Italo Calvino e a literatura em jogo: reflexões sobre o processo criativo calviniano

Maria Elisa Rodrigues Moreira^{*}
Bruna Fontes Ferraz^{**}

Resumo: A literatura enquanto jogo permite à arte criar um sistema próprio de regras combinando em si as ideias de limite, liberdade e invenção. Assim, pelo viés do jogo, o texto pode criar um mundo próprio que em muitos aspectos divergiria da vida real, ao propor uma “suspensão sobre a realidade”. Partindo desse referencial, discutiremos, neste trabalho, a ordem do jogo como estratégia do processo criativo do escritor italiano Italo Calvino – em cuja obra a diversão e o sistema restritivo do jogo exerceram muita influência –, a fim de evidenciarmos tanto o seu caráter lúdico quanto a lógica do jogo combinatório das possibilidades narrativas presentes na literatura calviniana.

Palavras-chave: Jogo; Literatura combinatória; Italo Calvino.

Abstract: Literature as a game allows the art to create its own system of rules combining in itself the ideas of limit, freedom and invention. Thus, through the bias of the game, the text can create its own world, which would differ from real life in many aspects, as it proposes a "suspension of reality". Considering this, we discuss, in this paper, the order of the game as a strategy of the creative process of italian writer Italo Calvino – in whose work the fun and restrictive system of the game exerted much influence – in order to highlight both its playfulness and the combinatorial game logic of narrative possibilities present in the calvinian literature.

Keywords: Game; Combinatorial Literature; Italo Calvino.

Assim passava dias inteiros a compor e a recompor o meu quebra-cabeça, imaginava novas regras do jogo, traçava centenas de esquemas, em quadrado, em losango, em estrela, mas sempre havia cartas essenciais que permaneciam fora e cartas supérfluas que ficavam no meio, e os esquemas se tornaram tão complicados (adquirindo às vezes até mesmo uma terceira dimensão, tornando-se cubos e poliedros) que eu próprio acabava me perdendo neles.

Italo Calvino

O lugar do jogo como um dos processos criativos da literatura tem sido bastante discutido, sobretudo entre aqueles que consideram que estamos vivendo na fase da pós-modernidade. A crítica que se instaura seria aquela que confere ao jogo um caráter escapista, ou seja, entende o jogo como uma fuga da realidade. Nesse sentido, a literatura se

^{*} Doutora em Literatura Comparada pela UFMG, pós-doutoranda junto à Universidade Federal de Uberlândia.

^{**} Doutoranda em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela UFMG e mestre em Estudos Literários pela mesma instituição.

enclausuraria cada vez mais em si mesma, desconsiderando questões políticas e sociais que deveriam nela encontrar um espaço de reflexão e denúncia.

No entanto, e contra tal crítica à lógica do jogo, podemos considerar que embora o jogo crie um universo próprio, uma outra realidade, nada o impede de construir analogias entre um universo e outro, permitindo muitas vezes “a exploração do mundo pela fantasia” (MAGALHÃES, 1984, p.28), e atuando como um processo de imaginação crítica. Jogo e poesia têm, assim, uma inter cruzada relação, tal como apontou Johan Huizinga em seu *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*: “Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão” (HUIZINGA, 1971, p.143).

Se, como afirma Huizinga, o elemento lúdico, por meio do jogo, é inerente ao fazer poético, podemos considerar ainda, lembrando Schiller, que somente pelo impulso lúdico, ao aliar as qualidades sensorial e racional, o homem alcançaria sua “completude”. Na Carta XV de *A educação estética do homem*, Schiller diferencia três impulsos e seus objetos: o impulso sensível, ligado à percepção sensorial, que teria por objeto a vida; o impulso formal, o qual estaria vinculado ao plano do pensamento, da abstração, da Ideia, ou seja, da razão, sendo seu objeto a forma; e o impulso lúdico, “um conceito que serve para designar todas as qualidades estéticas dos fenômenos, tudo o que em resumo entendemos no sentido mais amplo por beleza” (SCHILLER, 2010, p.73), sendo seu objeto denominado forma viva.

O impulso lúdico alia, assim, os impulsos formal e sensível, de modo que o homem só se torna forma viva quando sua forma adquire sensibilidade e sua vida, forma. Por isso, para Schiller “deve haver um impulso lúdico, pois que apenas a unidade de realidade e forma, de contingência e necessidade, de passividade e liberdade, completa o conceito de humanidade” (SCHILLER, 2010, p.73-74).

Nessa perspectiva, o jogo tornaria o homem completo, já que só “com o agradável, com o bem, com a perfeição, o homem é apenas sério; com a beleza, no entanto, ele joga” (SCHILLER, 2010, p.75). Dessa forma, satisfazer o impulso lúdico é buscar o Ideal de beleza, pois “o belo não deve ser mera vida ou mera forma, mas forma viva, isto é, deve ser beleza à medida que dita ao homem a dupla lei da formalidade e realidade absolutas. Com isso, (...) o homem deve somente jogar com a beleza, e somente com a beleza deve jogar” (SCHILLER, 2010, p. 76).¹

¹ Nosso intuito ao lembrar aqui Schiller, considerando o anacronismo de se traçar esta relação entre o ideal de beleza estética em Schiller e a ideia moderna de jogo como criação literária, justifica-se por privilegiarmos nesta

O jogo pode ser pensado, portanto, como o lugar da experimentação estética, como movimento fundamental do processo de criação, sendo a literatura o jogo por excelência sobre as possibilidades combinatórias da língua. Por meio do jogo, a literatura cria um mundo fictício que, se de certa forma subtrai o compromisso com a realidade, é por ela constantemente atravessado, pois constantemente são percebidas as invasões do mundo real no espaço do jogo. A partir dessas considerações, procuraremos ao longo deste artigo problematizar a ordem do jogo e sua utilização como motor criativo a partir da obra do escritor italiano Italo Calvino, a fim de evidenciarmos tanto o caráter lúdico desta obra quanto a lógica combinatória das possibilidades narrativas presentes na literatura calviniana.

1 Os jogos e sua arte

A íntima relação entre o ser humano e o jogo, por sua dimensão lúdica, é apontada também por Roger Caillois no livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, em que o pesquisador francês apresenta uma ampla reflexão sobre o universo dos jogos. Indicando que estes podem ser de variados tipos (como, por exemplo, jogos de sociedade, de habilidade, de azar, de paciência ou de construção), Caillois afirma que aos jogos, independentemente de sua classificação, sempre podemos associar três palavras, que variam de intensidade conforme o tipo de jogo em questão: diversão, risco ou habilidade. Dentre essas três, o maior destaque é dado à primeira, justamente a que indica o caráter lúdico do jogo e faz, assim, com que ele se oponha à seriedade da “vida real”: afinal, o jogo não produz nada, apenas diverte.²

Traçando um panorama semântico da palavra jogo, o sociólogo e crítico literário ressaltou, ainda, que por jogo se entende também “a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade [o jogo] ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (CAILLOIS, 1990, p.10). Ou seja, um jogo pode ser pensado igualmente como um conjunto completo de elementos, cuja alteração afetará a própria possibilidade de se jogar. Desse modo, o jogo combina em si as ideias de limite, de liberdade e de invenção, que podem aparecer associadas à sorte, à paciência, à habilidade ou à inteligência.

reflexão o lugar do jogo para o fazer artístico, de modo que a atividade lúdica permitiria a potencialidade da literatura.

² É importante ressaltar que, embora o jogo apresente esse traço de “suspensão” em relação à realidade, isso não implica em uma negação ou afastamento total da mesma: o jogo, por mais que pareça não ter nenhuma relação com o mundo real e pragmático em que vivemos, nos permite traçar importantes reflexões sobre ele, assim como desenvolver uma série de características próprias ao homem que vive em sociedade, como já apontou Huizinga (1971).

É nesse lugar de certa maneira ambíguo que se situa o jogo e, no aspecto que aqui mais nos interessa, o jogo estético que se manifesta nas mais variadas formas de arte, dentre as quais ressaltamos a literatura. Afinal, se o jogo pode ser tudo isso, o que vai defini-lo como tal? É exatamente nessa combinação entre o cerceamento e a liberdade que se encontra seu traço definidor, ainda conforme Caillois (1990, p.11): “Todo o jogo é um sistema de regras”, e é exatamente a relação entre os homens e as regras do jogo que irá determinar os momentos em que “se está jogando”, ou não.

As regras do jogo mantêm-se apenas por existir uma “vontade de jogo”, por haver pessoas que desejam respeitá-las para garantir, dessa forma, que o jogo será jogado (ainda que, em muitas situações, essas regras sejam arbitrárias e autoritárias). Tomado por esse aspecto, o jogo aparece “como um conjunto de restrições voluntárias, aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável” (CAILLOIS, 1990, p.12). Num jogo, portanto, temos a possibilidade de inventar, mas apenas dentro de certos limites, os quais conhecemos bem e aceitamos como condição para que entremos na brincadeira.

Mas é importante destacar que o espaço do jogo, em qualquer âmbito social, justamente por situar-se nessa espécie de “entrelugar”, é sempre repleto de possibilidades: muitas vezes, os próprios jogadores subvertem as regras e criam artifícios para delas escapar, ou criam novas regras para tornar um jogo mais simples ou complexo; em outras situações, alguns jogos mostram-se tão rígidos que as possibilidades de invenção são pequenas, chegando ao ponto de quase desaparecerem, ou são os próprios jogadores que acreditam que o jogo precisa ocorrer com o máximo rigor.³

Retomemos, do próprio Caillois, algumas reflexões específicas que dizem respeito à interface do jogo com a estética, como a em que ele afirma que o jogo é um dos aspectos marcantes que caracteriza as diversas manifestações artísticas: na pintura, que ele cita como exemplo, grande parte das “leis” que regem a perspectiva são convenções, assim como na música com relação às leis da harmonia. Nesses casos, estamos diante de acordos que, de tão arraigados, passam por vezes a serem tidos como naturais. Essas convenções, ainda que naturalizadas, funcionam como as regras de um jogo, na medida em que tanto guiam quanto limitam o artista que com elas precisa se articular para proceder à sua criação.

Como em qualquer outro, no jogo da arte o artista pode também optar por dele não participar, seja ao não seguir as regras, ao tentar burlá-las dentro do próprio jogo ou ao propor

³ É o próprio Italo Calvino quem afirma, em sua nota à edição de *O castelo dos destinos cruzados*, da qual foi também extraída a epígrafe com que abrimos este texto, que “o jogo só tinha sentido se submetido à imposição de regras ferrenhas” (CALVINO, 1994, p. 155).

sua alteração. Entretanto, ao fugir do jogo da arte, ele corre o risco de não se ver reconhecido dentro da comunidade estética à qual se filia, podendo tanto ser excluído desse contexto quanto levar a rupturas no mesmo, situação que nos aponta, uma vez mais, ao contraditório e ambíguo terreno do jogo como um espaço de disputa entre liberdade e restrição.

No limite da arte, portanto, uma coisa é clara: para que se garanta a criatividade, a invenção, o surgimento do inesperado, o jogo precisa ter espaços de liberdade capazes de serem percorridos, preenchidos, ampliados e mesmo rasurados. O jogo estético coloca seus participantes diante de situações que podem se repetir inúmeras vezes, mas a partir das quais podem se produzir também diversas novas combinações, num processo múltiplo e matizado.

Nessa perspectiva, interessa-nos ressaltar um aspecto do jogo que diz muito de sua relação com a literatura. Ao contrário da realidade, o jogo assenta-se “indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite” (CAILLOIS, 1990, p.18). Por isso, ele geralmente tem marcas de separação como estas: um espaço específico (uma quadra, um tabuleiro, uma mesa) e um tempo determinado (uma partida, um número de jogadas, uma virada da ampulheta), como se efetuasse uma suspensão sobre a realidade. Além disso, há alguns jogos que não apresentam “regras” propriamente ditas, mas que se baseiam em situações que funcionam como tal. Esses jogos, que podemos chamar de jogos fictícios, são aqueles dos quais a literatura pode se aproximar com mais proficuidade. A base de seu funcionamento é o prazer de se representar um papel, a determinação de um certo “como se” que, nesse tipo de jogo, irá funcionar exatamente como uma regra a ser seguida: se o “como se” refere-se a um determinado padrão da realidade, por exemplo, se eu devo ler certo livro “como se” ele fosse uma biografia, eu o obrigo a enquadrar-se dentro características narrativas precisas que se apresentam como uma série de determinações às quais ele deve seguir.

Tomando essas questões como referenciais, entremos, pois, “no jogo” da literatura de Italo Calvino, da qual trataremos a seguir.

2 O jogo da literatura de Italo Calvino

Se, como vimos anteriormente, o jogo é a determinação de um certo “como se” que irá funcionar como regra, combinando em si as ideias de limite, de liberdade e de invenção, a ideia de jogo, em relação a Calvino, não pode ser desvinculada de seu envolvimento com o Oulipo – *Ouvroir de Littérature Potentielle* (Ateliê de Literatura Potencial), grupo literário-matemático fundado na França em 1960, e que pretendia explorar a potencialidade da

literatura através da elaboração e utilização de regras formais rígidas, às quais chamava *contraintes* (restrições). Autodenominando-se como ratos que constroem labirintos dos quais eles mesmos precisam sair, os oulipianos propunham “jogos”, criavam regras de escrita que, ao contrário do que indica Caillois, pretendiam um resultado produtivo: o texto literário. Para o Oulipo, as restrições não eram instrumentos coercitivos, mas uma inesgotável ferramenta criativa, como o são as regras para os jogos.

A composição da obra criativa pela lógica do Oulipo parte da necessidade de inventar e de sondar possibilidades narrativas que permitam um caráter múltiplo à obra literária, de modo que esta não se reduza a uma única possibilidade significativa, mas que, a partir da multiplicidade combinatória, se possibilite a criação e a descoberta de várias histórias. É nessa perspectiva que, para Calvino, a literatura é entendida como um jogo combinatório que adquire e produz significados diversos:

A literatura é, sim, jogo combinatório, que segue as possibilidades implícitas em seu próprio material, independentemente da personalidade do poeta, mas é um jogo que, a certa altura, vê-se investido de um significado inesperado, não objetivo, parte daquele mesmo nível linguístico pelo qual nos movíamos mas que deslizou de outro plano, o bastante para pôr em jogo alguma coisa que, em outro plano, importa muito ao autor ou à sociedade a que ele pertence.

(CALVINO, 2009, p.211)

Embora o jogo apresente suas regras, a imprevisibilidade do ato de jogar é inevitável, de forma que, ao iniciar um jogo, nunca saberemos quem se tornará vencedor ou perdedor. Entretanto, mesmo diante de tal desconhecimento, ninguém deixa de jogar, de se aventurar pelo prazer de vencer cada obstáculo instaurado pelo jogo. Também essa é a lógica de algumas narrativas calvinianas, nas quais tanto autor quanto leitor se encontram perdidos no jogo da escrita, jogam juntos uma mesma partida, na qual o autor deve subverter as regras impostas para criar seus textos, enquanto o leitor deve aceitar o jogo da obra procurando vencer cada dificuldade implantada pela escrita. Tal é a natureza composicional de obras como *As cidades invisíveis* (1972), *O castelo dos destinos cruzados* (1973) e *Se um viajante numa noite de inverno* (1979), os livros de Calvino mais marcadamente oulipianos.

Ao abordarmos o trabalho do grupo Oulipo é inevitável não nos defrontarmos com perguntas como: “escrever é um jogo? Não existe mais a folha em branco, o escritor angustiado, o difícil trabalho de encontrar a palavra certa, a narrativa sublimadora? O sujeito não está mais implicado na escritura?” (PINO, 2001, p.48) Tais perguntas fariam sentido se o universo da escrita se fechasse no espaço do jogo, mas diante das obras calvinianas, vemos que os jogos permitem a entrada em um espaço e tempo literários próprios, que “produzem algum tipo de ressignificação do mundo, ou seja, um impacto literário” (PINO, 2001, p.49).

Evidenciamos, nesse sentido, a obra *As cidades invisíveis*, a qual alia um rigor formal – permitido por seu jogo de escrita, o qual foi enclausurado em onze rubricas⁴ que englobam a descrição das cidades invisíveis num total de cinquenta e cinco cidades – a uma grande liberdade imaginativa. Nessa obra, Calvino ultrapassa a lógica do jogo enquanto diversão ao apresentar, a cada diálogo entre o rei tártaro Kublai Khan e o viajante Marco Polo, reflexões poéticas e filosóficas que dialogam com a descrição que Polo apresenta a Khan das cidades percorridas, cidades misteriosas e ambíguas, que sempre trazem nomes femininos. O próprio Calvino já afirmava o caráter dúplice de cada conceito nessa obra, na qual conseguiu “exprimir a atenção entre racionalidade geométrica e emaranhado das existências humanas” (CALVINO, 1990, p.85) ao se concentrar em um único símbolo, a cidade:

Se meu livro *Le città invisibili* continua sendo para mim aquele em que penso haver dito mais coisas, será talvez porque tenha conseguido concentrar em um único símbolo todas as minhas reflexões, experiências e conjecturas; e também porque consegui construir uma estrutura facetada em que cada texto curto está próximo dos outros numa sucessão que não implica uma consequencialidade ou uma hierarquia, mas uma rede dentro da qual se podem traçar múltiplos percursos e extrair conclusões múltiplas e ramificadas. (CALVINO, 1990, p.85-86)

Outra de suas obras criada a partir de uma poética do jogo e que permite traçar múltiplos percursos de leitura é *O castelo dos destinos cruzados*. Nesse livro, ao aliar o recurso iconográfico das cartas de tarô à escrita, Calvino apresenta uma das muitas possibilidades de leituras que a ordenação dessas cartas permite, lembrando, ainda, que o reordenamento das cartas geraria novas histórias. Ainda em relação a essa obra, chamam a atenção os jogos da arte que ali são propostos, uma vez que a escolha de um baralho de tarô (ele próprio um jogo, carregado de usos sociais e culturais) como elemento narrativo básico põe em destaque a polissemia de sentidos, a mobilidade e a espacialidade das cartas e a diversidade histórica de “regras” para seu desenvolvimento (GODO, 1985). Além disso, o “jogo do tarô” coloca em cena a imprevisibilidade diante do futuro, aproximando-se também dos jogos de azar... E, ainda, a própria narrativa construída a partir do jogo de tarô mostra-se como um convite a participar de um jogo de leitura cujas regras são, a todo o tempo, questionadas, como afirma Moreira:

Ao optar, assim, por esse jogo específico de cartas como matriz narrativa de *O castelo*, Calvino coloca diante de seu leitor todo o universo simbólico que circunda o jogo do tarô. Através dessa estratégia narrativa, Calvino como que nos convida a entrar em um jogo, cujas regras são ao longo de toda a narrativa apresentadas e, ao mesmo tempo, subvertidas. Se a lógica da distribuição espacial e a interpretação iconográfica das cartas continua a ser a tônica dominante

⁴ 1) As cidades e a memória; 2) As cidades e o desejo; 3) As cidades e os símbolos; 4) As cidades delgadas; 5) As cidades e as trocas; 6) As cidades e os olhos; 7) As cidades e o nome; 8) As cidades e os mortos; 9) As cidades e o céu; 10) As cidades contínuas; 11) As cidades ocultas.

da narrativa, o objetivo torna-se outro (não prever o futuro, mas narrar passado e presente), assim como é reiteradamente questionada a autoridade daquele que interpreta as cartas (no caso, o narrador). O jogo do tarô é reapropriado pela narrativa, e sua polissemia utilizada tanto a serviço da imaginação narrativa – o livro utiliza o tarô como uma espécie de máquina de criação, com a qual é possível a geração de inúmeras histórias – quanto da reflexão sobre o literário.

(MOREIRA, 2007, p. 49)

A combinatória permite, portanto, a geração de inúmeras histórias, a “amostragem da multiplicidade potencial do narrável” (CALVINO, 1990, p.135), tendo tal proposta sido profundamente explorada por Calvino em seu “hiper-romance”, *Se um viajante numa noite de inverno*. O fio narrativo desse romance é formado por dez histórias permeadas por doze entrecapítulos, sendo cada história interrompida por um motivo diferente. O seu protagonista é o próprio Leitor, que apesar de ser o personagem também somos nós, leitores dos romances de Italo Calvino. Nesse livro, leitor e escritor estão no limiar da mesma produção literária, já que é função do leitor completar os romances iniciados pelo escritor: nessa obra, nesse jogo, o leitor deve percorrer, juntamente com o Leitor, os *incipitis* de diversos livros numa busca incessante pelo próprio livro *Se um viajante numa noite de inverno*, aquele do qual Leitor e leitores leram somente o primeiro capítulo. Avançar na leitura é o mesmo que seguir as casas de um jogo de tabuleiro, no qual o leitor-pino, atravessando obstáculos e superando adversidades, deve continuar jogando para que, finalmente, consiga encerrar a partida e chegar ao prêmio – alcançar o título de vencedor ou, neste caso específico, degustar a leitura da obra desejada.

Nas três obras aqui lembradas – *As cidades invisíveis*, *O castelo dos destinos cruzados* e *Se um viajante numa noite de inverno* – pudemos perceber a ideia do romance como grande rede que apresenta a multiplicidade dos possíveis conforme o reordenamento das regras do jogo, pois cada uma dessas obras “é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis” (CALVINO, 1990, p.138).

Se o espaço do jogo foi delimitado por Calvino em sua própria composição criativo-literária, essa mesma lógica do jogo foi também tema de algumas de suas narrativas, dentre as quais destacamos os contos “Jogos sem fim” e “A perseguição”. Desses contos, primeiramente vale ressaltar que ambos fazem parte de uma lógica maior de produção de jogo, pois se incluem no projeto “cosmicômico” de Calvino, no caso do primeiro aliando teorias científicas à literatura, e, no caso do segundo conto, partindo de uma lógica formal, matemática. “Jogos sem fim”, encontrado na obra *As cosmicômicas* (1965), é narrado pelo protagonista Qfwfq, e se apresenta como uma narração memorialística de lembranças infanto-

juvenis, com a única diferença que a época em que Qfwfq era criança corresponde à formação de novas galáxias num universo ainda por se criar, por se originar. Já o conto “A perseguição”, presente na série de continuação a *As cosmicômicas, T=Zero* (1967), apresenta uma lógica dedutiva e não conta mais com o personagem de nome impronunciável.

Em “Jogos sem fim”, Qfwfq relata uma brincadeira de infância, a qual consistia exclusivamente em jogar átomos de hidrogênio para o seu colega Pfwfp e vice-versa. Visto que no universo inteiro só existiam átomos de hidrogênio, o jogo era a única atividade realizável e realizada. Embora simples, esse jogo apresentava uma lógica calculada e regras bem definidas: para jogar, Qfwfq e Pfwfp deveriam fazer “os átomos deslizarem ao longo de sua curva, como esferas, e quem mandasse mais longe o seu átomo ganhava” (CALVINO, 2007, p.63). As regras do jogo permitiam que, com um átomo, se batesse em outro átomo de modo a lançá-lo mais para cima, ou que se batesse no átomo do adversário para expulsá-lo da pista, gerando a sua eliminação. Assim, “na continuidade do jogo, o número de átomos disponíveis diminuía sucessivamente, e quem ficasse primeiro sem átomos perdia a partida” (CALVINO, 2007, p.64).

Em momentos decisivos, conforme relata Qfwfq, surgiam átomos novos. Essa “mudança de cenário” exigiu que as regras do jogo fossem adaptadas, de modo que um dos átomos novos valia três dos velhos e eles, ao serem encontrados, deveriam ser repartidos igualmente entre os dois adversários. No entanto, Qfwfq descobriu, já quando estava ficando sem átomos, que Pfwfp conhecia os lugares onde se formavam átomos novos e os guardava para si depois de esfregá-los até ficarem com a aparência dos antigos. Ao descobrir tal trapaça (e aqui temos a burla às regras do jogo), Qfwfq – que acreditava que seu colega tinha a intenção de construir um universo só para si – resolve se vingar, fabricando átomos falsos e os colocando no lugar onde se formava o átomo de hidrogênio, de modo que, enquanto seu colega, sem perceber, colecionava falsos átomos, Qfwfq guardava os autênticos consigo.

Diante disso, a “sorte” mudou nas partidas que os dois disputavam, pois Qfwfq, de perdedor, passou a vencedor, enquanto Pfwfp, para justificar as falhas de seus átomos falsos, procurava desculpas para anular a partida ou tentava impor novas regras de modo a burlar o jogo. Cansado e com raiva de tanto perder, Pfwfp propõe brincar de outra coisa, ao que Qfwfq sugere um novo jogo, o de atirar galáxias para o alto. Assim, enquanto os átomos de hidrogênio deste se condensam numa incandescente galáxia, os átomos daquele, após um relampejar desordenado, se extinguem, o que possibilitou a Pfwfp concluir rapidamente que havia sido enganado. De competidores a rivais, Pfwfp e Qfwfq iniciam um sistema de

perseguidor-perseguido que logo os leva a perceber que todo perseguido é também um perseguidor:

E, assim, por trás de cada Qfwfq havia um Pfwfp e atrás de cada Pfwfp um Qfwfq e cada Pfwfp seguia um Qfwfq e era por ele seguido e vice-versa. A distância entre [eles] ora se estreitava, ora se alongava, mas já estava claro que um jamais alcançaria o outro nem o outro o um.

(CALVINO, 2007, p.69)

Essa também é a lógica do conto “A perseguição”, no qual o sistema perseguidor-perseguido se intensifica de maneira angustiante pelo fato de que perseguido e perseguidor se encontram parados em um semáforo, numa longa fila, tal como declara a voz narrativa do perseguido:

O carro que me persegue é mais veloz do que o meu; a bordo há um homem sozinho, armado de pistola, bom atirador, como vi pelos tiros que não me atingiram por poucos centímetros. Na fuga dirigi-me ao centro da cidade; foi uma decisão salutar; o perseguidor está sempre às minhas costas, mas estamos separados por diversos outros carros; estamos parados em um farol, numa longa fila.

(CALVINO, 2007, p.238)

A sorte do perseguido depende de que o sinal fique verde a tempo de ele passar, mas que se feche antes que o perseguidor possa ir atrás dele, configurando sua inserção em um verdadeiro “jogo de azar”. No entanto, diante da angustiante situação que o força a ficar parado, já que “uma perseguição deveria consistir no confronto das velocidades de dois corpos em movimento no espaço” (CALVINO, 2007, p.246), só resta ao perseguido fazer conjecturas, enquanto o tráfego oscila “em suas iniciativas e indecisões e inícios de movimento, em seus lampejares e buzinaços e roer de unhas e contínuos raivosos arranques do câmbio; ponto morto, primeira, segunda, ponto morto; ponto morto, primeira, segunda, ponto morto” (CALVINO, 2007, p.246).

Diante das posições ocupadas pelos carros no tráfego, o perseguido percebe que a relação perseguidor-perseguido é a única realidade presente; desse modo, conclui que toda a sua coluna seja formada por carros perseguidos, ou seja, “que cada um desses carros esteja fugindo assim como [está] fugindo da ameaça de uma pistola empunhada em um carro qualquer entre os carros que seguem” (CALVINO, 2007, p.247), levando o narrador-perseguido a generalizar a sua situação para fora de si, como considera: “assim a situação que até agora vivi subjetivamente, colado a meu medo solitário, é projetada para fora de mim, estendida ao sistema geral do qual todos fazemos parte” (CALVINO, 2007, p.247).

Entrevendo a sua morte, o perseguido elabora outra hipótese salvadora. Na sua nova teoria, ele se torna também perseguidor de um carro que se encontra a sua frente num sistema perfeito de perseguições em que “cada perseguidor tem a tarefa de impedir o perseguidor que

o precede de atirar na própria vítima, e só tem um meio para fazer isso, ou seja, atirar nele” (CALVINO, 2007, p.248). Diante dessa nova possibilidade, o perseguido agora se vê na posição de perseguidor ao empunhar o revólver encontrado em seu porta-luvas em direção ao carro da frente, confirmando sua teoria, enquanto pelo retrovisor vê o seu perseguidor fazendo a mira em sua direção, quando

A luz verde se acende, engato a marcha embalando o motor, viro com tudo com a esquerda e ao mesmo tempo levanto a direita à janela e atiro, o homem que eu perseguia se dobra sobre a direção. O homem que me perseguia abaixa o revólver agora inútil. Já virei na rua transversal. Não mudou absolutamente nada: a fileira se move com pequenos deslocamentos descontínuos, continuo prisioneiro do sistema geral dos carros em movimento, nos quais não se distinguem perseguidores de perseguidos.

(CALVINO, 2007, p.250)

A partir dos contos de Calvino, podemos afirmar que, diante do jogo instaurado na própria narrativa, nós, leitores, podemos nos colocar no mesmo jogo de perseguição, no qual ora nos encontraremos na posição de perseguidos, ora na de perseguidores do sentido do texto, conscientes de que, quando estivermos prestes a alcançar tal sentido, voltaremos a nos encontrar na posição de perseguidos, pois a leitura ““é, como a vida, um jogo, cujo propósito consiste em descobrir as regras que se modificam continuamente e permanecem não-reveláveis”” (BATESON *apud* ISER, 1996, p.328).

3 A arte e seus jogos

Os exemplos buscados na literatura de Italo Calvino fazem-nos pensar que se, como afirmou o próprio escritor italiano em “A filosofia de Raymond Queneau”, o jogo é a marca insubstituível do humano (CALVINO, 1993, p.256), ele é também um traço indelével da arte e dos processos criativos, de maneira geral. Os jogos são fundamentais às manifestações artísticas, por meio das quais o homem busca o ideal de Beleza, também imprescindível à conformação de sua humanidade, como já bem pontuou Schiller.

Por meio dos jogos da arte, portanto, que podem ser marcados seja por regras estritas – como as convenções e normas –, seja pela ficcionalização da experiência – o “como se” de que falava Roger Caillois e que é tão caro aos estudos literários –, o ser humano tece sua experiência no mundo real, abre as passagens que fazem com que o jogo adentre a vida e com que a vida adentre o jogo, rompendo com as barreiras que pretendem impor-se entre o lúdico e o pragmático.

Pelo viés do jogo – do jogo literário, mais especificamente, ao qual nos dedicamos ao longo deste texto – o “mundo escrito” e o “mundo não escrito”, figuras marcantes na literatura

e no pensamento calvinianos, tocam-se e mobilizam suas fronteiras, afetando-se mutuamente. O jogo é, assim, deslocado do lugar que lhe atribuiu Caillois, o de “oposição à vida real”, para nela adentrar e nela interferir. Afinal, como afirma Umberto Eco,

A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente.

(ECO, 1994, p.137)

Os jogos da arte e, para retomarmos a expressão de Wolfgang Iser, os jogos do texto, nesse sentido, aproximam-nos de reflexões essenciais aos estudos literários, quais sejam a da relação entre a literatura e o “mundo” e a da função da literatura (afinal, “literatura para quê?”), que nos parecem tocar-se em alguns pontos. Sem nos aprofundarmos nessas questões, que extrapolariam em muito o escopo deste texto, é com alguns breves apontamentos sobre elas que encerramos, contudo, nossas ponderações sobre os processos criativos e seus jogos que vimos procurando traçar, apoiando-nos em especial nos jogos literários calvinianos.

No jogo literário, o que se tece em relação ao mundo não pode ser pensado apenas numa perspectiva de imitação, mas na de analogias decorrentes de sua capacidade de simbolização. E é justamente essa capacidade que faz com que a literatura e outros jogos artísticos persistam mesmo diante da pergunta que se multiplica e desdobra, “para quê?”; é ela que leva um escritor como Italo Calvino a afirmar que confia no “futuro da literatura” por “saber que há coisas que só a literatura com seus meios específicos pode nos dar” (CALVINO, 1990, p.11); é ela que conduz um crítico como Antoine Compagnon a nomear a conferência de inauguração de sua cátedra de literatura no Collège de France como “Literatura para quê?”.

O jogo do texto literário persiste porque faz com que a obra funcione como uma ponte, como uma passagem entre os mundos “escrito” e “não escrito”, porque ativa o impulso lúdico que permeia a vida dos seres humanos, porque é ele quem permite uma das respostas de Compagnon à pergunta irrespondível que ele mesmo se coloca e com a qual encerramos o nosso texto: “Lemos, mesmo se ler não é indispensável para viver, porque a vida é mais cômoda, mais clara, mais ampla para aqueles que leem que para aqueles que não leem” (COMPAGNON, 2009, p.29).

Referências

- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Ferreira. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia da Letras, 1990.
- _____. A filosofia de Raymond Queneau. In: CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. p. 254-272.
- _____. *O castelo dos destinos cruzados*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- _____. *Todas as cosmicômicas*. Tradução de Ivo Barroso e Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- _____. Cibernética e Fantasmas (Notas sobre a narrativa como processo combinatório). In: CALVINO, Italo. *Assunto Encerrado: discursos sobre literatura e sociedade*. Tradução de Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 196-215.
- COMPAGNON, Antoine. *Literatura para quê?* Tradução de Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2009.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- GODO, Carlos. *O Tarô de Marselha*. São Paulo: Pensamento, 1985.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- ISER, A. Wolfgang. O jogo do texto. In: ISER, A. Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Tradução de Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1996. p. 303-339.
- MAGALHÃES, Lígia Cademartori. Jogo e iniciação literária. In: MAGALHÃES, Lígia Cademartori. *Literatura infantil: autoritarismo e emancipação*. São Paulo: Ática, 1984. p. 25-40.
- MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. *Saber narrativo: proposta para uma leitura de Italo Calvino*. Belo Horizonte: Tradição Planalto, 2007.
- SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2010.
- PINO, Claudia Amigo. A resignificação do mundo. *Revista Cult*, São Paulo, n. 52, p. 46-53, nov. 2001. (Dossiê Oulipo)