

O Jogo de Julio Cortázar

Mafalda Barbosa

Universidade do Porto

Resumo: Julio Cortázar foi um dos precursores de uma nova forma de literatura, de estrutura não linear, que provoca e convida o leitor a participar num jogo intelectual que faz do texto um tabuleiro de xadrez, ponto de encontro de estratégias plurívocas. Na sua obra *O Jogo do Mundo* (*Rayuela*), Cortázar enobrece o fator lúdico ao apresenta-lo como um processo cognitivo que potencia novos modos de ver (e de ler), e evidencia a sua presença nas letras através de referências intertextuais a obras e movimentos que usaram o jogo como base de criação e inovação estéticas. Este artigo pretende fazer uma reflexão sobre a alteração de pensamento que ocorre na primeira metade do século XX em conjunto com a teoria do jogo de Johan Huizinga, e criar uma relação com o processo criativo de Julio Cortázar na construção literária que é *O Jogo do Mundo*.

Palavras-chave: Jogo, literatura, Julio Cortázar, *Rayuela*, *O jogo do mundo*

Abstract: Julio Cortázar was one of the pioneers of a new form of literature with a nonlinear structure, which provokes and invites the reader to participate in an intellectual game, a new form that turns the text into a chessboard, a meeting of plurivocal strategies. In his book *Hopscotch*, Cortázar ennobles the ludic factor by presenting it as a cognitive process that enhances new ways of seeing (and reading), and highlights its presence in Literature through intra-textual references to works and movements that used game as basis for aesthetic creation and innovation. This paper intends to reflect on the change of thought that occurs in the first half of the twentieth century combined with the game theory of Johan Huizinga, and to create a connection with the creative process of Julio Cortázar in the literary construction that is *Hopscotch*.

Keywords: Game, Literature, Julio Cortázar, *Rayuela*, *Hopscotch*

Quando se faz uma reflexão sobre qualquer obra de arte literária, existem alguns elementos que são essenciais: o livro, o autor e o seu leitor. Se se pode considerar comum que um leitor desempenhe um papel ativo enquanto lê, ora porque vai preenchendo pequenos espaços em branco deixados pelo autor ou porque usa a sua imaginação para colorir certos momentos mais apagados, em *O Jogo do Mundo* o papel do leitor é extrapolado, e a relação entre o leitor e o livro ganha uma dimensão diferente do habitual. Qualquer pessoa que tenha esta obra em mãos deixa de ser um simples leitor para se tornar numa peça do jogo de Julio Cortázar.

Os primeiros indícios surgem ainda antes de se abrir o livro. Ao observar-se a capa da edição portuguesa deteta-se a palavra *jogo* no título – *O Jogo do Mundo*. Entre parêntesis temos o título original – *Rayuela*, que significa jogo da macaca. E mesmo quem não saiba o que quer dizer esta palavra tem a tradução visual, um desenho do jogo da macaca, uma evocação a uma brincadeira de criança, memória por muitos partilhada – um conjunto de linhas toscas desenhadas a giz no pavimento alcatroado de uma escola qualquer. Se a memória não falhar saberemos que é um jogo onde se salta ao pé-coxinho, de quadrado em quadrado, e em que o equilíbrio e a precisão são as habilidades principais. O jogo da macaca é, acima de tudo, um desafio pessoal no qual se põe em prova as capacidades que possuímos. Também o ato de ler é um desafio pessoal. Também a ler estamos a testar as nossas capacidades cognitivas e, em simultâneo, a aumenta-las e a aperfeiçoá-las. Ao ler estamos a entrar em competição, e o facto de sermos o nosso único adversário não torna a tarefa mais fácil.

A leitura de uma obra como *O Jogo do Mundo* é entrar num novo campeonato. Júlio Cortázar, mais do que um convite para ler, faz um convite para jogar e o jogo apresentado é semelhante ao da macaca. A base do jogo, ou seja, o livro, é igual para todos, mas o percurso de leitura pode ser definido por saltos entre capítulos. É o próprio autor que chama a atenção para a multiplicidade de leituras que este livro contempla, com a afirmação: “[...] este livro é muitos livros, mas é sobretudo dois livros” (Cortázar 2008: 9).

Na secção *Tábua de orientação*, o autor propõe duas leituras, uma de tipo linear e outra de tipo não linear. A primeira leitura deverá começar no capítulo 1 e terminar no

capítulo 56. Estes 56 capítulos estão divididos em duas partes intituladas: *Do lado de lá* e *Do lado de cá*. Se o leitor ficar satisfeito com a leitura, poderá fechar o livro sem qualquer tipo de remorsos e não ler os seguintes capítulos. A segunda leitura sugerida tem início no capítulo 73, numa secção chamada: *De outros lados* entre parênteses *Capítulos prescindíveis*. É nesta leitura, que não é de todo prescindível, que se revela a estrutura não linear que confere o carácter inovador à obra.

Poderá, inicialmente, parecer invulgar esta inovação formal, a duplicidade de leituras proposta, mas a construção conseguida por Julio Cortázar revela uma grande objetividade. O que Cortázar faz, numa breve análise formal, é intercalar os capítulos da leitura linear com os capítulos prescindíveis. Estes novos capítulos contêm uma série de reflexões artísticas e literárias (ou pistas que alargam a possibilidade de leitura) de modo que a segunda leitura, a não linear, não altera o sentido da história da leitura linear. O que ela faz é trazer uma nova dimensão à obra e conferir-lhe profundidade, riqueza e elementos especulativos.

A forma de *O Jogo do Mundo* reflete uma das grandes alterações do paradigma de leitura que caracteriza a primeira metade do séc. XX e eleva o novo modo de pensar a literatura. Esta nova forma aberta¹ possibilita um diálogo entre a obra e o leitor, ao contrário do anterior monólogo hermético praticado. Nesta perspetiva de abertura, o leitor passa a ter uma importância acrescida assim como um papel mais ativo no sentido interpretativo. A obra literária adquire uma vertente mais estimulante aos olhos do leitor, torna-se um compêndio de referências e sugestões que podem ser ou não identificadas durante a leitura, ou até hierarquizadas consoante a experiência, interesse ou expectativas do leitor. Cortázar ao escrever *O Jogo do Mundo* de uma forma que possibilita diferentes leituras está a revelar indubitavelmente o contexto criativo que envolve a sua criação.

Em 1963, data de publicação d'*O Jogo do Mundo*, Cortázar vivia na Europa, concretamente em França, há mais de dez anos. Sabendo que vivia o ambiente artístico fervilhante da época, não podemos deixar de fazer a referência, pela proximidade óbvia de intenção, ao grupo de pesquisa de literatura experimental Oulipo, *Ouvroir de Littérature Potentielle*, fundado na década de sessenta por Raymond Queneau (escritor) e François Le

Lionnais (matemático e cientista). Este grupo pretendia, através da união da matemática com a literatura, criar novas formas literárias potenciais. Para atingir novas estruturas narrativas, os autores *oulipianos* punham de lado a inspiração herdada do romantismo, e entregavam-se ao rigor formal e a vários tipos de restrições, que funcionavam como imposições criativas. Estas limitações usadas nas suas criações desempenhavam uma função e tinham uma intenção específica, de forma que não era apenas o autor a ser restringido durante a criação, mas também o leitor durante a leitura das obras.

Dentro das diferentes restrições usadas pelos autores *oulipianos*, a que mais interesse levanta para este estudo é a combinatória, um ramo da matemática usado em literatura por Queneau, um autor referenciado em *O Jogo do Mundo*. *Cent Mille Millions de Poèmes* é uma obra de Queneau constituída por 10 sonetos, conjugados num livro/objeto de aspeto invulgar. Neste livro cada um dos sonetos encontra-se na sua folha, e cada um dos versos que os constituem são uma tira recortada nessa mesma folha. Este formato de livro, que o autor *oulipiano* Italo Calvino caracterizou como “um rudimentar modelo de máquina para construir sonetos” (Calvino 2003: 213), permite ao leitor montar o seu próprio soneto através de uma combinação feita à sua escolha, usando as diferentes tiras das diferentes páginas.

Cent Mille Millions de Poèmes e *O Jogo do Mundo* têm o seu ponto de encontro na liberdade de leitura, na construção, ainda que restringida, que oferecem ao leitor, assim como na sua estrutura não linear e no seu carácter experimental. Ambos são frutos do novo paradigma de pensamento, da novidade que é a obra aberta. Se combinarmos a estrutura múltipla de *O Jogo do Mundo* e o agora renovado papel do leitor, torna-se claro o carácter lúdico que envolve esta obra.

Em meados do Séc. XX Johan Huizinga, historiador de origem holandesa, escreve *Homo Ludens*, um dos primeiros estudos sistemáticos sobre o jogo como elemento essencial do processo cognitivo e social. Neste estudo Huizinga aprofunda a importância do elemento lúdico da cultura e caracteriza o jogo como:

[...] uma actividade livre, conscientemente exterior à vida «normal», um aspecto ‘não sério’ da vida, mas que, ao mesmo tempo, absorve intensa e completamente o jogador. É uma actividade que não

está relacionada com qualquer interesse material, e da qual não advém lucro. Desenrola-se no interior dos seus próprios limites de tempo e de espaço, de uma forma ordeira e de acordo com regras antecipadamente estabelecidas. (Huizinga 2003: 29)

Desta citação podemos retirar inúmeras ilações sobre como *O Jogo do Mundo* se enquadra no que se pode arriscar chamar de jogo literário. Um dos fundamentos apresentados por Huizinga que definem o jogo como tal é o facto de se desenrolar de acordo com regras antecipadamente estabelecidas. N'*O Jogo do Mundo*, antes de Cortázar dar início à sua narrativa, ele apresenta ao leitor uma Tábua de orientação, um conjunto de regras de que o leitor deverá ter conhecimento antes de prosseguir com a leitura. É neste momento que o autor clarifica que este livro é pelo menos dois livros e que convida o leitor a fazer uma escolha entre o primeiro ou o segundo livro, ou ambos. Caso o leitor decida ler o segundo livro, ele deverá seguir algumas instruções, sendo que a leitura terá início no capítulo 73 e que no final do mesmo terá a indicação do capítulo a ler a seguir. Todos os capítulos do livro terão no final a indicação do capítulo para o qual se deve saltar, num processo que é repetido até ao final da leitura.

Aprofundando a análise de *O Jogo do Mundo* à luz da teoria do jogo de Johan Huizinga, pode-se traçar pontos de encontro tendo em conta as quatro características essenciais do jogo, que são: a liberdade, a fuga do real, o confinamento e a repetição.

Se for tido em consideração que a linguagem humana é um dos grandes sistemas de combinatoria, facilmente a assumimos como um elemento que possibilita a liberdade para criar variantes e novas composições, ou seja, é exequível jogar com as letras, com as palavras e com as estruturas. Esta dimensão de liberdade é identificável na estrutura geral de *O Jogo do Mundo*, mas também em diferentes momentos ao longo da narrativa. A personagem principal, Horácio Oliveira, um argentino que vive em Paris, em certos momentos de auto-reflexão estabelece um diálogo interior no qual acrescenta a letra H a todas as palavras que começam com uma vogal. Estes apontamentos que se pode considerar de um certo modo absurdos, abalam a previsibilidade do romance, causam estranhamento e colocam em evidência uma reflexão do próprio autor sobre a literatura e a linguagem em geral. Também Maga, amiga e amante de Horácio, partilha com ele uma

linguagem inventada a que chama Glíglíco. Cortázar escreve um capítulo² na língua dos amantes, no qual relata o que podemos interpretar como um encontro sexual entre Maga e Horácio.

A leitura é uma atividade que, tal como o ato de jogar, altera o estado de espírito do indivíduo. De uma forma consciente ou não, a entrega com que o jogador joga e com que o leitor lê, tem como objetivo a fuga do real, a vivência de outras realidades, de outros momentos e de outras proezas. Esta obra, por combinar o jogo e a literatura, intensifica a relação da obra com o leitor e arrasta-o para dentro dela e para os jogos da vida que se desenrolam nas diferentes relações apresentadas. Quase sem ter perceção, o leitor vive as angústias da relação obscura entre Horácio e a Maga, vive os momentos de reflexão que surgem entre Horácio e o grupo de amigos, artistas e intelectuais, que constituem o Clube da Serpente em Paris. O envolvimento chega a ser tão profundo que quase se consegue ouvir os discos de jazz que tocam sem cessar, e sem dúvida que chega a ter opiniões para partilhar nas múltiplas conversas sobre arte, literatura e sobre a vida em geral.

Os mundos temporários criados pela imaginação, seja a do leitor ou a do autor ou a das personagens, é uma das capacidades mais pertinentes para quem joga assim como para quem lê. Estes mundos são dotados de regras que por um lado fomentam uma ordem própria e que por outro confinam o espaço e o tempo da respetiva atividade. São, de uma certa forma, fechados em si mesmo, daí poderem ser partilhados apenas com quem respeita as regras estabelecidas. Quem quebra as regras do jogo para obter uma vitória rápida é como quem lê o desfecho de uma história sem ler o seu desenvolvimento. O prazer do jogo e da leitura encontra-se no encantamento que ambas proporcionam, na imprevisibilidade, na hipótese ainda por verificar.

O lado de lá, a segunda parte do primeiro livro retrata a realidade argentina a que Horácio Oliveira regressa depois da sua estadia em Paris. Lá reencontra-se com o seu grande amigo Traveler e a sua mulher Talita. Ao longo das cerca de 150 páginas sobre o seu regresso e vida na argentina, torna-se perceptível que Traveler pode ser um duplo de Oliveira, uma espécie de imagem/reflexo do que seria a sua vida se não tivesse partido para a Europa. O próprio Horácio chama frequentemente ao seu amigo *doppelgänger*, o seu

duplo argentino. Talita, a mulher de Traveler, é muitas vezes confundida, aos olhos de Horácio, por Maga. Neste momento do livro conseguimos identificar a quarta característica essencial do jogo, a repetição - neste caso a repetição de vidas, de presenças, de pessoas. Cortázar mostra claramente como o jogo da vida poderia ter resultados diferente se os dados tivessem rolado com outro resultado e o próprio Horácio Oliveira reflete sobre esta questão vezes sem conta, na sua estadia na Argentina.

Ultrapassando a estrutura de jogo que a obra comporta e refletindo sobre o seu conteúdo, a primeira imagem com que nos é oferecida é a de um labirinto, no qual somos o "viajante que, sem mapa, tudo explora para voltar ao ponto de partida" ([s.n], 1984: 247-8). "Encontraria a Maga?" (Cortázar 2008: 17). Estas são as primeiras palavras do primeiro livro que Cortázar nos propõe. Horácio percorre as ruas de Paris na esperança de se encontrar com Maga, detendo-se a cada esquina, a cada escolha que deve fazer. Horácio é uma personagem perdida num mundo onde é necessário fazer escolhas, mas considera que "O simples facto de nos interrogarmos sobre a escolha a fazer vicia e turva o elegível" (*idem*: 435).

Toda a narrativa se desenrola presa a esta imagem do labirinto, na metáfora do que é a própria vida. A falta de referências temporais, as questões constantes sobre decisões a tomar, as consequências sobre as possíveis decisões tomadas constituem a atmosfera desta obra. O leitor é desorientado intencionalmente. No âmago do turbilhão de vivências e experiências que é *O Jogo do Mundo*, o leitor é arrastado para o jogo e terá que usar as suas capacidades intelectuais e interpretativas para o conseguir acompanhar (ou talvez equilibrar-se a cada salto na *macaca*).

Nos capítulos prescindíveis o Clube da Serpente estuda excertos e notas de Morelli, anteriormente referido como *o velhote*, um desconhecido que "tem um gato e muitos livros" (*idem*: 120), que chamou a atenção de Horácio por ter sido atropelado por um autocarro. Este velho escritor é, ou pode-se especular ser, uma imagem reflexa de Julio Cortázar, um meta-autor. Nos seus excertos leem-se inúmeras reflexões sobre literatura e estética e somos surpreendidos com o seu projeto de escrever um livro de leituras múltiplas, um texto anti-literário.

O papel ativo do leitor é uma das reflexões recorrentes nas notas de Morelli, que a dado momento nos diz que “as pontes entre uma e outra instância dessas vidas tão imprecisas e pouco caracterizadas deviam ser deduzidas ou inventadas pelo leitor [...]” (*idem*: 529). O pensamento do escritor em torno do leitor e do papel que deve desempenhar na construção da obra literária é quase que obsessivo. Num dos seus excertos pode ler-se que “[...] a verdadeira e única personagem que me interessa é o leitor [...]” (*idem*: 493), e numa outra nota é ainda revelado que “[...] no fim havia sempre um fio estendido mais para lá, que saía do todo e apontava para um talvez, para um às tantas, para um quem sabe” (*idem*: 599).

A imagem que Morelli instiga no leitor com o *talvez*, o *às tantas* e o *quem sabe* pode ser interpretada como a chave que traduz a essência de *O Jogo do Mundo*. É nesta indeterminação que se revela esta obra, na qual o leitor, a par com as personagens, se depara com o indefinido e em que se debate em fazer as suas apostas e escolhas. É esta infinidade que faz de *O Jogo do Mundo* um livro de jogar.

Bibliografia

Calvino, Italo (2003), *Ponto Final: Escritos sobre Literatura e Sociedade*, trad. José Colaço Barreiros, Lisboa, Teorema, ISBN: 972-695-547-5.

Cortázar, Julio (2008), *O Jogo do Mundo (Rayuela)*, trad. Alberto Simões, Lisboa, Cavalo de Ferro, ISBN: 978-989-623-079-1.

Huizinga, Johan (2003), *Homo Ludens: Um Estudo sobre o Elemento Lúdico da Cultura*, trad. Victor Antune, Lisboa, Edições 70, ISBN: 972-44-1184-2.

[s.n.], (1984), *Enciclopédia Einaudi*, Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda.

Mafalda Barbosa é mestre em Estudos Literários, Culturais e Interartes, na vertente de Estética Literária, pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto, com tese sobre o jogo na Literatura, baseada na obra *Se numa Noite de Inverno um Viajante*, de Italo Calvino e licenciada em Artes Digitais pela Universidade Católica Portuguesa. O seu interesse pela estrutura hipertextual fez com que procurasse a não linearidade noutros suportes, o que a levou a enveredar por um caminho analógico – as letras. Os seus atuais interesses de investigação focam-se no processo de criação literária (leituras e estruturas), na narrativa e no jogo.

NOTAS

¹ Conceito amplamente estudado por Umberto Eco em: *Obra Aberta*, publicado em 1962 e traduzido para português em 1989 por João Furtado, pela editora Difel.

² Capítulo nº 68, pág. 425 da edição portuguesa.