

# *O JOGO DA AMA- RELINHA DE JU- LIO CORTÁZAR: UMA LEITURA PLURAL*

## *O JOGO DA AMA- RELINHA BY JU- LIO CORTÁZAR: A PLURAL READING*

Madalena Machado<sup>1</sup>

Ediliane Gonçalves<sup>2</sup>

Nandara Maciel<sup>3</sup>

Alzinéia Monteiro<sup>4</sup>

Aristelson Gomes dos Santos<sup>5</sup>

**Resumo:** Neste artigo pretendemos uma leitura com vários olhares dirigidos ao romance *O jogo da amarelinha*. Nele, almejamos alcançar o fazer literário

---

1 Professora e Pesquisadora na UNEMAT. Doutora em Teoria Literária. Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários (PPGEL/UNEMAT). e-mail: dramadalena@unemat.br

2 Professora na SEDUC-MT. Doutora em Estudos Literários UNEMAT – Tangará da Serra. E-mail: dilly200527@gmail.com

3 Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários – PPGEL, pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, Campus de Tangará da Serra – MT. e-mail: nandara.maci@unemat.br

4 Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários – PPGEL pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, Campus de Tangará da Serra – MT. Professora na SEDUC-TO. e-mail: alzineiamonteirodeoliveira@gmail.com

5 Professor na UNEMAT - Campus de Pontes e Lacerda. Mestre em Estudos Literários - PPGEL, UNEMAT - Tangará da Serra. e-mail: aristelson.santos@unemat.br

de Julio Cortázar, desde a decifração dos personagens até a arquitetura romanesca como um jogo. Entender as nuances dessa narrativa emblemática da literatura no século XX, exige inclusive um olhar para a *Obra crítica* (1998) e (1999) do autor e perscrutar os desígnios da morte perpassada por todo o romance. Para tanto, buscamos apoio teórico em Steiner (2006).

**Palavras-Chave:** Romance; Fazer; Jogo; Leitura; Plural.

**Abstract:** This article aims to offer a multi-faceted reading of the novel *O jogo da amarelinha*. We explore Julio Cortázar's literary creation, from the deciphering of characters to the novel's architecture as a game. Understanding the nuances of this emblematic narrative of 20th-century literature requires a look at the author's *Critical Works* (1998) and (1999) and a thorough examination of the designs of death that permeate the novel. To this end, we seek theoretical support from Steiner (2006).

**Keywords:** Novel; Making; Game; Reading; Plural.

O romance *O jogo da amarelinha* (2019) de Julio Cortázar (1914-1984), nascido na Bélgica, mas argentino até sua naturalização francesa, em protesto contra a ditadura no seu país de opção, é uma oportunidade ímpar de compreendermos os rumos estéticos tomados pela literatura no século XXI. Na edição preparada pela Companhia das Letras de 2019, traduzida por Eric Nepomuceno, temos a captação da essência impregnada no original, *Rayuela* [1963].

Quanto à materialidade do livro, temos uma alta qualidade do papel pólen *soft*, de cor amarelo fosco, o que proporciona

conforto na leitura. A capa com o título e o nome do autor em branco e o fundo colorido, com uma mão tocando piano acima e um rosto distorcido abaixo. Os capítulos são curtos e, embora não sigam uma sequência numérica de 01 a 155 numa leitura linear, são organizados nesta sequência, cada capítulo é identificado com o numeral cardinal acima e nas páginas esquerda e direita na altura da oitava linha de cada sequência narrativa. Também é importante observar que a cada capítulo lido, se o leitor seguir a indicação do tabuleiro prescrito pelo escritor, ao final aparece entre parênteses qual o número do próximo capítulo da leitura.

Na edição adotada no presente artigo, temos a fidelidade ao original quanto à disposição dos capítulos pelo tabuleiro de leitura, no qual o autor apresenta sua versão da sequência narrada ou deixa claro a liberdade que o leitor tem de adotar outra. Nessa edição também temos ao final da narrativa, cartas trocadas com o escritor comentando a repercussão do romance, além dos posfácios de Haroldo de Campos, Julio Ortega e Mario Vargas Llosa.

*O jogo da amarelinha* é uma daquelas raras obras que marcam a ruptura com um tipo de literatura produzida ao passo que inaugura modos de contar a vida, assim como fizeram narrativas limítrofes entre tradição e inovação, tais como *Memórias póstumas de Brás Cubas* (1881) e *Ulisses* (1922). No que tange à tradição, temos o modelo de contar uma história, a dos protagonistas, por ordem de aparecimento na trama, Maga e Horácio Oliveira. Assim como Cortázar, ele sai da Argentina e, em Paris, se encontra com a uruguaia Maga, ambos procurando motivos existenciais. Nas duas obras citadas anteriormente, os personagens Brás Cubas e Leopold Bloom narram uma vida

desprovida de grandiosidade, no sentido de interferir no destino da humanidade, de haver acontecimentos que os façam entrar para os anais da História. Nisso, igualmente Julio Cortázar segue as pegadas literárias dos clássicos, mas a inovação ocorre nos modos existenciais de seus personagens, nas escolhas que ambos fazem para o que entendem o que seja a vida, como cada um age, como cada um se comporta e demonstra seus sentimentos. A vida prática, a matéria, a rotina são percebidas, tanto Maga quanto Horácio (polaridades antagônicas da literatura) se apropriam de modo único. É justamente dessa relação, que parece harmoniosa por um lado, complexa de outro, mas de todo modo ímpar no conjunto, que se arquiteta *O jogo da amarelinha*. É imperioso que se destaque, a escrita romanesca de Julio Cortázar segue o princípio motor da literatura ao contemplar o jogo da vida, no qual as escolhas que o ser humano faz traz consequências; esse é o ingrediente primeiro dessa literatura seminal.

Nosso artigo pretende refletir sobre o romance emblemático de Cortázar, o que apresenta com maior nitidez a poética que rege sua ficção, a fim de compreender como *O jogo da amarelinha* traduz o posicionamento pessoal do escritor que, na segunda metade do século XX, traceja os contornos da literatura do século XXI. A concretude de seu programa romanesco com o aludido romance, faz saber da confluência das duas tendências que movem sua escrita criativa: Surrealismo e Existencialismo, com as quais explora ao máximo as possibilidades humanas.

Ao discutirmos acerca dos motivos inovadores do romance maior de Cortázar, é importante frisar que as 536 páginas dessa narrativa não se restringem à amostragem da complexidade na relação amorosa dos protagonistas, o que recairia numa mera

abordagem temática da obra. Pontuamos que paralelo ao ato de contar a vida dos entes ficcionais, somos brindados com o processo da construção romanesca, isto é, temos a oportunidade de visualizar como o escritor considera que seja um novo modelo de romance. Portanto, temos a um só tempo o conteúdo e seu *modus operandi*. O que equivale a uma estética da transgressão, ora pelo aspecto do desmantelamento temporal em que os fatos são apresentados ao leitor, ora com a provocativa enunciação pela boca de seu protagonista Horácio Oliveira, sobre a liquidação da literatura.

Nesse sentido, observamos que no ato dos personagens se conhecerem, manterem uma relação que implica aproximação e distanciamento, é na mesma proporção, um modo do escritor expor a literatura se fazendo. É a busca ancestral do homem por sentido, nesse propósito, prevalece o teor poético sobre o enunciativo. Razão pela qual muitas vezes o leitor fica desorientado quando das interrupções bruscas, a falta de continuidade de pensamento ou de ação dos personagens. Um exemplo podemos verificar com um simples passeio por uma rua de Paris, conforme encontramos em:

A Maga olhava para ele de viés, desconfiando que ele estava caçoando dela, que aquilo tudo era porque estava com raiva por causa do passarinho na cabeça toc toc, do passarinho que pedia comida argentina. Então se jogava para cima dele para grande surpresa de um casal que passeava pela Rue Saint-Sulpice, o despenteava rindo, Oliveira tinha que agarrar seus braços, começavam a rir, o casal olhava para eles e o homem mal se animava a sorrir, sua mulher estava demasiado escandalizada por causa daquele comportamento (Cortázar, 2019, p. 33).

Exceto o que parece fora de lógica na cena, a apresentação de um casal passeando na rua, o homem com um passarinho na cabeça, a mulher que demonstra intimidade, no caminho eles se deparam com outro casal que se escandaliza com a proximidade do primeiro casal, isto provoca estranheza à primeira vista, ou seja, a junção de dois comportamentos díspares. O jogo mostrado na cena permeia a construção narrativa, visto contemplar o que escapa à razão: captar o som do passarinho (toc toc) e da risada (rindo, rir, sorrir), aciona os valores que ultrapassam o literário, enquanto mistura os sentimentos (desconfiança, zombaria, raiva, ímpeto, surpresa, contenção, risada, perplexidade) a fim de tratar do que é humano ou mesmo de suas potencialidades.

Coerente com sua enunciação poética, Cortázar encarna na personalidade de seus homens narrativos a perspicácia do questionamento. Não apenas de forma direta, inquisitiva, demonstrando acuidade interpretativa junto a fatos e/ou sentimentos, sobretudo, na forma de ser, sentir em si e junto a outros, cada personagem portanto, resulta em seres de reflexão. Na procura por singularizar-se estilisticamente, o escritor busca fugir da armadilha temática, não formatando um romance que trate de personagens mas de pessoas, dada a autenticidade e a intensidade com que eles se apresentam ao leitor.

Na medida em que nos deparamos com o despropósito do que os personagens falam ou fazem, no que poderíamos chamar de descarrilamento literário, consideramos na leitura de *O jogo da amarelinha* que não basta enunciar no âmbito da escrita criativa, mas prioritariamente ela deve conceber o homem em sua capacidade inata do uso da palavra, “o modo verbal de ser do homem” (Yurkievich, 1998, p. 16). O que nem sempre proporciona

paz e sossego enquanto resultante literária. Assim se instaura por todo o romance o dado subversivo.

Na sua obra crítica, Julio Cortázar é enfático em se tratando da literatura não se debruçar sobre o aspecto enunciativo, mas pretende colocar os personagens a viverem muito mais que declarar suas experiências. Assim compreendemos o comportamento atípico tanto de Horácio quanto de Maga no romance *O jogo da amarelinha*. Disto podemos interpretar as ações apenas esboçadas ou mesmo sem nenhum sentido aparente, como transpor a escada que leva de uma janela a outra. São, por outro tanto, as sensações e/ou sentimentos que prevalecem no percurso. Em decorrência disso, vimos como coerente o posicionamento do escritor na sua *Obra crítica 2*, ao defender que: “O romance focaliza os problemas de sempre com uma intenção nova e especial: conhecer e apoderar-se do comportamento psicológico humano, e narrar isto, precisamente isto, em vez de as consequências fácticas de tal comportamento” (Cortázar, 1999, p. 209). Princípio teórico colocado em prática por Cortázar no romance que ora investigamos. Nele, podemos acompanhar desde os passos dos personagens, à ancestral busca pela compreensão da condição humana, assim como seu sentido. No que pode ser ilustrado com a seguinte passagem da narrativa: “Pois já está vendo que alguém segue você, que alguém é como você, mesmo estando do outro lado dos seus malditos barbantes” (Cortázar, 2019, p. 319). Excetuando o contexto em que a afirmação é proferida, nela podemos detectar uma prerrogativa, um ser que se põe como modular, que serve de ponte entre abismos existenciais.

Assim, no entendimento da maquinaria romanesca,

sobrepuja à temática a forma escolhida pelo romancista, quando se observa que o “romance em nosso tempo obedece ao fato de que ele é o instrumento verbal necessário para a tomada de posse do homem como pessoa, do homem vivendo e sentindo-se viver” (Cortázar, 1999, p. 211). Por conseguinte, n’*O jogo da amarelinha* é uma inquietação pulsante que localizamos na interioridade dos personagens.

O que não poderíamos deixar de salientar é como Cortázar desenha o desassossego íntimo dos personagens, dentro de uma realidade abarcada por uma conquista verbal que manifeste poeticamente as situações em que eles estão inseridos. No que se traduz como a emergência do romance no século XXI, a ânsia em se cercar das situações em si, sem mediação da elocução a fim da explicação estética do mundo.

A típica necessidade narrativa do romance contrasta com a insurgência da poesia na prosa que encontramos estampada nos relatos de cunho literário. A considerar *O jogo da amarelinha* em estampar uma realidade que foge ao convencional, ao prosaico por uma medida mais expansiva de algo inusitado, que ainda não foi nominado, a narrativa ganha não apenas na vivência contemplada, mas em reflexão.

Então, o romance que prioriza a situação em si mesma, a experiência da vida e seu sentido de maneira mais aproximada, requer um olhar mais arguto por parte do leitor. Não uma busca desenfreada por respostas, mas acompanhar a pergunta que se formula a cada passo na narrativa. De maneira que as ideias, as emoções em baixo ou alto relevo no romance, repercutem a autoconsciência pretendida nos seres ficcionais e ecoadas nos leitores. Embora nem todos estejam preparados para o confronto,



o romance se mostra uma via aberta àqueles que aceitam o desafio. Pelo que compreendemos a nomeação do romance, um jogo a ser jogado: com o dado da emoção, a pedra a ser lançada, a escolha da casa, a amarelinha, o salto, o uso da razão, a escolha pelo lado direito ou esquerdo, resulta na busca pelo céu partindo do inferno da incompreensão.

Para desvendar o fazer de Cortázar, em *O jogo da amarelinha*, é preciso encontrar o espaço de entendimento. A narrativa é simples sob o aspecto fabular: a aventura amorosa entre Horácio Oliveira e Lucía, a Maga, que se encontram em Paris e vivem um romance. Contudo, a engenhosidade da escrita coloca em suspensão qualquer expectativa do leitor que, sem direção, vive um jogo entre terra/inferno e céu, sendo preciso progredir cada vez mais; para isso é necessário acertar o lançamento da pedrinha e seguir aos saltos para avançar em direção ao céu.

A obra tem três momentos: “Do lado de lá”, ambientado em Paris, que é o palco do relacionamento entre Horácio e Maga, o centro da cultura onde se busca a grande intelectualidade. Horácio e seus amigos tinham o “Clube da Serpente”; se reuniam pelas ruas, cafés e becos de Paris para falar de literatura, filosofia e tantos outros assuntos. As reuniões são assim descritas: “Brincavam muito de bancar os inteligentes, de organizar séries de alusões [...] e acabavam rindo deles mesmos” (Cortázar, 2019, p. 52, 53). Viviam flanando pela cidade sem efetivamente realizar suas aspirações, são personagens perdidos, vagando dentro de sua própria existência. Toda essa atmosfera variável que conduz os personagens é regada à bebida e muito cigarro; a existência e tudo que o homem alcançou por meio do conhecimento é relativizado. Artistas e estudiosos permeiam o devaneio do

homem em direção ao nada que é ele mesmo. A música embala a capacidade reflexiva daqueles que desejam muito mais se perder do que se encontrar.

A segunda parte é intitulada “Do lado de cá” que marca o retorno do exílio. Horácio volta à Argentina sem a Maga, o personagem parece ainda mais desconstruído de si. Na companhia de Traveller e Talita, trabalham em um circo, depois passam a prestar serviços em um manicômio e é nesse espaço que o fazer narrativo se avoluma diante do leitor.

Na terceira parte temos: “De outros lados” (Capítulos prescindíveis) que faz parte da mesma história, complementam e elucidam acontecimentos da narrativa e acrescentam de forma bastante efetiva a metalinguagem por meio dos conceitos de Morelli que se assemelha ao próprio autor no labor da escrita. Há busca de novas sensações para o leitor como participante ativo da escrita, há quebra de padrões e a permissão para decolagem a um voo não guiado.

O primeiro capítulo da obra, lido de forma linear, tem início com um questionamento: “Encontraria a Maga?” o futuro do pretérito já aponta para uma busca falida de quem vive ao acaso e sabe que: “o céu vale mais do que a terra” (Cortázar, 2019, p. 13-16). A insistência no imprevisível jogo da vida leva o homem a contemplar o céu. O jogo é personagem fundamental, pois ao seguir a proposta de leitura escolhida, o leitor seguirá aos saltos para descobrir, confundir-se, angustiar-se, perder a direção, ir e retornar na história, tamanha a riqueza de informações que *O jogo da amarelinha* traz.

Uma obra plural como essa, deixa muitas possibilidades interpretativas, destacamos a linguagem e os personagens sobre

os quais ela gira em torno. Horácio assim se refere, na ausência da namorada: “Ó Maga, em cada mulher parecida com você se acumulava uma espécie de silêncio ensurdecedor, uma pausa cortante e cristalina que acabava por murchar tristemente, como um guarda-chuva molhado que se fecha” (Cortázar, 2019, p. 14). Pessoas, objetos e sensações contribuem para o processo cumulativo de predicados que envolvem o ser ficcional e falam da condição do homem marcada por uma distância insular de si mesmo e do outro no ensurdecedor silêncio de cada vivência.

Os capítulos mostram semelhança com o conto, um livro com vários livros, estruturam-se em torno de um núcleo proposto para construir o jogo de palavras e, principalmente, o jogo da vida. Mario Vargas Llosa, no posfácio da edição em estudo, afirma: “em Julio a literatura parecia se dissolver na experiência cotidiana e impregnar toda a vida, animando-a e enriquecendo-a com um fulgor particular” (Cortázar, 2019, p. 580). *O jogo da amarelinha* transborda o cotidiano para falar das inquietações que permeiam a vida real, porém de forma lúdica e com novas investidas que levam o homem a viver na esfera inferior: terra/inferno ou alcançar o céu, o certo mesmo é que o tempo conhecido é o processo, a travessia.

Quem experimenta ser o elemento ativo dessa marcha assim se manifesta: “Até que enfim’, pensou Talita, olhando os paralelepípedos, as calçadas. ‘Qualquer coisa é preferível a estar desse jeito, entre as duas janelas’” (Cortázar, 2019, p. 243). A “ponte”, construída por palavras e atitudes, posicionam o ser ficcional entre o real e o absurdo. Semanticamente, a linguagem desenha o fazer humano marcado pelo processo e pela busca, ainda que fuja da lógica, mas que seja marcada pela errância do sujeito.

Cortázar, artista e teórico da narrativa, “pensa um outro

tipo de significação, já que até mesmo o não excepcional, o cotidiano, o banal” (Kiefer, 2011, p. 4) fazem parte da sua criação literária. A multiplicidade da obra, conduzida pela narração aponta para a perspicácia e inovação do artista ao materializar a história. “Mal ele lhe amalaba o noema, ela se deixava abater pelos clémiso e caíam em hidromúrias, em ambônios selvagens, em seguraís exasperantes” (Cortázar, 2019, p. 347). São momentos íntimos materializados de forma ímpar. O curto capítulo revela a intimidade dos namorados com uma linguagem única como aquilo que os amantes vivem saudados pela exclamação Evoé! Evoé! – o grito festivo com que as bacantes evocavam Dionísio.

Ou ainda, “Em setembro de 80, poucos meses depois do falecimento de meu pai, E as coisas que ela lê, um romance mal escrito, e para piorar uma edição resolvi me afastar dos negócios, cedendo a outra vinícola de Jerez tão prestigiosa infecta, [...]” (Cortázar, 2019, p. 184). Horácio Oliveira lê um romance que Maga havia deixado no quarto vazio. O fluxo de consciência é tão intenso que a cada linha lida o personagem vai apresentando seu juízo de valor, depreciando aquele tipo de leitura e também o gosto da Maga. A linguagem cria a imagem e a base sensorial da escrita que traz o leitor muito próximo à cena com toque, olhar, cheiro e pensamento que envolvem de forma sinestésica o romance e o leitor.

No primeiro término da obra, proposto pelo autor, Oliveira, no manicômio, já tomado pela loucura, fuma um cigarro após o outro e da janela, joga a guimba do cigarro no jogo da amarelinha que ele vê desenhado no pátio lá embaixo, e deseja acertar as casas para alcançar o céu. No delírio em que se encontrava “voltou com cinco bacias de tamanho médio, três escarradeiras

e uma lata vazia de doce de batata-doce” (Cortázar, 2019, p. 306), acrescentou barbantes enroscados ao trinco da porta para construir uma trincheira que o separava do contato humano e o deixava vulnerável pendurado na janela do piso superior.

A única coisa que ele podia fazer era mover um pouco a mão direita numa saudação tímida e ficar olhando para a Maga, para Manú, e dizendo para si mesmo que no fim das contas existia um encontro, embora ele não pudesse durar mais que aquele instante terrivelmente doce no qual a melhor coisa a fazer, sem dúvida alguma, era inclinar-se um pouquinho para fora e deixar-se ir, paft, e acabou-se (Cortázar, 2019, p. 323).

A perspectiva do jogo se amplia, céu e inferno/terra são vividos entre o riso e a loucura, que fazem com que Horácio veja a Maga em Talita. Seria esse o final do enredo? Delírio? Talvez para alguns leitores, contudo, o poder mágico da literatura vai além, extrapola as normas convencionais e eterniza os seres que nela habitam, pois a fabulação torna-se também um jogo.

*O jogo da amarelinha*, sem dúvidas, não é apenas um romance, mas um desafio ao leitor, uma exploração do infinito dentro da literatura. A obra questiona a linearidade da narrativa e convida o leitor a participar ativamente do jogo proposto, da construção de sentidos, provocando, assim, uma experiência literária inovadora e profunda.

Sua inovação se constitui em diversos elementos ao longo da obra, começando por sua estrutura e as possibilidades de leitura: de forma linear ou pelo tabuleiro indicado pelo autor logo no início do livro, como já mencionado. Essas possibilidades

refletem em uma leitura alternativa que faz com que cada leitor tenha uma experiência única, criando diferentes interpretações e significados. Além disso, a obra, aberta, possibilita além das alternativas de leitura propostas por Cortázar, outras tantas e infinitas possibilidades.

Se o romance aborda a história de Maga e Horácio, onde está ou o que é o “jogo da amarelinha” apresentado desde o título da obra? A obra e sua construção são o próprio jogo e, para que ele aconteça, a participação e interação do leitor são fundamentais e o torna, também, um coautor. A leitura do romance não é passiva, a disposição dos capítulos, as possibilidades indicadas por Cortázar para realizar a leitura não são em vão, gratuitas. Ao escolher a ordem dos capítulos, o leitor participa ativamente da construção de sentido da narrativa. Essa abordagem desafia a relação tradicional entre autor, texto e leitor, criando, de certa forma, uma “desconstrução” do romance.

Davi Arriguci Jr., principal estudioso e pesquisador da obra de Julio Cortázar, reconhecido pelo próprio autor como tal, afirma em uma entrevista dada ao programa “Literatura Fundamental”, episódio 75, da Universidade Virtual de São Paulo (Univesp), via YouTube, que o leitor de *O jogo da amarelinha* não é um mero consumidor da obra, não é qualquer leitor, mas, é e precisa ser um leitor que a consuma, ou seja, o leitor é parte fundamental dessa construção, desse jogo. À medida que o leitor é convocado a participar desse jogo ficcional, Cortázar também o provoca, fazendo-o refletir seu próprio papel durante a narrativa. Vejamos:

[...] fazer do leitor um cúmplice, um companheiro de viagem. Simultaneizá-lo, visto que a leitura abolirá o tempo do leitor e

o transportará para o do autor. Assim, o leitor poderia tornar-se copartícipe e copadecedor da experiência pela qual passa o romancista, *no mesmo momento e da mesma forma* (Cortázar, 2019, p. 370, grifos do autor).

O leitor de Cortázar, então, consome sua obra tornando-se cúmplice do autor e da narrativa. O romance se torna um diálogo entre esses elementos que o constituem, se fazem e desfazem à medida que a leitura é realizada, tal qual o jogo da amarelinha, no lançar da pedra, do vai-e-vem, entre a terra e o céu/inferno, entre as escolhas realizadas.

As disposições de leitura propostas pelo autor refletem em outras questões concernentes ao modo como a obra se torna fragmentada e plural ao mesmo tempo, quebrando elementos cronológicos e textuais, discutindo diferentes perspectivas, pensamentos e reflexões críticas, teóricas e filosóficas. Reflete, nesse sentido, a complexidade da vida moderna e o caos da própria experiência humana.

Os elementos expostos até aqui criam uma intertextualidade dentro da obra que corroboram com o caráter inovador do romance. Na terceira parte do livro, “De outros lados” (Capítulos prescindíveis), vemos uma combinação de elementos, referências, gêneros do romance, ensaio, poesia, teatro, música, notícias de jornais e fluxos de consciência. Além dos trechos em outros idiomas como inglês, francês, espanhol, termos em latim, neologismos, diálogos com outras obras e autores sempre nesse vai-e-vem do jogo proposto.

Seguindo a leitura de forma linear, no capítulo 118 temos a referência de um romance de Malcolm Lowry, *Under the Volcano*, citado em menos de duas linhas. No capítulo seguinte, o trecho

de uma notícia sobre um periquito australiano impossibilitado de abrir as asas, do jornal *The Observer*. Já no capítulo 120, um trecho mais longo, iniciado por letra minúscula, com um relato sobre formigas, larvas, ponto e vírgula, vírgula, formigas, larvas, formigueiro, ponto final e, assim, sucessivamente. Próximo capítulo. Cortázar joga com o leitor no decorrer de toda a narrativa e esses fragmentos, aparentemente soltos e sem sentido, constroem uma experiência enriquecedora.

Todas essas características ecoam ao longo da obra e são utilizadas por Cortázar por meio de uma linguagem cheia de jogos de palavras e construções poéticas que, por sua vez, aparecem por meio do personagem-autor Morelli. Este, que não é apenas um personagem, mas uma encarnação das ideias que fazem d'*O jogo da amarelinha* uma obra revolucionária. Morelli representa a tentativa de Cortázar de romper com a tradição e criar “algo novo”, ao mesmo tempo que dialoga e retoma essa tradição, na qual o leitor é chamado a participar do jogo literário, explorando a narrativa de maneiras que vão além do convencional. Suas reflexões e sua visão da literatura que ecoam através do livro, guiam tanto os personagens quanto o leitor para uma nova forma de entender e experienciar a ficção.

No capítulo 99, o clube discute o pensamento Morelliano e o leitor passa, diante do jogo proposto, a fazer parte do clube e acompanhar as discussões. Horácio, diante de Etienne, expõe o pensamento de Morelli e afirma:

A única coisa clara em tudo o que o velho escreveu é que se continuarmos utilizando a linguagem em sua chave corrente, com suas finalidades correntes, morreremos sem ter sabido o verdadeiro nome do dia. [...] De que



serve um escritor se não for para destruir a literatura? E nós, que não queremos ser leitores-fêmea, de que servimos se não for para contribuir tanto quanto possível para essa destruição? (Cortázar, 2019, p. 416-417).

A figura de Morelli na obra é crucial para a compreensão do caráter inovador do livro. Ele, que a princípio é um autor discutido pelo clube de Horácio e, posteriormente, se torna também um personagem na obra, é a voz da experimentação literária e da busca por uma nova forma narrativa, que desafia as convenções e cria novas possibilidades para a interação entre o texto e o leitor.

Nesse jogo há uma busca por um projeto literário que atravessa os limites da forma. Ao apresentar um romance com uma narrativa sobre a vida de um casal e as pessoas com as quais ele se relaciona, mas ao mesmo tempo interpela o leitor, quando este, durante a experiência de leitura, se depara com outros gêneros textuais: um ensaio filosófico, uma notícia ou uma carta. Além disso, há um movimento da forma narrativa quando esta oscila entre a escrita prosaica e o verso. Isso vai ao encontro do que propôs George Steiner (2006), quando defendeu a tese sobre a prosa ser a forma da narrativa do ser humano decadente, enquanto a outra, em verso, ultrapassa a narrativa de uma vida habitual. Cortázar rompe com todos estes limites, isso porque a literatura vai além da forma que limita as infinitas possibilidades da criação literária.

Subverter a regra é a regra do jogo. Tanto do projeto literário de Cortázar como da vida. Há um momento na narrativa em que Horácio, ao tentar fugir da chuva, para na esquina de uma cafeteria e cogita entrar. Mas antes disso, observa a

vida monótona ao seu entorno. Ele vê dois estudantes lendo e escrevendo sentados dentro do café, que vez ou outra levanta o olhar para observar o que está ocorrendo ao redor; um grupo de pedreiros debruçado no balcão da cafeteria e uma mulher, através da janela de um prédio costurando. Ao olhar aquelas cenas, conforme diz o narrador personagem, “cada um em sua caixa de vidro” (Cortázar, 2019, p. 23). Ele fica farto com a sua consciência e balbucia: “Só vivendo absurdamente, seria possível vencer aquele absurdo” (*ibidem*, p. 23). Para Horácio era preciso quebrar as regras para livrar-se do tédio.

Ao curvar a esquina o personagem avista algo parecido com uma galeria, um espaço cultural. Adentra e vê as programações e o que havia para se fazer e visitar ali dentro. Vê o anúncio de um concerto de uma pianista, Berthe Trepá. Então, decide assistir ao concerto. Ao entrar, visualiza poucas pessoas. Não demorou, a pianista foi anunciada e começou a sua apresentação. As expectativas que Horácio havia tido ao ver o anúncio foram todas quebradas. Pouco a pouco o espaço se esvazia, enquanto a pianista ainda tocava. Mas Horácio permanece até ao final. Quando termina o concerto, vai até a artista cumprimentá-la.

Quando começaram a conversar, o narrador faz uma descrição da artista, uma mulher ressentida por não ser reconhecida e aclamada como de fato acreditava que merecia. Pois, segundo ela, havia ganhado medalhas de ouro. Todavia era obrigada a tocar músicas de outros artistas para sobreviver. Isso dava-lhe uma profunda insatisfação. Neste encontro entre Horácio e Berthe, há duas pessoas imperfeitas, quase grotescas, tentando refugiar-se de si. Para isso buscaram na Arte o refúgio das suas vidas enfadonhas. Horácio estava farto da sua realidade

e foi assistir a um concerto, Berthe, frustrada com a sua existência miserável, desejava poder tocar a sua música.

A metáfora do virar a esquina dialoga tanto com a vida das personagens que se apresentam no romance, quanto com a proposta da narrativa do autor. Tecer um novo enredo, se reinventar, sair da zona de conforto para de alguma forma, tentar se satisfazer com a vida que se vive. Quanto à criação literária, o romance propõe que é preciso abrir as portas para o novo tendo por base o que já existe.

A insatisfação nos personagens apresenta-se como uma questão crucial em *O jogo da amarelinha*, visto ser também a tônica que marca a incompletude dos seres de papel que transitam na narrativa. Entretanto, é válido salientar que o sentimento de não realização não se configura como frustração que desestimula os personagens a continuar na busca pelas experiências que a vida pode proporcionar, tanto que, em nosso gesto de leitura, é justamente tal sentimento que faz com que eles continuem o jogo. Desde a frase inicial: “Encontraria a Maga?” até a que fecha o romance, “ – Espere eu acabar de fumar” são situações que ainda não se realizaram, ou se quer irão realizar-se, mas o que de fato importa é que elas estão à disposição para serem experimentadas e testadas por aqueles homens narrativos.

Horácio Oliveira é um personagem que representa a ideia do *carpe diem*; de curtir o momento para sentir o que isso pode proporcionar, não esperando um resultado extraordinário do que fazia, o importante era viver a vida junto com os amigos do clube, conversando sobre filosofia, literatura, política, cultura e curtindo boas músicas que permeiam também na tessitura da narrativa. Por outro lado, Maga, sua companheira, parece

representar o oposto de Horácio, sempre buscando algo grandioso que pudesse trazer um enlevo para a vida, algo que às vezes deixava seu companheiro enfurecido. Entendemos que Maga é o contraponto daquilo que Horácio não consegue/deseja ser, pois suas aspirações estão mais para um entendimento da vida e das coisas por um viés cientificista e filosófico, enquanto Maga coloca os sentimentos e as emoções humanas em destaque na sua busca pelo sentido e sentir (d)a vida. Isso pode ser verificado quando Horácio explicita: “Eu descrevo e defino e desejo esses rios, ela nada neles. Eu os procuro, encontro, contemplo da ponte, ela nada neles. Não é como eu, que preciso saber, ela pode viver na desordem sem que nenhuma consciência de ordem a retenha” (Cortázar, 2019, p. 118).

Assim, a história de amor que é descrita entre os dois, tema bastante utilizado pelos escritores desde sempre, vem carregada com a dicotomia que o jogo da amarelinha tem como regra: o lado de cá e o lado de lá, a terra e o céu. O antagonismo que os dois românticos vivem nesta narrativa representa na tessitura do romance o que o jogo é, nesse contexto, forma e conteúdo se entrecruzam colaborando para o efeito estético que a obra tem a revelar ao seu leitor. A ideia do alto e baixo caminham juntos e os personagens são encarregados de jogarem o jogo transitando pelos sentimentos que são caros ao ser humano, nesse caso o amor, sentimento nobre visto pelos homens, mas sob visões e formas diferentes de vivê-los.

Isso também pode ser verificado no capítulo 27, quando é narrado um acontecimento com Rocamadour, o bebê de Maga, que estava doente, em que os sentimentos de amor, apreensão e dúvida são colocados em destaque. Nesse capítulo o leitor é levado

a duvidar e a questionar o tempo todo sobre o estado de saúde do menino, visto que na narrativa não há pistas evidentes se ele está ou não morto. Em meio a tensão que vai se formando junto a esta situação, outros acontecimentos embaralham a narrativa, fazendo com que o leitor siga com a angústia em saber o que de fato estava acontecendo com o filho de Maga. Neste ato também é colocado em xeque a questão do amor materno, apesar de haver algumas pistas do cuidado de Maga para com Rocamadour, no entanto, um suposto envolvimento de Maga com Gregorovius, embalados pelo som de uma música, faz parecer que ela esqueceu do menino enrolado em panos na cama. A dubiedade que vai se formando ao longo da narrativa, especialmente neste capítulo, enriquece a estética apresentada por Cortázar em *O jogo da amarelinha*, em meio a um acontecimento grande, como o do estado de saúde de Rocamadour, outros acontecimentos triviais são acrescentados à narrativa, como o barulho produzido pelo velho vizinho do apartamento acima do de Maga, entrevera na cena ofuscando aquilo que o leitor quer enxergar.

*O jogo da amarelinha* é um convite a uma narrativa exigente, mas cativante, que questiona o lugar do homem moderno no mundo, como ele é, onde quer estar e como pode agir diante da vida que passa aos seus olhos com toda opulência que tem a lhe oferecer. Entretanto, há uma ruptura significativa desse romance com o que está posto pela tradição, pois nele a representação do homem e a busca que ele empreende nem sempre o levará a ser um protótipo de homem a ser copiado. A interpretação mais acertada a se fazer daquilo que os seres de papel representam nesse romance é que todas as experiências que a vida oferece são válidas, mesmo não tendo uma valorização

extraordinária na visão de muitos. O ordinário também é capaz de produzir literatura e experiências para o homem comum. Então é válido o esforço para entrar no jogo e transitar entre o baixo e o alto, o inferno e o céu como é proposto por Julio Cortázar em *O jogo da amarelinha*; jogo que parece ser despretensioso, mas que se assemelha muito com a vida.

## Referências

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Tradução de Eric Nepomuceno. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

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

CORTÁZAR, Julio. *Obra crítica*, volume 2. Tradução de Paulina Wacht e Ari Roitman. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

KIEFER, Charles. *A poética do conto*: um passeio pelo gênero. São Paulo: Leya, 2011.

STEINER, George. *A morte da tragédia*. Trad. Isa Kopelman. São Paulo: Perspectiva, 2006.

UNIVESP. *Literatura Fundamental 75: O jogo da amarelinha - Julio Cortázar – Parte 1*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6BcwNPQnJj8> Acesso em: 25 de ago. 2024.