

JANAINA SANTOS SILVA

**DUPLICIDADE E ESPELHAMENTO:
O JOGO NARRATIVO EM “PARTIDA DO AUDAZ
NAVEGANTE”, DE GUIMARÃES ROSA**

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LITERATURA

COGEAE

PUC-SP

SÃO PAULO

2009

JANAINA SANTOS SILVA

**DUPLICIDADE E ESPELHAMENTO:
O JOGO NARRATIVO EM “PARTIDA DO AUDAZ
NAVEGANTE”, DE GUIMARÃES ROSA**

Monografia de conclusão do Curso de Especialização em Literatura da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (COGEAE) sob a orientação do Prof. Dr. Eduino Orione.

SÃO PAULO

2009

Dedico esse trabalho ao meu mestre da vida,
Daisaku Ikeda, pelas profundas orientações
que norteiam meus passos.

Cada dia de vida é um acontecimento novo, precioso e único de toda uma existência. Aqueles que não se lançam a metas nem aos desafios – que só fazem o que sabem fazer – são incapazes de criar a sua própria história.

Cada dia, cada desafio, se recebidos com um espírito esperançoso e sincero, resultarão em sua própria e esplêndida vitória.

Daisaku Ikeda

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os familiares e amigos que direta ou indiretamente auxiliaram na concretização deste trabalho. Em especial às minhas duas mães Silvana e Valdeti, ao meu noivo e eterno companheiro, Rodrigo, e às amigas de todas as horas: Esther, Analice, Juliane, Flávia, Fábria, Priscila e Giane.

Um agradecimento especial ao professor e orientador Eduino Orione, pelos meses de dedicação e incansáveis incentivos. Esse trabalho é fruto da nossa parceria.

RESUMO

No conto “Partida do audaz navegante”, há duas narrativas concomitantes (uma principal e uma paralela), e ambas aparecem na superfície do texto. Na narrativa principal, nota-se uma representação da vida comum. A narrativa paralela nasce de um jogo fantasioso da personagem Brejeirinha. Em certa altura do conto, aparece um ponto de intersecção de ambas as histórias, o que permite surgir uma terceira narrativa, implícita, cuja função é designar a metáfora da criação poética.

Palavras-chave: jogo – lúdico – criação poética – metalinguagem

ABSTRACT

In the short story “Partida do audaz navegante”, there are two concomitant narratives (one is the principal and the other is parallel) and both come to sight on the surface of the story. In the first narrative, it is noticed a representation of the common life. The second narrative (parallel) appears from Brejeirinha’s fanciful amusement. At some point of the story, there comes an intersection of both narratives, which reveals to be an implicit third narrative, whose function is to designate the metaphor of the poetic creation.

Key words: amusement – fanciful action – poetic creation - met linguistic

SUMÁRIO

Introdução	8
 Capítulo I – O gênero conto, o lúdico e a função poética da linguagem	
I.1 – O caráter duplo do conto	9
I.2 – Lúdico, jogo e poesia	18
I.2.1 – A natureza do jogo	18
I.2.2 – O jogo e a poesia	24
I.3 – Funções da Linguagem	29
I.3.1 – Função poética	29
I.3.2 – Função metalingüística	33
 Capítulo II – Duplicidade e espelhamento em “Partida do audaz navegante”	
.....	38
II.1 – A caracterização das personagens	39
II.2 – Um conto de fadas do sertão	43
II.3 – O “bovino” e o entrelaçamento de duas narrativas	46
 Considerações finais	 53
Referências Bibliográficas	55

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende analisar o conto “Partida do audaz navegante”, extraído do livro **Primeiras estórias**, de João Guimarães Rosa. Nossa intenção é mostrar que este texto do autor mineiro contém uma representação da criação poética, a qual surge no texto por meio de uma dimensão metalingüística gerada a partir da presença de um duplo relato: o do narrador e o da personagem Brejeirinha. O conto aglutina esses dois relatos de forma explícita; e, da junção de ambos, surge uma espécie de terceiro relato implícito, o qual aponta para uma sugestão metafórica: a narrativa de “Partida do audaz navegante” é uma metáfora da criação poética e/ou artística, criada a partir das ações lúdicas das personagens do conto. Para fazermos tal análise, valemos-nos de três referências teóricas: a teoria do conto, de Ricardo Piglia; a teoria do jogo, de Johan Huizinga; e as definições de função poética e metalingüística, segundo Samira Chalhub e Roman Jakobson. Para tanto, apresentamos, no primeiro capítulo, um estudo dessas teorias. No segundo capítulo, analisamos em detalhe o conto rosiano, a fim de, à luz das três teorias, verificar como se dá o entrelaçamento das narrativas de modo a se configurar uma terceira narrativa, implícita. Por meio dessa análise, tentaremos ver o conto rosiano como uma metáfora da criação poética, artística.

CAPÍTULO I

O gênero conto, o lúdico e a função poética da linguagem

I.1 – O caráter duplo do conto

Um conto sempre apresenta duas histórias, uma na superfície e outra narrada de forma secreta, elíptica. Em **Formas Breves**, Ricardo Piglia apresenta a tese de que “um conto sempre conta duas histórias.” (PIGLIA: 2004, p. 89).

A partir dessa premissa, Piglia sustenta que a arte do verdadeiro contista está em “saber cifrar a história 2 nos interstícios da história 1.” (PIGLIA: 2004, p. 90), de modo que a narrativa “visível” apresente em suas entrelinhas uma história secreta, a qual é narrada de forma elíptica e fragmentária. No decorrer da narrativa, o leitor se deparará com as duas histórias; a chave para compreender o caráter de duplicidade do conto está em conseguir apreender a história secreta na superfície da narrativa. Conforme afirma Piglia: “O efeito surpresa se produz quando o final da história secreta aparece na superfície.” (PIGLIA: 2004, p. 90).

Na construção da narrativa, cada uma das histórias é apresentada de maneira distinta. Os fatos narrados surgem em simultaneidade, de modo a evidenciar duas lógicas narrativas contrastantes. Assim, os elementos essenciais da narrativa apresentam um caráter de dupla função. Como afirma Piglia:

Os mesmos acontecimentos entram simultaneamente em duas lógicas narrativas antagônicas. Os elementos essenciais de um conto têm dupla função e são empregados de maneira diferente em cada uma das duas histórias. Os pontos de interseção são o fundamento da construção.” (PIGLIA: 2004, p. 90).

Ao conceituar o conto, Piglia afirma que se trata de um relato que encerra um relato secreto. Desse modo, o enigma do conto nada mais é do que uma história narrada de modo enigmático. A partir desse ponto, Piglia apresenta uma segunda tese a respeito do conto:

A estratégia do relato é posta a serviço dessa narração cifrada. Como contar uma história enquanto se conta outra? Essa pergunta sintetiza os problemas técnicos do conto. Segunda tese: a história secreta é a chave da forma do conto e de suas variantes. (PIGLIA: 2004, p. 91).

Piglia apresenta as variantes e a evolução da forma de narrar do conto. Para tanto, elucida a versão moderna do conto, a qual contrapõe o final surpreendente e a estrutura fechada, dando lugar à tensão presente em duas histórias, tensão esta que não é resolvida no desfecho do conto. Sobre essa forma de narrar debruçaram-se Tcheklov, Katherine Mansfield, Sherwood Anderson e James Joyce.

Sob essa mesma perspectiva, Piglia afirma que “o conto clássico à Poe contava uma história anunciando que havia outra; o conto moderno conta duas histórias como se fossem uma só.” (PIGLIA: 2004, p.91).

A fim de justificar sua segunda tese, a qual afirma que a história secreta é a chave da forma do conto e de suas variantes, Piglia recorre à teoria de Hemingway, intitulada como teoria de iceberg. Segundo Hemingway, “o mais importante nunca se conta, sendo assim, a narrativa é construída com o não-dito, com o subentendido e a alusão.” (PIGLIA: 2004, p. 92).

Piglia apresenta, ainda, estilos diferentes de narrar de autores conceituados como Kafka e Borges. Segundo ele, Kafka conta a história secreta de forma clara e com simplicidade. Já a história visível, narra de maneira elíptica, sigilosa, até convertê-la em algo enigmático e obscuro. (PIGLIA: 2004, p. 92). Por outro lado, Piglia afirma que para Borges “a história 1 é um gênero e a

história 2 é sempre a mesma. Para atenuar ou dissimular a essencial monotonia dessa história secreta, ele recorre às variantes narrativas que lhe oferecem gêneros.” (PIGLIA: 2004, p. 93).

Também segundo Piglia, Borges inovou a forma do conto quando transformou a construção cifrada da história 2 no tema do relato. Ele afirma que “Borges narra as manobras de alguém que constrói perversamente uma trama secreta com os materiais de uma história visível.” (PIGLIA: 2004, p. 93). Tal afirmativa elucida o caráter duplo do conto, ao passo que o autor se apropria dos elementos presentes na narrativa superficial para tecer uma trama secreta e elíptica, que na maioria dos casos, só é perceptível no desfecho do conto.

Piglia afirma, ainda, que o conto é construído com o intuito de revelar algo secreto, oculto. Para tanto, recorre a Rimbaud a fim de desvendar a perspectiva da narrativa elíptica, que busca incessantemente enxergar a verdade secreta:

(Rimbaud) Reproduz a busca sempre renovada de uma experiência única que nos permite ver, sob a superfície opaca da vida, uma verdade secreta. ‘A visão instantânea que nos faz descobrir o desconhecido, não numa remota *terra incógnita*, mas no próprio coração do imediato’, dizia Rimbaud. Essa iluminação profana converteu-se na forma do conto. (PIGLIA: 2004, p. 94)

Também segundo Piglia, as teses que apresentara a respeito do conto nada mais são do que “um pequeno catálogo de ficções sobre o final, sobre a conclusão e o desfecho de um conto” (PIGLIA: 2004, p. 97), e que essas teses foram baseadas em Borges, o qual sempre apresentou uma maneira peculiar de finalizar suas histórias, de forma ambígua, “mas sempre com eficaz efeito de clausura e de inevitável surpresa.” (PIGLIA: 2004, p. 97).

Como podemos perceber, Piglia retorna a Borges para elucidar que o início do conto é sempre difícil, incerto, uma vez que pode apresentar inúmeras

partidas. Já o fim, é sempre involuntário, fatal. Desse modo, ele afirma haver um jogo entre a vacilação do começo e a certeza do fim:

Borges, sabemos, várias vezes apontou diversos de seus contos como tendo sido o seu primeiro, e isso quer dizer, talvez, que os começos são sempre difíceis, incertos, que teve várias partidas falsas como nas corridas de cavalo realizadas no campo,...; o fim, por sua vez, é sempre involuntário ou assim parece, mas é premeditado e fatal. (PIGLIA: 2004, p. 97)

Piglia apresenta uma nota de Kafka na qual este afirma que em um primeiro momento, o começo de todo conto é ridículo. Por isso, parece impossível que o conto se mantenha vivo, uma vez que não apresenta forma definida que o sustente. Existe, aí, uma sensação de espera e tensão, em vias de um final singular e secreto:

(...) esse novo corpo, inutilmente sensível, como que mutilado e sem forma, possa manter-se vivo. Cada vez que se começa, esquece-se de que o conto, se sua existência é justificada, já traz em si sua forma perfeita, e que só cabe esperar vislumbrar nesse começo indeciso o seu visível mas, talvez, inevitável final. (PIGLIA apud Kafka: 2004, p. 98).

Piglia volta-se para a perspectiva do final da narrativa do conto, o qual apresenta não apenas um corte à história, mas uma mudança de velocidade. Segundo Piglia, existem diferentes tempos dentro da narrativa, “tempos variáveis, momentos lentíssimos, acelerações. Nesses movimentos da temporalidade se joga o remate de uma história. Uma continuidade deve ser alterada: algo trava a repetição.” (PIGLIA: 2004, p. 99).

Para justificar a peculiaridade do final da narrativa, Piglia cita o discípulo de Husserl, o qual afirma que “os finais são formas de encontrar sentido na experiência. Sem finitude não há verdade.” (PIGLIA: 2004, p. 100).

O escritor argentino pressupõe que haja um resquício da tradição oral na narrativa do conto, pautada em um interlocutor implícito. Para ele, “a situação da enunciação persiste cifrada e é o final que revela sua existência.” (PIGLIA: 2004, p. 101). Desse modo, o final evidencia os problemas da expectativa e defronta-os com a presença de quem espera o relato, a saber, o ouvinte: “na silhueta instável de um ouvinte, perdido e deslocado na fixidez da escrita, encerra-se o mistério da forma. Não é o narrador oral quem persiste no conto, mas a sombra daquele que o escuta.” (PIGLIA: 2004, p. 101).

Piglia reafirma o vínculo da narrativa do conto com a tradição oral quando cita Borges: “A arte de narrar, para Borges, gira em torno desse duplo vínculo. Ouvir um relato que se possa escrever, escrever um relato que se possa contar em voz alta.” (PIGLIA: 2004, p. 101). Nessa perspectiva, afirma que Borges não considera o romance uma narrativa, uma vez que este é alheio às formas orais, e não pressupõe um interlocutor presente e intrínseco, o que possibilita “o subentendido e a elipse, e portanto a rapidez e a concisão dos relatos breves e dos contos orais.” (PIGLIA: 2004, p. 101).

A presença de um interlocutor no relato pode parecer um estranho arcaísmo, entretanto o conto, como forma narrativa, só se sustentou no tempo por ter levado em conta essa figura transportada do passado, o ouvinte. A função do ouvinte está em assegurar os subentendidos presentes na história:

Seu lugar muda a cada relato, mas não muda a sua função: está lá para assegurar que a história pareça a princípio levemente incompreensível, como se feita de subentendidos e gestos invisíveis e obscuros. (PIGLIA: 2004, p. 102).

Voltado para o interlocutor, Piglia afirma que o relato está direcionado a um interlocutor “perplexo numa rede de fatos incertos e palavras cegas. Sua confusão decide a lógica intrínseca da ficção.” (PIGLIA: 2004, p. 103). É a partir desse interlocutor que a lógica da narrativa se faz presente.

Para assegurar o caráter duplo da narrativa, o interlocutor compreende, ao final, que “a história que tentou decifrar é falsa e que há outra trama, silenciosa e secreta a ele destinada.” (PIGLIA: 2004, p. 103).

A título de exemplo, valeria mencionar o conto *Missa do Galo*, de Machado de Assis, no qual ocorre o diálogo entre uma mulher e um jovem de 18 anos. Na superfície dessa narrativa nada de trivial acontece, entretanto, no relato oculto nota-se uma atmosfera de sedução e envolvimento.

Sob a perspectiva da narrativa, Piglia afirma que a arte de narrar está baseada na leitura equivocada dos sinais. Assim como as artes divinatórias, “a narração desvela um mundo esquecido em pegadas que encerram o segredo do futuro.” (PIGLIA: 2004, p. 103). Para Piglia, a arte de narrar é a arte da distorção; sendo assim, o relato transcorre por um plano incompreensível e, próximo do desfecho, surge a clarividência dos fatos:

A arte de narrar é a arte da percepção errada e da distorção. O relato avança segundo um plano férreo e incompreensível, e perto do final surge no horizonte a visão de uma realidade desconhecida: o final faz ver um sentido secreto que estava cifrado e como que ausente na sucessão clara dos fatos. (PIGLIA: 2004, p. 103).

Piglia recorre ao estilo de Borges para sustentar a presença de um interlocutor intrínseco ao conto, que durante a narrativa não evidencia o segredo do relato, mas que ao final compreende que a história define seu próprio destino:

Os contos de Borges têm a estrutura de um oráculo: há alguém que está ali para receber um relato, mas até o final não compreende que aquela história é a sua e que ela define seu destino.” (PIGLIA: 2004, p. 103).

O conto se aproxima da própria vida, uma vez que utiliza como mote os conflitos e paixões existenciais. Daí a capacidade de a literatura ser vista como um laboratório para a vida real: “Todas as histórias do mundo são tecidas

com a trama de nossa própria vida. Remotas, obscuras, são mundos paralelos, vidas possíveis, laboratórios onde se experimenta com as paixões pessoais.” (PIGLIA: 2004, p. 104). O desfecho e o final do conto são uma perda, um corte, capaz de traçar uma fronteira, como um divisor de águas, que constrói a nossa experiência de vida:

Os finais são perdas, cortes, marcas num território; traçam uma fronteira, dividem. Escandem e cindem a experiência. Mas ao mesmo tempo, em nossa convicção mais íntima, tudo continua. (PIGLIA: 2004, p. 104).

De acordo com Piglia, Borges narra o fim como se o vivesse no presente, e este está além da vida e é remoto. Todavia, está aqui, inesquecível e despercebido. Para Borges, essa marca no tempo diferencia a literatura e a vida:

Com certeza, essa marca no tempo, esse revés, é a diferença entre a literatura e a vida. Cruzamos uma linha incerta que sabemos existir no futuro, como num sonho. Projetar-se para além do fim, para perceber o sentido, é algo impossível de se conseguir, salvo sob a forma da arte.” (PIGLIA: 2004, p. 105).

Diferentemente da vida real, a literatura trabalha com a ilusão de um desfecho inusitado e surpreendente, o qual deverá surgir num momento imprevisto para desvelar o corte da perda final. Entretanto, Piglia afirma, ainda, que esse final já existe no coração da história contada: “A literatura, ao contrário, trabalha com a ilusão de um final surpreendente, que parece chegar quando ninguém espera para cortar o circuito infinito da narração e que, no entanto, já existe, invisível, no coração da história que se conta.” (PIGLIA: 2004, p. 105).

De acordo com Piglia, no interior da trama de uma história, espera-se sempre uma epifania, “algo inesperado, e isso vale também para quem escreve a história.” (PIGLIA: 2004, p. 105). Por isso, ele afirma que só é possível

conhecer a essência de uma história ao seu término, quando evidenciamos toda a trama e podemos, então, concluir acerca do segredo presente. Sendo assim, uma história pode ser contada de diversas maneiras, porém há sempre um duplo movimento, que se mantém incompreensível e oculto:

O que um relato quer dizer nós só entrevemos no final: de pronto, aparece um desvio, uma mudança de ritmo, algo externo; algo que está no quarto ao lado. Então conhecemos a história e podemos concluir. Cada narrador conta à sua maneira o que viu ali. (PIGLIA: 2004, p. 106)

Piglia afirma, ainda, que o relato é estruturado conforme o segredo, por isso pode-se remeter à etimologia da palavra segredo (*se-cernere*, que significa pôr à parte). O segredo é aquilo que está “escondido, separado do conjunto da história, reservado para o final e em outra parte. Não é enigma, é uma figura que se oculta.” (PIGLIA: 2004, p. 106).

De uma forma metonímica, o conto apresenta a forma que se condensa numa imagem que prefigura a história completa. (PIGLIA: 2004, p. 107). Daí a chave para o segredo do conto: um prenúncio no começo da narrativa e o desvelamento ao final: “Há algo no final que estava na origem, e a arte de narrar consiste em postergá-lo, mantê-lo em segredo, até revelá-lo quando ninguém o espera.” (PIGLIA: 2004, p. 107).

Piglia reafirma o pensamento de Kafka, quando diz que “o começo de um relato ainda incerto e impreciso adensa-se num ponto que concentra o que está por vir.” (PIGLIA: 2004, p. 107). A epifania do conto se dá por meio do caráter fechado da forma, “uma nova realidade é descoberta, mas o efeito de distanciamento opera dentro do conto, não por meio dele.” (PIGLIA: 2004, 112).

Piglia sustenta que a verdade de uma história depende de um argumento que se conta em segredo, nas entrelinhas da narrativa, de forma

fragmentária e elíptica. De acordo com ele, “concluir um relato é descobrir o ponto de interseção que permite entrar na outra trama.” (PIGLIA: 2004, 112).

O caráter duplo do conto se dá por meio do prenúncio do inesperado, do inusitado. Por meio da revelação, a literatura consegue ensinar sobre a vida e, ainda, “permite pensar sobre o que existe, mas também o que se anuncia e ainda não é.” (PIGLIA: 2004, p. 118):

A arte de narrar é uma arte de duplicação; é a arte de pressentir o inesperado; de saber esperar o que vem, nítido, invisível, como a silhueta de uma borboleta contra a tela vazia.

Surpresas, epifanias, visões. Na experiência renovada dessa revelação que é a forma, a literatura tem, como sempre, muito a ensinar sobre a vida. (PIGLIA: 2004, p. 114).

Vale a pena, agora, ressaltar alguns pontos úteis para essa pesquisa:

- 1) Um conto sempre conta duas histórias. Um relato encerra um outro relato secreto.
- 2) O conto é construído com o intuito de revelar algo secreto ou oculto. O conto sempre encerra algo surpreendente. O desfecho, em geral, apresenta algo secreto.
- 3) Existe no conto um resquício da tradição oral, há sempre um interlocutor implícito.
- 4) O próprio leitor percebe no desfecho que a narrativa lida, na verdade, oculta uma outra narrativa.
- 5) O fato de o conto sempre revelar uma surpresa (quebra da linearidade).

I.2 – Lúdico, jogo e poesia

I.2.1 – A natureza do jogo

O jogo está presente tanto na vida dos homens como na natureza, entre os animais. Johan Huizinga, em **Homo Ludens**, afirma que, para os animais, o jogo é uma função significativa, sendo assim, “é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. (HUIZINGA: 1980, p. 4).

Segundo Huizinga, “no jogo existe alguma coisa em ‘jogo’” (HUIZINGA: 1980, p. 4). Sob essa perspectiva, nota-se que o jogo está além das necessidades imediatas da vida comum, e portanto, existe um sentido por detrás da ação do jogo:

Todo jogo significa alguma coisa. (...) Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA: 1980, p. 4).

O jogo possui uma realidade autônoma em sua essência, o que o qualifica independente de uma designação lingüística: “Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A essência do jogo é inegável.” (HUIZINGA: 1980, p. 6).

De acordo com a tese de Huizinga, a natureza do jogo não é material, pois ultrapassa os limites da realidade física, tanto para humanos como para animais. Huizinga afirma, ainda, que os animais e os homens brincam/jogam porque o jogo extrapola sua natureza mecânica; sendo assim, o jogo é irracional:

A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa a mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA, 1980, p. 6).

Desde os primórdios, as atividades humanas são marcadas por jogos. Huizinga afirma que a própria linguagem surge por meio da necessidade que o homem sente de comunicar, ensinar e comandar. A linguagem é um instrumento que permite ao homem dominar as coisas ao nível de seu espírito. Para Huizinga, a linguagem nada mais é do que um jogo de palavras, capaz de dar cor e vida ao mundo:

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza. (HUIZINGA: 1980, p. 7).

O jogo constitui um dos alicerces da civilização, uma vez que existe uma estreita ligação entre o jogo e a cultura. Ele está presente nas sociedades, antes mesmo do desenvolvimento da base da cultura; é intrínseco à vida do homem e do animal: “A estreita ligação entre o jogo e a cultura não era observada nem expressa, ao passo que a nós importa apenas mostrar que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.” (HUIZINGA: 1980, p. 8). Além disso, o jogo é uma função da vida, muito embora não seja “passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos.” (HUIZINGA: 1980, p. 10).

Huizinga afirma também que o jogo é uma atividade voluntária, que exprime liberdade e arbitrariedade: “O jogo é uma atividade voluntária. (...) As crianças e animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.” (HUIZINGA: 1980, p. 10). O jogo é voluntário, ainda que possa ser considerado supérfluo para um adulto ou responsável. Segundo Huizinga, “o jogo só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado se transforma em uma necessidade.” (HUIZINGA: 1980, p. 11).

Huizinga apresenta as características que fundamentam o jogo. A saber:

1) o jogo é ele próprio liberdade;

2) o jogo não é vida “corrente” e nem vida “real”, ao contrário disso, “trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está ‘fazendo de conta’ ou quanto está ‘só brincando’.” (HUIZINGA: 1980, p. 11).

Outra característica apresentada por Huizinga é o fato de o jogo ser uma atividade *desinteressada*, que não faz parte da vida comum, uma vez que ele se “insinua como uma atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização.” (HUIZINGA: 1980, 12). Sendo assim, o jogo é tido como uma atividade temporária, um intervalo no cotidiano da vida das pessoas.

A distinção entre o jogo e a vida comum se dá pelo lugar e pela duração que este ocupa. Desse modo, Huizinga apresenta outra característica fundamental do jogo: o isolamento e a limitação. “É ‘jogado até o fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios.” (HUIZINGA: 1980, p. 12).

Há ainda outra importante característica do jogo: a de fixar-se como um fenômeno cultural. Trata-se da capacidade que o jogo tem de permanecer conservado na memória, como uma experiência boa. Daí sua capacidade de tornar-se uma tradição e ser transmitido de geração em geração:

E há, diretamente ligada à sua limitação de tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. (HUIZINGA: 1980, p. 13).

Huizinga afirma que a limitação de espaço é mais evidente que a limitação de tempo; todo o jogo se desenvolve “no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.” (HUIZINGA: 1980, p. 13). Dessa forma, o jogo é tido como um “mundo temporário dentro do mundo habitual, dedicado à prática de uma atividade especial.” (HUIZINGA: 1980, p. 13).

Uma das principais características do jogo apresentadas por Huizinga é capacidade que ele tem de criar a ordem e ser a ordem. Com isso, o jogo consegue introduzir no tumulto da vida uma “perfeição temporária e limitada”. Por outro lado, isso priva o jogo de uma possível desobediência, atitude que pode estragá-lo:

E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (HUIZINGA: 1980, p. 13).

O jogo é uma atividade estimulante, capaz de transmitir um feitiço sobre as pessoas, daí sua característica cativante, conforme afirma Huizinga: “O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. Está cheio das suas

qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.” (HUIZINGA: 1980, p. 13).

No que diz respeito às regras do jogo, todo jogo apresenta suas próprias regras, além disso, são as regras que “determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras dos jogos são absolutas e não permitem discussão.” (HUIZINGA: 1980, p. 14).

Um outro conceito que Huizinga elucida no tocante às regras, diz respeito ao jogador que as desrespeita ou as ignora, cujo nome é desmancha-prazeres. O desmancha-prazeres “destrói o mundo mágico, portanto, é covarde e precisa ser expulso.” (HUIZINGA: 1980, p. 15).

O jogo cativa as pessoas dada a sua capacidade de encantar e transcender aquele que joga para um “mundo paralelo”, fora da vida comum, real. No momento do jogo, o que está fora do jogo perde o sentido, vale apenas o instante da competição, momento singular e único:

Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para *nós* e não para os outros. O que os outros fazem, ‘lá fora’, é coisa de momento não nos importa. Dentro do circuito do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. (HUIZINGA: 1980, p. 15).

Huizinga resume as características formais do jogo da seguinte maneira: “uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.” (HUIZINGA: 1980, p.16).

A função do jogo pode ser definida sob dois prismas: uma luta por algo ou a representação de algo. Essas duas funções podem confundir-se, de maneira que “o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.” (HUIZINGA: 1980, p.16-17).

A criança é capaz de criar jogos por meio de seu imaginário, nos quais consegue se transformar em algo totalmente diferente daquilo que real e habitualmente é. Ela o faz pelo simples prazer que tal atitude a proporciona:

Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente 'transportada' de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da 'realidade habitual'. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é 'imaginação' no sentido original do termo." (HUIZINGA: 1980, p. 17)

Huizinga apresenta, ainda, a concepção de rito ou ritual, como um acontecimento cósmico, ou ainda, um evento dentro do processo natural. Entretanto, Huizinga contrapõe tal idéia quando afirma que a "representação não exprime o sentido exato da ação, pelo menos na conotação mais vaga que atualmente predomina; porque aqui 'representação' é realmente *identificação*, a repetição mística ou a *representação* do acontecimento." (HUIZINGA: 1980, 18). Sendo assim, o ritual é capaz de produzir um efeito *figuritivamente mostrado*, mais do que isso, *realmente reproduzido na ação*.

Huizinga remonta a concepção de arrebatamento defendida por Frobenius, na qual "a experiência, ainda inexpressa da natureza e da vida, manifesta-se no homem primitivo sob a forma de 'arrebatamento'." (HUIZINGA: 1980, p. 20). A partir desse conceito, Huizinga afirma que tanto nos povos quanto nas crianças ou em qualquer indivíduo criador, prepondera tal arrebatamento. Desse modo, Huizinga elucida que os homens, em termos gerais, são arrebatados pela revelação do destino:

Os homens são arrebatados pela revelação do destino. A realidade do ritmo natural da gênese e da extinção arrebatam sua consciência e este fato leva-o a representar sua emoção em um ato, inevitável e como que reflexo. (HUIZINGA: 1980, p. 20).

A emoção e o arrebatamento ante os fenômenos da vida e da natureza são condensados pela ação reflexa e elevado à expressão poética e à arte (HUIZINGA: 1980, 20). Daí a capacidade criadora que pode ser notada nos homens primitivos e nas crianças.

Para o homem comum, não há como distinguir a crença e o 'faz de conta'. Por essa razão, associa-se o jogo ao sagrado. De acordo com Huizinga, por meio dos domínios do jogo sagrado "a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum." (HUIZINGA: 1980, p. 30).

I.2.2 – O jogo e a poesia

Huizinga apresenta uma relação entre a poesia e o jogo, assegurada pela função lúdica. A *poiesis* cria um mundo próprio na região lúdica do espírito, e nessa região, as pessoas transformam aquilo que representam na vida comum:

E, na realidade a *poiesis* é uma função lúdica. Ela exerce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na 'vida comum', e estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade." (HUIZINGA: 1980, p. 133).

Diante de tal constatação, a poesia não se eleva ao nível da seriedade, e, por outro lado, a poesia situa-se além da seriedade, "naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso." (HUIZINGA: 1980, p. 133). Sendo assim, de acordo com Huizinga, para compreender a poesia é preciso "envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre o adulto." (HUIZINGA: 1980, p. 133)

A poesia pode ser vista como jogo, pois é tida como ritual desde as culturas mais arcaicas, de modo a estabelecer uma competição:

Em qualquer civilização viva e florescente, sobretudo nas culturas arcaicas, a poesia desempenha uma função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição” (HUIZINGA: 1980, p. 134)

A função do poeta arcaico, em todas as épocas, foi sagrada e literária a um só tempo. Entretanto, “fosse sagrada ou profana, sua função sempre se encontra enraizada numa forma lúdica.” (HUIZINGA: 1980, p. 136). Huizinga afirma, ainda, que em sua função original, “a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo – jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento.” (HUIZINGA: 1980, p. 136). A título de exemplo, Huizinga apresenta o *hai-kai*, espécie poema oriental, de apenas três versos, com métrica de cinco, sete e cinco, que apresenta temas sobre a natureza ou o homem. O “*hai-kai* foi certamente, em sua origem, um jogo de rimas em cadeia, iniciado por um jogador e continuado pelo seguinte.” (HUIZINGA: 1980, p. 138).

A poesia, portanto, também pode ser vista como jogo social, como uma trama de relacionamento e competição. A poesia é capaz de ajudar o homem a resolver difíceis problemas da vida comum:

O que importa aqui não é que esse costume tenha ou não chegado a possuir alguma importância prática para a vida cotidiana, e sim que o espírito humano tenha inúmeras vezes visto neste motivo lúdico, que é aparentado tanto ao enigma ‘fatal’ quanto à aposta, uma maneira de exprimir, e talvez de resolver, os intrincados problemas da vida, e que a arte poética, sem visar diretamente a um efeito estético, tenha encontrado neste jogo o mais fértil solo para seu desenvolvimento. (HUIZINGA: 1980, p. 140).

A poesia, na visão de Huizinga, antecede a prosa, uma vez que foi deveras utilizada como principal método de expressão para as coisas importantes da vida comum e social. Desse modo, a poesia é o melhor instrumento “para a

expressão de coisas solenes ou sagradas, a poesia é o único veículo adequado.” (HUIZINGA: 1980, p. 142).

A poesia sempre foi utilizada por dezenas de milhares de civilizações dada a sua função utilitária, pois “uma sociedade sem livros acha mais fácil memorizar seus textos desta maneira.” (HUIZINGA: 1980, p. 142). Além disso, existe uma razão mais profunda: “a própria vida da sociedade arcaica possui como que uma estrutura métrica e estrófica. A poesia continua ainda hoje sendo o modo de expressão mais natural para as coisas mais ‘elevadas’.” (HUIZINGA: 1980, p. 142).

Ressaltando a relação da poesia com o jogo, Huizinga lembra: “Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão.” (HUIZINGA: 1980, p. 143-144). O autor enumera as características do jogo e as relaciona com as próprias características da poesia (HUIZINGA: 1980, p. 147), a saber:

- 1) Uma atividade que ocorre dentro de limites temporais e espaciais, a qual segue uma determinada ordem e regras preestabelecidas e livremente aceitas;
- 2) Situa-se fora da esfera da necessidade ou da utilidade material;
- 3) Desenvolve-se em um ambiente de arrebatamento e entusiasmo;
- 4) Torna-se sagrado e festivo, conforme a circunstância;
- 5) A ação é envolta por um sentimento de exaltação e tensão, seguida por um estado de alegria e distensão.

Huizinga recorre à Valéry quando afirma não ser metáfora conceituar a poesia como um jogo de palavras e a linguagem, a mais pura e exata verdade. (Huizinga: 1980, 147). Desse modo, reafirma o espírito lúdico presente na manifestação poética:

A ordenação rítmica ou simétrica da linguagem, a acentuação eficaz pela rima ou pela assonância, o disfarce deliberado do sentido, a construção sutil e artificial das frases, tudo isto poderia consistir-se em outras tantas manifestações do espírito lúdico. (Huizinga: 1980, p. 147).

A afinidade entre a poesia e o jogo também se manifesta na estrutura da imaginação criadora. A partir dessa premissa, Huizinga afirma que a finalidade do escritor é criar uma “tensão” que cativa e enfeitece o leitor:

Seja no mito ou na lírica, no drama ou na epopéia, nas lendas de um passado remoto ou num romance moderno, a finalidade do escritor, consciente o inconsciente, é criar uma ‘tensão’ que encante o leitor e o mantenha enfeitado.” (HUIZINGA: 1980, p. 147-148)

Huizinga ressalta, ainda, que, de modo geral, as situações de conflito ou de amor, ou, ainda, a conjunção de ambas as situações, transmitem essa tensão presente na escrita. Sendo assim, “tanto o conflito quanto o amor implicam rivalidade ou competição, e competição implica jogo.” (HUIZINGA: 1980. p. 148).

Huizinga apresenta um contraponto entre a linguagem vulgar e a linguagem artística, uma se difere da outra pela construção, por meio do “uso de termos, imagens, figuras especiais, que nem todos serão capazes de compreender. O eterno abismo entre o ser e a idéia só pode ser franqueado pelo arco-íris da imaginação.” (HUIZINGA: 1980, p. 149). De acordo com Huizinga, os conceitos são prisioneiros das palavras e, portanto, são inexpressivos diante da torrente da vida, a única capaz de dar nova roupagem às coisas é “a palavra-imagem, a palavra figurativa, que é capaz de dar expressão às coisas e ao mesmo tempo banhá-las com a luminosidade das idéias: a idéia e a coisa são unidas na imagem.” (HUIZINGA: 1980, p. 149).

A linguagem poética joga com as palavras, de modo a ordená-las harmoniosamente, inserindo “mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.” (HUIZINGA: 1980, p. 149).

O lúdico, tal como observado na vida da criança, envolve “toda a vida do selvagem, desde as mais sagradas emoções até os divertimentos mais triviais e mais infantis.” (HUIZINGA: 1980, p. 157). Daí a capacidade que a criança tem de criar involuntariamente, utilizando artifícios presentes em seu imaginário e em situações corriqueiras à sua volta.

Sintetizando, vale ressaltar os seguintes pontos, os quais serão relevantes para essa pesquisa:

- 1) O jogo é uma narrativa de transcendência. O jogo está além das necessidades materiais da vida.
- 2) O jogo apresenta uma ruptura com a vida comum, cria uma realidade paralela, ultrapassando os limites da realidade física.
- 3) Há uma estreita ligação entre o jogo e a cultura (jogo na arte, na música, na poesia, no circo, etc).
- 4) O jogo exprime uma liberdade do homem em relação à natureza. O jogo é voluntário.
- 5) O jogo não é vida corrente, nem vida real, mas uma evasão da vida real.
- 6) O jogo cria um mundo paralelo e esse mundo é organizado, uma vez que apresenta regras próprias. Todo jogo é ordem. Compensa uma desordem que existe na vida. O jogo é o mundo do faz de conta.
- 7) O jogo se relaciona com a poesia desde a sua origem arcaica. Por isso, a poesia pode ser vista como um jogo social. Há uma relação entre a poesia arcaica, o ritual sagrado e o jogo. O jogo aponta para o sagrado.
- 8) A poesia se relaciona com o jogo no que diz respeito à estrutura da imaginação criadora.
- 9) A criação literária é lúdica por definição. Toda obra literária nasce de um jogo (a criação) e é ela um jogo. Ler um texto literário é jogar.

- 10) O universo infantil é predominantemente lúdico. O pensamento da criança cria quase que naturalmente experiências lúdicas.

I.3 – Funções da linguagem

“Na poesia o fundamental é a poesia.”

Roman Jakobson

“O poeta é um designer da linguagem.”

Décio Pignatari

I.3.1 – Função poética

A configuração poética surge quando uma mensagem de informação estética apresenta também funcionamento poético. Segundo Samira Chalhoub, em **Funções da Linguagem**, “certamente quando a prosa espelha desenhos poéticos no seu sintagma, ela está mais próxima da poesia, uma vez que incorpora procedimentos poéticos.” (CHALHUB: 2006, p. 34). Em **Metalinguagem**, a autora apresenta, ainda, uma premissa básica da função poética: “a emissão organiza os signos para expor um *modo* de construção, em seu aspecto sensível, material, significante.” (CHALHUB: 1988, p. 19). Desse modo, nota-se que a construção poética articula-se de forma a arquitetar o texto, ou de expor sua engenharia.

Nessa perspectiva, Roman Jakobson mostrou que o texto poético não é fruto de uma inspiração, mas sim de um trabalho poético que “promove o caráter palpável dos signos” (CHALHUB: 1988, p. 19). Sendo assim, Jakobson afirma que “na poesia o fundamental é a poesia” (CHALHUB: 2006, p. 34).

Os elementos presentes na mensagem são equivalentes aos elementos do paradigma potencialmente utilizáveis; com isso nota-se que existe uma verdadeira razão para a escolha do léxico que vai compor o texto:

Os elementos da mensagem *efetivamente* utilizados são equivalentes aos elementos do paradigma *potencialmente* utilizáveis. Há uma espécie de coincidência entre o que foi *escolhido* do *paradigma* e o que foi *justaposto* ao *sintagma*. (CHALHUB: 2006, p. 36)

A definição de função poética elaborada por Roman Jakobson tornou-se célebre: “A função poética projeta o princípio de equivalência do eixo de seleção e o eixo de combinação.” (CHALHUB: 2006, p. 37). Desse modo, Samira Chalhub apresenta o paralelo entre selecionar e combinar, seguindo a perspectiva de Jakobson. Selecionar relaciona-se diretamente com o conceito de paradigma enquanto combinar corresponde ao sintagma:

Sabemos que *selecionar* e *combinar* são os ‘dois modos básicos de arranjo utilizados no comportamento verbal’ e correspondem ao *paradigma* e *sintagma*, respectivamente, ou à *metáfora* e *metonímia* ou, ainda, à *condensação* e *deslocamento*. (CHALHUB: 2006, p. 37).

É possível perceber que o trabalho poético equivale à sabedoria daquele que escreve, o qual escolherá dentro do repertório lingüístico os elementos do código para compor seu poema, desencadeando a combinatória dos elementos poéticos. Daí resulta a criação poética, “o poeta seleciona, escolhe dentre/ por entre/ os elementos expostos no código aqueles que vai utilizar para compor o sintagma, o encadeamento, a combinatória.” (CHALHUB: 2006, p. 37).

Samira Chalhub apresenta também uma premissa na qual constata que a função poética volta-se para si mesma: “as características físicas do signo, seu estatuto sonoro, visual, são privilegiadas, decorrendo um sentido não previsto numa mensagem de teor puramente convencional, por exemplo.” (CHALHUB:

2006, p. 38). A autora acrescenta, ainda, que é preciso atentar-se aos signos, uma vez que esses apresentam em seu arranjo “sua própria pedagogia de aparição, criando um espanto no seu bem-dizer(-se).” (CHALHUB: 2006, p. 38). Com isso, Chalhub apresenta um conceito criado pelos formalistas russos, o estranhamento:

O admirável espanto provocado pelo bem-dizer a natureza poética é o que os formalistas russos chamaram de *ostrânie*, “estranhamento”: um tempo de olhar para o poema, percorrendo-lhe as significações plurais e (im)possíveis, o tempo perceptivo da leitura do receptor. (CHALHUB: 2006, p. 38)

Para Chalhub, a função poética fundamenta a essência da poesia, uma vez que aponta o poema como um poema, por meio de artifícios de similaridade. Desse modo, apresenta as seguintes questões: “1) Que são rimas senão eco e ritmo?; 2) Que são anagramas senão figuras gráfico-sonoras viajando perto do tecido textual?; 3) Que são metáforas senão sentidos até então impossíveis de serem sentidos?; 4) Que são aliteraões senão insistência do significante?”. (CHALHUB: 2006, p. 39).

Para consolidar essas idéias, Samira Chalhub retoma Paul Valéry quando refere-se às equivalências sonoras: “a hesitação entre o som e o sentido’ de que nos diz Valéry, figura paranomástica, esqueleto essencial e medular que configura a poesia.” (CHALHUB: 2006, p. 40). Em outros termos: um poema dotado de poeticidade, isto é, um “poema poético” exhibe o princípio poético de similaridade – revelada e descoberta – no sintagma. (CHALHUB: 2006, p. 40):

- 1) similaridade de som: rima, metrificação, figuras sonoras (aliteração, coliteração...);
- 2) similaridade de seleção textual, formando um dicionário interno, onde uma palavra tem como referência outra palavra, no contexto do poema;
- 3) similaridade na construção sintática que pode provocar paralelismo, equivalência, montagem coordenada, montagem subordinada;

- 4) similaridade na figuração retórica do poema, comportamento metafórico, paranomástico, quebras metonímicas.

Fora isso, para a composição da forma poética, é fundamental um cuidado minucioso com a mensagem, sobretudo com a construção sintática:

De novo, o cuidado zeloso com a mensagem, sua composição sintática, seu *design*, sua flagrante sombra da qualidade sensível. A referência se desloca, a poeticidade condensa. (CHALHUB: 2006, p. 40).

No que diz respeito ao trabalho de construção poética, Chalhub mostra também que as palavras podem sobrepujar a intenção do poeta, de modo que tropece em algum termo, troque-o, produzindo uma ambigüidade ao interlocutor, dando diferentes significações e, até, abertura em sua obra, para que o leitor preencha lacunas:

Dissemos que há palavras que escapam da nossa intenção: tropeçamos em algum termo, trocamos por outro, esquecemos, produzimos ambigüidade no receptor quando enunciamos um termo plurissignificativo – portanto, inúmeros são os níveis do discurso em que a intenção escapa quando escapam ‘equivocos’. O inconsciente atua. (CHALHUB: 2006, p. 42)

A poesia exhibe, no sintagma, a necessidade e não o acaso, bem como “as possibilidades ocultas, em equivalências, do paradigma – e, porque comprime e desloca, mais mostra.” (CHALHUB: 2006, p. 45).

Para compor a feitura poética, o poeta cria, por meio de palavras, imagens que imprimem e exprimem o eixo de sua mensagem, imagens que têm o poder de envolver o leitor, desautomatizando o uso corriqueiro das palavras. Como diz Chalhub: “cena do sonho, são efeitos de uma extração do cotidiano, da vida perceptiva, das impressões que imprimem marcas e sintetizam-se em

outra cena, que embute e encapsula todo o contexto de que, potencialmente, fragmentários originários fazem parte.” (CHALHUB: 2006, p. 46).

Sintetizando o verdadeiro sentido da função poética, Chalhub afirma que “um texto reverbera suas escolhas, manifesta uma presença, ecoando as possibilidades ausentes.” (CHALHUB: 2006, p. 46). Para tanto, sustenta seguindo a perspectiva de Jakobson a “‘projeção do eixo da similaridade no eixo da combinação’, diz dos súbditos originários que lá estão em estado de repouso, diz do trabalho operador da emissão – a retirada do código, a montagem da mensagem.” (CHALHUB: 2006, p. 46).

I.3.2 – Função metalingüística

Para conceituar a função metalingüística, Samira Chalhub afirma que esta pode ser percebida “quando, numa mensagem, é o fator código que faz referente, que é apontado.” (CHALHUB: 1988, p. 27). Dessa forma, a autora retoma o pensamento de Jakobson quando diz que “a lógica moderna aponta para uma linguagem-objeto, que se refere à nomeação das coisas, e a uma metalinguagem, cujo objeto é a linguagem-objeto.” (CHALHUB: 1988, p. 27).

É possível detectar a função metalingüística quando “o emissor e o receptor precisam verificar se o código que utilizam é o mesmo, o discurso está desempenhando a função de se auto-referencializar.” (CHALHUB: 1998, p. 27). Assim, Chalhub exemplifica dizendo que tal situação pode ser constatada quando o professor em uma situação de sala de aula se remete ao aluno questionando “Percebe o que eu quero dizer?”. Segundo a autora, pode se tratar tanto de um teste fático como uma antecipação metalingüística. Caso haja dificuldade em se substituir termos, o trabalho de utilização do código pode estar comprometido. Pierce foi quem escreveu que “o caráter de representação e de substituição do signo e a sua noção de interpretante – um signo que substitui o signo anterior, ou

o significado de um signo é outro signo – equivalente ao funcionamento da operação tradutora da metalinguagem.” (CHALHUB: 1988, p. 28).

Na literatura, há inúmeros textos que trabalham os significados de termos, tentando explicá-los figuradamente, alargando sua significação. Isso ocorre porque tais palavras são desautomatizadas de seu uso puramente referencial:

No grau conotativo da linguagem, isto é, uma linguagem segunda estruturada sobre uma língua “denotativa” ou, ainda, quando a mensagem “perde” seu teor puramente referencial. (CHALHUB: 1988, P. 28).

Segundo Chalhub, Guimarães Rosa apresenta em toda sua obra uma vastidão de “entremeios metalingüísticos”, ou seja, exercícios de ampliação do repertório, como o próprio Rosa adverte. “O termo é novo, de impensada origem e ainda sem definição que lhe apanhe em todas as pétalas, o significado.” (CHALHUB: 1988, p. 31).

O texto metalingüístico, afirma Chalhub, pode ser definido como um texto criativo e, portanto, não-denotativo, uma vez que produz em suas linhas “conotativas” um tipo de fala que apresenta o significado das palavras. Esses textos, reitera a autora, jogam com as palavras, tornando uma atividade lúdica e criativa:

(...) é um ensinamento criativo, lúdico, jogando com o próprio material de trabalho, a *palavra*, o signo sendo apreendido do lado do seu significado. Uma elaboração de metalinguagem cujo referente é o sentido – plural – do signo. (CHALHUB: 1988, p. 32).

Em síntese, a função metalingüística volta-se para o próprio código; trata-se do código falando sobre o código. “Façamos um trabalho substitutivo, uma operação tradutora: é linguagem ‘falando’ de linguagem, é música ‘dizendo’ sobre música, é literatura sobre literatura, é palavra da palavra, é teatro ‘fazendo’ teatro.” (CHALHUB: 1988, p. 32). Na função metalingüística, nota-se sempre que uma linguagem remete a outra linguagem, ou seja, uma linguagem fala sobre outra linguagem. Samira Chalhub diz também que “o importante é ver o *modo como* se dá ou se fazem as relações entre as linguagens implicadas por aquele sinal de igualdade (=).” (CHALHUB: 1988, p. 32).

Há duas formas de relações da linguagem, a saber: a linguagem do significado e a linguagem do significante. A primeira, afirma Chalhub “procura operar uma tradução de conceito, da interpretação, da definição de uma ‘coisa’, através de palavras” (CHALHUB: 1988, p. 32). Já a segunda “traduzirá – ou em forma de significante o significado, ou em forma significante – estruturas de significação.” (CHALHUB: 1988, p. 32).

Por fim, é importante observar a estreita ligação que existe entre a função poética e a metalingüística: “o trabalho da mensagem, a função poética, que deixa exposto o código, a função metalingüística”. (CHALHUB: 1988, p. 39). Essa relação resulta na metalinguagem das formas poéticas, ou seja, um texto “configurado poeticamente pretende traduzir o objeto do real.” (CHALHUB: 1988, p. 39). Tal relação se estabelece de modo icônico, isto é, “o objeto sobre o qual o poema fala está na diagramação do texto, o objeto nasce no texto”. (CHALHUB: 1988, p. 39). Como escreveu Décio Pignatari: “O poeta é um *designer* da linguagem.” O poeta apresenta as possibilidades configuradoras do código na própria mensagem: “Um poeta diagrama e configura planos, e isto resulta numa mensagem que indica sua própria estrutura, através das funções relacionais dos elementos que a compõem. (CHALHUB: 1988, p. 39).

Sintetizando a função metalingüística, Chalhup apresenta as seguintes formulações:

- a) A função metalingüística no nível do discurso comunicacional, denotativo, opera com definições do código, usando para isso o próprio código.
- b) A metalinguagem conotativa, na perspectiva artística, também opera com o código para chegar a um processo de definição, mas pode fazê-lo das seguintes formas:
 - Por meio do tema “significado dos termos”, em mensagens lineares;
 - Por meio do significante visual ou sonoro, para desenhar o significado;
 - Com o significante para definir e/ou traduzir estruturalmente o objeto, demonstrando-o em operação com o trabalho da função poética.

Chalhup sustenta que a poesia que nomeia as coisas opera juntamente com a demonstração do código. Por essa razão, “*causa-nos ostraniênie*, o efeito de estranhamento, diante de algo dito de maneira tão inusitada: ao definir o sentido das coisas, o faz mostrando.” (CHALHUB: 1988, p. 40).

Vale a pena ressaltar os seguintes pontos para a análise deste trabalho:

- 1) Há uma proximidade muito grande entre a função poética e a função metalingüística. Ainda que a função poética seja centrada na mensagem e a função metalingüística no código.
- 2) Na função poética, o significante chama a atenção para si. O poeta, então, pode ser visto como *designer* da linguagem.
- 3) A função poética revela um trabalho com a linguagem.
- 4) Na função metalingüística, um signo se remete a outro. Ou o significado de um signo é um outro signo.

- 5) O texto metalingüístico joga com as palavras, por isso é uma atividade lúdica e criativa.
- 6) A função metalingüística volta-se para o próprio código, ou seja, trata-se do código falando sobre o código (a música que fala da música, a poesia que fala da poesia, o teatro que retrata o teatro).

Vale, por fim, acrescentar que a metalinguagem nem sempre aparece explícita no texto, muitas vezes é sugerida. Isso nos remete, como veremos na análise do conto “Partida do audaz navegante”, de João Guimarães Rosa, a duplicidade do gênero conto, tal como Piglia o definiu. Muitas vezes, a camada metalingüística do conto só é perceptível no “relato secreto” que todo conto, segundo Piglia, contém.

CAPÍTULO II

Duplicidade e espelhamento em “Partida do audaz navegante”

“Eu não vejo uma fronteira nítida entre a arte e o artesanato. Para mim, um poeta, um romancista é um artista como um sujeito que faz sapatos.”

João Cabral de Melo Neto

A narrativa de “Partida do audaz navegante”, de João Guimarães Rosa, pode ser dividida em três partes, sendo que a primeira parte (do primeiro ao oitavo parágrafo) volta-se para a apresentação do ambiente onde transcorrerá a narrativa, bem como das personagens que compõem a história.

Logo nos primeiros parágrafos, nota-se um retrato físico e psicológico da personagem central, Brejeirinha. Além disso, é apresentada ao leitor a caracterização das demais personagens infantis, a saber: Pele, Ciganinha e do primo, Zito; apresenta-se, ainda, a mãe das crianças e a cachorra Nurka.

Em termos gerais, o conto “Partida do audaz navegante” pode ser visto como um conto de fadas do sertão, prova disso é a caracterização da própria mãe das crianças*:

Mamãe, a mais bela, a melhor. Seus pés podiam calçar as chinelas de Pele. Seus cabelos davam o louro silencioso. Suas meninas-dos-olhos brincavam com bonecas. (p. 100).

* **Nota:** todas as citações foram extraídas do livro **Primeiras Estórias**. 11ª edição, Rio de Janeiro: José Olympio, 1978. Nesta análise, citaremos apenas as páginas. Mantivemos os negritos adotados pelo autor.

O conto inicia apresentando um cotidiano rural muito simples. As crianças, Brejeirinha, Pele, Ciganinha e Zito já estão brincando. Elas estão no ambiente interno da casa, em decorrência de uma chuva forte. Esse ambiente, típico de uma fazenda do interior, instaura uma atmosfera lúdica de jogo e brincadeira.

Na manhã de um dia em que brumava e chuviscava, parecia não acontecer coisa nenhuma. Estava-se perto do fogo familiar, na cozinha, aberta, de alpendre, atrás da pequena casa. No campo, é bom; é assim. (p. 100).

No que diz respeito à linguagem, ainda nos primeiros parágrafos do conto, nota-se a utilização de marcas da linguagem poética, como o uso de neologismos, metáforas que permitem a ambigüidade da mensagem e, ainda, o uso de assonância. Essas marcas estarão presentes em todo o texto, basta citar, aqui, alguns exemplos:

- 1) Metáfora: “Suas meninas-dos-olhos brincavam com bonecas.” (p. 100).
- 2) Assonância: “Meia-manhã chuvosa entre verdes: o fúfio fino borrifo” (p.100).
- 3) Neologismo: “Aos tantos, não parava, andorinhava.” (p. 100).

II.1 – A caracterização das personagens

A partir do segundo parágrafo do conto, há a caracterização da personagem central, Brejeirinha. Como mencionado anteriormente, a primeira parte do conto detém-se no retrato físico e psicológico das personagens, sobretudo de Brejeirinha. Brejeirinha é o núcleo do conto. Desde o início, ela apresenta interesse por palavras, histórias e literatura. Além disso, mostra ser uma criança muito astuta e sagaz, que observa as relações humanas, dada a sua sensibilidade para observar os fatos à sua volta. Esses traços comprovam a perspectiva de o conto “Partida do audaz navegante” ser a representação de um conto de fadas do sertão:

Nesta hora, não. Brejeirinha se instruíra, um azougue de quieta, sentada no caixote de batatas. Toda cruzadinha, traçadas as pernocas, ocupava-se com a caixa de fósforos. A gente via Brejeirinha: primeiro, os cabelos, compridos, lisos, louro-cobre; e, no meio deles, coisicas diminutas: a carinha não comprida, o perfilzinho agudo, um narizinho que-carícia. (p. 100).

O segundo parágrafo, ainda, apresenta uma ação cotidiana, em que a mãe cozinhava, com a ajuda da criada da casa, Maria Eva, e Pele ajeitava Brejeirinha que estava a brincar. A outra irmã, Ciganinha, finge ler um livro, já que, aparentemente, ainda não sabe ler.

A intriga do conto se instaura a partir do terceiro parágrafo. Quando Ciganinha e Zito, o primo, mostram-se brigados, o autor apresenta uma antítese “briguinha grande e feia”:

Ciganinha e Zito nem muito um do outro se aproximavam, antes paravam meio brigados, de da véspera, de uma briguinha grande e feia. (p. 101)

Nesse momento da narrativa, são caracterizadas as demais personagens infantis: Pele e Ciganinha. Pele seria “a morena de notáveis olhos”; no decorrer da narrativa, nota-se que Pele representa o raciocínio, a logicidade, é ela quem auxilia a mãe nos afazeres, além de ser ela quem questiona Brejeirinha no tocante ao contar histórias. Já Ciganinha representa a beleza dos contos de fada, “a menina linda no mundo: um retrato miúdo da mãe”. A personagem Zito, pode ser retratada como alguém que vem de fora, e que, portanto, ainda busca seu lugar, seu porto.

Brejeirinha apresenta falas, que num primeiro momento, soam como *nonsense*, mas que no decorrer da história, possibilitam notar sua tendência para o fantasioso, para o lúdico. Uma de suas principais características está no fato de viver constantemente pensando, criando e fazendo artes:

Brejeirinha pulou, por pirueta – **“Eu sei porque é que o ovo se parece com um espeto!”** –; ela vivia em álgebra. Mas não ia contar a ninguém. Brejeirinha é assim, não de siso débil; seus segredos são sem acabar. (p. 101).

Por se tratar de uma personagem dotada de sensibilidade, suas falas comprovam sua observação aguçada. Prova disso, está no terceiro parágrafo quando afirma querer “saber o amor”. Tal constatação assusta, de alguma forma, as demais crianças, sobretudo Zito e Ciganinha, e é Brejeirinha quem faz a mediação do sentimento silenciado pelo primo e a irmã:

Pele foi quem deu risada. Ciganinha e Zito erguem olhos, só quase assustados. Quase, quase, se entrefitaram, num não encontrar-se. Mas, Ciganinha, que se crê com a razão muxoxa. Zito, também, não quer durar mais brigado, viera ao ponto de não agüentar. Se, à socapa, mirava Ciganinha, ela de repente mais linda se envoava. (p. 101).

Brejeirinha continua seus questionamentos, quando pergunta a Pele: **“Sem saber o amor, a gente pode ler os romances grandes?”** (p.101). Aqui, nota-se que além de perceber o sentimento entre a irmã e o primo Zito, Brejeirinha, que ainda é pequena e não saber ler, já tem vontade de se debruçar sobre os grandes romances da literatura. Essa é uma das feições marcantes de Brejeirinha, a de se impressionar com as palavras. Esse momento da narrativa aponta Brejeirinha como uma contadora de histórias:

–“Zito, tubarão é desvairado, ou é explícito ou demagogo?” Porque gostava, poetista de importar desses sérios nomes, que lampejam longo clarão no escuro de nossa ignorância.” (p. 101).

Apreender as “tenuidades” do momento e observar de perto as intrigas e conflitos humanos, como já mencionado, é uma das principais marcas

de Brejeirinha. Quando observa a vontade de partir, por parte do primo Zito, Brejeirinha o questiona:

–“Zito, você podia ser o pirata inglório marujo, num navio muito intacto, para longe, lo-ô-ongue no mar navegante que o nunca mais, de todos?” (p. 102).

Esse é o mote para a criação poética da personagem Brejeirinha. Então, se inicia, nesse ponto da narrativa central, uma nova história, que transcorrerá na superfície juntamente com a primeira narrativa, escrita por João Guimarães Rosa. Há no texto, duas histórias, a de Rosa, que chamaremos de narrativa central, e a de Brejeirinha, que chamaremos de narrativa paralela.

Brejeirinha começa a contar a história do “Aldaz Navengante” (observemos que, diferentemente do título do conto, o nome da personagem criada por Brejeirinha é grafada com [l] e não com [u], sendo assim, sempre que mencionado o “Aldaz Navegante”, personagem da história de Brejeirinha, aparecerá grafado com [l]). Essa história retrata a partida de alguém que vai embora em um navio, e que depois de sua partida, os familiares começam a questionar o porquê da partida, fazendo suposições e sofrendo a saudade de quem partiu.

É importante ressaltar que a história do “Aldaz Navegante” começou a ser contada, por Brejeirinha, ainda dentro da casa, no momento da chuva. Além disso, é possível verificar que, de alguma forma, essa história mobiliza as demais crianças, uma vez que Pele afirma que Brejeirinha é “uma analfabetinha ‘aldaz’”. Já Ciganinha se zanga com a história:

– “Por que você inventa essa história de de tolice, boba, boba? – e Ciganinha se feria em zanga. – Porque depois pode ficar bonito, uê! (p. 102).

Brejeirinha contesta as irmãs, que, de certa forma, reprovam seu ato de contar histórias, quando afirma: “Antes falar bobagens, que calar besteiras.” (p. 102). Nesse momento da narrativa central, pára de chover. Por essa razão, a

mãe sai para visitar uma pessoa doente e as crianças pedem para brincar fora de casa, perto de um riachinho. Ao final do oitavo parágrafo, termina a primeira parte do conto, na qual foram apresentadas as personagens e o ambiente onde transcorre a trama. Além disso, no começo da narrativa, Brejeirinha faz um prenúncio de sua arte de contar histórias, quando cria a personagem “Aldaz Navegante”.

A primeira parte do conto de Rosa, apresenta, portanto, o desenvolvimento paralelo de duas narrativas: a do autor (central) e a da personagem (paralela). Ao longo do texto, ambas se aglutinarão.

II.2 – Um conto de fadas do sertão

A segunda parte do conto, que se inicia no nono parágrafo e se estende até o décimo oitavo, retrata a saída das crianças em direção ao riachinho. Pele e Brejeirinha saem sob um guarda-chuva, Ciganinha e Zito sob outro, além da cachorra negra, Nurka, que os acompanha correndo.

À medida que se distanciam da casa, viam-na “branquinha com a lista verde-azul a mais pequenina e linda, de todas, todas.” (p. 103). Tal caracterização reafirma a perspectiva de “Partida do audaz navegante” como uma espécie de conto de fadas do sertão.

O conto apresenta uma imagem de Brejeirinha que remonta os contos da Carochinha: Brejeirinha corre com seu “casaquinho coleóptero”, cujo simbolismo seria o de um besouro, ou seja, uma figura da Carochinha. Nesse momento, é dada a ela a função efetiva e essencial de contadora de histórias, fato que já pôde ser notado no início da narrativa, como mostramos anteriormente:

E ágil ia Brejeirinha, com seu casaquinho coleóptero. Ela andava pés-para-dentro, feito um periquitinho impávido. (p. 103).

No decorrer da narrativa, ocorre uma aproximação entre Zito e Ciganinha. A “briguinha grande e feia” havia passado, agora andavam juntos, como que entregues ao sentimento que sentiam.

No transcurso da colineta, Zito e Ciganinha calavam-se muito às tortas, nos comovidos não-falares. Sim, já estava em pé de paz, fazendo sua experiência de felicidade; para eles, o passeio era um fato sentimental. (p. 103).

No décimo parágrafo, há uma descrição do ambiente externo, onde as crianças foram brincar, próximo ao lamaçal e ao esterco dos bois, cujo nome Brejeirinha chamava de “o bovino”. Aqui, a brincadeira continua. A mãe, antes de saírem tinha-os orientado a tomar cuidado para não se sujarem, Brejeirinha, porém, leva um tombo e se suja toda, podendo depois disso, brincar à vontade, sem se preocupar com a roupa.

Note-se que a expressão criada por Brejeirinha, “Aldaz Navegante”, de certa forma, fica internalizada em seus ouvintes, de modo que sua irmã Pele a questiona: “Você vai buscar um audaz navegante?” (p.104). (Vale ressaltar que aqui o audaz foi grafado com [u], portanto, se refere indiretamente à personagem criada por Brejeirinha.).

Brejeirinha se mantém brincando no rio, e começa a lembrar de outras coisas, como o fato de não gostar de mar. É possível perceber, nesse diálogo, como funciona o pensamento dessa personagem. Trata-se de uma menina que vive constantemente pensando “em álgebras” e “fazendo artes”.

– **“O mar não tem desenho. O vento não deixa. O tamanho...”** Lamentava-se de não ter trazido pão para peixes. – **“Peixe, assim, a esta hora?”** – Pele duvidava. Divagava Brejeirinha: –**“A cachoeirinha é uma parede de água...”** Falou que aquela, ali, no rio, em frente, era Ilhazinha dos Jacarés. – **“Você já viu jacaré lá?”** – caçoava Pele. – **Não. Mas você também nunca viu o jacaré-não-estar-lá. Você vê a ilha, só. Então, o jacaré pode estar ou não estar...”**(p. 104).

As crianças continuam a brincar: Ciganinha e Zito sentadinhos em uma pequena pedra; Pele sai para colher flores; e Brejeirinha continua correndo e pulando. Até que procura o primo e a irmã, Ciganinha, a fim de que a ouvissem. Então, retoma a história do “Aldaz Navegante”. Brejeirinha conta que o “Aldaz Navegante” não gostava de mar, e que não queria partir, isso porque amava uma moça, magra. O mar, contudo, veio e o levou, e ambos os amantes sofreram de saudade. Nota-se que a história do “Aldaz Navegante”, transformara-se em uma história de amor. Brejeirinha continua sua história, de modo que as demais crianças começam cada vez mais a se interessar pelo enredo, fato que confirma uma das marcas próprias da oralidade, em que o falante envolve o ouvinte.

Na narrativa do “Aldaz Navegante”, Brejeirinha conta que este se vê diante da morte, até que Pele, demasiado interessada por saber o desfecho, começa a argüir Brejeirinha para saber o que acontece com o “Aldaz Navegante”:

**O Aldaz Navegante não tinha caminho para correr e fugir, perante, e o navio, espedaçado. O navio parambolava... Ele, com medo, intacto, quase nem tinha tempo de tornar a pensar demais na moça que amava, circunspectos. Ele só a prevaricar... O amor é singular...
 – E daí?
 –“A moça estava paralela, lá, longe, sozinha, ficada inclusive, eles dois estava nas duas pontinhas da saudade... O amor, isto é... O Aldaz Navegante, o perigo era total, titular... não tinha salvação... O Aldaz... O Aldaz... (p. 105).**

Brejeirinha continua o relato e, em alguns momentos, retoma sua conduta de falares aparentemente *nonsense*, mas que em verdade exprimem sua característica singular de voltar-se para a esfera lúdica da criação poética, o que transparece em sua liberdade criadora:

– “Aí? Então... então... Vou fazer explicação! Pronto. Então, ele acendeu a luz do mar. E pronto. Ele estava combinado com o homem do farol... Pronto. E...” (p. 105)

E, como expresso no capítulo 1, segundo Johan Huizinga, no jogo lúdico a regra é estabelecida para todos os participantes, e aquele que quebra essa regra, é chamado de desmancha-prazeres. Aqui, na narrativa paralela de Brejeirinha, ela inventa uma personagem que não fazia parte da história original. Então, configura-se o mesmo caso do desmancha-prazeres dos jogos lúdicos:

–“Na-ão. Não vale! Não pode inventar personagem novo, no fim da história, fu! (p. 105).

Nesse ponto, percebe-se o envolvimento de Pele, que até então fizera pouco caso da história da irmã. Pele, portanto, entrou no jogo de Brejeirinha. Nesse momento da narrativa (no décimo nono parágrafo) encerra-se a segunda parte do conto, quando as crianças, já inseridas e envolvidas com a narrativa contada por Brejeirinha, enxergam em um excremento bovino, que será chamado de o “Aldaz Navegante”:

(...) E-olha o seu “aldaz navegante”, ali. É aquele...” (p. 105).

II.3 – O “bovino” e o entrelaçamento das duas narrativas

No vigésimo parágrafo, inicia-se a terceira e última parte do conto, quando as crianças deparam-se com o excremento bovino:

Olhou-se. Era: aquele – a coisa vacuum, atamanhada, embatumada, semi-ressequida, obra pastoril no chão de limugem, e às pontas dos capins-chato, deixado. Sobre sua eminência, crescera um cogumelo de haste fina e flexuosa, muito longa: o chapeuzinho branco, lá em cima, petulante se bamboleava. O embate e a orla da água, enchente, já o atingiam, quase. (p. 106).

As crianças depois de observarem o “bovino”, começam a colocar pequenas flores e gravetos sobre ele, de modo a transformá-lo. Nesse momento, o “bovino” transforma-se na representação física da personagem criada

por Brejeirinha, o “Aldaz navegante”. Para uma análise mais profunda, vale a pena reproduzir todo o trecho em que ocorre tal fato:

Brejeirinha fez careta. Mas nisso, o ramilhete de Pele se desmanchou, caindo no chão umas flores. – **“Ah! Pois é, é mesmo!”** – e Brejeirinha saltava e agia, rápida no valer-se das ocasiões. Apanhara aquelas florinhas amarelas – josés-moleques, douradinhas e margaridinhas – e veio espetá-las no concrôo do objeto. – **“Hoje não tem nenhuma flor azul?”** – ainda indagou. A risada foi de todos, Ciganinha e Zito bateram palmas. – **“Pronto. É o Aldaz Navegante...”** – e Brejeirinha crivava-o de mais coisas – folhas de bambu, raminhos, gravetos. Já aquela matéria, o “bovino” se transformava. (p. 106).

Na seqüência do conto, Pele volta a pedir que Brejeirinha conte a história do “Aldaz Navegante”: “Pele, a meiga. Que: – **“Então? A história não vai mais? Mixou?”** (p. 106). Nesse momento, Brejeirinha retoma a história. Ela conta que o “Aldaz Navegante” se envergonhou de ter medo e num súbito: **“deu um pulo onipotente... Agarrou, de longe, a moça, em seus abraços... Então, pronto. O mar foi que se apavorou-se. Arres! O Aldaz Navegante, pronto. Agora, acabou-se, mesmo: eu escrevi – “Fim”!”** (p. 106).

Nesse ponto da narrativa central, nota-se que o autor já incorpora o “Aldaz Navegante” como personagem da história, de modo que nos deparamos com um entrelaçamento das duas narrativas, que segundo Piglia, estão na superfície do conto. Ocorre aqui, uma intersecção entre a narrativa de Brejeirinha e a narrativa de João Guimarães Rosa:

De fato, a água já se acerca do “Aldaz Navegante”, seu primeiro chofre de água golpeava-o. – **“Ele vai para o mar?”** – perguntava, ansiosa, Brejeirinha. Ficara muito de pé. Um ventinho faz nela bilo-bilo – acarinha-lhe o rosto, os lábios, sim, e os ouvidos, os cabelos. A chuva, longe, adiada. (p. 106).

Próximo do final da narrativa, é possível, também, verificar um espelhamento entre as personagens criadas por Guimarães Rosa – Zito e Ciganinha – e as personagens criadas por Brejeirinha – o “Aldaz Navegante” e a moça amada. Esse espelhamento ocorre em função da identificação das personagens de ambas as narrativas. No início do conto, ainda na primeira parte, os amantes estavam separados (em ambas as histórias), e agora, ao final, aproximam-se, permanecendo juntos. Para analisar mais de perto esse momento, vamos reproduzir todo o trecho:

Segredando-se, Ciganinha e Zito se consideram, nas pontinhas da realidade. – “**Hoje está tão bonito, não é? Tudo, todos, tão bem, a gente alegre... Eu gosto deste tempo...**” E: – “**Eu também, Zito. Você vai voltar sempre aqui, muitas vezes?** E: – “**Se Deus quiser, eu venho...**” E: – “**Zito, você era capaz de fazer como o Audaz Navegante? Ir descobrir os outros lugares?**” E: – “**Ele foi, porque os outros lugares ainda são mais bonitos, quem sabe?...**” Eles disseram, assim eles dois, coisas grandes em palavras pequenas, ti a mim, me a ti, e tanto. Contudo, e felizes, alguma outra coisa se agitava neles, confusa – assim rosa-amor-espinhos-saudade. (p. 106-107).

Vale a pena ressaltar, aqui, que quando Ciganinha refere-se ao audaz navegante, não se apropria da personagem criada por Brejeirinha, por isso, aparece grafado com [u], muito embora apareça em letras maiúsculas, assim como a personagem “Aldaz Navegante”. Diante disso, reiteramos as diferentes grafias e designações que foram dadas ao audaz navegante:

- 1) Título da narrativa: grafado com [u] e em letras minúsculas = **audaz navegante**;
- 2) Personagem criada por Brejeirinha: grafado com [l] e em letras maiúsculas = **Aldaz Navegante**;
- 3) Idéia remetida por Pele: grafado com [u] e em letras minúsculas = **audaz navegante (assim como o título da narrativa)**;
- 4) Idéia remetida por Ciganinha, ao final do conto, quando ocorre o espelhamento: grafado com [u] e em letras maiúsculas = **Audaz Navegante**.

Dando continuidade ao entrelaçamento das duas narrativas, quando o “Aldaz Navegante” já é tido como personagem da narrativa central, as crianças começam a colocar outros adornos no “bovino”, transformando-o por completo. No começo, o esterco era assim descrito: “A coisa vacuum, atamanhada, embatumada, semi-ressequida, obra pastoril no chão de limugem, e às pontas dos capins-chato, deixado.” (p. 105 – 106). Agora, o “bovino” possui outra forma: “Ele é outro, colorido, estrambótico, folhas, flores.” (p. 107). Nota-se aqui, que não só Brejeirinha constrói arte, mas as demais crianças se envolvem nesse processo lúdico:

Então, Ciganinha, cismosa, propõe: – **“Vamos mandar por ele, um recado?”** Enviar, por ora, uma coisa, para o mar. Isso, todos querem. Zito põe uma moeda. Ciganinha, um grampo. Pele, um chicle. Brejeirinha – um cuspinho; é o “seu estilo”. (p. 107).

Da mesma maneira que a narrativa central incorpora elementos da narrativa de Brejeirinha, Brejeirinha utiliza o primo e a irmã Ciganinha como modelo para criar o desfecho da narrativa de o “Aldaz Navegante”. Como se vê, o entrelaçamento das duas narrativas é completo. Uma é o espelho da outra. Por isso, há o espelhamento entre a narrativa central e a narrativa paralela:

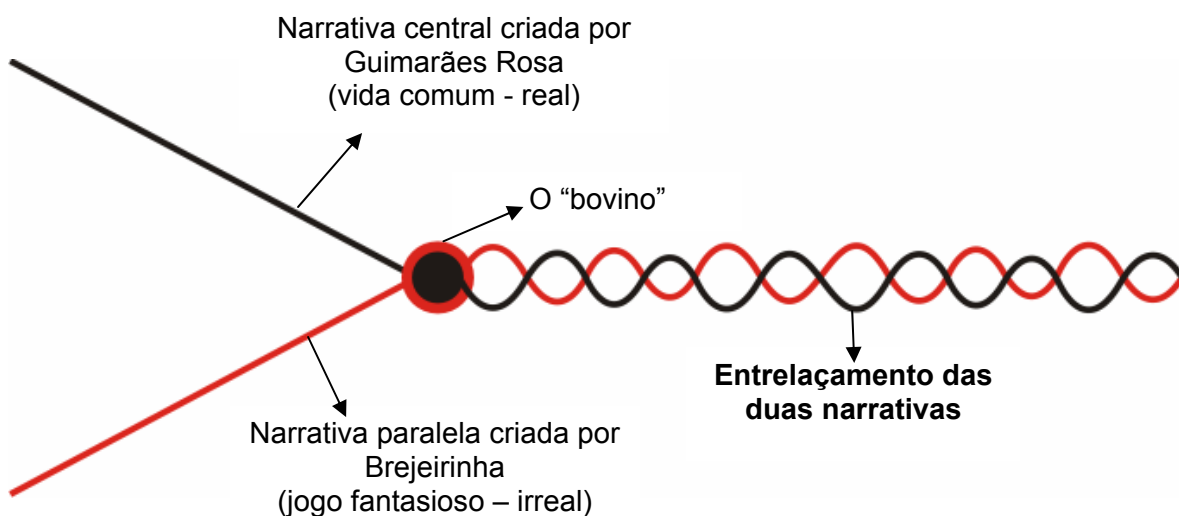
– **“Agora, eu sei. O Aldaz Navegante não foi sozinho; pronto! Mas ele embarcou com a moça que ele amavam-se, entraram no navio, estricto. E pronto. O mar foi indo com eles, estético. Eles iam sozinhos, no navio, que ficando cada vez mais bonito, mais bonito, o navio... pronto: e virou vagalumes...”** (p. 107).

Nos parágrafos finais, volta a ameaça de chuva e juntamente com ela os trovões que tanto assustavam Brejeirinha. É quando surge a mãe, caracterizada, mais uma vez, como uma personagem de contos de fada: “fada, inesperada, surgia, ali, de contraflor.” (p. 107).

Agora, o “Aldaz Navegante” parte rio abaixo, e Brejeirinha ainda consegue mostrar para sua mãe a sua partida.

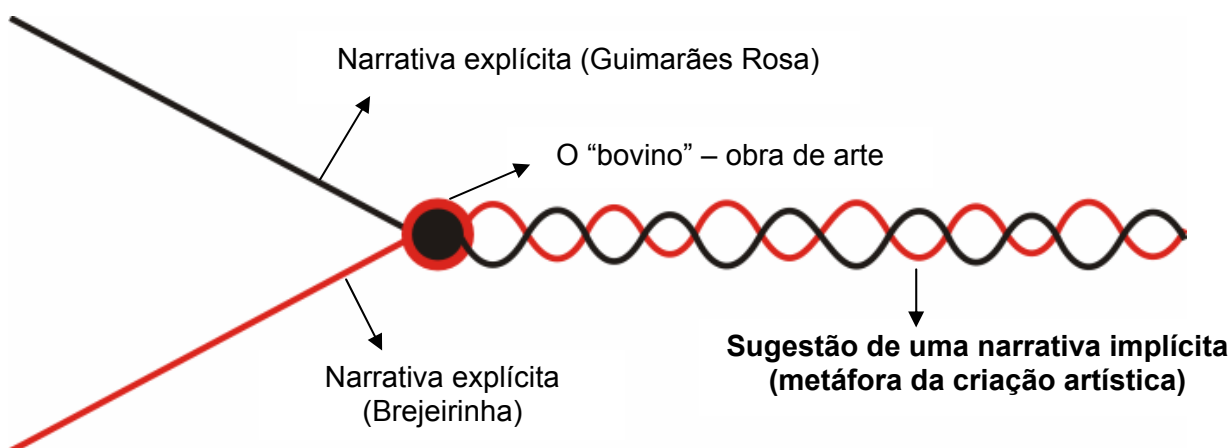
Notamos que nesse conto de João Guimarães Rosa, aparentemente não acontece nada. Contudo, é possível constatar nele uma metáfora da criação poética, por meio do jogo fantasioso e da brincadeira lúdica de criar e contar histórias. Brejeirinha, ao final da narrativa central, constata que a fantasia sempre supera a vida comum, quando afirma que, depois da experiência vivida, ela sabia porque **“o ovo se parece, mesmo, é com um espeto!”**(p.108). Nessa fala *nonsense*, Brejeirinha confirma que a fantasia e o jogo lúdico têm sentido diante da vida comum, real. Isso porque a literatura é fantasia. No entanto, existe verdade e sentido na literatura, na criação lúdica da arte. Assim, a percepção do início do conto, constata-se aqui, no desfecho: o lúdico é importante, já que confirma a verdade da criação poética.

Para representar o entrelaçamento das duas narrativas (central e paralela), as quais aparecem na superfície do conto rosiano, elaboramos o esquema a seguir:



Pode-se assegurar que o entrelaçamento das duas narrativas (narrativa central e narrativa paralela), as quais aparecem na superfície do conto, nos leva à uma outra narrativa, a que, segundo Piglia, é chamada de narrativa implícita. Essa narrativa surge quando conseguimos notar o espelhamento das duas narrativas que aparecem explicitamente no texto (a de Rosa e a de Brejeirinha). Notar esse espelhamento permite uma nova composição poética. Há uma narrativa que, aparentemente, não traz nada de novo, somente algumas crianças brincando em um dia de chuva. Mas podemos observar, na verdade, que há no texto uma metáfora da criação poética, o que é evidenciado por meio da da atividade lúdica de Brejeirinha.

Assim, podemos redimensionar o esquema apresentado anteriormente:



Constata-se, aqui, que o jogo das duas narrativas explícitas aponta para uma terceira narrativa, a qual surge por meio do entrelaçamento e do espelhamento das duas anteriores. Essa terceira narrativa, pode ser vista,

então, como uma metáfora da criação poética. Isso se evidencia também pela transformação do esterco (o “bovino”) em uma obra de arte, resultante do jogo lúdico das personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos afirmar, com tranquilidade, que o conto “Partida do audaz navegante” é um dos textos mais densos de **Primeiras Estórias**. Tal densidade não se revela à primeira vista, pois o conto parece, a princípio, ser apenas o registro de um cotidiano simples do meio rural, no qual crianças se entregam a um passatempo qualquer: brincam, e uma delas conta uma história meio sem nexos que envolve as demais. Contudo, nossa análise mostrou que o texto possui mais de uma camada de significação, e acaba por construir uma sugestão metalingüística bastante complexa.

Essas camadas de significação presentes no texto podem ser identificadas da seguinte maneira: o conto possui explicitamente outro conto dentro de si. Já por aí podemos identificar uma dimensão clara de metalinguagem, pois há, no texto, um conto dentro de outro conto (o relato de Brejeirinha está presente dentro do relato do narrador rosiano). “Partida do audaz navegante” é o conto do conto. Portanto, a duplicidade desse texto de Rosa é, nesse sentido, literal e explícita: ao mesmo tempo, duas histórias são contadas. Porém, a complexidade textual reside no fato de essas duas histórias (uma central – do narrador rosiano; e uma paralela – da personagem Brejeirinha) se entrelaçarem a partir de um determinado momento da narrativa: a passagem em que as crianças encontram um esterco, o qual passam de chamar de o “bovino”. A partir desse ponto, os dois relatos se entrelaçam, e, a partir daí, um passa a espelhar o outro.

Assim sendo, o conto cria uma espécie de terceira camada de sentido (as duas primeiras sendo aquelas relativas aos relatos central – do narrador, e paralelo – da menina contadora de histórias), camada essa surgida do imbricamento das camadas anteriores. Sinal concreto desse jogo entre as histórias é o uso dos significantes “audaz” e “aldaz”, que adquirem sentidos diversos no conto. E o que se conclui é que a camada final gerada pela fusão de cada vez maior dos dois relatos (a partir do episódio do encontro do esterco, que será transformado pelas crianças em outra “coisa”, e essa “coisa” é muito próxima

de uma obra de arte...) possui claramente um teor metalingüístico, pois ela indica que o conto de Rosa pode ser lido como uma metáfora do próprio processo de criação artística e poética. Daí a impressionante densidade metafórica desse conto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Heloísa Vilhena. **Contribuição ao estudo de Guimarães Rosa**. São Paulo: Mandarim, 1998.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARBOSA, João Alexandre. **A metáfora crítica**. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- BOSI, Alfredo. **Céu, Inferno**. Coleção Espírito Crítico. 2 ed. São Paulo: Duas Cidades Editora 34, 2003.
- CAMPOS, HAROLDO de. **Metalinguagem & outras metas**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CASTRO, Dácio Antônio de. **Roteiro de leitura: Primeiras Estórias**. São Paulo: Ática, 1998.
- CHALHUB. Samira. **Funções da linguagem**. São Paulo: Ática, 2006;
- CHALHUB. Samira. **A metalinguagem**. São Paulo: Ática, 1998.
- COUTINHO, Eduardo F. org. **Guimarães Rosa – seleção de textos**. 2 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- GALVÃO, Walnice Nogueira. **Mitológica Rosiana**. São Paulo: Ática, 1978.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- JAKOBSON, Roman. **Lingüística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2001.
- MARTINS, Nilce Sant'ana. **O Léxico de Guimarães Rosa**. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.
- PIGLIA, Ricardo. **Formas breves**. São Paulo: Companhia das letras, 2004.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

ROSA, João Guimarães. **Primeiras Estórias**. 11 ed. Rio de Janeiro : José Olympio Editora, 1978.

ROSA, João Guimarães. org. Instituto Moreira Salles. **Cadernos de Literatura Brasileira**. São Paulo: 2006.

VALÉRY, Paul. **Variedades**. São Paulo: Iluminuras, 1991.