

O fantástico em *O Mistério de Highmore Hall* e *Tempo e Destino*, os primeiros contos de Guimarães Rosa

Luís Eduardo Wexell Machado

Mestre em Literatura e Crítica Literária PUC-SP

Universidad Nacional de Asunción

RESUMO: *Tempo e Destino* e *O Mistério de Highmore Hall* são dois dos primeiros contos de Guimarães Rosa publicados no jornal **O Cruzeiro** quando o autor era estudante de medicina e contava com tão somente 21 anos de idade. Apesar da grande diferença no estilo dos trabalhos que logo seguiriam, já podemos perceber nestes primeiros exercícios a grande preocupação do autor em não seguir modelos realistas, cartesianos e lineares; ao contrário, Guimarães Rosa já deixa claro sua preocupação com o efeito estético apelando para o misterioso, para o horror e para o fantástico para dar luz a um efeito não racionalista que visa ao poético por meio do choque, do misterioso e do inexplicável. Como Horace Walpole, Poe e Lovecraft, Guimarães Rosa busca nesses primeiros contos sua inspiração na matriz da literatura gótica e fantástica dos séculos XVIII e XIX, matriz essa que logo será substituída por outra, de caráter regionalista, mas que não perderá nunca o viço do místico e do inexplicável.

Palavras-Chave: Guimarães Rosa, Fantástico, Gótico

ABSTRACT: *Tempo e Destino* and *O Mistério de Highmore Hall* are two of Guimarães Rosa's first short stories published in **O Cruzeiro** newspaper when the author was in medical school and was only 21 years old. Despite the great difference in the style of the works that followed, we can already notice in these first exercises the author's great worry in not following realistic, Cartesian and linear models; instead, Guimarães Rosa shows his worry with the aesthetic effect, using the mysterious, the horror and the fantastic, in order to create a non-rationalist effect that seeks the poetic through shock, mysterious and unexplainable. Like Horace Walpole, Poe and Lovecraft, Guimarães Rosa seeks in these two short stories his inspiration in the matrix of gothic and fantastic literatures from the 18th and 19th centuries. This matrix will soon

be replaced by another one, regionalist type, but that will never lose the mystic and the unexplainable taste.

Keywords: Guimarães Rosa, Fantastic, Gothic

Escrevia friamente, sem paixão, preso a moldes alheios. Na verdade, o importante eram os cem-mil réis do prêmio...

Renard Perez

As temáticas propostas por Guimarães Rosa nesses dois contos anunciam sua disposição em buscar elementos literários não restritos apenas à questão regionalista. Por um lado, Guimarães Rosa se declarava partidário de uma literatura regionalista, como se percebe em sua afirmação a Lorenz: “portanto, estou plenamente de acordo, quando você me situa como representante da literatura regionalista” (ROSA, 1991, p.66); por outro lado, o cenário regionalista roseano, que serve de matriz para sua criação, é composto por elementos espirituais e místicos que configuram Guimarães Rosa como um escritor síntese de duas tendências fortemente estabelecidas no início do século XX, como diz Walnice Nogueira Galvão (2000), ao afirmar que “sua obra vai representar uma síntese feliz das duas vertentes [a regionalista e a espiritual]” (p.8).

Nos primeiros contos, essa matriz regionalista ainda não está presente, mas já se vê claramente seu método de ir “costeando o sobrenatural, em demanda da transcendência” (GALVÃO, 2000, p.8).

O próprio Guimarães Rosa elabora uma tabela de pontuação para os elementos presentes em sua obra: “... assim gostaria de considerá-los: a) cenário e realidade sertaneja: 1 ponto; b) enredo: 2 pontos; c) poesia: 3 pontos; d) valor metafísico-religioso: 4 pontos.” (ROSA, BIZZARRI, 2003, p. 90-1).

O regionalismo de 1930 se vê afetado pelos fenômenos sociais que se situam entre as duas guerras mundiais. Segundo Galvão, no panorama brasileiro há uma nítida influência da literatura social norte-americana, que, além da inspiração de Zola e da crise causada pela quebra da bolsa de Nova Iorque, em 1929, produz uma literatura documento que se torna *best-seller* tanto nos Estados Unidos como no resto do mundo. Como marco oposto à visão regionalista, aparece no Brasil, sob inspiração francesa, segundo Galvão, uma literatura de inquietação metafísica, dentro da qual os problemas de “miséria, injustiça, opressão – nada significavam quando comparados à salvação ou perdição da alma, esses escritores e seus escritos operam por dentro de uma introspecção levada ao limite” (GALVÃO, 2000, p.23).

É preciso dizer também que, nos Estados Unidos, na década de 30, há uma corrente literária que postula a supremacia dos elementos de mistério sobre a literatura jornalística e documental, que domina o cenário nacional norte-americano: são os

contos fantásticos, que têm como principal escritor H.P. Lovecraft, fiel discípulo de Edgar Allan Poe.

Não encontramos nos primeiros contos de Guimarães Rosa a temática regionalista, que só surgirá mais tarde e que ele utilizará, de forma reelaborada, como pano de fundo para o desenvolvimento dos enlances que deixam vislumbrar, por entre os jogos de imagens, sua inquietação metafísica. Essa sim, já está presente nos primeiros contos e continuará na sequência de suas criações como elemento de maior valor, como algo de maior importância.

Na biografia dos **Escritores brasileiros contemporâneos**¹, Renard Perez levanta a questão a respeito dos primeiros contos de Guimarães Rosa, publicados no jornal **O Cruzeiro**, que obedecem mais a uma necessidade econômica do então estudante de medicina do que a um exercício da escrita “algébrico-mágica”.

Wilson Madeira Filho (2000), em seu artigo “Retorno a Highmore Hall”, diz que, embora os primeiros contos de Guimarães Rosa tenham sido “relegados pelo autor em sua maturidade por *não transcenderem*” (p.709), demonstram a qualidade de Rosa para elaborar chaves anagramáticas através dos nomes, com o intuito de atribuir mais significações às palavras.

Esses dois primeiros contos de Guimarães Rosa são de fato muito diferentes daqueles que logo surgiriam em **Sagarana**, escrito em 1937, que inegavelmente têm outra matriz. Nestes primeiros contos, não se vislumbra o sertão, nem os bois, nem a linguagem elaborada, nem os paradoxos que fizeram de João Guimarães Rosa um grande escritor, a quem “uma única palavra ou frase podem [...] manter ocupado durante horas ou dias” (ROSA, 1991, p.79). Porém, acreditamos que, de forma bruta, já é possível encontrar elementos da “álgebra mágica” que só em futuro próximo seriam lapidados pelo trabalho contínuo e que só então integrariam a personalidade de Rosa em seu processo de travessia como escritor. Os contos que escolhemos não foram redigidos com o primor do joalheiro que pule sua jóia, mas sim com as mãos brutas do garimpeiro que peneira seus primeiros diamantes.

O Mistério de Highmore Hall foi publicado em 07 de dezembro de 1929, no jornal **O Cruzeiro**, quando Guimarães Rosa tinha 21 anos. Seu modelo é nitidamente inspirado em Poe e Walpole; inclusive Guimarães Rosa faz menção direta a este último em uma nota de rodapé em um dos prefácios de **Tutaméia**, *Sobre a escova e a dúvida*:

¹ publicada originalmente em 1960 pela Civilização Brasileira e, posteriormente, na **Coleção Fortuna crítica 6**, sob direção de Afrânio Coutinho e seleção de textos de Eduardo Coutinho, pela mesma editora.

Encontrei o nome: SERENDIPITY. Feliz neologismo cunhado por Horace Walpole para designar a faculdade de fazer por acaso afortunadas e inesperadas “descobertas”. Numa carta a Mann (28 de janeiro de 1754) ele diz tê-lo tirado do título de um conto de fadas, “os três príncipes de Serendip” que – “estavam sempre obrando achados, por acidente ou sagacidade, de coisas que não procuravam”. (ROSA, 1994, p. 680).

De Poe, há a experiência ficcional como condição limite da experiência humana, apresentando também o paralelismo com o conto *A queda da casa de Usher*. De Walpole, Rosa herda a tradição do romance Gótico: o horror.

Como em **Grande Sertão: Veredas**, o conto inicia-se com um diálogo e, com as primeiras palavras, a história já está em andamento:

- Não, Highmore Hall fica mais para diante, á beira do lago, junto ao clã de Glenpwy. Este aqui é o castelo de Duw-Rhoddoddag, pertencente ao jovem Sir Francis Lawen, que está agora em Londres. Se quiser aceitar nossa hospedagem, preparar-lhe-emos um quarto.

- Obrigado. Preciso continuar minha viagem. E ainda está muito longe o solar dos Highmore?.

- Não muito. Poderá chegar até lá antes do anoitecer. Mas... afinal, será o senhor parente do velho, para vir se meter nessa lura de raposa? (ROSA, 1929, p.11).

O cenário do conto é a Escócia e os nomes são adaptações de palavras em inglês que Guimarães Rosa elabora com o intuito de explorar outros significados possíveis.² Angus Dumbraid não é parente do velho; é um médico que se juntou a ele a pedido de John Highmore, que sofria de uma estranha doença. Do início da narrativa até chegar ao solar dos Highmore, nosso protagonista passa por um processo que vai do claro ao escuro, de uma idealização mental a uma realidade concreta, do dia ensolarado ao anoitecer.

O efeito de escurecimento se acentua em função de sua comparação com o solar, um “velho casarão”, e da comparação do senhor do solar com uma coruja: “o velho casarão não é nada convidativo, e menos ainda o é Sir John, que vive lá enfurnado como uma coruja” (ROSA, 1929, p.11). O tom de envolvimento do discurso acrescenta mais um elemento: a intriga. O velho Highmore havia perdido a esposa para um rival, Sir Elphin Lowen, com quem a mulher fugira há 15 anos e os dois nunca mais foram encontrados, criando uma rivalidade entre os clãs. Além da intriga, há um fato

² Para um estudo parcial dos nomes, leia-se “Retorno a Highmore Hall”, de Wilson Madeira Filho.

misterioso: Sir Elphin abandonara um filho e toda sua fortuna sem nunca mais dar notícias.

A descrição do solar dos Highmore também contribui para o tom resultante do efeito:

O casarão cinzento, denegrado, meio desmantelado, acocorava-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, 1929, p.11).

Esse mesmo tom mórbido está presente no conto de Poe, no momento em que ele descreve a casa de Usher; a diferença é que, em *A queda da casa Usher*, a casa e os personagens da família Usher estão intimamente relacionados entre si, já que os irmãos vivem um amor incestuoso, aparente causa da maldição que recai sobre ambos, além da loucura de Usher, causada pela culpa e pelo medo. No caso de Highmore, a conexão entre a casa e o velho é mais sutil, pois a decadência da casa parece estar ligada ao aparente abandono pela esposa: “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.” (ROSA, 1929, p.11).

Também o velho Highmore padece de loucura, pois havia aprisionado a mulher e o amante no calabouço do castelo, assim como Usher, que havia enterrado a irmã viva, signo de sua angústia. Ana, a mulher adúltera, morre logo, porém Sir Elphin sobrevive durante quinze anos, com a pouca alimentação que Sir John jogava por um alçapão.

O efeito do medo e do terror aumenta na cena em que Rosa descreve a tentativa desesperada de Sir Elphin de se comunicar com alguém que possa socorrê-lo: pinta com seu próprio sangue mensagens de pedido de socorro em restos de roupa, que amarra nas costas dos ratos, únicos mensageiros disponíveis:

“... só Deus poderá ...
... de tão horrorosa prisão !
Socorrei-me por tudo...”

“Man and mice”, ou o homem que se faz rato ao utilizar-se deles como membros móveis para comunicar-se com o mundo exterior. Essa primeira parte do conto, que não mostra Sir Elphin aprisionado no castelo, chega ao final com o pedido desesperado de

socorro. Todos os elementos do conto apontam para um horror negro, sem um desfecho satisfatório, já que Dumbraid, o médico com acesso às mensagens de socorro, volta a Londres e acaba não dando maior importância às mesmas. Porém, essa supressão do efeito do horror não perde de vista o desenlace do conto, como, aliás, Poe solicitara em *A filosofia da composição*, de 1845, que deve ter inspirado Rosa em seus primeiros anos: “nada é mais claro do que deverem todas as intrigas, dignas desse nome, ser elaboradas em relação ao *epílogo* antes que se tente qualquer coisa com a pena” (POE, 1965, p.911).

Poe preferia sempre iniciar seus contos com a consideração de um *efeito*, sem perder de vista o caráter de originalidade necessário para que tal efeito não perdesse força. Para ser concretizado, o efeito passa por uma apreciação do tom da narrativa e dos incidentes que comporão a trama. No caso de *O mistério de Highmore Hall*, fica clara a relação de incidentes que o aproxima de *A queda da casa de Usher*: o mistério familiar, a loucura, o amor proibido, o sepultamento em vida, a casa decadente à beira do lago, a aparição fantasmática final e a morte do dono da casa. Quanto ao tom, ambos são solenes e carregados de tristeza, mistério e horror – como Poe gostava – mas com a diferença de que Rosa, ao narrar em terceira pessoa e não em primeira, como Poe, cria um menor envolvimento do leitor com a narrativa. O tom poético, segundo Poe, pode ser obtido por meio da morte de uma bela mulher – como Leonora, de *O corvo*, Madeline Usher, de *A queda da casa de Usher*, e Ana Highmore, de *O mistério de Highmore Hall*. O ritmo poético é criado graças à cadência do efeito que, prematuramente, não pode ser intenso: “tivesse eu sido capaz, na composição subsequente, de construir estâncias mais vigorosas, não teria hesitações em enfraquecê-las propositadamente, para que não interferissem com o efeito culminante” (POE, 1965, p.917).

A pausa no desenvolvimento da intensidade do efeito, presente entre a primeira e a segunda parte do conto, é uma espécie de respiração para que o efeito não se perca prematuramente e possa seguir seu curso até o desenlace final:

E de repente um grito horroroso, desesperado, agudíssimo, dominou a orquestração uivante do temporal. Eletrizado, Dumbraid teve um susto, um calafrio e um estremecimento.

Reconheceu a voz de sir John, não obstante o timbre nada ter de humano, parecendo o estertor de um animal que se estrangula.

E, numa reação corajosa, abriu a porta e precipitou-se na galeria alagada. Vergastado pelas lufadas impetuosas, teve de se encostar ao frio da parede; e esgueirou-se, aproveitando o clarão momentâneo dos relâmpagos.

Só ao alcançar o gabinete de sir John, cuja porta encontrava pela primeira vez escancarada, lembrou-se de não ter arma nenhuma consigo.

Receou entrar, e de fora perscrutou o aposento. E então evaporou-se-lhe o ímpeto de ousadia, e ele ficou, não mais com medo, mas estupidamente paralisado ante a *coisa* concreta, assistindo horrível cena de pesadelo.

Não havia luz no gabinete, mas os relâmpagos, agora contínuos, iluminavam-lhe os mínimos detalhes.

De pé, hirtos, 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, 1929, p.12).

O ambiente, a tempestade e a aparição vão se somando para gerar o tom de horror e medo, até ficar claro que o monstro é Sir Elphin, que havia escapado de seu calabouço e buscava vingança. Os quinze anos de prisão, a dor de ver sua amada morrer e se decompor em sua frente e de ter que utilizar seus ossos para cavar um túnel o haviam transformado, de fidalgo, em monstro: uma das mais horríveis metamorfoses, que leva John Highmore imediatamente à morte, por medo.

O conto de Guimarães Rosa, apesar de escrito no século XX, mantém uma matriz mais próxima do fantástico do século XVIII e início do século XIX. Não combina com o neo-fantástico, conforme a formulação de Alazraki em sua análise dos contos de Cortazar; tampouco com o fantástico, conforme elaborado por Todorov; também não se enquadra na “álgebra mágica” que vamos encontrar no trabalho posterior de Guimarães Rosa, a partir de **Sagarana**. Mas já há uma evidente preocupação com a busca do efeito, com a construção das palavras e de metáforas que agreguem significação e poeticidade ao texto. Há também a busca de uma trama que não seja racionalista e cartesiana e que ofereça, por meio do horror, bem característico do romance Gótico, uma apreciação dos limites das possibilidades do ser humano.

Por sua vez, *Tempo e Destino*, também publicado no jornal *O Cruzeiro*, em 22 de junho de 1930, tem uma clara temática fantástica à maneira do século XIX. Zviazline, jogador de xadrez com grandes conquistas como amador, mas sem muita experiência profissional, tem de enfrentar profissionais experientes em uma grande competição e necessita do prêmio em dinheiro para se casar com Efrozine, sua amada.

O tom do conto obedece ao de uma narrativa elementar: dois amantes que se veem impedidos de concretizar seu amor por causa de um obstáculo – nesse caso, a falta de

dinheiro. Durante uma partida de treinamento, Zviazline percebe uma figura diferente entre os espectadores:

Então Zviazline olhou pela primeira vez os assistentes. E viu na sua frente uma figura estranha de grifo, que relembra os retratos de Satanás: fronte desmedidamente ampla; sobrancelhas oblíquas; olhos pequenos, maliciosos, faiscantes; nariz adunco como bico de falcão; lábios finos frisados por sorriso diabolicamente irônico. (ROSA, 1930, p.12).

O sujeito parece exercer um estranho poder sobre ele, já que sua aproximação coincidiu com o crescimento da capacidade enxadrística de Zviazline, possibilitando que ele ganhasse as partidas tendo outros mestres mais experientes como parceiros. O enigma sobre o sujeito estranho aumenta quando o mesmo profere uma sentença também estranha: “Enfim, já se começa a compreender e a jogar o xadrez entre os homens!” (ROSA, 1930, p.12).

O tom sobrenatural é trabalhado pelo narrador em terceira pessoa quando ele completa a descrição da figura enigmática, sugerindo que talvez ele não seja humano, o que acentua o efeito da frase anterior, quando parece falar dos homens como se não pertencesse à mesma espécie:

A sua voz estalou fanhosa, esganiçada, como se viesse de muito longe; e, não fora o ar sobrenatural de quem a pronunciara, qualquer um se sentiria insultado pela ironia da expressão. E, sem esperar resposta, o enigmático homenzinho se afastou num passo miúdo, como o saltitar de um pássaro. Os circunstantes indagaram-se mutuamente, mas nenhum conhecia a esdrúxula criatura de sortilégio. Era de certo algum brincalhão de mau gosto, que quisera se divertir à custa deles. (ROSA, 1930, p.12).

Ao mesmo tempo em que a figura do ser estranho, de aparência não humana, é sugerida, há o ar de galhofa que remete o acontecido para uma condição de brincadeira de “mau gosto”, surgindo uma explicação racional para aquele homem estranho e para as vitórias de Zviazline, que podem ser tomadas como coincidência apenas. Não há, ainda, uma hesitação caracterizadora do fantástico do século XIX; é necessário que a história siga...

As vitórias na seção de treinamento repercutiram por todo o círculo enxadrístico e, numa atitude criminosa, Zviazline foi drogado momentos antes de iniciar o torneio. Em estado de delírio, deixa seu quarto e passa a vagar pelas ruas até se deparar com uma sala circular onde dois homens jogavam xadrez. A decoração era feita com signos raros; queimavam o incenso e a mirra. Um dos jogadores era o conhecido misterioso e

“o outro tinha cabelos e barba cor de neve; mas a fisionomia austera e majestosa não era absolutamente a de um velho. Ele parecia acima das idades! Tinha uma ampulheta ao seu lado num canto da mesa.” (ROSA, 1930, p.46).

Os jogadores eram o Tempo e o Destino e o jogo de xadrez era o “único tarot absoluto, chave de todo simbolismo!...” (ROSA, 1930, p.46). Zviazline havia sido atraído por ser o escolhido que receberia o ensinamento arcano daquilo que era, para quase todos, “um jogo, para alguns uma arte, e uma ciência para muito poucos...” (ROSA, 1930, p.46). O Destino passa a ser o narrador e começa a explicar quem ele é, qual sua característica e quem é seu parceiro, que continuava impassível a manejar as peças do jogo que tinha à frente. Também reforça a herança humana como uma gênese de Prometeu, ao falar da chama humana por meio de uma profecia:

- Sim, não passáveis primitivamente de meros autômatos, com menos independência e arbítrio talvez que estes trabelhos em que tocam as nossas mãos!... Entretanto, uma força imensa, formidável, desabrochou e cresceu na chama microscópica de vossos cérebros embrionários... Essa potencia que não sabeis ainda manejar, mas que vos há de transformar em deuses, é a vontade!... (ROSA, 1930, p.46).

O fogo sagrado roubado dos deuses e doado à humanidade se apresenta como uma vontade capaz de realizar grandes feitos, à altura dos deuses. Essa é a revelação arcana que recebe Zviazline em sua iniciação. A seguir, ele é levado pelas mãos do Tempo para contemplar a história, que passa em sua frente por meio de mil imagens e acontecimentos insólitos. Por fim, o movimento desacelera e ele entra em um estado de grande calma e tranquilidade; então desperta e se lembra da competição de xadrez. Corre em direção ao salão do torneio, na esperança de não ter perdido o início da competição, mas quando chega lá percebe que o torneio, que durou 20 dias, já havia finalizado e que ele havia ganhado a competição com 11 vitórias em 11 partidas e era o novo campeão mundial. A explicação para o fato: “Haviam decorrido vinte dias desde o começo da sua amalucada excursão! E enquanto o velho Cronos o distraía com as visões fantasmagóricas, “Anágke”, disfarçado, substituiu Zviazline no torneio, alcançando estrondosa vitória.” (ROSA, 1930, p.46).

Esse desenlace remete o conto para o maravilhoso, pois sua explicação sobrenatural invalida a possibilidade do fantástico. Depois dessa experiência, Zviazline cumpre seu trajeto heróico e se casa com Efrozine, mas nunca mais joga xadrez: “mais

forte que Adão, recusava provar do fruto da ciência, e mais humano que Prometeu, se não atrevera a roubar o fogo do céu.” (ROSA, 1930, p.46).

O conto descreve o trajeto iniciático que leva Zviazline à aquisição de um conhecimento arcano: a ciência do jogo de xadrez, que se reveste da metáfora da vida. Abandonar o jogo é abandonar a busca incessante das combinações que a vida oferece pelo exercício da vontade herdada de Prometeu e essa é a síntese de toda a ciência. O texto estabelece uma relação entre o Tempo e o Destino, entre Ormuz e Ariman, deuses masdeístas que representam o bem e o mal. Enquanto o Tempo, e portanto Ormuz, o bem, não retira sua atenção do jogo, como um todo, e do movimento frenético das peças, Ariman intervém nas ações humanas através da providência ou da fatalidade: são as duas caras do destino. Porém, não fica claro para o leitor se o destino é um ser em si ou se apenas responde à condição humana, pois, apesar da explicação final de que o destino havia assumido o lugar de Zviazline no torneio, poder-se-ia argumentar que a conclusão não passa de uma explicação superficial, pois, ao se apresentar usando a voz do narrador, assume um valor de verdade. O narrador, porém, está narrando uma história que ouviu do próprio Zviazline:

O jovem enxadrista acordou cedo e bem disposto. Como de costume, o criado lhe trouxe o café preto, ainda fumegante. E logo após começavam os efeitos estramonizantes de uma droga criminosamente misturada!...

O que depois se passou, nem o próprio Zviazline soube contar direito. Lembra-se, muito mal, de ter saído desesperado, numa excitação doida, pondo-se a girar a esmo pelas ruas, esquecido por completo do torneio a começar daí a pouco. Tomara em seguida um automóvel, e, já fora dos arrabaldes, ao norte da cidade, despedira o chofer, caminhando num automatismo de sonâmbulo, como se arrastado por chamamento superior e invisível. (ROSA, 1930, p.12).

Toda a narrativa, passada através do narrador em terceira pessoa, tem sua origem no que Zviazline contou depois; é uma forma sutil de transferir a narrativa em terceira pessoa para um narrador-personagem que esteve sob o efeito de drogas: passamos, portanto, de uma explicação sobrenatural do fenômeno para uma explicação natural, o que remeteria o conto para a condição do estranho. Na dúvida entre um e outro, ao não podermos decidir se o relato em primeira instância é a história contada por um narrador em terceira pessoa ou se é a história da personagem, resvalamos para a dúvida entre as seguintes alternativas: maravilhoso ou estranho, e, ao não podermos decidir, por meio dos elementos textuais, entre uma ou outra, entramos no âmbito do fantástico.

A dúvida instaurada nos remete a outra dúvida roseana, a que permeia **O Grande Sertão: Veredas**: a dúvida de Riobaldo sobre a existência do diabo ou se o que existe mesmo é “o homem humano” em seu projeto de travessia.

Riobaldo, religioso e místico, dialoga com um interlocutor mudo que não acredita na existência do demo, pois sua formação científica e criação urbana afastam a possibilidade de tal entidade. Em **O Grande Sertão: Veredas**, Deus se apresenta fora dos acontecimentos pontuais, pairando sobre todas as coisas, enquanto o diabo, este sim, “está na rua, no meio do redemoinho”. Também em *Tempo e Destino*, o Tempo, ou Ormuz, contempla os infinitos movimentos do xadrez da vida, enquanto que o Destino, Ariman, se intromete nas ações humanas; é ele quem supostamente, se aceitarmos o tom maravilhoso do conto, leva seu iniciado à vitória. Caso optemos pelo estranho, é o próprio Zviazline, com a consciência alterada, que alcança a vitória. Outra relação com **O Grande Sertão: Veredas** é que Zviazline, o ucraniano, assim como Riobaldo, o urucuiano, ao atingir o auge de sua carreira, se aposenta e aparentemente vive a contar os fatos de seu passado. Foi por esse meio que o narrador se inteirou do acontecido; a diferença é que Zviazline conquista o amor de sua vida, Efrozine, enquanto que Riobaldo perde Diadorim, embora se case com Otacília.

Se os primeiros contos de Guimarães Rosa receberam, por parte do próprio autor, a expressão de contos que não transcenderam, é impossível negar que *Tempo e Destino* contém, de forma embrionária, elementos que transcenderão em **O Grande Sertão: Veredas**. Tempo e Destino, ou Ormuz e Ariman, são representações do bem e do mal na religião masdeísta e que, transpostas para o cristianismo, recebem os nomes de Deus e diabo. O jogo de xadrez se apresenta como metáfora da existência, da vida humana, como já havia ensaiado Machado de Assis, quando escreveu: “das qualidades necessárias ao xadrez, Iaiá possuía as duas essenciais: vista pronta e paciência beneditina; qualidades preciosas na vida, que também é um xadrez, com seus problemas e partidas, umas ganhas, outras perdidas, outras nulas” (MACHADO, 1992, p. 464). Guimarães Rosa, na trilha de Machado, insiste na representação do xadrez como uma metáfora da vida e por isso diz que é, para poucos, uma ciência arcana; a grande maioria apenas vê o jogo e não sabe que, por detrás de cada jogada, estão as mãos do Tempo e do Destino ou, dito de outra forma, de Deus e do diabo.

Também Borges explorou a temática do xadrez. Publicou em 1960 um poema-*Xadrez*, incluído no livro **O Fazedor**, no qual presta uma homenagem à arte de Caissa, ao mesmo tempo em que toca em questões como o tempo e o destino:

Quando os jogadores tiverem ido,
Quando o tempo os tiver consumido,
Certamente não terá cessado o rito.

No Oriente acendeu-se esta guerra
Cujo anfiteatro é hoje toda a terra.
Como o outro, este jogo é infinito.

A relação do xadrez com o mundo pode ser observada, também, no verso que distingue o xadrez por sua infinitude. Mais revelador ainda é o conto *O Milagre Secreto*, publicado em **Ficções**, em 1994, depois, portanto, da publicação do conto *Tempo e Destino*, de Guimarães Rosa.

O conto inicia-se com o relato de um sonho ocorrido na noite de quatorze de março de 1939, em um apartamento da Zelteggasse de Praga. Jaromir Hladik sonhava que duas famílias inimigas disputavam um grande e extenso jogo de xadrez, jogo iniciado há muitos séculos e sem data para acabar, quando foi despertado por uma patrulha do Terceiro Reich, que o fez prisioneiro, devido à sua ascendência judia.

Ao longo da narrativa, atributos do jogo de xadrez são emprestados a objetos e situações narradas: “um quartel asséptico e branco”, “tentava esgotar absurdamente todas as variantes”, “antecipava infinitamente o processo”, “em pátios cujas formas e cujos ângulos esgotavam a geometria”, “com lógica perversa inferiu que prever um detalhe circunstancial é impedir que este suceda” e outros, que impregnam a narrativa de artifícios que vão culminar no desfecho da história. Na noite anterior à sua execução, Hladik, depois de perceber que “o tempo é uma falácia”, sonha que um anjo vem lhe conceder seu desejo: ter mais um ano para concluir sua melhor obra, que é um livro intitulado **Os inimigos**.

Na hora da execução, no dia 29 de março, às nove horas da manhã, Hladik foi levado ao paredão de fuzilamento. No instante do tiro, porém, o tempo se deteve para Hladik: “Surpreendeu-lhe não sentir nenhuma fadiga, nem sequer vertigem de sua demorada imobilidade. Dormiu, ao cabo de um prazo indeterminado. Ao despertar, o mundo continuava imóvel e surdo.” (BORGES, 2005, p.572).

Hladik contava com sua memória para cumprir com seu destino: concluir seu livro; para isso, o tempo se deteve. Passado um ano, Hladik recebeu uma bala de chumbo em seu peito. Era o dia 29 de março, às 09h02min da manhã do mesmo dia em que descera ao pátio.

Não apenas o tema do xadrez, do tempo e do destino se aproxima do conto de Guimarães Rosa, como também a utilização da magia como elemento orientador. Evidentemente, nesta comparação o trabalho de Borges aparece muito melhor elaborado do que o do iniciante escritor mineiro. A álgebra mágica ainda está em fase embrionária e, talvez por isso, mais do que pela falta do linguajar regionalista, Guimarães Rosa tenha classificado seus trabalhos dessa época como “contos que não transcendem”.

De fato, estes dois contos, comparados com o conto *A Terceira Margem do Rio*, parecem escritos por outro autor; são filhos de outro pai. Qual pai corresponderia a tais filhos? Renard Perez nos dá apenas uma sugestão em seu depoimento sobre Guimarães Rosa, publicado na **Coleção Fortuna Crítica n° 6** (1991). Filho de pequeno comerciante, Guimarães Rosa nasceu na pequena cidade de Cordisburgo em 27 de junho de 1908, uma “zona de fazendas e engorda de gado”, e cursou o ginásio na mesma escola que Drummond, o que talvez o tenha inspirado a se tornar um grande leitor e freqüentador de bibliotecas, embora as línguas fossem sua maior paixão. Matriculou-se na faculdade de medicina em 1925 e em 1929 foi nomeado funcionário do Serviço de Estatística de Minas Gerais. Em 1930, casou-se pela primeira vez e se formou no curso de medicina. É justamente no período do curso de medicina, que coincide com o entre-guerras, que Guimarães Rosa escreve os dois contos analisados neste trabalho, período que também coincide com grandes mudanças políticas no cenário mundial:

No período entre as duas guerras mundiais, de 1918 a 1939, viveu-se intensa polarização política. Solicitados por crises sociais sem precedentes, ainda em pleno rescaldo daquela que foi a primeira guerra total, envolvendo o planeta por inteiro numa globalização armada até então inédita – e às voltas com a escalada de conflitos que prenunciava a próxima guerra, mais cruel ainda -, intelectuais e artistas no mundo todo, bem como no Brasil, se arregimentavam à direita ou à esquerda. De preferência, à esquerda. Um período que assistiu à ascensão dos totalitarismos por toda a parte – fascismo na Itália, Espanha e Portugal, nazismo na Alemanha, peronismo na Argentina, ditadura e Estado Novo de Getúlio Vargas no Brasil, para não falar no integralismo de Plínio Salgado – só podia mesmo convocar os intelectuais a uma maior participação na luta contra os regimes de exceção. (GALVÃO, 2000, p. 18).

Guimarães Rosa nunca foi um ativista radical e nunca utilizou meios radicais para expressar sua indignação; ao contrário, fez da língua sua espada e da literatura seu ponto de integração. Mas é difícil deixar de acreditar que o processo de mudanças e ocorrências mundiais e locais deixasse de causar algum impacto no jovem escritor e que

uma linguagem mais realista, com a influência de Zola, deixasse de influenciar Guimarães Rosa nesta época, embora, mais tarde, ele tenha considerado Zola um escritor menor, um não-sertanejo.

O mapa dessa influência está bem desenhado no trabalho de Flora Süssekind, **Tal Brasil, qual romance?** (1984), no qual traça o perfil da influência realista no plano da literatura brasileira:

Não é o romanesco, o literário, o que importa, mas a possibilidade de tais narrativas retratarem com “verdade” e “honestidade” aspectos da “realidade brasileira”. Importa que o trabalho com a linguagem, os recursos narrativos, a literatura, cedam lugar à perseguição naturalista de um *décor* brasileiro, personagens típicos e uma identidade nacional. Repete-se, no que diz respeito à literatura brasileira, a exigência de que radiografe o país. Mais que fotografia, o texto se aproxima do diagnóstico médico a captar sintomas e mazelas nacionais. A ordenar descontinuidades e diferenças. A buscar uma identidade chamada Brasil e uma estética naturalista que permitam uma simetria perfeita à máxima: Tal Brasil, tal romance. (1984, p.38).

E, quanto às influências estrangeiras, acrescenta Süssekind:

Tentando dar conta fotograficamente de um país, ele mesmo envolvido num projeto de aproximação a modelos (culturais ou não) estrangeiros, a literatura fica mais longe de seu desejo mimético. Em busca de um modelo que, por sua vez, também tenta reduplicar outro, mais parece tratar-se de uma casa de espelhos, onde todos querem refletir uma imagem que, de sua parte, é igualmente o reflexo da outra. (1984, p.39).

Guimarães Rosa, além das influências de época, mantém estreito vínculo com as ciências, em função da escolha da carreira, que viria a ser sua primeira profissão, resultando em uma previsível tendência a esquemas e modelos.

Já nesses dois primeiros contos, vê-se a tentativa de fugir dos padrões mais realistas e racionalistas. No primeiro conto, *O mistério de Highmore Hall*, por meio do horror muito característico do Gótico, porém não é uma influência direta, mas mediatizada por Poe, este sim influenciado diretamente pelos escritores góticos. A imitação é tanta que não só o modelo, mas toda a estrutura, responde às características do gótico, até mesmo a utilização dos nomes e do cenário. O que há no estilo ainda incipiente de Guimarães Rosa é apenas a tentativa de quebrar o padrão realista da literatura de sua época por meio de um estilo que, como já vimos, pertence a outro século.

No caso do segundo conto, *Tempo e Destino*, vê-se outro tipo de fantástico, o do século XIX, ao se situar entre a explicação de um acontecimento maravilhoso e a

alucinação, sem se definir por nenhum deles. Apesar do conto já mostrar correlações mais refinadas entre o jogo de xadrez e as relações bem-mal e tempo-destino – como encenações da vida – a estrutura se faz por oposições, sem o esteio do paradoxo da álgebra mágica, isto é, aquele espaço possível para dizer o indizível. Falta ainda uma identidade para o escritor; sua escritura é linear, presa a modelos alheios que ele utiliza como matriz para se opor à matriz realista/regionalista de ampla utilização na década de 30, herdeira dos conceitos de Zola e sob a influência do marxismo; assim como Lovecraft, sob grande influência de Poe, buscava com seu horror cósmico, na mesma época, se opor ao “romance de sociedade” norte-americano.

Referências Bibliográficas

ALAZRAKI, Jaime, **En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar** – elementos para una poética de lo neofantástico. Madrid: Gredos, 1983.

ASSIS, Machado. Iaiá Garcia. In: COUTINHO, Afrânio (org.). *Obras completas* v. 1. Rio de Janeiro: Ed. Nova Aguilar, 1992.

BORGES, Jorge Luis, O milagre secreto. In: **Obras Completas I**. São Paulo: Editora Globo, 2005b.

_____. Xadrez. In: **Obras Completas II**. São Paulo: Editora Globo, 1999.

GALVÃO, Walnice N. **Guimarães Rosa**. São Paulo: Publifolha, 2000.

LORENZ, G. W. O ciclo de romances *Corps de Ballet* de João Guimarães Rosa. In: **Correspondência com seu tradutor alemão**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, Belo Horizonte: UFMG, 2003.

MADEIRA FILHO, W. “Retorno a Highmore Hall”. In: DUARTE, Lélia Parreira (org.). **Veredas de Rosa**. Belo Horizonte: PUC-MG, 2000.

MONEGAL, E. R. Em busca de Guimarães Rosa. In: COUTINHO, E. (org.). **Coleção Fortuna Crítica 6**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

PEREZ, Renard. Guimarães Rosa. In: COUTINHO, E. (org.). **Coleção Fortuna Crítica 6**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

POE, E. A, **Ficção completa, poesia & ensaios**. Rio de Janeiro: Companhia Aguilar Editora, 1965.

_____. A Filosofia da Composição. In: MENDES, Oscar (org). **Edgar A. Poe: Ficção completa, Poesia & Ensaios**. Rio de Janeiro: Aguilar Editora, 1965.

ROSA, J.G. **O Mistério de Highmore Hall**. O Cruzeiro [jornal]. Rio de Janeiro: [s.n.], 7 dez. 1929.

_____. **Tempo e destino**. O Cruzeiro [jornal]. Rio de Janeiro: [s.n.], 21 jun. 1930.

_____. **Ficção completa v.1 e 2**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

ROSA, J.G., LORENZ, G. Diálogo com Guimarães Rosa. In: COUTINHO, E. (org.). **Coleção Fortuna Crítica 6**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

SÜSSEKIND, Flora. **Tal Brasil, Qual romance?**. Rio de Janeiro: Achiamê, 1984.