

Mafalda Maria Barbosa Gonçalves

2º Ciclo de estudos em Estudos Literários, Culturais e Interartes  
variante de Estética Literária

**O Jogo na Literatura**

Uma leitura de *Se numa noite de inverno um viajante* de Italo Calvino

2014

Orientador: Professora Doutora Maria Luísa Malato Borralho

Classificação: Ciclo de estudos:

Dissertação/relatório/Projeto/IPP:

Versão definitiva

## **Agradecimentos**

À professora Margarida Mendonça, que me transmitiu a sua paixão pela literatura e pelos mundos nela contidos e ao professor Miguel Leitão, por me ter ensinado os jogos mentais que a filosofia contempla.

À Professora M<sup>a</sup> Luísa Malato por todo o conhecimento que partilhou e por me ter dado uma nova definição de limite. Obrigada pela eterna paciência e amizade.

## **Dedicatória**

À minha mãe, à minha irmã e todos os meus familiares que influenciaram a minha educação, e que, por me terem dado a liberdade de caminhar sem um rumo traçado, permitiram que me perdesse de forma a encontrar o *meu* caminho.

Ao meu avô por me ter mostrado que a curiosidade e o movimento são sinónimo de juventude e de vida e à minha avó por me passar o gosto pela leitura.

Ao António, que no nosso jogo da vida não haja derrotas.

## **Resumo**

Esta dissertação pretende criar uma ponte que faça a ligação entre o jogo e a literatura e que coloque em evidência o jogo como motor de criação literária e como meio e veículo do diálogo travado entre uma obra e o seu leitor. Para demonstrar esta ligação faremos um estudo aprofundado sobre a obra *Se numa noite de inverno um viajante*, de Italo Calvino. Partindo de teorias do jogo desenvolvidas por Johan Huizinga e Roger Caillois, tentaremos colocar em evidência a presença do jogo na escrita de Calvino. Para tal vamos identificar, nesta sua obra, a aparição e relevância na narrativa dos diferentes tipos de jogo definidos pelos autores, assim como a importância do narrador na função de *game master*, num romance considerado pleno de leituras possíveis, que se aproxima da noção de “romance-infinito” ou de “história interminável”.

Palavras-chave: Jogo - Literatura - Italo Calvino - *Se numa noite de inverno um viajante*;

## **Abstract**

This dissertation intends to create a bridge between game and literature and to demonstrate game as the source of literary creation and as a medium between a book and its reader. To demonstrate this connection we will do a thorough study of the work *If on a winter's night a traveler*, written by Italo Calvino. Building on game theories developed by Johan Huizinga and Roger Caillois, we will try to highlight the presence of game in the writing of Calvino. To this end we will identify, in his romance, the emergence and relevance of the different game types defined by the authors, as well as the importance of the narrator in the role of game master, in which is considered a novel full of possible readings, that closely matches the notion of "infinite-romance" or "endless story".

Keywords: Game - Literature - Italo Calvino - *If on a winter's night a traveler*;

## Índice

Introdução .....	06
I. O jogo e a literatura .....	10
1. Cultura, linguagem e jogo .....	12
2. A literatura como arte combinatória ( <i>agôn</i> e <i>alea</i> ) .....	20
3. A literatura como variação mitológica ( <i>mimicry</i> e <i>ilinx</i> ) .....	26
II. O tema do jogo em <i>Se numa noite de inverno um viajante</i> .....	32
1. Como arte combinatória ( <i>agôn</i> e <i>alea</i> ) .....	33
2. Como variação mitológica ( <i>mimicry</i> e <i>ilinx</i> ) .....	37
3. O narrador demiurgo/ <i>game master</i> .....	42
III. Considerações finais .....	62
Bibliografia .....	64

## Introdução

*Aponte para a imagem, e para o movimento que jorra naturalmente da imagem...*

(CALVINO – *Seis Propostas para o Próximo Milénio*)

Italo Calvino revê-se como escritor na metáfora do jogo, no movimento que parte de uma imagem para outra. Escrever é criar novos modos de ver, nutrir ramificações improváveis, aproximar e ligar ideias aparentemente distanciadas pelo tempo e pelo espaço. O seu processo criativo é um jogo de combinações, e o resultado uma dimensão alternativa onde o impossível se torna num possível, divertido, inesperado e arrebatante.

Ao tomarmos de exemplo a pesquisa de Johan Huizinga sobre a presença e importância do jogo no domínio da cultura, assim como o posterior estudo de Roger Caillois com base no mesmo, é com facilidade que revemos Italo Calvino na teoria do jogo. A análise que se segue tornará evidente esta presença na sua obra, tanto no seu processo de criação, como nos efeitos produzidos na sua leitura.

Para uma melhor compreensão do que é o jogo, debruçar-nos-emos sobre a palavra “lúdico”, que significa o que é “relativo a jogos ou divertimentos; recreativo”. A sua raiz latina é *ludus*, e, usando as palavras de Huizinga, estar em jogo é estar “[...] *inlusio*, *illudere*, ou *inludere* [...]” (HUIZINGA, 2003: 27), que traduzimos para português como ilusão e iludido. Estar em jogo é, então, estar imerso numa ilusão, é experienciar uma forma de encantamento, externa à esfera do real, é viver um “faz de conta”. O estímulo da novidade, da sensação de estranhamento, o contraste com a vulgaridade do dia-a-dia é um dos objetivos de quem joga, assim como de quem lê. Tal associação ao jogo dir-se-ia estar presente em toda a literatura, principalmente no género do romance e na forma narrativa em geral, na qual é criado um mundo com personagens, espaços, tempos e ações diversos. Italo Calvino usa com mestria os contrastes provocados pelo jogo e com ele estimula a imaginação dos seus leitores de uma forma notável e múltipla, não deixando margem para dúvidas de que é um jogador.

Em 1969, fruto de uma relação improvável de Calvino com o *tarot*, nasceu um pequeno livro de contos, intitulado: *O castelo dos destinos cruzados*. Nas cartas de *tarot*, usadas para jogar, mas também para a adivinhação, Italo viu mais além e aprofundou o conhecimento da sua iconografia. O que viu foram infindáveis narrativas potenciadas por um mecanismo combinatório. Postas as cartas na mesa, de cada uma delas emergia uma leitura sequencial, uma história. Os arcanos com desenhos figurativos tornavam-se personagens, e as restantes cartas de naipes eram representativas dos quatro elementos, situações, emoções, riquezas e pensamentos. O seu carácter tosco e misterioso permitiu a flexibilidade da imaginação e múltiplos caminhos interpretativos.

*O castelo dos destinos cruzados*, ainda não sendo o primeiro indício de interesse do autor pelo jogo, foi sem dúvida uma dessas primeiras obras baseadas e estruturadas pelo conceito, assumindo a imagem como epígrafe para o texto, como se de um emblema se tratasse. O valor deste conto pictográfico e a sua originalidade não reside apenas no ponto de partida, no exercício imaginativo que jorra da imagem, mas na sua própria estrutura interna. Lançar as cartas e imaginar uma história a partir da sua sequência verificou-se ser uma tarefa fácil. O desafio surgiu na criação de um quadro, uma espécie de palavras cruzadas, com figuras em vez das letras, feitas com a totalidade das cartas do baralho, combinando-as numa forma única que possibilitasse leituras lógicas em todos os sentidos. Este puzzle, no qual “[...] o significado de cada uma das cartas depende do lugar que ocupa na sucessão das cartas que a antecedem e que se lhe seguem [...]”, (CALVINO, 2010: 7), deu origem às diversas pequenas “histórias” narradas por uma personagem que se viu emudecida, assim como os seus pares, num castelo perdido no tempo, sendo umas cartas de *tarot* a sua única forma de comunicar.

Se, de alguma forma, o ambiente de *O castelo dos destinos cruzados* desperta a lembrança de um qualquer conto de fadas, não é com certeza por coincidência. Italo Calvino, demonstra desde cedo na sua carreira literária ter um grande interesse pelo conto popular e pelas histórias de fadas. Mas, ao contrário do que seria de esperar, não é pelo seu carácter nostálgico de uma infância agora longínqua, nem por tradição étnica da sua proveniência, mas “[...] por interesse estilístico e estrutural, pela economia, pelo ritmo, pela lógica essencial com que são contados [...]” (CALVINO, 2006: 51). A semelhança das personagens d’*O castelo dos destinos cruzados*, retidas num castelo perdido no tempo, com as personagens narradoras d’*O decameron* de Boccaccio, retidas numa vila devido à peste negra, fornece-nos um indício sobre o paradigma da criação de

uma das obras fundamentais da narrativa italiana, assim como parece ser raiz do romance enquanto género no Ocidente. Também a compreensão desta matriz está na origem do interesse de Calvino.

Foi durante o seu trabalho de transcrição de contos populares italianos que o autor se rendeu à *economia da narração*, ao aperceber-se da eficácia narrativa da forma curta e da sugestão poética que dela provém. Até a aventura mais complexa pode ser contada apenas com os seus traços essenciais, sendo o resto deixado por conta da imaginação do leitor. Esta técnica narrativa vai ao encontro da sua tese *Aponte para a imagem, e para o movimento que jorra naturalmente da imagem...* e são várias as obras em que ele parte deste princípio estruturante. O *movimento [mental] que jorra naturalmente da imagem* é por demais evidente em *O castelo dos destinos cruzados*, por a história ser instigada literalmente por imagens externas, as das cartas de *tarot*, (igualmente evocação de um recurso estilístico, um conjunto de símbolos e metáforas), a que se juntam imagens internas (as da memória) delas resultando a imaginação. Exemplo destas combinações são também *As Cósmicas*, cujo processo de criação literária parte dum excerto científico cosmológico, desmontado especulativamente por uma personagem mais velha que o próprio tempo, de nome Qfwfq, de uma forma divertida e absurda.

Esta economia expressiva dá à obra um carácter aberto e subjetivo, ao mesmo tempo que promove no leitor o exercício de interpretação e, decorrente das imagens do texto lido, também de imaginação. Nas palavras de Frédéric François, “os efeitos que se produzem através da linguagem, produzem-se, antes de tudo, num espaço de jogo onde há o aberto, o inesperado.” (FRANÇOIS, 1996: XIII). O caso de *O castelo dos destinos cruzados* é, novamente, um excelente exemplo desta complexidade aberta pelas novas combinações. A narração apresentada é a interpretação do narrador/personagem, o que dá abertura a que possamos assumir como provável que os restantes companheiros presentes no castelo poderiam ter escrito mentalmente histórias diferentes seguindo a mesma sequência de cartas. Indício dessa abertura é a variação de interpretações de uma mesma carta em diferentes contos. Por exemplo, *O Sol*, é uma carta usada em quatro contos, mas com importância e sentidos diferentes. Essas disparidades acontecem pela relevância dada a diferentes pormenores da ilustração. Se tivermos em consideração que cada carta pode, potencialmente, conter várias narrativas, que esta carta poderá ser combinada com outras setenta e sete, e ainda acrescentarmos que diferentes personagens



poderão fazer múltiplas leituras destas, no fim das contas, as possibilidades matemáticas são praticamente infinitas.

Uma década depois, em 1979, Calvino escreve uma das suas obras mais conhecidas, *Se numa Noite de Inverno um Viajante*, cujas similitudes com *O castelo dos destinos cruzados* serão aqui postas em evidência. A nosso ver, a importância do jogo revela-se essencial para determinar o verdadeiro teor de ambas as obras. As possibilidades trazidas pela combinatória e pela interpretação alargam os limites da construção literária para um potencial infinito, detendo-se apenas nas fronteiras da imaginação do leitor. É esse o ponto de partida para a análise de um livro como *Se numa Noite de Inverno um Viajante*, raramente considerado sob a perspectiva indicada pelo *O castelo dos destinos cruzados*: o jogo como princípio e motor de criação, nomeadamente de criação literária.

A análise proposta parte de dois núcleos de reflexão: um geral, que se debruça sobre as relações entre o jogo e a literatura; um específico, que tenta ler o romance de Italo Calvino *Se numa noite de inverno um viajante* à luz dessas reflexões gerais, procurando demonstrar como Italo Calvino usou o jogo como estrutura motora da sua criação literária e imagem das estratégias de leitura.

## I – O jogo e a literatura

Em 1938, Johan Huizinga escreve *Homo Ludens*, um dos primeiros estudos sistemáticos sobre o jogo como elemento essencial do processo cognitivo e social. Nele 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)

Esta definição de Huizinga, ainda que lata, permite já traçar uma linha de contacto entre o que é o jogo e o que é a literatura, evidenciada nas suas quatro características essenciais: a liberdade, a fuga do real, o confinamento e a repetição. O próprio autor incentiva uma aproximação ao afirmar que a linguagem, o processo de nomear realidades, é algo que se apoia em expressões abstratas e metafóricas e que é uma actividade permeada pelo jogo, ou seja que, “no acto de conferir expressão à vida, o homem cria um segundo mundo, um mundo poético contíguo ao mundo da natureza [...]” (HUIZINGA, 2003: 21).

A linguagem humana, até porque é um dos grandes sistemas de combinatória, permite a liberdade de criar variantes da linguagem, novas na sua composição. Ao longo de *Homo Ludens* são feitas diversas reflexões sobre a dimensão da linguagem, sentindo-se a liberdade sobretudo na literatura e nos seus modos e géneros, simultaneamente livre e policiada. Este mundo contíguo referido por Huizinga, como criação da própria expressão (que também é transgressão e norma), é por demais evidente no Teatro, onde em palco se vive uma segunda vida, onde o ator, mais do que representar, encarna uma personagem, sendo a *mimesis* assumida como processo criativo e sendo o estado de espírito alcançado o do êxtase dionisíaco.

É através do uso da faculdade da imaginação que a fuga ao real se realiza, numa espécie de interlúdio do dia-a-dia. A expressão “estar em jogo” significa viver a realidade do jogo, como se se vivesse outro mundo, outro momento, outras proezas, e ainda que o

jogo seja uma atividade conscientemente falsa, o jogador fá-lo com seriedade, absorção e devoção. O estado do leitor durante a leitura tem um paralelismo óbvio com esse jogador: também ele finge tão completamente que chega a fingir que é dor a dor que deveras sente. É com base no jogo que se estabelece o “pacto ficcional” no qual “O leitor tem de saber que o que é narrado é uma história imaginária, sem que por isso pense que o autor está a dizer mentiras.” (ECO, 1997: 81)

Estes mundos temporários que o acto de jogar constrói são dotados de regras específicas que confinam o espaço e o tempo do jogo (e da leitura) ao mesmo tempo que fomentam uma ordem própria. Quem ousar quebrar estas regras e fizer batota para atingir a vitória, não está apenas a destruir a ordem do jogo, a justiça e equilíbrio que também é procurada neste mundo, mas, e essencialmente, está a quebrar o encantamento que o torna tão apelativo. "O jogo introduz uma perfeição limitada e temporária na imperfeição do mundo e na confusão da vida. Exige uma ordem suprema e absoluta [...]" (HUIZINGA, 2003: 26). Quando esta quebra se dá, há um retorno ao real e o jogo é despojado da sua *ilusão*. O mesmo sucede quando o leitor fecha o livro (ou o vê interrompido).

A quarta característica essencial do jogo é a repetição. Huizinga afirma que “Em quase todas as formas elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no refrão) são como a trama e a urdidura de um tecido.” (HUIZINGA, 2003: 26) A cadência e o determinismo com que um jogo é jogado tornam o acto de jogar uma atividade muito próxima do ritual, uma vez que, tanto o jogo como o ritual, são a base da vida civilizada. O jogo é, portanto, inserido na esfera do sagrado e, usando a aceção de Platão, é “[...] uma acção que se concretiza fora e acima das necessidades e da seriedade da vida quotidiana. Nesta esfera do jogo sagrado, a criança e o poeta estão à vontade com o selvagem.” (HUIZINGA, 2003: 41).

## 1. Cultura, linguagem e jogo.

O jogo é, então, visto como uma atividade primordial, produto e produtora de cultura, altamente imaginativa, uma forma de relaxamento que abole temporariamente o mundo real e cria um mundo alternativo de perfeição limitada, no qual se respeita uma ordem e regras específicas.

"A profunda afinidade existente entre o jogo e a ordem é, possivelmente, a razão que faz com que o jogo, tal como já dissemos de passagem, tenha tanto a ver com o domínio da estética. O jogo tende a ser belo. Pode ser que este factor estético se identifique com o impulso de criação de uma forma ordenada, do qual o jogo está imbuído em todos os seus aspectos." (HUIZINGA, 2003: 26)

Uma outra aproximação que pode ser criada entre o domínio estético e o jogo é a ponderação do seu teor amoral. A categoria de bem e de verdade, de vício e de virtude não tem lugar em ambos. Quando um determinado comportamento é "a brincar", ele pode ser qualquer coisa, desde que respeite a ordem e as regras previamente estabelecidas para o jogo.

Um dos capítulos da obra de Huizinga de maior interesse para este trabalho intitula-se *O jogo e a poesia*: nele o autor insere a função do poeta dentro da esfera do jogo. A poesia é uma arte que se desenrola na mente, num mundo criado pela imaginação, onde as interligações têm laços diferentes da lógica e da casualidade. "Está para além desta [seriedade], nesse nível primitivo e original a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, numa região de sonho, encantamento, êxtase e riso" (HUIZINGA, 2003: 141). Facilmente se leria esta frase como uma breve caracterização do jogo, porque a poesia contém-no ao mesmo tempo que é um seu fruto. O jogo estrutura e estimula a imaginação, e a criação de mundos diferentes. Ora a poesia nasce dessa imaginação, desse jogo, é uma (des)construção dentro desse mundo, e essa (des)construção, por sua vez, estimula a imaginação do leitor, num ciclo interminável. A *poiesis* é, portanto, uma função-jogo.

Voltamos aqui ao elemento de repetição fundamental, tanto no domínio do jogo literário, como do não-literário. A presença do jogo na poesia, em sentido lato, é igualmente identificada pela repetição, não só devido à sonância dada pela rima, mas também à sua estrutura, no que diz respeito, por exemplo, ao refrão. A forma versificada, repetitiva, ritmada, facilita a aprendizagem e sempre foi usada como uma

forma primordial de expressão do que é importante para a comunidade. Mas ela não é apenas expressão e função estética, é "[...] ritual, entretenimento, veia artística, enigma, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição" (HUIZINGA, 2003: 142). A poesia está então inserida no sagrado e o nome do poeta arcaico é *vates*, o homem-vidente, detentor de um extraordinário conhecimento do ritmo e das palavras.

“[...] o poeta-vidente divide-se nas figuras do profeta, do sacerdote, do adivinho, do mistagogo e do poeta, tal como o conhecemos. O filósofo, o legislador, o orador, o demagogo, o sofista e o retórico provêm do mesmo tipo compósito primordial, o *vates*.” (HUIZINGA, 2003: 142)

Podemos então considerar, usando as palavras de Georges Steiner sobre *Homo Ludens*, que, “Na medida em que se trata da linguagem numa condição de autonomia, operando de acordo com regras convencionais, não utilitárias, toda a literatura é um jogo” (HUIZINGA, 2003: 10).

Segundo Huizinga, a função do jogo incide ainda dois aspetos básicos, a competição e a representação, e ambas podem estar inseridas em práticas ritualistas. Esta definição de função, bastante limitada, deriva, em grande parte, do seu trabalho etimológico sobre a polissemia das palavras que denominam o jogo. Por exemplo, a palavra *play*, que pode significar *representar, tocar um instrumento, jogar, brincar*, etc. Huizinga baseia toda a sua teoria na parte lúdica, na concepção latina de jogo - *ludus*, ignorando por completo a concepção grega de *paidia*, desenvolvida posteriormente por Roger Caillois. Uma das grandes críticas feitas ao autor reside precisamente na sua limitação do conceito de jogo. Para podermos aprofundar o conceito alargado de jogo em Italo Calvino, optamos por recorrer às reflexões complementares feitas por Caillois, publicadas cerca de vinte anos depois das de Huizinga, em 1961.

De uma forma ainda mais sistemática, Caillois apresenta a atividade lúdica segundo seis pontos-chave. Toda a atividade lúdica é considerada *livre*, por ser voluntária, *delimitada*, no sentido que é circunscrita no tempo e no espaço; *incerta*, pois não é possível saber o seu resultado; *improdutiva*, pois não gera nada e é estéril no sentido de criação de bens; *regulamentada* com regras próprias que suspendem as leis da vida real; *fictícia*, uma vez que se vive uma outra realidade.

A grande diferença entre as teses de Johan Huizinga e Roger Caillois reside na relação/origem entre jogo e cultura. Huizinga atribui a origem da cultura ao jogo e

Caillois acredita que o jogo teve a sua origem na cultura. Esta discussão é potencialmente cíclica, semelhante a quem discute o que nasceu primeiro, o ovo ou a galinha, com a agravante de não sabermos, metaforicamente, se o jogo ou a cultura são ou o ovo ou a galinha da metáfora. Caillois defende que o jogo é uma degradação das atividades e dos objetos dos adultos, sejam estes armas em desuso que se tornaram brinquedos (arco, escudo), engenhos mágicos que também se tornaram brinquedos (pião) ou até crenças e rituais destituídos de significado, praticados como jogos ou danças infantis. No entanto, e seguindo o próprio Caillois, a questão de saber o que precedeu o quê parece não ter muita importância.

"Explicar os jogos a partir das leis, costumes ou rituais ou, pelo contrário, explicar a jurisprudência, os rituais sagrados, as regras da estratégia, do silogismo ou da estética pelo espírito do jogo, são operações complementares, igualmente fecundas, se não se tomarem por exclusivas. As estruturas do jogo e as estruturas úteis são frequentemente idênticas, enquanto que as respectivas actividades por elas governadas são irredutíveis, num lugar e num tempo determinados. Actuam, em todo o caso, em domínios incompatíveis." (CAILLOIS, 1990: 86)

Enquanto Huizinga atribuiu ao jogo duas funções básicas – a competição e a representação, Caillois classifica-o em função de quatro rúbricas principais. São elas, segundo a terminologia de Caillois, *Agôn* (competição), *Alea* (jogos de azar), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vertigem). Cada uma delas é atribuível à *paidia* ou ao *ludus*, sendo que a primeira representa a vertigem, a agitação, a algazarra, e a segunda uma atividade regrada e disciplinada. Talvez não seja alheia a esta oposição *paidia* Vs. *Ludus*, uma apropriação da oposição comum entre “cultura grega” e “cultura latina”, baseada no étimo, e na visão de historiadores que foram vendo na primeira a raiz da segunda, funcionando a segunda como força de sistematização, no que esta tem de rígido e instituído.

A *paidia* é definível pelo seu poder de improvisação e alegria, é "uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea [...] cujo carácter improvisado e desregrado permanece como sua essencial [...] razão de ser" (CAILLOIS, 1990: 48). O seu carácter exploratório faz com que seja mais comum na criança e no animal. Ao contrário desta, *ludus* é uma força disciplinadora que visa a conquista de uma habilidade ou saber prático. Se por um lado *paidia* descreve o que consideramos uma brincadeira no sentido não-sério, espontâneo e infrutífero, *ludus* é o regulador do desafio. O seu objetivo é

ultrapassar um obstáculo, seja uma proeza, um cálculo, uma destreza física ou uma dificuldade em geral. *Ludus* desde logo traduz o desafio que é criado por nós a nós próprios e não em competição com os outros, sendo que algumas das suas variações mais puras apelam “à capacidade de cálculo e de combinação” (CAILLOIS, 1990: 51). O *ludus* pode adoptar uma forma muito particular e comum - o *hobby* -, cuja função é a “vingança sobre a realidade” (CAILLOIS, 1990: 53), uma das mais altas funções do instinto de jogo.

Cada uma das quatro rúbricas definidas por Caillois têm características muito próprias tendo em conta o nível de *paidia* e *ludus*, assim como as funções que desempenham. O *agôn* e a *alea* recriam artificialmente condições de igualdade entre os jogadores, contrariando a vida real através da criação de um novo mundo justo. Na *mimicry*, ainda que se suponha a aceitação de um universo imaginário, vai-se mais além e simula-se uma outra existência. Este género de jogo relaciona-se com *agôn* pois existe uma partilha do simulacro, a *mimicry* pelo lado da mimica ou da representação feita pelos atores e na competição pela identificação que os espectadores sentem com a pessoa a executar uma proeza. Esta identificação é transponível para o universo literário e verifica-se fora do universo dramático, e em geral no universo literário, quando o espectador/ leitor se entrega a uma representação/ obra, seja porque se identifica com o protagonista de um policial para descobrir quem é o assassino, seja porque (finge) acredita que uma personagem bem desenhada é como uma pessoa real. A *ilinx*, em contradição com as restantes formas de jogo, é a representação pura da *paidia*. A *ilinx* é a procura da vertigem através da destruição da estabilidade da percepção, é a sensação de pânico voluptuoso, é transe e desvanecimento da realidade. O *agôn* e a *alea* ponderam a igualdade matemática de probabilidades, respetivamente do esforço e da sorte, são rigorosas, precisas, meticulosas e estão sob o domínio da regra. No polo oposto, temos a *mimicry* e *ilinx*, atividades desregradas e de improviso. No primeiro plano vive a consciência da farsa, no segundo a abolição da consciência. A sua aliança traduz-se assim numa metamorfose alucinada, inserida na esfera do sagrado, uma mistura do terror e do fascínio.

Caillois faz ainda uma reflexão sobre as possíveis combinações das diferentes formas de jogo, sendo que algumas são consideradas proibidas, outras contingentes e outras ainda fundamentais. As combinações proibidas são-no porque se anulam, e disso podem ser exemplo o *agôn* e a *ilinx*, pois o que é regado não se coaduna com o vertiginoso. As

combinações contingentes são-no porque, ao contrário das primeiras, encontram um espaço de interseção tipológica: podem ser verificadas na relação da *alea* com a *ilinx*, uma vez que ambas partilham o transe, o descontrolo e o fascínio, e também no *agôn* com a *mimicry*, encontrando-se na competição e no espetáculo um evidente elo em comum. As combinações fundamentais são também duas e baseiam-se na complementaridade das formas. Estas relações são feitas pelo equilíbrio de opostos. *Agôn* e *mimicry* são atividades fecundas, produtivas, com valores educativos e estéticos (desporto e teatro) enquanto a *alea* e a *ilinx* são passivas e perniciosas, não criam nada, quanto muito são geradoras de paixões destrutivas e paralisantes, traduzíveis por vício. É na combinação dos opostos que se constrói uma boa fundação. O *agôn* é conseguido com a crença no esforço, a confiança e exercício dos recursos de um indivíduo (atividade). Com *alea*, a aceitação do destino, da sorte, de uma força exterior ao sujeito (inércia). A relação da *mimicry* com a *ilinx* tem como base o mesmo fundamento, sendo que o simulacro é uma representação deliberada e intencional, ao contrário da vertigem que renuncia a vontade e a consciência.

É importante aqui realçar a relevância da reflexão do jogo como peça fundamental de leitura em Italo Calvino, e nele identificar também diferentes dicotomias de impulsividade e disciplina, associadas respetivamente ao acaso e ao livre arbítrio e à evidência do carácter potencialmente sagrado e potencialmente profano de um ato. Tidos por insignificantes, os jogos sobrevivem até à extinção de civilizações, muitas vezes mantendo as mesmas regras e as mesmas peças. Fatores e imagens de uma dada cultura, têm todavia um carácter mais estável, pelo que através deles se pode caracterizar uma cultura no que ela tem de mais estruturante. Eles indicam preferências, fraquezas e forças, são modas, hábitos e reflexos da mesma. A presença de determinados jogos é indicadora do tipo de sociedade, pelo papel e importância atribuídos a cada um dos seus géneros.

Para compreendermos algumas estratégias de Calvino, é sem dúvida útil considerar as reflexões de Caillois sobre as sociedades em que é dada uma maior importância à *mimicry* e à *ilinx*. Nas sociedades ditas primitivas (africanas ou australianas, na maior parte), é natural que a máscara e a possessão e as celebrações ritualistas vertiginosas cumpram o papel de laço social e religioso. A máscara pode provocar o medo e o pânico, servindo assim para assegurar a disciplina da população e até o poder político. A



passagem para a civilização científica implica em grande medida uma perda destes rituais mais primitivos, a favor do *agôn/ alea*.

Assim, as sociedades mais evoluídas, no sentido do desenvolvimento e das explicações científicas dos fenômenos, são caracterizadas pela maior presença da competição e do acaso. Ainda que as personagens se mantenham, elas adotam posturas e funções diferentes. O curandeiro e o feiticeiro são transformados em atores ou em funcionários, igualmente responsáveis pelas vestes e acessórios de determinados rituais. A vertigem passa a ser uma atividade institucionalizada, regrada e controlada, cumprida com método, pompa e circunstância. O papel da máscara é suavizado e o seu portador já não instaura o pânico, mas sim a obediência burocrática, devida a qualquer representante da lei. A *agôn*, a competição, toma a forma de um processo de seleção, administrativo, militar, universitário, um processo institucionalizado cuja função é atribuir méritos. A *alea* entra na equação, numa tentativa idílica de obtenção de equilíbrio. O que não é conseguido pela competência, pelas capacidades individuais, poderá sê-lo pela sorte, pelas circunstâncias exteriores, sejam estas condições sociais, económicas ou até de descendência. "*Alea e agôn* apresentam-se assim opostos, mas solidários. Opõe-nos um conflito permanente, une-os uma aliança essencial" (CAILLOIS, 1990: 136).

Na atual civilização ocidental, a *mimicry* aparece-nos como uma sombra da sua força de outrora, e adota a forma de delegação, uma forma enfraquecida, reflexo de uma sociedade altamente competitiva onde muito poucos atingem o sucesso individual. Instaura-se o culto do ídolo, da vedeta, do campeão, como uma forma de sentir uma vitória por empréstimo, por identificação, para fugir de uma existência monótona e/ou apagada. Este subterfúgio da delegação é uma forma de alienação bastante poderosa, e facilmente provoca uma histeria em massa com o apoio dos meios de comunicação. Ainda assim, a *ilinx* é a forma que mais sofre com o aparecimento da civilização e a perda das suas raízes mais primitivas. Totalmente despojada do seu significado, a vertigem, com o mero objetivo recreativo, é provocada pelo uso de substâncias como o álcool e as drogas ou por diversões mecanizadas, em festas populares.

As transformações sofridas pelo jogo com o processo da civilização, com o aparecimento da ciência e com o seu conseqüente despojamento do elemento sagrado, não lhe retiraram verdadeiramente poder, apenas estatuto. Em todo o lado continuam presentes nas suas diversas formas. Se em tempos a vertigem e os jogos de azar foram,

por Huizinga e outros estudiosos, considerados como infecundos, foram-no apenas numa perspectiva ética, por falta de atribuição de valor pedagógico e cultural. O que é preciso notar, e o que Caillois sublinha na sua obra, é que "[...] o jogo não tem por função específica o desenvolvimento de uma capacidade. A finalidade do jogo é o próprio jogo" (CAILLOIS, 1990: 193).

Neste ponto de vista, de certa forma redutor, o estudo da *ilinx* é entregue aos médicos, e o da *alea*, ou da probabilidade, aos matemáticos. Recentemente, o cálculo das probabilidades e a topologia foram combinados e deram origem a uma nova ciência: a teoria dos jogos estratégicos. No que diz respeito a resultados, os dados daí resultantes não são comparáveis com os das matemáticas puras, por terem que ter em consideração decisões arbitrárias, que se traduzem em anomalias, proporcionadas pelo fator humano envolvido. Mas são estas anomalias que despertam o interesse do jogo como fenómeno total, parte integrante das atividades e anseios humanos, pois o interesse do jogo reside exatamente no leque de possibilidades que oferece.

"Não se joga quando se tem a certeza de ganhar. O prazer do jogo e o risco de perder são inseparáveis. Sempre que a reflexão combinatória (aquilo em que consiste a ciência dos jogos) formula a teoria para uma situação, o interesse de jogar desaparece juntamente com a incerteza dos resultados." (CAILLOIS, 1990: 200)

Tanto Caillois como Huizinga fazem uma breve aproximação do jogo com a literatura, o que facilita a sua identificação na palavra poética e na sua associação com o sagrado, por ser indissociável da cultura e do homem.

Não podemos também deixar de colocar em hipótese que um autor como Italo Calvino se interessou sobre estas particularidades, postas em evidências por Huizinga e Caillois. Algumas considerações sobre a sua biografia, fundamentalmente sobre a sua consciência e vida política, criam uma linha de contacto com o Huizinga, que na altura em que o Calvino era um jovem estudante universitário, escrevia sobre o regime fascista. Este potencial contacto com a teoria do jogo indicia-nos à descoberta de um conjunto de reflexões sobre o jogo presentes na sua obra, tendo em conta o seu pensamento estético e o seu gosto pelo científico. A nosso ver, para Italo Calvino, o jogo seria uma manifestação de estratégias cognitivas, estéticas e retóricas, e não seria

alheio a Calvino o reflexo sobre o interesse que o jogo tem para a literatura, como veremos de seguida.

## 2. A literatura como arte combinatória (*alea e agôn*)

A arte combinatória, ou literatura combinatória, entra explicitamente na vida de Calvino aquando da sua participação no grupo *Oulipo*. Criado nos anos sessenta (por François Le Lionnais, matemático e cientista, e Raymond Queneau, escritor), *OU-LI-PO*, ou *Ouvroir de Littérature Potentielle*, é um grupo de pesquisa de literatura experimental que pretende unir a matemática e a literatura numa simbiose que origine novas formas literárias potenciais. Alguns dos seus membros foram George Perec e Jacques Roubaud, entre outros literatos e matemáticos.

Esta invulgar união entre a ciência e a literatura tem como objetivo “[...] the search for new forms and structures that may be used by writers in any way they see fit [...]” (WARDRIP-FRUIN; MONTFORT, 2003: 176). O rigor formal e a presença da regra vieram substituir a inspiração herdada do romantismo pelo que, para atingir estas novas formas e estruturas, os autores *oulipianos* usaram restrições de vários tipos 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. Como exemplo dessa perspectiva literária podemos considerar, quer *avant-la-lettre*, os *caligrama* de Guillaume Apollinaire, cuja mancha de texto de forma e caligrafia diversa influenciam a leitura e a interpretação do conteúdo textual, quer *La Disparition*, uma obra de George Perec, membro de Oulipo, na qual não é usada a letra *e*,

Dentro das diferentes restrições usadas pelos *oulipianos*, a que mais interesse levanta para a questão em estudo é a combinatória, um ramo da matemática usado em literatura por Queneau. *Cent Mille Millions de Poèmes*, muito mais que um livro é “um rudimentar modelo de máquina para construir sonetos todos diferentes uns dos outros” (CALVINO, 2003: 213). Esta obra de aspeto invulgar é constituída por 10 sonetos, cada um na sua página, nos quais cada verso é uma tira recortada. Este formato permite ao leitor brincar e construir o seu próprio soneto através de uma combinação à sua escolha, usando tiras de diferentes páginas. Apesar de o livro conter um número finito de combinações, este é extraordinariamente extenso ( $10^{14} = 100\ 000\ 000\ 000\ 000$ ), um número indicativo do desafio a que Queneau se propôs.

O que Queneau fez ao criar *Cent Mille Millions de Poèmes*, foi entrar em competição consigo próprio, jogar um jogo e testar o seu limite criativo ao associar dois assuntos à primeira vista opostos – a matemática e a literatura. Naturalmente que o seu passado no denominado *Collège de Pataphysique*, no qual se desenvolvia a ciência das soluções imaginárias através da fabricação do absurdo, facilitou a criação de ligações menos óbvias.

É nesta circunstância, e já enquanto autor *oulipiano*, que Calvino escreve *O castelo dos destinos cruzados*. Também esta obra tem uma disposição formal rígida, restringida (como vimos) pelo baralho de cartas de *tarot*. Neste conto de fadas moderno, Calvino oferece ao leitor a oportunidade de ver e perceber a máquina de criação do livro, o que faz com que *O castelo dos destinos cruzados* seja, neste sentido, uma “forma fechada” sobre si mesma. O leitor é convidado a permanecer ao lado do autor, a observar o método da sua construção e a ver o decorrer da história, como quem é convidado a espreitar por trás da cortina num palco dum teatro. N’*O castelo dos destinos cruzados*, o papel que lhe é proporcionado não é muito ativo em contraste com a obra de Queneau. A interpretação das cartas é feita pelos intervenientes emudecidos por magia, que jogam o mesmo jogo que Calvino joga – contar uma história (ou várias) a partir de pictogramas de cartas de *tarot*. A potencialidade narrativa e interpretativa é indiciada quando uma mesma carta adquire diferentes significados, tendo em conta quem conta a sua história, ou quando o seu significado se altera dependendo da sua disposição com as outras cartas. A “forma fechada” dos estudos estruturalistas volve-se à “obra aberta” dos estudos semióticos. Nas palavras de Umberto Eco: “Postular a cooperação do leitor não significa contaminar a análise estrutural com elementos extra-textuais. O leitor, como princípio activo da interpretação, faz parte do quadro generativo do próprio texto.” (ECO, 1983: 9)

Tecnicamente esta lógica de construção remete-nos ao início do século XX à escola do Formalismo Russo. É neste contexto que Vladimir Propp analisa estruturalmente 100 contos maravilhosos russos e verifica que estes partilham uma morfologia comum, ou seja, “[...] que todos eles combinavam de forma idêntica um número restrito de elementos invariáveis [...]” (REIS; LOPES, 1990: 82). Para chegar a tal conclusão, Propp delimita o *corpus* da narrativa e define unidades mínimas, partes constitutivas fundamentais, as funções, pelas quais “[...] entendemos a acção de uma personagem, definida do ponto de vista do seu significado no desenrolar da intriga [...]” (PROPP,

1978: 60) e as esferas de ação. Na *Morfologia do Conto*, são identificadas trinta e uma funções que se relacionam entre si de uma forma linear, respeitando sempre a mesma ordem de sucessão, constituindo desta forma a espinha dorsal que erige e sustém o conto. A morfologia é aqui o conhecimento (*logos*) de formas fundamentais (*morphos*) definidas pela presença funcional de certos elementos. Cada conto maravilhoso poderá ter ou não as trinta e uma funções definidas, mas seguem, em geral, uma sequência. São elas: Afastamento; Interdição; Transgressão; Interrogação; Informação; Engano; Cumplicidade; Malfeitoria (ou falta); Mediação (ou transição); Consenso do herói; Partida do herói; Herói posto à prova pelo doador; Reação do herói; Receção do objeto mágico; Deslocação do herói; Combate entre herói e antagonista; O herói marcado; Vitória sobre o antagonista; Reparação da desgraça ou falta inicial; Volta do herói; Sua perseguição; O herói salva-se; O herói chega incógnito a casa; Pretensões do falso herói; Ao herói é imposta uma tarefa difícil; Cumprimento da tarefa; Reconhecimento do herói; Desmascaramento do falso herói ou do antagonista; Transfiguração do herói; Punição do antagonista; Casamento/ consagração do herói. As personagens dividem-se em sete esferas de ação: antagonista (ou agressor), doador, princesa e seu pai (não necessariamente o rei), herói, auxiliar, mandador e falso herói, mas qualquer característica específica de cada uma é irrelevante, como, por exemplo, o seu estrato social. É neste aspeto que Propp define as personagens como formas elementares auxiliares, que servem para diferenciar os contos, mas que não influenciam a sua estrutura e não estão limitadas por uma determinada ordem sintática.

As funções referem-se a ações, como já referido, e são nomeadas como tal, mas uma ação por si só não a define, tal como Propp explica no capítulo quatro da sua obra. A sua verdadeira função é fornecida considerando a sua ordem na disposição narrativa, tendo em conta as suas consequências. Por exemplo, o acto de transformação pode ocorrer na sexta função definida em *Morfologia do Conto*, o Engano: “O agressor do herói, ou o mau, toma primeiro um aspeto diferente [...] para se apoderar dela [vítima] ou dos seus bens” (PROPP, 1978: 70). Mas pode também acontecer na vigésima nona, a Transfiguração, na qual “o herói recebe uma nova aparência” (PROPP, 1978: 107). Apesar de ambas as funções usarem da mesma ação, a transformação, não são definidas por ela, mas sim pela sua contextualização, isto é, pela relação com que as antecedem e sucedem, pela sua combinação. Desta forma, cada função definida por Propp existe apenas como potencial, dependendo da sua posição numa fórmula global do conto.

Compreender as funções como partes fundamentais e constantes, sendo estas caracterizadas por uma ação e definidas dentro da estrutura da intriga – a forma –, é o ponto forte da proposta de Propp, mas o descuidar dos elementos auxiliares variáveis, elementos estes que dão cor e particularidade à história (personagens, espaço, objetos concretos, etc.) – conteúdo –, torna-a pobre e limitada. A aplicação mecânica (ainda que fantasista) desta “morfologia” não parece ser suficientemente eficaz para explicar o fascínio literário. Talvez a sensação de vazio que *O castelo dos destino cruzados* nos deixa como leitores tenha um paralelismo muito forte com a teoria formalista, e as conclusões sejam semelhantes. Apesar do fascínio da forma e da possibilidade de ver a construção narrativa em transparência e identificar o que a sustenta e porquê, falta-nos ainda a cor e o detalhe e o característico. Falta sobretudo um motor, a consciência de um movimento “vertiginoso”. Numa primeira fase, e apesar de se salientar o carácter combinatório múltiplo, o que fica na memória é uma estrutura primordial rígida.

Apesar dos problemas trazidos pela separação entre forma e conteúdo, o formalismo russo foi uma grande influência nos posteriores métodos de análise estrutural da narrativa, como podemos comprovar pelo modelo actancial desenvolvido por Algirdas Julien Greimas na sua análise semiótica da narrativa, durante os anos 60. Greimas baseia-se nas teorias de Propp para definir um modelo de seis actantes em três níveis de ação, no qual os actantes não são definidos ou analisados num sentido restrito de pessoas ou personagens, mas num mais lato de entidades de ação, que podem ser seres ou coisas que participam no processo narrativo. O primeiro eixo é o do desejo, no qual fazem parte o sujeito e objeto; o segundo é o do conhecimento no qual se integram o destinador e destinatário; o terceiro é o do poder, no qual participam o ajudante e oponente.

Tanto o modelo proposto por Propp como o de Greimas fornecem uma norma, uma estrutura (conjunto de regras) que definem a disposição e organização de um determinado conteúdo, tornando a criação de uma história num jogo de combinações possíveis, de acordo com as funções (peças) escolhidas, a sua relação (encaixe) e respetiva interpretação (imaginação). Gianni Rodari, pedagogo e escritor italiano do século XX, demonstra com particular interesse a questão combinatória com base no modelo de Propp, num exercício/ jogo que desenvolve com crianças. Para tal pediu a dois amigos pintores para ilustrarem vinte das trinta e uma funções em formato de cartas de jogar, sendo cada uma delas composta por “[...] uma palavra (o ‘título’ genérico da

função) e por uma ilustração simbólica, ou caricatural, mas pertinente [...]” (RODARI, 2002: 95). Posteriormente distribuiu-a pelas crianças e admirou os notáveis resultados. Cada carta não só está carregada de significados fornecidos pela palavra que define a função, como é suscetível de inúmeras interpretações. O facto de serem crianças os sujeitos criadores desta experiência é altamente enriquecedor, no sentido em que

“A estrutura do conto popular não só decalca – se obedecermos a Propp – a dos ritos de iniciação, mas também de qualquer modo, se repete na estrutura da experiência infantil, que é uma sucessão de missões e duelos, de provas difíceis e decepções, sempre segundo certas passagens inevitáveis.” (RODARI, 2002: 97)

O paralelismo entre a criação *d’O castelo dos destinos cruzados* e a experiência de Rodari é extraordinário. É possível especular a influência do romance de Calvino sobre a sua metodologia, em paralelo com a teoria de Propp, justificada pela cronologia entre as duas obras, e pelo seu passado em comum no periódico comunista *L’unità*, para o qual ambos escreveram. Os dois autores usaram o jogo como dínamo da criatividade, como ponto de partida. Ambos conseguiram explorar a flexibilidade das cartas segundo a rigidez da norma. O problema levantado com *O castelo dos destinos cruzados* não deriva da construção de uma fantástica máquina criativa, mas de ser apenas isso, uma máquina, uma forma, uma estrutura. É um castelo feito apenas de vigas, com uma arquitectura perfeita, mas oco, sem grande conteúdo poético. É uma obra que nos deixa um amargo sabor a inacabado. Não deixa por isso de ser interessante. A sua importância reside no facto de ser com *O castelo dos destinos cruzados* que se define um ponto de viragem no processo de criação de Italo Calvino e se torna presente e consciente o jogo como força inspiradora. A vida e o jogo (e a leitura, e a criação literária) partilham os mesmos impulsos, sendo alguns o desvendar de um mistério, a satisfação da combinatória, a variação de soluções até ao infinito.

Hoje em dia, na continuidade deste trajeto, não é de estranhar o desenvolvimento da literatura combinatória dentro das ciências computacionais e o diálogo que elas estabeleceram com a semiótica, cujo pendore filosófico se guardava então, quase exclusivamente, na hermenêutica. O computador surge como uma ferramenta na criação de vários tipos de arte, incluindo a literária, e torna-se como que uma extensão do autor, facilitando o cálculo e o desdobramento de possibilidades narrativas. Mas a *Literatura Gerada por Computador* é um conceito explorado já desde a década de 70 por diversos autores de diferentes nacionalidades, incluindo alguns *oulipianos* que, em 1981, criaram



um novo grupo dedicado unicamente à literatura mediada por computador – o Alamo – (*Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs*). Nesta prática, o autor assume o papel de programador, inserindo funções e esferas de ação, e o computador, seguindo determinadas regras, criará aleatoriamente com base em inúmeras variáveis pré-definidas os elementos auxiliares – o contexto específico.

Apesar da era digital ter trazido facilidades no campo da criação narrativa combinatória, a sua ferramenta por excelência, o computador, vem com um defeito de fabrico. Nas palavras do próprio Calvino:

“A máquina literária pode efectuar todas as permutas possíveis num dado material; mas o resultado poético será o efeito particular de uma destas permutas sobre o homem dotado de uma consciência e de um inconsciente [...] será o choque que só se verifica enquanto existirem em torno da máquina escrevente os fantasmas ocultos do indivíduo e da sociedade.” (CALVINO, 2003: 221)

Em última análise, e por mais que se tente condiciona-la, a interpretação do leitor continua e continuará a ser o último patamar potencial da literatura. *O castelo dos destinos cruzados* exemplifica a “máquina literária”, isto é, um conjunto possibilidades fornecidas por um conjunto de regras ou material, mas esse resultado é imperfeito sob o ponto de vista do resultado poético. Para que este seja obtido não basta combinar variantes (como cartas de *tarot*), mas também envolver a máquina escrevente nos “fantasmas ocultos do indivíduo e da sociedade”, tendo em conta a existência, tanto no autor como no leitor, de um “homem dotado de uma consciência e de um inconsciente”. É este o trabalho que Calvino procurou levar a cabo, de uma forma mais eficaz e complexa em *Se numa Noite de Inverno um Viajante*.

### 3. A Literatura como variação mitológica (*mimicry* e *ilinx*)

Quando Italo Calvino é inquirido sobre o conceito de *maravilhoso* de Tzvetan Todorov, ou nas suas palavras, *literatura da imaginação*, ele concebe-a

“[...] ao nível das primeiras operações combinatórias de signos nos mitos primitivos e nos contos de fadas, e das necessidades simbólicas do inconsciente (antes de qualquer espécie de alegoria consciente), tal como ao nível dos jogos intelectuais de todas as épocas e de todas as civilizações.” (CALVINO, 2009: 266)

A conceção que Calvino apresenta, mais do que definir a *literatura da imaginação*, caracteriza a sua voz como autor de ficção. O mito, o jogo, a imaginação são conceitos que o definem e é ao entrecruzá-los que tece a malha com que são feitas as suas obras. A literatura, e a linguagem escrita em geral, é um grande sistema de combinatória, que joga com letras, palavras, frases, significações, interpretações e imagens.

Podemos tomar como exemplo um excerto do segundo capítulo de *Se numa noite de inverno um viajante*, no qual o Leitor, num acesso de raiva por ter dado início a uma leitura que não tinha continuidade, deseja desfazer-se do livro. Calvino retrata esta raiva numa espécie de espiral cómica crescente, mas usando gradualmente uma visão atomista do mundo linguístico, físico-químico, geográfico, astronómico, do microcómico ao macrocómico, potencialmente infinitesimal...

“Atiras o livro para o chão, lança-lo-ias pela janela fora, até com a janela fechada, através das ripas das persianas de enrolar, para que triturem os seus incongruentes cadernos, que as frases as palavras os morfemas os fonemas esperneiem sem nunca mais poderem recompor-se em discurso; através dos vidros, se forem vidros inquebráveis melhor ainda, arremessar o livro reduzido a fotões, vibrações ondulatórias, espectros polarizados; através da parede, que o livro se esmigalhe em moléculas e átomos passando por entre os átomos do cimento armado, decompondo-se em electrões neutrões neutrinos partículas elementares cada vez mais minúsculas; através dos fios do telefone, que se reduza a impulsos electrónicos, a fluxo de informação, abalado por redundâncias e ruídos, e que se degrade numa vertiginosa entropia. Querias atira-lo para fora de casa, para fora do quarteirão, para fora do bairro, para fora do aglomerado urbano, para fora do ordenamento territorial, para fora da administração regional, para fora da comunidade nacional, para fora do mercado comum, para fora da cultura ocidental, para fora da plataforma continental, da atmosfera, da biosfera, da estratosfera, do

campo gravitacional, do sistema solar, da galáxia, do cúmulo de galáxias, conseguir atira-lo para lá do ponto a que as galáxias chegaram na sua expansão, onde o espaço-tempo não chegou ainda, onde o acolheria o não-ser, aliás o não ser nunca havido nem antes nem depois, para se perder na mais absoluta negatividade garantida e inegável. Precisamente como merece, nem mais nem menos.”  
(CALVINO, 2009a: 47)

A imagem da espiral, presente neste excerto, remete-nos para a sua simbologia: o movimento ascendente e progressivo, e a projeção para o infinito. Como iremos demonstrar, a espiral não só é identificada em diversos momentos ao longo da narrativa, como é a fundação estrutural de *Se numa noite de inverno um viajante*.

Compreende-se que o carácter extenso da palavra *jogo* seja um indício seguro da complexidade e completude que comporta. Ainda que em diferentes línguas a palavra abranja um leque maior ou menor de significação do jogo como fenómeno total, há um indelével sentido comum. Segundo Huizinga, a abrangência da palavra *jogo* (que em algumas línguas tanto é verbo como é substantivo, que entusiasma crianças, adultos e animais, e que compreende diferentes tipos de jogos), comprova que a categoria de jogo é uma das mais importantes e das mais antigas na vida do homem. Ainda que adotando conceções ligeiramente diferentes, o jogo é transversal a diversas idades, estados, sociedades e épocas. Como já foi referido, o jogo é, em grande parte, absorvido pela esfera do sagrado, assim como se traduz em linguagem profana no conhecimento, na filosofia, no folclore e na poesia. A importância do jogo revela-se no sentido que é “[...] na raiz deste rito sagrado [que] é possível reconhecer o imperecível anseio humano por uma existência bela. E este anseio só se satisfaz através do jogo.” (HUIZINGA, 2003: 81) Podemos então referir-nos ao jogo como uma ação sagrada de expressão primordial.

Com efeito, um dos aspetos indissociáveis do jogo é a imaginação que requer e que alimenta. Estar em jogo é estar disponível para visitar um mundo imaginário, com tempo, espaço e regras próprias, é flexibilizar a mente na criação de possibilidades que transcendem a realidade circundante imediata. A poesia e a linguagem simbólica partilham este exercício, são jogos mentais, jogos poéticos se assim o entendermos. A questão que se coloca é se serão apenas isso. Johan Huizinga coloca em questão se o homem joga com a poesia por ter a necessidade do jogo social, ou se o faz para obter beleza e emoção. Será que a poesia desempenha no presente uma função estética porque perdeu o contexto e o carácter festivo de outrora? Poderemos considerar que a poesia,

que é agora entendida como uma das mais belas formas de arte literária, era um mero jogo de palavras e sons, um exercício da imaginação? Ou será que o próprio jogo partilha com a poesia aspetos do sagrado?

Desde os tempos primordiais que a palavra faz parte do que é a essência do Homem e que a sua existência é, em grande parte, definida pela necessidade de expressão. Para dar a entender o que precisa, para se vangloriar pelos seus feitos durante a caça, para dar lições de vida aos seus descendentes ou transmitir uma moral, tanto a grupos restritos como a multidões. No momento presente ou como marca para o futuro, com conteúdos de maior ou menor importância, a expressão, e a ânsia que acarreta, a palavra parece acompanhar desde sempre o homem, tornando-se o *homo loquens* com o sinónimo do *homo sapiens*. Esta necessidade, com a evolução do homem em sociedade, cresceu e traduziu-se nas mais variadas formas que vão desde a arte pictórica primitiva de desenhos toscos em cavernas, a manifestações de grande complexidade nos dias de hoje, que usam códigos com inúmeras combinações e cujo significado se desdobra em conotações e interpretações. Ainda que a expressão tenha sofrido uma grande transformação ao longo dos tempos, a prática social de troca de experiências e histórias enraizou-se e ganhou uma voz comum a diversos povos e culturas: a narrativa.

*No princípio era o verbo.* Verbo-Discurso e Verbo-ação. A narrativa de transmissão oral foi o grande veículo de comunicação, portador de conhecimento e de memória cultural da comunidade, antes do surgimento da palavra escrita. Um dos seus principais géneros foi o mito. Também a etimologia do mito, como a do verbo, remete para uma palavra ambígua. O grego *muthos* que significa relato, narração de uma ação mas também uma série de ações. Segundo o historiador grego do séc. V a.C. Heródoto, o conceito de mito sofreu uma especialização e adquiriu o sentido de “[...] relato não confirmado por testemunhos [...]” (MARTIN, 1995: 257) em contraste com o pensamento lógico, o *logos*, que significa um relato demonstrável e factual fundamentado por testemunhos. O pensamento mítico é, em geral, um discurso do imaginário e, em comparação com o pensamento científico, é colocado no polo oposto, estando um inserido no domínio do sagrado e outro no do profano. Tem assim uma natureza diferente da do acontecimento histórico, pela falta de documentação para a sua verificação, mas não se torna de todo menos real, apenas diferente. O mito guarda a sua importância na sua omnipresença: “[...] todos os povos têm ou tiveram uma mitologia [...]” (MARTIN, 1995: 255).

Os acontecimentos narrados pelo mito são caracterizados segundo três aspetos essenciais: o tempo da ação é primordial, isto é, não é relevante saber se se passa numa época específica da história; o acontecimento narrado é explicativo de determinada realidade natural ou humana; as personagens são antropomórficas, podendo ser sobre-humanas (deuses) ou animais, ou humanos detentores de uma especificidade. Segundo Mircea Eliade,

“[...] o mito conta uma história sagrada, relata um acontecimento que teve lugar no tempo primordial, no tempo fabuloso dos ‘começos’. Noutros termos, o mito conta como, graças aos feitos dos Seres Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, quer seja a realidade total, o Cosmos, quer apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narração de uma ‘criação’: descreve-se como uma coisa foi produzida, como começou a *existir*. O mito só fala daquilo que *realmente* aconteceu, daquilo que se manifestou plenamente. As suas personagens são Seres Sobrenaturais, conhecidos sobretudo por aquilo que fizeram no tempo prestigioso dos ‘primórdios.’”  
(ELIADE, 1989: 13)

O principal aspeto distintivo do mito, em relação a outras formas de narrativa, é a sua função. Enquanto o conto serve o prazer de ouvir ou ler uma história e a transmissão de uma moral, o mito fornece respostas sobre a origem das coisas. Centrado na dupla questão do *como* e do *porquê*, o mito explica os mais diversos mistérios, como a origem do universo, da humanidade, de certos povos ou de certas cidades; fenómenos naturais de várias ordens, como por exemplo biológicos ou astronómicos; comportamentos humanos erráticos e imprevisíveis, normalmente associados ao amor e à violência; a morte e a pós-morte.

As *Cosmicómicas* são um conjunto de pequenos contos cosmológicos de Calvino, em que cada um destes contos parte dum excerto científico e dá uma nova explicação plausível e, simultaneamente, absurda, sobre a formação do universo. É uma homenagem à hipótese, ao universo dos *ses*. Para Qfwfq, a personagem narradora, testemunha da criação do mundo, o espaço é apenas uma questão de perspetiva e o tempo só existe se houver uma forma de o medir. Estamos no campo da alegoria, uma forma moderna do mito, (re)construído com base no jogo da imaginação. Calvino também faz este jogo a partir de cartas de *tarot* n’*O castelo dos destinos cruzados*, com

a intenção de demonstrar que “o discurso por imagens típico do mito pode nascer em qualquer terreno” (CALVINO, 2006:109).

A relação entre mito e religião é evidente, mas igualmente díspar. Ambos partem do princípio da existência de seres sobrenaturais, em sentido lato, deuses, e que os homens têm deveres e obrigações para com eles. Na religião grega e romana da Antiguidade, estes deveres são responsabilidades tanto individuais como coletivas e baseiam-se no respeito, prestado através de sacrifícios e oferendas, assim como no pedido de aconselhamento e consentimento aos Deuses através da oração, antes de uma decisão ou ação de grande importância. O incumprimento destas orientações tem consequências e é nestas que reside a sua grande diferença. As características humanas dos deuses antigos, a falta de virtuosismo, e o carácter colérico e imediato das punições que infligem, entram em desacordo com a visão cristã da bondade e complacência de Deus. Os deuses da Antiguidade são suscetíveis de sentimentos e sensações humanas, como ciúme, raiva, vingança, amor, lasciva, etc. A sua bondade não é perene, mas instável, podendo oscilar entre o mau humor e a benevolência, entre uma bênção e terríveis cataclismos.

A aprendizagem adquirida através da recompensa e castigo dos deuses e a repetição dos seus próprios gestos asseguram ao Homem certos procedimentos de teor prático, social e moral. Desta forma, os mitos não só fornecem uma explicação da origem do mundo, como apresentam uma forma de estar no mundo, como este funciona e o que fazer para obter o pretendido. São, acima de tudo, uma forma de transmissão de conhecimentos, revelando sentidos e tarefas de várias ordens. Nas palavras de Malinowski, “«O mito é, pois, um elemento essencial da civilização humana; [...] uma realidade viva, à qual constantemente se recorre; [...] uma verdadeira codificação da religião primitiva e da sabedoria prática»” (ELIADE, 1989: 24). O mito é uma fonte de conhecimento do domínio da crença. Este conhecimento, ainda que apresentado de uma forma imaginária, transmite informação de utilidade intemporal, aplicável a realidades constatáveis, visíveis e atuais. Promove um tipo de aprendizagem agradável, pela palavra oral ou escrita de histórias que encantam e ensinam, alimentando vínculos com os deuses.

Para melhor compreensão do sentido de mito, é muitas vezes útil distingui-lo do rito. O rito, ou ritual, é a manifestação do mito, visível através de cerimónias, danças e orações. Nos tempos primitivos, estas manifestações rituais revelavam-se por vezes através de danças feitas de movimentos descontrolados, entoações hipnóticas que podiam levar ao

transe ou a um estado de êxtase absoluto. É o culto da *ilinx*, a vertigem na sua forma mais pura, reflexo de uma alegria espontânea e de uma liberdade animal. O rito pode ser uma forma de jogo, um apelo à liberdade e uma fuga à rigidez da vida. Mas nem sempre a literatura ou a sua prática, absorvem este carácter ritual do mito.

O conto popular, a par com o mito, reflete sobretudo a importância e a ancestralidade da narrativa de transmissão oral. Esta forma breve de narrativa tradicional, passada de “geração em geração, assegurando a manutenção de um património cultural que escapa à sanção dos mecanismos institucionais” (REIS, 1990: 80), é a voz do povo, do coletivo anónimo legitimado pela comunidade que o contextualiza. A sua principal função é moral, ainda que baseada em factos fictícios, e as suas personagens podem ser seres humanos, sobrenaturais ou animais. Por ser caracteristicamente tradicional, o conto popular tem uma estrutura repetitiva e baseada em estereótipos, o que lhe dá uma grande flexibilidade e facilita a sua adaptação no tempo e no espaço. Este desenvolve-se, por norma, à volta de um fator inesperado cujos intervenientes são personagens caracterizadas de um modo superficial, servindo, essencialmente, para suportar a ação no desenrolar da história.

Todavia, a força da expressão das narrativas de transmissão oral reside na *actio*, isto é, na ação, na actuação do narrador e até no ritual que envolve o contar da história, cheio de movimentos que a enchem de vida e entoações que incitam a estados de espírito concordantes com o momento. Atualmente é reconhecida a eficácia retórica da história – *storytelling* – em contextos alargados como o ensino, a política, na construção da prova jurídica e em todo o tipo de comunicações, orais ou escritas.

## II - O tema do jogo em *Se numa noite de inverno um viajante*

“Descontrai-te. Recolhe-te. Afasta de ti todos os outros pensamentos. [...] Arranja a posição mais cómoda. [...] Regula a luz de modo a não te cansar a vista. [...] Tenta prever agora tudo que puder evitar-te o interromper a leitura.”  
(CALVINO, 2009a: 21-2)

Assim começa *Se numa noite de inverno um viajante*. Em discurso direto com o leitor, nas sete páginas que constituem o primeiro capítulo, Italo Calvino estabelece as regras do jogo que está prestes a começar. É com este *piscar o olho* que sela um pacto entre autor/ leitor e indicia a importância do leitor na construção da obra que é escrita para ele, sobre ele e, acima de tudo, com ele.

Uma das grandes particularidades deste romance é a estrutura, pois estamos perante um romance que é feito de romances, ou melhor dizendo, de inícios de romances. Calvino considera que um *incipit* é como uma porta para um novo mundo, com características físicas, perceptivas e lógicas muito próprias, carregado com uma energia contaminante. Esta porta pode ser difícil de abrir, pois é o momento de tomar decisões, de definir um caminho. O início determina a narrativa que se lhe segue, pelo que, nas palavras de Calvino,

“[...] o início é este momento de separação da multiplicidade dos possíveis: para o narrador o afastar de si a multiplicidade das histórias possíveis, de modo a isolar e a tornar contável a história individual que decidiu contar esta noite [...]”  
(CALVINO, 2006: 150).

Se, de alguma forma, o começar um conto pode ser um problema, em *Se numa noite de inverno um viajante* o problema tornou-se no próprio método de trabalho. Se um início é assim tão energético e molda toda a narrativa, porque não ter dez? E assim escreveu Calvino dez *incipits* que são sustentados por uma narrativa, em que um Leitor e uma Leitora que os leem, se envolvem numa série de aventuras na procura da continuação da história. De todas as vezes que creem ter encontrado a continuação de um dos romances, dão início a uma nova leitura. Este ciclo (início/ interrupção da leitura, procura/ descoberta do (suposto) segundo capítulo e decepção) acontece e repete-se numa espiral cada vez mais complexa e inesperada.



## 1. Como arte combinatória (*agôn e alea*)

“Se numa noite de inverno um viajante” é também o título do primeiro dos dez romances do livro. É apresentado ao leitor envolto em mistério e névoa, onde o olhar não consegue transpor uma distância curta, onde o tempo parece não existir: “[...] uma nuvem de fumo esconde parte do primeiro parágrafo. [...] São as páginas do livro que estão embaciadas como as janelas de um velho comboio, é nas frases que pousa a nuvem de fumo” (CALVINO, 2009a: 29). É com um olhar semicerrado e desconfiado que o leitor-real dá início à leitura.

O local é uma estação de comboios que é apenas apresentada como tal, uma estação de comboios, sem grandes detalhes ou caracterização, apenas envolta em névoa. A personagem principal chama-se *eu* e ele também está envolvido na névoa, apresentado sem informação sobre quem é ou o que faz ali. Já Umberto Eco, num dos *Seis passeios nos bosques da ficção*, disse que “todo o texto é uma máquina preguiçosa que pede ao leitor que faça parte do seu trabalho” (ECO, 1997: 9). A falta de clareza diz-nos que estamos a ser desafiados: incita-nos a preencher os espaços em branco, a colorir a estação, a usar a imaginação para *fazer parte do trabalho*, para caracterizar o que aparenta ser uma armadilha atemporal. Somos avisados: “Tem cuidado, é óbvio que este é um sistema para te ir envolvendo pouco a pouco, para te prender à trama sem dares por nada: uma cilada” (CALVINO, 2009a:31). E nós caímos na rede de braços abertos, já estamos em jogo, entregues à ilusão.

O romance decorre cheio de parecenças com um filme policial dos anos 50, a preto e branco, com o protagonista a fumar um cigarro. Quem sabe se não será este a fonte da névoa. O viajante na estação vem com um compromisso misterioso, a troca de uma mala com um contacto que desconhece. A permuta será feita segundo um cliché, um choque accidental entre viajantes na estação, com malas idênticas. Como confirmação de que o choque não seria de facto accidental, seria proferido um comentário ao resultado das corridas de cavalo: “«Ah, ganhou Zenão de Eleia!»” (CALVINO, 2009a: 35). Estamos perante uma palavra-passe: o santo-e-senha, num sentido restrito e num sentido lato.

Podemos colocar aqui a hipótese de que a nossa personagem misteriosa chegou a esta estação com uma missão que lhe foi delineada por alguém ou alguma organização, e que, aparentemente, ele não precisava de saber mais nada senão o que teria de cumprir.

A própria missão também é, para a personagem, enevoada. O estado de espírito do leitor é manipulado, para que entre em competição consigo próprio, para que entre em *agôn*, tentando descobrir o que se passa nas entrelinhas, qual o seu nível de conhecimento enciclopédico.

A referência a Zenão de Eleia poderá surgir apenas como coincidência ou poderá ser interpretada como indício literário da dialética presente ao longo da obra. Mas, acima de tudo, mostra claramente que existem várias profundidades e velocidades de leitura.

No bar do café da estação joga-se às cartas, fazem-se apostas sobre acontecimentos redundantes do dia-a-dia, acredita-se que a vida se desdobra em alternativas: ou assim ou assado. A dualidade está sempre presente, o papel do leitor é fazer a sua aposta, entregar-se à *alea*: “é uma estação de outra época ou uma estação de agora [?]” (CALVINO, 2009a: 31); “[...] deixo rasto se não falar com ninguém dado que me qualifico como um tipo que não abre a boca; deixo rasto se falar dado que cada palavra que disser é uma palavra que fica” (CALVINO, 2009a: 33-4); “ela levanta os cantos da boca como quem vai sorrir, depois pára: porque mudou de ideias, ou porque é só assim que ela sorri” (CALVINO, 2009a: 41).

É este talvez o primeiro jogo de *Se numa Noite de Inverno um Viajante*, um jogo no qual o autor dialoga com o narrador, tendo como base o subentendido. E o narrador, muito mais do que narrar, por sua vez orienta, manipula e dirige a atenção do narratário e leitor.

“Agora a tua atenção de leitor está toda orientada para a mulher, há já umas páginas que andas a rondar à volta dela, porque eu, não, porque o autor ronda à volta desta presença feminina [...]” (CALVINO, 2009a: 39)

O romance termina com uma intervenção do comissário da polícia, que sussurra disfarçadamente ao ouvido da personagem misteriosa: *Zenão de Eleia*. Ele é informado de que algo correu mal e que tem que desaparecer rapidamente e, da mesma forma que o nevoeiro desapareceu com a entrada no bar, logo volta a aparecer para acompanhar a partida da personagem num comboio de mercadorias.

A presença do aleatório é novamente detetada em “Numa rede de linhas que se entrelaçam”. Neste início de romance, uma personagem é perseguida pelo toque de um telefone.

“[...] não basta dizer que a minha é uma reacção de rejeição, de fuga a este apelo agressivo e ameaçador, mas também de urgência, de insustentabilidade, de coerção que me leva a obedecer à ordem daquele som ocorrendo a atender, mesmo na certeza de que só me dará sofrimento e mal-estar.” (CALVINO, 2009a: 161)

Este comportamento obsessivo e irracional é comparável ao comportamento de um jogador de jogos de azar, também ele vítima de comportamento impulsivo e, de certa forma, paranoico. O telefonema é como o *jackpot* de uma *slot machine*. Se não for atendido, a personagem nunca saberá se a chamada era para ele. É esta a angústia que atravessa “Numa rede de linhas que se entrelaçam”: o medo de não vir a saber de que se tratava o telefonema, porque não se conseguiu atender a chamada.

O comportamento impulsivo da personagem é de tal forma alucinado que até mesmo na rua se sente compelida a atender telefonemas em casas desconhecidas.

“[...] até se estiver em cidades desconhecidas, em cidades onde a minha presença é ignorada por todos, mesmo assim, ao ouvir tocar, o meu primeiro pensamento durante uma fracção de segundo é sempre que aquele telefone me chama a mim [...]” (CALVINO, 2009a: 163)

“Numa rede de linhas que se entrelaçam”, atinge o seu ponto máximo numa perseguição em que o toque de telefone é o perseguidor, e a personagem, a fazer *jogging*, é a perseguida. À medida que ele vai passando pelas casas do bairro onde corre, nelas vai tocando um telefone. O pensamento obsessivo também o persegue, e tal como um viciado no jogo, também ele arranja todo o tipo de desculpas para se convencer de que, na realidade, aquele telefone toca para ele.

“«Se ninguém respondeu até agora é sinal de que não está ninguém em casa... Mas então porque continuam a chamar? Estão à espera de quê? Talvez more lá um surdo e esperam que insistindo ele oiça? Talvez lá more um parálítico, e tem de se lhe dar muito tempo para poder arrastar-se até ao aparelho... Talvez lá more um suicida, e enquanto se continua a chamá-lo resta a esperança de detê-lo do gesto extremo...» Penso que talvez devesse tentar ser útil, dar uma ajuda, auxiliar o surdo, o parálítico, o suicida... e também penso – na absurda lógica que trabalha dentro de mim – que assim fazendo poderei verificar se por acaso não estarão a ligar para mim...” (CALVINO, 2009a: 165)

Voltamos a detetar a presença do probabilístico no capítulo “Que história lá ao fundo espera o fim?”. Neste romance, a personagem começa a abolir e a apagar tudo que não quer tomar em consideração, de maneira a que seja mais provável encontrar as pessoas de quem gosta em vez das que o incomodam. “Num mundo simplificado tenho mais probabilidades de encontrar as poucas pessoas que me dá prazer encontrar, por exemplo Franzisca” (CALVINO, 2009a: 284).

Depois de ter abolido praticamente o mundo inteiro, a personagem avista Franzisca ao fundo, mas, na linha entre ele e a sua amiga, estão uns homens de capote e chapéu. Estes sujeitos da Secção D congratulam-no pelo trabalho bem feito do apagamento do mundo. Confuso, a personagem exclama:

“– Mas digam-me lá, não eram vocês que falavam sempre de incrementar, de fortalecer, de multiplicar...  
– E então? Não há contradição... Tudo se inscreve na lógica das previsões... A linha de desenvolvimento torna a partir do zero...” (CALVINO, 2009a: 288)

A *alea* presente neste conto é notória pela intensão da abolição e porque, de facto, o zero assinala uma abertura em que todos os possíveis têm lugar. O zero é, simbolicamente, um “ovo cósmico [que] simboliza todas as potencialidades” (CHEVALIER, 2010: 707).

E assim o foi. A personagem consegue escapar aos da Secção D e chegar a Franzisca, que o convence a convidá-la para ir a “um café aqui à esquina, cheio de espelhos, com uma orquestra a tocar valsas” (CALVINO, 2009a: 291), cenário que corresponde exatamente ao seu desejo, proferido momentos antes.

Podemos referir uma possível identificação entre a personagem e o leitor-real, visto que também ele sente um peso – o do excesso de possibilidades de leitura –, e tenta apagar algumas linhas da rede interpretativa. Há uma procura por um atalho, pois é um facto que “no processo de interpretação concreto, todos os níveis e subníveis [...] podem também ser alcançados através de grades «saltos» sem dever, obrigatoriamente, percorrer caminhos obrigatórios [...] (ECO, 1983: 73).

## 2. Como variação mitológica (*mimicry* e *ilinx*)

*Mimicry* e *ilinx*, ou o simulacro e a vertigem, ainda que presentes em vários momentos do livro, estão claramente manifestos em “Fora do casario de Malbork”, que Calvino definiu como o romance das sensações. A vertigem é facilmente identificada desde o princípio onde “Paira um cheiro a fritos ao abrir a página [...]” (CALVINO, 2009a: 55).

O cheiro é a sensação da memória, evoca passados, desperta lembranças, faz viajar. O indício está lançado. Este romance, para além de estar repleto de cheiros, sabores e descrições pormenorizadas, é exato, preciso e cheio de uma maneira geral. Calvino usa largamente este poder do ato perlocutório da linguagem. Tudo é específico porque o narrador diz que tudo é específico. Por nenhuma outra razão: “[...] está especificado no texto, onde tudo é muito preciso, as coisas com a sua nomenclatura e as sensações que as coisas transmitem [...]” (CALVINO, 2009a: 55). O espaço é, todavia, uma cozinha onde a confusão parece ser o prato do dia. Voa farinha, há pimentos a fritar, estrugidos a fazer, panelas por todo o lado e personagens a cozinhar e a comer, que não se sabe se serão incontáveis ou se respondem por diferentes nomes.

O leitor (o real e o narratário), a par com a personagem principal, sofre da vertigem do imensurável, do excesso, de cheiro, de gente, de confusão em geral. Todo o alarido descrito se deve a uma partida/chegada, ou melhor será dizer, a uma troca temporária entre filhos de duas grandes famílias. Um iria partir para uma colheita de centeio, para aprender a trabalhar com uma nova máquina de exsicação, o outro ficaria para aprender técnicas de enxerto das sorveiras. É sensação de despedida do que está de partida que provoca a intensificação de todos os odores e ruídos habituais daquela casa.

“[...] essa sensação de concretude que captaste desde as primeiras linhas traz também o sentimento da perda, a vertigem da dissolução, e também te apercebes de ter reparado nisso, como Leitor atento que és, desde a primeira página, quando embora satisfeito com a precisão desta escrita, para dizer a verdade, notavas que tudo te fugia por entre os dedos [...]” (CALVINO; 2009a: 58).

Este êxtase sensorial, dado pelo clima de festa, pela movimentação das pessoas, pelos odores mais vivos que o normal, é em tudo semelhante à *ilinx*. Gritzvi, o rapaz que estava de partida, no turbilhão de emoções e sensações causadas pelo que ia passar a ser memória por vez do presente vivido, apercebe-se da sua paixão e de como o seu substituto poderia tomar a sua vida.

“[...] um estranho vinha ocupar o meu lugar, tornava-se eu, [...] todas as minhas coisas que eu não podia levar ficavam para ele, ou seja, eram as minhas ligações com as coisas os lugares as pessoas que se tornavam suas, tal como eu me estava para tornar ele, para tomar o seu lugar entre as coisas e as pessoas da sua vida” (CALVINO, 2009a: 59).

Numa cena de ciúmes, do que poderia vir a ser, os rapazes envolvem-se num confronto físico: “Enquanto estávamos assim agarrados tive a sensação de que naquela luta se daria a transformação, e que quando nos levantássemos ele seria eu e eu ele [...]”. (CALVINO, 2009a: 59)

O êxtase da vertigem, que começou por influenciar os sentidos da personagem e ampliá-los gradualmente, atingiu um ponto de rutura da realidade. O descrito neste excerto é o resultado de um estado de ansiedade extremo, que, servindo de trampolim, leva a personagem a, mais do que a imaginar ou aceitar um universo de possibilidades, simular uma sua outra existência.

“[...] e tento ao mesmo tempo bater-me a mim mesmo, talvez ao outro eu que está prestes a ocupar o meu lugar em casa ou então o eu mais meu que quero subtrair àquele outro, mas o que sinto apertar-se contra mim é apenas a estranheza do outro, como se o outro já houvesse ocupado o meu lugar e qualquer outro lugar, e eu fosse apagado do mundo.” (CALVINO, 2009a: 61)

“Sem temer o vento e a vertigem” e “Debruçando-se da escarpada falésia” partilham, ainda que de formas opostas, o conceito de vertigem. No romance “Debruçando-se da escarpada falésia”, a personagem principal tem uma propensão para a vertigem, sendo nela que se identifica e que vê a beleza das coisas. A personagem vive num modo de supressão da própria vivência, numa realidade criada por si e ampliada pelos seus problemas de saúde, com resultados paralisantes e ainda dinâmicos: “[...] desde há tempos convenci-me de que a perfeição só se produz acessoriamente e por acaso: [...] a verdadeira natureza das coisas apenas se revela na desordem” (CALVINO, 2009a: 80).

Num esforço de contradizer a sua tendência para o abismo, ou talvez motivado pela curiosidade da sua antítese, trava amizade com uma personagem responsável pelo levantamento de dados meteorológicos, um trabalho preciso, concreto e regrado: “[...] o facto de alguém demonstrar ainda tanto zelo e metódica atenção, embora eu saiba que é

tudo inútil, tem em mim um efeito tranquilizante, talvez por vir compensar o meu modo de viver impreciso [...]” (CALVINO, 2009a: 81).

Também em “Debruçando-se da escarpada falésia” há uma procura, mais ou menos consciente, pela regra e pelo método, numa tentativa de contradizer o fascínio do abismo, tal como é indicado pelo título. O capítulo “Sem temer o vento e a vertigem”, porém, colocara a tensão entre o caos e a ordem num polo oposto. Agora a personagem principal é um militar, disciplinado, prático e objetivo. E todavia, pela influência de uma mulher, ele vê-se constantemente arrastado para o outro lado, para o desregrado, para a vertigem, para a ebriedade.

Os acontecimentos têm lugar num cenário de guerra, onde a vida é vivida de uma forma mais intensa pelo desconhecido de amanhã, mas, ainda assim, a mulher em questão, Irina, é retratada como o elemento mais assustador da história.

“Irina a essa hora começava a ficar silenciosa, quase triste, e em nós insinuava-se uma espécie de temor [...] porque sentíamos que era então que ela realmente se apossava de nós ambos, e por mais loucas que fossem as coisas que ela nos levaria a fazer quando o seu círculo mágico se encerrasse aprisionando-nos, não seriam nada comparadas com o que ela estava agora a construir na sua fantasia, sem se deter perante nenhum excesso, na exploração dos sentidos, na exaltação mental, na crueldade.” (CALVINO, 2009a: 102)

A vertigem da desordem é-nos apresentada com um misto de receio e sedução, e de uma certa forma, com serenidade: “[...] sentia-me em harmonia com a desarmonia dos outros e de mim mesmo e do mundo [...]” (CALVINO, 20009a: 105).

Podemos especular que neste contexto específico a *ilinx*, ela própria definida como uma perturbação, desvanecimento ou destruição da realidade, é mais apelativa que a própria realidade circundante, ainda que ela seja uma realidade do caos, da destruição e da guerra. A procura feita pela personagem poderá mascarar uma fuga da realidade, que é também sustentada pelas sensações dúbias com que é descrita.

“Se calhar é este conto que é uma ponte sobre o vazio, e prossegue apresentando notícias e sensações e emoções para criar um fundo de agitações que colectivas quer individuais no meio do qual se possa abrir um caminho mesmo continuando a ignorar muitas circunstâncias tanto históricas como geográficas.” (CALVINO, 2009a: 107)

A *mimicry* volta a ser objeto de reflexão alargada em “Olha para baixo onde a sombra de adensa”. Neste conto em particular a *mimicry*, ou o simulacro, surge sob a forma de fantasmas do passado. A história desenrola-se à noite em volta de uma personagem, um criminoso, que tenta livrar-se de um cadáver e, conseqüentemente, do seu passado. “[...] como se fosse esta a vez ideal para poder convencer-me de que todos os meus passados ficavam queimados e esquecidos, como se nunca tivessem existido” (CALVINO, 2009a: 131).

A personagem acredita que ao livrar-se de Jojo, um amigo de juventude e também ele um criminoso, se conseguiria livrar definitivamente das sombras do passado. Desde sempre tinha fugido do seu passado, criando novas vidas, novas amizades, mas apercebe-se de que tudo isto foi um grande erro.

“Porque deste modo não fiz senão acumular passados sobre passados atrás das costas, multiplicá-los, aos passados, e se uma vida me parecia já demasiado cheia e ramificada e enredada para andar sempre com ela, imagine-se muitas vidas, cada uma com o seu passado e com os passados das outras vidas que continuam a ligar-se uns aos outros.” (CALVINO, 2009a: 132)

Este “romance” leva o leitor à conclusão de que a experiência de vida, independentemente de ter sido noutra continente, com outras pessoas, com outro nome, faz sempre parte de quem a viveu. O acto de simular uma outra vida é criar uma imagem que apenas em aparência, parece ser externa ao seu criador. É evidente a similitude desta situação com a do ato de leitura. Também o leitor acaba por viver/integrar várias vidas, construindo a sua identidade e duvidando dela: “a conclusão a que se levam todas as histórias é que a vida que se viveu é uma e uma só, uniforme e compacta como um cobertor de feltro onde não se podem separar os fios de que é tecido” (CALVINO, 2009a: 133).

É imediato o diálogo de “Olha para baixo onde a sombra se adensa” com “Numa rede de linhas que se intersectam”, que poderemos caracterizar como o romance da multiplicação. Neste romance a multiplicação, no sentido do simulacro, não é apresentada como fantasmas do passado, de vidas vividas e deixadas para trás, como em “Olha para baixo onde a sombra de adensa”, mas como possíveis presentes.

“Olha para baixo onde a sombra se adensa” apresenta-nos a multiplicação como método de camuflagem de uma personagem, um empresário poderoso, obcecada por espelhos e



caleidoscópios, que a usa como método de protecção dos seus inimigos. “Se a minha figura parte em todas as direcções e se desdobra em todos os cantos, é para desencorajar os que pretendem perseguir-me” (CALVINO, 2009a: 193). Estas cópias, ou reflexos que o protagonista cria, não são apenas dele, mas de objetos e pessoas que fazem parte da sua vida. Assim ele tem diversos carros, diversos pontos de encontro, uma amante e suas duplas.

Ciente do perigo de uma emboscada, e pela insegurança que continuava a sentir, ele decide ampliar este processo e montar uma organização criminosa paralela, e organizar “[...] falsas emboscadas e falsos raptos conta um falso eu mesmo qualquer, seguidos de falsas libertações após o pagamento de falsos resgates” (CALVINO, 2009a: 195). A dada altura ele é de facto raptado, mas como poderia não ter previsto tal coisa, quando foi ele que escreveu o argumento daquela elaborada peça de teatro? “Teria sido raptado por mim mesmo? Uma das minhas imagens projetadas pelo mundo teria tomado o meu lugar relegando-me para o papel de imagem reflexa?” (CALVINO, 2009a: 198)

Destas reflexões sobre a *mimésis* – entendida aqui como representação e alteração (de resto, como Platão e Aristóteles a definem) e nunca como imitação ou reprodução mecânica – há ilações a retirar sobre a construção da identidade (da identidade das personagens à identidade dos leitores reais). Mas estas reflexões sobre a *mimésis* são também uma imagem da linguagem como espelho: inversão do real, multiplicação do real e especulação/ interrogação sobre o real.

Concentrado e obcecado pelo esquema de desdobramento de si e dos seus comportamentos, pelo controle de todas as eventualidades, dos passos que os seus inimigos poderiam tomar, esqueceu-se que, quando se aponta para o incontável, nenhuma fórmula consegue prever todas as combinações.

### 3. O narrador demiurgo/*game master*

No capítulo de abertura de *Se numa noite de inverno um viajante*, podemos já identificar uma série de indícios sobre o livro. O discurso é feito na segunda pessoa pelo narrador que, mais do que uma voz conselheira, e apesar de não ser totalmente perceptível devido ao estranhamento que o primeiro capítulo transmite, é uma voz autoritária: “Bem, afinal de que estás à espera? Estende as pernas [...] descalça primeiro os sapatos [...] regula a luz [...], fá-lo já porque assim que estiveres mergulhado na leitura, nem penses em mexer-te” (CALVINO, 2009a: 22).

Podemos identificar já nesta fase a atitude de *game master* do narrador. Ele é o mestre do jogo, não só porque é ele a narrar a história, mas porque é ele a anunciar as regras do jogo e da ficção em curso e é ele que tem, aparentemente, o conhecimento da narrativa, superior ao do leitor e do autor.

No início do livro, o discurso do narrador serve para criar ansiedade e uma ligação entre o leitor e a obra. Se quisesse-mos aproximar o narrador dos actantes de Greimas, ele seria o Destinador, aquele que orienta ou desorienta o Sujeito em busca do seu próprio objeto. Esta é uma estratégia narrativa usada para que a leitura que se avizinha seja ainda mais proveitosa, e por isso o Destinador avisa que existe um discurso a ser espremido do livro, e que conta com o leitor para isso.

No primeiro romance da obra, é perceptível um curioso detalhe: o narrador não orienta apenas o leitor, como também é crítico em relação ao autor.

“Deve ser por isso que o autor acumula suposições sobre suposições em compridos parágrafos sem diálogos, uma espessura de chumbo cerrado e opaco em que eu possa passar despercebido e desaparecer.” (CALVINO, 2009a: 34)

“[...] e quanto mais cinzento, vulgar e indeterminado for o início deste romance mais tu e o autor sentirão crescer uma sombra de perigo sobre a fracção de «eu» que irreflectidamente investiram no «eu» de uma personagem de quem ignoram a história que ela traz consigo [...]” (CALVINO, 2009a: 34)

“[...] não é claro se o digo realmente, ou se queria dizê-lo ou se o autor interpreta assim as meias frases que vou murmurando.” (CALVINO, 2009a: 41)

Estes excertos mostram o narrador/personagem como uma figura de controlo. Ao controlar a imagem da personagem conduz a forma como é projetada na narrativa. Ao controlar a narrativa em geral, aparentemente demonstra ter uma visão ainda mais abrangente que o próprio autor. Ao controlar a informação a que o leitor tem acesso, no que diz respeito à narrativa, mas também à sua interpretação, manipula o leitor e o que ele pode descobrir.

No início do segundo capítulo, a orientação continua: “Já leste umas trinta páginas e estás a ficar apaixonado pela trama” (CALVINO, 2009a: 45). Imagina-se um aceno de cabeça em concordância. “A certa altura observas: «Mas esta frase não me soa a novidade.» [...] Mas é uma página inteira, podes comparar, não muda sequer uma vírgula. [...] a narração repete-se idêntica às páginas que já leste!” (CALVINO, 2009a: 45). O presente capítulo, marcado pela expectativa, assinala um momento de grande importância na obra, o da descoberta. Primeiro, a descoberta de que o livro não tem continuidade. Segundo, que esta voz que acompanha a leitura afinal não está a falar conosco. Existe um segundo Leitor, numa realidade paralela literária, que também está a ler *Se Numa Noite de Inverno um Viajante*.

A frustração do Leitor é apresentada de uma forma notável, em escala crescente para o infinito, e mais além, até que a realidade o atinge e ele se apercebe que simplesmente tem que trocar o livro. O desenho que Calvino apresenta do Leitor, também este anónimo, sem nome, é o de alguém que gosta da ordem, do linear, do percurso bem traçado, que se sente exasperado pelo furtivo, pelo aleatório e pelo probabilístico, em conclusão, pela *alea*. O nosso Leitor é um tipo de jogador.

Já na livraria a expectativa aumenta, tanto da continuidade da estória, uma vez trocado o livro, como do início de uma nova história, a do encontro com uma Leitora, também ela com a leitura em suspenso, ávida pela continuidade do romance. Ambos deixam a livraria com um novo exemplar em mão e com a sensação de que a leitura que lhes espera será análoga e não uma atividade solitária: “[...] pensas na Leitora que neste mesmo instante está a abrir o livro, e ao romance para ler sobrepõe-se um possível romance para viver, a continuação da tua história com ela, ou melhor: o princípio de uma possível história” (CALVINO, 2009a: 52). Mais uma vez o narrador deixa a indicação de um possível, assim como faz, em simultâneo, alusão à própria estrutura do livro, feito de princípios e de possíveis continuações.

Mal sabia o Leitor que, ao cortar as páginas do caderno do seu novo volume, se ia deparar de facto com o princípio de uma nova estória. E assim começa um novo romance e com ele um novo ciclo.

Em “Fora do casario de Malbork”, o jogo narrador/personagem continua, agora com umas alusões ao processo editorial.

“Aqui é tudo muito concreto, corpóreo, designado com segura competência, ou pelo menos a impressão que te dá a ti, Leitor, é de competência, apesar de aqui haver comidas que não conheces, designadas por nomes que o tradutor achou melhor deixar na língua original [...] podes sentir distintamente o seu sabor embora no texto não te diga que sabor é [...]” (CALVINO, 2009a: 55-6)

Num plano superior ao do autor, o narrador/personagem continua a fazer um paralelismo: certos detalhes tornam-se um sinal de compromisso entre autor e leitor. A ausência de nomes das inúmeras personagens na cozinha é colmatada pelos pormenores físicos e pelos gestos de cada um, como se cada atributo ou gesto fosse determinante de carácter. Assim sendo, de cada vez que o autor representasse uma personagem, o leitor poderia exclamar: “«Ah, é o do enrolador de manteiga», comprometendo assim o autor a atribuir-lhe actos e acontecimentos que condigam com aquele enrolador de manteiga inicial” (CALVINO, 2009a: 57).

O narrador leva o leitor numa excursão pelo texto, mostrando-lhe não só pormenores importantes para o decorrer da narrativa, mas também procedimentos internos, relacionados com o processo criativo, narrativo e editorial.

“O abrires caminho à espadeirada na barreira das folhas associa-se ao pensamento do tanto que a palavra encerra e oculta: avanças pela leitura adentro como por um denso bosque” (CALVINO, 2009a: 63-4). O Leitor é aqui retratado como um descobridor, tem que, fisicamente, abrir caminho entre as páginas para continuar a sua leitura que, uma vez mais, vê interrompida. O que o Leitor não se apercebe é que o bosque em que se encontra é um labirinto, e que ele é o “«viajante» que aborda o labirinto de todas as lendas, de todas as metáforas; o viajante que, sem mapa, tudo explora para voltar ao ponto de partida.” ([s.n], 1984: 247-8).

Esta interrupção leva-o a descobrir outras coisas, como a origem cimérica do livro, o que o leva a continuar a sua investigação com a ajuda de um professor especialista,

Uzzi-Tuzii. “[...] tens medo de te perderes no labirintos da Universidade;” (CALVINO, 2009a: 68). Neste capítulo surgem novas personagens, como Lotária, a irmã da leitora, e Irnerio, um não-leitor.

“De qualquer modo, quem achar este meu diário terá uma vantagem certa sobre mim: de uma língua escrita é sempre possível deduzir um vocabulário e uma gramática, isolar as frases, transcrevê-las ou parafraseá-las noutras línguas, enquanto eu estou a tentar ler na sucessão das coisas que se me deparam dia a dia as intenções do mundo em relação a mim, e ando às apalpadelas, sabendo que não pode existir nenhum vocabulário que traduza em palavras o peso de obscuras alusões que incumbe sobre as coisas.” (CALVINO, 2009a: 84-5)

Em “Debruçando-se da escarpada falésia”, o que poderemos considerar um romance apocalíptico, ou de fim do mundo, a questão da palavra, do seu significado, da sua substância e da sua tradução surge como comparação da própria dificuldade da personagem em exprimir-se e em conseguir “ler” o mundo que o rodeia. Podemos também especular a influência do narrador e dos conteúdos deixados nas entrelinhas, e assumir esta dificuldade como uma observação da experiência pessoal de Italo Calvino, como autor literário e como alguém pertencente ao mundo editorial.

No quarto capítulo a questão da palavra, da interpretação e da tradução continua. “Debruçando-se da escarpada falésia” estava a ser lido em voz alta pelo professor Uzzi-Tuzii e o Leitor a sentir dificuldades de compreensão do texto, numa leitura que é, de certa forma, emprestada. Deparamo-nos com a dificuldade dada pelo tempo da leitura, pela tradução simultânea, pelos avanços e regressos para fazer correções sintáticas. A tradução do professor era intermitente, tornava a leitura fragmentada,

“[...] detendo-se em cada vocábulo para ilustrar os seus usos idiomáticos e conotações, fazendo-se acompanhar de gestos envolventes como a convidar a satisfazermo-nos com equivalentes imprecisos, interrompendo-se para enunciar regras gramaticais, derivações etimológicas, citações de clássicos.” (CALVINO, 2009a: 91-2)

Neste momento do livro é criado um contraste entre leituras. Por um lado temos a leitura simples e motivada pelo prazer, que a Leitora e o Leitor fazem; por outro lado a leitura universitária, com motivações académicas, na qual é dada mais importância à filologia e às interligações com outras obras, do que ao prazer da leitura. Mais uma vez

conseguimos, num nível mais profundo de leitura, rever Calvino neste excerto, como autor que fez um levantamento dos contos de fadas italianos e experienciou as dificuldades da narração oral, repleta de expressões regionais, onde “[...] no centro do costume de contar histórias está a pessoa [...]. E é através desta pessoa que a sempre renovada ligação do conto atemporal entra em comunicação com o mundo dos seus ouvintes, com a História” (CALVINO, 1999b: 31).

O micro-romance que se segue será alvo de uma leitura mais complexa, dividida entre dois grupos: um constituído pelo Leitor e pela Leitora (Ludmilla), e o outro pela Lotária e outros estudantes. Nesta leitura haverá uma distribuição de tarefas, pelo que

“[...] terá de haver uns que sublinhem os reflexos do modo de produção, outros os processos de mercantilização, mais uns a sublimação dos recalcimentos, outros os códigos semânticos do sexo, outros ainda as metalinguagens do corpo, e mais outros a transgressão dos papéis, no domínio político e no privado.” (CALVINO, 2009a: 99)

Esta passagem assinala de uma forma sarcástica, por um lado os possíveis níveis de leitura, e por outro que estes níveis de leitura são uma forma de não-leitura, uma vez que o texto perde a sua integridade e deixa de ser lido como um todo.

Em “Sem temer o vento e a vertigem” a presença do narrador volta a impor-se no texto, com observações meta-textuais.

“Conto este incidente com todos os pormenores porque [...] foi considerado uma premonição para tudo o que deveria acontecer, e também porque todas estas imagens da época têm de atravessar a página tal como os carroções militares a cidade [...]” (CALVINO, 2009a: 103).

“Tal como pelo meio dos degraus de ferro da ponte, no diálogo também se abrem intervalos de vazio entre uma fala e outra” (CALVINO, 2009a: 107-8). O ritmo e tom da narrativa funciona como um “[...] enquadramento dos meus estados de espírito [...]” (CALVINO, 2009a: 109).

“Todas estas linhas oblíquas ao entrecruzar-se deveriam delimitar o espaço onde nos movemos eu Valeriano e Irina, onde a nossa história possa aflorar do nada, achar um ponto de partida, uma direcção, um desígnio.” (CALVINO, 2009a: 104).

A questão do caminho, do desígnio, que também atravessa o conto, aparece referida constantemente, como uma indicação de que num contexto de guerra a esperança é refreada, mas não inexistente. “Também o conto se deve esforçar por nos deixar segui-la [personagem feminina] [...]” (CALVINO, 2009a: 107). Após um encontro sexual entre as três personagens, “O conto retoma o caminho interrompido [...]” (CALVINO, 2009a: 112). Estas linhas voltam à reflexão do narrador/personagem, descritas como “[...] a corda invisível que nos tem amarrados a nós os três, e que quanto mais nos desvinculamos para a desfazer mais aperta os seu nós cravando-os na nossa carne” (CALVINO, 2009a: 112).

De facto, no final do romance, apercebemo-nos destas linhas que se cruzam de uma forma imprevisível. A personagem, numa missão secreta, tem que descobrir quem é o espião infiltrado no Comissariado revolucionário que fará cair a cidade, acaba por descobrir que ela própria foi condenada à morte por traição.

Voltando à sala, Lotária tenta iniciar a discussão sobre o excerto lido. A questão da leitura, dos seus limites e dos seus modos aparece-nos multiplicada nos diferentes tipos de leitores presentes. Ludmilla, a leitora purista apenas interessada na leitura por si, profere o que podemos considerar uma meta-observação, como para relembrar como deve ser feita a leitura, uma motivação para continuar, para separar o Leitor (e a nós) da frustração do romance inacabado e do excesso de análise.

“ – O romance que mais me apetecia ler neste momento – explica Ludmilla, – deveria ter só como força motriz a vontade de contar, de acumular histórias sobre histórias, sem pretender impor uma visão do mundo, só para assistir ao seu crescimento, como uma planta, como que um emaranhado de ramos e folhas...”  
(CALVINO, 2009a: 117)

O Leitor, por seu lado, frustrado pela constante interrupção das leituras decide iniciar uma caça ao livro e ir à editora tirar satisfações. Ao fazê-lo transpõe uma linha que Ludmilla define como “[...] linha de demarcação: de um lado estão os que fazem os livros, do outro os que os lêem” (CALVINO, 2009a: 117).

É nesta etapa que o jogo ganha novos contornos. O Leitor envereda por um caminho sem a companhia de Ludmilla. Já na editora, o Sr. Cavedagna, responsável, avisa, ou melhor será dizer, confirma a posição de Ludmilla, ao confidenciar ao Leitor: “Trabalho

há tantos anos na editora... passam-me tantos livros pelas mãos... mas posso dizer que leio?” (CALVINO, 2009a: 121)

O romance que o Leitor consegue obter como suposta continuação do “Sem temer o vento e a vertigem”, tem como personagem um criminoso com um acumulado de passados. Neste romance, o narrador/personagem confessa a sua estratégia, uma vez mais orientando e relembrando o Leitor do emaranhado de histórias que tem em mãos.

“Estou a contar demasiadas histórias de uma vez porque quero é que em torno do conto se sinta uma saturação de outras histórias que poderei contar e que talvez conte ou que talvez já tenha contado noutra ocasião, um espaço cheio de histórias que se calhar são apenas o tempo da minha vida, onde podemos mover-nos em todas as direcções como no espaço achando sempre histórias que para as contar se precisaria de contar outras antes, de modo que partindo de um momento ou lugar quaisquer se encontra a mesma densidade de material para contar.” (CALVINO, 2009a: 135)

E continua afirmando que

“[...] não é de excluir que quem seguir o meu conto se sinta um pouco defraudado ao ver eu a corrente se perde em tantos regatos e que dos factos essenciais só lhe chegam os últimos ecos e reflexos, mas também não é de excluir que seja precisamente este o efeito que me propunha ao pôr-me a contar [...]” (CALVINO, 2009a: 135)

Estas observações apontam para o infinito e relembram as palavras de Italo Calvino nas *Seis propostas para o próximo milénio*, acerca da multiplicidade e do romance enciclopédico, onde ele coloca em hipótese o esgotar das histórias, mas deixando em aberto a questão de que “[...] por mais esgotadas que estejam, por pouco que tenha restado para contar, ainda se continua a contar” (CALVINO, 2006:167).

Aquando da interrupção da leitura “o teu olhar gira em redor à procura dele mas desencoraja-se logo; neste serviço os livros surgem sob a forma de materiais em estado bruto, de peças sobresselentes, engrenagens de montar e desmontar” (CALVINO, 2009a: 143). A editora não é um local para uma leitura ingénua, lembra o narrador nas entrelinhas, tal e qual Ludmilla tinha prevenido.



O Leitor, nas suas divagações pela editora, depara-se com uma carta de Hermes Marana onde é referido o “Pai das Histórias”, um

“ancião de idade imemorável, cedo e analfabeto, que narra ininterruptamente histórias [...] a fonte universal da matéria narrativa, o magma primordial donde derivaram as manifestações individuais de cada escritor;” (CALVINO, 2009a: 145)

O velho índio remete-nos diretamente para a narrativa de tradição oral e ainda para o *vates*, o poeta arcaico, também ele detentor do poder da palavra, do conhecimento e do ritmo. Esta informação entra imediatamente em contraste com uma carta precedente que refere uma organização, a OEPLW (Organização para a Produção Eletrónica de Obras Literárias Homogeneizadas). A OEPLW é capaz de providenciar assistência técnica via computador a autores que não conseguem terminar os seus romances. Os computadores poderiam completar um romance tendo apenas como base o seu início, conseguindo mimetizar o estilo do autor através de uma programação que deteta e replica “[...] todos os elementos de um texto com perfeita fidelidade aos modelos estilísticos e conceptuais do autor.” (CALVINO, 2009a: 146)

O funcionamento da OEPLW remete-nos para as experiências combinatórias de Italo Calvino, assim como para o ALAMO, um *software* que, através da inserção de uma série de regras e variáveis, consegue criar literatura.

Tanto o “Pai das Histórias” como a OEPLW se aproximam no sentido de serem mecanismos que anulam a autoria da narrativa e que colocam o enfoque na narrativa em si, uma vez que são, de certa forma, meras máquinas narrativas. Nas palavras de Calvino, “[...] o romance popular [baseia-se] no funcionamento objectivo da máquina narrativa, e tem mesmo nos seus exemplos mais ilustres um carácter quase de produção anónima que o aparenta às mitologias [...]” (CALVINO, 2003: 338).

A APO – organização do Poder Apócrifo – é uma organização, ou culto, criada pelo tradutor Hermes Marana, que procurava livros secretos e mensagens codificadas. Tendo entrado em rutura, subdividiu-se em duas, sendo que uma é a *Wing of Light*, que procura a verdade extra-humana ou extraterrestre em livros falsos, e a *Wing of Shadow*, que acredita que só a falsidade e a mentira intencional podem combater as pseudoverdades dominantes.

Com as leituras das cartas de Marana, o Leitor apercebe-se de que a situação de leitura/interrupção em que está envolvido tem paralelismo com um esquema criado pelo tradutor a pedido de um Sultão. O Sultão, de forma a impedir uma possível conspiração, teve que embargar toda a literatura estrangeira, mas, em simultâneo, teve que honrar uma cláusula do seu contrato matrimonial, que estabelecia que a sua mulher tinha que ler todos os dias. Para solucionar o seu problema, contrata Marana, que usa um “[...]” estratégia inspirado na tradição literária do Oriente: interromperá a tradução no ponto mais apaixonante e começará a traduzir outro romance [...]” (CALVINO, 2009a: 153) criando-se um ciclo interminável.

Voltamos a identificar uma meta-observação que nos remete para *Se numa noite de inverno um viajante*. “No lugar do vidente índio que narra todos os romances do mundo, surge-te um romance-armadilha montado pelo desleal tradutor com princípios de romance que ficam em suspenso...” (CALVINO, 2009a: 154).

Após a leitura do romance da perseguição telefónica, o narrador interfere de uma forma irónica. O Leitor, sentado num café à espera de Ludmilla, é chamado por um empregado. Diz o narrador: “Levanta-te, chamam-te ao telefone.” (CALVINO, 2009a: 169), como quem pretende quebrar o encantamento da leitura, e ao mesmo tempo chamar à atenção para o facto. Todo o capítulo que se segue é dedicado à leitura orientada pelo narrador e à criação de paralelismos, tanto com a obra como com o leitor-real.

“Este livro até agora teve o cuidado de deixar aberta ao Leitor que lê a possibilidade de se identificar como Leitor que é lido: por isso não lhe foi dado um nome que automaticamente o equiparia a uma Terceira Pessoa, a uma personagem (enquanto a ti, vista como Terceira Pessoa, foi necessário atribuir um nome, Ludmilla) [...] Vejamos se de ti, Leitora, o livro consegue traçar um verdadeiro retrato, partindo da moldura para te apertar por todos os lados e estabelecer os contornos da tua figura.” (CALVINO, 2009a: 171)

A leitura da casa de Ludmilla desdobra-se em possíveis conclusões, apresentadas como um leque de escolhas a decidir pelo Leitor, numa espécie de jogo dedutivo. Que lugar ocupam os livros na vida da Leitora? Hipótese 1: porque “[...] são uma defesa que põe à frente para maneres afastado o mundo exterior [...]”(CALVINO, 2009a: 171); hipótese 2: são “[...] um sonho em que mergulhas como numa droga [...]”(CALVINO,

2009a: 171); hipótese 3: são pontes que lançam para o exterior, para o mundo que te interessa tanto que queres dilatar e multiplicar as suas dimensões [...]”(CALVINO, 2009a: 171).

O convite à dedução feito pelas descrições pormenorizadas continua, o que permite ao Leitor fazer um desenho mais concreto de Ludmilla, incluindo tirar conclusões precipitadas sobre o vaivém de pessoas. Em resposta a uma cena de ciúmes feita pelo Leitor, Ludmilla diz que, se for para ser assim, nem vale a pena começar. Esta afirmação incendeia o romance eminente entre os leitores. E o narrador, como quem está ciente da invasão de privacidade, dirige-se à Leitora num sussurro.

“(Começar. Foste tu que o disseste Leitora. Mas como fixar o momento exacto em que começa uma história? Tudo começou sempre antes, a primeira linha da primeira página de todos os romances remete para alguma coisa que já aconteceu fora do livro. Ou então a verdadeira história é a que começa dez ou cem páginas mais à frente e tudo o que vem antes é só um prólogo [...]” (CALVINO, 2009a: 183).

O narrador deixa a questão no ar, com a noção de *in media res*: qual será a verdadeira história do livro? E, de certa forma, remete à afirmação feita no início do livro, aquando o Leitor conhece a ainda anónima Leitora e fica na expectativa estar perante “[...] o princípio de uma possível história” (CALVINO, 2009a: 52).

“Especular, reflectir: toda a actividade do pensamento me remete para os espelhos” (CALVINO, 2009a: 191). Esta é a frase que abre o romance “Numa rede de linhas que se intersectam”. Esta história traz à atenção, uma vez mais de uma forma disfarçada, um ponto importante na obra de Calvino, a multiplicidade.

O narrador deixa a referência, visível apenas ao *leitor atento*, às *Seis propostas para o próximo milénio*. A multiplicidade é um dos valores a guardar na literatura e, essencialmente, a base de *Se numa noite de inverno um viajante*, que podemos tomar como exemplo dessa “[...] ambição de representar a multiplicidade das relações em acto ou potenciais” (CALVINO, 2006: 134).

O diário de Silas Flannery, autor do romance da multiplicidade, aborda a dificuldade do escrevente e o desejo de anulação do autor que acaba por estar sempre presente (por mais que se tente ocultar) nos textos que escreve. “[...] todos os elementos que fazem o

que escrevo poder reconhecer-se como meu, acho-os uma jaula a limitar as minhas possibilidades” (CALVINO, 2009a: 203).

Podemos especular que Silas Flannery é um meta-autor, um representante de Italo Calvino a fazer um desabafo sobre a ansiedade que sente ao escrever: “Desejava poder escrever um livro que fosse apenas um *incipit*, que por toda a sua duração mantivesse a potencialidade do princípio, a expectativa ainda sem objecto” (CALVINO, 2009a: 209).

Calvino, nas *Seis propostas para o próximo milénio*, refere a estratégia que Jorge Luís Borges usou para desbloquear a sua escrita prosaica, que consistia em fingir “[...] que o livro que queria escrever já estava escrito, escrito por outro, por um hipotético autor desconhecido [...]” (CALVINO, 2006: 66). Numa espécie de homenagem a Borges, Silas Flannery, ou Calvino ficcional, afirma que “[...] o autor de cada livro é uma personagem fictícia que o autor existente inventa para a tornar o autor das suas ficções.” (CALVINO, 2009a: 212)

Torna-se aqui evidente a questão da máscara e do jogo do simulacro, em que o verdadeiro autor, Italo Calvino, se disfarça de autor ficcional. É um facto curioso que Calvino surja, ainda sob disfarce, no momento em que Flannery é confrontado com a edição de romances fraudulentos produzidos por computador, uma vez que, efectivamente, também ele é fraudulento. Podemos considerar que este desenrolar seja, uma vez mais, um aviso do narrador feito ao leitor, para estar atento no que diz respeito ao verdadeiro e ao falso na literatura em geral, e nesta obra em particular.

O resto do capítulo é um confluir de personagens e hipóteses em redor de Silas Flannery. Por um lado, temos o tradutor que veio prevenir o escritor da existência de romances fraudulentos editados em seu nome no Japão e lhe deixa um volume para ler. Por outro, o grupo de rapazes que acreditam que o escritor tem sido alvo de comunicações extraterrestres e que o seu diário tem mensagens ocultas. Por outro ainda, Lotária que pretende conhecer o escritor/objeto da sua tese. Temos também Ludmilla, a leitora misteriosa para quem Flannery escreve. E por fim o Leitor que foi a seu encontro para expor a situação de falsificação e mostrar os respetivos documentos, mas que não chegou a ter essa oportunidade porque foi roubado por um bando de loucos.

O Leitor deixa a casa de Flannery com um novo volume de leitura e o escritor fica a refletir sobre a conversa que teve.

“Reflecti sobre a minha conversa com aquele Leitor. Talvez a sua intensidade de leitura seja de modo a aspirar toda a substância do romance no início, de maneira que não lhe resta mais nada a seguir. A mim sucede-me ao escrever: há tempos que todos os romances que me ponho a escrever se esgotam pouco a pouco depois do início como se eu já lá tivesse dito tudo o que tinha para dizer.

Veio-me à cabeça a ideia de escrever um romance feito só de princípios de romances. O protagonista podia ser um Leitor que é continuamente interrompido. O Leitor compra um novo romance A do autor Z. Mas é um exemplar defeituoso e não consegue passar do início... Volta à livraria para trocar o volume...

Poderia escrevê-lo todo na segunda pessoa: tu Leitor... Poderia também meter uma Leitora, um tradutor falsário, um velho escritor que tem um diário como este diário...

Mas não queria que para escapar ao Falsário a Leitora acabasse nos braços do Leitor. Farei que o Leitor parta na peugada do Falsário que se esconde num país qualquer bem remoto, para que o Escritor possa ficar sozinho com a Leitora.

É claro, sem uma personagem feminina, a viagem do Leitor perdia vivacidade: tem que encontrar outra mulher qualquer no seu caminho. A Leitora podia ter uma irmã...” (CALVINO, 2009a: 230-1)

Uma vez mais o autor joga com o Leitor e provoca-o com um pensamento que, para além de ser meta-literário, é uma previsão do desenrolar narrativo que é já do conhecimento do leitor-real.

O conto que se segue, “No tapete de folhas iluminado pela lua”, pode ser caracterizado pelo seu carácter icástico, narrado de uma forma lenta e pausada. Esta forma de narrar entra em contraste com o capítulo anterior, cheio de peripécias, de acontecimentos e personagens. Podemos especular que a intenção do narrador ao fazer esta paragem brusca seria proporcionar um momento de calma ao leitor, deixá-lo vaguear pelas páginas e absorver as sensações que são descritas de forma extremamente pormenorizada, como que numa homenagem à exatidão e à leveza.

“Para levar a conversa para outro campo, experimentei fazer a comparação com a leitura de um romance, em que o ritmo da narração muito calmo, todo no mesmo tom mortiço, serve para fazer sobressair sensações subtis e precisas para as quais se quer chamar a atenção do leitor; mas no caso de um romance temos de ter em conta o facto de que na sucessão das frases passa uma única sensação de cada vez, seja simples ou complexa, enquanto que a amplitude no campo visual e do campo

auditivo permite registar ao mesmo tempo um conjunto muito mais rico e complexo. A receptividade do leitor quanto ao conjunto de sensações que o romance pretende veicular acaba por ser muito reduzida, em primeiro lugar porque a sua leitura muitas vezes apressada e desatenta não capta ou descarta um certo número de sinais e de intenções de facto contidas no texto, e em segundo lugar porque há sempre qualquer coisa essencial que fica fora da frase escrita, aliás, as coisas que o romance não diz são necessariamente mais do que as que diz, e só um reflexo particular do que está escrito pode dar a ilusão de que também se está a ler o não escrito.” (CALVINO, 2009a: 237-8)

O narrador faz questão de chamar a atenção para a existência de sinais e intenções escondidos no texto, para o não-escrito e coloca o leitor numa posição privilegiada no sentido em que é ele, com a sua receptividade individual, que tem a capacidade de absorver, por inteiro, o texto e os seus conteúdos.

O Leitor lê “No tapete de folhas iluminado pela lua”, durante a sua viagem de avião, o seu transporte na perseguição a Marana. O desconforto do voo, que o narrador descreve como uma não-viagem, anónima e maquinal, acentua a força e absorção da leitura. “Mais vale ateres-te a esta outra abstracção do percurso, realizada através da anónima uniformização dos caracteres tipográficos: aqui também é o poder de evocação dos nomes que te persuade que estás a sobrevoar qualquer coisa e não o nada” (CALVINO, 2009a: 245). O romance é comparado ao voo, por ser leve, flutuante e transmitir uma sensação de sonho.

Quando o Leitor chega ao seu destino, o livro é apreendido e ele conhece Corinna. Ela explica que na Ataguitânia os livros só podem circular com capas falsas.

“Estamos num país em que tudo o que é falsificável já foi falsificado [...] A contra-revolução e a revolução combatem-se uma à outra à custa de falsificações; o resultado é que ninguém pode ter a certeza do que é verdadeiro e do que é falso, a polícia política simula acções revolucionárias e os revolucionários disfarçam-se de polícias.” (CALVINO, 2009a: 247)

Durante e após a corrida de táxi que o Leitor e Corinna partilham, a narração vai ganhando ramificações e assemelhando-se ao romance dos espelhos. Existem táxis verdadeiros e falsos, polícias verdadeiros e falsos, agentes infiltrados, prisões estaduais, verdadeiros revolucionários, falsos revolucionários e comportamentos díspares, que

tanto são acusadores como defensores, consoante as personagens que se encontram presentes. Nisto o Leitor é preso numa prisão/biblioteca de livros proibidos.

“(Vieste até aqui à Ataguitânia no rasto de um falsário de romances e dás contigo prisioneiro de um sistema em que cada facto da vida é uma falsificação. Ou então: estavas decidido a meter-te em florestas, pradarias, planaltos e cordilheiras na peugada do explorador Marana, perdido em busca das nascentes dos romances-rio, mas esbarras nas grades da sociedade carcerária que se estendem pelo planeta e sempre iguais... Esta é ainda a tua história, Leitor? O itinerário que empreendeste por amor a Ludmilla levou-te para tão longe dela que a perdeste de vista: se ela já não te guia, só te resta confiares-te à sua imagem especularmente oposta, Lotária...” (CALVINO, 2009a: 250-1).

A função do narrador como *game master* torna-se aqui muito óbvia. Não só ele aparece entre parenteses num momento de crise – o aprisionamento do Leitor num país desconhecido – como faz um ponto da situação, julga-o e ainda lhe dá orientações em como proceder perante tudo isto. Mais adiante na narração ele volta a insurgir-se:

“Mas achas que pode continuar assim, esta história? Não, a do romance não: a tua! Até quando continuarás a deixar-te arrastar passivamente pelo enredo? [...] Se continuas a prestar-te a este jogo, quer dizer que também és cúmplice da mistificação geral.” (CALVINO: 2009a: 253)

O Leitor decide confrontar Lotária e desmascará-la, acusando-a de estar camuflada por debaixo de diversas fardas e uniformes. Numa discussão acesa, Lotária vai tirando as camadas de roupa que protegem a sua identidade até ficar despida. E tal como tinha previsto Silas Flannery, o Leitor encontra outra mulher no seu caminho, e cede.

“Leitor, o que estás a fazer? Não resistes? Não foges? Ah, participas... Ah, também te atiras... És o protagonista absoluto deste livro, de acordo, mas pensas que isso te dá o direito de teres relações carnais com todas as personagens femininas? Assim, sem nenhuma preparação... A tua história com Ludmilla não era o suficiente para dar ao enredo o calor e a graça de um romance de amor? Que necessidade tens de te meteres também com a irmã (ou com qualquer uma que identifiques com a irmã dela), com esta Lotária-Corinna-Sheila que pensando bem nunca chegaste sequer a simpatizar com ela...? É natural que queiras desferrar-te, depois de andares páginas e páginas a seguir os acontecimentos com passiva resignação mas achas bem que seja assim? Ou quererás dizer que nesta situação

também te vês envolvido de má vontade? Sabes muito bem que esta rapariga faz tudo com a cabeça, o que pensa em teoria põe-no em prática até às últimas consequências... Era uma demonstração ideológica que te queria dar, mais nada... Porque é que desta vez te deixas convencer imediatamente pelos argumentos dela? Tem cuidado, Leitor, aqui tudo é diferente do que parece, tudo tem uma dupla face...” (CALVINO, 2009a: 254-255)

Uma vez mais o Leitor é deixado com um aviso: cuidado com a duplicidade, as coisas nem sempre são o que aparentam, o que o prepara para ler o próximo romance.

“À volta de uma cova vazia” é um romance dúbio, no qual uma personagem procura pelo seu passado após o falecimento de seu pai:

“É a narrativa que regula o seu passo pelo lento avançar das ferraduras por atalhos que sobem para um lugar que contenha o segredo do passado e do futuro, que contenha o tempo enrolado sobre si mesmo como um laço pendurado no arção da sela.” (CALVINO, 2009a: 260)

A busca leva-o a uma cidade feita de memórias e pátios labirínticos:

“Sucedem-se um pátio onde estão estendidos tapetes para bater (vou procurando na minha memória recordações de um berço numa casa faustosa), um segundo pátio atulhado de sacos de sêneas (tento despertar recordações de uma casa de lavoura na primeira infância), um terceiro pátio para onde dão as cavalariças (tereí nascido no meio das estrebarias?) Devia ser pleno dia e porém a sombra que envolve o conto não dá sinais de clarear, não transmite mensagens que a imaginação visual possa completar em figuras bem delineadas, não nos traz palavras ditas mas apenas vozes confusas, cantos abafados.” (CALVINO, 2009a: 261)

O narrador invoca a imprecisão do conto, o leitor deve-se sentir como a personagem principal – Nacho Zamora –, perdida, confusa, à procura.

A duplicidade presente no conto começa-se a notar pela parecença física entre todos os habitantes da cidade: os senhores, os criados e o próprio Nacho. Todos são uma imagem refletida uns dos outros. Fica no ar a sugestão do incesto numa sociedade fechada, e a confusão de Nacho sobre as suas origens vai aumentando, num jogo do empurra entre os criados e os senhores de Oquedal. Nacho descobre que o seu pai, com quem partilhava o nome, - se envolveu numa luta com um inimigo: Fautino Higuera. Após a vitória, o seu pai abandonou a cidade para nunca mais regressar. A narrativa termina



com um espelhamento literal da história do pai de Nacho, um envolvimento entre Nacho e um desconhecido de nome Faustino Higuera. O final é deixado em aberto e as questões sobre as suas origens não chegam a ser respondidas.

No início do décimo capítulo, o narrador faz o enquadramento da história que agora ganha contornos bastante diferentes. O Leitor está infiltrado na Hircânia, enviado pelas autoridades da Ataguitânia, com uma missão de carácter oficial: “Estás a tomar chá com Arkadian Porphyritch [...] que merecidamente exerce as funções de Director Geral dos arquivos da Polícia de Estado” (CALVINO, 2009: 271). A conversa travada entre as duas personagens ganha traços interessantes. Ironicamente, e apesar de ser o responsável pela censura literária, Arkadian “[...] continua a sentir desejo e curiosidade pela leitura [...]” (CALVINO, 2009a: 275). A conspiração dos romances apócrifos entra na conversa e discute-se o facto de o tradutor falsário ter feito tudo por uma mulher, para a qual

“[...] ler significa despir-se de todas as intenções e de todos os preconceitos, para ficar pronta a acolher uma voz que se faz ouvir quando menos se espera, uma voz que não se sabe de onde vem, de um lugar qualquer para além do livro, para além do autor, para além das convenções da escrito: do não dito, do que o mundo ainda não disse de si e ainda não tem palavras para dizer.” (CALVINO, 2009a: 276)

Esta é umas das passagens mais apaixonantes do livro e, de certa forma, uma das mais reveladoras. Esta voz que Ludmilla consegue ouvir, e que a torna numa leitora tão especial, é a voz do *game master*, a entidade que está além do livro e além do autor, a estrela guia do leitor e a sua consciência.

O Leitor tem um sonho em que está num comboio. Talvez este seja um indício de que, com o final do livro a aproximar-se, as histórias se começam a tocar, como que a fechar um círculo. O comboio faz uma paragem abrupta no meio do nada e na linha paralela para um comboio que segue na direção oposta. Através dos vidros embaciados é perceptível uma figura esfumada, Ludmilla. O Leitor tenta comunicar com ela, dizendo-lhe que tem o livro que ela procura, o livro que não é interrompido, que tem a continuidade das histórias que ficaram em suspenso. Ludmilla responde:

“– O livro que procuro [...] é o que dá o sentido do mundo depois do fim do mundo, o sentido de que o mundo é o fim de tudo o que há no mundo, de que a única coisa que há no mundo é o fim do mundo.” (CALVINO, 2009a: 280)

Este sonho tem uma mensagem inerente, escondida pelo embaciar que caracteriza o mundo dos sonhos ou, se identificarmos a referência, pela *nuvem de fumo* trazida pelo comboio. Ludmilla viaja na direção oposta ao Leitor. O narrador/*game master* avisou diversas vezes o Leitor em relação ao afastamento que poderia ocorrer. Por outro lado a negação de Ludmilla a respeito dos finais das leituras interrompidas deixa o prenúncio de que a história não está acabada e funciona também como epígrafe para o romance que se segue.

“Que história lá no fundo espera o fim?”, mais do que um romance apocalíptico, é um romance do apagamento. Depois de um desenrolar atribulado de histórias e tramas e falsificações, cheio de intrigas e personagens que se desdobram em outras, este conto funciona como um contraponto. Nesta narrativa, o narrador/personagem dá início a uma empreitada na qual vai abolir e apagar mentalmente “[...] os elementos que decidi[u] não tomar em consideração” (CALVINO, 2009a: 283).

O decorrer da narrativa é o processo de abolição da personagem, numa listagem de elementos que a incomodam.

“[...] todos os edifícios públicos que me apareceram à frente, e não só os edifícios, com as suas escadarias e entradas com colunas e corredores e antecâmaras, e ficheiros e circulares e dossiers, mas também os chefes de divisão, os directores gerais, os vice-inspectores, os interinos, os funcionários do quadro e eventuais, fi-lo porque a existência deles é nociva ou supérflua em relação à harmonia do colectivo.” (CALVINO, 2009: 285)

Este apagar estende-se a tudo e o mundo torna-se numa superfície vazia, onde o vento arrasta memórias do mundo desaparecido, como que para lembrar que outrora existiu. “Renunciar às coisas é menos difícil do que se pensa: tudo está no começar.” (CALVINO, 2009a: 287) Podemos apenas especular que é uma possível indicação para o Leitor, que agora, aparentemente, já se habituou à interrupção cíclica dos livros que lê.

“Leitor, já é tempo de a tua inquieta navegação lançar a âncora. Que porto pode receber-te com maior segurança do que uma grande biblioteca?” (CALVINO, 2009a: 293). Assumindo a biblioteca como uma última esperança ele pesquisa o arquivo e encontra o registo dos livros, de todos os dez. Enquanto os funcionários da biblioteca tentam descobrir o paradeiro dos livros (nenhum está disponível por uma ou outra razão) o Leitor espera pacientemente sentado. A atitude do Leitor é, agora, totalmente diferente

da inicial. A ansiedade, frustração e até obsessão com que os procurou, ou melhor será dizer, perseguiu, já não existe. Só resta a resignação.

Enquanto espera alguns leitores, que se encontram sentados na mesma mesa, contam-lhe como fazem a sua leitura. Um faz uma leitura misturada com divagações pessoais:

“Se um livro me interessar realmente, não consigo segui-lo mais de poucas linhas porque a minha mente [...] faz-lhe uma tangente e salta de pensamento em pensamento, de imagem em imagem, num itinerário de raciocínios e fantasias que precisa de percorrer até ao fim, afastando-me do livro até perdê-lo de vista. [...] Mas essas poucas páginas para mim já encerram o universo inteiro, de que não consigo ver o fundo.” (CALVINO, 2009a: 294)

Um outro leitor vê a leitura como uma operação descontínua, na qual

“[...] distingue segmentos mínimos, associações de palavras, metáforas, nexos sintácticos, passagens lógicas, particularidades lexicais [...] São como as partículas elementares que compõem o núcleo da obra, em torno do qual gira tudo o mais. É através destas espirais que, em relâmpagos que mal se distinguem, se manifesta a verdade que o livro pode conter, a sua substância última. Os mitos e mistérios consistem em grãozinhos impalpáveis [...] por isso [...] leio e releio tentando sempre a verificação de uma nova descoberta nas entrelinhas.” (CALVINO, 2009a: 295)

Outro leitor intervém e expõe a sua necessidade de reler:

“[...] em cada releitura parece-me ler pela primeira vez um livro novo. Serei eu que continuo a mudar (...) Ou a leitura é uma construção que ganha forma juntando um grande número de variáveis e não se pode repetir duas vezes de acordo com o mesmo desenho? [...] A conclusão a que cheguei é de que a leitura é uma operação sem objecto; ou que o seu verdadeiro objecto é ela própria. O livro é um suporte acessório ou inclusivamente um pretexto.” (CALVINO, 2009a: 295-6)

Um quarto leitor discorda e explica que todas as leituras são uma única leitura.

“Cada novo livro que leio passa a fazer parte do livro geral e unitário que é a soma das minhas leituras. [...] para compor esse livro geral, cada livro particular tem de se transformar, de entrar em relação com os livros que li antes [...]” (CALVINO, 2009a: 296).

Ainda outro leitor diz que é pela procura de uma história particular.

“Há uma história que para mim vem antes de todas as outras histórias e de que todas as histórias que leio me parecem que contêm um eco que se perde logo. Nas minhas leituras não faço senão procurar esse livro que li na minha infância [...]” (CALVINO, 2009a: 296).

Um leitor aproxima-se para intervir na conversa dizendo que o importante é o início.

“O momento que mais conta para mim é o que antecede a leitura. [...] Às vezes é o incipit do livro, as primeiras frases... Resumindo, se para vocês basta pouco para pôr a imaginação em movimento, a mim basta-me ainda menos: a promessa da leitura.” (CALVINO, 2009a: 296-7)

Um sétimo leitor interrompe explicando que o fim é que conta,

“[...] mas o fim verdadeiro, último, oculto nas trevas, o ponto de chegada a que o livro quer levar-te. Eu ao ler também procuro espirais [...] mas o meu olhar escapa por entre as palavras para tentar descobrir o que se apresenta ao longe, nos espaços que se estendem para lá da palavra «fim».” (CALVINO, 2009a: 297)

Finalmente chega a altura do “nosso” Leitor exprimir a sua opinião. Ele explica que gosta de leituras estanques, definitivas, que não se confundam com outras e que, acima de tudo, não sejam interrompidas. Mas que ultimamente tem a sensação que “[...] no mundo só existem histórias que ficam em suspenso e se perdem no caminho” (CALVINO, 2009a: 297). Na verdade, cada um sabe o que a sua experiência lhe permite saber, ou quer o que não tem, ou não teve, o que vem a ser quase tudo. Mas estes oito leitores formam um catálogo de leituras-tipo que implicam diferentes níveis de envolvimento na história. Podemos considerar que a intenção é mostrar que não existem leituras certas ou erradas, que qualquer leitura que o leitor-real tenha feito, é perfeitamente válida. Os leitores também sugerem que efectivamente o mais importante numa leitura é a operação de leitura e que o que define o leitor não é a história que ele lê mas como ele a lê.

O quinto leitor, o que procura a história da sua infância, conta o pouco que se lembra dela, que é apenas o início. Acredita ser uma narrativa das mil e uma noites, e que não terá descanso enquanto não a acabar. Nesta história, um homem com dificuldades em dormir sai pelas ruas usando um disfarce de mercador e cruza-se com uma bela mulher

que canta. Ele é convidado por uma escrava a entrar no palácio onde a bela mulher se encontra, assim como outros sete homens. Eles terão de jogar um jogo de azar e quem tirar a pérola negra terá de cometer um assassinato. Quem tira a pérola é o homem disfarçado de mercador e é-lhe dado o nome da pessoa de quem deverá trazer a cabeça: é ele próprio.

Mais uma história que não tem fim. O nosso Leitor dá um título a esta obra e junta-o à lista das restantes para a procurar no catálogo da biblioteca. O leitor com predileção pelos inícios, vê imediatamente o *incipit* de uma história.

“«Se numa noite de Inverno um viajante, fora do casario de Malbork, debruçando-se da escarpada falésia sem temer o vento e a vertigem, olha para baixo onde a sombra se adensa numa rede de linhas que se entrelaçam, numa rede de linhas que se intersectam no tapete de folhas iluminadas pela lua à volta de uma cova vazia, – Que história lá ao fundo espera o fim? – pergunta, ansioso por ouvir a história»” (CALVINO, 2009a: 298-9).

O leitor que dá importância aos fins interrompe e lembra que “Antigamente um conto só tinha duas maneiras de acabar: passadas todas as provas, o herói e a heroína casavam-se ou morriam” (CALVINO, 2009a: 299).

Talvez porque no conto “Pergunta, ansioso por ouvir a história”, o Leitor se identificou com o homem disfarçado que tirou à sorte a sua própria morte, talvez porque se apercebeu que realmente só existem dois finais possíveis, o Leitor decide casar com Ludmilla. Podemos conjecturar que o Leitor, no final da sua aventura, compreendeu que a verdadeira história a ler seria a do amor entre Leitor e Leitora e que o final estaria em aberto, à espera da sua interpretação. No último capítulo Leitor e Leitora são casados e estão a ler juntos na cama. A leitura que o Leitor está prestes a terminar é *Se numa noite de inverno um viajante* de Italo Calvino.

## Considerações finais

Quando abrimos a primeira página de *Se numa noite de inverno um viajante*, estamos a abrir mais do que um livro: abrimos uma porta que dá para um mundo de possibilidades. Este mundo é o mundo do jogo.

Uma das grandes características que podemos identificar nesta obra, e que é análoga ao jogo, é a repetição. Este movimento contínuo, cíclico e, de certa forma, infinito, é a base de construção de *Se numa noite de inverno um viajante*. A imagem da espiral aparece-nos em diferentes momentos, como por exemplo: na enumeração dos diferentes tipos de livros na livraria no primeiro capítulo; na forma de uma descrição em gradação crescente, quando o Leitor quer lançar o livro incompleto para um além cosmos; na listagem obsessiva que a personagem principal faz, no romance apocalíptico, do que vai apagando; na multiplicação catóptrica do *eu*, no romance dos espelhos; nos passados acumulados do criminoso que tenta livrar-se de Jojo; na diversidade de leituras tipo dos diferentes personagens.

Numa perspetiva mais alargada conseguimos identificar outro conjunto de ciclos intermináveis, já a um nível estrutural, o ciclo de leitura. O leitor inicia um romance que é interrompido, procura a sua continuação, encontra-a (ou julga que a encontra), inicia um novo romance, a leitura é interrompida, procura a sua continuação, etc. Este movimento continua até ao final do romance que, efectivamente, não podemos dizer que acaba.

Se nos afastarmos ainda mais um bocadinho torna-se visível o grande círculo do romance, que é fechado com a afirmação final do Leitor: “É só mais um instante. Estou mesmo a acabar *Se numa noite de inverno um viajante* de Italo Calvino” (CALVINO, 2009a: 301). Mas na verdade, este final não é tanto um fechar dum círculo, mas sim um novo ciclo de um movimento perpétuo, onde conseguimos ver nitidamente Ouroboros.

Numa perspetiva macro *Se numa noite de inverno um viajante* é um romance feito de ciclos dentro de outros ciclos. Temos então os ciclos internos à narração, temos o ciclo de leitura dos dez romances e temos o grande ciclo que engloba todos os referidos. A repetição presente no romance ganha um carácter ritual, tanto pela frequência com que surge no texto como pela importância que tem como elemento estruturante de *Se numa noite de inverno um viajante*. Mais do que aproximar a obra ao jogo, esta circularidade

transforma a obra em jogo: “Hoje em dia já não se pode pensar numa totalidade que não seja potencial, conjectural e múltiplice.” (CALVINO, 2006: 138)

Um outro indício que confirma que estamos em jogo é o diálogo que se estabelece com o narrador. Desde o início da obra que ele relata o possível caminho que nos terá levado a ler o novo romance de Italo Calvino, como também refere que estamos perante qualquer coisa que não sabemos muito bem o que é. Talvez por momentos se acredite que é uma estratégia usada apenas no primeiro capítulo, para prender o leitor, mas com a continuação da leitura, o narrador adota uma posição dominante sobre o leitor e sobre o próprio autor. Esta integração do leitor como elemento constituinte da narração é um mecanismo que tanto orienta como manipula a atenção e a interpretação do leitor. Contudo, esta inclusão do leitor como personagem narrativo eleva a obra, dando-lhe um carácter vivo.

Ambas as questões potenciam inúmeras leituras e dão ao romance um carácter infinito, ou nas palavras de Italo Calvino, de hiper-romance. Conseguimos identificar na obra “[...] o romance contemporâneo como enciclopédia, como método de conhecimento, e sobretudo como rede de conexões entre os factos, as pessoas e as coisas do mundo” (CALVINO, 2006:127-8), com que sonhava Calvino para a literatura do novo milénio.

Difícilmente se encerra um estudo sobre um romance cujas interpretações e significações almejam o infinito. Estudar *Se numa noite de inverno um viajante* é aventurarmo-nos num labirinto sem um mapa. Com esta perspetiva só nos podemos limitar a refletir sobre o caminho que traçamos, entre muitos outros possíveis.

Tentamos evidenciar, antes de tudo, a importância e a riqueza de Italo Calvino como autor que, até hoje, teve pouca presença no mundo académico Português. Demonstramos, também, que *Se numa noite de inverno um viajante* é o romance enciclopédico em que Calvino reúne o trabalho de uma vida, e no qual conseguimos identificar o seu pensamento, a sua vivência e o seu trabalho como escritor e professor de literatura. Acima de tudo tentamos fazer uma leitura reflexiva à luz da teoria do jogo e estabelecer novos pontos de contacto. Restam-nos agora novas leituras e novos jogos que não se detêm no infinito.

## **Bibliografia Activa**

CALVINO, Italo, 2011 – *As Cidades Invisíveis*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 978-972-695-982-3

CALVINO, Italo, 2010 – *O Castelo dos Destinos Cruzados*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 978-972-695-895-6

CALVINO, Italo, 2009a – *Se numa Noite de Inverno um Viajante*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 978-972-695-892-5

CALVINO, Italo, 2009b – *Todas as Cosmicómicas*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 978-972-695-880-2

CALVINO, Italo, 2006 – *Seis Propostas para o próximo Milénio*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 972-695-354-5

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

CALVINO, Italo, 2000 – *Fábulas e contos italianos recolhidos da tradição popular durante os últimos cem anos e transcritos dos vários dialectos para a língua italiana*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema

CALVINO, Italo, 1999a – *O Barão Trepador*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 972-695-357-X

CALVINO, Italo, 1999b – *Sobre o Conto de Fadas*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 972-695-368-5

CALVINO, Italo, 1995 – *A Memória do Mundo*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Teorema, ISBN: 972-695-241-7

## **Bibliografia Geral Citada**

BARTHES, Roland, 1997 – *Mitologias*, trad. José Augusto Seabra, Lisboa, Edições 70, ISBN: 972-44-0485-4, pp. 179-223

CAILLOIS, Roger, 1990 – *Os jogos e os Homens*, trad. José Garcez Palha; Lisboa, Edições Cotovia, ISBN: 972-9013-28-4



- CHEVALIER, Jean, 2010 – *Dicionário dos símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*, Lisboa, Teorema, ISBN 978-972-695-949-6
- DURAND, Gilbert, 1982 – *Mito, Símbolo e Mitodologia*, trad. Hélder Godinho e Victor Jabouille; Lisboa, Presença
- ECO, Umberto, 1983 – *Leitura do texto literário*, Porto, Editorial Presença
- ECO, Umberto, 1997 – *Seis Passeios nos Bosques da Ficção*, trad. Wanda Ramos; Algés, Difel, ISBN: 972-29-0320-9
- ELIADE, Mircea, 1989 – *Aspectos do Mito*, Lisboa, Edições 70
- FEDERICI, Federico M., 2009 – *Translation as stylistic evolution: Italo Calvino Creative translator of Raymond Queneau*; Amsterdam, Rodopi, ISBN: 978-90-420-2569-1
- FRANÇOIS, Frédéric, 1996 – *Práticas do oral: diálogo, jogo e variações das figuras do sentido*; Carapicuíba, Pró-Fono Departamento Editorial, ISBN: 85-85491-16-7
- GRIMAL, Pierre, 1992 – *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*, trad. Victor Jabouille; Lisboa, Difel, ISBN: 972-29-0049-8
- HUIZINGA, Johan, 2003 – *Homo Ludens: Um Estudo sobre o Elemento Lúdico da Cultura*, trad. Victor Antune; Lisboa, Edições 70, ISBN: 972-44-1184-2
- JABOUILLE, Victor [et al.], 1993 – *Mito e Literatura*, Mem Martins, Inquérito, ISBN: 972-670-176-7
- KEATING, Maria Eduarda, 1995 – *Queneau, a Tradução do Jogo e o Jogo da Tradução*, Braga, Centro de Estudos Humanísticos. Separata de "Diacrítica", nº 10, p. 491-534
- LÉVI-STRAUSS, Claude, 1993 – *Antropologia Estrutural dois*, trad. coord. Maria do Carmo Pandolfo; Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro
- MALATO, Maria Luísa, 2009 – *Italo Calvino e o Século XVIII: As aventuras de um Barão Trepador*. Porto, Sombra pela cintura. Nel mezzo del cammin: actas da Jornada de Estudos Italianos em honra de Giuseppe Mea. p. 465-490

MALATO, Maria Luísa, 2005 – *Magister ludi : o jogo no espaço fechado da sala de aula*, Porto, Universidade do Porto - Faculdade de Letras. Revista da Faculdade de Letras: Línguas e Literaturas. II série, vol. 22, p. 29-45

MALATO, Maria Luísa, VIEGAS, Ângela Maria Fonseca, 2005 – *Para uma escola com masmorras e dragões: as estratégias do jogo de R.P.G. na sala de aula*. [S.L], Editora Mandruvá. Videtur. Vol. 31, p. 37-54

MARTIN, René, 1995 – *Dicionário Cultural da Mitologia Greco-Romana*, trad. Fátima Gaspar e Carlos Gaspar; Lisboa, Dom Quixote, ISBN: 972-20-1245-2

MATOS, Heitor Miguel Prata e, 2009 – *Italo Calvino e a Matemática – O Axiomático e o Narrativo na Construção Simbólica do Mundo*; Lisboa, Universidade Nova de Lisboa

[s.n.], 2000 – *Tarot – Os Segredos das Cartas*, coord. Michèle Brown; Porto, Asa, ISBN: 972-41-2250-6

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

PROPP, Vladimir, 1978 – *Morfologia do Conto*, trad. Jaime Ferreira e Vitor Oliveira; Lisboa, Editorial Vega

REIS, Carlos; Lopes, Ana Cristina M., 1990 – *Dicionário de Narratologia*, Coimbra, Almedina, ISBN:972-40-0593-3

RODARI, gianni, 2002 – *Gramática da Fantasia*, trad. José Colaço Barreiros; Lisboa, Editorial Caminho, ISBN: 972-21-0846-8

SCHILLER, Friedrich, 1994 – *Sobre a Educação Estética do Ser Humano numa Série de Cartas*, trad. Teresa Rodrigues Cadete; Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, ISBN: 972-27-0561-X

TEIXEIRA, Felismina Ana Durais, 2010 – *A educação Estética em Schiller. O papel do jogo na demanda da plenitude perdida*, Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto