COMO SE FOSSE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA LEITURA DE *O CASTELO DOS DESTINOS CRUZADOS*, DE ITALO CALVINO

Mariane de Sousa Oliveira (CEFET-MG)[1]

Resumo: Em *O castelo dos destinos cruzados*, Italo Calvino, mais uma vez, lança mão do jogo combinatório para experimentar uma nova forma de narrar. Assim, ao cancelar a faculdade da fala dos personagens, o escritor italiano utiliza as cartas de um baralho de tarô como recurso que lhes permite contar as aventuras e desventuras pelas quais eles passam até se refugiarem em abrigos como o castelo e a taverna. Neste trabalho, tomamos o livro de Calvino como objeto de análise para investigar o uso de técnicas narrativas próprias de histórias em quadrinhos para a construção de contos, levando em consideração a relação do próprio autor com as HQs. Empreendemos uma leitura do livro como se fosse de uma história em quadrinhos, observando a relação entre texto e imagem, a representação dos gestos faciais e corporais dos personagens e a disposição das cartas do tarô. Como principal referencial teórico utilizamos ensaios do próprio Calvino (2003a, 2003b, 2006), para tratar de sua experiência com os quadrinhos, e estudos de Philippe-Alain Michaud (2013) para tratar da montagem e da linguagem gestual.

Palavras-chave: Quadrinhos. Tarô. Leitura. Italo Calvino.

Abstract: In The Castle of Crossed Destinies, Italo Calvino once again employs combinatory play to experiment with a new way of narrating. By silencing the characters' ability to speak, the Italian writer uses tarot cards as a means for them to recount the adventures and misfortunes they have experienced before seeking refuge in shelters such as the castle and the tavern. In this study, we analyze Calvino's book to investigate the use of narrative techniques characteristic of comic books in the construction of short stories, considering the author's own relationship with comics. We approach the book as if it were a comic book, examining the relationship between text and image, the depiction of characters' facial and bodily gestures, and the arrangement of tarot cards. Our main theoretical framework draws from Calvino's own essays (2003a, 2003b, 2006), which discuss his experience with comics, and from Philippe-Alain Michaud's studies (2013), which explore montage and gestural language.

Keywords: Comics. Tarot. Reading. Italo Calvino.

Na conferência "Visibilidade", que compõe o livro *Seis propostas para o próximo milênio* [*Lezioni americane: sei proposte per il prossimo millennio*, 1988], Italo Calvino relata a origem da sua relação com as histórias em quadrinhos, que remonta à sua primeira infância, antes mesmo de aprender a ler (Calvino, 2003a):

> Nos anos vinte, o *Corriere dei Piccoli* publicava na Itália os mais conhecidos *comics* americanos da época: Happy Hooligan, os Katzenjammer Kids, Felix the cat, Maggi and Jiggs, todos rebatizados com nomes italianos. E havia também séries italianas, algumas de ótima qualidade quanto ao bom gosto gráfico e o estilo da época. Por esse tempo, ainda não havia entrado em uso na Itália o sistema de se escrever as frases dos diálogos nos balões (que só começou nos anos trinta, quando Mickey Mouse foi importado); o *Corriere*

[1] Mestra pelo Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens (POSLING) do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Graduada em Letras pela mesma instituição. E-mail: marianesousaoliveira1@gmail.com.

> *dei Piccoli* redesenhava os quadrinhos americanos sem os balões, que eram substituídos por dois ou quatro versos rimados em baixo de cada quadrinho. 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. (Calvino, 2003a, p. 110-111-grifos do autor)

Na sequência do relato, Calvino deixa escapar um desapontamento que lhe sobreveio quando da aquisição da leitura, ao constatar que os versos eram "simplórios" e que "não forneciam informações inspiradoras"; as informações verbais que acompanhavam as imagens pareciam "interpretações da história, de orelhada", assim como as dele (Calvino, 2003a, p. 111). Dessa forma, ele chegara à conclusão de que o versejador, assim como ele quando não sabia ler, não fazia ideia do que estava escrito, ou porque não conhecia a língua inglesa ou porque os quadrinhos eram redesenhados e tornados mudos no processo de adaptação empreendido pelo *Corriere dei Piccoli* (Calvino, 2003a). Apesar de sua concentração nas imagens ter retardado seu domínio da capacidade de ler, conforme ele relata na passagem a seguir, ela moldou seu imaginário:

> Esse hábito certamente retardou minha capacidade de concentrar-me sobre a palavra escrita (a atenção necessária para a leitura só fui adquirir mais tarde, e com esforço), mas a leitura das figurinhas sem palavras foi para mim sem dúvida uma escola de fabulação, de estilização, de composição da imagem. (Calvino, 2003a, p. 111)

Dessa "escola de fabulação" Calvino extrairia lições que marcariam sua experiência como escritor de prosa ficcional alguns anos mais tarde. Em um posfácio a *Marcovaldo ou As estações na cidade* [*Marcovaldo ovvero Le stagioni in città, 1963*], por exemplo, o autor define Marcovaldo como "protagonista de uma série de fábulas modernas" as quais "se mantêm fiéis a uma estrutura narrativa clássica: a das histórias em quadrinhos das revistas infantis". (Calvino, 2003b, p. 138). Mais adiante, detalha tal estrutura narrativa revelando que os contos que compõem esse livro se desenvolvem em um esquema de três etapas, justamente como histórias em quadrinhos: "Marcovaldo 1) procura o revelar-se das estações nas alterações atmosféricas e nos mínimos sinais de vida animal e vegetal, 2) sonha a volta a um estado de natureza, 3) enfrenta uma decepção inevitável". (Calvino, 2003b, p. 139).

Outra obra que traz a influência das histórias em quadrinhos é o volume de contos *As cosmicômicas*, cuja criação se dá pelo processo imaginativo que parte da palavra para chegar à imagem visiva, conforme explica Calvino (2003a), uma vez que os contos são construídos a partir de um *incipt* científico ou pseudocientífico. Ademais, o neologismo "cosmicômica" representa a junção de "cosmo" e "cômico", características temáticas dos contos, mas, também, alude à palavra "*comics*" que designa histórias em quadrinhos em inglês. Em *T=0*, outro compilado das histórias cosmicômicas, temos o conto "A origem das aves" o qual enseja uma história em quadrinhos imaginada. Na medida em que o protagonista Qfwfq narra o surgimento das aves e seu envolvimento com a rainha delas, Calvino descreve a maneira como a história seria representada se fosse uma história em quadrinhos, valendo-se de elementos próprios desse gênero como indicação de vinhetas, balões de fala, interjeições etc., conforme verificamos nas passagens a seguir:

> — Quem é você? — perguntei.
>
> Uma legenda explica: *Qfwjq [sic] diante da bela Org-Onir-Ornit-Or*, e torna minha pergunta inútil; à nuvenzinha que a contém sobrepõem-se outra, também saída da minha boca, com as palavras: — Te amo! —, afirmação igualmente supérflua, logo seguida por outra nuvenzinha, contendo a pergunta: — Você é prisioneira? —, para a qual não espero resposta, e em uma quarta nuvenzinha que abre seu caminho em cima das outras, acrescento: — Vou te salvar. Esta noite fugiremos juntos.
>
> A tirinha que segue é inteiramente dedicada aos preparativos da fuga, ao sono das aves e dos monstros, em uma noite aclarada por um firmamento desconhecido. Um quadrinho escuro, e minha voz: — Está me seguindo? — A voz de Or responde: — Sim. (Calvino, 2023, p. 170-171 – grifo do autor)
>
> Não adianta eu relatar detalhadamente a astúcia com a qual consegui voltar para o Continente das Aves. Nos quadrinhos deveria ser contada com um daqueles truques que só dão certo desenhando. (O quadrinho está vazio. Chego eu. Espalho cola no canto do alto à direita. Sento-me no canto de baixo à esquerda. Entra uma ave, voando, no alto à esquerda. Ao sair do quadrinho fica colada pela calda. Continua voando e arrasta atrás de si todo quadrinho grudado à calda, comigo sentado no fundo e me deixando transportar. Assim chego ao país das Aves. Se não gostam dessa, podem imaginar outra história; o importante é fazer com que eu chegue lá.) (Calvino, 2023, p. 173)

Trata-se, portanto, de mais uma referência (irônica e bem humorada, podemos acrescentar) à relação do autor com as histórias em quadrinhos.

Outra obra, ainda, cujo "passa tempo" infantil de inventar histórias para as ilustrações das revistinhas produziu frutos em sua experiência como escritor, é *O castelo dos destinos*

cruzados [*Il castello dei destini incrociati, 1973*), livro no qual a influência de suas interações com as imagens das histórias em quadrinhos infantis encontra, talvez, sua máxima expressão:

> A operação que levei a efeito na idade madura, de extrair histórias utilizando a sucessão das misteriosas figuras do tarô, interpretando a mesma figura cada vez de um modo diferente, com certeza tem suas raízes naquele meu desvario infantil sobre as páginas repletas de figuras. O que tentei estabelecer no *Castello dei destini incrociati* foi uma espécie de iconologia fantástica, não apenas com as figuras do tarô mas igualmente com quadros da grande pintura italiana. [...] adotei o método de contar *minhas* histórias a partir de quadros famosos da história da arte ou então de figuras que exercem sobre mim alguma sugestão. (Calvino, 2003a, p. 112 – grifos do autor)

Em termos estruturais, Calvino divide o livro em duas partes e cada parte é composta por oito textos: um breve texto que apresenta o local no qual a história se passa (*o castelo*, na primeira parte; *a taverna*, na segunda), seis contos que correspondem às histórias individuais de alguns dos personagens que se refugiaram no local, incluindo o narrador[2], e um último conto que descreve o entrelaçamento das histórias. Em uma nota à edição, o autor revela, ainda, que tinha a intenção de desenvolver uma terceira parte, estruturalmente semelhante às duas primeiras, mas substituindo o tarô por um "equivalente contemporâneo", que funcionasse como "representação do inconsciente coletivo" (Calvino, 2006, p. 157): as histórias em quadrinhos. Se Calvino aproxima as histórias em quadrinhos do tarô, não nos parece fora de propósito empreender uma leitura do livro como se lêssemos uma história em quadrinhos, conforme propomos neste trabalho.

Nas duas primeiras partes do livro ("O castelo dos destinos cruzados" e "A taverna dos destinos cruzados"), a trama consiste no fato de os personagens perderem a capacidade de falar ao chegarem no castelo ou taverna. Não dispondo mais da faculdade da fala, mas cheios de experiências e histórias a compartilhar com seus companheiros, os personagens são impelidos a utilizar o maço de cartas de tarô que é colocado à mesa após o banquete, bem como o próprio corpo, em seus gestos e expressões, como meios de comunicação para que, assim, possam contar suas histórias. Nesse sentido, a história que lemos no livro corresponde às interpretações que o narrador engendra desse conjunto de elementos: imagens, disposição das cartas, linguagem gestual daquele que conta a história.

Na terceira parte (que se chamaria "O motel dos destinos cruzados"), os personagens seriam vítimas de uma grande explosão, se refugiariam em um motel destroçado e, devido ao

[2] Cabe abrir um parêntese para dizer que quando falamos de "narrador", nos referimos não aos personagens que utilizam as cartas para contar suas histórias (estes chamaremos "convivas" ou "comensais"), mas ao personagem que interpreta tais histórias.

pavor causado pela explosão, perderiam a fala. Reunidos ali, mas sem poderem falar uns com os outros, eles utilizariam a página de um jornal chamuscado que estampava as histórias em quadrinhos e, assim, "indicando as vinhetas, mas sem seguir a ordem de cada historieta: passando de uma sequência a outra em colunas verticais ou em diagonal". (Calvino, 2006, p. 157), contariam suas histórias. "Meu interesse teórico e expressivo por esse tipo de experimentos já passou. É tempo (de todos os pontos de vista) de passar a outra coisa." (Calvino, 2006, p.157), declarara, ainda, Calvino para justificar a não efetivação da ideia para a terceira parte do livro.

Sendo assim, acreditamos que, ao nos determos sobre as ilustrações, a postura dos personagens no momento de narrar a história, a disposição das cartas, o ritmo e o desfecho das narrativas, estamos empreendendo uma leitura semelhante à que se faz de uma história em quadrinhos, uma vez que a estrutura dos contos de *O castelo dos destinos cruzados*, assim como dos contos de *Marcovaldo*, parece se assemelhar às histórias em quadrinhos, isto é, trata-se, também aqui, de narrativas que se desenvolvem em um esquema simples e cuja surpresa é reservada para o final. Além do mais, o formato das cartas que encerram figuras e cenas remete às vinhetas das histórias em quadrinhos; os próprios gestos faciais e corporais das figuras ilustradas nas cartas e dos personagens que as utilizam como ícones sugerem sentidos para a articulação da história; e a disposição na qual as cartas são colocadas, entrelaçando uma história com outra, também auxilia no desenvolvimento das narrativas. Dessa forma, inspiradas pela experiência do próprio Calvino com a leitura de quadrinhos e tendo em mente a influência que aquelas adaptações exerceram sobre sua produção como escritor, objetivamos empreender uma leitura de *O castelo dos destinos cruzados* como se este fosse uma história em quadrinhos, levando em consideração tais aspectos.

No livro *Aby Warburg e a imagem em movimento* (2013), Philippe-Alain Michaud passa em revista o "Atlas de imagens" de Warburg, detendo-se em aspectos que acreditamos serem úteis a nossos propósitos neste trabalho. Destacamos, assim, dois aspectos ou, antes, conceitos que perpassam o Atlas de Warburg e que certamente servirão à nossa análise: iconologia dos intervalos (montagem) e linguagem gestual. Segundo Michaud

> Warburg concebeu *Mnemosyne* em termos topográficos, para além da montagem de cartas que forma a prancha preliminar do Atlas, como sugere a enigmática formulação "iconologia dos intervalos", usada pelo historiador da arte em seu diário de 1929. Ou seja, uma iconologia que se referiria não à significação das figuras – foi esse o sentido que lhe deu Panofsky –, mas às

> relações mantidas por essas figuras entre si numa disposição visual autônoma, irredutível à ordem do discurso. (Michaud, 2013, p. 293)

A iconologia dos intervalos leva em consideração, portanto, não uma figura isoladamente, mas a relação das figuras entre si. A mesma operação é empreendida na montagem cinematográfica. Quanto a isso, Michaud relata um "embate" entre Sergei Eisenstein e Béla Belázs, já que aquele considera a imagem como "um fragmento entre outros", de modo que "a essência do cinema não reside no conteúdo das imagens, mas na relação entre elas, ou, ainda, no interior de uma imagem isolada, entre as partes dessa imagem" (Michaud, 2013, p. 325), e Belázs o critica afirmando que ele utiliza as imagens como símbolos, mas que elas não devem "significar" as ideias, mas "moldá-las", "provocá-las". Assim, o significado surge em nós, como "consequência lógica" e não nas imagens como "símbolos" ou "ideogramas" (Belázs *apud* Michaud, 2013, p. 326). Em todo caso, Michaud aproxima o pensamento de Eisenstein do pensamento de Warburg:

> O próprio conceito de intervalo, no qual repousa a estrutura do Atlas, é central na teoria do cinema elaborada na Rússia da década de 1920, e se manteria como o conceito dominante da cultura da montagem durante todo o século XX. Em *Mnemosyne*, a dimensão subjetiva que Panofsky atribuía ao conteúdo da imagem é deslocada *entre* as imagens. O conteúdo destas é fotográfico e documentário; somente sua inscrição numa sequência as transforma em unidade expressiva. O fragmento não tem existência separada no interior da prancha. A figura particular de um tema geral é que invade todos os elementos de maneira idêntica, levando à formação de um "efeito de imagem global" [...]. (Michaud, 2013, p. 326 – grifos do autor)

Eisenstein e Belázs se referem ao cinema, que compartilha com as histórias em quadrinhos muitas características. E, uma vez que estamos aproximando o livro de Calvino das histórias em quadrinhos, podemos aproximá-lo, também, de tais considerações ainda que elas se refiram ao cinema.[3] O pensamento de Calvino parece receptivo às ideias tanto de Eisenstein quanto de Belázs, já que o escritor italiano se vale da estratégia de inscrever as cartas do tarô numa sequência para formar uma "unidade expressiva" e, assim, cria os contos que compõem o livro "[...] procurando colocar as cartas de modo que se apresentassem como cenas sucessivas

[3] Sobretudo porque Calvino era aficionado por cinema, conforme ele relata meticulosamente no conto "Autobiografia de um espectador", um dos contos escritos como "exercícios de memória" e publicados em *O caminho de San Giovanni (2000)*: "Houve anos em que eu ia ao cinema quase todos os dias e, com sorte, duas vezes ao dia, entre 1936 e a guerra, a época, enfim, de minha adolescência. Anos em que o cinema era o mundo para mim". (Calvino, 2000, p. 41). No mesmo texto, Calvino alude à familiaridade entre cinema e histórias em quadrinhos: "[...] é o mundo gráfico do papel impresso de larga difusão a reivindicar sua especial autoridade visual e seu estreito parentesco com o cinema desde as origens. Nesse mundo gráfico, o semanário humorístico [...] deveria ser estudado como canal indispensável, quase tanto quanto o cinema, para a definição da cultura de massa da província italiana entre as duas guerras" (Calvino, 2000, p. 60-61). Mais uma prova dos conhecimentos do autor acerca das técnicas de narrativas sequenciais e como ele adaptou tais técnicas para sua literatura de ficção.

de um conto pictográfico" (Calvino, 2006, p. 153). A significação é construída, portanto, pelo encadeamento das cartas. Mas segue, também, a noção de que a imagem não "significa" uma ideia, mas "provoca" uma ideia, razão pela qual uma mesma carta de tarô, disposta em uma nova sequência, ao lado de diferentes cartas, sugere algo completamente novo. Se a carta, de maneira isolada, sustentasse a narrativa, não haveria a necessidade de uma montagem. É a sucessão de cartas, a organização e o encadeamento em um conjunto que corporifica a narrativa.

Quanto aos gestos, Michaud comenta a alusão de Warburg à pesquisa desenvolvida pelo etnógrafo norte-americano Garrick Mallery, inscrita em uma "vasta série de estudos dedicados à linguagem dos gestos entre os índios da América do Norte" (Michaud, 2013, p. 305). Para Michaud

> A originalidade de Mallery prende-se à perspectiva comparativa que ele adotou, segundo a qual a linguagem dos gestos é o modo expressivo fundamental da humanidade e tem uma significação transcendental. Encontramos seus vestígios tanto na cultura popular napolitana quanto nas comunidades indígenas da América do Norte, entre os surdos-mudos, ou nas margens da sociedade moderna, no submundo e nas sociedades secretas. Assim, o gesto esboçado por Judas em *A Última Ceia*, de Leonardo, assemelha-se, de acordo com Mallery, ao sinal usado em Nápoles e em certas comunidades indígenas para designar o sinal do ladrão. (Michaud, 2013, p. 305)

Nesse sentido, Michaud (2013) interpreta que a linguagem dos gestos abre para o espectador moderno uma via de acesso ao passado, uma vez que alguns gestos registrados em obras de arte encontram ressonância na contemporaneidade, conforme Mallery demonstrara em suas pesquisas. Ademais,

> Foi de Andrea de Jorio que Mallery tomou emprestada a intuição da qual Warburg faria a estrutura léxica de *Mnemosyne*. Em *La Mimica degli Antichi investigata nel gestire napoletano*, publicado em Nápoles em 1832, Jorio procurou interpretar os gestos dos antigos, tais como apareciam em obras de arte, vasos e relevos, a partir da gesticulação dos napolitanos contemporâneos. Mallery, retomando por um ângulo etnográfico as hipóteses de Jorio, comentou uma gravura de um vaso antigo que representava Dionisio [...] e o sátiro Comus, cercado por duas ninfas, Galené (Tranquilidade) e Eudia (Serenidade) [...], à luz da linguagem dos gestos dos índios. (Michaud, 2013, p. 308 – grifos do autor)

O fato de os gestos serem apreendidos em diferentes contextos (na arte ou em uma comunidade etnográfica) e em diferentes temporalidades (passado ou contemporaneidade) chama atenção para uma linguagem gestual "sobrevivente" (para usar o conceito de Warburg). Em *O castelo dos destinos cruzados*, notamos, na descrição da história do conviva que lança as

cartas de tarô à mesa, que o narrador procura encontrar uma correspondência entre a figura retratada na carta e aquele que a utiliza como seu "avatar". No texto *A leitura dos quadrinhos*, Paulo Ramos (2009) descreve os elementos constitutivos das histórias em quadrinhos e como cada um desses elementos devem ser lidos. Em um dos capítulos, dedicado ao estudo dos personagens e da cena narrativa, o autor afirma que, nas histórias em quadrinhos, "parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e pelos movimentos dos seres desenhados" e que é o rosto "um dos principais recursos para dar expressividade à imagem representada" (Ramos, 2009, p. 107). O cuidado que Calvino tem ao fazer o narrador descrever, em diversas ocasiões, a expressão facial ou corporal daquele que conta a história, de compará-la às expressões e gestos representados nas cartas, reforça essa ideia aludida por Ramos.

Diante disso, da leitura de Michaud assimilamos, sobretudo, a ideia de que a imagem de forma isolada não parece interessante para empreender uma leitura dos contos de Calvino, uma vez que o escritor utilizou um conjunto de cartas capaz de produzir aquele "efeito de imagem global", efeito por si só dependente do encadeamento entre as cartas; e que os gestos possuem uma grande relevância na leitura, já que, da mesma forma que os gestos representados em peças de arte "sobrevivem" na contemporaneidade, Calvino estabelece uma relação de semelhança e, portanto, sobrevivência, entre as figuras das cartas de tarô e seus personagens.

Com essas considerações em mente, passamos agora à leitura dos contos. Uma vez que todos os contos seguem a mesma técnica de composição, a mesma estrutura, faremos a leitura de tão somente dois deles, o primeiro conto de cada parte do livro. Acreditamos que a leitura desses contos funciona como uma amostra que pode se estender aos demais contos.

1. História do ingrato punido

No primeiro conto da primeira parte do livro, Calvino utilizou um conjunto de dezoito cartas de tarô. Cada carta evoca um personagem ou uma situação possível para o relato, que conjuga o que o narrador observa estampado nas cartas e as expressões faciais/gestos corporais do convida que conta a história. Assim, a "História do ingrato punido" acontece nos seguintes termos: um jovem abastado e que gosta de ostentar (*Cavaleiro de Copas*), cujo próspero pai falecera (*Rei de Ouros*), entrou em posse de uma herança (*Dez de Ouros*) e se pôs a viajar (*Nove de Paus*). Enquanto percorria reinos e cortes em busca de uma esposa nobre, foi abordado e saqueado (*A Força*). Espoliado de sua herança e deixado à própria sorte no bosque (*O Enforcado*), foi encontrado e socorrido por uma mulher (*A Temperança*). Para recompor-se, o

jovem arrasta-se até uma fonte para matar a sede (*Ás de Copas*) e, movido pela gratidão e a atração por sua salvadora, é assaltado por um enlevo amoroso (*Dois de Copas*). Após o idílio, o jovem abandona a moça no bosque e se vai (*Sete de Paus*).

Passado algum tempo, o cavaleiro encontra uma esposa de alta linhagem (*A Imperatriz*), se casa com ela e todos festejam em um grande banquete de núpcias (*Oito de Copas*). Entretanto, a festa é interrompida por um imprevisto que obriga o cavaleiro a abandonar a comemoração para atender a um chamado no bosque, comunicado por um mensageiro (*Cavaleiro de Espadas*). Ao sair, depara-se com uma criança que ele deve seguir (*O Sol*) e, se embrenhando no bosque na pista da criança, se depara com uma amazona, a moça que o salvara outrora (*A Justiça*). Do encontro dos dois, sublinhado por mágoa e rancor, resulta um duelo e o cavaleiro leva a pior (*Dois de Espadas*). Como se não bastasse, surge outra mulher que se revela uma espécie de "porta-voz" da deusa Cibele, à qual o bosque é consagrado, interpelando-o, amedrontando-o, cobrando-o pelo abandono da moça (*A Papisa*). Sob o ataque das guerreiras de Cibele o cavaleiro desmorona (*Oito de Espadas*).

Como podemos notar, cada carta (nomeada entre parênteses) evoca ou representa um personagem ou cena da narrativa. Um pedaço do relato, portanto. Dessa forma, podemos considerar que uma carta isoladamente não é capaz de suscitar o relato que acabamos de sintetizar; é a junção das dezoito cartas que engendra essa narrativa. Nesse sentido, as cartas de tarô remetem às "vinhetas", isto é, os "quadros"[4] que encerram uma parte da narrativa nas histórias em quadrinhos. A forma como o narrador impõe uma pequena suspensão, uma pausa para especular qual rumo a história vai tomar, qual carta virá na sequência, conforme demonstram os fragmentos a seguir, faz alusão às "sarjetas", ou seja, os espaços entre uma vinheta e outra.

> A narrativa era clara: nas entranhas do bosque o cavaleiro fora surpreendido pela emboscada de um feroz bandido. As mais tristes previsões foram confirmadas pela carta que veio em seguida, ou seja, o duodécimo arcano, dito *O Enforcado*, em que se vê um homem em calções e camisa, pendurado de cabeça para baixo e preso apenas por um pé. (Calvino, 2006, p. 18)

> Já nos dispúnhamos – principalmente as damas de nossa companhia – a saborear a sequência de uma terna história de amor, quando o cavaleiro pousou sobre a mesa outra carta de *Paus*, um *Sete*, em que nos pareceu ver afastar-se entre os troncos escuros da floresta a sua sombra delicada. (Calvino, 2006, p.

[4] Segundo Ramos (2009, p. 90), nas histórias em quadrinhos "[a]grupam-se cenário, personagens, fragmentos do espaço e do tempo. Tudo é encapsulado dentro de um conjunto de linhas, formando um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato". É esse encapsulamento o que chamamos "vinhetas" e elas podem assumir diversos formatos que não se restringem às formas geométricas, podendo, inclusive, apresentar ausência de demarcação gráfica.

19)

Percebemos uma breve quebra ou tensão nos momentos que precedem a enunciação da carta de tarô, em tudo semelhante à passagem de uma vinheta a outra ou ao "virar de páginas", que cria uma atmosfera de expectativa. Além da breve "pausa", as observações que o narrador faz dos gestos do comensal ou de sua própria memória/imaginação, aludem, também, ao espaço das sarjetas, sobretudo porque essas informações aparecem nos interstícios, entre a menção de uma e outra carta, e funcionam como um "fio" narrativo que costura uma carta à outra formando a malha da história:

> "Agora vai contar-nos o duelo", pensei, e de fato a carta colocada à mesa naquele momento foi o tilintante *Dois de Espadas*. Voavam no ar as folhas talhadas e as plantas grimpantes se enrodilhavam nas lâminas. Porém, o olhar desconsolado que o narrador deitava àquela carta não nos deixava dúvidas quanto ao desfecho: sua adversária se revelara um espadachim aguerrido; cabia-lhe, agora, a ele, jazer em meio ao prado ensanguentado. Volta a si, abre os olhos, e que vê? (Era a mímica – a bem dizer, um tanto enfática – do narrador que assim nos convidava a esperar a carta seguinte como uma revelação.) *A Papisa*: misteriosa figura monacal coroada. Teria sido socorrido por uma feiticeira? Os olhos com que fixava a carta estavam cheios de horror. (Calvino, 2006, p. 22)

É notável que as especulações e o engendramento das interpretações das cartas acontecem no entremeio, entre o lançamento de uma e outra carta. No livro *Ninfas*, Giorgio Agamben diz que, para Warburg, "trabalhar com imagens [...] significa trabalhar na encruzilhada não somente entre o corpóreo e o incorpóreo, mas também, sobretudo, entre o individual e o coletivo" (Agamben, 2012, p. 60-61). É o que o narrador faz ao colher à sua volta, nos gestos do conviva, na maneira como ele encara a carta, no estado de espírito que ele transmite, informações que o ajuda a engendrar ou confirmar suas interpretações. Até mesmo porque, assim como a ninfa só passa a ter uma alma e torna-se humana a partir do contato sexual com o homem, conforme atesta Agamben (2012), as imagens adquirem "vida" (engendram significados) quando atravessadas pelo olhar do espectador. Nesse sentido, se cada carta corresponde a uma espécie de vinheta, o espaço entre elas seria a sarjeta e a narrativa que emerge do contato do narrador com a carta, e com o contexto no qual ela é utilizada, preencheria a sarjeta e seria, ainda, a substância do conto, o fio da narrativa.

O conto é possível, portanto, graças a essa "iconologia dos intervalos", esse encadeamento de uma carta com outra. Quanto ao desfecho da narrativa, podemos dizer que de fato surpreende. Uma vez que o cavaleiro está entre os comensais no castelo, relatando sua própria história, o leitor certamente não esperaria que ao final do seu relato ele fosse

estraçalhado por uma horda de guerreiras do bosque. A maneira como é narrado o final da história faz questionar: como ele se recuperou do ataque a ponto de perambular pelo bosque até achar o castelo e se refugiar?

2. História do indeciso

Na primeira história de "A taverna dos destinos cruzados" é utilizado um número maior de cartas. Um jovem, completamente semelhante ao ilustrado na carta, com "ar de inquietação" (*Cavaleiro de Copas*), sai de um banquete (*Oito de Copas*) e se dirige ao bosque para espairecer (*Dez de Paus*), uma vez que sua inquietação parece advir de uma pena amorosa (*O Amor*). Desejado por duas mulheres e diante do impasse de não saber qual das duas escolher, o jovem decide fazer uma viagem para se esquivar (*O Carro*), mas logo mais se depara com duas estradas cruzadas e novamente se vê diante do impasse de decidir (*Dois de Paus*). O jovem quer passar a imagem de senhor de si, mas traz consigo a inquietação. Assim, decide tirar na sorte por qual estrada optar e seguir viagem (*Valete de Ouros*), contudo a moeda não pende nem para cara nem para coroa, mas rola na direção de um arbusto ao pé de um carvalho, onde fica "de quina", o que dá ao jovem a ideia de subir até a copa da árvore para espreitar a qual destino as estradas levarão (*Ás de Paus*). Os raios do astro celeste batendo em sua cabeça impõem uma dificuldade, uma vez que ao olhar para cima para alcançar o topo ele tem suas vistas ofuscadas. Além disso, ele percebe a presença de dois meninos gêmeos alguns galhos acima dele, então lhes pergunta quanto ainda falta para chegar até a copa (*O Sol*). Mais além dos meninos, ele percebe os muros de uma cidade, no nível dos galhos da árvore, e conclui sobre a existência de uma cidade suspensa (*Ás de Copas*). O jovem adentra a cidade e, curioso para saber onde está, se depara com uma figura "com atributos reais" (p. 82), uma potência astral, e se dirige até ela perguntando se a cidade lhe pertence, ao que obtém como resposta, surpreso, que não, que na verdade ele é o dono da cidade e que tudo o que pedir lhe será concedido (*A imperatriz*).

O jovem pede, portanto, algo para matar a sede e é orientado a escolher entre dois poços idênticos (*Dois de Copas*). Mais uma vez se vê perdido e se lamenta que até na "Cidade do Tudo" seja obrigado a se equilibrar entre escolha e recusa. Então decide ir embora da cidade (*A Justiça*). Mas ao dar meia volta se depara com duas mulheres, uma de frente para a outra, ambas armadas a guardar as saídas para não o deixarem escapar. Ele reconhece nas mulheres as duas das quais ele fugira e nota que guardam dois caminhos diferentes "que se abrem para quem ainda está à procura de si mesmo" (p. 83): o das paixões e o da sabedoria, dentre os quais deve

escolher (*Rainha de Espadas* e *Rainha de Copas*). O jovem se põe a refletir, então, e constata que é inútil escolher porque todas as coisas parecem iguais (*Cinco de Copas*); de repente se dá conta de que nem um poço nem outro pode matar sua sede e o que ele deseja então é uma terceira opção, o mar (*A Estrela*). Ao enunciar seu desejo, audacioso por não se restringir às opções à disposição, o jovem indeciso provoca a ira da potência astral, que o atende com um cataclismo que provoca o "transbordamento dos oceanos sobre as cidades abandonadas" (p. 84) (*A Lua*). Em meio a essa noite tempestuosa e sombria, um raio atinge a torre da cidade (*A Torre*) e ilumina uma visão horripilante: a potência astral, que momentos antes se assemelhava a um anjo, transfigura-se em uma criatura tenebrosa (*O Diabo*).

A grande maré submerge a copa da árvore e o jovem, que desejava o mar, o obtém tão completamente que afunda na inundação com a cabeça para baixo, preso pelos pés, os cabelos verdejantes como algas varrendo o solo (*O Enforcado*). Não adianta fugir das limitações individuais, parece compreender o jovem após a devastação (*O Mundo*). Mas ainda lhe falta se conscientizar dos ciclos da vida (*Roda da Fortuna*), da necessidade de proceder com as escolhas e de lidar com a consequência que cada uma delas impõe (*O Juiz*). Com as cartas *Seis de Espadas*, *Sete de Copas*, *Nove de Ouros* e *Quatro de Paus*, o narrador descreve um processo de transformação pelo qual o indeciso passa para ressurgir na figura do *Cavaleiro de Ouro*, questionando, assim, se se trata de um homem transformado, por assim dizer, ou de um sósia.

Mais uma vez a relação de iconicidade entre o conviva e a figura ilustrada no tarô paira como um elemento constitutivo da narrativa. Logo na disposição da primeira carta temos uma associação entre a imagem ali representada e o personagem que a utiliza para representá-lo no conto que se inicia:

> Um de nós escolhe uma carta, tira-a do baralho, põe-se a olhar para ela como se se olhasse num espelho. E, de fato, o *Cavaleiro de Copas* se parece inteiramente com o próprio. Não é só na face, ansiosa, de olhos esbugalhados, os longos cabelos, agora embranquecidos, a lhe caírem pelos ombros, que se nota a semelhança, mas bem assim nas mãos que ele esconde sob a mesa como se não soubesse onde metê-las, e que lá na figura seguram, a direita, uma taça grande demais equilibrada sobre a palma e, a esquerda, as rédeas que toca apenas com as pontas dos dedos. (Calvino, 2006, p. 79)

Em seu primeiro movimento de leitura dos "contos pictográficos", o narrador parece estabelecer essa aproximação entre o conviva e a figura ilustrada na carta que ele dispõe primeiro. Tal aproximação permite que os gestos das figuras, suas expressões faciais, os instrumentos que elas empunham ou carregam, o cenário no qual estão, as roupas que vestem, todas essas informações sejam convertidas em elementos da narrativa. Não à toa ele parece

escrutar nas expressões faciais e gestos corporais do conviva uma confirmação para uma determinada conjetura ou mesmo uma pista para as suas interpretações da história, conforme podemos notar nas passagens a seguir:

> As mãos do jovem ao pousar a carta são cada vez mais lentas e incertas e nós tínhamos por onde imitá-lo com nossas conjeturas, ruminando em silêncio as perguntas que certamente lhe teriam passado pela cabeça, como agora acontecia conosco: “Que cidade é essa? Será a Cidade do Tudo? A cidade em que todas as partes se conjugam, as escolhas se contrabalançam, onde se enche o vazio que existe sempre entre o que se espera da vida e o vazio que nos toca?” (Calvino, 2006, p. 82)

> Para dispor e indicar as cartas, as mãos do jovem ora procedem por oscilações ou movimentos bruscos nas sequências, ora se contorcem como que “chorando” cada carta já jogada que valia mais conservar para outro jogo, ora se deixam ir em gestos de mole indiferença, como a significar que tanto a carta quanto o poço são iguais como as *copas* que se repetem idênticas no jogo, como no mundo das coisas uniformes os objetos e os destinos que se escancaram diante de nós, intercambiáveis e imutáveis, e quem pensa que decide não passa de um iludido. (Calvino, 2006, p. 83)

> Pela maneira com que o jovem rebate essa carta sobre a mesa é como se o ouvíssemos gritar:
>
> — É o mar, é o mar que eu quero! (Calvino, 2006, p. 84)

Nas passagens acima fica clara a intervenção dos gestos e da postura daquele que conta a história no engendramento e entendimento da narrativa e que o conviva faz das cartas sua voz. Quanto ao desfecho, aqui também a carta final revela uma surpresa, como as tirinhas cômicas surpreendem o leitor no quadrinho final. Após passar pelo cataclismo o cavaleiro ressurge representado por outra carta, como a sugerir uma mudança de postura. Entretanto, a indecisão ainda está entranhada. A nova figura parece uma alusão ao arrependimento, uma vez que ela surge trazendo à tona a consequência das não escolhas do jovem: “— Sou o homem que devia esposar a jovem que não havias escolhido, que devia seguir pelo outro caminho da encruzilhada, dessedentar-se no outro poço. Por não teres escolhido impediste minha escolha” (Calvino, 2006, p. 86), prenunciando o triste fim desse que não sabe tomar decisões e tenta fugir da responsabilidade de escolher:

> — Para onde vais?
> — Para outra hospedaria diferente daquela que encontrarás.
> — E onde te encontrarei?
>
> — Enforcado noutra forca que não aquela em que serás enforcado. Adeus. (Calvino, 2006, p. 86)

Empreendemos este trabalho com o objetivo de investigar a presença de técnicas narrativas próprias de histórias em quadrinhos na construção narrativa dos contos que compõem o livro *O castelo dos destinos cruzados*. A formulação de tal objetivo ocorreu sobretudo porque o próprio Calvino era leitor de histórias em quadrinhos e porque tal experiência como leitor reverberou em sua produção como escritor. Conforme suspeitávamos, a disposição das cartas em determinada sequência, bem como os gestos tanto das figuras ilustradas nas cartas do baralho de tarô quanto daqueles que as utilizam para tentar contar suas histórias foram essenciais para que o narrador pudesse engendrar as narrativas. Além disso, a mesma técnica utilizada nos contos de *Marcovaldo ou As estações na cidade*, de um final surpreendente, semelhante às surpresas reservadas ao quadrinho final nas histórias cômicas, repete-se em *O castelo dos destinos cruzados*.

Além disso, a noção de que as imagens não falam por si mesmas, mas que associadas a outros elementos engendram uma narrativa, deve ser levada em consideração ao empreendermos a leitura dos contos calviniano de *O castelo dos destinos cruzados*, afinal, essa iconologia dos intervalos, isto é, essa junção de cartas em determinada sequência é precisamente o lastro das narrativas de Calvino. Diante de tudo o que foi exposto e uma vez que estamos a par do efeito que pode causar um final surpreendente, o encadeamento das cartas e a gesticulação/expressão facial das figuras representadas nas imagens e dos que as utilizam como ícones, podemos afirmar que o livro de Italo Calvino apresenta características das histórias em quadrinhos e que, portanto, se deixa ser lido como se história em quadrinhos fosse.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **Ninfas**. Tradução Renato Ambrosio. São Paulo: Hedra, 2012.

CALVINO, Italo. Autobiografia de um espectador In: CALVINO, Italo. **O caminho de San Giovanni**. Tradução Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2000, p. 39-64.

CALVINO, Italo. Visibilidade In: CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio:** lições americanas. Tradução Ivo Barroso. 3ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003a, p. 97-116.

CALVINO, Italo. Posfácio. In: CALVINO, Italo. **Marcovaldo ou As estações na cidade**. Tradução Nilson Moulin. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003b, p. 137-143.

CALVINO, Italo. **O castelo dos destinos cruzados**. Tradução Ivo Barroso. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

CALVINO, Italo. A origem das aves. In: CALVINO, Italo. **Todas as cosmicômicas**. Tradução Ivo Barroso, Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2023, p. 165-175.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

RAMOS, Paulo. ***A leitura dos quadri*nhos**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 107-125.