

A LITERATURA FANTÁSTICA DE GUIMARÃES ROSA ANTES DAS PRIMEIRAS ESTÓRIAS

Marisa Martins Gama-Khalil*

Resumo

O artigo desenvolve análises de *Antes das primeiras estórias*, livro constituído por quatro contos escritos por João Guimarães Rosa em sua juventude. Os contos se inserem no campo da literatura fantástica e, nesse sentido, pretendemos articular reflexões que têm como objetivo compreender a partir de que temas e elementos narratológicos o insólito é construído, com o intuito de demonstrar que a composição do espaço apresenta-se como um dos principais recursos para a irrupção do fantástico nas narrativas.

Palavras-chave

Espaço; Guimarães Rosa; Literatura fantástica.

Abstract

The present article presents analyses of *Antes das primeiras estórias*, a collection of four short stories written by João Guimarães Rosa in his youth. As these stories belong to the fantastic genre, our intention here is to articulate some considerations aiming at understanding from what themes and narratological elements the unusual is constructed, so that we can demonstrate that the composition of space represents one of the main instruments for the irruption of the fantastic in narratives.

Keywords

Fantastic Literature; Guimarães Rosa; Space.

* Instituto de Letras e Linguística - Universidade Federal de Uberlândia – UFU - 38408-100 – Uberlândia - MG - Brasil. E-mail: mmgama@gmail.com; Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq.

[...] o mais importante e bonito, do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam

GUIMARÃES ROSA – *Grande Sertão: Veredas*

Neste artigo trataremos para a discussão acadêmica *Antes das primeiras estórias*, de João Guimarães Rosa, coletânea de contos publicada em 2011 e ainda mantida à margem pela crítica brasileira. Esse livro é a reunião de contos do jovem Guimarães Rosa publicados na revista *O Cruzeiro* e em *O Jornal* entre os anos de 1929 e 1930. São contos que se constroem amparados em uma ambientação fantástica, uma vez que as ações das personagens e especialmente os espaços que as envolvem são constituídos por intermédio de elementos que invocam o estranho, o incomum, o horror e o sobrenatural.

Quando do lançamento do livro, foi publicado, na seção “Mente aberta” da revista *Época*, o artigo intitulado “Antes de Rosa ser Rosa”, assinado por Luís Antônio Giron. O título do referido artigo sugere duas direções de leitura, podendo as duas ser complementares: a imaturidade de Rosa naquele momento de sua produção; o desconhecimento de Rosa pelo público. Ao longo do referido artigo, vemos avolumarem-se enunciados que acabam por endossar a possível imaturidade do escritor em discussão, visto que, logo no início do artigo, Giron informa que os especialistas de Rosa conheciam os seus primeiros contos e, apesar disso, não os analisaram ou investiram em sua publicação. Essa informação inicial já coloca o leitor frente a uma polêmica inerente ao campo da crítica literária: a eleição dos critérios de instauração do cânone literário. No caso de Rosa, sua obra encontra-se no mais alto ponto do cânone da crítica literária brasileira, porém não “toda” sua obra, mas somente os livros de sua considerada maturidade literária; sendo assim, as suas estórias, antes das “primeiras”, estão situadas na periferia do dito cânone.

Mais um enunciado do mesmo artigo que de certa forma põe em dúvida a maturidade de Rosa, nos contos em foco, é extraído de uma entrevista com a organizadora do livro, Janaína Senna:

Nossa intenção é estimular a curiosidade daqueles que gostam de literatura. [...] É uma coletânea simpática, com um título que remete às Primeiras estórias, de Guimarães Rosa (de 1962). Quem ler os contos vai descobrir um escritor em formação. Não é o Rosa que as pessoas aprenderam a amar. Mas é alguém que escreve bem e ainda está tentando encontrar sua voz narrativa (SENNA *apud* GIRON, 2011, p. 142).

É importante ressaltar que Janaína Senna, mesmo sendo a organizadora do livro, não se refere a ele usando expressões que apontem para uma alta qualidade estética. O adjetivo usado para qualificar a coletânea – simpática – denota um nível estético minimamente mediano e talvez por isso ela considere que o livro servirá apenas para “estimular a curiosidade daqueles que gostam de literatura”. O verbo “estimular” se amolda bem a uma leitura que deve despertar somente a curiosidade, porque se remontarmos as teorias behavioristas, o estímulo está relacionado a uma ação meramente mecânica e movida pelo condicionamento (estímulo-resposta), logo não reflexiva. Para Janaína Senna, o escritor estava ainda “em formação” e perguntamo-nos diante de tal afirmação se um escritor não estaria em constante e repleta formação ao longo de toda a sua produção, porque, de acordo com as próprias palavras de Rosa que usamos em nossa epígrafe, “as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas, [...] elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam”. Da forma

como tanto Janaína Senna e Antônio Giron emitem suas opiniões sobre *Antes das primeiras histórias*, esse livro seria um caso de desafinamento por parte de Rosa. A mesma Janaína Senna ainda afirma que os contos da juventude de Rosa:

[s]ão tão peculiares que decidimos não convidar um especialista em Guimarães Rosa para redigir uma introdução crítica, uma vez que eles não teriam nada a dizer sobre o estilo do autor jovem. Ele tem mais a ver com Edgar Allan Poe do que com Rosa no ápice (SENNA *apud* GIRON, 2011, p. 144).

Novamente temos um adjetivo evasivo – peculiares – para qualificar os contos em pauta. Além de evasivo, o adjetivo imprime um tom de certa forma depreciador, porque tais contos não mereceram sequer uma introdução crítica feita por um especialista em Rosa, porque esse especialista, no ponto de vista da organizadora do livro, não teria “nada a dizer sobre o estilo do autor jovem”. Na sequência, ela afirma que o estilo de Rosa dos contos do livro tem mais similitude com o de Poe do que com o do Rosa maduro e, se essa afirmação vem após as outras que já comentamos anteriormente, significa que a organizadora da coletânea considera que a literatura de Edgar Allan Poe situa-se em uma posição estética inferior àquela ocupada pela obra da maturidade de Rosa. Aqui se desvela algo, que no nosso ponto de vista, está na base de todo o olhar preconceituoso lançado sobre os contos da juventude de Rosa; esses contos são considerados “menores” em relação ao todo de sua obra não pelo fato de pertencerem a uma imaturidade literária, porém pelo fato de se inserirem em um gênero relegado em geral à periferia do cânone literário por alguns críticos, a literatura fantástica. Parece contraditória a afirmação de Janaína Senna, ao situar Edgar Allan Poe em uma posição estética inferior, mas ela é verificável no bojo de suas asseverações, uma vez que, se a literatura do jovem Rosa é apenas um estímulo à curiosidade do leitor, podemos entender que se trata de uma literatura de mero deleite, como as dos *best sellers* consumidas pelo grande público, e se essa literatura assemelha-se à de Poe, esta também seria uma literatura de deleite. Assim, o mestre da literatura fantástica, Edgar Allan Poe, fica reduzido também à periferia do cânone?

Infelizmente, falta a essa crítica ver o Rosa não depois ou antes das suas Primeiras histórias, mas ver o Rosa “no” Rosa, ou seja, o Rosa em sua constante formação, o Rosa em seus diálogos mefistofélicos com Poe que o levaram a construir mais tarde um diabo no meio do redemoinho no sertão, no mundo. Aliás, como o nome de Rosa se alça na condição de autor canônico e quando esse nome, ainda que assinado em alguns contos (e tendo alguns deles obtido premiação literária), situa-se à margem do cânone? Entendemos que há todo um diálogo intermitente – com tantas fontes – no Rosa que o faz ser “Rosa”. Essa crítica não consegue enxergar que o Rosa nunca deixou de fazer a sua ficção sem entretê-la com os fios do sobrenatural – Riobaldo e seu colóquio com o diabo, um homem com sua canoa na terceira margem do rio, um moço muito branco que veio de não sei de onde foi para um lugar inaudito, uma menina de lá que desejava aqui e concretizava sonhos entre o aqui e o lá. Não queremos defender que a literatura de Rosa esteja relacionada diretamente à de Poe, entretanto, percebemos que em sua literatura sobeja o sobrenatural, seja pelos caminhos desvelados por Poe ou pela literatura gótica, seja pelas vias dos mitos e contos primordiais da oralidade.

Voltemos nossa atenção agora aos contos de Poe em *Antes das primeiras histórias*. O livro reúne quatro contos em que podemos destacar um trabalho aprimorado com uma estética que coloca em relevo a atmosfera de suspense e

mistério, chegando, em alguns casos, ao trabalho com o estranho e com o fantástico. Três contos – “O mistério de Highmore Hill”, “Cronos kai anagke (Tempo e destino)” e “Caçadores de camurças” – foram publicados por *O Cruzeiro* e tal publicação ocorreu em virtude de esses contos terem sido premiados por concursos que a referida revista promoveu. O quarto conto – “Makiné” – foi publicado por *O Jornal*. Ambos os veículos eram de grande popularidade no mercado jornalístico no início do século XX e, sendo assim, Rosa começa sua carreira de uma forma nada modesta em termos de recepção. Obviamente ele não era o Rosa de depois, pois nunca somos os mesmos em momento algum.

Destacaremos, neste artigo, dois dos supracitados contos – “O mistério de Highmore Hill” e “Cronos kai anagke (Tempo e destino)” – por uma questão de espaço e também de prioridade, já que elegemos aqui a literatura fantástica como recorte analítico. Mas, para oferecermos uma visão mais abrangente do livro, trataremos rapidamente dos dois outros contos.

O conto “Caçadores de camurças” é ambientado em um pequeno vilarejo camponês suíço; nele os protagonistas são dois amigos, Uly e Ruedi, os melhores caçadores da região. À maneira dos contos primordiais orais, que deram origem aos contos de fadas, o enredo é construído por intermédio de uma disputa que Lisel, “o rosto mais lindo da aldeia” (ROSA, 2011, p. 74), lança para os dois amigos: aquele que matasse e trouxesse para ela uma camurça lendária excepcionalmente enorme conhecida como Blitz, o relâmpago. Nos contos de fadas é frequente esse tipo de estruturação narrativa que tem como elemento desencadeador da trama uma provação, são vários protagonistas que, para conseguir ficar com a sua amada, têm que provar que são capazes de fazer algo, ou melhor dizendo: que são mais capazes do que outros personagens.

Se tomarmos os dispositivos teóricos propostos por Todorov ou por outros teóricos da literatura fantástica, percebemos que o conto não se encaixa rigorosamente no campo dessa literatura. Nele encontramos, todavia, um forte trabalho estético com a ambientação de tensão, mistério, suspense e medo. Na caçada à camurça Blitz, o narrador põe relevo sobre os perigos enfrentados pelos caçadores e representados por intermédio de um espaço completamente íngreme e por condições climáticas nada favoráveis ao contato humano, conforme podemos verificar na passagem seguinte:

Retomou depois a marcha, agora com mais cuidado, esgueirando-se de fraga em fraga, grimpendo penedias de gelo, o olhar exercitado a devassar o deserto branco; seguia sempre contra o vento para que o olfato agudo dos animais não o farejasse através da brisa (ROSA, 2011, p. 81).

O espaço delinea a jornada de tensão vivida pelos dois caçadores. A tensão, o suspense e o medo são gerados não só em função de o leitor não saber qual dos caçadores conseguirá cumprir a tarefa arquitetada pelo capricho de Lisel, porém são deflagrados muito mais em decorrência da possibilidade de morte experimentada pelos caçadores que se aventuraram a cumprir a tarefa.

Para alguns teóricos, como Rafael Llopis (1985), os contos que desencadeiam o horror podem ser construídos de várias formas, porém o elemento que os enlaça em uma similitude é o trabalho com a morte:

Tanto en uno como en otro caso, el terror está ligado a la muerte: bien a los últimos momentos que la preceden, bien a lo que empieza después de ella. Pero son dos miedos muy distintos, el primero común a los animales y al hombre, el segundo específicamente humano y en plena evolución (LLOPIS, 1985, p. 94).

No primeiro tipo, é o medo da morte que engendra a trama e nesta nem sempre aparece o trabalho com o sobrenatural. No segundo tipo, o medo é desencadeado por eventos que acontecem após a(s) morte(s), eventos que se entretecem na maioria das vezes por intermédio do sobrenatural. No caso do conto de Rosa, temos o primeiro tipo, uma vez que as personagens vivenciam situações onde o horror é provocado pela iminência das suas mortes.

A morte, no conto, pode ser desencadeada pelos perigos decorrentes do íngreme espaço, das gélidas e tempestuosas condições climáticas, da fúria das camurças ou da traição e perversidade humanas. Em um momento difícil, tenso e aparentemente solitário de sua caçada, quando está se preparando para apertar o gatilho de sua arma contra Blitz, Uly é surpreendido quase que fatalmente por um tiro. A bala atinge a sua orelha esquerda, arrancando parte dela e ele só consegue ver o vulto do seu inimigo. Nós, leitores, conduzidos pela onisciência do narrador, sabemos que o inimigo de Uly é o seu “amigo” Ruedi. Este, em um momento posterior da caçada, é quem se posiciona em frente à perseguida camurça, mas o embate final tira-lhe a vida, pois recebe “no ventre a marrada brutal do animal” (ROSA, 2011, p. 86) e despenca no abismo. Uly tenta salvar o seu “amigo” em vão. Antes de morrer, Ruedi aperta de leve a mão de Uly, como a sugerir um pedido de perdão, gesto esse não interpretado dessa forma por Uly. Percebendo a invalidade da caçada e do cumprimento da caprichosa tarefa, Uly caça a camurça, mas não a entrega a Lisel; ele entrega o corpo morto de Blitz ao insuportável guarda-caças Tschober para que este seja recompensado com a mão de Lisel. No final, o sangue de Ruedi e da camurça parecem migrar para a composição pictural do espaço que o narrador nos apresenta: “O rosicler do crepúsculo alpino pincelava os gelos da montanha, denteada e enorme, com todos os matizes do vermelho, num incêndio esplendoroso” (ROSA, 2011, p. 88).

Como se pode perceber com esse conciso relato sobre o enredo, o conto não se traduz apenas em uma história de caçadores ou de heróis, ainda que esse último vocábulo apareça ao final; ele fala-nos, antes, de tensões, medos e riscos que ocorrem em função das paixões humanas; aborda a fragilidade não só do nosso corpo e da nossa vida, mas da nossa fatal fragilidade em relação às emoções e vontades. O sangue que faz nossos corpos pulsarem conota a pulsão do homem pelos jogos de poder, e a simbiose entre sangue e natureza, registrada cromaticamente ao final, instiga essa leitura. Ainda que ambientado na Suíça, distante das veredas mágicas dos sertões brasileiros, já se pode entrever nesse conto um trabalho em que Guimarães Rosa procura dar à elaboração artística do espaço em contato com o homem. Vocábulos incomuns são da ordem da geografia e cultura suíças. Outros vocábulos incomuns ou fora do uso corrente estão nesses contos da coletânea em análise, bem como nas narrativas que os sucedem e que consagraram seu autor.

O conto “Makiné” é o único da coletânea ambientado no Brasil, em Minas Gerais. Todavia, a Minas que Rosa descortina ao seu leitor é aquela imaginada em um tempo mítico. O conto enreda uma história sobre um Brasil antes de Cabral, um Brasil visitado por egípcios, etíopes e outras nações asiáticas e africanas, todos em busca das riquezas da terra. Rosa nos fala de um tema já muito cultivado, mas que assume frequentemente entonações místicas e míticas – um Brasil muito longe do que conhecemos, uma terra visitada por povos diversos, jamais pensados por nós, um Brasil do mito Sumé.

A narrativa inicia-se com a figura da personagem principal Kartpheq que aparece à boca da gruta mineira e contempla o campo. O espaço aberto do

campo e o fechado da gruta é que configurarão toda a trama que levará ao conflito e ao desfecho fatal e mítico. A Gruta de Maquiné é localizada em Cordisburgo, Minas Gerais, cidade onde nasceu Guimarães Rosa. Percebemos, então, que o conto se constitui como uma forma de o seu autor explorar ficcionalmente sua terra natal e para isso ele recolhe mitos que o ajudarão a enlaçar uma das histórias possíveis e imaginadas sobre aquele espaço.

Kartpheq, o astrólogo, o mago, representa um ser místico, cujos saberes são inalcançáveis por aqueles que o acompanham. Por isso ele decide ficar com alguns servos no local, enquanto o restante do grupo segue sua jornada. Sua ambição é encontrar os diamantes que Sumé ou Summér havia ocultado na gruta. Segundo Cascudo (2000), os leitores que tiverem ciência da história de Sumé saberão que este seria uma figura mítica que aparecera aos indígenas brasileiros antes da chegada de Cabral para ensinar-lhes as artes do plantio e as regras morais. Uma localidade mineira, São Tomé das Letras, recebe o seu nome em função do mito Sumé ou São Tomé, homem de elevada virtude e saber que havia deixado sinais em pedras e ensinamentos aos habitantes daquelas paragens.

Kartpheq acreditava-se mago como Sumé, mas sua relação com os índios não era pacífica como a de seu antecessor, ele maltrata e quer sacrificar os índios. A conjunção entre violência e ambição gerará para Kartpheq o seu destino trágico. Quando ele se opõe aos indígenas em um ritual construído com base em sacrifícios, gerando um horror natural pela descrição das cenas, recebe a punição e é soterrado pelas pedras nas galerias da gruta. A ambientação de todo o trecho em que acontece o ritual de sacrifício, bem como do trecho posterior em que Kartpheq é paulatinamente soterrado colore-se pelas tintas do horror. A cena do sacrifício da criança tupinambá é construída de forma pictural e nela Kartpheq confirma sua relação com as forças malignas do universo:

E por três vezes Kartpheq invocou Baal-Moloch, o soturno-morcego, que tem dois olhos na frente e dois na nuca – dois fechados e dois abertos – quatro asas nas costas – duas dobradas e duas espalmadas – e mais duas na cabeça. Depois ergueu com a mão esquerda o primeiro menino, que esperneava aos gritos. O cutelo riscou no ar um reverbero de sol, e a cabecinha podada caiu no fogo, por entre o borrisco de sangue (ROSA, 2011, p. 47).

A cena citada ilustra o trabalho com a ficcionalização mítica. Nesse caso, o autor recupera, no enredamento da história ambientada nas antigas e míticas grutas das minas gerais, um mito antiquíssimo e malévolo. Trata-se de Baal Moloch, ou Molekh, Moleque, divindade cultuada em Cartago, a quem os adultos, segundo Funari (2009), ofereciam crianças sacrificadas com o objetivo de alcançar dádivas ou evitar desgraças. A dádiva que Kartpheq queria alcançar eram, como já pontuamos, os diamantes de Sumé, possivelmente escondidos nas fantásticas grutas; contudo o que ele alcança é a sua desgraça, já que os tupinambás se revoltam e decidem soterrar o malvado mago. Ele encontra os diamantes, mas acaba encerrado para sempre na gruta, junto com os três companheiros fenícios que haviam ficado com ele nas terras brasileiras. Soterrados vivos, eles se tornam tão míticos quanto os míticos diamantes. A cena de soterramento e a cena dos sacrifícios têm em sua base de constituição ficcional o trabalho com o medo da morte, como ficou ilustrado teoricamente na breve análise que fizemos de “Caçadores de camurças”. Nos dois casos, podemos dizer que os enredos privilegiam um questionamento fundamental que nos acerca enquanto seres humanos, como defende Llopis: “¿Hasta qué punto conoce el hombre la muerte?” Entendemos que esse trabalho cria uma atmosfera

que contribui para que a recepção do conto possivelmente seja realizada de forma a abarcar uma atmosfera de tensão, hesitação e suspense.

Seguindo o mesmo princípio estético de construção do conto “Caçadores de camurças”, “Makiné” alça o espaço ficcional como constituinte imprescindível para a elaboração do enredo. O trabalho com os espaços, no caso de “Makiné”, orienta-se pela construção por antagonismos: o fechado e o aberto, o baixo e o alto, sendo que os primeiros elementos (fechado e baixo) constituem-se como disfóricos ou negativos, na semântica do enredo, e os últimos (aberto e alto) como eufóricos ou positivos. O fechado encerra mistérios que talvez seja melhor que fiquem ocultos, e isso fica bem pontuado nas últimas palavras do narrador: “Assim, é bem pouco provável que se descubram algum dia os diamantes de ‘Sumé’ e os restos dos quatro fenícios entranhados vivos nos ocios subterrâneos de Makiné” (ROSA, 2011, p. 51).

Vimos que o espaço é de extrema importância para a deflagração da atmosfera de tensão, medo, mistério e suspense em “Makiné”, recurso composicional que parece ser a tônica de todos os contos de Rosa recolhidos na coletânea em análise. Sendo assim, é por esse caminho investigativo – da importância da construção dos espaços ficcionais para a deflagração do insólito – que começamos a analisar o conto “O mistério de Highmore Hall”. Esse conto possui uma atmosfera marcadamente construída à maneira de Poe e, talvez, por isso, seja um dos contos do jovem Rosa que tenha tido mais enfoque no campo dos estudos acadêmicos, como o artigo de Wilson Madeira Filho (2000) “Retorno a Highmore Hall”, que possui como um dos focos de análise a investigação dos nomes e dos sentidos por eles deflagrados; o artigo de Luís Eduardo Wexell Machado (2009), cujo objeto de análise é o referido conto de Rosa e outro da mesma coletânea, “Tempo e destino”; e o estudo em que Braulio Tavares (2008) procura mostrar como a literatura inicial de Rosa filia-se a uma “*pulp fiction*”, uma literatura afeita ao trabalho com a aventura, a fantasia, o fantástico, o horror, e que tinha como principal veículo as revistas que circulavam em meio a um grande público.

No seu estudo, Luís Eduardo Wexell Machado (2009) associa o conto “O mistério de Highmore Hall” ao célebre conto de Edgar Allan Poe “A queda da Casa de Usher” e a associação é muito bem realizada, na medida em que, de fato, os dois contos possuem elementos ficcionais e enredamentos muito similares. Em ambos, o espaço central é uma casa antiga, um solar de uma família tradicional na região em que se situam. O conto de Rosa foi publicado com ilustrações de Chambelland que procuram plasmar em caracteres picturais todo o clima de mistério e horror que habitam o interior da narrativa. O enredo, que se desenvolve na Escócia, inicia-se através de um longo diálogo entre o jovem médico Angus Dumbraid e Tragywyddol, guardião do castelo Duw-Rhoddoddag, situado nas cercanias da mansão dos Highmore. O velho guardião logo assume a função de narrador e relata a Dumbraid a sinistra e misteriosa história que envolve Highmore Hall. Depois do falecimento de sua esposa, sir Elphin, dono do castelo Duw-Rhoddoddag, passa a frequentar o castelo de sir John Highmore, que era casado com a bela lady Anna. Os dois somem, não deixando rastros. Sir Elphin deixa para trás um filho e uma fortuna e seu paradeiro é desconhecido pelos quinze anos desde que sumira com Anna. Como se pode perceber, a trama se abre pela narração de uma história misteriosa, mas o centro do mistério, para os habitantes do local, parece ser não o triângulo amoroso e o posterior sumiço dos amantes, mas aquela mansão tão sinistra e que acolhe em seu interior um homem, sir John, que optou por uma vida de extrema solidão, como que à espera de sua amada. A mansão é assim descrita

por Tragywyddol: “lura de raposa”; “o velho casarão não é nada convidativo, e menos ainda o é sir John, que vive lá enfurnado como uma coruja” (ROSA, 2011, p. 16). A expressão “lura de raposa” já dá mostras do sentido que o casarão dos Highmore tem para a comunidade do vilarejo e a outra expressão – “nada convidativo” – reforça o sentido não só de mistério atrelado ao castelo mas de lugar que causa medo. A descrição do dono do casarão é realizada de forma atrelada à descrição do próprio casarão, o que acontece reiteradamente, de maneira a significar que ambos são um só. Tragywyddol parece não conceber um sem o outro – o homem e seu espaço – ambos sinistros:

Despediu os criados de Highmore Hall, conservando apenas dois homens do clã de Lleoddag, da absoluta confiança. E até hoje não deixou mais a velha casa. Nunca mais sorriu. Parece uma alma do outro mundo! O castelo vai se desmoronando aos poucos. O vento oeste já derrubou o torreão grande; de muros nem sombra resta. Mas ao velho urso pouco se lhe dá que Highmore Hall se escombre num montão de pedras, cobertas de silvas e espinheiros. Não recebe visitas, não acolhe viajantes; tampouco viaja. Para mim o homem enlouqueceu. E é por isso, dr. Dumbruid, que nem por todo o ouro da Austrália eu entraria naquele antro de demônio!... (ROSA, 2011, p. 16-17).

Toda a pintura que Tragywyddol faz do castelo e do seu dono tem por intento, de certa forma, demover Dumbruid da ideia de continuar sua jornada. O estado de desmoronamento de Highmore Hall, como lembra Machado (2009) em sua análise, pode ser associado à imagem de “queda” da Casa de Usher, de Poe; bem como a loucura de sir John se assemelha à de Usher. As palavras finais da descrição transcrita funcionam como última tentativa para afastar a possibilidade de Dumbruid seguir sua viagem até Highmore Hall, porque esse local é designado como antro do demônio. O vocábulo demônio desencadeia a imagem do maléfico e do sobrenatural, contudo ainda assim Dumbruid segue sua jornada e, após essa sinistra descrição feita por Tragywyddol, o próprio narrador é quem oferecerá ao leitor a descrição do casarão, que vai, como ele assevera, justificar as antipatias que os moradores do vilarejo nutrem por aquele espaço e pelo seu dono:

O casarão cinzento, denegrado, meio desmantelado, acorava-se no alto da colina, rodeado de paisagem tristemente árida. Reinava em torno a desolação e o silêncio. O lago avançava num golfo estreito e alongado, apertado entre as costas rochosas. O solo pedregoso e nu de vegetação estendia-se em ondulações crescentes para o norte, onde negrejavam os cimos dos Grampians. E vapor opaco baixava continuamente, velando o horizonte com brumas espessas. A gente de Glenpwy nunca chegava até lá, e raramente algum pescador de salmão abicava aquela margem do lago (ROSA, 2011, p. 19-20).

A bizarra pintura que o narrador realiza do espaço é justificada, já que nele se concentra o enredamento do conto e o motivo de ele estampar-se como título. O espaço é topofóbico, o contrário das topofilias descritas por Bachelard (1996), uma vez que abriga o ódio, a repulsão, a decadência, a infelicidade. Os tons usados para a pintura discursiva do castelo coincidem com essa topofobia (“cinzento, denegrado, meio desmantelado”) e, ao redor dele os tons também reforçam o aspecto sombrio e soturno, pois a paisagem recebe tons negros (“negrejavam os cimos”) e opacos e nebulosos (“vapor opaco”, “brumas espessas”). O lago diante dele se estreita, aperta-se por entre as rochas, como a reiterar a ambiência de sufocamento, de clausura, ou seja, mesmo no espaço aberto, a imagem que se tem é a de fechamento, de um espaço sem saída. Para avigorar esse sentido de clausura que paradoxalmente tem esse espaço aberto, o

lago, o narrador o descreverá, em uma passagem adiante, da seguinte forma: “as próprias águas estagnavam-se dormentes, faltas de vida” (ROSA, 2011, p. 21).

A casa e o espaço ao redor dela sofrem, na ótica do narrador, o processo de zoomorfização (“paisagem tristemente árida”), ideia que confirma a relação simbiótica entre o casarão e o seu dono, sir John Highmore. A zoomorfização do casarão e seus arredores contribui para a constituição de um espaço muito típico nas narrativas fantásticas, especialmente quando nestas a atmosfera de horror prepondera, trata-se do cenário “alucinante”, que é desenhado discursivamente de forma desfigurada, aberrante (FURTADO, 1980, p. 120). O isolamento do casarão, do seu dono e da paisagem que os circunda também contribui para o desencadeamento do insólito.

Logo após entrar em contato efetivo com esse espaço e com o velho Highmore, cuja doença “consistia numa alarmante desorganização mental, com manias extravagantes, fobias de louco” (ROSA, 2011, p. 20), Dumbruid se arrepende de sua vinda, mas leva adiante sua tarefa, e passa a cuidar do doente e a vegetar “na clausura monótona, úmida e bafienta daquelas ruínas” (ROSA, 2011, p. 21). Se na primeira parte da narrativa prevaleceram os espaços externos, na segunda parte, quando Dumbruid já se encontra no casarão, prevalecem os espaços fechados. Essa construção gradativa e alternada dos espaços – externos e depois internos – não se dá ao acaso, pois, com ela, é como se o narrador conduzisse os seus leitores ao passeio macabro por todos os espaços misteriosos da história que conta: o casarão vizinho, os arredores, a casa e sua fachada sombria, o interior da casa, o gabinete de Highmore e o porão, onde se aloja o horror, como veremos adiante.

Edgar Allan Poe, em *A filosofia da composição*, admite que a elaboração do espaço deve ser planejada minuciosamente para compor a unidade de efeito, e os espaços fechados funcionam como uma moldura, que tem a força de manter conservada a atenção para que o almejado efeito não se disperse (POE, 2001, p. 918). Por isso, o narrador do conto investe na caracterização sombria do espaço interno do casarão: “Os móveis eram antigos e em péssimo estado, e ratazanas enormes cruzavam-se de corrida, passando das fendas do soalho para os orifícios das paredes” (ROSA, 2011, p. 21). Enclausurado nesse espaço, Dumbruid começará a tecer em sua imaginação a possível história de amor e tragédia que ali ocorrerá. Fora isso, seu passatempo era o de matar os ratos que invadiam seu aposento sombrio. Nessa brincadeira macabra, descobre um rato que carregava um pequeno volume em suas costas. Desfeito o embrulho, viu-se frente a uma mensagem parcialmente apagada, escrita em vermelho, sobre um pequeno pedaço de pano:

... só Deus poderá
... de tão horrorosa, prisão! So-
correi-me por tudo ... (ROSA, 2011, p. 24).

Dumbruid chegou a cogitar a presença de calabouços e prisioneiros naquele castelo, mas, agindo racionalmente, preferiu afastar essa hipótese tão sinistra e até supor que se tratasse de uma brincadeira de seu paciente. Logo após uma melhora do velho Highmore, ele vai embora e somente retorna, depois de longos meses, quando este o convoca de novo para prestar-lhe seus serviços de médico. No seu retorno, Dumbruid entrará em contato com situações que desencadearão um horror hiperbólico e grotesco. O castelo se torna, nesse retorno, mais sombrio e macabro, o velho encontra-se mais neurótico, tomado pelo medo de uma maneira obsessiva. Os espaços interno e externo encurralam

o médico também: “Apesar da resistência dos seus nervos sadios, sentia-se esmagado pelo local, pela hora e pela tempestade” (ROSA, 2011, p. 26) e compreendeu que tinha medo. Como ensina Lovecraft, a “emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 1987, p. 01). No caso de *Dumbrail* é exatamente isso que ocorre, uma vez que ele tem índices de que algo naquele castelo se encontra fora dos limites da normalidade, mas não tem a certeza do que realmente seja e espera temeroso que algo insólito e terrível aconteça de repente.

Dumbrail funciona, na narrativa, de certa maneira, como um duplo nosso, pois ele é quem vai hesitar e sentir medo. Geralmente as escolhas de interpretação e de postura do leitor encontram-se vinculadas a performances discursivas dentro da própria narrativa. Noël Carroll argumenta sobre esse tema em relação à literatura e ao cinema de horror, porém podemos pensá-la no campo da literatura fantástica de uma forma geral. Carroll designa esse procedimento como efeito de espelho: “as emoções dos personagens e as do público estão sintonizadas em certos aspectos importantes, como podemos facilmente observar numa matinê de domingo no cinema do bairro” (CARROLL, 1999, p. 34). Dito de outra forma, se as personagens se espantam diante de um evento sobrenatural, os leitores provavelmente espelharão esse espanto. Assim, em “O mistério de Highmore Hall”, *Dumbrail* propicia a instauração do efeito de espelho, que intensifica uma recepção pautada pelo horror. O leitor da narrativa fantástica deve cumprir algumas exigências, de acordo com Italo Calvino: “exige que se sepa, a un mismo tiempo, distinguir y mesclar ficción y verdad, juego y espanto, [...] es decir, leer el mundo en múltiples niveles y en múltiples lenguajes simultáneamente” (CALVINO, 1985, p. 43). Os múltiplos níveis, no caso do conto de Rosa, serão estreitados pela visão horrível que *Dumbrail* terá quando adentrar o gabinete de sir John e passar a assistir a uma “horrível cena de pesadelo”. Lá fora ocorria a tempestade, mas ela invadia o interior da casa por intermédio dos relâmpagos e estes passam a ter a função de iluminar os mínimos detalhes do quadro horroroso:

De pé, hirto, os olhos esbugalhados, os cabelos arrepiados, o castelão tremia, levando as mãos á frente, num gesto instintivo de defesa. E diante dele via-se um corpo hediondo, nu, hisurto, negro, sujo, a escorrer água, os ombros largos sustentando a juba cerdosa de uma cabeça e a grenha barbuda de um rosto bestial. Os olhos faiscavam chamas de ódio – olhos de leopardo numa cara de gorila. E o mais terrível era que esse monstro falava, ou antes rugia, com sotaque absurdo, com voz entrecortada, exprimindo-se dificilmente mas numa entonação feroz e decidida (ROSA, 2011, p. 27-28).

O que se ressalta nessa cena é a maneira muito bem arquitetada como o narrador apresenta o monstro/ sir Elphin. O modo de composição é o da similitude das formas – o homem animalizado pelas decadentes e pavorosas condições de sobrevivência, o homem-animal, o animal-homem. Nesse sentido, o grotesco da cena é obtido pelo recurso da animalidade. Como pontua Maria João Simões, esse recurso é construído quando o “escritor estabelece muitas vezes comparações com animais ou ‘empresta-lhe’ características animais, ou, ainda, adiciona-lhe pormenores de corpos de animais” (SIMÕES, 2005, p. 47-48), como temos na descrição de sir Elphin/ monstro, seus olhos são de leopardo, a cara de gorila, sua voz, um rugido, e a entonação, feroz.

Na sequência, *Dumbrail* terá acesso à história, que escutara pela voz de *Tragywyddol*, agora contada na versão de sir Elphin, versão esta ditada pelo pavor, pelo ódio e pelo mais intenso horror. Os dois amantes (*Elphin Lawen* e

Anna Highmore) foram presos por sir John Highmore em um calabouço no porão do castelo. Vale observar que o conto se constrói por meio de uma gradação de espaços que colabora para o efeito de horror que solapa o seu leitor nas últimas linhas. Tal gradação é realizada de forma a apresentar do espaço externo ao interno e, no interno, do alto ao mais baixo (o porão). Esse movimento instaura uma rede de sensações relacionadas, como já assinalamos anteriormente, à clausura, ao sufocamento. Sir Elphin relembra “os momentos de horror, os soluços, os sofrimentos, os desesperos!...” (ROSA, 2011, p. 28). A palavra horror aparece na narrativa de sir Elphin inúmeras vezes para tentar plasmar discursivamente aquilo que, na sua opinião, era indizível, como ver a mulher amada morrer, vê-la apodrecer, usar seus ossos para cavar um túnel na tentativa de sair daquele pavoroso lugar e fugir do destino trágico que lhe fora imposto por John Highmore. Depois do desabafo construído pelo ódio, tristeza, terror e desejo de vingança, sir Elphin fala para seu inimigo: “Despede-te agora da vida, pois vou arrancar-te o coração para rasgá-lo nos meus dentes!...” (ROSA, 2011, p. 30). Da soleira da porta, Dumbraid viu as mãos de sir Elphin “avançarem crispadas, com as unhas pretas, compridas, aguçadas...” (ROSA, 2011, p. 30). A cena seguinte é a de sir John arregalando os olhos, gemendo e caindo, morto de medo. Conforme se nota, instala-se uma ambiguidade no final, porque, pela elipse, o leitor não sabe se sir Elphin chegou a tocar no seu inimigo, mas tem a certeza de que a causa de sua morte foi o medo.

Na esteira de “Caçadores de Camurças” e “Makiné”, “O mistério de Highmore Hall” tem como elemento propulsor do medo a morte. E, como afirma Stephen King, a morte, no filme de horror “é quando o monstro te pega” (KING, 2003, p. 129). Nesse conto, Rosa, usa a imagem do monstro, que de fato é um homem, e que será responsável pela morte daquele que o prendeu. Entretanto, sabemos que o monstro é uma metáfora para, de forma ficcionalizada, colocar em questão o nosso medo daquele que é o “rito de passagem verdadeiramente universal” (KING, 2003, p. 129): a morte, que é o acontecimento pelo qual todos, sem exceção terão que experimentar, mas sobre o qual menos sabemos. A morte, podemos dizer, é um evento muitíssimo insólito. Se tivéssemos que enquadrar esse conto na tipologia proposta por Todorov (2004), ele exemplificaria o gênero estranho, visto que toda a ambiência insólita que perpassa a narrativa é racionalmente explicada ao final; todavia, como ficou ressaltado em nossa análise, o que mais nos interessa é o trabalho bem cuidado de composição estética que tem em sua base a instauração de uma ficção do medo, de uma literatura de horror e esta se hiperboliza quando ao final temos um quase morto, sir Elphin, que mata de medo o seu oponente, que tinha muito medo da morte; não fosse assim, ele não teria buscado ajuda médica para as suas doenças.

Em “Chronos kai anagke (Tempo e Destino)”, o leitor não encontra a morte como temática central, mas será um conto em que o trabalho com eventos extremamente insólitos instigarão o leitor a pensar na vida como um jogo que é movido pelo tempo e pelo destino. Obviamente esses dois elementos, que aparecem antropomorfizados no decorrer da narrativa, em sua simbiose, “riscam” o traçado dos seres humanos da vida para a morte.

O conto é ambientado em uma estação balneária do sul da Alemanha, onde ocorria um campeonato de xadrez. Zviazline, protagonista da narrativa, é um jovem ucraniano e pobre enxadrista, que almejava ganhar o prêmio para casar-se com sua amada Ephrozine. Diante dos outros enxadristas, o “jogador moço e sem passado” (ROSA, 2011, p. 56) era uma insolência. Antes do campeonato, ocorreram algumas reuniões para partidas de treinamento. Em suas primeiras

jogadas contra um grande mestre enxadrista, ele ainda se fazia tímido diante das pedras do jogo, mas paulatinamente a calma foi se instaurando magicamente nele, as jogadas se transformaram de forma súbita, e a sua vitória aconteceu, fato que deixou irritadíssimo o maduro enxadrista oponente. Até aqui, temos uma narrativa desprovida de elementos e eventos insólitos, mas, a partir desse momento, toda trama girará em torno de um enredamento que traz em sua arquitetura recursos elaborados da literatura fantástica.

Assim que o silêncio se instaura no ambiente, após a saída do seu oponente da mesa, Zviazline nota a presença de um ser muito estranho:

E viu na sua frente uma figura estranha de grifo, que relembra os retratos de Satanás: fronte desmedidamente ampla; sobranceiras oblíquas; olhos pequenos, maliciosos, faiscantes; nariz adunco como bico de falcão; lábios finos frisados por sorriso diabolicamente irônico (ROSA, 2011, p. 58).

O narrador, valendo-se de sua onisciência, observa que, se o jovem enxadrista não tivesse tão absorto, teria notado que a abrupta inspiração e mudança no jogo “coincidera com a chegada do bizarro personagem” (ROSA, 2011, p. 58). A descrição física do bizarro ser conduz o enredamento para o modo fantástico de construção narrativa, e o seu comportamento irá contribuir ainda mais para o estranhamento entre as personagens e possivelmente entre os leitores, conforme o efeito de espelho a que nos referimos anteriormente. Ele ri ostensivamente em um gesto vocal que se assemelha a um “cacarejar ou crepitar abafado” (ROSA, 2011, p. 58), gesto não humano, mas animalesco, em uma caracterização que também se assemelha a uma figura grotesca. Sua fala, que vem na sequência, endossa a sua distância em relação ao mundo dos homens: “— Enfim, já se começa a compreender e a jogar o xadrez entre os homens!” O narrador ressalta o “ar sobrenatural” (ROSA, 2011, p. 58) da “esdrúxula criatura” (ROSA, 2011, p. 59).

Ao voltar ao hotel, Zviazline não consegue se desvencilhar daquela imagem tão insólita, e começa a pensar até se já havia visto em sonho “aquela fâcies de ave-rapineira”, “aquela inconfundível figura de duende” (ROSA, 2011, p. 59). Em sua noite, somente pesadelos habitaram e ele não volta mais ao clube, deixando para retornar só no dia do início da competição. Mas, antes da competição, o narrador sugere que um dos outros enxadristas havia sido visto dando dinheiro e instruções para um empregado do hotel. No dia do campeonato, Zviazline bebe um café e coisas estranhas começam a acontecer com ele. O narrador nos segreda que nem o próprio Zviazline saberia contar direito. E aqui temos a informação de que o informante do narrador havia sido o protagonista da história, o jovem e pobre enxadrista. Isso significa que todo o relato que chega ao leitor foi elaborado por Zviazline e reelaborado pelo narrador.

Zviazline sai pelas ruas, toma um automóvel, que se dirige para a periferia da cidade, tudo isso ocorrendo como se ele estivesse sendo guiado por um “chamamento superior e invisível” (ROSA, 2011, p. 61). Até que ele chega às ruínas do medieval castelo de Fuchsenberg. Mais uma vez temos, nos contos do jovem Rosa, a seleção de uma ambientação que se assemelha à narrativa gótica. Desse momento em diante, a descrição espacial será feita de forma exaustiva, como para forçar o leitor a entrar naquele espaço onírico, misterioso e fantástico juntamente com Zviazline. Primeiramente ele atravessa um corredor longo, lúgubre, silencioso. Uma pessoa ia à sua frente e tinha um rosto de cera. Tudo parece um sonho, mas ao mesmo tempo muito normal, dentro da semi-inconsciência de Zviazline.

Zviazline subiu atrás do guia a escada de caracol. Passaram por uma sala quadrada, cujos ladrilhos se alternavam, brancos e pretos, quadriculando um campo de xadrez. O moço contemplou sem espanto as figuras; esfinges de pedra espacejadas pelos escaques. [...]

Percorreram número infinito de salas semelhantes à primeira, variando apenas as posições dos trebelhos de mármore. E Zviazline perdeu a noção do tempo... Finalmente alcançaram uma porta acortinada de pesado reposteiro negro.

Ao entrar, avistou, no meio da vasta sala circular, dois homens assentados que se defrontavam, debruçados sobre uma mesa de xadrez com as peças enfileiradas.

De um globo pendente do teto abobadado, fosforeava uma luz pálida esverdeada, em tonalidades furtivas de fogo-fátuo, como a chama de círios acesos na claridade do dia. Em torno da mesa, único móvel ali existente, erguiam-se candelabros de bronze, sustentando tochas. E essa iluminação funérea, derramando-se pelo vasto aposento, caricaturava sombras esguias, como aventesmas (ROSA, 2011, p. 62-63).

A citação longa deve-se ao fato de ser importante no sentido de ressaltar como a representação do espaço será decisiva para a inserção das duas personagens insólitas que ocuparão, ao lado de Zviazline, a função de protagonistas da narrativa. A quantidade enorme de detalhes e a diversidade de formas, inclusive geométricas ("sala quadrada", "sala circular", "ladrilhos se alternavam, brancos e pretos, quadriculando um campo de xadrez") são a marca dessa ambientação. Aquele castelo medieval totalmente geometrizado em sua parte interna representa a maximização do espaço do tabuleiro do jogo de xadrez. O arranjo espacial é constituído de forma heterotópica, pois as heterotopias são "espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis" e têm o "poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que em si próprios são incompatíveis" (FOUCAULT, 2001, p. 415; 418), espaços ao mesmo tempo reais e irrealis, conforme acontece no conto.

A composição espacial, nesse momento da trama, tem a forma de uma *mise en abyme*, uma vez que temos uma mesa de xadrez ("dois homens assentados que se defrontavam, debruçados sobre uma mesa de xadrez com as peças enfileiradas"), dentro de um castelo que se assemelha em sua composição arquitetônica e decorativa a uma mesa de xadrez, que por sua vez insere-se em um conto que tem por tema central um jogo de xadrez. A *mise en abyme* coloca em funcionamento dois planos: "o da narrativa, em que continua a significar como qualquer outro enunciado; o da reflexão, em que ele intervém como elemento duma meta-significação, que permite à história narrada tomar-se analogicamente por tema" (DÄLLENBACH, 1979, p. 54).

Notamos por último, em relação à citação que destacamos do conto, que o espaço é composto de forma a por em relevo uma atmosfera mística, mítica e funérea, conforme se pode perceber nos elementos que compõem a iluminação do espaço: "luz pálida esverdeada, em tonalidades furtivas de fogo-fátuo, como a chama de círios acesos na claridade do dia"; "candelabros de bronze, sustentando tochas"; "iluminação funérea"; "sombras esguias". Essa composição corrobora para o possível e gradativo estranhamento do leitor. Nesse espaço insólito e construído no infinito de uma *mise en abyme*, Zviazline perde a noção do tempo e adentra uma região que pode ser caracterizada como uma passagem de limite e de fronteira, um espaço em que a personagem transita "da dimensão do cotidiano, do familiar e do costumeiro para a do inexplicável e do perturbador", "da dimensão da realidade para a do sonho, do pesadelo ou da loucura" (CESERANI, 2006, p. 73). O protagonista oscila dentro de duas dimensões diversas, mas a um só tempo inseparáveis e é por esse motivo que temos desenhado no conto o abismo provocado pelos vários xadrezes.

Os dois personagens que se encontravam debruçados sobre uma mesa de xadrez eram o Tempo e o Destino. Zviazline havia sido o eleito para assistir àquela partida e absorver inusitados ensinamentos. O Destino (o grotesco ser que apareceu no clube) apresenta-se ao jovem e apresenta o seu amigo Tempo, que tinha “barbas e cabelos cor de neve”; depois conta ao jovem a história do mito de Prometeu e do roubo do fogo sagrado dos deuses. Insolitamente, o Tempo assume a palavra e conduz Zviazline a uma viagem pela História: “como um filme sobrenatural, ele assistiu o desenrolar de toda a História. E viu papas e imperadores, e reis e guerreiros, e frades e bandido, e camponeses...” (ROSA, 2011, p. 67). Seu corpo ia sendo sacudido vertiginosamente, como se estivesse dentro de um ciclone:

Quando a velocidade chegou ao auge, tudo desapareceu; e invadiu-o a calma, uma sensação de plenitude, de glória tranquila. Ele zumbia agora na treva, como um grande besouro a gravitar em torno de dois sóis de fogo, enormes e coruscantes.

E a corrida foi diminuindo, diminuindo... Os dois sóis apequenavam-se, reduziam-se, minimizavam-se... Já eram apenas o tremeluzir de vagalumes distantes... E ao cair, atordoado, Zviazline pôde reconhecer ainda neles os olhos penetrantes do homem das barbas brancas... (ROSA, 2011, p. 67-68).

O jovem enxadrista sai dessa insólita viagem aos poucos e, em uma gradação os elementos se transformam: o que eram sóis passam a ser vagalumes e depois olhos. Cabe lembrar que esse recurso é usado com muita frequência na ficcionalização de delírios, como é o caso do famoso delírio do Brás Cubas machadiano. A concretização do espaço onírico funde-se com o espaço da realidade e confunde-se com ele – o que pertence a um ou a outro muitas vezes é difícil discernir. São espaços que separamos por conveniência racional, mas sabemos que eles se intercambiam, se misturam.

Filipe Furtado defende que o espaço edificado pela literatura fantástica é fundamentalmente híbrido: “os diversos elementos que contribuem para a representação do espaço fantástico polarizam-se em dois tipos de cenário cujos componentes, por sua vez, se intercambiam frequentemente” (FURTADO, 1980, p. 120): o cenário realista e o cenário alucinante, e é o jogo entre esses dois cenários que fará com que a narrativa desenvolva uma fenomenologia insólita, como é o caso do conto de Rosa em questão.

Zviazline percebe a importância do Tempo e do Destino, Ormazd e Ahriman, o bem e o mal necessários ao jogo da vida, observa como a vida oferece combinações e ao jogador é imprescindível cultivar o exercício da vontade que os homens herdaram de Prometeu. Depois, quando se dá conta, acorda na beira de um caminho e tudo lhe parece um pesadelo. Quando retorna à cidade, muitas surpresas: havia passado vinte dias e o campeonato já terminara, todavia quando lê o grande *placard*, no local do campeonato, surpreende-se: “Dmitri Zviazline Dimitrioff. 1º lugar no torneio! Onze vitórias em onze partidas! Zviazline cria nova teoria do xadrez!” (ROSA, 2011, p. 68).

A explicação que cria para o acontecimento que experimentara é a de que ele ficara jogando com o Tempo, Khronos, e viajando pela História, enquanto o Destino, Anagke, o havia substituído no torneio, alcançando insólita vitória, tramada pelos fios da ciência, pois como ensinara Anagke a Zviazline: “através dos séculos, o xadrez não foi para quase todos senão um jogo, para alguns uma arte, e uma ciência para muito poucos” (ROSA, 2011, p. 64). Entretanto, sendo jogo, arte ou ciência, a questão não se encerra, o xadrez continuará sendo jogado, fará com que os seus jogadores se transportem para um mundo imaginário com reis, rainhas, peões, cavalos, bispos, torres, um mundo

geometricamente quadriculado, de onde não se pode deslizar aleatoriamente. O conto também parece não se encerrar, na medida em que ao leitor sobra a dúvida, ou hesitação, como diria Todorov. Mas será mesmo que Zviazline foi entorpecido por drogas? E como ele estava no clube e ao mesmo tempo no mundo do Tempo e do Destino? Qual dos jogos é verdadeiro? Eis como Rosa, em sua juventude, orquestra de modo tão estético a atmosfera de um fantástico puro, aos moldes todorovianos.

Não queremos defender a ideia de que o jovem Rosa seja idêntico, em seu fazer estético, ao Rosa “maduro”, isso seria impossível, porque conforme pontuamos no início do artigo, apropriando-nos das palavras de Rosa, o bonito e importante nesse mundo em que vivemos é que as coisas e as pessoas, especialmente as pessoas, não se encontram nunca terminadas, elas estão em contínua mutação. Sobre essa questão, Mia Couto, ao fazer a apresentação do livro *Antes das primeiras histórias*, assim se expressa:

Cada escritor procura, nessa ausência de lugar, o seu universo único. Essa procura faz-se para além daquilo que ele próprio pode entender. Porque essa criação se furta ao território da racionalidade. A maior parte das vezes, os escritores escrevem exatamente porque não sabem. E quando sabem eles escrevem para deixarem de saber.

Tal como aconteceu com Rosa, não parece haver nos primeiros textos de Saramago algo que faça adivinhar o estilo já maduro e que, depois, ficou consagrado como marca pessoal do autor. E, no entanto, já há qualquer coisa nas primeiras criações que indiciam uma inquietação, e atuam como a forja do que seria não exatamente um ‘estilo’ mas um idioma particular. (COUTO *apud* ROSA, 2011, p. 07).

Defendemos que esse “idioma particular” esteja vinculado a um fazer estético que se delinea pelos fios do fantástico e que este pode ser enredado de várias formas, seja com um diabo no meio do “redemunho”, seja com um diabo no meio de um jogo de xadrez; seja com um homem que, saindo monstruoso de um porão, traz em seus olhos o olhar de um leopardo, seja como aquele outro homem que se olha no espelho e vê que traz dentro de si uma grande onça e que procura minuciosamente aprender a não ver em si os traços do felino. Esse fazer estético fantástico de Rosa respalda-se no trabalho com a fantasia, seja ela crivada pelo horror ou pela magia, e aparece, na superfície das narrativas na caracterização de uma personagem, no delineamento do tempo, no desenho dos espaços realistas ou alucinantes, e também numa linguagem que recria vocábulos e reinventa, com isso, mundos possíveis.

GAMA-KHALIL, M. M. The Fantastic Literature of Guimarães Rosa *Before His Other Stories*. **Olho d’água**, São José do Rio Preto, v. 4, n. 1, p. 141-156, 2012. ISSN 2177-3807

Referências

BACHELARD, G. *A poética do espaço*. Trad. Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

CALVINO, I. La literatura fantástica y las letras italianas. In: BORGES, J. L. et. al. *Literatura fantástica*. Madrid: Ediciones Siruela, 1985. p. 37-56.

- CASCUDO, L. da C. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Global, 2000.
- CESERANI, R. *O fantástico*. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.
- DÄLLENBACH, L. Intertexto e autotexto. In: _____ et al. *Intertextualidades*. Coimbra: Almedina, 1979. p. 51-76.
- FOUCAULT, M. Outros espaços. In: _____. *Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema* (Ditos e Escritos III). Org. e sel. Manoel Barros da Motta. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. p. 411-422.
- FUNARI, P. P. (Org.). *As religiões que o mundo esqueceu*. São Paulo: Contexto, 2009.
- FURTADO, F. *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.
- KING, S. *Dança macabra*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.
- LLOPIS, R. El cuento de terror y el instinto de la muerte. In: BORGES, J. L. et. al. *Literatura fantástica*. Madrid: Ediciones Siruela, 1985. p. 91-104.
- LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural na literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.
- MACHADO, L. E. W. O fantástico em O mistério de Highmore Hall e Tempo e destino, os primeiros contos de Guimarães Rosa. **FronteiraZ** - Revista digital do Grupo de Pesquisa "O Narrador e as Fronteiras do Relato", São Paulo, PUC, v. 3, n. 3, p. 69-85, 2009.
- MADEIRA FILHO, W. Retorno a Highmore Hall. In: DUARTE, L. P. (Org.). *Veredas de Rosa*. Belo Horizonte: PUC-MG, 2000.
- POE, E. A. *Ficção completa, poesia & ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2001.
- ROSA, J. G. *Antes das primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.
- ROSA, J. G. *Grande sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1965.
- SIMÕES, M. J. Ligações perigosas: realismo e grotesco. In: _____; MEINDEL, D. et. al. *O grotesco*. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa, 2005. p. 39-53. Disponível em <http://figaro.fis.uc.pt/MJAFS/docs/textos/2005_Grotesco.pdf>. Acesso em 17/05/2012.
- TAVARES, B. *A pulp fiction de Guimarães Rosa*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2008.
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Trad. Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2004.

Recebido em 15/05/2012; Aprovado em 05/06/2012