

“O importante é encontrar o tesouro para depois escondê-lo de novo”:
jogo e aventura nos contos infantis de Italo Calvino

“The important thing is to find the treasure and then hide it again”:
game and adventure in Italo Calvino’s children’s tales

“Lo importante es encontrar el tesoro y luego volver a esconderlo”:
juego y aventura en los cuentos infantiles de Italo Calvino

Bruna Fontes Ferraz

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Resumo

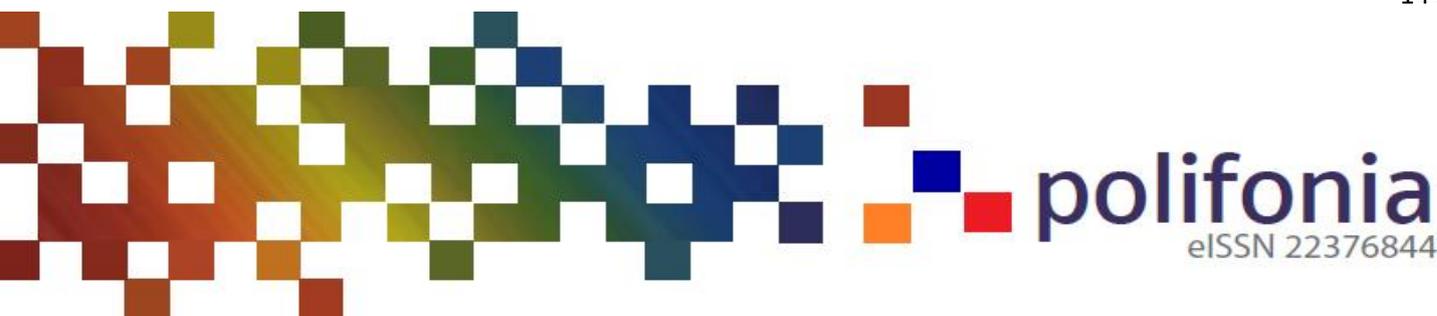
Embora os arquétipos da literatura infantil, das fábulas, dos mitos e dos contos de aventura tangenciem a obra do escritor italiano Italo Calvino, seu público leitor não pode ser considerado o infantil. Entretanto, o autor flerta com esse público quando escreve alguns contos infantis para um projeto que culminaria em uma transmissão televisiva para crianças. Neste artigo, analisaremos dois contos infantis escritos por Italo Calvino: “Le tre isole lontane” (As três ilhas distantes) e “La foresta-radice-labirinto” (A floresta-raiz-labirinto). Partindo da noção de jogo e do conceito de aventura, analisaremos os contos supracitados, evidenciando como a experimentação com a linguagem permite ao escritor criar um jogo, por meio de uma brincadeira entre significantes e significados. O uso lúdico da linguagem nesses contos indica que a noção de aventura é inseparável da própria narrativa, ou seja, todo processo de escrita e de leitura culmina em uma aventura vivida tanto pelo escritor quanto por seus leitores.

Palavras-chave: Italo Calvino; jogo; conto infantil.

Abstract

Although the archetypes of children's literature permeate the work of Italian writer Italo Calvino, his readers were not children. However, the author flirted with this reader when he writes some children's stories for a project that would culminate in a television show for children. In this article, we will analyze two children's tales written by Italo Calvino: “Le tre isole lontane” and “La foresta-radice-labirinto”. Departing from the notion of game and the concept of adventure, we will analyze this tales, showing how experimentation with language allows the writer to create a game, through an inversion between signifiers and signifieds. The playful use of language in these stories indicates that the notion of adventure is inseparable from the narrative itself, that is, the entire writing and reading process culminates in an adventure experienced by both the writer and his readers.

Keywords: Italo Calvino; game; children’s tale.



Resumen

Aunque los arquetipos de la literatura infantil tocan la obra del escritor italiano Italo Calvino, sus lectores no eran niños. Sin embargo, el autor coqueteó con este lector cuando escribe algunos cuentos infantiles para un proyecto que culminaría en un programa de televisión para niños. En este artículo analizaremos dos cuentos infantiles escritos por Italo Calvino: “Le tre isole lontane” y “La foresta-radice-labirinto”. Partiendo de la noción de juego y el concepto de aventura, analizaremos estos relatos, mostrando cómo la experimentación con el lenguaje permite al escritor crear un juego, a través de una inversión entre significantes y significados. El uso lúdico del lenguaje en estas historias indica que la noción de aventura es inseparable de la narrativa misma, que todo el proceso de escritura y lectura culmina en una aventura experimentada tanto por el escritor como por sus lectores.

Palabras clave: Italo Calvino; juego; cuento infantil.

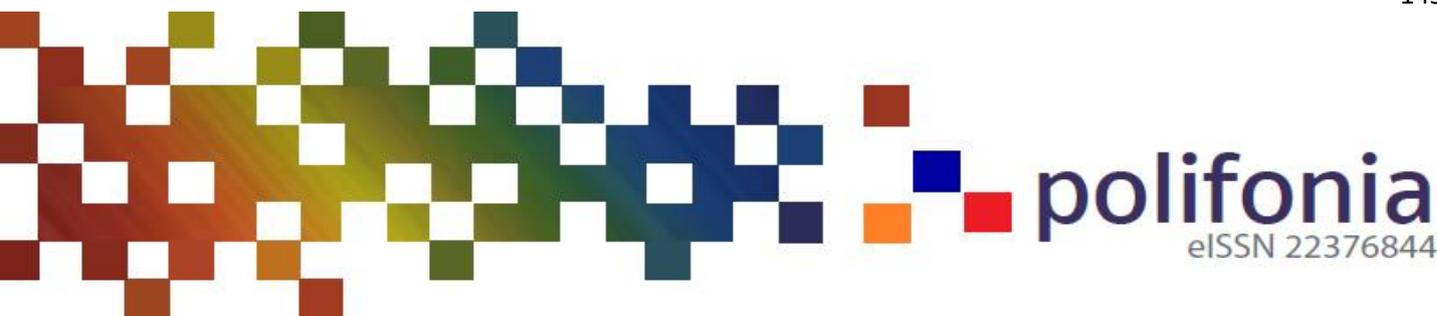
1. Lancemos os dados: considerações iniciais

O título deste texto — “O importante é encontrar o tesouro para depois escondê-lo de novo”¹ — foi extraído do conto “Le tre isole lontane” (As três ilhas distantes), escrito por Italo Calvino em 1977, como resultado de uma colaboração que mantinha à época com o poeta, pintor e cenógrafo Toti Scialoja. Calvino escreveu seis fábulas teatrais² para os esboços de Scialoja, destinadas a uma transmissão televisiva para crianças. Dentre essas fábulas teatrais, três — “La foresta-radice-labirinto”, “Il drago e le farfalle” e “Le tre isole lontane” — foram publicadas como contos autônomos; as duas últimas histórias, que fazem parte de um projeto de reescrita que culminou em “Il naufrago Valdemaro”, foram recusadas por Scialoja, tendo, por esse motivo, alcançado outro destino: “Il drago e le farfalle” saiu no *Corriere della sera illustrato* em 1978, enquanto “Le tre isole lontane” apareceu no volume *L’astromostro. Racconti per bambini*, em 1980.

O interesse de Calvino pelo universo lúdico e infantil não era, porém, exclusivo do projeto *Il Teatro dei ventagli* (O teatro dos leques), nome dado por Calvino para a série de fábulas teatrais que escreveu para Scialoja. Basta recordarmos de obras como as *Fábulas italianas*, de 1956, e *Marcovaldo ou As estações na cidade*, de 1963, para situarmos o interesse

¹ No original: “Il tesoro l’importante è averlo trovato, per poi nasconderlo di nuovo.” (CALVINO, 2010, p. 365). Sempre que o original for citado em rodapé significa que a tradução é de nossa autoria.

² As seis fábulas teatrais escritas por Calvino para o projeto que compartilhava com Scialoja são: “L’ussaro e la luna”, “Lo specchio e il bersaglio”, “La foresta-radice-labirinto”, “La città abbandonata”, “Le porte di Bagdad”, “Il naufrago Valdemaro” (cf. BARENGHI, 2010, p. 1270).



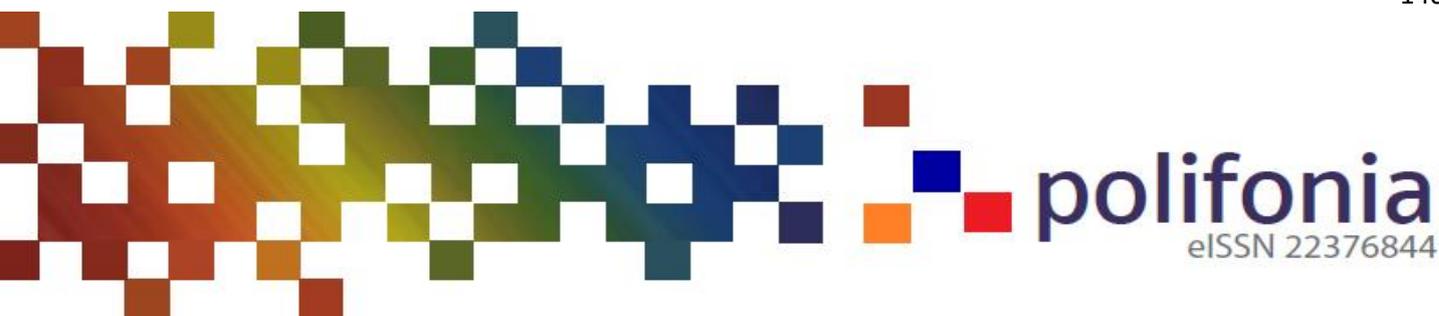
do escritor italiano pelos arquétipos da literatura infantil, pelas fábulas, pelos mitos e pelos contos de aventura. Chama a nossa atenção, no entanto, um fator decisivo que talvez tenha contribuído para o retorno de Calvino a essas temáticas ao final da década de 1970: a experiência da paternidade. Foi com a filha, Giovanna, que Calvino lia a poesia de Scialoja, apreciando seus jogos linguísticos. Em 1975, quando Giovanna tinha apenas 10 anos, escreveu a contracapa do livro de poesia *Una vespa! Che spavento*,³ de Scialoja, e foi com a filha que apreciou a força de diversão poética, de jogo e de brincadeira lendo os versos da obra *Amato topino caro*:

Passamos o verão ouvindo recitar “Una zanzara di Zanzibar” [Um mosquito da Mosquitolândia], “Una sarta tartaruga” [A tartaruga costureira], “Una triste salamandra” [Uma triste salamandra], “L’ippopota disse mo” [O hipopótamo disse “mo”], “Pipistrello ti par bello” [O morcego te parece belo/ O morcego morre cego], “Fuori Farfa le farfalle” [Bota-fora borboletas] etc. Mesmo quando não entendia alguma palavra ou se confundia com a pronúncia, o espírito da poesia, o jogo verbal, o ritmo não perdiam o seu efeito. Essa é a minha experiência pessoal da força comunicativa dos versos de Toti Scialoja. Além disso, são poesias que me agradam muito: o primeiro exemplo italiano de um divertimento poético à altura da extraordinária tradição inglesa do *nonsense* [...]. (CALVINO *apud* BARENGHI, 2010, p. 1269-1270, tradução nossa).⁴

Com a experiência de leitura dos versos de Scialoja, Calvino e a filha, valendo-se da literatura e dos jogos de palavras, brincavam com seus significantes, seu ritmo e sonoridade, encontrando nesse empreendimento diversão. Embora fosse leitor atento de poesia (dos versos medievais de Dante Alighieri e de Ludovico Ariosto ao moderno Eugenio Montale), Calvino quase não se enveredou pela escrita poética, com a exceção de alguns poucos poemas

³ Uma possibilidade de tradução, que, embora não consiga manter a rima interna proposta por Scialoja, cujo final da palavra “vespa” rima com a primeira sílaba de “spavento”, seria “Uma vespa, que aversão”.

⁴ No original: “Passammo l’estate sentendo recitare “Una zanzara di Zanzibar”, “Una sarta tartaruga”, “Una triste salamandra”, “L’ippopota disse mo”, “Pipistrello ti par bello”, “Fuori Farfa le farfalle”, eccetera. Anche se qualche parola non la capiva o la storpiava, lo spirito della poesia, il gioco verbale, il ritmo non mancavano mai il loro effetto. Questa è la mia esperienza personale della forza comunicativa dei versi de Toti Scialoja. In più sono poesie che mi piacciono molto: il primo vero esempio italiano di un divertimento poetico congeniale alla straordinaria tradizione inglese del nonsense [...]” Os poemas de Scialoja jogam com a linguagem, de modo que uma tradução literal faz perder seu efeito poético e cômico. Por isso, sempre que possível, optamos, em nossa tradução, pela forma ao invés do conteúdo. Em “Pipistrello ti par bello”, por exemplo, a tradução literal seria “O morcego te parece belo”, mas uma tradução criativa, que opera no campo do significante e não no do significado, seria: “O morcego morre cego”.

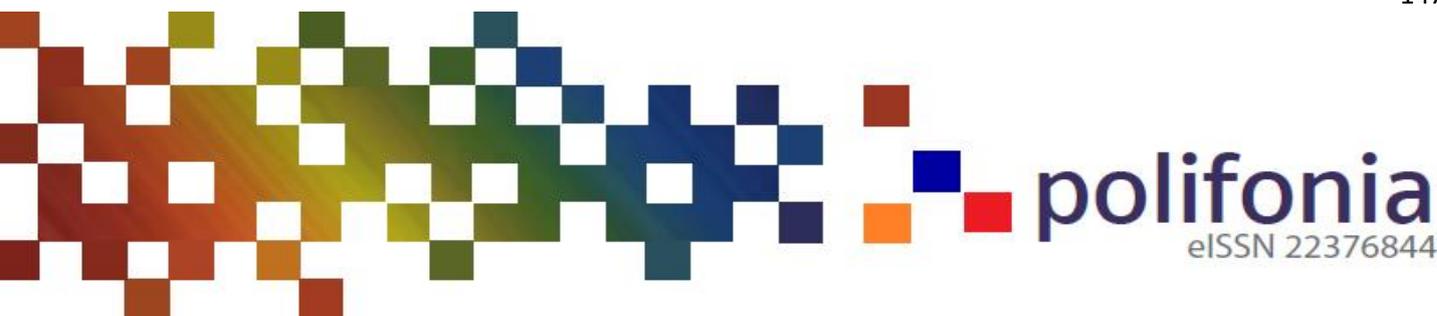


concebidos como exercícios oulipianos.⁵ Sua vocação de narrador, no entanto, não o eximiu da busca pela exatidão da palavra. Preocupado com os efeitos provocados pelos significantes, quando escrevia, reconhecia nesse ofício a necessidade de manejar a linguagem tal como um jogador em um jogo de tabuleiro, com desenvoltura e habilidade, para que conseguisse trapacear a língua, ou seja, inventar e criar no interior de seus limites.

Se o reconhecimento da literatura como jogo já fazia parte do projeto de escrita calviniano, sobretudo quando se torna membro do Oulipo, o uso da linguagem como diversão poética, não só temática, mas também formal, foi experimentado por Calvino quando de suas leituras com a filha dos poemas de Scialoja, influenciando, assim, a construção de suas histórias infantis. Entre elas, “Le tre isole lontane” é aquela que mais se apropria dos jogos de palavras das poesias com animais de *Una vespa! Che spavento* ou de *Amato topino caro*, já que os jogos linguísticos criados por Calvino para a constituição desse conto enredam-nos em sua trama, fazendo do leitor um jogador que envereda e se perde nas lacunas e ambiguidades da palavra, tal como em um labirinto.

Por esse motivo, para o escopo deste artigo, analisaremos os dois contos infantis que fazem da própria linguagem um jogo e um labirinto (lembrando que todo labirinto é também um jogo): “Le tre isole lontane” (As três ilhas distantes) e “La foresta-radice-labirinto” (A floresta-raiz-labirinto). Partindo das noções de jogo, conforme discutido por Roger Caillois, de brincadeira e repetição, a partir dos escritos de Walter Benjamin sobre a criança, e do conceito de aventura, investigado por Giorgio Agamben, analisaremos os contos supracitados, buscando, diante de variadas possibilidades de entrada nesses textos, o mesmo objetivo de um jogador preso em um labirinto: encontrar uma saída.

⁵ Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle* – Oficina de Literatura Potencial), grupo literário-matemático fundado por Raymond Queneau e François Le Lionnais, que pretendia criar restrições para a escrita de textos literários. Nessa perspectiva, a literatura funciona como um jogo, no qual devem ser respeitadas e seguidas determinadas regras e imposições para se escrever. Calvino ingressa oficialmente no Oulipo em 1973 e seus poemas e invenções oulipianas encontram-se no volume 3 dos *Romanzi e racconti* (2010, p. 315-343).



2. Desatando os nós do signo linguístico

A fábula marinha “As três ilhas distantes” conta a história de Giromino, um ingênuo marinheiro que foi enganado por três de seus companheiros. Estes escutam quando a rainha das sereias convida o jovem Giromino para visitar o reino submarino. Como o bravo Ulisses, o jovem, agarrado ao mastro do navio com todas as suas forças, recusa o convite sob o pretexto de cumprir um pedido da sua avó, que lhe entregou o mapa de um tesouro de piratas, para que fosse encontrado e dividido com sua prima, parente desconhecida que mora na ilha Distante, onde fica o tesouro, mas que não tem conhecimento disso. Assim, as peripécias vividas por Giromino, que será lançado ao mar e devorado por uma baleia, foram provocadas pelos três maliciosos marinheiros, interessados apenas no tesouro.

Se a história do jovem herói não surpreende, pastiche moderno dos contos de piratas e de mitos gregos e bíblicos, como Ulisses e Jonas, o toque surpreendente do conto calviniano se apresenta justamente no jogo de palavras e equívocos dos diálogos entre os três marinheiros, cada qual com a sua especificidade: um usava um tapa-olho, outro uma perna de pau e o terceiro, e mais cômico, uma corneta acústica.

Desprovido de boa audição, o terceiro marinheiro, mesmo com o auxílio de uma corneta acústica, não entendia o que os seus companheiros diziam, residindo aí o efeito cômico do conto. As rimas de Scialoja reverberam, portanto, nas escolhas lexicais feitas por Calvino, que brinca com os significantes, aproximando significados díspares pela proximidade sonora:

— Quem disse: tesouros dos piratas? — disse um marinheiro com um tapa-olho.
 — Uma lata de tomates pelados? — disse um marinheiro com uma corneta acústica.
 — Não: tesouro dos piratas!!! — gritam os outros na corneta. (CALVINO, 2010, p. 358, tradução nossa).⁶

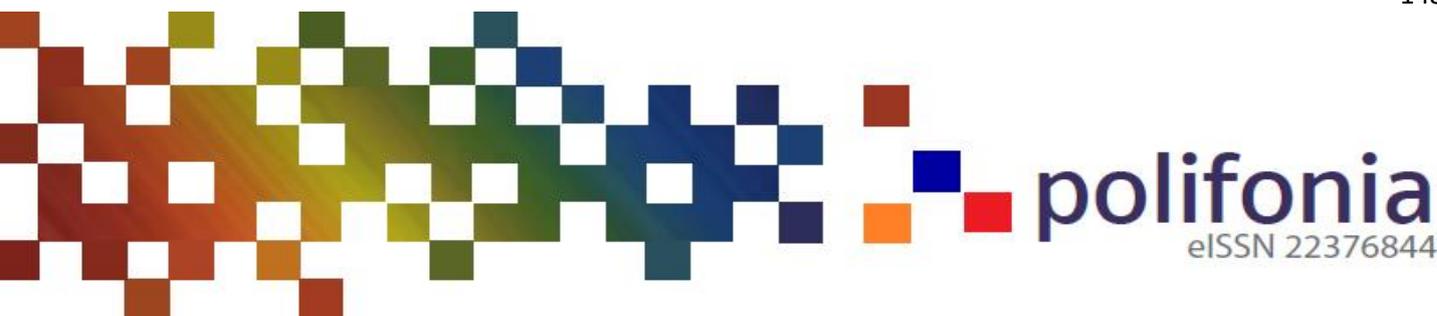
A rima entre “tesori dei pirati” (tesouros dos piratas) e “pomodori pelati” (tomates pelados)⁷ contribui para o jogo instituído por Calvino ao destacar a forma da palavra para ativar

⁶ No original: “— Chi ha detto: tesori dei pirati? — dice un marinaio con un occhio bendato.

— Una latta di pomodori pelati? — dice un marinaio col cornetto acustico.

— No: tesoro dei pirati!!! — gli gridano gli altri nel cornetto.”

⁷ A tradução literal para o português de “tesori dei pirati” para “tesouro dos piratas” e “pomodori pelati” para “tomates pelados” faz perder o jogo linguístico empreendido por Calvino e, portanto, seu toque de humor. Uma



seu uso lúdico e distanciar seus referentes. Ao trabalhar com o significante, Calvino opera com sentidos imprevisíveis, aproximando vocábulos que rimam ou se assemelham fonicamente. Assim, para cada frase que escutava, o marinheiro com aparelho auditivo atribuía um sentido muito diverso, embora sempre relacionado ao campo alimentar. Vejamos outros exemplos:

- O mapa da ilha do tesouro...
 O marinheiro surdo: — A papa de um só repolho...?
 [...]
 — Aqui há um livro de mapas. Contemplemos o que eu prevejo.
 — No molho de pápricas encontramos um percevejo?
 — Londres... Lombardia... distante, ilha!
 — Lombo... linguiça... picante, ervilha! (CALVINO, 2010, p. 359, tradução nossa)⁸.

Os jogos de palavras propostos têm como efeito a capacidade de inverter o sentido das coisas, desatando os laços que unem determinados significantes a seus respectivos significados. André Jolles afirma que a linguagem possui inúmeros recursos para “[...] desatar os laços, desfazer os nós”, e que basta “[...] interromper uma sucessão, substituir um membro por outro, saltar de uma lógica para outra, e obter-se-á um resultado que adquire a forma espirituosa em virtude do seu caráter de contrassenso, de contradição, de imprevisto.” (JOLLES, s/d, p. 207). Esse desenlace é precisamente o jogo instituído por Calvino em “As três ilhas distantes”, abolindo a inteligibilidade e o canal comunicativo entre os personagens, para instituir o efeito cômico e espirituoso com o seu leitor.

possibilidade de tradução que abre mão do significado em favor do significante, do conteúdo em favor da forma, seria: “— Quem disse: tesouros dos piratas? — disse um marinheiro com um tapa-olho.

— Uma lata de besouros pirados? — disse um marinheiro com uma corneta acústica.

— Não: tesouros dos piratas!!! — gritam os outros na corneta.”

⁸ No original: “— La mappa dell’isola del tesoro...

Il marinaio sordo: — La pappa d’un solo cetriolo...?

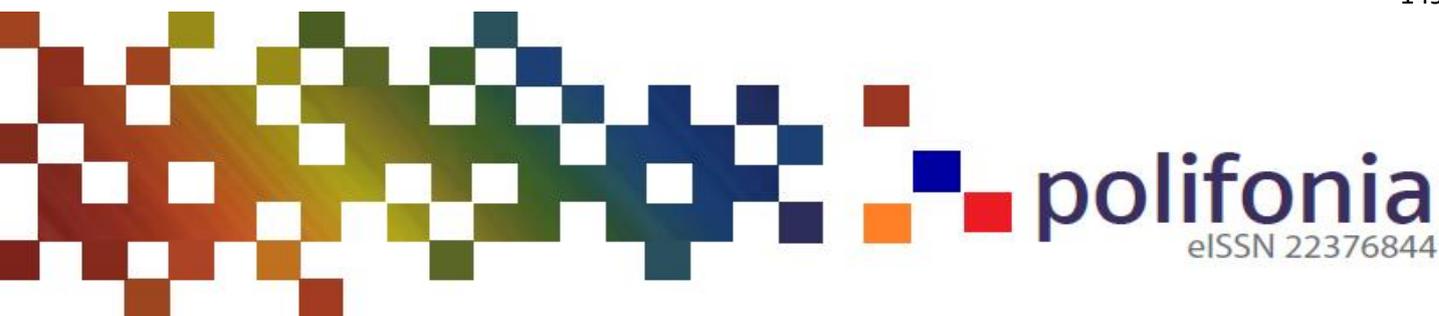
[...]

— Qui c’è un atlante. Guardiamo nell’indice.

— Nella salsa piccante hai trovato una cimice?

— Londra... Lombardia... Lontana, isola!

Il sordo: — Lonza... Lombatina... Luganega!”. Algumas escolhas de tradução procuram manter o mesmo jogo de palavras criado por Calvino na língua italiana. Por esse motivo, “cetriolo” não foi traduzido como “pepino”, mas como “repolho”, ou “lonza, lombatina, luganega”, ao invés de “lombo de porco, lombo de vitela e linguiça” foram traduzidos como “lombo, linguiça, picante... ervilha”, buscando manter o mesmo efeito rítmico e sonoro.

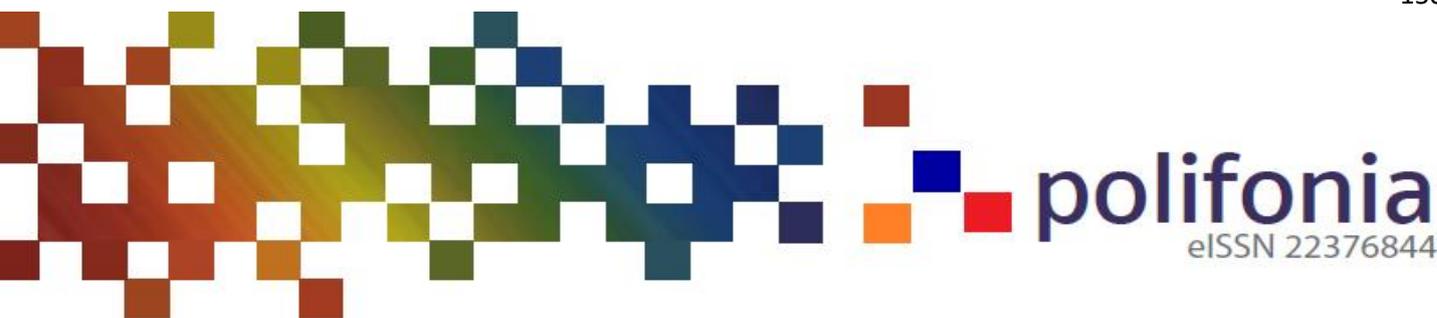


Assim, ao aproximar “la mappa dell’isola del tesoro” a “la pappa d’un solo cetriolo”, ou “Qui c’è un atlante. Guardiamo nell’indice” com “Nella salsa piccante hai trovato una cimice”, ou, ainda, “Londra... Lombardia...” com “Lonza... Lombatina...”, percebe-se que a substituição de uma palavra por outra que tenha som semelhante mas significado diferente faz surgir o duplo sentido. Ao desfazer a condição necessária para que a comunicação ocorra, por meio dos equívocos na escuta do marinheiro com a corneta acústica, Calvino prenuncia, por um lado, a falibilidade do projeto dos gananciosos piratas, por outro, a própria impossibilidade de uma linguagem inequívoca. A lacuna inerente ao signo linguístico, incapaz de colmatar significante com seu significado, não é, portanto, como evidencia Calvino nesse conto, negativa, pois, ao explorar a linguagem e seu elemento lúdico, o escritor faz com que ela se abra para a multiplicidade potencial do narrável.

Por meio dos jogos de linguagem, ao desfazer os laços que ligam palavras do mesmo campo semântico e abolir regras e convenções, irrompe-se uma nova forma, pautada, sobretudo, no humor provocado pelos mal-entendidos. “O universo do cômico”, já dizia Jolles, “é um universo em que todas as coisas se atam” (JOLLES, s/d, p. 215), por mais esdrúxulas e incoerentes que sejam entre si. Daí a preferência calviniana pelo cômico, método que explora os duplos sentidos da linguagem:

O que busco na transfiguração cômica ou irônica ou grotesca ou na chalaça é o caminho de saída da limitação e univocidade de toda representação e de todo julgamento. Podemos dizer uma coisa ao menos de duas maneiras: a maneira como quem a diz quer dizer aquela coisa e somente ela; e uma maneira como queremos dizer, sim, aquela coisa mas ao mesmo tempo recordar que o mundo é muito mais complicado e vasto e contraditório. (CALVINO, 2009, p. 189).

Calvino concilia, assim, o humor à escrita lúdica, mostrando aos seus leitores, crianças ou não, a multiplicidade e potencialidade da palavra e do mundo. Desse modo, o escritor italiano institui o conceito de jogo não só como regra que propõe a si mesmo para criar e burlar, mas também “como o lugar da experimentação estética, como movimento fundamental do processo de criação, sendo a literatura o jogo por excelência sobre as possibilidades combinatórias da



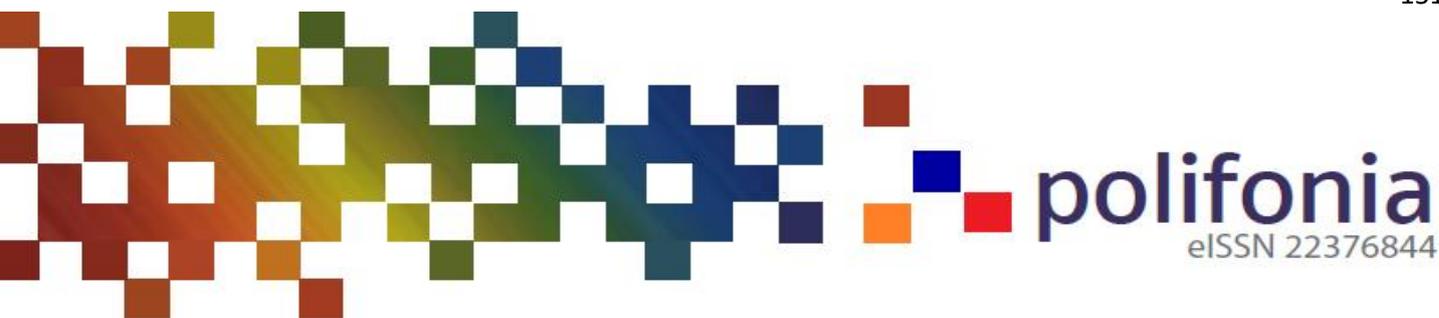
língua” (MOREIRA; FERRAZ, 2014, p. 78), tal como faz em “As três ilhas distantes” ao desafiar os seus leitores e impeli-los a jogar e a desvendar os chistes.

Como um universo fechado e autônomo, o jogo institui certas regras e limites que invalidam a importância de tudo o que acontece no seu exterior. Desse modo, além dos enigmas e brincadeiras linguísticas, a própria leitura do conto infantil de Calvino pressupõe do leitor uma atitude de jogador. Para Roger Caillois, todo jogo é uma atividade alegre e livre, “[...] à qual o jogador não pode ser obrigado”; circunscrita “[...] em limites de espaço e de tempo previamente definidos”; incerta, já que seu desfecho não pode ser previamente determinado; improdutiva, “[...] submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta”; e fictícia, “[...] acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente” (CAILLOIS, 2017, ebook).

Considerando as características do jogo, ao chegar ao final da leitura de “As três ilhas distantes”, o leitor de Calvino percebe que, como num labirinto, havia sido emaranhado em seus múltiplos percursos, e que o fim lhe direciona para um novo começo, afinal “A cada nova partida, e poderiam jogar por toda a vida, os jogadores repartem do zero e nas mesmas condições do início” (CAILLOIS, 2017, ebook). Após superar inúmeros percalços, Giromino chega, por acaso, à Ilha Distante, também conhecida como Ilha da Ressaca, lá encontra Algemarina, a prima, e os tesouros do pirata. Mas, quando estava prestes a desbravar o mundo, a rainha das sereias lhe informa que: “— O importante é encontrar o tesouro para depois escondê-lo de novo, desenhar o mapa e ir procurá-lo outra vez.” (CALVINO, 2010, p. 365, tradução nossa).⁹

No fim da partida, no fim da história, tudo deve recomeçar do mesmo ponto, sem que nenhuma riqueza tenha surgido, aceitando apenas o prazer que se pode extrair da repetição: a previsibilidade tão estimada pelas crianças. Segundo Walter Benjamin, em “Brinquedos e

⁹ No original: “— Il tesoro l’importante è averlo trovato, per poi nasconderlo di nuovo, disegnare la mappa e andarlo a cercare un’altra volta.”. Nota-se que a estratégia adotada por Calvino ao final de “As três ilhas distantes” é a mesma que norteia o livro *O castelo dos destinos cruzados*, quando, ao final do jogo, as cartas de tarô são recolhidas e novamente embaralhadas, constituindo, assim, novas narrativas.



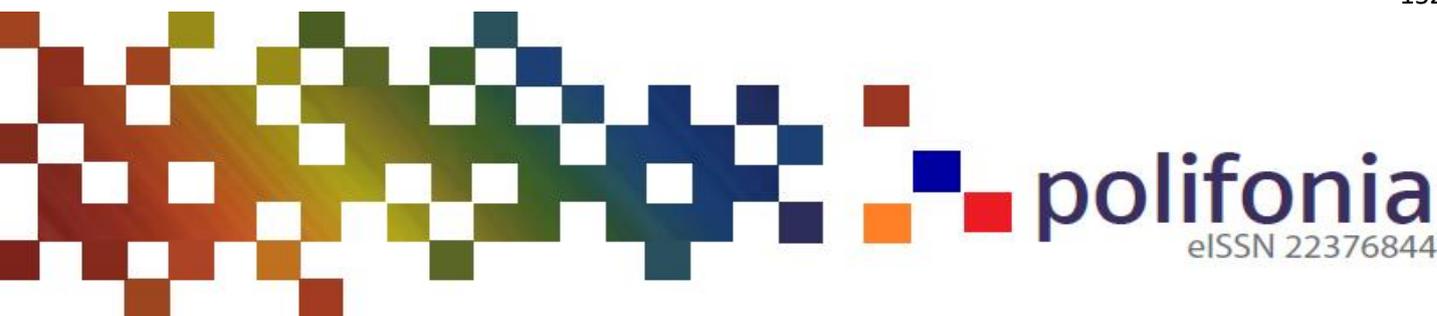
jogos”, há uma grande lei que rege a totalidade do mundo dos jogos: a lei da repetição (2009, p. 101):

Sabemos que para a criança ela [a lei da repetição] é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o “mais uma vez”. [...] E, de fato, toda e qualquer experiência mais profunda deseja insaciavelmente, até o final de todas as coisas, repetição e retorno, restabelecimento da situação primordial da qual ela tomou o impulso inicial. (BENJAMIN, 2009, p. 101)

Ao recomeçar, ao lançar novamente os dados, tem-se uma abertura para infinitas possibilidades de metamorfose e transformação, de modo que o jogador pode vislumbrar todo um novo desenrolar, saboreando, mais uma vez, o percurso como promessa que lhe levará à vitória. Jogar é, portanto, mais prazeroso do que vencer, pela promessa de felicidade que está no início; por isso, esconder novamente o tesouro, aceitar as condições do jogo, é melhor do que se acomodar com o fim, que destitui todas as expectativas do início da partida, limitando-as a um único resultado. Todo jogo diz, assim, de uma realidade inventada, ficcional, porém a “essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’” (BENJAMIN, 2009, p. 102), ou seja, não é a imitação, mas as possibilidades de transformação anunciadas a cada repetição.

O jogo infantil pressupõe, assim, jogar com o tempo, abolindo o calendário e as regras da realidade, ao criar polimorfos versões do mundo. Nesse movimento que faz convergir fábulas, mitos, encantamentos, enigmas, jogos de palavras etc., a criança inventa as condições do seu próprio saber ao jogar.

Mas, ao final do jogo, ao final da leitura, o tom mágico e fabular que ressoa do conto infantil termina, pois uma irrupção do real faz com que leitores e jogadores, crianças ou não, acordem do jogo proposto e se vejam forçados a virar a página do livro que têm em mãos, ou a assumirem a consciência da irrealidade à qual estiveram aprisionados por um período de tempo difícil de calcular. Entre os personagens de um mundo onírico, os leitores descobrem que estavam sonhando, imersos na leitura de um conto de Italo Calvino, e será o próprio autor a, sem nenhuma piedade, anunciar o fim, como soa o último parágrafo de uma das versões que escreveu para “Il drago e le farfalle” (O dragão e as borboletas), conto que, após refação, deu



origem a “As três ilhas distantes”: “Imagine a festa de casamento de Biancaperla e Giromìno, com muitos convidados felizes, incluindo a Rainha das Sereias, rodeada por todos os seus peixes, o Dragão, rodeado por todas as borboletas da ilha, nós, atores de TV, rodeados por todos vocês, espectadores desta transmissão.” (CALVINO *apud* BARENGHI, 2020, p. 1247, tradução nossa).¹⁰

Diante do inelutável fim, nos resta apenas recomeçar a partida.

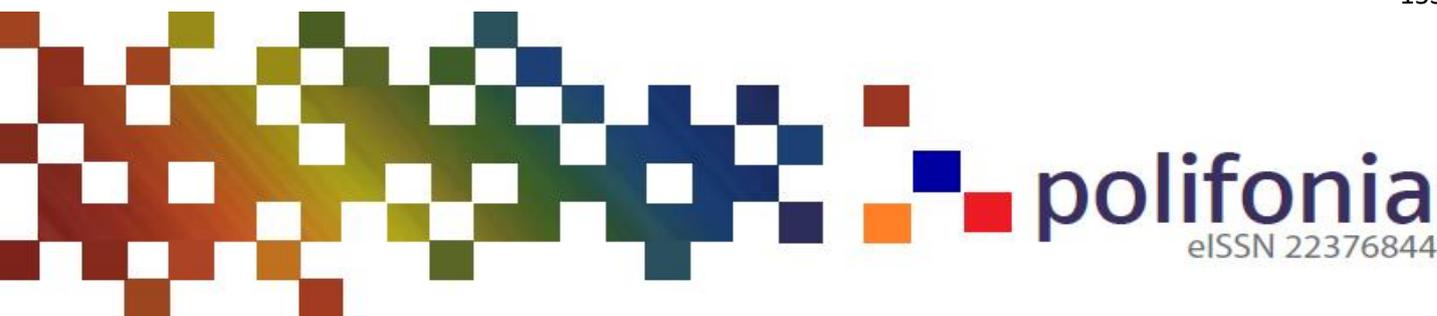
3. Entre galhos e raízes: a aventura da linguagem

Recomeçamos a partida com “La foresta-radice-labirinto” (“A floresta-raiz-labirinto”). Nesse conto, Calvino também desata os nós da linguagem, mas, aqui, ao invés de brincar com rimas e palavras parônimas, como fez em “As três ilhas distantes”, a regra instituída, necessária para se vencer a partida, é a de inverter a ordem das coisas: alto e baixo, dentro e fora se alternam e trocam de posição.

Dois adversários seguem por caminhos tortuosos por uma floresta densa e escura com o objetivo de alcançar o reino de Alberoburgo: por um lado, temos o rei legítimo, Clodoveo, que perscruta, com seu exército, o labirinto de ramos, raízes e árvores que se instituiu ao redor do reino quando de sua ausência; por outro, temos o primeiro ministro Curvaldo que, apoiado pela rainha Ferdibunda,¹¹ penetra o bosque com seus conjurados com o objetivo de tomar a cidade. Não contavam, porém, que a floresta que circunda Alberoburgo estava enfeitiçada e que, ali, nenhuma norma respeitava a ordem habitual das coisas, como rapidamente constatam o rei e seu escudeiro Amalberto:

¹⁰ No original: “Figuratevi la festa di nozze di Biancaperla e Giromino, con tanti invitati tutti contenti, tra i quali la Regina delle Sirene circondata da tutti i suoi pesci, il Drago circondato da tutte le farfalle dell’isola, noi attori della tivù circondati da tutti voi spettatori di questa trasmissione.”

¹¹ Os nomes pomposos, medievais, dos personagens de Calvino salientam o caráter de fábula e do gênero conto de aventura. A mesma estratégia foi usada pelo autor em várias de suas obras, como, por exemplo, em *O cavaleiro inexistente*, *Marcovaldo ou As estações na cidade* e *As cidades invisíveis*.



O caminho era intricado. O rei disse: — Os galhos atrapalham nosso passo. Não nos resta outra opção a não ser contorná-los ou rastejar.
 E o escudeiro: — Galhos? São raízes, Majestade.
 — Se são raízes — replicou o rei — então estamos adentrando a terra.
 — E se são galhos — insistiu o velho Amalberto — então perdemos de vista o chão e estamos suspensos no ar. (CALVINO, 2010, p. 367, tradução nossa).¹²

Suspenso no ar, voava um estranho pássaro, ponto de encontro entre todos os personagens, que, com seu insólito canto, parecia conduzir aqueles que estavam perdidos. No entanto, como observa Maria Elisa Rodrigues Moreira, “[...] mesmo esse condutor parece se apresentar como mais um dos pontos cegos do labirinto — seguir o pássaro não leva à saída, e pode mesmo acabar por conduzir quem está do lado de fora para o interior do labirinto” (MOREIRA, 2019, p. 66-67).

É o que acontece com a princesa Verbena: suspeitando das atitudes da madrasta Ferdibunda, ansiava escapar e encontrar seu pai. Temia, porém, a floresta. Ao caminhar pelo pátio do castelo e contornar uma velha amoreira, seguindo o canto do mesmo pássaro que erra e desaparece pelo céu (des)orientando os personagens, “Verbena não conseguia entender se permanecia prisioneira dentro do tronco da amoreira ou entre suas raízes sepultas ou se estava fora da cidade, na ameaçadora floresta que tanto a amedrontava... na soberana floresta que tanto a atraía...” (CALVINO, 2010, p. 371, tradução nossa).¹³

A densa floresta, portanto, entrelaça os personagens como em um labirinto, permitindo que eles ora se encontrem, ora se percam uns dos outros; até que, finalmente, o elo entre a cidade e o bosque é restaurado quando a princesa Verbena e o jovem camponês Mirtillo encontram-se:

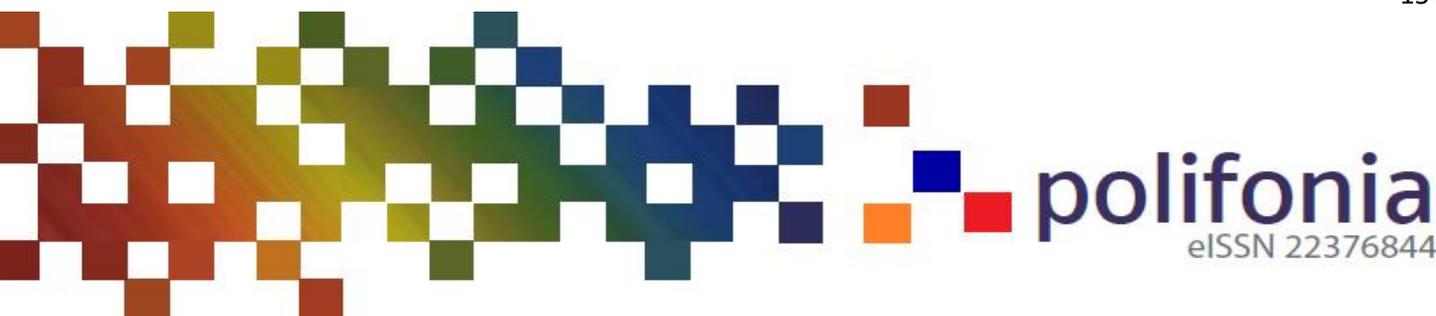
¹² No original: “Il cammino si faceva malagevole. Disse il re: — I rami ci ostacolano il passo. Non ci resta che scavalcarli o strisciarcì sotto.

E lo scudiero: — Rami? Queste sono radici, Maestà.

— Se queste sono radici, — replicò il re, — allora ci stiamo facendo largo sottoterra.

— E se queste sono rami, — insisté il vecchio Amalberto, — allora abbiamo perso di vista il suolo e siamo sospesi per aria.”

¹³ No original: “Verbena non riusciva a capire se era rimasta prigioniera dentro il tronco del gelso o tra le radici sepolte oppure se era sbucata fuori dalla città, nella foresta minacciosa che tanto la impauriva... nella libera foresta che tanto l’attraeva...”



Verbena [...] lhe disse somente: — Mas como você pode estar aí embaixo, se diz que está sobre os galhos?

Na verdade Verbena via Mirtillo como se afundado em um poço... mas no fundo daquele poço estava o céu.

— E você como pode ter chegado tão no alto, sempre descendo, enquanto eu não fiz nada além de subir? — Mirtillo se pôs a refletir, depois acrescentou: [...] — Essa floresta tem as raízes no alto e os galhos embaixo. (CALVINO, 2010, p. 374, tradução nossa).¹⁴

A descoberta dos jovens atrai a chave de resolução do enigma da “floresta-labirinto”: “[...] há uma passagem secreta através da qual os galhos mais altos da floresta se comunicam com as raízes da amoreira que crescem [...] bem no meio da cidade” (CALVINO, 2010, p. 375, tradução nossa).¹⁵ Seguir, portanto, a lógica invertida da floresta é a única forma de ascender à cidade, mas essa regra é omitida dos traidores, os quais são finalmente vencidos: “Acreditando seguir uma raiz até o fundo, Curvaldo e Ferdibunda chegam à ponta de um galho. — Mas isso não é uma passagem subterrânea... Estamos no vazio... O galho cede, precipito, ajuda-me!” (CALVINO, 2010, p. 376, tradução nossa).¹⁶

A “floresta-raiz-labirinto” constitui-se, assim, como um simulacro, no qual, por meio de um jogo de ilusão de ótica e da trapaça da floresta e dos personagens, estes vão se enredando cada vez mais fundo nesse perverso labirinto. Permitir-se viver essa *aventura* é, portanto, a única forma de solucionar o enigma da floresta e reconstituir a ordem natural das coisas.

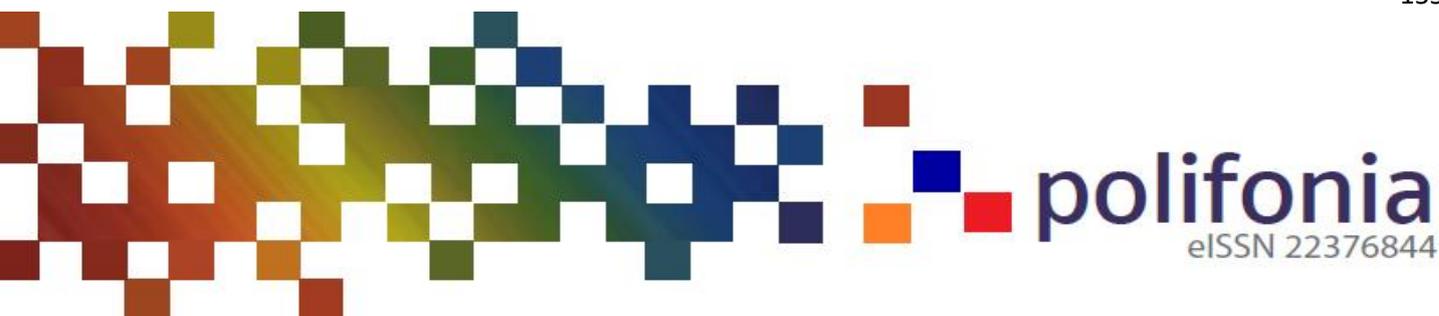
Se Calvino opta pelo gênero conto de aventura quando escreve as histórias infantis aqui analisadas, compreende-se que o próprio conceito da palavra “aventura” é mais complexo e atinge outros sentidos quando melhor explorado. Visando investigar esse conceito, o filósofo Giorgio Agamben percorre suas diversas acepções, partindo da poesia trovadoresca medieval ao seu uso na modernidade.

¹⁴ No original: “Verbena [...] gli disse soltanto: — Ma come fai a essere laggiù, tu che dici d’essere sui rami? Difatti Verbena vedeva Mirtillo come sprofondato in un pozzo... ma nel fondo di quel pozzo c’era il cielo.

— E tu come fai a essere arrivata così in alto, sempre scendendo, mentre io non ho fatto che salire? — Mirtillo si mise a riflettere, poi aggiunse: [...] — Questa foresta ha le radice in alto e i rami in basso.”

¹⁵ No original: “C’è un passaggio segreto attraverso il quale i rami più alti dela foresta comunicano con le radici del gelso che cresce [...] nel bel mezzo dela città.”

¹⁶ No original: “Credendo di seguire una radice fin giù in fondo, Curvaldo e Ferdibunda si trovarono sulla punta d’un ramo. — Ma questo non è un passaggio sotterraneo... Siamo nel vuoto... Il ramo cede, precipito, aiuto!”

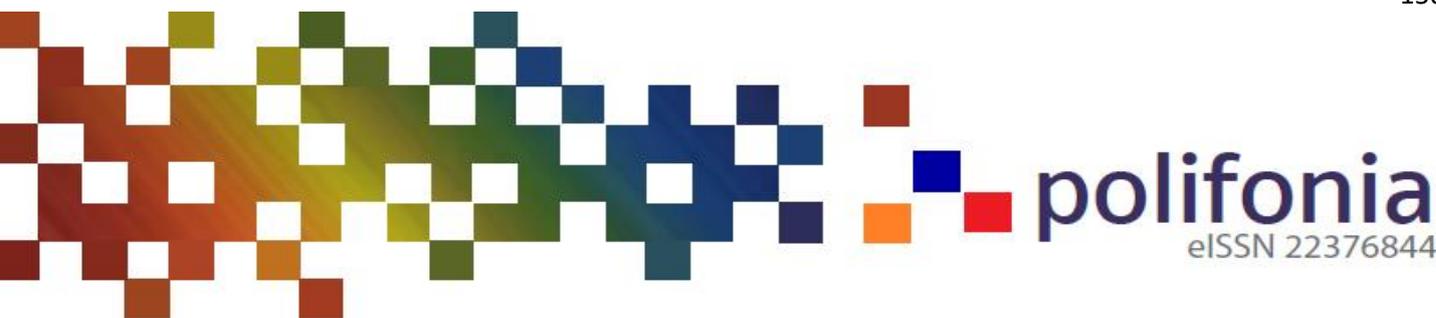


Ao se deparar com a palavra “aventura” nos poemas cavaleirescos, o filósofo italiano observa que ela designa algo de misterioso ou maravilhoso que pode acontecer a um certo homem (AGAMBEN, 2018, p. 28): a aventura caracteriza “[...] tanto o acaso quanto o destino, tanto o evento inesperado que põe o cavaleiro à prova quanto uma cadeia de fatos que necessariamente se verificarão” (AGAMBEN, 2018, p. 28). Se o fim da Idade Média e o início da Idade Moderna põem à prova esse termo, esquecendo-o ou desvalorizando-o, certo é que as histórias infantis guardam algo de sua origem maravilhosa. Na poesia medieval, “[...] a aventura é para o cavaleiro tanto encontro com o mundo quanto encontro consigo mesmo e, por isso, fonte ao mesmo tempo de desejo e de espanto” (AGAMBEN, 2018, p. 29).

Nos contos de Calvino, tanto Giromìno quanto Verbena, ao aceitarem suas respectivas aventuras, passam por um processo transformador: o encontro com o mundo revela ao ingênuo marinheiro que os eventos da vida podem ser ruins, mas é justamente essa experiência, levada com gosto e bom-humor, que o faz amadurecer. Verbena também é inocente como Giromìno, teme a aventura que lhe alcançaria caso adentrasse a floresta. Diante de sua covardia, precisa ser trapaceada pelo pássaro, que a faz contornar a amoreira e cair bem no coração do bosque: quando finalmente aceita sua aventura, encontra o amor em Mirtillo. Citando Simmel, Agamben observa sobre a relação entre aventura e amor:

Aqui, a aventura, para o indivíduo ao qual ela advém, se identifica, de fato, sem resíduos, com a vida, não apenas porque ela investe e transfigura a sua inteira existência, mas também e sobretudo porque transforma o próprio sujeito, regenerando-o como uma nova criatura [...]. E se eros e aventura estão, com frequência, intimamente entrelaçados, não é porque o amor dê sentido e legitimidade à aventura, mas, ao contrário, porque somente uma vida que tem a forma da aventura pode encontrar verdadeiramente o amor. (AGAMBEN, 2018, p. 44-45)

Penetrar a floresta é, portanto, aceitar o jogo e se perder no labirinto. Todo jogador é um aventureiro e, se os personagens dos contos calvinianos jogam pela sua sorte e destino, também os leitores devem aceitar a aventura instituída pela linguagem. Quando investiga o conceito do termo aplicado à poesia medieval, Agamben afirma que “[...] a aventura do cavaleiro é a mesma aventura do poeta” (AGAMBEN, 2018, p. 27), afinal o cavaleiro é o trovador, aquele que



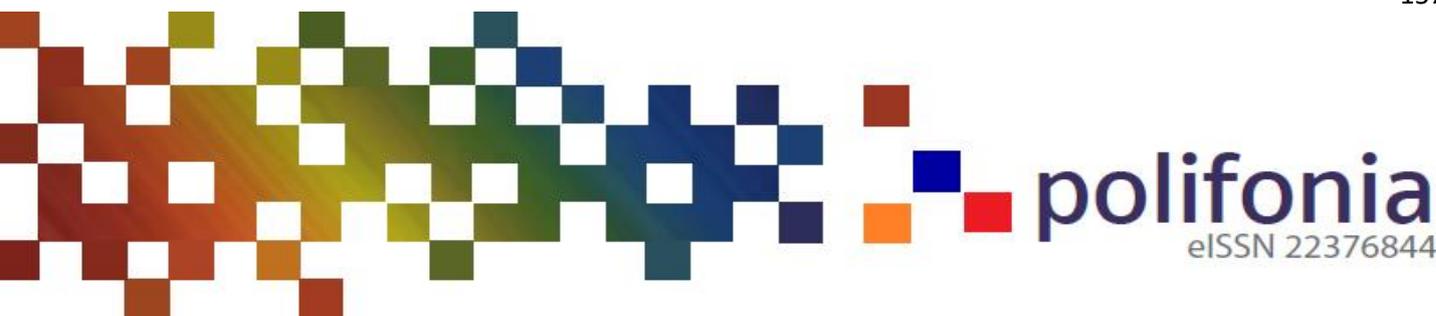
compõe poesia. Ampliando a reflexão do filósofo, poderíamos considerar que todo escritor é um aventureiro, que embarca numa grande aventura: a da linguagem. Porém, ainda seguindo Agamben, seria equivocado afirmar que a linguagem, a narrativa, representa e molda a aventura; para o filósofo, “[...] a aventura não precede a narrativa como um evento cronológico, mas permanece desde o início inseparável dela” (AGAMBEN, 2018, p. 32).

Se “[...] o próprio ato de escrever e de narrar é personificado como dama Aventura” (AGAMBEN, 2018, p. 35), a cada vez que narra, o escritor cria uma aventura, a qual será vivida pelo leitor ao lê-la. Personificada em uma mulher,

Âventiure aparece no meio da história porque ela não é, como a Musa, a potência numinosa que pré-existe à narrativa e dá ao poeta a palavra: ao contrário, ela é a narrativa e vive apenas nela e através dela. A mulher não é, aqui, aquela que dá a palavra: é o próprio evento de palavra – não é o dom da narrativa, mas a própria narrativa. (AGAMBEN, 2018, p. 37)

Em “As três ilhas distantes”, a rainha das sereias pode ser vista como uma possível personificação da dama Aventura, já que, para ela, Giromìno não deve desfrutar do tesouro, mas escondê-lo de novo e desenhar um mapa para que outros possam viver a aventura de procurá-lo. Desenhar o mapa é como narrar a história: é onde reside a aventura. As linhas sinuosas que traçam as cartas geográficas são semelhantes às capciosas linhas de um labirinto: este nos desorienta, enquanto aquelas são ferramentas seguras para indicar rumos e caminhos, porém, se mal lidas, também as cartas geográficas nos desnorream.

Mapa e labirinto são, pois, duas metáforas válidas para pensarmos a literatura de Calvino: o trajeto tortuoso da floresta-raiz-labirinto, o próprio emaranhamento entre galhos que são raízes e raízes que são galhos, em suma, essa inversão é o jogo instituído pelo escritor, que se vale, nesse conto, do próprio evento da palavra para estabelecer sua aventura. Ao adentrarmos “A floresta-raiz-labirinto”, nós, leitores, assim como seus personagens, nos perdemos, mas, ao final, acreditamos encontrar o mapa que nos guiará pelo labirinto de plantas e musgos e que nos permitirá encontrar uma saída, assim como Verbena e Mirtillo acreditam que o seu casamento uniriam a cidade e o bosque em um único reino, destituído de qualquer feitiço. Porém, a aventura não se extingue com um ponto final, ela está ali, na página, latente e



representada por um símbolo gráfico, as reticências, que nos alertam para a falibilidade de todo mapa; afinal, se uma de suas linhas aponta para a direção errada, encontramos-nos novamente perdidos em um labirinto:

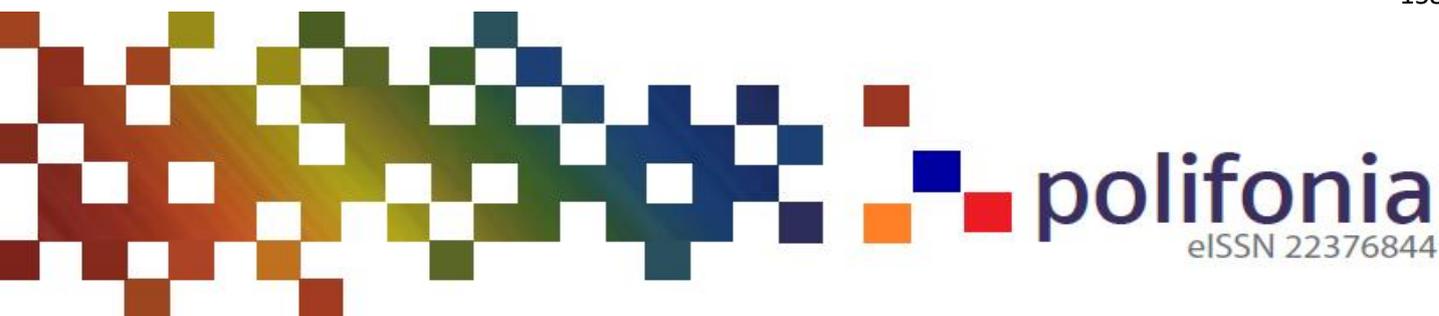
- Penduremos bandeiras e festões para a grande festa sobre todos os galhos!
- Mas isso é uma raiz!
- É um galho!
- É uma raiz...
- É um galho... (CALVINO, 2010, p. 377, tradução nossa).¹⁷

Tanto o conto “As três ilhas distantes” quanto “A floresta-raiz-labirinto” terminam com reticências, evidenciando que, se o jogo é finito e a linguagem também, a aventura, por sua vez, não se extingue. O uso desse símbolo gráfico é uma forma de concluir sem concluir, reforçando uma característica do próprio Calvino que, diante da limitação da forma e do espaço e da arbitrariedade do signo, recorre à potencialidade da linguagem, por meio de seu uso lúdico, jogando com seus símbolos, com as reticências e com o branco da página. Afinal, sua incapacidade de concluir diz de sua ambição de conter o universo inteiro nas páginas de um livro, pois, para Calvino, conforme declara em sua quinta lição americana, “Multiplicidade”, o ponto de chegada da literatura oscila entre o universo e o vácuo (CALVINO, 1990, p. 128).

4. Toda partida tem um fim: “consegurei voltar a pôr o pé no chão?”

Em 1956, quando finaliza o projeto de compilação das fábulas italianas a pedido da editora Einaudi, Italo Calvino questiona-se: “Agora, a viagem entre as fábulas terminou, o livro está pronto, escrevo este prefácio e já estou fora: conseguirei voltar a pôr o pé no chão?” (CALVINO, 1992, p. 14). Após lançar os dados e jogar a partida, acompanhando aventuras marítimas, tramas labirínticas e bosques encantados, chegamos ao fim e, tal como Calvino, a

¹⁷ No original: “— Appendiamo bandiere e festoni per la grande festa su tutti i rami!
— Ma questa è una radice!
— È un ramo!
— È una radice...
— È un ramo...”



pergunta que se faz é: “consegurei voltar a pôr o pé no chão?”. Será possível, ao final da partida, abdicar daquele mundo autônomo, com suas próprias regras, ao qual fomos lançados e estimulados a participar, e voltar a encarar a realidade?

Quando termina o livro das *Fábulas italianas*, o escritor italiano afirma: “já estou fora”. Mas fora de onde? Do universo mágico do qual fez parte durante um determinado período de tempo? Do jogo instaurado e imposto de coletar e reunir a tradição popular de sua cultura? Fora da própria linguagem e, portanto, da aventura, quando o ponto final marca a passagem do mundo escrito para o mundo não escrito?

Na iminência do fim, diante da face da medusa, que anuncia o petrificante real, também nós somos lançados para fora do jogo, para fora da linguagem. Após jogarmos uma partida com (ou contra) Calvino, descobrimos em seus signos que os significantes não se ligavam a seus respectivos significados. Adentrando o misterioso jogo da ficção, do “como se”, e o da repetição, o do “sempre de novo”, fomos enredados nas trapaças da linguagem, vivendo, por meio dela, uma aventura.

Referências

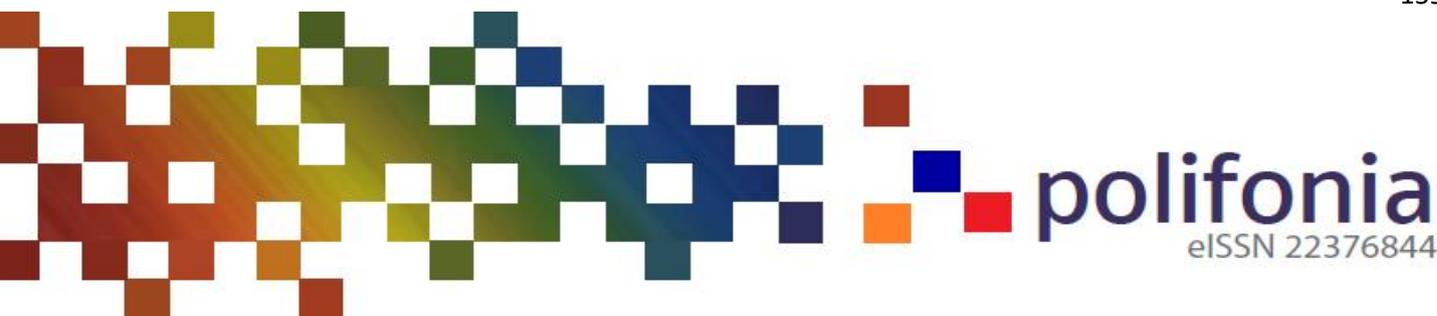
AGAMBEN, Giorgio. *A aventura*. Trad. Cláudio Oliveira. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

BARENGHI, Mario. Note e notizie sui testi. Storie per bambini. In: CALVINO, Italo. *Romanzi e Racconti 3*. Milão: Mondadori, 2010. p. 1246-1248.

BARENGHI, Mario. Note e notizie sui testi. Prose di teatro, trattamenti e sceneggiature. In: CALVINO, Italo. *Romanzi e Racconti 3*. Milão: Mondadori, 2010. p. 1257-1274.

BENJAMIN, Walter. Brinquedos e Jogos. In: _____. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Editora 34, 2009. p. 95-102.

CALVINO, Italo. Multiplicidade. In: _____. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. p. 115-138.



CALVINO, Italo. Introdução. In: _____. *Fábulas italianas*: coletadas na tradição popular durante os últimos cem anos e transcrita a partir de diferentes dialetos. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. p. 9-43.

CALVINO, Italo. Definições de territórios: o cômico. In: _____. *Assunto encerrado: discurso sobre literatura e sociedade*. Trad. Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 188-189.

CALVINO, Italo. Storie per bambini. In: _____. *Romanzi e Racconti 3*. Milão: Mondadori, 2010. p. 347-377.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. A máscara e a vertigem. Trad. Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. [e-book]

JOLLES, André. O chiste. In: _____. *Formas simples*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Editora Cultrix, 1976. p. 205-216.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues; FERRAZ, Bruna Fontes. Italo Calvino e a literatura em jogo: reflexões sobre o processo criativo calviniano. *Nau Literária: crítica e teoria de literaturas*, Porto Alegre, n. 1, v. 10, p. 76-88, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/NauLiteraria/article/view/46764/30147>. Acesso em: 23 ago. 2021.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. *Coleção, arquivo, biblioteca: a literatura de Borges e Calvino*. Belo Horizonte: Tradição Planalto, 2019.