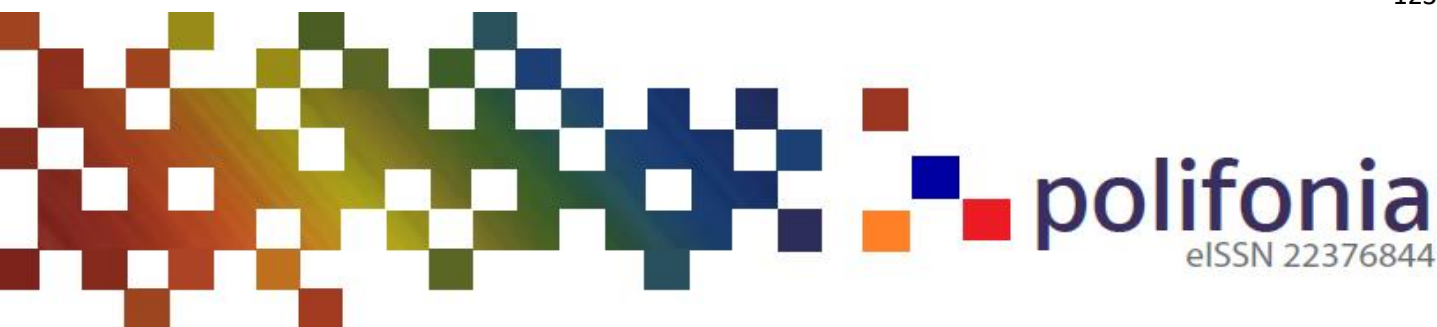




Matepoemática: o lúdico lúcido de Italo Calvino

Mathpoematics: Italo Calvino's lucid and ludic poetics

Matepoemática: el lúdico lúcido de Italo Calvino

Luiz Ernani Fritoli
Universidade Federal do Paraná

Resumo

Neste artigo analisaremos a dimensão lúdica da obra de Italo Calvino, buscando demonstrar como os conceitos de *paidia* (brincadeira) e *ludus* (jogo) constituem duas linhas de força de sua poética. Passaremos em revisão, em seus textos teóricos e críticos, sua concepção de literatura como diversão e como jogo. Analisaremos os modos em que Calvino desenvolve a *paidia*, principalmente em seus romances e contos das duas primeiras décadas de sua produção; e como sua produção mais madura tenderá cada vez mais a incorporar o *ludus* como estratégia estruturante da arquitetura da narrativa. Buscaremos ainda demonstrar o papel que a matemática exerce na poética calviniana dessa última fase de sua produção.

Palavras-chave: Italo Calvino; *ludus*; *paidia*.

Abstract

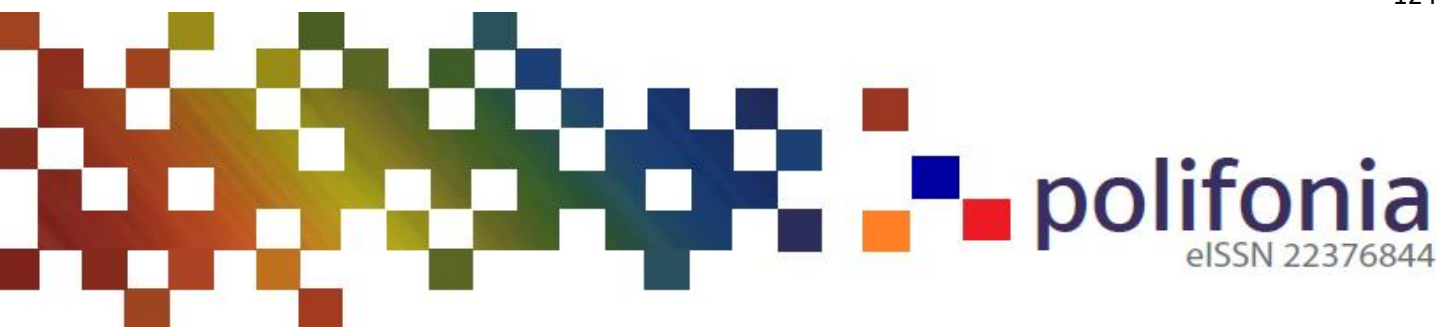
In this article we will analyze the playful dimension of Italo Calvino's work, seeking to demonstrate how the concepts of *paidia* (play) and *ludus* (game) constitute two important features of his poetics. We will review, in his theoretical and critical texts, his conception of literature as fun and as a game. We will analyze the ways in which Calvino develops the *paidia*, mainly in his novels and short stories from the first two decades of his literary production; and how his more mature production will increasingly tend to incorporate the *ludus* as a structuring strategy of the narrative architecture. Moreover, we will try to demonstrate the role that mathematics plays in the last phase of Calvino's poetics.

Keywords: Italo Calvino; *ludus*; *paidia*.

Resumen

En el presente artículo analizamos la dimensión lúdica de la obra de Italo Calvino, buscando demostrar de qué modo los conceptos de *paidia* y *ludus* se constituyen como dos líneas de fuerza en su poética. Revisitamos - en sus textos teóricos y críticos - su concepción de literatura como diversión y como juego. Analizamos las formas como Calvino desarrolla la *paidia*, principalmente en sus novelas y cuentos de las dos primeras décadas de su producción; y cómo su producción más madura tiende cada vez más a la incorporación del *ludus* como estrategia estructuradora de la arquitectura narrativa. También intentamos demostrar el papel que juegan las matemáticas en la poética de la última etapa de su producción.

Palabras clave: Italo Calvino; *ludus*; *paidia*.



A estrutura é liberdade, produz o texto e ao mesmo tempo a possibilidade de todos os textos virtuais que podem substituí-lo. Esta é a novidade da ideia da multiplicidade “potencial” implícita na proposta de uma literatura que nasça das constrações que ela mesma escolhe e se impõe.

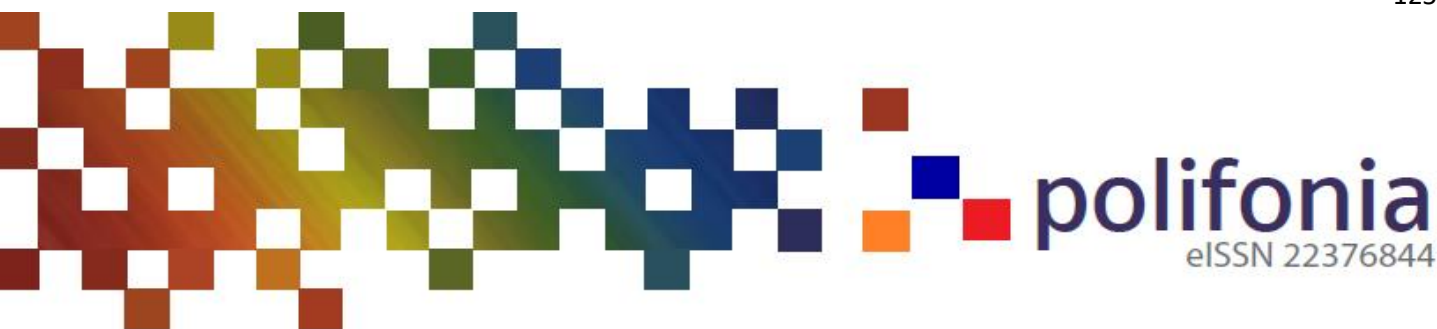
Italo Calvino

1. Um inovador repetitivo

Italo Calvino é um escritor metódico e perfeccionista. Isso não é novidade para ninguém que conheça sua obra. Especialmente em suas obras mais maduras (pós 1967, ano de publicação do ensaio “Cibernética e fantasmas”), há um plano “matemático-geométrico”, além do temático-estético, que norteia a configuração textual da maioria de suas narrativas – e, ocasionalmente, das poesias *oulipianas* e pequenos divertimentos literários mais difíceis de inserir em uma categoria canônica.

Um escritor extremamente criativo, mas adepto de uma metodologia quase “científica” de produção de literatura. Inovador, mas reconhecível, nas linhas de força de sua poética, por algumas *constantes* características. E uma das mais interessantes constantes de sua obra, entrelaçada com as linhas de força da ironia e da melancolia, é o espírito *lúdico* que anima suas histórias.

Embora Calvino fosse um escritor que fazia questão de se renovar a cada nova obra, não seria exatamente correto dizer que ele não *se repetia*. Existe esse mito de que “Calvino jamais se repete”, em parte graças às suas próprias declarações e autodefinições; mas parece mais adequado à realidade de seus textos narrativos afirmar que ele era um escritor que repropunha suas conquistas estéticas sob novas luzes ou com acréscimos. Ou seja, ele repetia sim as fórmulas bem sucedidas, e descartava ou modificava aquelas que não o satisfaziam. Basta ver a constante das trilogias que compôs: a trilogia heráldica, composta por *O visconde partido ao meio*, *O barão nas árvores* e *O cavaleiro inexistente*; a trilogia de guerra, composta pelos livros *A trilha dos ninhos de aranha*, *Ultimo viene il corvo* [Último vem o corvo] e *L’entrata in guerra* [A entrada em guerra]; a trilogia “industrial”, que reúne os contos longos ou romances breves



sobre os problemas causados ou agravados pelo progresso descontrolado e as rápidas transformações da sociedade italiana nos anos 1950: “A nuvem de Smog”, “A formiga argentina” e *A especulação imobiliária*; a projetada trilogia semiótica de “O Castelo dos destinos cruzados”, “A Taverna dos destinos cruzados” e “O Motel dos destinos cruzados” (das quais realizou as duas primeiras e desistiu de realizar a terceira, por achar que seu “interesse teórico e expressivo por esse tipo de experimentos se exauriu” (CALVINO apud MILANINI, 1991a, p. 1281, tradução nossa)).

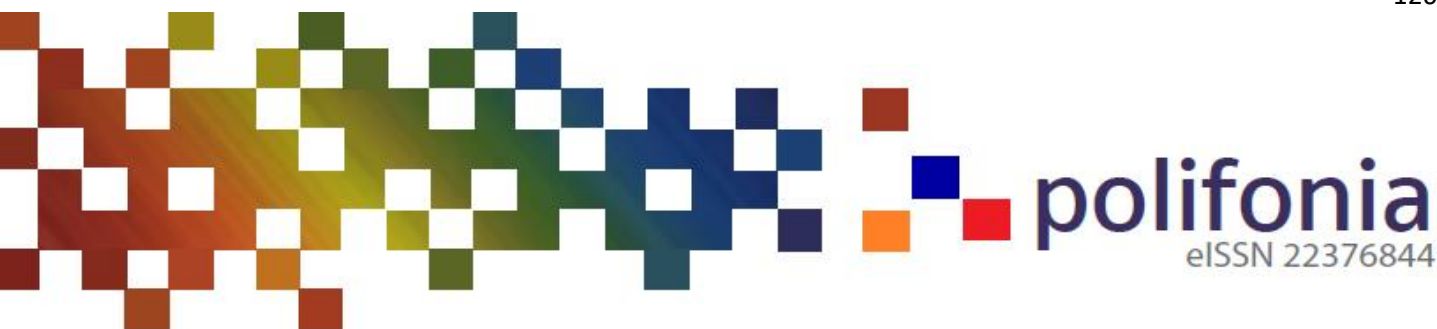
E não se pode descartar que houvesse o projeto de uma trilogia das *Cosmicômicas*, que acabou recebendo uma quarta componente, tardia, em 1984 – que é, esta quarta, praticamente uma reedição das antigas cosmicômicas re combinadas.

Um escritor que repete inovando, portanto. E assim mantém certas constantes em sua obra, das quais, como afirmamos, uma das principais é a constante lúdica, que perpassa quase todas as suas obras narrativas, configurada, naturalmente, de vários modos diferentes. Há, entretanto, algumas exceções: as narrativas de cunho fortemente realista, como “A nuvem de Smog”, *A especulação imobiliária* ou *O dia de um escrutinador*; realmente há pouco de lúdico nestas.

Mas, de modo geral, parece bem razoável afirmar, e difícil contestar, que um dos elementos de destaque da obra de Calvino é sua dimensão lúdica – porque os exemplos a favor da tese são muitos e fortes. Mas em que consiste, ou como se apresenta essa dimensão lúdica nos textos calvinianos? Para começar a responder a essa questão é preciso conceituar – mesmo que muito superficial e esquematicamente – as duas principais modalidades do lúdico, lembrando antes que lúdico não significa cômico; o lúdico pode suscitar a comicidade, mas não é necessariamente ligado ao cômico.

2. O lúdico, o jogo, a brincadeira

O termo lúdico (substantivo ou adjetivo) desperta associações imediatas com outros dois termos: o primeiro é “jogo”, de qualquer tipo; o segundo está ligado ao que nós mais



propriamente chamamos em português de “brincadeira” (especialmente a brincadeira das crianças), que difere do jogo pela ausência de regras e restrições pré-determinadas.

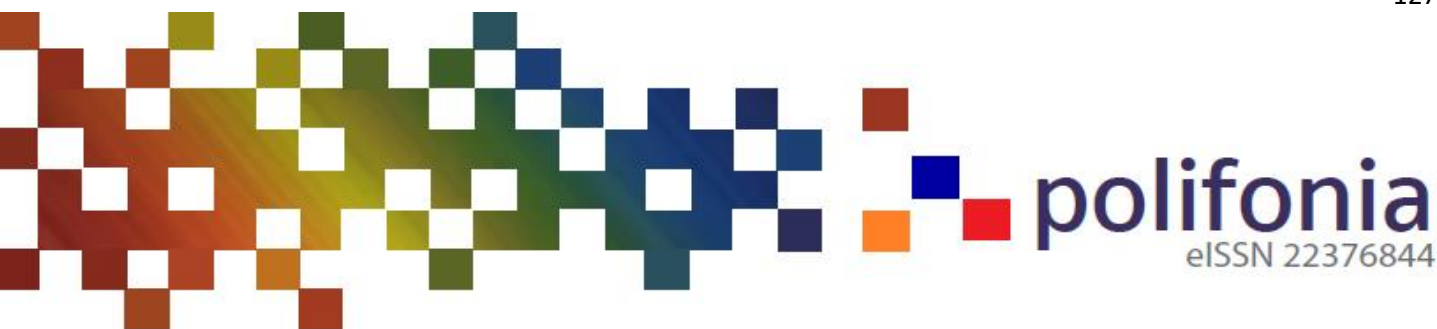
Lúdico, então, a princípio, é tudo aquilo que se refere ao jogo ou à brincadeira – que são atividades que se propõem como *realidade outra* em relação à chamada “vida normal”; é algo que se faz em uma “realidade suspensa” por um determinado tempo. Assim afirmam os dois maiores estudiosos dos jogos do século 20, o holandês Johan Huizinga e o francês Roger Caillois, que distinguem essas duas modalidades de atividade, essencialmente, entre “*ludus*” e “*paidia*”.

Huizinga (1999), em seu clássico *Homo ludens*, diz que o jogo é uma atividade primitiva e primordial, da qual se desenvolve a cultura (pela ritualização do jogo, desembocando no ritual social e no sagrado etc.). Caillois (2017), no seu também clássico e conhecido estudo sobre os jogos, *Os jogos e os homens*, discorda da hipótese de Huizinga de que o jogo precede a cultura; para Caillois, o jogo é fruto da cultura. Mas ambos concordam na visão de que lúdico é o que diverte, o que dá prazer e – preferivelmente – ensina algo *através de jogos e brincadeiras*.

Jogos e brincadeiras: essa distinção, que é muito clara em português, não existe em muitas línguas, em que ambos os conceitos são definidos pela mesma palavra. Então, como se faz a distinção? Huizinga distingue as atividades de brincadeira e de jogo entre *paidia* e *agon*, a brincadeira livre e a competição. Já Caillois redefine essa distinção em duas direções divergentes (mas não excludentes), *paidia* e *ludus*:

- *Paidia*: o “jogo” infantil e espontâneo, a brincadeira, muitas vezes sem regras definidas, mas desenvolvida espontaneamente em torno de um tema, livremente cambiante;
- *Ludus*: o jogo como exercício intelectual (que, porém, não exclui o físico), pré-determinado por regras e restrições, mas naturalmente com um grande espaço de liberdade; afinal de contas, o jogo deve ser jogado para dar prazer, para divertir.

Ambos os estudiosos concordam sobre a condição fundamental: o jogo é algo que se faz em uma “realidade suspensa” por um determinado tempo (e aqui é difícil não pensar na realidade da literatura de ficção, em que tudo é, acontece, se passa em uma “realidade



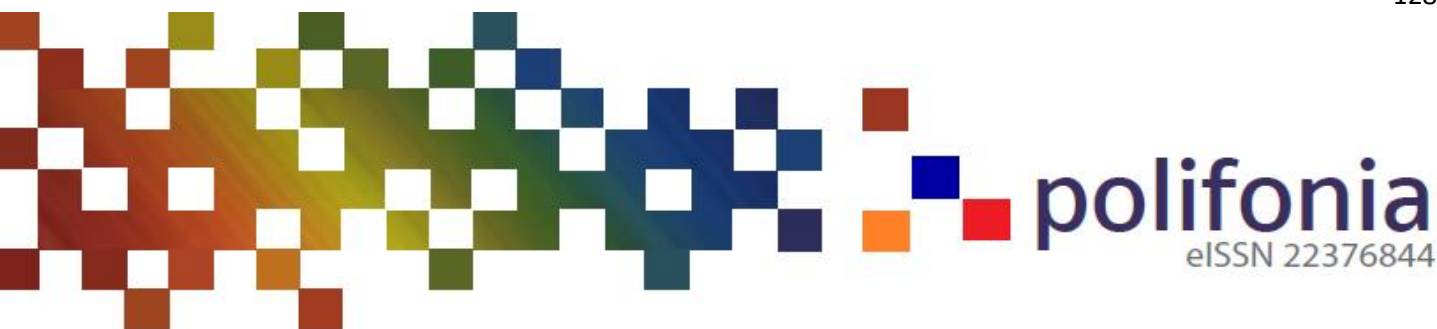
suspensa”); e todo jogo se enquadra, segundo Caillois, em pelo menos uma das quatro seguintes modalidades:

- *Agon*: a competição, sempre no respeito às regras pré-estabelecidas; idealmente, vence o melhor, o mais bem preparado;
- *Alea*: o acaso, a sorte; o resultado não depende de nenhuma capacidade do jogador, mas do puro acaso (ex.: a loteria);
- *Mimicry*: o faz-de-conta, o *role play* (representação de um papel), a máscara, o fingimento, o teatro; e aqui, naturalmente, se encaixa facilmente a literatura;
- *Ilinx*: a busca da vertigem, do espasmo, do susto, da adrenalina (ex.: a montanha russa).

Normalmente, a literatura se enquadra no universo da *mimicry*: o faz-de-conta, a ficção, a representação de um papel; mas sabemos que a situação é bem mais complexa do que isso. Especialmente no caso de um autor que entende a literatura como um “jogo matemático-combinatório”, como afirma Calvino várias vezes, em seus textos críticos, ensaios, entrevistas. Mas é no ensaio “Cibernética e fantasmas”, de 1967, que consolida definitivamente esse conceito como fundamento (ou um dos fundamentos) de sua poética (CALVINO, 1980). A literatura, para Calvino, é uma atividade lúdico-científica; ou talvez, melhor definindo, uma atividade científico-lúdica, pois primeiro exige planejamento, conhecimento, pesquisa, rigor, testagem; mas não pode jamais abrir mão de seu lado fantasioso, criativo, justamente lúdico, que envolve o leitor como parceiro – às vezes, inclusive, desafiando-o como “adversário” para jogar.

3. Calvino, o jogo, a brincadeira, a diversão

Mas o que diz Calvino, afinal, sobre o jogo e a diversão? Vejamos alguns exemplos. Ao final da “Apresentação” do *Orlando Furioso Raccontato da Italo Calvino* [*Orlando Furioso contado por Italo Calvino*] (2000, p. 32, tradução nossa), ele afirma: “[...] não se deve esquecer que os jogos, desde os infantis até os dos adultos, têm sempre um fundamento sério, são principalmente técnicas de adestramento de faculdades e hábitos que serão necessários na vida.”



Na “Apresentação” da edição de 1993 de *O visconde partido ao meio*, é reproduzida parte de um discurso aos alunos de uma escola de Pésaro, em que Calvino diz:

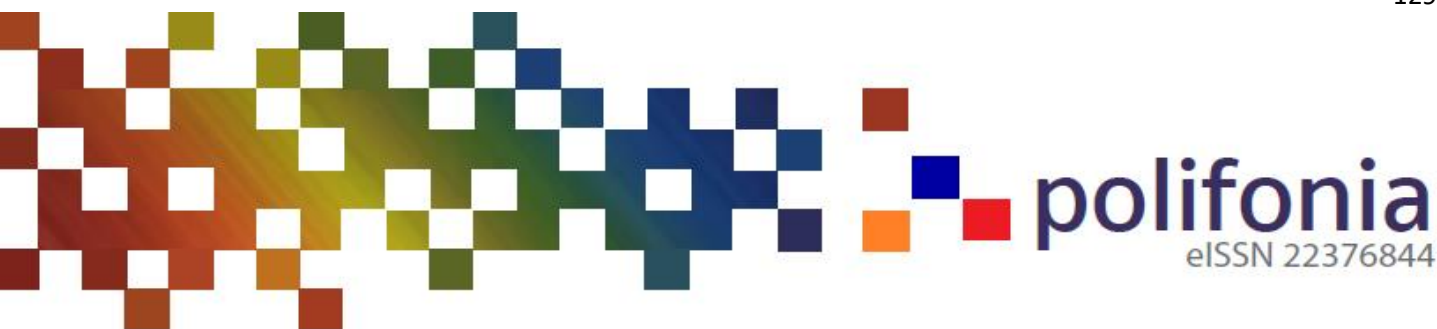
Eu acho que divertir é uma função social, corresponde à minha moral; acho sempre que o leitor que deve digerir todas essas páginas deve se divertir, deve ter uma gratificação; esta é a minha moral: alguém comprou o livro, pagou, investe seu tempo, deve se divertir (CALVINO, 1993, p. 3, tradução nossa).

Na mesma “Apresentação” é também reproduzido um trecho de uma carta de Calvino a Carlo Salinari, em que Calvino afirma: “eu acho que a diversão é uma coisa séria”.

Para Calvino, o lúdico – esse lúdico que engloba *ludus* e *paidia* – é, como se vê, coisa séria. Quem deve se divertir é o leitor. Ao autor compete o trabalho árduo de conceber, planejar, realizar. Mas como Calvino concebe, planeja, realiza? É muito temerário fazer afirmações sobre a concepção de uma obra literária ou artística, em geral; em que momento nasce, como e por que associa imagens, ideias, situações. Não há respostas precisas a essas questões – nem mesmo de parte dos autores. Nós, leitores, então, só podemos especular e tirar conclusões a partir das obras realizadas a que temos acesso – e, em alguma medida, das experiências conhecidas e das declarações do autor. Então, como início de um processo de análise do lúdico na obra de Calvino, propomos um breve esquema de três momentos da vida do autor – que não esgotam, absolutamente, a questão, mas servem como pontos de referência para tentar traçar um mapa mais detalhado, que leve a um entendimento mais profundo, ou pelo menos mais largo, dos territórios percorridos no processo de elaboração das narrativas.

Seguindo algumas declarações de Calvino sobre sua infância, podemos vislumbrar se não um início, ao menos um indício possível da origem da dimensão lúdica que se desenvolverá em grande parte de sua obra narrativa: a experiência com as histórias em quadrinhos, mesmo antes de aprender a ler, como afirma no tema “Visibilidade”, das *Seis propostas para o próximo milênio* (CALVINO, 1990, p. 108-109):

Meu mundo imaginário foi influenciado antes de mais nada pelas figurinhas do *Corriere dei Piccoli*, que era à época o mais difundido dos semanários infantis. [...] Creio que o período decisivo tenha sido entre os três e os seis anos, antes de aprender a ler. [...] Mas eu, que ainda não sabia ler, passava otimamente sem essas palavras, já que me bastavam as figuras. [...] Passava horas percorrendo os quadrinhos de cada



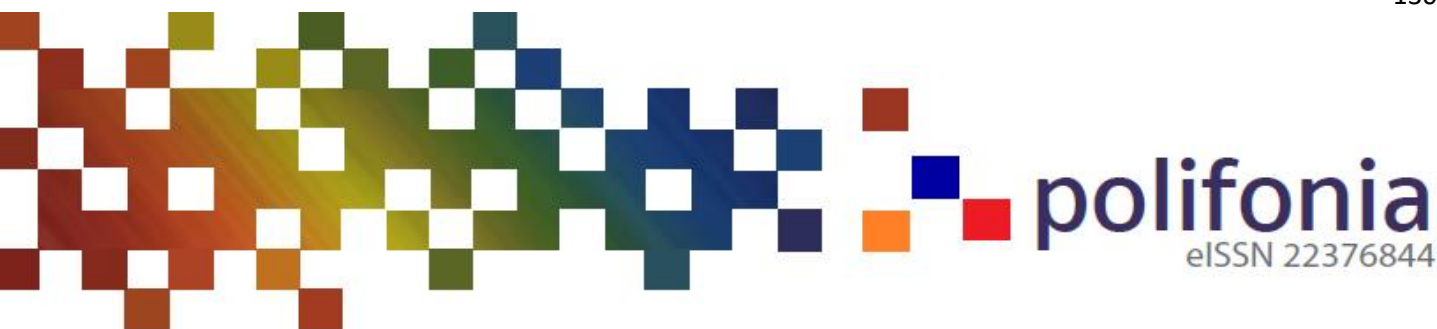
série de um número a outro, contando para mim mesmo mentalmente as histórias cujas cenas interpretava cada vez de maneira diferente, inventando variantes, fundindo episódios isolados em uma história mais ampla, descobrindo, isolando e coordenando as constantes de cada série, contaminando uma série com outra, imaginando novas séries em que personagens secundários se tornavam protagonistas.

Essa atividade essencialmente lúdica, essa diversão extraordinária que o pequeno *analfabeto* Italo Calvino experimentava com as HQs foi – segundo entende ele mesmo – fundamental para sua formação. Formação como escritor, como leitor de imagens, de paisagens, leitor de cidades e de mundo. E dessa prolongada e apaixonada experiência com as HQs, Calvino conservará o processo de “pensar por imagens”, típico da narrativa visual; desenvolverá, nos seus textos dos anos 1960 em diante, o artifício da moldura que abriga as cenas ou os módulos narrativos; manterá a originalidade dos personagens, sempre um pouco excêntricos.

Em essência, podemos dizer que as etapas desse percurso se sucedem da seguinte maneira: em um primeiro momento, das HQs Calvino extrai, como elementos fundamentais, a narrativa visual, os personagens, a moldura; como processos recicláveis nas narrativas, as interpretações múltiplas das cenas, a fusão de episódios, as variantes, a derivação de histórias de outras histórias, o protagonismo variável a cada nova variação. Essa experiência com as histórias em quadrinhos, já de caráter lúdico *per se*, se torna um lúdico ao quadrado para o pequeno Italo. Uma experiência infantil que se dá essencialmente no âmbito da *paidia*.

E é esse espírito de *paidia* que marca as primeiras obras de Calvino: *A trilha dos ninhos de aranha*, *O visconde partido ao meio*, *O barão nas árvores*, *O cavaleiro inexistente*, *Marcovaldo*... Essas histórias parecem ser todas reflexos da experiência infantil: os personagens, projeções dos *cartoons*; as tramas, recriações da brincadeira, da *paidia* com as HQs. Pin, por exemplo, seu primeiro protagonista, é um “menino velho”, mas ainda se perde nas brincadeiras solitárias, de imaginação, e afirma várias vezes ao longo do romance que “não entende qual é o jogo” dos adultos.

Outro elemento fundamental para o desenvolvimento da dimensão lúdica calviniana é sua experiência com as fábulas. Acolhendo o pedido do editor Giulio Einaudi, Calvino se



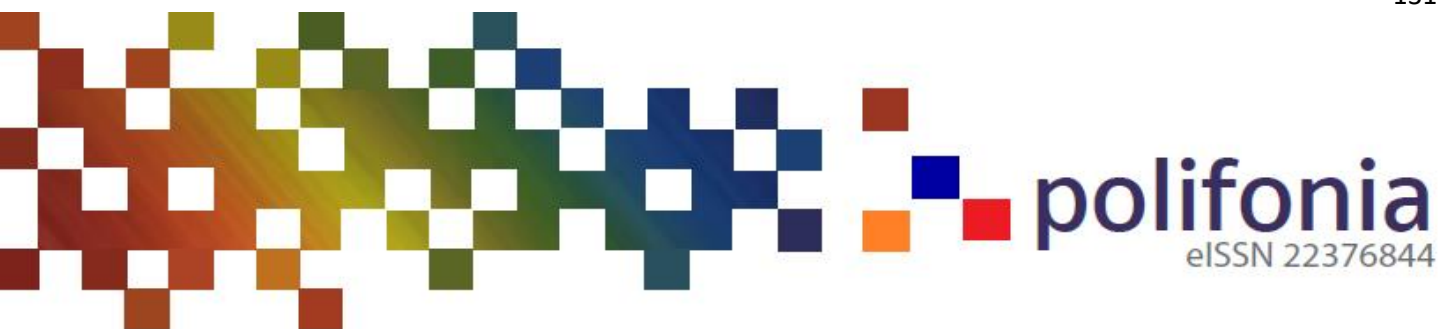
dedicou, durante dois anos (entre 1954 e 1956), a pesquisar, coletar, selecionar e traduzir fábulas da tradição oral italiana, que depois preparou para publicação. Dessa experiência Calvino sai renovado em suas convicções sobre o caráter combinatório das narrativas populares, como afirma em seu já citado ensaio “Cibernética e fantasmas” (CALVINO, 1980, p. 165-166, tradução nossa):

A narrativa oral primitiva, assim como a fábula popular, como se transmitiu até quase os nossos dias, modela-se sobre estruturas fixas, quase poderíamos dizer sobre elementos pré-fabricados, que permitem, porém, um enorme número de combinações.

Já adulto, essa experiência mostra-se diferente, mas contígua àquela infantil; desta vez, porém, é um *trabalho*, e um trabalho “científico pela metade, ou talvez três quartos” (CALVINO, 1988, p. 20, tradução nossa). Das fábulas, essa espécie de versão mais séria – ou “versão adolescente” – dos quadrinhos, Calvino tira sua lição de poética mais profunda naquele momento (segunda metade dos anos 1950): a literatura é, em essência, uma arte combinatória. Confirmam essa conclusão suas leituras dos estudos do russo Wladimir Propp (1949) sobre os contos de fadas, e do antropólogo francês Claude Lévi-Strauss (1955), que estudou os mitos dos índios brasileiros (ambos os autores foram publicados pela editora Einaudi, em que Calvino trabalhava).

E mais adiante, em um terceiro momento, na evolução de sua infinita curiosidade intelectual, Calvino se volta para as ciências, especialmente a astronomia, sua preferida; daí nascerão as *Cosmicômicas*, mas não só. Das ciências Calvino extrai temas e modelos, linguagens e processos, e valoriza a lógica, a matemática, a geometria, que passarão a ser elementos importantes e a estabelecer regras e restrições no âmbito da composição de seus textos. E aqui estamos já plenamente no reino do *ludus*.

Assim Calvino constrói seu jogo. Naturalmente, isso não explica tudo; é apenas um percurso possível de interpretação da evolução da dimensão lúdica da obra de Calvino, partindo da brincadeira infantil com as HQs (a “leitura” das imagens), passando pelo trabalho “científico pela metade, ou talvez três quartos” com as fábulas e chegando até os complexos jogos



matemático-combinatórios da maturidade cronológica e estética. Assim, já na segunda metade dos anos 1960, Calvino redefine seu conceito de “literatura” como jogo.

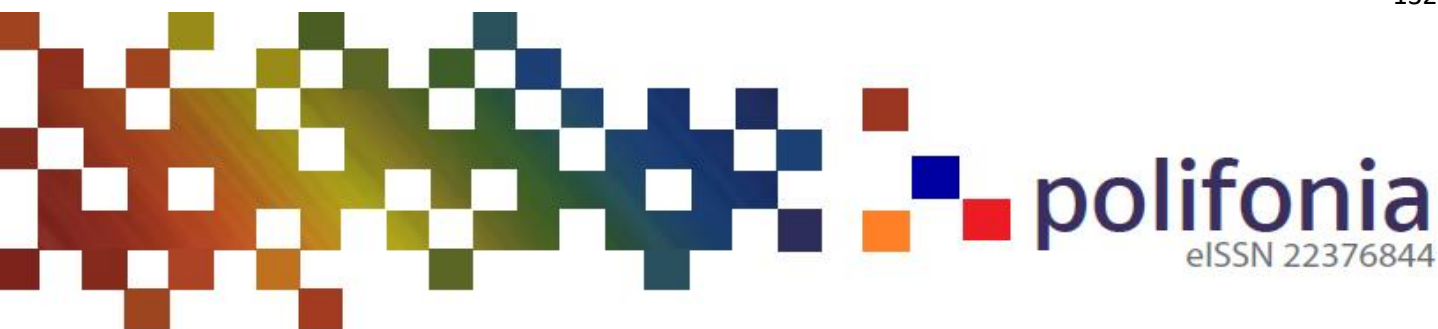
4. Mas, afinal: literatura... que jogo é esse?

Bem, no caso de algumas narrativas calvinianas, o jogo é um jogo mesmo. “O Castelo dos destinos cruzados” é uma narrativa que se constrói seguindo a combinação das cartas do Tarô dos duques de Milão.¹ Estamos totalmente no reino do *ludus* – sem prejuízo da literatura. É literatura, mas é puro jogo combinatório. Eis aqui abaixo o castelo construído pela disposição das cartas, como aparece no livro:

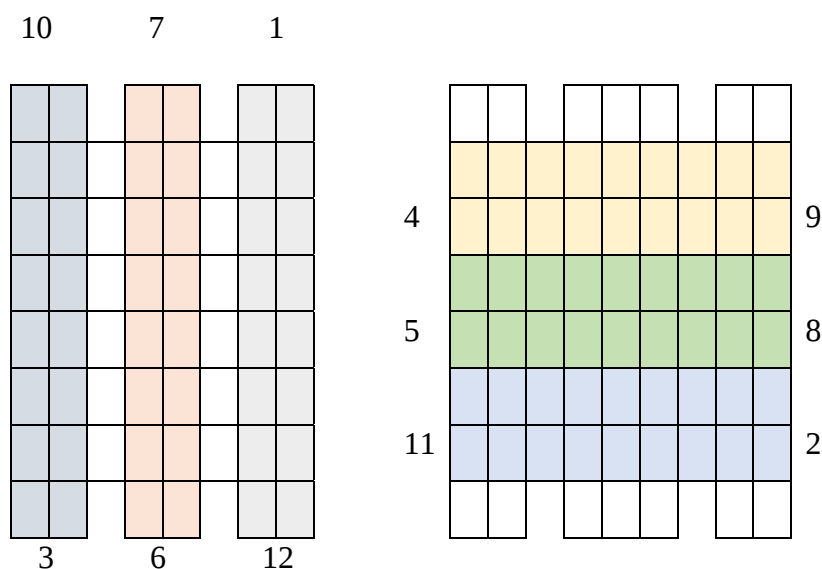


O “castelo” formado com as cartas de tarô (MILANINI, 1992, p. 538).

¹ Trata-se de um jogo de tarô do século XV, cujas cartas foram ilustradas pelo miniaturista Bonifacio Bembo para os Visconti, duques de Milão, e que ora se encontram parte na Morgan Library, de New York, parte na Accademia Carrara, de Bérgamo, Itália.



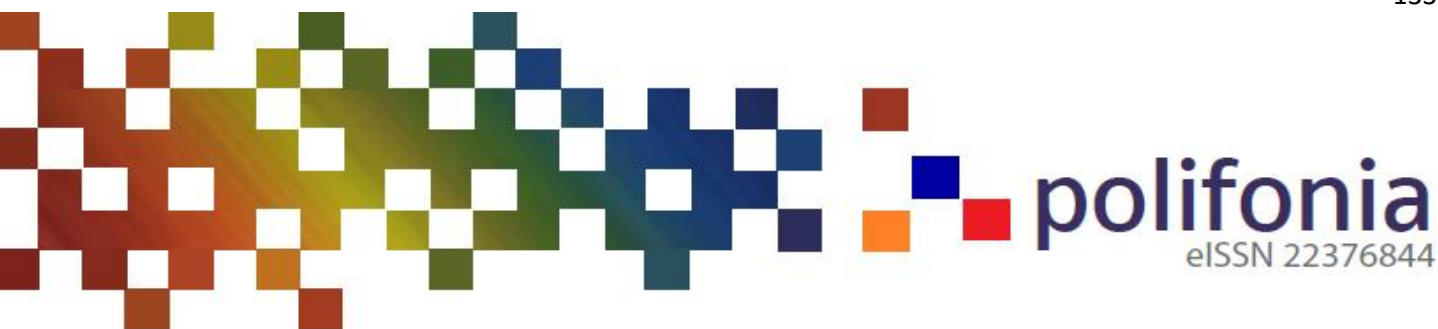
Um exemplo de um esquema possível de representação do jogo construtivo e suas regras foi elaborado pelo matemático e ensaísta Piergiorgio Odifreddi (1999) e apresentado em uma conferência proferida no Istituto Italiano di Cultura de Paris, durante o Seminário “Calvino e le scienze”. Aqui retocamos ligeiramente a representação gráfica de Odifreddi, acrescentando as cores, para identificar as histórias. Odifreddi separa o “quadrado mágico” em dois quadrados, para uma melhor visualização; o primeiro “quadrado” representa as histórias verticais, o segundo as horizontais:



Esquema de organização das narrativas em “O castelo dos destinos cruzados” (ODIFREDDI, 1999, p. 7).

As micro-histórias são em número de doze. Cada número fora do “quadrado” corresponde a uma das cartas que representam os protagonistas, e cada breve história será composta pela sequenciação de outras 16 cartas, ordenadas em duas colunas ou duas linhas contíguas. A primeira história conta a sequência das imagens no sentido 1 a 12; a décima segunda história utiliza a mesma sequência, porém em sentido inverso, de 12 a 1.

É interessante notar que na obra-gêmea do “Castelo”, a “Taverna dos destinos cruzados”, Calvino – com grande frustração –, não conseguindo encontrar uma regra de produção matemática ou geométrica que o satisfizesse, abre mão do *ludus* e sugere a *paidia*



como método de produção de narrativas: a combinação total, aberta, entre quaisquer cartas, sem restrições de contiguidade ou continuidade.

No caso de *As cidades invisíveis*, há um esquema de alternância das categorias em que as cidades são divididas, que em nada interfere na essência do texto escrito, é apenas uma forma de organizar a arquitetura geral da narrativa, que pode ser representada graficamente como um tabuleiro. Há várias possibilidades de representar graficamente esse esquema pensado por Calvino.

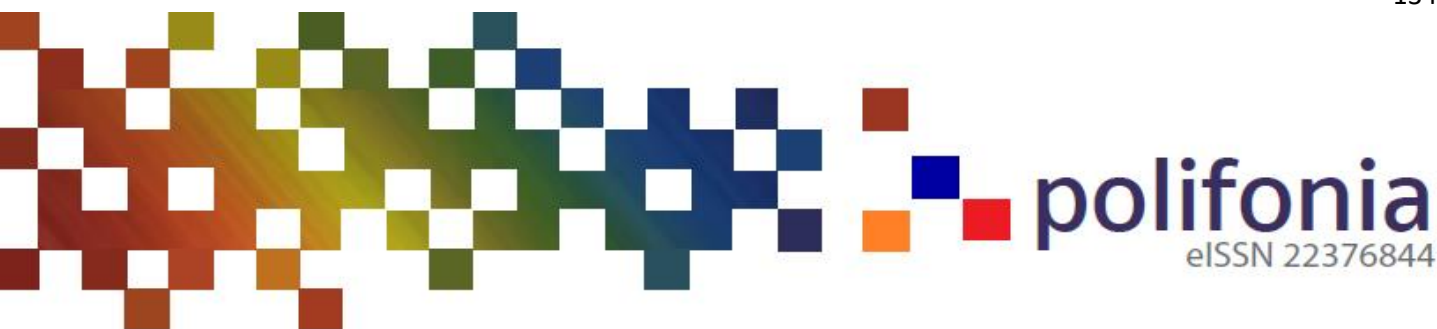
Aqui abaixo reproduzimos, de forma simplificada, o esquema matemático-geométrico elaborado por Carlo Ossola (1988, p. 242). Para colocar em evidência ao mesmo tempo a visualidade, a geometria e a fórmula de progressão, no esquema de Ossola as categorias são reduzidas a letras alfabéticas maiúsculas (A a M²):

A: as cidades e a memória	G: as cidades e o nome
B: as cidades e o desejo	H: as cidades e os mortos
C: as cidades e os símbolos	I: as cidades e o céu
D: as cidades delgadas	L: as cidades contínuas
E: as cidades e as trocas	M: as cidades ocultas
F: as cidades e os olhos	

As cidades são indicadas com algarismos arábicos de 1 a 5; as nove partes em que é dividido o texto são indicadas com algarismos romanos. Assim, teremos as 55 cidades distribuídas da seguinte forma (este não é ainda o esquema de Ossola):

I parte:	(A1); (A2, B1); (A3, B2, C1); (A4, B3, C2, D1);
II parte:	(A5, B4, C3, D2, E1);
III parte:	(B5, C4, D3, E2, F1);

² As letras “J” e “K” não aparecem porque originalmente não fazem parte do alfabeto italiano; são usadas somente em palavras estrangeiras.



- IV parte: (C5, D4, E3, F2, G1);
 V parte: (D5, E4, F3, G2, H1);
 VI parte: (E5, F4, G3, H2, I1);
 VII parte: (F5, G4, H3, I2, L1);
 VIII parte: (G5, H4, I3, L2, M1);
 IX parte: (H5, I4, L3, M2); (I5, L4, M3); (L5, M4); (M5).

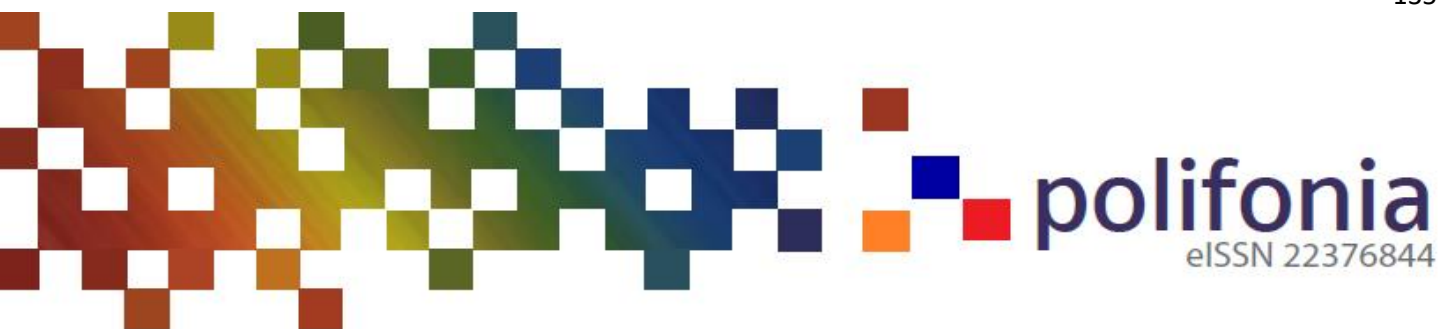
A grande vantagem do esquema de Ossola, reproduzido abaixo, é que torna imediatamente visível a concepção geométrica de Calvino:



Esquema de organização de *As cidades invisíveis* (OSSOLA, 1988, p. 242).

O esquema geral é composto por um triângulo equilátero inicial e um final, invertido (geometricamente complementares), e um retângulo central. O esquema evidencia visualmente a estrutura reticular, em que, de um ponto qualquer, pode-se passar a qualquer outro a ele conectado diretamente, e, através das conexões, indiretamente, a todos os outros pontos. É evidente a semelhança a um tabuleiro de vários tipos de jogos; evidente também a possibilidade de estabelecer inúmeros percursos de leitura, livremente ou seguindo determinadas fórmulas ou combinações.

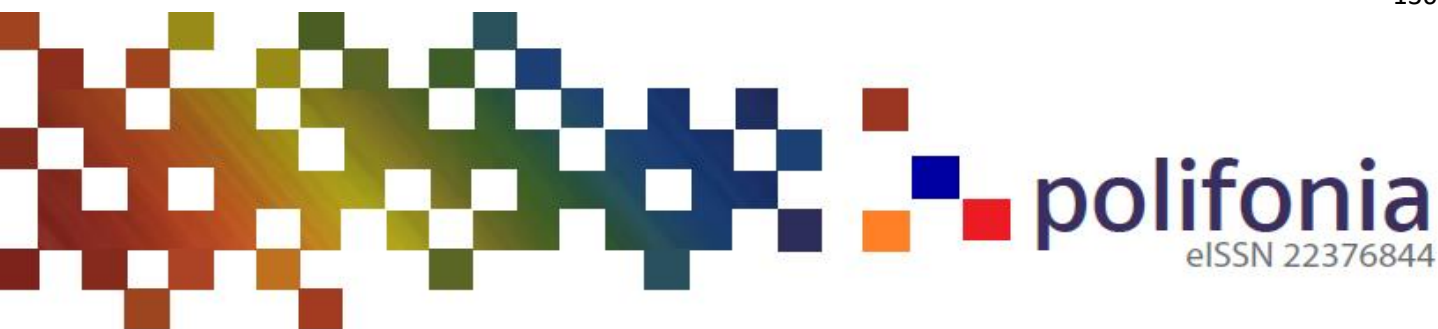
A partir desses breves exemplos, parece óbvio que Calvino é um adepto do *ludus*, do sistema de regras e restrições, do desafio intelectual matemático-combinatório. É algo que não



se pode negar, pois Calvino entende a literatura como *ars combinatoria*, jogo em que o jogador-leitor pode fazer escolhas, que respondem a uma certa lógica, restringida por regras pré-determinadas; seus textos muitas vezes se baseiam na possibilidade da combinação e permutação de elementos narrativos (fonemas, letras, frases, capítulos, blocos ou módulos de texto) e são construídos seguindo esquemas semióticos, alternativas binárias, álgebra booleana, equações, simetrias lógicas e geométricas, sequências numéricas ou alfabéticas, estabelecidas pelo autor para permitir ao leitor a manipulação do texto. Essa configuração do texto permite ou exige a participação ativa do leitor, atribuindo-lhe, inclusive, certa “função autoral” de composição; ou seja, o leitor está, desde o início, convidado a participar desse jogo com o autor, variando os percursos de leitura ou a “montagem” do texto final – aliás, desconstruindo a ideia de um “texto final”, substituída pela ideia de um jogo textual.

Esse processo proposto ou possível não é muito diferente daquele que realizava Calvino quando era criança – exceto pela organização do material à disposição do leitor: as narrativas elaboradas pelo Calvino adulto são pré-dispostas ao jogo. Temos, então, um processo evolutivo que vai da *paidia* infantil da “leitura” criativa ao *ludus* maduro da composição. Com o detalhe significativo de que será um *ludus* que recupera e incorpora aquela *paidia* inicial das HQs. De fato, a *paidia* resiste nos textos maduros de Calvino. Enquanto o *ludus* é uma dimensão muito mais estrutural, da arquitetura da narrativa, a *paidia* é “pulviscolar”, para usar um termo tipicamente calviniano; a *paidia* se apresenta como grãos de poeira sobre uma superfície regular. Aparece nos textos como caricatura de personagem, como deformação da palavra (especialmente do nome próprio), como rebaixamento do que parece sublime, como inversão de proporções entre o minúsculo e o gigantesco, entre o comum e o extraordinário.

Stefano Bartezzaghi, estudioso de enigmística, jogos de palavras e jogos literários, em seu ótimo estudo “Calvino giocatore: regole e giochi della scrittura nello spazio” (BARTEZZAGHI, 200[4]), afirma que a *paidia* tem lugar garantido no processo de escritura calviniano, de modo muito especial na onomástica. De fato, os nomes de personagens, lugares e afins demonstram um gosto pela invenção humorística, pelo resultado estranho ou engraçado, não parecendo corresponder a nenhum tipo de regra, a não ser a regra de se divertir com as

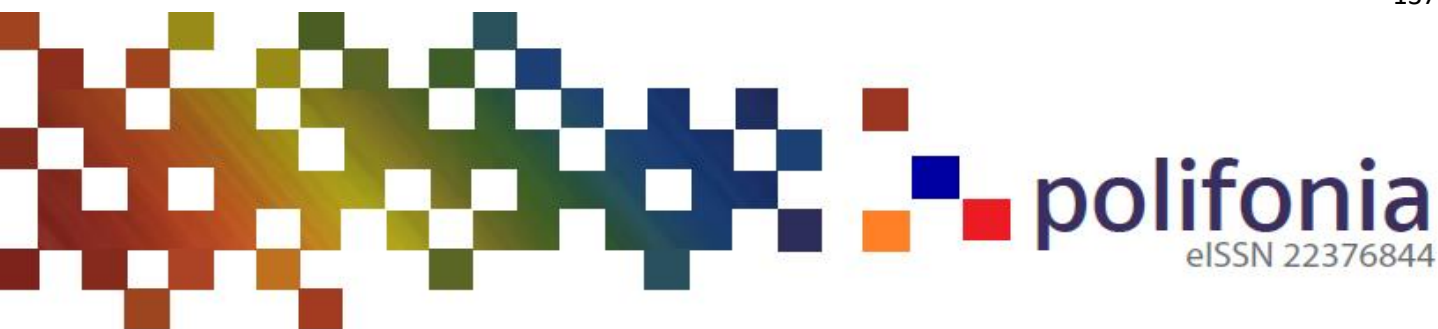


palavras. Os nomes inventados por Calvino para grande parte de seus personagens são claramente “brincadeiras” linguísticas. Nas *Cosmicômicas*, os nomes se assemelham a equações ou fórmulas matemáticas ou químicas: Qfwfq, Pfwfp, N’ba N’ga, G’d(w)ⁿ, (k)yK etc. Na trilogia heráldica, parecem remeter a nomes antigos: Medardo, Aiolfo, Galateo, Curzio, Cosimo, Biagio, Arminio, Corradina, Agilulfo, Rambaldo, Torrismondo, Bradamante, Sofrônia, Gurdulù (também chamado Gurdurù, Gudi-Ussuf, Ben-Va-Ussuf, Ben-Stanbùl, Pestanzùl, Bertinzùl, Martinbon, Omobon, Omobestia, Gian Paciasso, Pier Paciugo) etc. Mas, se falarmos em voz alta os nomes, especialmente os últimos, mais parecem uma brincadeira, como toda criança faz com as palavras: uma busca de ritmo, de assonâncias, aliteraões, rimas etc... puramente *paidia*. E, num nível um pouco mais alto dessa *paidia* (a *paidia* que inclui e aprofunda a ironia), temos Palomar, míope com nome de telescópio. E assim muitos outros.

Bartezzaghi não vai muito adiante seguindo esse filão, mas parece que esse mesmo espírito de *paidia* preside a deformação das imagens dos personagens, a partir da mixagem de pessoas reais e *personagens de quadrinhos (comics)*. Exemplo dessa prática é o que afirma fazer com seus ex-companheiros da guerra de Resistência, deformando-os através da lente expressionista (CALVINO, 2014, Prefácio).

Teríamos, então, duas modalidades de *paidia* nos textos de Calvino. A primeira seria a *paidia* dos nomes com base em nomes reais, ligados diretamente à Idade Média e aos *comics*; e, no caso das *Cosmicômicas*, a redução de equações matemáticas ou fórmulas químicas à função de nomes próprios. E a segunda, a *paidia* das proporções invertidas e das imagens deformadas dos personagens, muitos dos quais parecem ter saído diretamente das histórias em quadrinhos ou da literatura antiga: o visconde, o barão, o cavaleiro, Marcovaldo, as formas de Qfwfq e seus companheiros. Além disso, nas *Cosmicômicas*, os temas também são brincadeira “livre” a partir da leitura de textos científicos.

No caso do *ludus*, temos, para as narrativas, a combinatória geral, os jogos de palavras, as simetrias estruturais, as estruturas binárias. Em alguns casos, temos as restrições (“*contraintes*”) e as invenções oulipianas (de que trataremos adiante). Os resultados são bastante variados: ótimos nas narrativas mais conhecidas, mais puramente “literárias”; bem



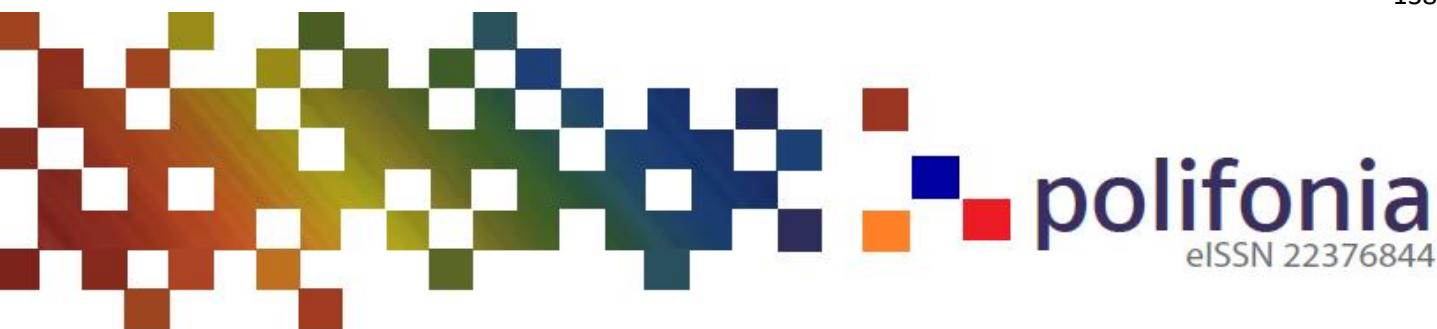
limitados na produção mais puramente oulipiana: os jogos linguísticos, lipogramas, o *Piccolo Sillabario Illustratto* [*Pequeno Silabário Ilustrado*] são exercícios de imaginação mais matemáticos e linguísticos do que literários, com um resultado estético discutível.

Em algumas narrativas temos – seguindo a tendência à construção estrutural binária de Calvino – exemplos de personagens que se contrapõem como personificações do lúdico e do paidético. No conto “O conde de Montecristo”, por exemplo, Edmond Dantés representaria o *ludus*, pois estuda e planeja antes de executar, estabelece regras, calcula; o Abade Farias representaria a *paidia*, pois vai escavando sem planejamento, espontaneamente, ao sabor do momento. Em *O cavaleiro inexistente*, Agilulfo é a personificação do *ludus*, da regra, do cálculo, da precisão; Gurdulù é a *paidia* por antonomásia, uma criança grande (e analfabeta?) que se diverte absolutamente sem regras – ou sem compreender as regras do jogo em que está inserida, ou mesmo sem entender que está inserida em um jogo.

5. A produção oulipiana de Calvino

Mas é a produção mais puramente oulipiana de Calvino que mereceria uma categoria especial de poética, que abrigasse em seu núcleo uma matemática de composição, uma espécie de *matepoemática*, como – paideticamente – nos agrada defini-la. Calvino já havia enveredado por uma trilha de composição baseada na lógica e em certa física e matemática, a partir das invenções cosmiômicas de 1965. Mas será principalmente a partir de seu contato com o grupo francês OULIPO (*Ouvroir de Littérature Potentiel*, ou seja, em tradução livre, ateliê ou oficina ou laboratório de literatura potencial), em 1967 (ano de publicação de *Ti con zero*), que a matemática entrará com força em seu processo de composição. O OULIPO foi fundado por Raymond Queneau e François Le Lionnais, na França, em 1960. Calvino se torna membro honorário em 1972 (ano de publicação de *As cidades invisíveis*).

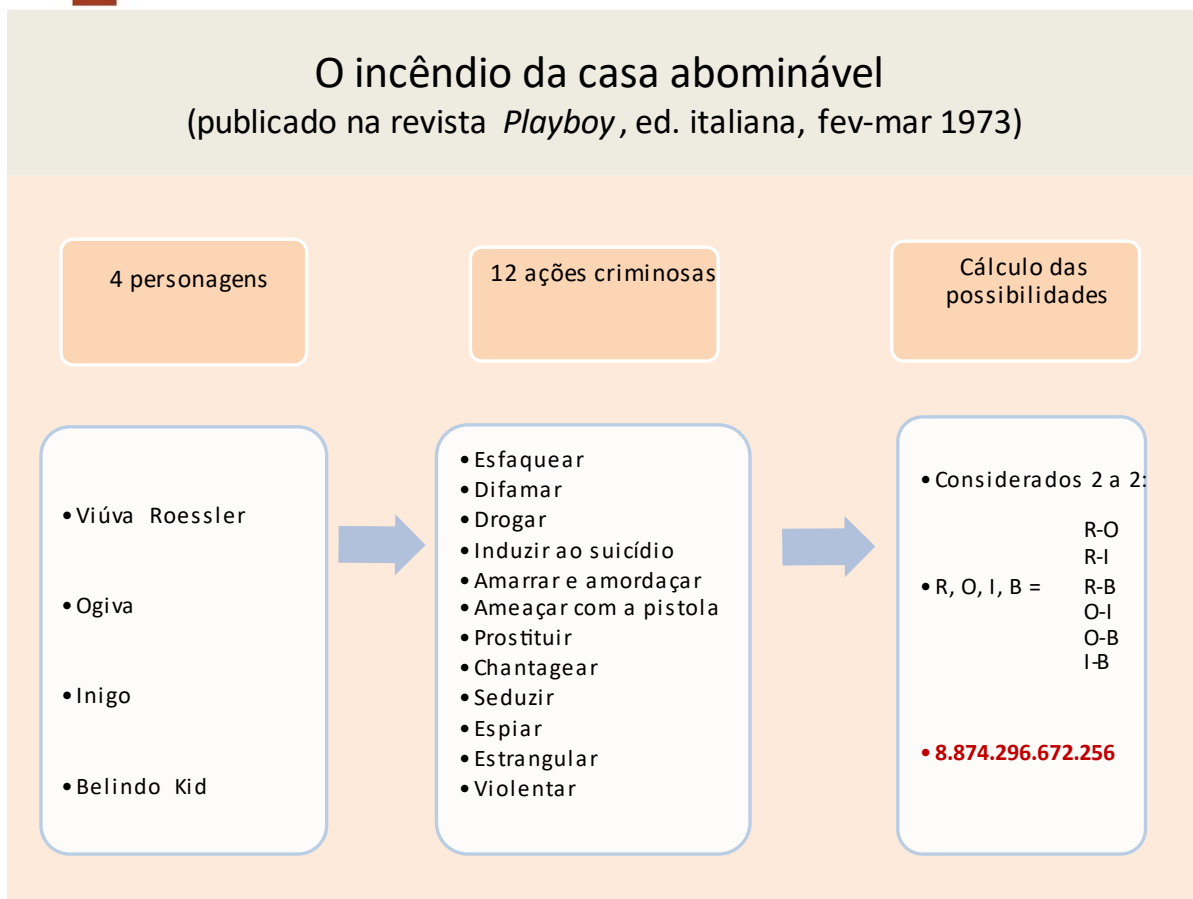
O OULIPO propunha, essencialmente, duas dimensões de trabalho: uma de pesquisa, de análise de obras literárias já escritas, em que procurava demonstrar o caráter combinatório ou a regra de produção que subjaziam ao texto; e outra de produção, em que se propunham



regras, restrições, *contraintes*, esquemas e modelos, como desafios para a produção de novas obras. Calvino participa de alguns desses desafios e produz algumas obras etiquetadas “oulipianas”, como “O incêndio da casa abominável”, o *Piccolo Sillabario Illustrato*, a “Poesia a lipogrammi vocalici progressivi” [“Poesia em lipogramas vocálicos progressivos”], entre outras.³

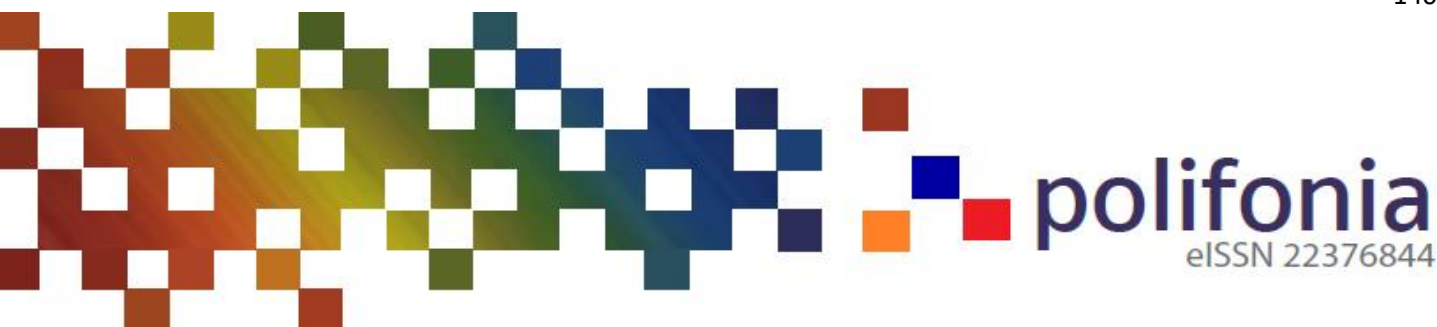
“O incêndio da casa abominável”, publicado na revista *Playboy* italiana, em 1973, é um conto longo, de suspense policial. São quatro personagens mortos em um incêndio em uma pensão. O detetive da seguradora, responsável pela investigação do incêndio, encontra um caderno queimado, com uma lista de doze ações criminosas; qualquer um dos quatro personagens poderia ter escrito a lista e/ou ter realizado uma ou várias dessas ações contra um ou mais dos outros habitantes da pensão. Dependendo das combinações entre personagem e ação, teremos um hipotético desenvolvimento diferente dos fatos. Mesmo sem considerar a associação de dois ou três dos personagens para agir em conjunto contra os outros, tomando a combinação simples de dois deles, um como autor da ação e outro como vítima, teríamos, ao final, um total de 8.874.296.672.256; ou seja, quase nove trilhões de possibilidades de enredo. E ainda algumas surpresas aguardam o leitor. Esse é o conceito de *literatura potencial*, ou de enredo potencial, à disposição da manipulação do leitor, que, assim, realiza aquela já citada “parte da função autoral”, ao decidir o(s) enredo(s) de sua preferência. Eis aqui um esquema gráfico de representação das combinações possíveis entre personagens e ações.

³ Não se pode isolar em gavetas separadas todas as obras de Calvino, buscando uma classificação que não corresponde à realidade; por isso, não se pode excluir da área de abrangência das obras “oulipianas” as mais conhecidas narrativas, como “O castelo dos destinos cruzados”, “A taverna dos destinos cruzados”, *As cidades invisíveis*, *Se um viajante numa noite de inverno*, *Palomar* – cujas arquiteturas são intrinsecamente configuradas segundo uma ordem geométrica ou matemática, ou de algum modo combinatória.



Esquema das combinações matemáticas possíveis em “O incêndio da casa abominável”. Fonte: elaboração do autor.

O *Piccolo Sillabario Illustrato* (CALVINO apud MILANINI, 1991b, p. 336) é mais uma das produções oulipianas de Calvino; está muito mais para uma brincadeira linguística do que propriamente literária: uma *paidia* que usa o *ludus* como meio. Constitui-se de textos breves que contam uma história (nem sempre muito lógica nem coerente), a qual pode ser resumida ou completada com uma sequência final de monossílabos em progressão vocálica a, e, i, o, u. Eis um exemplo, que mantemos na língua original, pois uma *tradução* aqui não faria sentido, visto que o objetivo *lúdico* é a resolução final em monossílabos que não encontram correspondência direta em português:



Una giovane americana che studia bel canto in Italia non è molto dotata per il do di petto. Il maestro la implora che butti fuori la nota, e per essere più persuasivo, cerca d'esortarla in inglese a fare quanto lui le chiede.⁴

- Dà, deh, di do! Do!

Neste exemplo, a própria regra estabelecida é considerada de modo bastante elástico, devendo Calvino recorrer à dimensão fonética para manter a sequência de vogais a-e-i-o-u.

E, como se pode constatar, o texto em si não é nenhuma obra-prima de literatura. Os outros breves textos do *Sillabario* não se diferenciam muito deste exemplo, em termos de qualidade literária-estética. Mas é claro que não parece ser essa uma preocupação ou intenção do autor; o que importa, aqui, é a brincadeira, ou jogo.

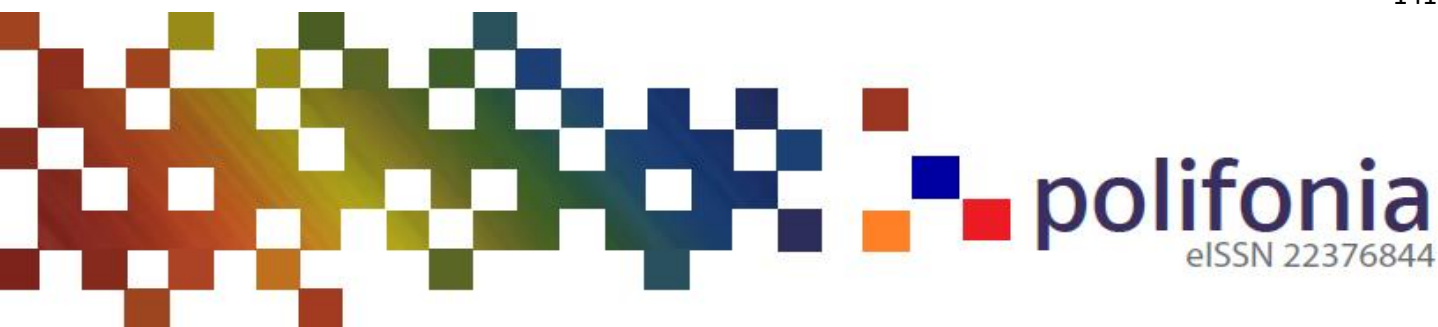
Também a “Poesia a lipogrammi vocalici progressivi” (CALVINO apud MILANINI, 1991b, p. 333) é uma típica brincadeira oulipiana. Escrita em homenagem a Raymond Queneau, tem a seguinte estrutura: no primeiro verso, a primeira palavra contém as cinco vogais a-e-i-o-u; a segunda palavra contém somente as primeiras quatro vogais, faltando o “u”; a terceira palavra contém somente as três primeiras vogais, faltando o “u” e o “o”; e assim sucessivamente, até chegar à última palavra, em que temos somente a vogal “a”. O segundo verso começa com uma palavra que contém somente a vogal “u” e segue em sentido crescente, com palavras que vão incorporando as vogais na sequência u-o-i-e-a. O terceiro e quarto versos são variações contrárias dos dois primeiros.

A segunda estrofe muda o esquema: começa com uma palavra com dois “a”, depois uma palavra com dois “e”, logo uma com dois “i”, dois “o” e dois “u”; depois todas as palavras contêm somente a vogal “e”, até o final.

Aiuole obliate gialle d'erba, sa
un cupo brusio smuovervi, allusione
ad altre estati, cetonia blu-violetta,
enunciando noumeni oscuri: tutto fu,

aeiou eiou iou ou u
u uo uoi uoie uoiea
a ae ae aeio aeiou
aeiou eiou iou ou u

⁴ “Uma jovem americana que estuda canto lírico na Itália não é muito dotada para o dó de peito. O maestro lhe implora que lance para fora a nota, e para ser mais persuasivo, procura exortá-la em inglês a fazer o que lhe pede” (tradução nossa). Na tradução da frase final, em monossílabos, para o português, não há como respeitar a regra que dá sentido ao jogo, mas seria algo como: “Vai, aí, o dó! Do!”; este último monossílabo é o imperativo do verbo *to do*, em inglês.



sarà ed è in circolo: dunque è sempre
presente nelle eterne senescenze
e effervescenze d'ere, nel serpente
d'etere, seme, cenere, erbe secche.

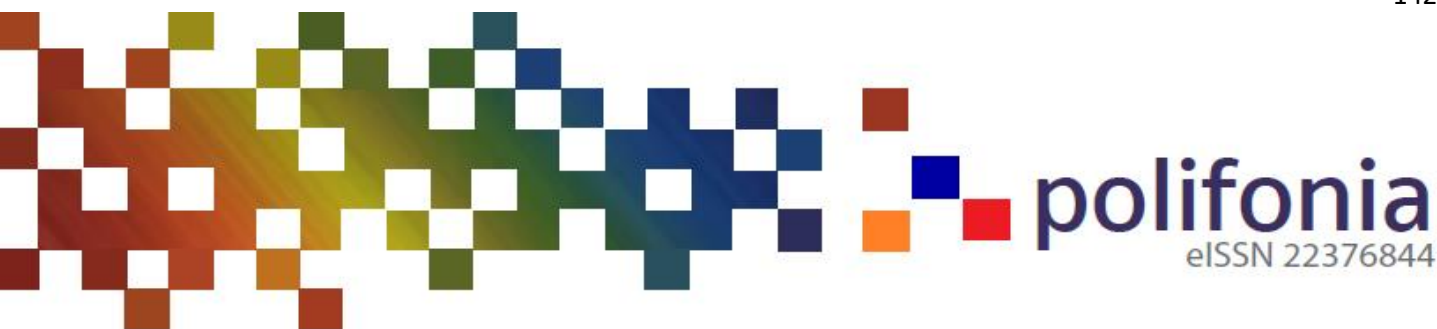
aa ee ii oo uu ee ee
eee ee eee eeeee
e eeeee ee e eee
eee ee eee ee ee

Embora os resultados estético-literários destas e de algumas outras produções mais puramente oulipianas de Calvino sejam bastante discutíveis, é possível entender esses resultados justamente pelo que os define: produções oulipianas, ou seja, do *laboratório* de literatura potencial que é o OULIPO. Um laboratório de experiências cujos êxitos não são sempre os mesmos, e em que o processo de pesquisa – sempre com um grande espaço de liberdade criativa – conta, muitas vezes, mais do que o produto final. É a literatura como jogo, ou o jogo com a literatura; ou a literatura como brincadeira, ou a brincadeira com a literatura, o movente dos oulipianos, na maioria das vezes. Calvino oulipiano não foge à regra.

Não se pode saber com certeza em que direção de pesquisa e produção teria evoluído a dimensão lúdica da obra de Calvino, não tivesse ele nos deixado tão cedo. Mas é muito interessante perceber que em sua última produção, no momento em que é chamado a repensar o passado, refletir sobre o presente e projetar o futuro da literatura – refiro-me ao momento em que está escrevendo as *Seis propostas para o próximo milênio* – as mais importantes características que ele valoriza na obra de outros, mas principalmente resgata de sua própria obra, *como valores*, estejam ligadas a essa dimensão lúdica; pois são lúdicos os elementos que conferem à sua obra aquele ar de leveza, de dinamismo ou rapidez, de multiplicidade, de visibilidade, de exatidão; e tudo isso, é claro, não tolhe consistência ou coerência a seus textos. A *leveza*, a *rapidez*, a *visibilidade* das histórias em quadrinhos; a *multiplicidade* da arte combinatória; a *exatidão* e a *coerência* das ciências – mas também dos jogos e das brincadeiras – são a própria identidade da produção calviniana.

Referências

ARIOSTO, L. *Orlando Furioso Raccontato da Italo Calvino*. Milano: Mondadori, 2000.



BARTEZZAGHI, S. *Calvino giocatore: regole e giochi della scrittura nello spazio*. 200[4]. Disponível em: http://cav.unibg.it/elephant_castle/web/uploads/saggi/bartezzaghi.pdf. Acesso em: 21 jul. 2020.

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017.

CALVINO, I. L'incendio della casa abominevole. *Playboy* (ed. italiana), Roma, fev-mar 1973.

CALVINO, I. *Sulla fiaba*. Torino: Einaudi, 1988.

CALVINO, I. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CALVINO, I. *Il visconte dimezzato*. Milano: Mondadori, 1993.

CALVINO, I. *A trilha dos ninhos de aranha*. Trad. Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

LÉVI-STRAUSS, C. *Tristes tropiques*. Paris: Plon, 1955.

MILANINI, C. (Org.). *Italo Calvino – romanzi e racconti*. Vol. I. Milano: Mondadori, 1991a.

MILANINI, C. (Org.). *Italo Calvino – romanzi e racconti*. Vol. II. Milano: Mondadori, 1992.

MILANINI, C. (Org.). *Italo Calvino – romanzi e racconti*. Vol. III. Milano: Mondadori, 1991b.

ODIFREDDI, P. *Italo Calvino - se una notte d'inverno un calcolatore*. 1999. Disponível em http://www.asia.it/media/documenti/docs_odifreddi/calvino.pdf. Acesso em: 30 mar. 2021.

OSSOLA, C. *Figurato e rimosso*. Bologna: Il Mulino, 1988.

PROPP, W. *As raízes históricas dos contos de fadas*. Torino: Einaudi, 1949.