-lo, pois nele se sentem dessarraigados e divididos, perdidos de si mesmos. Padecem o sentimento da “perda da totalidade”, da “*essência universal* do homem”, em que, para Marx, consiste a alienação. São, assim, rebeldes em face do que se toma *habitualmente* por realidade. A narrativa se propõe a desmascarar essa aparência, transformando-se numa indagação metafísica, numa busca do ser, na ânsia do real absoluto. (ARRIGUCCI JR. 1995, p. 23).

Percebemos no primeiro capítulo (73), pistas do que seria essa “verdade”.

Quantas vezes me pergunto se isto não é mais do que escrita, numa época em que corremos para o engano entre equações infalíveis e máquinas de conformismos? Mas perguntar se saberemos encontrar o outro lado do hábito ou se mais vale se deixar levar pela sua alegre cibernética, não será mais uma vez literatura? [...] Tudo é escrita, ou seja, fábula. [...] A nossa verdade possível tem de ser *invenção*, ou seja, literatura, pintura, escultura, agricultura, piscicultura, todas as turas deste mundo (CORTÁZAR, 2014, p. 435).

O jogo da amarelinha, com sua escrita antilinear reflexiva e com suas estratégias anti-ilusionistas quer questionar o socialmente aceito, nossas convicções, nossas crenças, a tradição e para isso cria um jogo metalinguístico, que desautomatiza a linguagem para desautomatizar a percepção do mundo. Busca *inventar* uma nova realidade. Se o verbo está no princípio de tudo, quem sabe desorganizando o verbo (a linguagem) não se principia outro mundo?

No mesmo instante em que ele lhe amalava o noema, ela lhe dava com o clêmiso e ambos caíam em hidromurias, em abanios selvagens, em sústalos exasperantes. [...] E, apesar disso, aquilo era apenas o princípio, pois, em dado momento, ela tordulava-se os hurgálíos, consentindo que ele aproximasse suavemente os seus orfelunios. Logo que se entreplumavam, algo como um ulucórdio os encrestoriava, os extrajustava e paramovia, dando-se, de repente, o clinón, a esterfurosa convulcante das mátricas, a jadeolante embocaplúvia do órgumio, os esprêmios do merpasmo numa sobremítica agopausa (CORTÁZAR, 2014, p. 425).

No trecho acima temos um bom exemplo de estranhamento no texto. Deparamos-nos com um daqueles capítulos que interrompem os acontecimentos, uma página inteira escrita com palavras inexistentes. Se as palavras apreendem a realidade, quem sabe palavras novas, não mostram outra realidade? O rompimento com a escrita correta pode acessar outras realidades? O que parece é que Cortázar pretende sair do comum, causar estranhamento no leitor. Mas ao mesmo tempo parece ser uma reflexão no sentido de perceber o quanto estamos mergulhados nas convenções, nos hábitos, pois mesmo utilizando palavras que não conhecemos, compreendemos o ato, talvez pelo ritmo ou pela sonoridade. Talvez este seja mais um experimento de Cortázar, uma tentativa de romper com o conhecido, mas ainda que mude as palavras, ainda assim conseguimos compreender que ele está descrevendo uma relação sexual, desde as preliminares, passando pelo gozo e o relaxamento final. Compreendemos essa descrição talvez pelo ritmo e pela sonoridade que vão construindo imagens mentais. Isso mostra como é difícil romper os automatismos, cavar o túnel, romper com o preexistente. Quando ele joga com a linguagem está tentando acessar uma realidade inapreensível. Esse jogo também é visto em *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, no capítulo 55, em que o narrador descreve o caso de amor de Virgília e Brás Cubas por meio de várias formas de pontuação, indo da conversa inicial com o uso de asteriscos até preliminares com ponto de interrogação, transgredindo a linguagem, assim como Cortázar. E não é somente essa semelhança entre Cortázar e Machado de Assis que podemos destacar. Ao longo de várias outras obras dos dois autores há outras semelhanças. O que mostra mais uma vez a intensa intertextualidade na estética anti-ilusionista e que os textos são construídos em diálogos com outros textos. Só para exemplificar a relação intertextual, nos dois livros encontramos um narrador homodiegético em primeira pessoa que tanto narra como desempenha um papel na ficção. Ambos são escritores autoconscientes que solicitam a colaboração ativa dos leitores, pois veem seus textos como indefinidos, cheios de lacunas, esquemas em aberto que precisam ser preenchidos pela atividade complementar da imaginação dos leitores. São narrativas ricas em reflexão, mas pobres em ação. Há também a relação de amor de Brás Cubas com a prostituta Marcela, assim como a de Horácio com a prostituta Maga. Há a presença de um narrador morto em Machado de Assis como em Cortázar (conto *As babas do diabo*). As estruturas narrativas se desenvolvem por digressões e ziguezagues, assim como em *Memórias Póstumas* que começa a contar história pelo fim, entre outras semelhanças.

Ao revelar os mecanismos de criação artística, Cortázar buscou fazer o que Cervantes fez: “expor dispositivos artísticos ao mesmo tempo em que tornam visíveis os mecanismos da sociedade.” (STAM, 2008, p. 92). Cortázar escreveu contra a realidade aceita e desejou encontrar outras realidades possíveis. Para tal objetivo, ele agiu conforme sua teoria do túnel, ou seja, desejou destruir e cavar para encontrar outras “realidades”. Na narrativa, Horácio está sempre insatisfeito, deslocado, buscando algo que ainda não sabe o que é nem como vai alcançar, às vezes até inveja a própria Maga que pela sua forma tão simples de ser, por sua ingenuidade, atinge o “céu” do jogo com muita facilidade, coisa que Horácio não consegue.

Cortázar, ao utilizar estratégias que pretendem mostrar para o leitor que aquilo tudo não passa de uma ficção, de um jogo, ele pretende expor os mecanismos de alienação das mentes na sociedade. Como se nossa vida também não passasse de uma ilusão, e que tudo isso que sabemos sobre nós não passa de uma construção, também vivemos numa ficção. Fazemos e dizemos coisas inconscientemente, pois já virou hábito. Acreditamos em muitas verdades e valores sem questionar, sem pensar.

Vemos em *O jogo da amarelinha* uma tentativa de romper com as verdades cristalizadas e construir uma nova realidade. Cortázar parece querer construir um novo mundo, para isso ele desperta nossa memória (trazendo outros textos, verdades aceitas, comportamentos exemplares, gêneros familiares etc), como se ele quisesse fazer uma revisão de todo o conhecimento acumulado e que pretende justificar nossa existência. Portanto, sua poética não pode ser definida somente como destruição, porque ele não deseja acabar com tudo o que existe até aqui, mas deseja construir, contar de outro jeito, por intermédio do sonho, da imaginação, para quem sabe por meio dos sentidos atingirmos outra realidade, diferente desta em que estamos mergulhados na racionalidade. Para isso usa a ficção, que nos faz pensar melhor nossa realidade e refletir se o que vivemos realmente existe ou é uma construção. Sua obra quer desordenar todos os discursos que explicam e justificam a sociedade humana para quem sabe encontrar outra combinação possível. É uma obra capaz de trazer novos sentidos, novas dimensões humanas e outras realidades como em Rimbaud e em Picasso. Utiliza o poético, as imagens para chegar a novos sentidos.

Não pretendemos neste breve artigo chegar a uma única interpretação sobre *O jogo da amarelinha*, o que seria uma tarefa superficial e não agradaria Cortázar, que não se contentava com definições, mas refletir sobre uma *possível* forma de olhar. A única coisa que

podemos afirmar é que *O jogo da amarelinha* é uma obra extremamente rica, multifacetada, que pode levar a diversos caminhos sem nunca chegar a nenhum definitivo, não é a toa que existem milhares de estudos sobre suas obras e ainda surgirão muitos. O importante quando se lê uma obra de Cortázar não é tentar compreender o sentido que o autor quis dar, mas cada um construir seus próprios significados. O mais importante no *jogo* não é a narrativa que se passa entre Horácio e Maga, que talvez seja uma desculpa para refletir sobre assuntos muito além de uma relação amorosa, mas o quanto ele se reflete em nós e nos faz questionar. É uma obra rizomática que conduz o leitor a diferentes lugares e a lugar nenhum, “não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*” (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 4).

Referências Bibliográficas

ARRIGUCCI JR, Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição em Julio Cortázar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

BENJAMIN, Walter. *Sobre o conceito da história*. In: BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1996, p. 222-232.

BERMEJO, Ernesto González. *Encontros: Julio Cortázar*. Trad. Amélia Cohn. 1 ed. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2014.

BRECHT, Bertolt. *Estudos sobre teatro*. Trad. Fiama Pais Brandão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Trad. Fernando de Castro Ferro. 22 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs v. 1*. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

FERNANDES, Giséle Manganelli. *Pós-moderno*. In: FIGUEIREDO, Eurídice (Org.). *Conceitos de Literatura e Cultura*. 2. ed. Niterói: EdUFF; Juiz de Fora: EdUFJF, 2012, p. 367-390.

STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Trad. Marie-Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

Recebido em: 15/12/2015.

Aceito em: 07/04/2016.