



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**



VALÉRIA RIBEIRO DE OLIVEIRA MAGALHÃES

**A PERSONAGEM INFANTIL EM *PRIMEIRAS ESTÓRIAS*,
DE JOÃO GUIMARÃES ROSA: O JOGO DA LINGUAGEM**

**TERESINA
2022**

VALÉRIA RIBEIRO DE OLIVEIRA MAGALHÃES

**A PERSONAGEM INFANTIL EM *PRIMEIRAS ESTÓRIAS*,
DE JOÃO GUIMARÃES ROSA: O JOGO DA LINGUAGEM**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual do Piauí. Área de Concentração: Literatura e Cultura, Linha de Pesquisa: Literatura e outros sistemas semióticos.

Orientador: Prof. Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho.

**TERESINA
2022**

M188p Magalhães, Valéria Ribeiro de Oliveira.
A personagem infantil em *Primeiras estórias*, de João Guimarães
Rosa: o jogo da linguagem / Valéria Ribeiro de Oliveira Magalhães. - 2022.
124 f.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Piauí – UESPI,
Mestrado Acadêmico em Letras, *Campus Poeta Torquato Neto*, Teresina -
PI, 2022.

“Área de Concentração: Literatura e Cultura, Linha de Pesquisa:
Literatura e outros sistemas semióticos.”

“Orientador: Prof. Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho.”

1. Guimarães Rosa. 2. *Primeiras estórias*. 3. Personagem infantil.
4. Poesia. 5. Jogo de linguagem. I. Título.

CDD: 469.8



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

TERMO DE APROVAÇÃO

A PERSONAGEM INFANTIL EM PRIMEIRAS ESTÓRIAS, DE JOÃO GUIMARÃES
ROSA: O JOGO DA LINGUAGEM

VALÉRIA RIBEIRO DE OLIVEIRA MAGALHÃES

Esta dissertação foi defendida às 15h, do dia 25 de maio de 2022, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Piauí. A candidata apresentou o trabalho para a Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após a deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

Diógenes Buenos Aires de Carvalho

Professor Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho – UESPI
Orientador

Professora. Dra. Eliana Lúcia Madureira Yunes – CÁTEDRA UNESCO/PUCRio
Membro externo

Eliana Lúcia Madureira Yunes

Professor Dr. Feliciano José Bezerra Filho – UESPI
Membro interno

Professora Dra. Maria Aurinívea Sousa de Assis – UNILAB
Suplente

Visto da Coordenação:

Franklin Oliveira Silva

Dr. Franklin Oliveira Silva (Matrícula: 286.154-2)
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Letras da UESPI

UESPI - Núcleo de Pós-Graduação (NPG) | Rua João Cabral, 2231 – Bairro Pirajá, CEP 64002-150
Teresina – PI, Brasil. Telefone: (86) 3213-2547 | Ramal - 371
Site: <https://www.uespi.br/mestradoemletras/> E-mail: mestradoemletras@prop.uespi.br

AGRADECIMENTOS

Ao me deixar tocar pelos meninos e meninas de Guimarães Rosa e, tocar a luz que emana delas, sinto mais viva a criança que carrego, pois encontrei a face da minha própria meninice. Atravessamento, por vezes, inseguro, mas consciente da grandeza ímpar em adentrar o universo ziguezagueante e sempre deslizante da linguagem literária do escritor brasileiro. A ele, minha gratidão.

À minha família, sempre ladeando as minhas travessuras do conhecimento, compreendendo sem questionar o tempo dispendido à jornada de pesquisa e ao trabalho, as ausências, as angústias do processo.

À professora Maria Aurinívea Sousa de Assis, a quem devo a apresentação do autor mineiro e a proposta deste estudo desde o PIBIC/UESPI, na graduação, em 2013.

Ao meu querido orientador, professor Diógenes Buenos Aires de Carvalho, pelas palavras amáveis, incentivadoras, quando tudo parecia intransponível. A você, todo meu apreço e respeito.

A todos os docentes e discentes da turma do PPGL/UESPI, do qual fiz parte, por tantos e valorosos momentos de compartilhamento de aprendizagens, mesmo à distância. Em um contexto pandêmico e de ataques recorrentes à ciência, estudar literatura, produzir saber, é RESISTIR.

Por fim, agradeço ao Ser que dá sinais a todo instante de que se deve confiar no caminho, tendo em vista que, na travessia da vida, fé e ação são ingredientes de transformação. Obrigada, meu Deus!

RESUMO

A poética de João Guimarães Rosa propõe buscar o novo, o êxtase inaugural sobre as coisas do mundo. Daí sua preferência pelas crianças, loucos, “ensimesmados”, os excluídos ou intocados do mundo dito “civilizado”, uma vez que o olhar destes pode ser ilógico dentro da lógica do mundo. Este estudo tem como objetivo analisar as personagens infantis na obra *Primeiras estórias* (1962), do escritor João Guimarães Rosa, buscando perceber como a relação entre infância, poesia e jogo se instauram na/pela linguagem empreendida pelo autor, na qual pode-se evidenciar a sua concepção de arte. A pesquisa é de natureza bibliográfica, e para dialogar com a poética rosiana contou-se com as contribuições teóricas de Beth Brait (1985), Antonio Candido (1972), com os estudos sobre a personagem; Johan Huizinga (2012), no livro *Homo Ludens*, que traz o entendimento de jogo; Giorgio Agamben (2014); Yunes (1986); Friedrich Nietzsche (2012), com *A gaia ciência*, livro no qual discute sobre a importância em se fazer uma ciência alegre, além de contar com a extensa crítica de Guimarães Rosa sobre a infância. A análise destaca a importância da presença do olhar infantil na obra rosiana, como a criança, com os seus jogos de linguagem, tornada signo, pode conceber a possibilidade de uma existência lúdica. Como personificação do poético, o lúdico lhe é inerente, pois joga com as palavras e com os sentidos por meio da linguagem instaurada na própria materialidade do espaço literário. O olhar apurado das crianças/poetas recolhem as mínimas coisas, transformando-as em máximas expressões de vida, o que faz da estética de Guimarães Rosa uma amálgama em que o “só aquilo” transforma-se em o “Só tudo”. “Transviver”, cujo contista não cessa de brincar, jogar com a língua, seu objeto de montagens infinitas, suscitando o leitor a fazer o mesmo.

Palavras-chave: Guimarães Rosa. *Primeiras estórias*. Personagem infantil. Poesia. Jogo de linguagem.

ABSTRACT

João Guimarães Rosa's poetics proposes to search for the new, the ecstasy that will inaugurate the things of the world. Hence his preference for children, the insane, the "closed in on themselves", those excluded or untouched by the so-called "civilized" world, since their view may be illogical within the logic of the world. The purpose of this study is to analyze the children's characters in the work *First stories* (1962), by João Guimarães Rosa, in an attempt to understand how the relationship between childhood, poetry and play is established in/by the language used by the author, in which his conception of art can be evidenced. The research is bibliographic in nature, and in order to dialogue with Rosa's poetics we relied on the theoretical contributions of Beth Brait (1985), Antonio Candido (1972), with studies on the character; Johan Huizinga (2012), in the book *Homo Ludens*, which brings the understanding of play; Giorgio Agamben (2014); Yunes (1986); Friedrich Nietzsche (2012), with *The gay science*, a book in which he discusses the importance of making a joyful science, besides relying on Guimarães Rosa's extensive critique of childhood. The analysis highlights the importance of the presence of the child's gaze in Rosa's work, how the child, with its language games, turned into a sign, can conceive the possibility of a playful existence. As an embodiment of the poetic, playfulness is inherent to it, as it plays with words and senses through the language established in the very materiality of the literary space. The keen eye of the children/poets collects the smallest things, transforming them into maximum expressions of life, which makes Guimarães Rosa's aesthetics an amalgam in which the "only that" becomes the "Only everything". "Transliving", whose short story writer never stops playing, playing with language, his object of infinite assemblages, prompting the reader to do the same.

Keywords: Guimarães Rosa. *First stories*. Child character. Poetry. Language game.

SUMÁRIO

1	TRAVESSIAS INICIAIS	8
2	O MENINO POETA E JOGADOR JOÃO GUIMARÃES ROSA.....	11
2.1	O escritor e a obra	11
2.2	A linguagem lúdica de Rosa.....	21
2.3	Infância e jogo: experiências de linguagem.....	25
3	PERSONAGEM INFANTIL: PEÇA DO JOGO LITERÁRIO.....	44
3.1	Notas sobre a personagem.....	44
3.2	A personagem infantil na literatura brasileira	50
3.3	A personagem infantil em João Guimarães Rosa.....	56
4	A PERSONAGEM INFANTIL E O JOGO DE LINGUAGEM EM <i>PRIMEIRAS ESTÓRIAS</i>	62
4.1	“As margens da Alegria”: o menino e o móvel mundo	62
4.2	Nhininha e o enfeitado do sentido em “A menina de lá”	80
4.3	O “transviver” infantil em “Pirlimpsiquice”	88
4.4	Brejeirinha: a “Aldaz” navegante.....	98
4.5	“Outra era a vez”: infância e jogo em “Os cimos”	104
5	INCONCLUSAS TRAVESSIAS: “só aquilo. Só tudo”	118
	REFERÊNCIAS.....	121

1 TRAVESSIAS INICIAIS

O fazer poético na contemporaneidade apresenta uma linguagem voltada para si e para a grande cidade, na qual o artista se vê solitário dentro da multidão, onde tudo parece artificial, efêmero e feio. Assim, o poeta moderno reinventa seu instrumental, a linguagem, na perspectiva de empreender um olhar inaugural às palavras, livres das cargas semânticas historicamente atribuídas a elas, com vistas a uma reelaboração mais complexa, suscitando assim novas possibilidades de interpretação do ser humano e do mundo que o cerca.

O presente trabalho tem por objetivo analisar a personagem infantil, a partir do jogo de linguagem do escritor João Guimarães Rosa, em *Primeiras estórias*, livro publicado em 1962. O livro é composto por 21 contos, dentre os quais, cinco (5) foram selecionados por uma questão de recorte, e por serem protagonizados por crianças. Alguns personagens que circulam na obra se vestem de infantes, de idosos ou de loucos, os quais o autor os reveste de significados e símbolos. A escolha pela vereda infantil do rio ficcional de João Guimarães Rosa se deu pela suspeita de que o viés da infância pode ser lido como uma peça da concepção de arte do escritor brasileiro, tendo em vista a recorrência do foco infantil pontuado no livro, assim como o desejo reiterado do escritor em prescrutar o cimo da palavra poética “[...] o rostinho de menino, de menos que menino, só, Só” (ROSA, 2005, p. 120), e assim promover a ressurreição do ser humano.

Este estudo procura destacar alguns aspectos das personagens infantis nos seguintes contos da obra *Primeiras estórias*: “As margens da alegria”, “A menina de lá”, “Pirlimpisquice”, “Partida do audaz navegante” e “Os cimos”, com vistas a evidenciar como acontece a vinculação das crianças protagonistas ao fazer poético de João Guimarães Rosa, compreendido como jogo. Nesta análise, procura-se tecer considerações a respeito da personagem infantil, apreendida como personificação da poesia, enquanto jogo de linguagem empreendido nas narrativas.

Esta pesquisa foi realizada a partir de referenciais teóricos vinculados às problematizações apontadas nos objetivos, portanto, de cunho bibliográfico e qualitativo. Os aportes de conhecimentos selecionados para dialogar com a poética rosiana passaram por uma triagem que focou o percurso: da personagem, da personagem infantil na literatura e da personagem infantil rosiana (elemento de inegável relevância nas narrativas do autor).

Acredita-se, nessa perspectiva, que este trabalho possa acrescentar mais uma camada de significação ao enfoque abordado na proposta deste estudo. Pôde-se perceber, após o levantamento dos antecedentes da pesquisa, que os estudos voltados ao tema da infância na

obra, apesar de haver quantidade significativa, necessitavam ser ampliados, no sentido de tornar evidente o jogo de linguagem empregado na construção dos contos, e como estes dialogam entre si, formando o todo articulado.

Esta dissertação está organizada em três (3) capítulos. O primeiro (1º) capítulo, intitulado “O menino-poeta e jogador João Guimarães Rosa”, traz alguns apontamentos acerca do escritor e da obra *Primeiras estórias*, refletindo sobre sua biografia, pontuações da crítica acerca da recepção e elaboração da obra analisada, colocando-se em diálogo com as considerações de Rosa e de Giorgio Agamben (2014), cujos pontos de contato orientam uma nova relação do homem com a História. Ademais, o capítulo sinaliza algumas premissas que orientam a concepção de linguagem literária do ficcionista, associando-a às acepções de infância e jogo ao longo do tempo.

No segundo (2º) capítulo, intitulado “Personagem Infantil: peça do jogo literário”, joga-se luzes em algumas concepções teóricas da crítica literária, historicamente atreladas à personagem, trazendo as premissas de Aristóteles (2008), Brait (2005), Candido (1972), vinculadas ao entendimento de *escritura* de Roland Barthes (2006). Além disso, faz-se um pequeno percurso sobre a temática da infância na literatura brasileira e na obra de Guimarães Rosa. A partir dessas reflexões, este capítulo corrobora com alguns estudos associados à infância em Rosa, com Henriqueta Lisboa (1994) e Vânia Maria Rezende (1988).

Por fim, no terceiro (3º) capítulo, intitulado “A personagem infantil e o jogo de linguagem em *Primeiras estórias*”, lança-se na aventura de trilhar caminhos possíveis de significação, a partir dos olhos virgens do menino em “As margens da Alegria”, que embarca numa “viagem inventada no feliz” chegando à grande cidade e retornando a ela no último conto “Os cimos”. Para isso, contou-se com os pressupostos teóricos supracitados, os estudos críticos da obra rosiana, assim como as acepções do próprio ficcionista.

Em “Nhininha e o enfeitado do sentido em “A menina de lá””, enfoca-se a personagem Nhininha que morava “[...] QUASE no meio de um brejo de água limpa, lugar chamando o Temor-de-Deus” (ROSA, 2005, p. 65). Menina provocadora de espantos porque vivia a desmontar os signos, desconsertando os adultos, configurada como a própria personificação da poesia, pois se faz estranha, deslizante, uma vez que “[...] ninguém tinha real poder sobre ela” (ROSA, 2005, p. 66).

Em “O ‘transviver infantil em ‘Pirlimpisquice’”, diante da imprevisibilidade dos acontecimentos, os meninos-atores de um internato conseguem sair do automatismo de uma peça teatral estritamente ensaiada para a novidade do movimento, do jogo: “[...] o drama do

agora, desconhecido, estúrdio, de todos o mais bonito, que nunca houve, ninguém escreveu [...]” (ROSA, 2005, p. 91), refletindo a dinamicidade de uma linguagem inebriada de infância.

Em “Brejeirinha e seu ‘aldaz’ navegante”, promove-se “verdadeiras” traquinagens narrativas, quebrando a linearidade enunciativa da estória, apontando o caráter de ficcionalidade da obra: concepção poética do escritor. A menina, em seus ímpetos criativos, figura uma personagem que vai partir rumo ao misterioso, enigmático, evocando o viajante dos mares, a abandonar a estabilidade terreal rumo à ondulância da existência.

Na última viagem do livro, em “Outra era vez: Infância e Jogo em ‘Os cimos’”, o menino volta à cidade do conto inicial, porém na outra margem do tabuleiro do jogo, já que é um “inverso afastamento”. A personagem encontra-se sem as garantias do mundo idílico da primeira aventura. Atravessado pela insegurança assinalada pela doença da mãe, ele encontra-se recuado, muito dentro de si mesmo, porque agora sabia que a vida era um olhar “[...] às nuvens que ensaiam esculturas efêmeras” (ROSA, 2005, p. 202). A inconstância interna, em que se encontra o protagonista, é espelhada no jogo de linguagem do conto que, no fim, não termina, mas evoca um reiniciar, a brincadeira sem fim do: “Outra era vez” (ROSA, 2005, p. 201).

A análise, portanto, destaca a importância da presença do olhar infantil na obra rosiana, como a criança com os seus jogos de linguagem, podendo conceber nela a possibilidade de uma existência lúdica. Como personificação do poético, o lúdico lhe é inerente, pois joga com as palavras e com os sentidos por meio do jogo instaurado na própria materialidade do espaço literário: universo no qual as “brincadeiras” não cessam de reiniciar, transportado pelo menino poeta e jogador João Guimarães Rosa.

2 O MENINO POETA E JOGADOR JOÃO GUIMARÃES ROSA

2.1 O escritor e a obra

“É exatamente isso que eu queria conseguir. Queria libertar o homem desse peso, devolver-lhe a vida em sua forma original. Legítima literatura deve ser vida.” (Guimarães Rosa, em entrevista a Günter Lorenz, no ano de 1965).

João Guimarães Rosa nasceu em junho de 1909, em Codisburgo-MG, cidade que, pelo nome, já se apresenta tão instigante quanto à escritura do autor, por ser uma palavra constituída pela hibridez dos vocábulos *cordis*, do latim, que significa coração e, *burgo*, que vem do alemão, referindo-se à cidade, significando “cidade do coração”. Isso poderia ser interpretado como um presságio de uma vida/obra que, semelhante ao lugar de nascimento do autor, também seria resultado de uma escritura, na qual o complexo é imperativo.

Rosa era conhecedor de muitas línguas, possuidor de uma erudição ímpar, além de perscrutador pertinaz dos mistérios do mundo desde a própria infância, cujo período possibilitou-lhe experiências que contribuíram significativamente para a construção de sua obra: a convivência e escuta de estórias das pessoas transeuntes que visitavam a venda do pai, seu Florduardo Pinto Rosa, o seu Fulô, localizada em frente à estação de trem (lugar onde viveu os primeiros anos e espaço que possibilitou o contato com os animais, viajantes, vaqueiros).

Na cidade onde vivenciou sua infância, o Rosa-menino alimentava a sua imaginação matreira e pulsante. Embora se mostrasse uma criança reflexiva e sossegada, estava bastante atento a tudo que o rodeava, principalmente aos bichos e a natureza de um modo geral. Todavia, assinala que a própria infância foi marcada por “[...] soldados e policiais de invasor, de pátria ocupada” (LEITE, 2000, p. 48-49), e que a liberdade de inventar estórias só era viável em posição de isolamento, exilado, longe da visão limitada e castradora dos adultos.

Tais premissas, dentre outras nuances, permitiram ao Joãozito realizar um fazer poético brincante nos mais altos graus de seriedade, evidenciando a plasticidade do próprio idioma, acrescentando variantes e propondo malabarismos com a matéria-prima que dispunha: a língua. Das construções linguísticas que promove, surgem neologismos e deslocamentos de sentidos impulsionados por uma montagem vocabular e sintática completamente nova.

Explorador contumaz das peculiaridades do seu sertão-mundo, atento aos contadores de causos, fundou um mundo partindo de experiências particulares, mas que no espaço literário transcenderam do regional para o universal. O sertão rosiano, apesar de ter um referente geográfico, é o próprio mundo, é o estado de alma do homem, e como ele preceitua em seu único romance *Grande Sertão: Veredas*: “[...] o sertão não tem janelas nem portas” (ROSA, 1988, p. 437). “[...] Mas o sertão de repente se estremece, debaixo da gente [...]” (ROSA, 1988, p. 461). O perscrutador/menino Rosa, aos sete anos inicia a busca pela maravilha de conhecer outras línguas, sozinho começa a estudar francês.

Rosa entra na Faculdade de Medicina de Minas Gerais aos 16 anos, entretanto não exerce durante muito tempo o ofício. Forma-se em 1930, e decide exercer a profissão numa cidade mineira desprovida de muitos recursos chamada Itaquara, no município de Itaúna, também em Minas Gerais. Convivendo com outros saberes oriundos de curandeiros, raizeiros, Rosa se permitiu conhecer e reconhecer a importância dessas vias populares de conhecimento. Entretanto, não conseguiu se sentir realizado com a profissão, uma vez que, mesmo sendo médico, sentia-se, por vezes, impotente diante dos sofrimentos humanos.

No início da carreira como escritor, Guimarães Rosa, aos vinte anos, traduz um texto de um professor chamado Quellen, sob o título “A organização científica em Minas Gerais”, que é publicado em órgão do Estado, chamado *Minas Gerais*, em 5 de outubro de 1928. Em 1929 e 1930, publica na revista *O Cruzeiro* alguns contos: o primeiro, com o título “O mistério de Highmore Hall”. No ano seguinte, outros dois: “Caçadores de Camurça” e “Choros Kai anagke” (Tempo e destino), sendo este ilustrado e sob o seguinte anúncio: “A mais extraordinária história de xadrez já explicada a adeptos e não adeptos do tabuleiro”. Nesse mesmo ano, Rosa forma-se em medicina e é escolhido por unanimidade como orador da turma dos médicos de 1930, da Faculdade de Medicina de Belo Horizonte, Minas Gerais. Em 1936, o escritor participa de vários concursos literários e recebe o prêmio da Academia Brasileira de Letras pelo conjunto de poemas intitulado *Magma*, proferindo discurso de agradecimento a esta casa.

Em 1962, Guimarães Rosa publica o livro *Primeiras estórias*, obra composta por vinte e um (21) contos curtos que correm ligeiro como “o devagar depressa dos tempos”. Alberto da Costa e Silva, em sua apresentação, para esta obra, evidencia que:

[...] todas as aventuras correm rápidas, mesmo quando jamais terminam. E alguns desse contos são, na verdade, poemas breves, intensos e belos, de fluência perfeita como a de um bom soneto, como por exemplo, “A menina de lá”, “Nenhum, nenhuma”, “Substância” e “Os cimos”. Alguém poderia

aproximá-los dos poemas em prosa de Baudelaire. Mas Guimarães Rosa ambicionou muito mais que isso, e muito mais que a escrita artística dos irmãos Goncourt. O que desejou e obteve foi “uma textura verbal que cobre a dupla extensão” da prosa e da poesia, gerando “uma nova forma de expressão literária”, em que “se fundem, de modo orgânico”, as duas categorias, e à qual um grande poeta, Oswaldino Marques, ao estudar a obra de Rosa, deu o nome de “prosoema” (SILVA, 2005, p. 10).

A leitura da obra *Primeiras estórias*, de Guimarães Rosa, pode ser iniciada por qualquer conto, uma vez que eles são independentes, mesmo mantendo relações entre si. Logo, podem ser lidos de forma linear ou alternados, ganhando continuamente, a cada leitura, camadas novas de significação, oriundas da fusão, de prosa e poesia, conforme o entendimento de Silva (2005). Além disso, o apresentador de *Primeiras estórias* também considera que o autor soube, como nenhum outro escritor, transpor as descobertas e mistérios sob a ótica de um menino, obrigando o leitor a se deslocar e a revisitar suas saudades. Paulo Ronái, no prefácio do livro *Primeira estórias*, intitulado “Os vastos espaços” (2005), explica que o autor abriu, pela originalidade de sua obra, novas possibilidades de reconhecimento para as letras brasileiras. A arte rosiana ganhou novos ares, deixando de ser assunto interno por ultrapassar as fronteiras do idioma, passando a ser traduzida para outras línguas.

Em 1967, Guimarães Rosa publica *Tutameia: Terceiras estórias*, o último livro lançado em vida pelo escritor. A obra também é composta por contos e estabelece um paralelo com *Primeiras estórias*, como sugere o subtítulo *Terceiras estórias*. Conforme a apresentação do livro, “[...] tanto nestas *Primeiras estórias* quanto em *Tutameia*, Guimarães Rosa favoreceu o caso, de enredo curto e cheio de surpresas” (SILVA, 2005, p. 11). Nesse sentido, ambas as estórias, tanto as primeiras quanto as terceiras, “[...] se fazem de mergulho ou voo” (p. 11). Ainda em 1967, o escritor é eleito por todos os membros à Academia Brasileira de Letras, contudo, supersticioso, adia a posse por quatro anos. Em novembro, três dias após tomar posse, Rosa torna-se definitivamente encantado ao morrer sozinho em seu apartamento.

O escritor mineiro relata, em uma famosa entrevista concedida a Günter Lorenz, intitulada “Diálogo com Guimarães Rosa” (1994), em Gênova, quando participava do Congresso de Escritores Latino-Americanos, realizado em janeiro de 1965, que seus livros são sua maior aventura, na qual experiencia a possibilidade de infinitude, cuja localização temporal não tem importância: “[...] as aventuras não têm tempo, não têm princípio nem fim. E meus livros são aventuras; para mim, são minha maior aventura. Escrevendo, descubro sempre um novo pedaço do infinito. Vivo no infinito; o momento não conta (LORENZ, 1994, p. 37). Percebe-se que a concepção de arte do escritor mineiro está pautada numa relação

diferenciada com a duração temporal, numa “nova concepção do tempo” que já era mencionada desde Aristóteles.

Para dialogar com essa prerrogativa de Rosa, Giorgio Agamben, no livro *Infância e História* (2014), faz uma crítica à relação com o tempo estabelecida pelo homem na cultura ocidental. Agamben assegura que existe uma experiência do instante que está acessível a todos, por meio do qual pode-se fundar outro elo temporal. Segundo o filósofo, Aristóteles defendia que há uma experiência da duração indispensável ao homem. Esse vivenciar seria perfeito, completo, incomensurável, “[...] a pátria original do homem” (AGAMBEN, 2014, p. 125). Seria a instância na qual se encontra o princípio das ações do ser humano. Seria, a saber: o prazer, visto que ele consegue quebrar a linearidade e o vazio do tempo homogêneo, uma vez que o júbilo “[...] não é homogêneo à experiência do tempo quantificado e contínuo” (AGAMBEN, 2014, p. 125). Portanto, a medida temporal quantificada não condicionaria o prazer, sendo “[...] esta mesma consciência que sustentava o projeto edênico dos trovadores provençais de um prazer perfeito (*fin’amors, joi*¹), porque subtraído à duração mensurável” (AGAMBEN, 2014, p. 125, grifo do autor).

Acredita-se que o projeto artístico do ficcionista mineiro pode estar fundamentado nessa concepção diferenciada do transcurso temporal. Nesse sentido, o estudioso italiano reitera que a experiência ocidental do tempo, tido como eternamente fugidivo e linear, por isso, vazio, impede o homem de apreendê-lo de forma singular, autêntico, pleno. Daí, a necessidade de estabelecer um liame mais genuíno com a temporalidade, na perspectiva de torná-lo espaço de uma experiência originária do ser. Dimensão que só pode se emergir por meio do prazer, do lúdico, da brincadeira, do jogo, espaço em que o indivíduo expressa autenticamente, a humanidade que o constitui. Premissas que podem ser admitidas como chaves de leitura à obra *Primeiras estórias*.

A escolha do título da obra *Primeiras estórias* pode, inicialmente, remeter a uma escrita da juventude do autor, daí a escolha do nome. Todavia, deve-se a denominação do livro à adoção do gênero instaurado, cuja novidade propõe a estória. Conforme Paulo Rónai (2005), é um neologismo de cunho popular postulado por alguns ficcionistas em que o objetivo seria evidenciar um dos sentidos atribuídos à “‘história’, o de ‘conto’ (- short story)”, estória curta. Prerrogativa que pode ser inferida como uma tentativa de se contrapor aos postulados atrelados às concepções de História como portadora da Verdade. Entendimento evidenciado na última obra publicada de Rosa, intitulada *Tutameia* (1967). No primeiro

¹ Amor, joia (tradução nossa).

prefácio, que leva o título “Aletria e Hermenêutica”, o autor afirma que: “A estória não quer ser história. A estória, em rigor, deve ser contra a História. A estória, às vezes, quer ser um pouco parecida à anedota” (ROSA, 1967, p. 3). Notação explícita da supremacia do caráter metaficcional/brincante que engendra toda a escritura rosiana, configurando-se como um meio particular de fazer artístico.

Em Rosa, a invenção artística pode ser visualizada, inicialmente, na materialidade da própria nomenclatura eleita para apresentar o livro. Ao fazê-lo, fica evidente a tentativa de desmonte dos preceitos lineares da razão, da lógica conceitual, da História enquanto portadora de um conhecimento absoluto, negando o caráter de ficcionalidade que também a constitui, desvinculada da camada de imaginário que também a fundamenta. Dessa maneira, a narrativa histórica, segundo Luiz Costa Lima (1989), agora estaria distante da retórica que a associava às belas artes, sendo utilizada como aparato ideológico ao poder hegemônico.

A esse respeito, Walter Benjamin (1940), em suas teses sobre o conceito de história, assinala que o materialismo histórico deve escovar a história a contrapelo, sugerindo uma reescrita do passado sob o olhar dos vencidos, excluídos, negligenciados pelo viés historiográfico do historicismo. Desse modo, acredita-se que faça parte do projeto do escritor mineiro a desestabilização das Verdades historicamente instituídas na sociedade ocidental, haja vista, esta submeter-se a uma concepção de tempo/história que nega o presente, solapa os excluídos do projeto de modernização do país, iniciado desde a colonização. Por essa via, Benjamin critica essa noção de progresso, em que se nega o presente, homogeneizando as experiências, consolidando a premissa de que todo sacrifício é válido pela promessa de ascensão da nação no futuro.

Nesse sentido, Benjamin (1940, p. 15) assinala que “[...] a história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’”, objetivando vislumbrar uma sociedade capaz de irromper o *continuum* da história. Pensamento que se alinha ao de Pacheco (2006) em seu estudo, quando procura estabelecer o caminho de confluência entre mito e processo social, considerando que a História, dita oficial, está presente como pano de fundo das narrativas². As análises de Pacheco (2006) iniciam pelos contos inicial e final da obra: “As margens da alegria” e “Os cimos”, que são considerados pela autora como molduras temporais do livro, situando-o no tempo histórico e

² Há a sugestão de que se trata da construção de Brasília nos primeiros e último contos contrapondo à perspectiva idílica de mundo, rica em lirismo, personificada pelo Menino das estórias.

tornando explícita a relação do livro *Primeiras estórias* com o contexto social no qual o Brasil se situava.

À época, a cidade de Brasília passava por mudanças profundas, tornando-se símbolo de um processo de modernização promovido pelo governo Juscelino Kubitschek, mostrando um espaço, supostamente, alheio à poesia. Opondo-se a esta perspectiva histórica, a experiência temporal que atravessa os contos-molduras na obra, procura instaurar uma nova relação experiencial com o tempo, cerceada pelas lentes virgens dos infantes que protagonizam as narrativas.

A obra analisada propõe uma ruptura, uma transgressão, visto que as estórias sugerem uma sobreposição: espaço de criação pautado acima das demarcações da supremacia das dicotomias da razão; da “[...] alegria despendendo todos os raios” (ROSA, 2005, p. 50); da liberdade; do desejo. Embora remeta a fatos objetivos, o livro traz agregados a estes, todo um olhar poético sublimado em experiências reais, conjugadas com o vasto conhecimento de outras línguas, além do árduo trabalho do escritor em promover uma construção estética inaugural.

Notadamente, ocorrências históricas podem ser aludidas em contos como “As margens da alegria” e “Os cimos”, pois as narrativas fazem menção à construção de uma grande cidade, supostamente Brasília, realmente visitada pelo escritor, que presenciou, com olhos virgens de menino, em contraste com o surgimento da nova capital, a destruição da paisagem do lugar. Os traços de ficcionalidade associados a uma realidade concreta: a construção de Brasília, apontam um espaço que é, ao mesmo tempo, real e simbólico. Movimento que se instaura no vislumbre e ocultamento da referencialidade direta à cidade.

Por essas veredas da existência/escritura de Rosa, sugere-se a possibilidade de que o autor se vale dessas experiências para concertar, estabelecer outra ligação com a realidade, com as verdades instituídas do pensamento ocidental, posto que, este não dá conta de todas as nuances humanas. O que se percebe nesse processo criador é que o escritor configura sua estética fazendo circular os sentidos, em um jogo de relações, em que nada se fixa, viabilizando o vínculo entre perspectivas consideradas dissímeis, como, por exemplo, a história e a ficção, a vida e a morte, a alegria e a tristeza, forças propulsoras e dialéticas do ato de conhecer.

Em vista do que foi mencionado acima, Lima (1989, p. 71) reitera que, na narrativa histórica, o imaginário faz emergir questões que podem ser validadas; no discurso ficcional, os eventos históricos são questionados e ressignificados. Seguindo este horizonte, a obra *Primeiras estórias* sugere uma contraposição às verdades constituídas do campo da

história/verdade/razão cartesiana enquanto ciência, por negar o caráter inventivo que também constitui o saber. Como via alternativa, a arte do escritor mineiro aponta uma concepção de que, no terreno da ficção, outras possibilidades de realidade/verdades podem ser concebidas.

Para realizar o intento de ressuscitar o homem, o projeto do ficcionista se vale, necessariamente, da linguagem como mediadora. Rosa realiza um minucioso trabalho com o idioma, pois sabe como ninguém que “[...] somente renovando a língua é que se pode renovar o mundo” (LORENZ, 1994, p. 52). Jogo poético que sugere um desmonte da lógica ocidental. Nesse sentido, observa-se que a obra em estudo apresenta similaridade com o poema *Um lance de dados*, de Mallarmé, tendo em vista que a proposta do autor francês é a de conceber a linguagem literária como um jogo.

Prerrogativa que pode ser lançar luz no livro do autor mineiro. Nessa perspectiva, pode-se, por exemplo, encontrar pontos de contato entre as duas obras, ao se verificar que os contos se somam em vinte e uma (21) narrativas: dez (10) contos em posição paralela com outros dez (10) que ficam depois do conto, “O espelho”. Esse último encontra-se numa posição central, visto como uma balança que equilibra paralelamente as vinte (20) narrativas/peças. Mais uma vinculação que se pode fazer, ao aproximar a obra com a proposta de Mallarmé, refere-se à quantidade de contos que coincide com o número de pontos presentes no objeto dado.

Daí a plausibilidade de se poder estar, assim como no poema de Mallarmé, diante de um jogo, no qual “as peças”, os contos, são maleáveis, ondulantes, reversíveis. Nesse livro-tabuleiro, em que tudo se move, o leitor é convocado a um avançar e recuar constantes por meio da leitura. Passo para trás, colocado na frase inicial do conto de abertura do livro: “Esta é a estória”, sugerindo um recuo ao “Era uma vez”, um resgate aos contos de fada, gênero tradicional/oral voltado ao público infantil. Todavia, ao tempo que Rosa joga com a tradição, ele propõe novos princípios narrativos.

Nessa esteira, para que se compreenda a amplitude do entendimento de arte do escritor de *Primeiras estórias*, vale pontuar que a perspectiva da linguagem literária como um jogo, proposta neste trabalho, também dialoga com o livro *O Jogo de Amarelinha* (1963), de Júlio Cortázar, contemporâneo de Guimarães Rosa, que também aponta o caráter deslizante, fragmentário, o vai e vem de uma leitura saltada, aludindo a uma prática lúdica, um ato de jogar/brincar infantil já sugerido no título da obra.

O livro do argentino assinala uma travessia cujo objetivo é chegar no céu, logo, fulgura um caráter de dubiedade, em que o herói precisa passar antes pelas provações de um inferno. Aspectos que podem ser estendidos ao livro de Rosa, uma vez que o jogador (o leitor)

precisa se dispor numa posição equilibrada e/ou cambaleante durante o processo de leitura/viagem até chegar ao céu (entendimento evidenciado na escolha do título do último conto “Os cimos”): aceitar que a instabilidade é a precípua do viver e que para se conhecer, faz-se necessário reconhecer o aspecto ambíguo e transitório da vida, do jogo.

A fragmentação sugerida nos livros supracitados, o entrecruzamento de posições díspares, a tensão, a liberdade, o desligamento das convenções linguísticas e literárias a redimensionar os sentidos, estabelecem concepções dialéticas entre a obra rosiana e a do escritor argentino. A obra de Cortázar se refere explicitamente a um jogo, e um dos vários indicativos dessa afirmação é o fato de haver um prefácio cujo título é “Tabuleiro de direção”, indicando ao leitor que o livro apresenta uma forma peculiar de construção. Embora sendo um conjunto de livros, ele é notadamente dois livros. Ao ressaltar a importância destes, o ficcionista propõe que o interlocutor percorra a obra de duas maneiras: uma linear, que vai do capítulo 1 ao 56 e/ou outra de forma descontínua iniciada no capítulo 73, seguindo a indicação de página apontada em cada final de capítulo.

Por sua vez, *Primeiras histórias* não sinaliza formalmente a premissa brincante evidenciada no livro do argentino. No entanto, considera-se que se pode estender os pressupostos da obra cortasiana à obra de Guimarães Rosa, uma vez que, esta se apresenta como uma atividade lúdica assinalada, a partir da organização dos contos, da elaboração narrativa, bem como na construção sintática e vocabular apresentada na linguagem. A obra de Rosa também corrobora para se compreendê-la como uma travessia, na qual, o leitor pode pular ou ler paralelamente as narrativas. Estas, por sua vez, fazem um jogo de espelhamento, correlacionando-se como pares, em posição contrapostas. O que pode ser evidenciado pela relação existente entre o primeiro e o último conto da obra, “[...] molduras temporais do livro”, visto que a personagem infantil das duas histórias é o Menino que vai e volta a experimentar a construção da grande cidade.

Os outros contos também podem ser lidos como dois pesos de uma mesma balança e/ou lados opostos do mesmo tabuleiro. Pode-se exemplificar com a leitura de “A terceira margem do rio” e “Partida do audaz navegante”. O primeiro parece contrastar e fazer par oposto com o segundo. Enquanto a partida do pai na canoa em “A terceira margem do rio”, é vista numa perspectiva trágica pelo filho (adulto), Brejeirinha, pelas lentes do infantil, vê com alegria e entusiasmo a partida do seu navegante “aldaz”.

Segundo Pacheco, (2006), *Primeiras histórias*, inicialmente, foi colocada à margem por ter vindo posteriormente à publicação de *Grande Sertão: Veredas* (1956), tendo em vista que, apenas duas ou três narrativas teriam sido apreciadas pela crítica em detrimento das demais.

Contudo, todas as estórias são consideradas de igual relevância pela referida autora, pois fariam parte de um conjunto, um todo articulado que dialoga entre si. Além disso, Pacheco ressalta que embora se perceba a autonomia dos contos, cada um contribui para a compreensão da obra no seu conjunto.

A obra *Primeiras estórias* aponta para uma estética literária nova em comparação às obras anteriores, como em *Sagarana* (1946). Conforme Pacheco (2006, p. 15), o primeiro livro publicado do autor estaria mais voltado “[...] à estilização da cultura oral”. Entretanto, a ideia de jogo já é anunciada no primeiro livro do autor. Em um artigo intitulado “Reflexões sobre o jogo em Sagarana, de Guimarães Rosa”, Edson Santos de Oliveira (2012, p. 37) nos adverte que é no sentido de jogar como brincar que “[...] devemos entender em *Sagarana* a presença insistente do jogo de truco [...]”, bem como, acrescenta que “[...] a primeira obra de Guimarães Rosa traz elementos lúdicos, algumas vezes ligados à infância e que serão reelaborados posteriormente em outras narrativas” (p. 36).

Inicialmente, *Primeiras estórias* teve seus contos publicados no jornal *O Globo*, no ano de 1960, trazendo em suas narrativas as transformações sociais inerentes ao contexto histórico do Brasil da década de 50. É possível notar nos contos inicial e final o reflexo do processo de modernização que o país passava na época. Assim, a obra teria se instaurado numa perspectiva poética inaugural, visto que os processos sociais de modernização, pelos quais atravessava o país, podem estar “formalizados em suas narrativas” numa dimensão de representação do universo cuja nomeação se constituiu como “*pergunta do olhar*” (PACHECO, 2006, p. 15, grifo da autora). Assim, a obra continuaria a propor questões presentes em *Grande Sertão: Veredas*, evidenciando a amplitude da percepção poética do autor e como isso está associado à sua concepção de arte/vida.

Outro aspecto a ser ressaltado no empreendimento escritural da obra analisada é o jogo do olhar de dentro e de fora tornado aparente na voz do narrador dos contos em *Primeiras estórias*, quando se apresenta ora em terceira, ora em primeira pessoa, compartilhando juntamente com as personagens, das descobertas visualizadas nas narrativas, concomitante às mutações de um Brasil que está sendo atravessado pelas promessas de modernidade, de um progresso que se apresenta excludente, ameaçador e unilateral, tendo em vista que, este outro, a natureza ou o sertão, são solapados por um projeto ameaçador e contraposto ao urbano, ao desenvolvimento.

Rosa insinua o desejo de desvendar esse *outro*, colocando-o em xeque, para mostrar a riqueza, a pureza que é a condição intocada de uma parte do Brasil historicamente esquecida e rotulada como o atraso, o problema do país e desmontar a História, tida como a oficial,

monumental, revirando-a pelo lado avesso, agora sob o viés dos excluídos, como: os loucos, os velhos, os infantes que são alguns dos figurantes apresentados nos contos da obra.

Por meio deles é possível entrever a simpatia do autor por aqueles que brincam com a lógica existencial que os cerceiam e os delimitam. “Lúcidos em sua loucura, ou sensatos em sua aparente insensatez, os tipos marginalizados que povoam o sertão rosiano põe por terra as dicotomias do racionalismo, afirmando-se nas suas diferenças” (COUTINHO, 1994, p. 21). Assim, Rosa desmonta a razão, espinha dorsal da cultura ocidental, como única via, para o conhecer, para o verdadeiro.

Diante disso, acredita-se que o título do livro, *Primeiras estórias*, assinala uma possibilidade de reversibilidade da supremacia do saber pautado somente com as lentes da racionalidade, uma releitura que vai do particular para o universal e vice-versa, remexendo o solo histórico no qual os indivíduos estão inscritos, fazendo emergir outras vozes. Seria a trilha dos vencidos, daqueles comumente colocados à margem do processo, como as crianças e os velhos, duas extremidades da existência que são detentores de falas desconsideradas pela sociedade, sem falar nos loucos que também figuram nessas estórias. Mas, é justamente esses que interessam à poética do autor mineiro, posto que representam a limpidez das águas da infância, o olhar inaugural advindo das dimensões que margeiam a vida, pelas quais os seres humanos são livres para criar, inventar, transitar sob o arco-íris da imaginação, pois não estão presos a nenhuma amarra linguística e/ou social.

Observando a personagem infantil em *Primeiras estórias*, percebe-se que a presença dos meninos e meninas protagonistas sugere que elas fazem parte de um projeto maior da poética de Guimarães Rosa, e que podem ser consideradas como uma das veredas desse sertão-homem-mundo do autor, que concebe um fazer poético análogo ao processor criador, fundamentado no retorno à infância do verbo. Desse modo, depreende-se que, por meio da complexa subjetividade das personagens aqui construídas, o ficcionista pretende ressuscitar o homem, no sentido de reafirmação da vida com todas as potencialidades e fragilidades que a constituem, como força criativa, prisma mais latente na infância do ser, mediante a escritura/jogo de linguagem instaurado.

Diante da concepção artística mencionada, a escritura mantém uma ligação prazerosa com o idioma, fundada no regozijo em desarticular e reconfigurar, remontar a língua, revestindo-a de extraordinária capa de novidade, como um menino o faz com seus brinquedos. Por isso, a poética do escritor pode ser lida como uma linguagem brincante, na qual o autor se coloca como jogador. E como tal, só aceita fazê-lo a favor do ser humano.

Ao evocar a nascente da palavra, a pureza que emerge dela se vincula ao olhar virgem da criança, do sertanejo ou do primitivo, sempre inusitada diante das coisas do mundo. Motivo pelo qual Rosa escolhe a criança como protagonista em alguns contos da obra, haja vista possuir a liberdade do brincar/jogar transformador do mundo real. Trata-se de uma peça do jogo de linguagem de Rosa que a ela é permitida questionar, provocar e decompor estruturas consideradas rígidas, imutáveis, naturais e reordená-las, suscitando novas verdades, realizando um perigo ao tornar plausível o impossível.

A personagem infantil nos contos, portanto, consegue montar um universo, inserido em um outro maior, pela via dos seus jogos, colocando em suspensão a realidade, configurando-se em uma estranha-familiaridade, cuja potência reveste o mundo do caráter de novidade, distanciando-se do sentido comum e do utilitarismo. Um cosmos instituído por meio do caráter lúdico vinculado aos objetos e aos seres.

2.2 A linguagem lúdica de Rosa

Como um infante a se regozijar com seu idioma-brinquedo, Rosa se insurgir no universo literário, munido de uma linguagem elaborada, cuja novidade e particularidade é tão inusitada que foi considerada uma língua à parte por muito dos seus críticos. A esse respeito, Eduardo Coutinho (1994) o intitula um “alquimista da palavra”, tendo em vista o grau de reação suscitado pelas misturas composicionais implantadas no interior do código linguístico, no qual, as montagens e desmontagens das peças dessa criação fazem vir à tona sentidos ilesos.

Segundo Coutinho (1994), Rosa consegue, pelas “brincadeiras” linguísticas que promove, no idioma, uma revolução na linguagem ficcional brasileira, consequência do impacto da crítica, inicialmente provocado pela publicação de *Sagarana* (1946). Os novos paradigmas estéticos empreendidos pelo escritor não se detinham apenas aos aspectos formais, mas se estendiam para “[...] uma proposta estético-política de caráter mais amplo” (COUTINHO, 1994, p. 12), com vistas a revirar o mundo e, reativar a força vital das palavras perdida pelo acúmulo trazido pelo uso corrente da língua, como assinala o autor de *Primeiras estórias*.

Para cumprir seu desígnio, Rosa, autor do século XX, situado na terceira geração modernista, contrapõe-se à linha estética que o precedeu, a narrativa dos anos 1930, pouco indistinta da realizada pelo real-naturalismo de fins do século XIX. Antônio Candido, no ensaio “Sagarana”, adverte que o regionalismo de Rosa era um “[...] regionalismo entre

aspas”, porque dirimia a diferença entre sujeito e objeto, pincelando “[...] a obra de arte como integração total da experiência” (CANDIDO, 1994, p. 65). Para tanto, Rosa reelabora seu instrumental, a linguagem, suscitando novos sentidos pela configuração inaugural que promove, cujas violações corrompem o engessamento das ideias, trazendo à superfície uma “[...] linguagem em movimento que retém e reconcentra a carga expressiva, para melhor expandir o conteúdo significativo” (ARRIGUCCI JÚNIOR, 2019, p. 479).

Em *Sagarana* (1946), Rosa insinua, no seu fazer poético, o jogo, o brincar como possibilidade de leitura, corroborando para que se afirme a natureza lúdica do seu objeto estético. A evidência dessa relação pode ser vislumbrada, dentre outras, em “O burrinho pedrês”. A adoção do diminutivo aponta uma relação afetiva e brincante do narrador com a personagem. Este, ao longo da vida, ganha o nome de Sete-de-Ouros (outro aspecto que remete ao jogo de truco tão comum entre os sertanejos). O burrinho considerado inválido, por ser velho, surpreende o leitor pela astúcia e presteza ao salvar Badu e Francolim na travessia de uma correnteza. O mundo rosiano rompe com o corriqueiro, com as percepções amortecidas, trazendo o imprevisto, o inusitado, deslocando o excluído para uma posição de centralidade, expressando o caráter de reversibilidade do jogo, da vida aludido na estrutura narrativa.

A promoção desse novo mundo invertido pelo escritor que, em *Primeiras histórias*, possui espaços variados, remete ao caráter de fabulação inerente à linguagem literária, que é levada ao ápice pelo contista. A capacidade criativa transforma, a partir da revitalização do código linguístico, e aciona a emergência de um universo próximo à natureza infantil, espelhando a sua concepção de arte, a partir da superfície do texto. Dessa maneira, instaura uma “[...] linguagem-objeto e uma metalinguagem, que sinaliza a todo instante a consciência de ficcionalidade da obra” (COUTINHO, 1994, p. 13).

Rosa perscruta as nascentes do vocábulo e do ser, procura depurá-lo para que dele possa libertá-lo das cargas semânticas atreladas ao uso, pois sabe que a linguagem comum não serve para expressar as verdades humanas. Portanto, precisa limpá-la (desmontá-la e montá-la novamente) para devolver-lhe à luminosidade originalmente perdida. Desse modo, reconfigurada, como força motriz geradora de infinitas combinações, as formulações interpretativas jorram como água no meio do deserto.

A partir das novas montagens instituídas pelo autor no idioma brasileiro, o leitor, participe na construção do sentido, depara-se com uma dimensão inusitada, na qual o obriga a rever suas verdades. Ao se lançar na instabilidade do signo, o interlocutor é obrigado a redimensionar os sentidos, ampliando a visão da própria condição humana, levando-o a

perceber que, no jogo de linguagem de Rosa, tudo é movente, ambíguo, reversível. Deslocamentos que sugerem novas concepções de existência acionadas pela via da ficção, da estória.

Na jornada de resgatar a esfera primeva do ser humano, na qual o ficcionista adverte não poder penetrar apenas racionalmente, faz-se necessário que o leitor se perca, também, pela trilha do inexplicável, incompreensível, intuitivo, “[...] o elemento metafísico...” (LORENZ, 1994, p. 45). Camadas que, segundo Rosa, também fazem parte do fazer literário. Caráter que explica a impossibilidade de não poder ser explicado apenas com as antenas da lógica cartesiana, uma vez que “[...] o cérebro humano é uma organização muito defeituosa e debilitada. Por isso mesmo, o homem possui, além do cérebro, o sentimento, o coração, como queira” (p. 54-55).

Esse é o motivo pelo qual a linguagem literária de Rosa assinala uma busca pela dimensão original e mais expressiva da palavra, do homem, compreendida, neste trabalho, como “[...] rostinho de menino, de menos-de-menino. só. Só” (ROSA, 2005, p. 120). Nesse ínterim, o trabalho escritural que Rosa empreende advém do embrenhar-se em muitas veredas idiomáticas e do sertão que carrega dentro de si, e propõe uma experiência de linguagem homóloga a um processo químico, pois, segundo Rosa, “[...] o escritor deve ser um alquimista” (p. 49), um reacionário (e não um revolucionário) da língua, possibilitando a emergência da plasticidade expressiva da língua, também reverberada pela relação afetuosa, com a qual o mineiro concebe seu ato criativo.

A língua e eu somos um casal de amantes que juntos procriam apaixonadamente, mas a quem até hoje foi negada a benção eclesiástica e científica. Entretanto, como sertanejo, a falta de tais formalidades não me preocupa. Minha amante é mais importante para mim (LORENZ, 1994, p. 47).

Indubitavelmente, a linguagem desestruturadora e provocadora de espantos do jogo literário rosiano está direcionada para o movimento de retorno à dimensão original da palavra, espaço do múltiplo, do reino concertado da criança, espaço lúdico, no qual se vai “[...] tecendo estórias plenas de poesia e de mágica fantasia” (RESENDE, 1988, p. 25). Todas essas premissas mencionadas orientam para o entendimento da relação metafísica mantida com o código, o que não se pode circunscrever somente com os instrumentos provenientes da lógica cartesiana. Aspectos que fazem da linguagem literária de Rosa, singular, única.

Ao erigir seu sertão poético, o escritor toma para si a responsabilidade de fazer a limpeza do idioma, mantendo-o sempre voltado para a face da infância, uma vez que Rosa se

diz guardião de um portal com saída para o infinito, pois, de acordo com sua perspectiva, acredita que “[...] o idioma é a única porta para o infinito, mas infelizmente está oculto sob montanhas de cinzas. Daí resulta que tenha de limpá-lo, e como é a expressão da vida, sou responsável por ele, pelo que devo constantemente *umsorgen* (Cuidar dele)” (LORENZ, 1994, p. 47).

Paulo Rónai (2006), em seu ensaio intitulado “Os vastos espaços”, recupera os apontamentos sugeridos por Oswaldino Marques acerca das peripécias linguísticas de Rosa, fazendo uma leitura da escritura desenvolvida pelo ficcionista, evidenciando traços de que o fazer literário do mineiro é movido pelo desejo de desestabilizar as estruturas formais do código, a fim de promover neologismos que desconsertem seus leitores que, sem orientação segura, possam se (re)fazer mais experientes, como suas “personagentes” infantis. Nessa linha, o crítico citado por Rónai orienta quanto ao projeto escritural de Guimarães Rosa que:

Sua função primordial [...] é descondicionar os nossos hábitos verbais e levar-nos a reexperimentar as ideias ou sensações veiculadas. A comoção que nos agita arranca-nos, por assim dizer, à nossa letargia mental e nos obriga a repensar os objetos. A linguagem opera, desse modo, a contínua reativação das nossas vivências e nos abastece de conotações insuspeitas” (RÓNAI, 2006, p. 38).

Diante dos preceitos norteadores elencados por alguns críticos e pelo próprio ficcionista a respeito da sua linguagem, evidencia-se que a arte de Rosa se fundamenta na libertação do signo, do homem das capas temporais que o revestem ao longo da vida, com o intuito de reativá-lo, remontá-lo, prolongando esse estágio de existência nascente para outras fases temporais do ser humano. Talvez esteja nesse aspecto, o reiterado desejo de elaboração de um fazer poético vinculado à perspectiva do olhar infantil, cujas potencialidades discursivas da linguagem são relacionadas. Ao tornar a língua mais enigmática, mais estranha, um rio de águas turvas, a torna mais humana, tendo em vista, o pressuposto do escritor de que “[...] a poesia se origina da modificação das realidades linguísticas” (p. 56).

Pela vereda do foco infantil nos contos de *Primeiras estórias*, em que a criança é a protagonista, a leitura que se faz é a de que a linguagem literária de Rosa se encontra em constante estado de gestação, de nascimento. Viço primordial que pode ser articulado à infância do ser e da palavra, porque ambas são constituídas, conforme a afirmação do próprio escritor, de Vida (a inicial maiúscula deve ser compreendida no sentido de vida enquanto potência máxima do existir). Esta, desponta mais genuína, envolta em maior grau de liberdade, com alto poder inventivo, no limiar da existência. O que se vincula a um dos

compromissos mencionados pelo autor: o de libertar o homem dos pesos comumente dados às coisas ao longo do tempo, retirá-lo das montanhas de cinzas que o recobrem e “[...] devolver-lhe a vida em sua forma original” (LORENZ, 1994, p. 48). Para este estudo, essa “forma original” é compreendida como a camada composicional primeva do ser humano: a *Infância*.

Rosa (1994) aspira promover uma linguagem que devolva ao código linguístico e ao ser humano sua camada nascente, originária encoberta pelo uso. Objetivo, de tal modo, pincelado nas próprias palavras do autor: “[...] acredito que a literatura só pode nascer da vida, que ela tem de ser a voz daquilo que eu chamo ‘compromisso do coração’” (LORENZ, 1994, p. 48). Seguindo essa via interpretativa, o mineiro, ao explicar seu método de criação artística à Günter Lorenz, esclarece que a dimensão artística que constrói perscruta a alegria pulsante fundante da língua e dos sujeitos: “Primeiro, há meu método que implica na utilização de cada palavra como se ela estivesse acabada de nascer, para limpá-la das impurezas da linguagem cotidiana e reduzi-la a seu sentido, original” (LORENZ, 1994, p. 46).

Rosa já advertia que a arte que ele empreende conta com vários níveis que se fundem e se interrelacionam formando um amálgama de culturas, ademais, a cobertura supralógica, intuitiva, emotiva que envolve o léxico e as personagens: o elemento metafísico com o qual repete o processo da criação. Linguagem híbrida que aciona a pureza do vocábulo, “[...] a pura mistura” citada por Rosa, “[...] porém a construção dessa linguagem mesclada obedece a uma intenção explícita e paradoxal de pureza e de volta metafísica à origem do verbo, [...] homóloga à que teria presidido na criação divina” (ARRIGUCCI JÚNIOR, 2019, p. 479).

No caso da análise aqui pretendida, vincula-se esse desejo do escritor ao resgate à natureza infantil da palavra, cujo poder imaginativo funda espaços, os quais, possa haver a possibilidade de experienciar a reversibilidade e movimento das coisas. Daí acreditar-se que, pode-se estabelecer a relação, linguagem literária e jogo, empreendida por Guimarães Rosa como um ato de brincar, como instância lúdica, resultado de um dinamismo vibrante, instituído no campo do texto.

Nesse sentido, faz-se necessário compreender algumas noções associadas ao termo infância, comumente atribuídos ao recorte temporal, mas que também pode ser delineada como força pulsante de vida e espaço de experiência de linguagem. Além disso, a noção de jogar/brincar se entrelaça e se coaduna com a fase pueril dos sujeitos, portando, instâncias que tornam possíveis a criação de uma existência lúdica.

2.3 Infância e Jogo: experiências de linguagem

As concepções de infância no transcurso da história têm sido delineadas a partir de preceitos que regem o meio social, daí a ocorrência de sucessivos estratos semânticos, na maioria, problemáticos, atrelados ao conceito de *infância*. Compreender os fundamentos que cercearam essa temporalidade humana, obriga assinalar que a criança foi historicamente excluída das esferas familiares, educacionais, sociais e econômicas, bem como, dos estudos científicos. Esse é o entendimento decorrente da falta de representatividade nas artes dessa fase da vida, desde o século XII. Prerrogativa que orienta a percepção de não ter havido espaço reservado à infância antes disso.

Quem, inicialmente, concebeu a infância como objeto de estudo, considerado o precursor nessa área, foi Phillipe Ariès com a obra *A história social da criança e da família*, no ano de 1960 e 1962, respectivamente na França e nos Estados Unidos, trazendo inovações pertinentes nesse campo, sendo considerado o ponto de partida para abordagens posteriores sobre o tema.

O autor traçou o perfil da criança a partir do século XII, na Idade Média. Por meio de sua análise, foi possível perceber como era considerada tênue a linha que separava o infante do adulto. A primeira noção de infância surge na família, relacionando-a a um tempo, cujo superficial afeto nomeado pelo historiador francês, de “paparicação” era dado à criança, no período de maior vulnerabilidade e dependência do adulto. Contudo, bastava insinuar uma certa independência, já era inserida no universo dos maiores. A infância não possuía demarcação definida, já que “[...] a ideia de infância estava ligada à ideia de dependência [...] Só se saía da infância ao se sair da dependência, ou, ao menos, dos graus mais baixos da dependência” (ARIÈS, 1981, p. 42).

No estudo supracitado, a criança não era representada nas expressões culturais da Idade Média, o que faz supor o pesquisador que ela era um ser anônimo, sem identidade, nem lugar definidos na sociedade. “Isso faz pensar também que no domínio da vida real, e não mais apenas no de uma transposição estética, a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida” (ARIÈS, 1981, p. 51).

Conforme Eliane Yunes, na tese *Infância e Infâncias brasileiras: a representação da criança na Literatura* (1986), na Idade Média, as nuances que iluminam as temporalidades da vida humana podem ser vislumbradas a partir da herança da tradição oral, da qual é possível assinalar que as fases da vida estavam associadas a rituais de passagem, cuja finalidade era a transmissão de saber de um estágio de vida para outro. Segundo a pesquisadora, a etnologia já sugeria que a ideia de historicidade do ser humano se dava mais como uma separação cambaleante, visto que “[...] correspondiam antes às noções vagas de puerilidade (infância),

vigor (juventude), sabedoria (velhice), sem que incorporasse papéis sociais específicos” (YUNES, 1986, p. 18).

A falta de representatividade da infância na vida social e, por sua vez, nas artes, ao longo da travessia histórica suscitada a partir da Idade Média, segundo Phillipe Àries (1981), sugere a noção de que a criança não havia o reconhecimento das especificidades da sua condição pueril, cuja etimologia da palavra “infante” tende a corroborar por significar ausência de fala. Em contraposição a essas premissas, Rosa elege, principalmente em *Primeiras estórias*, a vereda da infância como fio condutor, constante em seis contos, para compor o universo ficcional da obra, de complexidade e amplitude inegáveis, assomando-se às várias nuances evocadas nas vinte e uma (21) narrativas que compõem o livro.

Vale ressaltar que o reconhecimento das especificidades inerentes à faixa etária conhecida como *Infância* advém da nova conjuntura social instaurada a partir da revolução industrial, na qual pode-se inaugurar a insinuação do termo tal como se conhece hoje. Yunes (1986) pontua que, somente “[...] a partir do século XVIII, com o recorte da idade transformando-se em um dos instrumentos de divisão e organização social é que a modernidade se defronta com uma primeira noção de infância” (YUNES, 1986, p. 17).

Numa perspectiva filosófica, no livro *Infância e História: destruição da experiência e origem da História*, Giorgio Agamben (2014, p. 65) concebe a infância “[...] como original dimensão histórico-transcendental do homem”, evidenciando que somente porque o ser humano possui uma infância, um não falar, que pode fundir a língua ao discurso e, ao se instituir no mundo “[...] como sujeito de linguagem, deve dizer eu” (p. 64). Desse modo, é a infância, como parte da natureza humana, que une esse espaço de experiência com a língua introduzindo “[...] a descontinuidade e a diferença entre língua e discurso” (p. 64). É devido a existência desse entrelugar, dessa fissura, que a experiência de um ser não falante, mas que passa a proferir um discurso pode estabelecer o limite, no qual o sujeito vivencia algo que antecede a sua constituição e inaugura, por meio da linguagem, um lugar na história.

O estágio pueril, também compreendido como o princípio da formação física e subjetiva dos indivíduos, ou como um processo de passagem da fase infantil para a adulta, em *Primeiras estórias*, sugere, principalmente, nas narrativas que abrem e fecham o livro, uma travessia em que o protagonista precisa aprender a se posicionar entre o equilíbrio (em um pé só) e a certeza (em dois pés), assim como alude Cortázar, em *Jogo da Amarelinha* (1963), até chegar ao céu: a complexidade inerente ao viver.

As premissas históricas orientam que não há distinção entre o adulto e a criança, nem com relação aos trajes, nem com relação aos jogos e brincadeiras. O infante, considerado um

adulto em miniatura, participava, juntamente com os maiores, dos mesmos momentos de diversão. Entendimento que se estendeu até o final do século XIII. Entre os séculos XIII e XIV, com a mobilização das cruzadas, bem como o objetivo de cristianização, houve uma perseguição aos pagãos, levando ao aparecimento de padrões eurocêntricos de criança, na qual “[...] fazem surgir o modelo e ancestral das imagens de crianças na arte europeia – a infância sagrada, de Nossa Senhora menina e do Menino Jesus” (YUNES, 1986, p. 20).

As atividades lúdicas tinham elevada importância na vida da sociedade medieval. O trabalho não teria a mesma importância dada pela modernidade e não tomaria demasiado tempo. As festividades, juntamente com os jogos, eram consideradas momentos para estreitar as relações de afetividade entre a comunidade:

[...] na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida (ARIÈS, 1981, p. 94).

É necessário perceber que a infância, tal como é compreendida atualmente, não existia no período que antecede o século XVII. De acordo com “A Construção social do conceito de infância: uma tentativa de reconstrução historiográfica”, Nascimento, Brancher e Oliveira (2008) esclarecem que:

[...] a palavra infância passou a designar a primeira idade da vida. Até o século XVII, a ciência desconhecia a infância; não havia lugar para elas na sociedade. Fato caracterizado pela inexistência de uma expressão particular a elas. Foi então, a partir das ideias de proteção, amparo, dependência, que surge a infância (NASCIMENTO; BRANCHER; OLIVEIRA, 2008, p. 7).

Todavia, a partir do fim do século XVII, houve uma transformação radical, no que concerne à temporalidade circunscrita como infância. Alterações que afetam as relações familiares, cujas bases se constroem pela insurgência do modelo advindo da revolução industrial, repercutindo, por sua vez, na conjuntura familiar.

Nessa perspectiva, há a transposição da criança da posição de marginal para o centro das preocupações. O aprendizado passa do ambiente dos adultos de modo eminente, para a escola, vista como a clausura que antecedia a liberdade, posto que, foi na instituição escolar onde: “[...] começou então um longo processo de enclausuramento das crianças (como dos

loucos, dos pobres e das prostitutas) que se estenderia até nossos dias, e ao qual se dá o nome de escolarização” (ARIÈS, 1975, p. 5).

Diante da mudança paradigmática nos âmbitos econômico, social e cultural, advindos da revolução francesa e, conseqüentemente, da ascensão da burguesia, cuja dominação do aparelhamento tecnológico, decorrente da revolução industrial, foi estabelecida uma individualização dos sujeitos, estendendo-se à vida em família, que passou a ser assunto privado. Inserida nesse novo modelo de convivência, a criança era considerada um ser que deveria receber uma aprendizagem e uma moral pertinente ao novo modelo emergente. Logo, a família necessitava de uma instituição forte (a escola) que a ajudasse na tarefa, pois o pequeno ser não estava dentro dos padrões valorativos que ascenderam juntamente com a sociedade burguesa do século XVIII. Sendo assim, o infante era considerado um ser desprovido de racionalidade, por isso ele deveria ser regido, direcionado.

Nesse contexto, pode-se perceber que a criança era tida como irracional e, portanto, incapaz de movimentar-se com sobriedade e com coerência no mundo. Percebe-se, então, que a primeira preocupação com a infância ligou-se disciplina e difusão da cultura existente, limitando todo e qualquer movimento infantil destinado ao prazer e ao aprendizado (NASCIMENTO; BRANCHER; OLIVEIRA, 2008, p. 8).

Se o estágio da infância, na perspectiva da historiografia medieval, é dissolvido e negado, na Idade Moderna, essa temporalidade da vida humana ganha uma posição social de centralidade, visto que a família se tornava o foco do atendimento das necessidades e responsável pela educação dos filhos. Uma reelaboração de postura ideológica que marca o advento da infância na modernidade. Contudo, a criança é realocada diante de outros esquemas de exclusão, ao passo que se torna refém das concepções pedagógicas moralizantes em meio a uma disputa de premissas educacionais, nas quais deve ser guiada para atingir os níveis comportamentais considerados socialmente aceitos.

A perspectiva da concepção da infância também é abordada no ensaio de Marisa Lajolo (2011) intitulado “Infância de papel e tinta”, no qual a pesquisadora acredita ser problemática a significação do termo infância estar historicamente vinculada à ideia de um não falante, e por esse motivo ocupar o papel, em vias de representação, de ser concebido, sempre, a partir do olhar do outro, do adulto, portanto, de fora. À infância seria reservado um espaço em que a voz é negada ou silenciada. Concebida dessa maneira, ela estaria associada a um lugar vazio de fala, haja vista que:

[...] enquanto objeto de estudo, a infância é sempre um outro em relação àquele que a nomeia e a estuda. As palavras infante, infância e demais cognatos, em sua origem latina e nas línguas daí derivadas, recobrem um campo semântico estreitamente ligado à ideia de ausência de fala. Esta noção de infância como qualidade ou estado de infante, isto é, d'aquela que não fala, constrói-se a partir dos prefixos e radicais linguísticos que compõem a palavra: in = prefixo que indica negação; fante = particípio presente do verbo latino fari, que significa falar, dizer (LAJOLO, 2011, p. 229).

Embora vigiada, separada dos adultos, participe de um jogo de dominação, vista como inocente, frágil, despreparada, ignorante, incompleta, portadora de resistência e rebeldia, foi na modernidade que se insurgiu a primeira estrutura social, na qual foi possível delinear os contornos e experienciar a primeira concepção de infância, com as peculiaridades que lhe são inerentes, como sujeito histórico.

Agamben (2014) ratifica que o ser se constitui na/pela linguagem, precipuamente com o contato que se tem com a língua, e que, justamente pelo fato de o homem ter uma infância, espaço da experiência, pode transpor do semiótico para saltar ao semântico. Por esse viés, a infância seria uma experiência de linguagem, da qual não se pode desvencilhar o homem. Sendo assim, a linguagem é “[...] o lugar da infância, enquanto experiência do homem” (AGAMBEN, 2014, p. 59), pois o que se experiencia não é outra coisa senão a língua. A esse respeito, o estudioso destaca que “[...] nós não encontramos jamais o homem separado da linguagem e não o vemos jamais no ato de inventá-la. É um homem falante que nós encontramos no mundo, um homem que fala a um outro homem, e a linguagem ensina a própria definição do homem” (p. 60).

Considerando ainda como base os pressupostos do autor, Agamben sinaliza que o que se necessita compreender é que a linguagem, como uma experiência pura e transcendental, é a infância do homem, cuja potência original irrompe para se instaurar no mundo como sujeito histórico. Logo, essa dimensão se define como espaço em que “[...] a experiência é a simples diferença entre humano e linguístico. Que o homem não seja sempre já falante, que ele tenha sido e seja ainda in-falante, isto é a experiência” (AGAMBEN, 2014, p. 62). Para Agamben, a infância está associada à experiência de linguagem como algo inerente ao humano, mas que só pode ser vivido e atravessado justamente porque os seres humanos possuem um recorte temporal chamada infância. Instância original, na qual a humanidade se institui por meio da linguagem, na habilidade de designar o mundo.

Como se pôde perceber, refletir sobre o tema é adentrar em um empreendimento plural, multifacetado, proveniente da natureza cambaleante de uma matriz, historicamente oscilante, vinculada ao termo. Sendo assim, neste estudo, a concepção de infância não se

limita a uma indicação cronológica ou um estado psicológico, mas que dialoga também, principalmente, com a perspectiva trazida por Agamben (2014), que retoma pressupostos benjaminianos de que a infância dar-se-á enquanto experiência de linguagem; experiência transcendental (no sentido de que o que é experimentado é a língua mesma) mediada pelo mundo.

Os fundamentos teóricos mencionados se alinham ao pensamento de Rosa (1994), quando este afirma que seu idioma conta com um aspecto imprescindível para a construção do reino poético que inaugura: o aspecto metafísico da língua, que faz dela algo particular, ou seja, seu. Sendo assim, a criança deve ser compreendida como ser cultural, inserida na/por meio da linguagem e, por isso capaz de subverter a ordem instituídas das coisas que a cercam, pela capacidade de experienciar a língua com o poder de criação que lhe é latente, constituindo-se como sujeito histórico. Conforme o artigo intitulado “Infância e Espaço em *Primeiras Estórias*”, o conceito de infância na obra também pode ser considerado como ritual de iniciação.

[...] partindo do entendimento da infância como o período do início do desenvolvimento físico e psicológico do ser humano, pode-se vincular a narrativa dos contos, que privilegia o olhar da criança a uma espécie de ritual de iniciação, ou seja, um indício da passagem da infância para a vida adulta (DANESE; SIQUEIRA, 2014, p. 179).

Ao voltar o pensamento para a própria infância, reconhece-se o prazer, o grau de tensão e seriedade, proporcionado pelo ato de brincar/jogar, mesmo sabendo, tratar-se de algo imaginado, fictício. A possibilidade de se tornar “Outro” é levada às últimas consequências. É como se tivesse sob um encanto, porém, tensionado pela incerteza, já que a magia pode acabar, fazendo do momento fugaz, efêmero, por isso mesmo, lugar de intenso viver. Lugar que se eterniza em nós, provocando a quebra do tempo vazio e homogêneo, medido pelo correr das horas, pois é regido pelo prazer e pela espontaneidade.

A possibilidade de ficar em transe, transpor, suspender a realidade por um determinado período, envolver-se pelo poder advindo da relação lúdica construída no/pelo jogo, estabelece uma nova relação com o tempo, o espaço e as coisas, atribuindo-lhes sentidos inauditos. Desse modo, acredita-se poder relacionar nesta pesquisa as premissas entre infância e jogo como experiências de linguagem, ao jogo literário empreendido por Rosa, através dos seus infantes em *Primeiras estórias*.

É indubitável a intrínseca relação que envolve as instâncias *Infância* e *Jogo*. Este último compreendido como atividade lúdica/brincadeira, esfera precipuamente associada à

fase pueril do ser humano. Aquele, período histórico cujas potencialidades imaginativas são mais evidenciadas, posto que, a criança, ao brincar, cria um mundo só seu, como que ajustando a realidade circundante ao universo infantil, em que tudo é passível de se tornar real. Esse é um espaço capaz de proporcionar uma experiência real, plenamente viável, construída com elevado grau de seriedade, embora, saiba, trata-se de um faz de conta. Logo, possui a capacidade de transcender o mundo das necessidades imediatas, capacidade cosmogônica libertadora das amarras conceituais que regem os sentidos.

Ao perscrutar a extensa crítica rosiana, a chave de leitura para o entendimento da estética do contista, como jogo, aparece assinalada na obra inaugural do mineiro intitulada *Sagarana* (1946). No estudo de Edson Santos de Oliveira, “Reflexões sobre o jogo em *Sagarana* (2012), de Guimarães Rosa”, manifestado na estrutura formal da narrativa e na configuração das personagens, a obra é relacionada ao jogo de baralho (especificamente o truco), aos contos de fada, à contação oral. Nuances que auxiliam e jogam luz no campo de atuação da pesquisa aqui proposta: como jogo de linguagem.

Rosa já sugere que seu projeto consiste em jogar com as palavras, banhando-as nas águas da infância, resgatando-lhes o broto do sentido originalmente provocador de espantos e enigmas oriundos da nascente do vocábulo. Outro crítico do escritor brasileiro, Flávio Loureiro Chaves (1978), também corrobora com essa perspectiva por ressaltar que a ludicidade na estética de Rosa é um aspecto que se faz sempre presente: “[...] é bem assim, notável que o comportamento lúdico tenha, finalmente se transformado no princípio estético de seu programa literário, orientando o próprio ato da criação” (CHAVES, 1978, p. 82).

Por sua vez, faz-se necessário refletir também sobre quais necessidades o jogo, inegavelmente vinculado à infância do ser humano, atende, pela simples possibilidade de se penetrar na dimensão do brincar/jogar tão imperativa no estágio pueril dos sujeitos. A partir disso, um questionamento surge. Como as crianças conseguem se transpor para outro mundo quando imersas numa brincadeira, fazendo isto tão seriamente, como se fosse plenamente real? Numa perspectiva mais ampla, pode-se levar em consideração que todos vivem em um jogo social cujas regras são “livremente” aceitas pelos seus partícipes. O próprio código linguístico é uma convenção, um jogo com regras que garante que os sujeitos façam parte de uma construção social por meio da linguagem e comecem a fazer parte do jogo comunicacional, no qual estão inseridos. Esse, na vida prática, funciona como garantia de interlocução e aceitação dentro de uma comunidade.

Em contrapartida ao que foi mencionado, a criança não aceita permanecer somente nos espaços das convenções linguísticas e sociais. Ela precisa e atua na realidade, símile ao poeta,

simulando outro real. É o que Tatiana Levy (2011, p. 23) chama de *experiência do fora*, concebendo-a, a partir de pressupostos de Maurice Blanchot, na qual a maior contradição atrelada “[...] a arte talvez seja o fato de sua realização residir na irrealização”. Impossibilidade que é viabilizada somente por meio da arte, e especificamente, neste trabalho, como uma linguagem literária em exercício jubiloso pelas lentes virgens e pelo pulsar imaginário, que emana dos infantis, e que compõem outro mundo pleno de existir, configurado como espaço de realização do jogo artístico.

Trata-se de uma via de intervenção da realidade, realização da ficção: reino particular erigido, a partir de ninharias/pecinhas encontradas no mundo pela criança, pois “[...] nesses produtos residuais elas conhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e somente para elas” (BENJAMIN, 2009, p. 104), as quais, revestindo-as de uma capa mágica/lúdica, inerente da sua capacidade criadora, a convoca a atuar sobre os detritos encontrados. Fragmentos vistos como supérfluos são fonte de inspiração para a imaginação das crianças. Restos que podem ser vistos como pecinhas de um jogo, e que ganham um invólucro, transformando-as, reordenando-as conforme a aventura do desejo.

Diante do advento do modelo familiar burguês, houve a preocupação dos pais e pedagogos com a problemática acerca de quais brinquedos poderiam ser próprios às crianças. Contrapondo-se a essa ideia, Walter Benjamin (1987) ressalta que não é desnecessário refletir demasiadamente sobre o isso, tendo em vista que no mundo já se encontram os mais variados objetos capazes de despertar a atividade imaginativa/lúdica da criança. O crítico alemão destaca o fato de que o brinquedo pode ser criação da criança e não “para a criança”.

Ou seja, as crianças são inclinadas de modo especial a procurar todo e qualquer lugar de trabalho onde visivelmente transcorre a atitude sobre as coisas. Sentem-se irresistivelmente atraídas pelo resíduo que surge na construção, no trabalho de jardinagem ou doméstico, na costura ou na marcenaria. Em produtos residuais reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e para elas unicamente. Neles, elas menos imitam as obras dos adultos do que põem matérias de espécie muito diferente, através daquilo que com elas aprontam no brinquedo, em uma nova, brusca relação entre si. Com isso as crianças formam para si o seu mundo das coisas, um pequeno no grande, elas mesmas (BENJAMIN, 1987, p. 17-18).

Nessa discussão, considera-se pertinente conhecer a relevância dos estudos de Johan Huizinga, que, no livro *Homo Ludens* (2014), acredita haver um componente basilar no qual diferencia e orienta todas as ações dos indivíduos no mundo. A dimensão comum que gerencia e impulsiona o fazer humano seria, a saber, o jogo. O pesquisador sugere a hipótese

de que tudo se enreda, e é jogo. Depois de percorrer os âmbitos da competição, do direito, da guerra, da poesia, da filosofia, da arte em geral e correlacioná-los com o jogo, Huizinga aponta para o entendimento de que todas estas instâncias têm no seu fundamento uma base lúdica que convoca os seres a jogar/viver.

Ao revolver essas esferas, nas quais as civilizações estão imbricadas, Huizinga considera que essa noção é apontada desde Platão, quando este chega à conclusão de que os homens não passam de joguetes dos deuses. Noção que o historiador associa a uma passagem que se encontra no *Livro dos Provérbios*, no qual reitera que “[...] a Sabedoria Eterna diz que antes de toda a criação ela brincava diante da face de Deus para diverti-lo, e que no mundo do seu reino terrestre ela encontrava seu divertimento na companhia das crianças humanas” (HUIZINGA, 2014, p. 236).

A citação acima sugere que a Sabedoria Eterna se configura ou se assemelha à perspectiva do olhar infantil. Por isso, a prerrogativa de Huizinga de que os movimentos humanos são todos instigados pelo jogo, e também por agregar ao ser humano uma terceira camada que o constituiria. Nessa perspectiva, além da racionalidade do *Homo Sapiens* e da capacidade de fabricar objetos do *Homo Faber*, existiria mais uma dimensão, não exclusiva à humanidade, que incluiria os animais, tão indispensável quanto a capacidade de conhecer o real e produzir objetos. A esses, soma-se, segundo o historiador, o *Homo Ludens*, oriundo da relação do homem com o jogo.

À vista disso, pode-se vincular as noções de Huizinga ao entendimento de Rosa, quando explica a Günter Lorenz (1994) que os seus personagens possuem uma sabedoria que não advém da relação racional que eles possam ter com a vida. De tal forma que, para ele, seus seres fictícios são também um pouco dele mesmo, possuidores também de um entendimento de que a “[...] sabedoria é algo distinto da lógica” (LORENZ, 1994, p. 57). Rosa aponta que o homem não é constituído apenas pela racionalidade. Para o autor, essa norma não vale para o ser humano, pois, se assim o fosse, a vida poderia se resumir a uma sentença matemática, cuja travessia “[...] não necessitaria da aventura do desconhecido e inconsciente, nem do irracional” (LORENZ, 1994, p. 57).

Em *A gaia ciência* (2012), Nietzsche problematiza o seu tempo e propõe o advento de uma ciência alegre, cuja possibilidade de consonância de esferas, consideradas inconciliáveis, poderão ser partícipes do mesmo campo humano e/ou artístico, corroborando para o entendimento de ser viável a possibilidade de associar arte e alegria, dispostas lado a lado, como também, trabalho e prazer. Além disso, evidencia o ócio como algo importante para a elevação do espírito, dentre outros assuntos importantes, destacando que os mestres da

finalidade da existência estragaram “[...] a eterna comédia do existir” (NIETZSCHE, 2012, p. 52).

Conciliar dimensões consideradas díspares redimensionam o saber, no qual o real, a lógica e/ou a razão não estão dissociadas do fantasioso, do prazer, da intuição. Logo, a arte rosiana, bem como a filosofia poética nietzschiana podem ser colocadas em sintonia, ao simularem um conhecimento pautado pela alegria, da linguagem literária como jogo, visto que ao reelaborar a objetividade do mundo, a arte nos permite viver e se expandir continuamente diante das verdades do mundo.

As premissas rosianas, por conterem à concepção supralógica do jogo, não possuem uma função fora de si, mas têm um fim em si mesmas. São atividades que estão ligadas ao supérfluo, à elevação do espírito, posto que não possuem uma finalidade prática, uma utilidade dentro de um mundo guiado pela convenção da força capitalista. E como tal, a literatura, numa dimensão clandestina, foge da compreensão estritamente lógica, pois estaria análoga ao ato de jogar acima das diretrizes do utilitarismo, da razão. Outra característica do jogo que pode ser estendida à poesia é a capacidade de transformação da realidade, concebendo-a por meio de imagens, e o interlocutor como integrante ativo nesse processo de criação.

Segundo Iser (1979), em “O jogo do texto”, o contrato que se estabelece entre autor e leitor no reconhecimento de que o mundo representado no texto, não tem compromisso com a realidade fora dele, é o universo do “[...] *como se fosse o que parece ser*” e, por isso mesmo, deve “[...] ser tomado como jogo”. Prerrogativas que se alinham à construção narrativa dos contos, em que a conjuntura textual, a todo instante, aponta a metaficcionalidade contida nela. O jogo irrompe os mecanismos da necessidade e da função mecanizada dada aos seres e objetos, pois figura “[...] como um *intervalo* da nossa vida cotidiana” (HUIZINGA, 2014, p. 12), e possui o portal de outro reino, pois vem acompanhado do prazer proporcionado pelo contato com essa outra dimensão, e por não se ter uma ligação direta ao atendimento de uma finalidade, uma vez que “[...] se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização” (p. 12).

Acredita-se que o projeto artístico de Rosa está tecido por essas concepções, cujas “brincadeiras” construídas nos mais altos níveis de seriedade e intencionalidade, fundamentam-se como ato lúdico, no qual as matérias-primas que dispõe o autor (a língua e a realidade) são transportadas para o espaço dialógico do jogo, via alternativa e/ou clandestina extremamente necessária para dar novos sentidos (verdades) à vida, cuja experiência lúdica é

levada aos cimos da palavra poética. Perspectiva já pontuada como sendo basilar no empreendimento escritural, e motivo imperativo que move o ficcionista.

Nesse embrenhar-se, na busca do eterno batismo da palavra que emana dos espaços do jogo infantil/literário, como o faz o poeta mineiro, Agamben (2014, p. 81) exemplifica quando menciona à utópica república infantil, na qual, Pinóquio, “[...] após uma noite de viagem na garupa do burrinho falante, chega feliz, com o despontar da aurora, ao ‘país dos brinquedos’”, explicação de que a personagem está no espaço configurado como universo do jogo.

O jogo, espaço literário, é composto apenas por crianças, todas elas enredadas na dimensão jubilosa do brincar, um reino de extrema alegria e satisfação dos desejos. Dimensão que suspende a realidade e coloca em êxtase o participante da brincadeira, estabelecendo outra relação temporal com o instante, perdendo seu caráter homogêneo e fugidivo, medido pelo calendário. Este é paralisado e demolido, pois na esfera do jogo infantil a dimensão temporal medida pelos dias e horas “[...] imobiliza-se agora no desmesurado dilatar-se de um único dia festivo” (AGAMBEN, 2014, p. 82), tornando o momento presentificado no aqui-agora, singular, histórico, atravessado pelo átimo de intensidade experimentada.

As atividades jubilosas, as quais vivenciam os seres, também agregam mais uma camada de entendimento acerca dos indivíduos: uma vez penetrado nesse outro lugar (o do jogo), repeti-lo, o outra vez se torna algo imprescindível. Walter Benjamin (2002), no capítulo “Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental”, acrescenta que uma teoria sobre os jogos teria que levar em consideração uma regra que orienta todos os “[...]mundos dos jogos: a lei da repetição”, já que, como se sabe, “[...] quem compreende a mente humana, sabe que nada é tão difícil para o homem quanto abdicar de um prazer que já experimentou” (FREUD, 1908 [1907], p. 80).

Para Benjamim (2002), não há nada que torne a criança mais feliz do que “[...]o mais uma vez”, ressaltando que o ritmo primordial dos jogos na infância possibilita uma experiência mais profunda com os objetos. Concepções já vislumbradas por Freud, tal como o “[...] além do princípio do prazer”. Uma vontade impulsionada pela possibilidade de retorno, do “[...] sempre de novo”. Segundo Benjamin (2002, p. 101), essa dimensão lúdica tem o poder de promover “[...] o restabelecimento da situação primordial da qual ela (experiência) tomou o impulso inicial”.

Para se compreender um pouco mais sobre a intrínseca coadunação da criação artística com o ato de jogar/brincar, Hans-Georg Gadamer (1985) busca a densidade das concepções de jogo, símbolo e festa, atrelados à noção tradicional de belo da Grécia Antiga, berço da civilização ocidental, para expandir o entendimento de arte, atualizando-a na estética

moderna. Base hermenêutica que fundamenta a premissa do fazer artístico como possibilidade de ter uma vivência autêntica, lugar de pulsão das paixões, na qual reconhece a arte como jogo. Tendo por base esse princípio, encena um movimento autorreflexivo: “[...] o jogo, em última instância, é a autorrepresentação do movimento do jogo” (GADAMER, 1985, p. 35).

Mobilidade em que o autor/leitor se lança e é lançado, meio do qual se pode conhecer a si e o mundo, construto estético pleno de vida, em que a liberdade e gozo reinam, explicitando o outro de nós mesmos, o que “[...] no comum, na gente não cabe” (ROSA, 2005, p. 208), alargando o viver. Sendo assim, perceber que há um jogo na construção da arte é se reconhecer nela seu aspecto lúdico.

Outras nuances associadas ao exercício do jogo se referem ao fato de que o jogo transcenderia as necessidades físicas e/ou biológicas e materiais, conjecturando a existência, nos seres humanos, de um aspecto não explicável somente pelas lentes da racionalidade, contudo, carregada de sentido, haja vista que o jogar:

[...] é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. 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, 2014, p. 4).

Esse traço imaterial que Rosa chamaria de aspecto metafísico pode ser algo imperativo, misterioso no humano, que o conduz à atividade. Freud faz uma experiência com o neto no jogo do Ford-da, cuja posição de sujeito passivo reformula-se à condição ativa, na qual a criança passa a simbolizar o brinquedo na ausência da mãe, envolto pelo júbilo da ação. Como senhor do movimento, o infante vê o jogo como possibilidade de transbordamento do existir. Como instância suprarracional, visto que não tem compromisso com as exigências da vida cotidiana, se vincula ao empreendimento artístico. Justamente por isso, acredita-se que por se colocar fora do jogo capitalista, abre uma fissura para aventura rumo ao desconhecido, ao novo, desarticulando a ordem estabelecida da cultura ocidental.

É importante destacar que o simples fato de existir o jogo, antes mesmo da inserção do homem na própria cultura, já sugere o espírito como sua essência intangível. Sendo assim, a abordagem científica seria insuficiente para compreendê-lo, pois não é exclusivo dos seres humanos. Se assim o fosse, os limites do jogo abrangeriam somente a humanidade.

O regozijo proporcionado pelo jogo, considerado também como uma dimensão estética, em que se pode ter uma experiência intensa e excitante, faz-se dispensável pelas leis do capital “[...] e, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e característica primordial do jogo” (HUIZINGA, 2014, p. 5). O terreno do jogo é instável, inseguro, incerto, e esses são aspectos ressaltados na literatura do contista, tendo em vista os “indesfechos” peculiares das suas narrativas, uma vez que as estórias terminam sem concluir, deixando-as abertas ao infinito de possibilidades.

Nesse ínterim, o ato de brincar/jogar realizado na infância não é só técnica regida a movimentos mecânicos, ou imitação de algo exterior ao jogo, mas também e, principalmente espaço de criação, improvisação, pelo qual o inconsciente sai de “seus guardados”. A liberdade criadora oriunda dessa nova relação com o mundo e guiada pela “[...] presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos” (HUIZINGA, 2014, p. 6). Para Rosa, as fronteiras do pensamento ocidental não são suficientes para definir a natureza humana, se assim o fosse, a vida poderia ser resumir a uma sentença matemática, cuja travessia “[...] não necessitaria da aventura do desconhecido e inconsciente, nem do irracional” (LORENZ, 1994, p. 57).

Ademais, outro aspecto importante do jogo que pode ser associado à literatura é a capacidade de segregação espacial e temporal em relação à vida cotidiana, rompendo com ela e colocando em suspensão momentânea a realidade exterior, pois cria um cosmos regido por outras leis, mas que também pode provocar excitação, incerteza, já que a qualquer momento a realidade pode reivindicar seu retorno do reino da fantasia. O jogo também teria estreitas relações com o culto, os rituais, a festa, pois são entidades autônomas, pois possuem demarcações precisas, são realidades concebidas na esfera do divertimento, na clandestinidade das normas prestabelecidas. “Um faz de conta”, um brincar com seriedade aproximando o jogo do ritual. Intersecções já assinaladas por Platão.

À vista disso, o jogo seria um elemento que ajuda a compreender o mundo e o ser humano, tendo em vista que ele se configura como espaço de transcendência. Rosa, ao eleger a criança como peça-chave de algumas de suas estórias, conduz ao entendimento de que a percepção pré-lógica, na qual elas se encontram, pode ser a vereda para se vislumbrar o desmonte da razão como portadora das verdades humanas. Os pequenos seres, por terem passe permitido à imaginação, transportam-se placidamente para o mundo dos brinquedos, instaurando uma realidade mais vívida envolta pelo aro irreal/real do universo do jogo.

Nessa perspectiva, a poesia “[...] se 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 cotidiana’[...]” (HUIZINGA, 2014, p. 133). Por esse motivo, a literatura tem uma íntima relação com a esfera do jogo. Assim, para compreender o ato poético, faz-se necessário se revestir da mesma áurea mágica que envolve o poeta, que se faz infante e reconhecer a sabedoria infantil como superior ao adulto. Sendo assim, a experiência poética/infantil:

[...] está para 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. Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto (HUIZINGA, 2014, p. 133).

Como possibilidade de leitura, o jogo, na obra do ficcionista mineiro, revela o mundo reversível do escritor, pautado pela impermanência e cambaleância narrativa e dos personagens. Trata-se de um movimento perceptível no foco do narrador que por vezes se distancia e aproxima do olhar infantil, como pela eleição do foco pueril, uma perspectiva marginal, historicamente negligenciada, deslocada para o centro da dinâmica narrativa, abrindo lugar para o indizível, para o não convencional, para o inusitado. Desse modo, o jogo do texto literário, desarticulando conceitos, rompendo a relação significante e significado, lança o leitor ao universo movediço da tessitura narrativa. O vai e vem dessa nova ordem revira, reorganiza e remonta a concepção naturalizada do mundo (ISER, 2002).

A perspectiva infantil, fase guiada pelos instintos, é evidenciada como uma compreensão mais elevada sobre a vida, sobrepondo-se à do adulto, fase da razão. A criança, mesmo estando na fase da desrazão, e principalmente por isso, não está atrelada às camadas da existência que direcionam seu olhar para os limites que a racionalidade impõe, ou seja, ela encontra-se livre desses entraves. Diante disso, compreende-se o porquê de as personagens infantis poderem ser vislumbradas como peças primordiais a iluminar a poética rosiana, pois, assim como a poesia, a criança carrega em si uma expressão original e primeva, assentada neste estudo como a própria configuração da poesia. Essas prerrogativas evidenciam a presença do lúdico no fazer literário de Rosa, no qual se pode estabelecer um paralelo entre criança, poesia e jogo. Categorias que, por sua vez, são concebíveis dentro da esfera lúdica.

Criança, poesia e jogo estão intimamente relacionados, já que o poético é proveniente “[...] da fusão entre jogo e poesia” (HUIZINGA, 2014, p. 139). As crianças veem prazer em brincar, já que se trata de uma ação voluntária, espontânea, praticada dentro da mais pura liberdade, tido como algo imprescindível, enquanto que para o adulto, enredado pelo

automatismo das convenções sociais e linguísticas, o brincar/jogar pode ser visto como algo dispensável ou até mesmo inútil.

A liberdade é uma das principais características do jogo, posto que este se coloca à margem da vida cotidiana. Trata-se de uma fissura que se abre para escapar das exigências impostas pela realidade, já que possui espaço e tempo determinados para sua realização, uma não realidade que tem um fim em si mesma. Essa capacidade de transformação do mundo real em um mundo da fantasia, Piaget (1978)³ explica como jogo simbólico ou faz de conta, advindo da relação imitativa da criança com o meio e os objetos, dando-lhes novos significados, adaptando-os à sua realidade infantil.

As concepções de jogo e poesia estão intimamente relacionadas segundo os pressupostos assinalados por Huizinga (2014), no capítulo que trata diretamente das confluências entre jogo e a poesia. Sendo assim, o estudioso reitera que há peculiaridades comuns a circunscrever as duas instâncias anteriormente mencionadas. Logo, nessa conjuntura, quando se diz que o fazer poético é jogo de linguagem, cuja atividade se dá baseada numa dimensão lúdica do ser, está sendo dito no sentido da mais evidente constatação. Como se pode conferir, no sentido atribuído ao jogo pelo historiador holandês:

É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e toma-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão. Ora, dificilmente se poderia negar que estas qualidades também são próprias da criação poética. A verdade é que esta definição de jogo que agora demos também pode servir como definição da poesia. 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. Não é de modo algum uma metáfora chamar à poesia, como fez Paul Valéry, um jogo com as palavras e a linguagem: é a pura e mais exata verdade (HUIZINGA, 2014, p. 147).

Nessa perspectiva, para dialogar com as premissas de Rosa acerca de sua escritura, Wolfgang Iser (2002, p. 109) questiona: “[...] por que jogamos e por que precisamos jogar?” Iser situa a literatura no campo do jogo, no qual há o embate de forças entre o autor, que joga com os sentidos e as palavras e o leitor, em situação performática indo para frente e para trás,

³ Para um estudo mais específico, ver: PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representações*. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

ao tentar vencer o jogo, agregando mais uma camada suplementar ao texto. O interlocutor também pode não conseguir “ganhar” o jogo (não conseguindo atribuir significado), mantendo o texto em aberto, reafirmando-lhe a diferença ao invés de removê-la.

Caso prossiga, “vença”, o texto ganha um estrato semântico figurativo relativo do processo de ficcionalidade empregado no texto, através do qual não se nega a referencialidade do significante, porém torna plausível sua negação: “[...] o que é dito há de ser tomado *como se* pretendesse o que disse” (ISER, 2002, p. 110). Dessa maneira, são as estratégias utilizadas nesse jogo, por meio da leitura, que viabilizam o leitor a transitar entre a o real e o inventado atrelado ao significante, tornando plausíveis novos significados ao jogo literário.

Diante disso, no processo de construção da escritura, os autores teriam por objetivo criar um universo, provocando um estado de excitação e encantamento, mantendo o interlocutor magicamente imerso nesse mundo, cuja possibilidade de enfrentamento de forças antagônicas seja viável. Portanto, alinhado aos fundamentos pontuados em *Homo Ludens*, por Huizinga (2014, p. 148): “[...] a finalidade do escritor, consciente ou inconsciente, é criar uma tensão que ‘encante’ o leitor e o mantenha enfeitiçado”.

Por essa via, a poesia e o jogo são formas lúdicas figurativas de duas possibilidades opostas, colocadas em diálogo, em tensão. Há o entendimento de que forças díspares provoquem um embate, uma luta em que a personagem ou herói precisa atravessar ou vencer durante a sua jornada. Em Rosa, esse movimento se dá, também e, principalmente, no âmbito individual dos seus seres ficcionais. Assim, a vereda de mão dupla da arte rosiana ao tempo que desmonta o léxico, o reconfigura, descondicionando os sentidos, intimando o leitor a jogar em um espaço regido por suas próprias leis: o da arte literária. Chave de leitura que contribui para a possibilidade de conceber a linguagem do autor brasileiro como um jogo de linguagem.

Todavia, é porque há essa quebra entre significante e significado, que se pode instaurar o lugar da diferença (ISER, 2002), pelo qual se rompe o liame entre a substância e o conceito, entre a língua e o discurso (AGAMBEN, 2014), margem em que a dimensão original do ser humano, a infância, detém o poder de instaurar o novo. Esfera intermediária em que a criança funda um universo mais próximo ao seu estado temporal e subjetivo. Logo, é por possuir uma circunstância histórica conhecida como infância do ser humano que os indivíduos podem iniciar sua travessia, se constituindo como sujeitos históricos.

Acresce-se a isso, o caráter de que a “palavra-imagem, a palavra figurativa” inerente do espaço literário, ser detentora de possibilidades infinitas de apresentação e interpretação, pois as amarras que prendiam o ser à ideia são esfaceladas, ganhando uma extensão ilimitada

de sentidos. E, embora o código faça alusão a um referente, o retoma para, em seguida, negá-lo, sugerindo outras apreensões. Dinamicidade característica do espaço do jogo, no qual, o vai e vem das palavras-brotos (como peças) se banham de significados ilesos, emanados da imaginação do leitor, partícipe efetivo na construção semântica do fazer artístico.

Nesse sentido, a linguagem literária contemporânea, como toda a arte, é portadora de combinações sem fim, o que a faz carregada de segredos. Nunca se deixando mostrar por completo, ela está sempre em vias de ser: o que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras, ordenando-as de maneira harmoniosa e injetando mistério em cada uma delas, de modo tal que, cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma (HUIZINGA, 2014, p. 149).

A criança, como dispositivo no jogo poético de Rosa, é uma fingidora, que análoga ao poeta, é capaz de entrar em outra dimensão e delirar de prazer com isso. Essa capacidade de transpor-se para outro plano, o que não deixa de ser também um jogo, um ritual, uma exibição, o infante desde muito cedo já a incorpora. Portador de um alto grau de representação, de invenção, pois detém uma camada advinda do espírito que a lógica não consegue explicar, nem delinear contornos definitivos, atingindo um efeito mítico, estético.

Diante do exposto, crê-se que essas são percepções que podem ser colocadas em paralelo ao entendimento do contista mineiro, quando indagando por Günter Lorenz sobre qual seria a origem dos livros que escreve. O que Rosa prontamente responde em alemão: “Mich reitet auf einmal der Teufel”⁴. Seria algo imperativo e inevitável que se apossa do escritor ao instituir sua escritura. Essa força impulsionadora de poesia, mencionada por Rosa, pode ser orientada pelo entendimento de que todas as ações humanas têm uma base lúdica.

Por essa perspectiva, *Primeiras histórias* vincula-se à concepção de jogo em seus aspectos gerais e específicos, visto que se acredita estar diante de um jogo construído na/pela linguagem literária, posto apresentar semelhanças que podem ser vinculadas ao ato de jogar, na medida que também tem a capacidade de anular temporariamente a realidade, fundando outra, ficcional, instaurada sob os limites da liberdade e da alegria. Como peça do jogo literário, as meninas e meninos de Rosa, e de outros escritores, são guias e portadoras de enigmas, são signos da arte de seus criadores, em que criança e poeta repetem o ato da criação, cujo propósito seria irromper o *continuum* da língua corrente, desconstruindo verdades, trazendo à luz o entusiasmo inaugural em face às descobertas do mundo, rebatizando-o, libertando os sentidos.

⁴ “De repente o diabo me cavalga”. Resposta dada em alemão.

Ao fazer cintilar a visão da palavra-broto, vivencia-se, por sua vez, “[...] a vida em sua forma original”, como pontua Rosa (1994), sugerindo uma travessia plausível. Por isso, na linguagem artística, reconhece-se que “[...] a função lúdica se verifica especialmente quando o espírito e a mão se movem livremente” (HUIZINGA, 2014, p. 223). O que leva a inferir que o fazer artístico é uma força pulsante do *Homo Ludens*, que intenta, primeiramente, o regozijo da realização da atividade em si, característica tão peculiar à fase infantil, mas que precisa ser restituída, já que se encontra soterrada pelas “[...] camadas superpostas pelas contingências do viver” (RÓNAI, 2005, p. 24).

Nesse ínterim, a infância seria o espaço da diferença em que se pressupõe um *experimentum linguae*, passando do semiótico ao semântico: jogo de linguagem. Infância, esfera de realização dos jogos/brincadeiras infantis, dos quais há a possibilidade de experienciar o inusitado da palavra e do sentido. Traços que podem ser projetados no livro *Primeiras estórias*, a partir de uma peça do jogo literário de Rosa bastante representativo na obra: as personagens infantis.

3 PERSONAGEM INFANTIL: PEÇA DO JOGO LITERÁRIO

3.1 Notas sobre a personagem

Afinal de contas, o que faz o leitor viver uma experiência tão “verdadeira” quando tem em mãos somente “[...] papel pintado de tinta?” (BRAIT, 1985, p. 9). Como explicar a paixão que alguns leitores possuem por personagens ficcionais, a ponto de considerá-los reais? Para trilhar um entendimento seguro sobre esse assunto, faz-se necessário compreender como a tradição literária relacionou diretamente a personagem⁵, um ser estritamente inventado, fruto da imaginação do artista, com relação à pessoa, ser de carne e osso encontrada fora da obra, ou seja, perspectivas concebíveis em realidades distintas, mas que por outro lado, estariam pela história da literatura, intimamente relacionadas durante muito tempo.

Partindo dessas premissas, percebe-se o quanto a definição de personagem esteve reduzida e problemática. É preciso considerar que, para compreender esse elemento da narrativa, o leitor terá que enfrentar o espaço em que ela pode ser encontrada e confrontada, sobretudo no texto, espaço que reflete “[...] a maneira que o autor encontrou para dar formas às suas criaturas, e aí pinçar a independência e a autonomia e a ‘vida’ desses seres da ficção” (BRAIT, 1985, p. 11). Diante desse ponto de vista, cabe discutir o processo que o criador se utiliza para criar outro mundo que emerge na/por meio da linguagem, e que é capaz de permitir vivenciar uma experiência real, mesmo sendo ela ficcional. Nesse sentido, Tatiana Levy, no livro *A experiência do fora* (2005), esclarece que:

[...] na versão literária, por sua vez, a linguagem deixa de ser um instrumento, um meio, e as palavras não são mais apenas entidades vazias se referindo ao mundo exterior. Aqui a linguagem não parte do mundo, mas constitui seu próprio universo, cria sua própria realidade. É justamente em seu uso literário que a linguagem revela sua essência: o poder de criar, de fundar um mundo. Dessa forma, as palavras passam a ter uma finalidade em si mesmas, perdendo sua função designativa. Os elementos do romance, tais como fatos, diálogos e personagens, são evocados e realizados a partir de palavras que precisam torná-los visíveis e compreensíveis em sua própria realidade verbal (LEVY, 2011, p. 20).

Os argumentos da autora corroboram para a compreensão de que a linguagem ficcional é fundadora de outro cosmo, capaz de permitir o contato com esse universo por meio de uma elaboração de linguagem oriunda de um processo artístico articulado pelo autor.

⁵ Sobre o assunto, ver livro: *A personagem* (1985), de Beth Brait.

Portanto, a elaboração da narrativa assemelha-se à formação da imagem conseguida pelo fotógrafo, que faz uso de seus instrumentos de trabalho para criar a ilusão de realidade. Dessa forma, o poeta e o fotógrafo não registram a realidade em si, mas criam uma imagem a partir dos meios que possuem, fundando um mundo.

Outra nuance a ser considerada é a herança conceitual aristotélica acerca do que seja a personagem. Ela é tomada sob duas perspectivas centrais pelo autor grego: como espelho da pessoa e como construto regido pelas regras específicas do texto. A *Poética* de Aristóteles foi durante muito tempo lida de maneira equivocada. No entanto, críticos contemporâneos ao fazerem uma releitura mais específica sobre a concepção de *mimeses*, anteriormente entendida apenas como representação, espelho da realidade, perceberam que o autor transcende essa perspectiva de arte como imitação, para outra significação chamada “verossimilhança interna de uma obra”, considerada mais relevante e complexa. Sobre essa nova concepção, o pensador grego considera que “[...] não é função do poeta contar o que realmente aconteceu, mas aquilo que poderia acontecer, o que é possível, de acordo com o princípio da verossimilhança e da necessidade” (ARISTÓTELES, 2008, p. 53).

A passagem da *Poética* de Aristóteles vem corroborar com esta pesquisa por traçar uma ponte para o entendimento acerca da construção da personagem como um espaço de possibilidades, cabendo ao criador da narrativa selecionar os fragmentos de uma possível realidade para compor esses seres inventados. Mesmo que possuam alguns referentes encontráveis fora do âmbito da ficção, no espaço literário, as personagens são seres frutos da imaginação do artista. Concebida desse modo, a personagem é compreendida como uma elaboração de linguagem que pode ser o meio pelo qual se pode ter uma experiência “real e plena”, embora inventada. Candido (1972) reitera que é essa aparência de realidade que torna o texto ficcional.

Em *A personagem da ficção*, Antonio Candido (2014, p. 18) retoma preceitos aristotélicos como a verossimilhança da obra: “[...] adequação àquilo que poderia ter acontecido”. Apesar das profundas mudanças de perspectiva acerca do sentido dado ao texto literário, da Grécia antiga aos nossos dias, a personagem, inicialmente, era considerada como manifestação empírica do autor, ligada à fatores externos à obra. Nesse sentido, o estudioso aponta que “[...] é, porém, a personagem que com mais nitidez torna patente à ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza” (CANDIDO, 2014, p. 21).

Com relação ao ponto de vista mencionado, isso se deve ao trabalho minucioso e consciente do escritor ao erigir seu projeto artístico, pela forma elaborada, racional, evidenciado pela riqueza de detalhes, pela capacidade que dispõe o artista de dotar a

personagem de nuances tão particulares que a transforma em algo “vivo, real e verdadeiro”, mesmo sendo uma experiência ficcional, cuja existência só é possível dentro do contexto da ficção. Depreende-se, portanto, que a personagem, por meio da articulação sugerida pelo escritor dentro de uma obra, torna-se em algo mais verdadeiro que o próprio homem, uma vez que não nos é permitido conhecer pelos sentidos que dispomos todas as nuances da personalidade de um indivíduo. A arte permite evidenciar mais claramente os contornos que delineiam as profundezas, o imperceptível aos olhos, pelo poder que possui o criador de compor seus seres fictícios.

Candido (2014) considera que há dois tipos de conhecimento: um captado pelo poder de captação da visão que nos permite ter uma noção do todo, portanto finita do corpo; mas por outro lado, há um segundo tipo de saber que constitui uma porta de entrada para infinito, pois a sua exploração foge à percepção de qualquer um dos cinco sentidos e “[...] não pode ser apreendida na sua integridade que essencialmente não possui” (CANDIDO, 2014, p. 56). Tal entendimento, por sua vez, reveste as personagens de camadas que as tornam seres mais complexos, fragmentários, incompletos, detentores de uma riqueza infinita, mesmo não sendo possível apreender-lhes na sua totalidade. As camadas internas, a psicologia do ser fictício, do mistério que o envolve, também têm elevada importância para o romance moderno:

[...] é claro que a noção do mistério dos seres, produzindo as condutas inesperadas, sempre esteve presente na criação de forma mais ou menos consciente, — bastando lembrar o mundo das personagens de Shakespeare. Mas só foi conscientemente desenvolvida por certos escritores do século XIX, como tentativa de sugerir e desvendar, seja o mistério psicológico dos seres, seja o mistério metafísico da própria existência (CANDIDO, 2014, p. 57).

Nesse jogo de esconde-esconde, o interlocutor embarca na empreitada da leitura e participa ativamente no processo de construção de sentido, posto que autor e leitor são cúmplices. O leitor, nesse caso, como “[...] parceiro da empresa lúdica, entra no jogo e participa da ‘não seriedade’ dos quase juízos e do ‘fazer-de-conta’” (CANDIDO, 2014, p. 21). Diante disso, a obra revela, apesar do solo histórico no qual ela está inserida, o objetivo estritamente ficcional. A leitura permite a travessia do leitor para um mundo imaginário que se coloca acima do real, solapando a perspectiva histórica, tornando-a secundária.

É por meio da arte que o homem pode adentrar na infinita perspectiva do possível, haja vista o mundo real ser limitado e também limitada a atuação dentro dele. O texto literário, por sua vez, permite penetrar nas potencialidades de coisas inimagináveis para a

realidade, por isso a personagem ganha *status* de universalidade. O leitor “[...] contempla e ao mesmo tempo vive as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar, pela crescente redução de possibilidades” (CANDIDO, 2014, p. 46).

A percepção de arte como espelho do real, repercutiu durante longo tempo à concepção da personagem. As concepções aristotélicas marcaram os pensadores ligados à arte, conforme Beth Brait (1985), até a segunda metade do século XVIII. Um deles foi Horácio, seguidor do pensador grego, que torna mais evidente o legado aristotélico a respeito de arte como *mimesis*, bem como torna mais estreito o liame homem/personagem, atribuindo a este, além desse entendimento, camadas moralizantes que por sua vez foram agregadas às pré-concebidas, de diversão e entretenimento.

Todos esses atributos mencionados anteriormente, eram percebidos por meio da representação da personagem/homem que possuía aspectos que espelhavam um comportamento idealizado de conduta humana, portanto, modelos a serem imitados. O raciocínio desses dois pensadores que desemboca na Idade Média casa perfeitamente com os preceitos cristãos ditatoriais da época que, por conseguinte, contaminam a personagem de contornos perfeitos a serem referenciais para a humanidade. Os efeitos dessa concepção podem ser sentidos até meados do século XVII. Assim, a personagem antropomorfizada deveria ser a representação do melhor lado do ser humano, quiçá superior a ele.

Na segunda metade do século XVIII, novos rumos pairam sobre o conceito de arte, repercutindo necessariamente na personagem. A visão aristotélica e horaciana passa a se voltar sobre a figura do criador, considerando o ser fictício como representação da psicologia do artista. Além disso, é durante o século XIX, com o romantismo, que a narrativa e a compreensão acerca desses objetos ficcionais encontram o ápice do pensamento de que a arte seria a imitação do mundo real, centrada na figura do autor. E “[...] a personagem continua sendo vista como ser antropomórfico cuja medida de avaliação ainda é o ser humano” (BRAIT, 1985, p. 38).

O limiar do século XX, entretanto, anuncia uma mudança brusca de perspectiva aliada às vanguardas artísticas, uma vez que, no século anterior, todas as supostas respostas do texto literário estariam centradas na vida do autor, algo exterior à obra. As novas concepções de arte advindas dos movimentos vanguardistas promovem um deslocamento no olhar acerca do poético. A obra passa a ter significado nela mesma, na sua imanência, no modo como se organiza e, desse modo, tornada signo linguístico, todas as possibilidades de interpretação passam a estar contidas nessa configuração artística.

Pode-se associar esse novo entendimento de arte com o que Barthes chama de “escritura” (BARTHES, 2004, p. 1), que seria o surgimento da linguagem, cujo significado estaria na própria construção e materialidade dela mesma. Ou seja, sua profundidade encontra-se na superfície do texto e não por traz dele, desvanecendo, concomitantemente, a pessoa do autor, o que distancia cada vez mais a personagem de uma realidade empírica ou oriunda da psicologia do autor, passando a ter uma explicação em si mesma, em um processo de auto espelhamento perceptível na construção da linguagem que se desdobra sobre si. Logo, ela torna-se metalinguística: ao tempo que problematiza o fazer poético, funda outro mundo oriundo da experiência estética. Esse novo entendimento acerca da linguagem é colocado em questão quando se pensa na acepção atual delineada em torno da personagem de ficção.

O texto literário hoje, ao perder a vinculação direta com a vida do autor, apresenta-se, segundo Barthes, no seu ensaio “A morte do autor”, como um “[...] tecido de citações saídas dos mil focos da cultura” (BARTHES, 2004, p. 4). Nesse sentido, a obra seria, então, o resultado da adição de todos os meios de que dispõe o autor para construí-la, incluindo suas personagens, que podem ser entendidas em diálogo com as inovações instauradas referentes ao autor e a obra. Daí, é necessário reconhecê-las como um todo oriundo de inúmeros fragmentos advindos do real, uma construção que não tem uma única referência, um único lugar de representação, mas que se torna espaço de confluências e contradições.

Retomando os preceitos postulados por Candido (2014), o teórico assinala as inovações do romance moderno ao instituir uma visão fragmentada da personagem, reflexo das contribuições advindas da psicanálise, do entendimento da incapacidade do homem de se totalizar sem o acréscimo do olhar do outro. Contudo, essa visão parcial “[...] é criada, é estabelecida e racionalmente dirigida pelo escritor, que delimita e encerra, numa estrutura elaborada, a aventura sem fim que é, na vida, o conhecimento do outro” (CANDIDO, 2014, p. 58). Noções que se alinham ao entendimento de Barthes (2004) acerca do que seja a personagem, como ser da ficção, distinguindo-se das noções tradicionalmente concebidas.

O crítico também resgata, ao tratar da personagem do romance, às perspectivas de Forster (1949), acrescentando que a personagem redonda (citada como esférica pelo autor), a é pela capacidade de surpreender o leitor, pois traz o imprevisível (nesse caso, portanto, a vida dentro de um livro). Se ela não provoca, é plana e capaz de ser traduzida em torno de uma única ideia, já que são mais puras e podem ser reconhecidas numa frase (CANDIDO, 2014, p. 63). Para exemplificar as personagens planas, também divididas em tipos e caricaturas, tem-se como exemplo as oriundas das novelas de tevê (e outras resultantes da fábrica cultural tradicional), ou seja, seres que permanecem na mente do leitor e são facilmente reconhecíveis.

Já as personagens redondas se apresentam plurais, cujas contradições ficam evidentes na composição desses seres da ficção, assim sendo, mais complexos, mais amplos, dinâmicos, distinguindo-se das planas por sempre provocar uma surpresa no leitor. Logo:

[...] são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. Para exemplificar, poderíamos recorrer ao elenco das personagens criadas pelos bons escritores e que permanecem como janelas abertas para a averiguação da complexidade (BRAIT, 2005, p. 41).

A análise proposta neste trabalho leva em conta a acepção mais complexa e abrangente acerca da personagem que, embora encontrando nela traços da realidade, traça-se como um ser autônomo, independente e vivo através do mundo construído na/pela linguagem. Por esse motivo, a discussão sobre o termo “[...] parece se aproximar cada vez mais da narrativa como um universo organizado, coerente e lógico, como uma maneira particular de formalizar a realidade” (BRAIT, 2005, p. 42).

Por meio da personagem, é permitido, ao leitor, experimentar um conhecimento mais abrangente do próximo e de si, possibilitado pelo contato com a linguagem artística que, viabiliza penetrar em veredas inexploradas do próprio eu. Fonte de saber distinto da perspectiva de conhecimento da realidade concreta, “[...] isto é, como signo dentro de um sistema de signos, como instância de linguagem” (BRAIT, 1985, p. 45). Isso permitiria perceber a personagem como um signo, parte de um todo organizado e, como peça do jogo literário, estaria sujeito a uma forma de abordagem (teoria), segundo o viés escolhido pelo analista. No entanto, a exegese da personagem passa necessariamente pela configuração do narrador, responsável por conduzir o leitor nos labirintos do texto, pois este pode se apresentar sob diferentes perspectivas dentro do enredo.

O narrador permite ao leitor, por meio das pistas que vai pontuando a respeito da personagem, as nuances que proporcionam prever a complexidade desses seres ficcionais, reverberando na dinâmica dos acontecimentos. Contudo, tudo também depende das habilidades e propósitos de cada criador. Além disso, outro aspecto levantado pelo livro analisado condiz à caracterização da personagem também como “câmera”. O que resulta em um narrador em primeira pessoa, implicando no envolvimento com os acontecimentos e a responsabilidade de evidenciar os próprios atributos e dos outros personagens.

Diante das reflexões mencionadas sobre a construção da personagem, compreende-se que essa instância narrativa se configura pelo poder de articulação verbal do criador que foi capaz de trazer à tona, por meio da linguagem, um ser, mesmo que semelhante a uma realidade fora da obra, distinto, por possuir autonomia em relação ao real, proposto em um universo imaginado, só viável dentro do contexto de ficcionalidade no qual se encontra. A personagem, elemento constituinte do texto, se constrói e ganha existência pelo viés da escritura.

A obra seria um sistema de signos em que a personagem faz parte, atuando também como signo que ganha vida na/pela construção instaurada no texto, no jogo de linguagem, logo, não mais vinculada a referentes exteriores ao texto literário. Considerando esses pressupostos, a personagem infantil rosiana, sem o compromisso de estar vinculada ao real, como peça do jogo literário, é uma camada não transparente de nós, apresenta um caráter desviante e/ou clandestino: vereda de uma realidade possível.

3.2 A personagem infantil na literatura brasileira

O foco infantil perpassa por algumas obras na literatura brasileira, dentre elas, existem as obras de Monteiro Lobato, inicialmente, destinadas a adultos, como no livro de contos *Negrinha*, trazendo como protagonista a personagem infantil, que leva o mesmo nome do conto na obra. Além de outras narrativas como: *Urupês*, *Cidades Mortas* e *A menina do narizinho arrebitado* (personagem que dá título à obra), publicadas em 1920.

Para ilustrar o entendimento de que a personagem infantil pode ser considerada um dispositivo/peça importante no jogo estético de alguns escritores, na promoção do desmonte dos preceitos hegemônicos da civilização ocidental, menciona-se aqui a personagem infantil lobatiana Narizinho (Lúcia). Ela, por ser criança, está autorizada a contradizer ideias cristalizadas acerca dos problemas sociais. Como signo problemático, questiona as prerrogativas que orientam os comportamentos e as decisões que regem o seu tempo, que se insere na República Velha, no Sítio do Pica-Pau Amarelo. Ela transgride os preceitos que delimitam os corpos femininos e se contrapõe a uma conjuntura social e política que prescreve quais condutas são válidas ou não às mulheres.

Segundo Ana Carolina Siqueira veloso (2013), Narizinho se destaca na obra *Reinações de Narizinho* (1931) por se desviar daquilo que “naturalmente” estava preconizado a ela, tendo vista a própria expressão da concepção moderna dada ao feminino. Embora, adote posturas convenientes a uma menina do seu tempo, a forma independente que se manifesta

diante das normas sociais (inquieta, provocadora), a faz transitar entre o racional e o irracional; o aceitável e o destoante para uma garota do início do século XX. Destaca-se aqui a concepção problemática de progresso questionada pela personagem. Ideia de um desenvolvimento que deve ser implementada a todo custo, mostrando-se sempre preocupada em descobrir uma exegese científica que possa elucidar a maldade humana que, segundo a personagem infantil, só pode ser fruto de uma patologia grave.

Narizinho tem respostas surpreendentes às indagações pautadas pela lógica, dita racional, que rege as relações sociais da cultura ocidental. Como dispositivo de um jogo que desarticula as peças da montagem de engessamento das ideias, Lúcia (Narizinho) desconserta verdades instituídas e joga com elas, provocando reflexões. Outra situação pode ser citada quando, ao ouvir a história das cruzadas por dona Benta, ela se vê diante de um mistério e, novamente irrompe com o novo ao suscitar dúvidas àquilo considerado irrefutável — os preceitos cristãos —, pois não consegue vislumbrar compatibilidade entre a religião cristã e os assassinatos cometidos em nome de Deus.

Assim como questiona o uso dos artefatos tecnológicos, Lúcia também faz suas ressalvas às ações da Igreja Católica e de seus seguidores. Suas ideias surpreendem até mesmo sua avó: como dizer-se cristão, ferindo e tirando a vida do próximo? Narizinho é representada como uma menina, cuja característica marcante é o questionamento (VELOSO, 2013, p. 120).

Quanto à filha de Narizinho, Emília, a boneca feita com restos de pano por Tia Anastácia e, que disparou a falar depois de ter engolido as pílulas do doutor Caramujo, caracteriza-se, principalmente, pela construção comportamental e vocabular fora das molduras sociais, transgredindo-as. Diante dessa perspectiva, a personagem parece não se ajustar ao convencional, à vida objetiva, invocando novas verdades à margem da razão, já que, “[...] para Emília certo e errado são conceitos ambivalentes e faz perguntas que não eram recomendadas nem aos adultos: todas as leis são justas? Todas devem ser respeitadas? A mentira é necessária e produz resultados positivos?” (VELOSO, 2013, p. 107). O brinquedo de Narizinho parece oriunda de outra dimensão, uma exilada, porque assume uma postura sempre deslizante diante da cristalização das ideias orientadoras do seu tempo.

Em síntese, as personagens infantis de Monteiro Lobato desestabilizam a estrutura social, na qual a figura feminina era potencialmente subjugada. Como portadoras de rebeldia, as protagonistas têm a liberdade de provocar pensamentos inusitados. O fato de serem, respectivamente, uma menina e uma boneca — existências dispensáveis pela lógica do capital — as validam a falarem “despropositadamente”, contrapondo-se à concepção tradicional dos

contos de fadas que postulavam a passividade, o recato e a subserviência associadas ao molde feminino. O que torna possível conceber a personagem infantil como elemento de desconcerto do edifício conceitual que rege os comportamentos e os papéis coletivos, tidos como naturais, proposto por meio do jogo de linguagem instaurado na tecitura do texto literário.

Os autores que elegeram as lentes infantis para guiar o empreendimento de suas composições estéticas, o fizeram sem reconhecer a distinção entre literatura infantil e literatura adulta, pois, ao escrever, eles não estabelecem nenhum leitor ideal aos seus textos. Vânia Maria Resende, ao recapitular alguns personagens infantis na literatura brasileira pós-22 até a década de 80, faz uma leitura análoga à viagem dos meninos que analisa, reiterando que:

[...] os meninos se esbarram em dificuldades, sofrem, mas investem mais, não desistem da aventura de continuar. A presença do adulto é importante, enquanto ele é mediador, mas a ação e a experimentação são do próprio sujeito, porque, na verdade, o impulso de saber, de sondar, de ir e apropriar-se do mundo ou integrar-se nele é intrínseco ao agente da ação, que é o caminhante (RESENDE, 1988, p. 207).

Vale ressaltar alguns dos autores contemporâneos do escritor mineiro que dialogam com o jogo estético rosiano. Na escritura de Clarice Lispector, encontra-se o foco da infância nos contos: “Restos de Carnaval”, “Cem anos de Perdão”, “Os desastres de Sofia” e “Felicidade Clandestina”. Destinados não necessariamente ao público adulto. Além de livros especificamente voltados para o leitor infantil: *A mulher que matou os peixes*, *A vida íntima de Laura* e *O mistério do coelho pensante*.

Em contos como “Felicidade Clandestina” (2016), a perspectiva da infância se apresenta de forma dual, como jogo sádico em que rivalizam a menina, cujo pai é livreiro e detentora do objeto de desejo: o livro *Reinações de Narizinho* e a narradora personagem torturada, sedenta pelo livro em questão. As duas meninas parecem ser vistas como faces de uma mesma moeda: uma que sente imenso prazer em subjugar a outra, vítima de uma lenta tortura, que movida pela possibilidade de experienciar um imenso prazer na leitura lobatiana, passou a fazer parte do “drama do dia seguinte”.

Trata-se aqui de uma pequena síntese que torna evidente o exercício jubiloso do jogo infantil presente no conto clariciano. Mell Sauter Brites Guimarães (2013), no texto “As infâncias de Clarice Lispector: estudo da construção literária da infância em contos adultos e infantis”, ressalta no conto, traços de uma configuração sempre móvel, incompleta, enigmática, circulante projetada na própria escritura:

É um universo, então, movido pela dinâmica circular e infinita do desejo humano, que parece estar ilustrada na própria estrutura narrativa de “Felicidade Clandestina”: o movimento da protagonista oscila entre a esperança e a frustração, num vai e vem contínuo, até que consegue aquilo por que tanto ansiava (GUIMARÃES, 2017, p. 77).

O desfecho da estória leva o leitor a entrever que, para a menina que narra, os lugares comuns não lhe proporcionam o transbordamento necessário para a expansão do ser, e que, portanto, é o espaço da clandestinidade, o do gozo pleno, que está predestinado a ela: lugar de contato imersivo com a arte, no caso, através da leitura, da linguagem como jogo.

Além do referido conto, há “Restos de Carnaval” (2016), em que a personagem protagonista se transporta para os tempos de infância em Recife. Mais uma vez, nota-se o desejo de escapar das correntes da vida cotidiana. A menina anseia pela chegada do carnaval, recorte temporal no qual se possibilita a quebra da linearidade da vida automatizada na sociedade, tornado portal de um mundo mágico capaz de propiciar o poder se tornar outra. Por um pequeno/grande período, fantasiar-se, mascarar-se são elementos autorizados à potencialização da alegria.

No conto supracitado, a garotinha de oito anos se vê diante do vislumbre de ser a *rosa*, de experienciar pela primeira vez uma vestimenta feita com restos da fantasia de uma amiga. Apesar disso, a protagonista quase não contém em si a alegria. Seria a rosa contrapondo-se à Rosa — nome dado ao traje da colega —, que, por meio do jogo de linguagem expresso na superfície do texto, sugere uma brincadeira que, análoga ao pontuado em “Os cimos”, conto rosiano, os “restos”, as sobras de papel, o comumente descartado, como a ida e vinda do tucano na copa das árvores, o “só aquilo” da roupa, da ave, tornara o “Só tudo” para o menino de Rosa e para a menina de Clarice.

Pelas mesmas fronteiras interpretativas, “Cem anos de perdão” (2016) também é guiado pelas lentes da infância. Nele, a novidade se dá no imperativo do querer subvertendo as regras de boa conduta esperada para uma garotinha, tendo em vista que a narradora protagonista, de início, alerta o leitor sobre a brincadeira de criança praticada por ela: “Eu, em pequena, roubava rosas” (CLARICE, 2016, p. 408). A personagem é movida pelo ímpeto de vivenciar, às escondidas, o imenso prazer que sente em furtar rosas, reafirmando a posição de clandestinidade assinalada em “Felicidade clandestina”.

O que parece é que a tensão, a incerteza, a alegria da ação de ter a rosa por um certo tempo em suas mãos, roubam a conduta alinhada da menina, como se houvesse um jogo de sedução entre a protagonista e a flor e ambas tivessem capturado uma à outra. Esse ato de

brincar é assinalado no título do conto: “Cem anos de perdão”, ao acenar o ditado popular: “ladrão que rouba ladrão tem cem anos de perdão”, sinalizando a redenção e/ou perdão da protagonista. Afinal, quem nunca cometeu um desvio de comportamento para satisfazer um desejo?

Semelhantes aos meninos de Rosa, a perspectiva da infância em Clarice sugere a emanção criativa como forma de resistir às rígidas fronteiras da racionalidade que castram e delimitam o existir, ressaltando a viabilidade se imaginar outros mundos, de fazer da produção estética uma atividade lúdica. Como vereda clandestina, a escritura, com sua linguagem mais humana, corrige e auxilia na construção do ponto de equilíbrio, de reconciliação com a vida, aceitando-a com os traços de instabilidade, incertezas, contradições inerentes a ela.

Outro autor contemporâneo, que supostamente se relaciona com o projeto rosiano, na perspectiva da relação poesia e infância, em que, a visão infantil guia e desorienta a ordem que se conjectura dada por Deus ao ser humano e a vida em geral, sugerindo a promoção de realidade plural, mais humana, propulsora de um refinamento do sentir é Júlio Cortázar. Como exemplo, a personagem infantil Isabel, do conto “Bestiário” (1986), título que dá nome ao livro do escritor argentino. Isabel, na narrativa, também se encontra em trânsito, no movimento que cambeia entre o familiar e o estranho, pois viaja à casa dos Funes para uma temporada de verão. Para a menina, a aventura se dá no plano do sonho, da idealização. Todavia, o improvável se faz presente: a casa também é habitada por um provável tigre, que parece ser real e simbólico ao mesmo tempo, por isso, o deslocamento das peças/personagens pelo ambiente insinua um jogo de tabuleiro, em que a saída de um cômodo ao outro é balizada pela presença ou ausência do referido animal.

Os personagens vivem sob estado de incerteza e imprevisibilidade, uma vez que, de repente, tudo pode mudar de configuração: avançam com o interdito do bicho e se recolhem quando este parece circular pela moradia. Além dessa mobilidade incessante por conta do tigre, há uma estrutura familiar problemática, na qual, a personagem Rema se considera, concomitantemente, irmã e mãe de Luís, Nino e Nenê (este intenta continuamente assediar a própria irmã, daí, a existência de um crescente sentimento de repulsa, hostilidade com o irmão).

Nesse jogo escritural cortaziano, é a menina Isabel, com sensibilidade e intuição aguçadas, que consegue romper com o tigre/medo que limita os movimentos de todos e, em especial, de Rema. A figuração do felino remete ao real e ao simbólico, ambivalência constitutiva que, ao tempo que é algoz e benigno à jovem irmã de Nenê, já que ataca-o e

supostamente o devora no fim do conto de Córtazar. Assim, bem e mal são pares que brincam na mesma casa. Entretanto, a agressão, o ato de “maldade” fora previamente pactuado entre a personagem infantil, Isabel e a jovem da casa, Rema: o tigre ataca Nenê propositadamente, quebrando a linearidade daquela conjuntura familiar asfixiante e rigidamente hierarquizada.

Outros livros cerceados pelo enquadramento da perspectiva infantil, como *O risco do bordado* (1970), de Autran Dourado, que apesar de ser um livro de memórias, é carregado de símbolos, traz uma linguagem despreendida da ordem sintática estabelecida pela norma, característica da fase pueril. Os romances: *Sombras de reis barbudos* (2017) e *Aquele mundo de vasabarro* (2002). Os contos: *Os Cavalinhos de platiplanto* (2017) e *A estranha máquina extraviada* (1995), de José. J. Veiga, em que a criança, tanto na perspectiva do maravilhoso quanto do fantástico, sempre aparece, em tais casos, sob a tutela castradora do adulto. Além de *O menino no espelho* (1982), de Fernando Sabino.

Passeia-se também pela ficção voltada ao público infantojuvenil, prerrogativa não reconhecida pelos escritores, tais como: Bartolomeu Campos Queirós, com as obras *Raul* (2006); *O peixe e o pássaro* (2013); *Pedro* (2011); *Onde tem bruxa tem fada* (1983), entre outras. Ana Maria Machado, com alguns de seus personagens infantis, como Helena de *Bem do seu tamanho* (2003); Nita, de *Bento que Bento é o frade* (1986); *O menino que espiava pra dentro* (1983). Assim como Ziraldo, o autor de *O menino maluquinho* (2008), *Rolim* (2009), *O Joelho Juvenal* (1983), *O menino marrom* (2012), *Um sorriso chamado Luiz* (2009).

O prisma da infância também é evidenciado em *O menino grapiúna* (2010) e *Capitães de areia* (2009), de Jorge Amado, que segue uma trilha realista, juntamente com José Lins do Rêgo em *Menino de engenho* (2020), cujas escrituras figuram personagens crianças. Outro autor é Graciliano Ramos, em *Infância* (2020), que faz uso de uma imagem rememorada da fase pueril. Resende (1988) corrobora para o entendimento da personagem criança na literatura brasileira ao afirmar que ela é representativa da etapa inicial da vida e da aprendizagem humana. Na arte, esse momento iniciático inerente ao ser humano pode ser visto em oposição à fase adulta, estágio da vida marcado pelo assujeitamento às regras sociais e pela cristalização de verdades delimitadores da existência. Os “homens feitos”, por mais que sejam os mediadores entre as crianças e o mundo, não podem experienciá-lo em seu lugar.

[...] os adultos não podem dar o mundo desvendado à criança, não podem esclarecê-lo, porque ela não se satisfaz com explicações e conceitos teóricos; seguindo a perspectiva rosiana de que “aprender a viver é que é o viver mesmo” [...] assumem o movimento que permite a interação com a realidade e a constatação do conhecimento pelo contato, até mesmo físico com os seres e a convivência, o trânsito no mundo, o toque, a intimidade com as

coisas numa atitude de coragem e aventura para ir em frente, avançando e adentrando o mistério humano (RESENDE, 1988, p. 207).

Além desses autores mencionados, em Rosa tem-se a novela *Campo Geral* (2019), direcionado pelo enfoque perscrutador e sensível de Miguilim. Posteriores a ele, apresentam-se as meninas e meninos que se inserem na obra *Primeiras estórias*. Nesta, contudo, há um número significativo de contos em que as protagonistas são crianças, destacadas nas estórias: “As margens da Alegria”, “A menina de lá”, “Pirlimpsiquice”, “Partida do audaz navegante”, “Nenhum, nenhuma” e “Os cimos”.

3.3 A personagem infantil em João Guimarães Rosa

Diante da extensa fortuna crítica do autor João Guimarães Rosa, encontra-se o estudo de Henriqueta Lisboa, intitulado “O motivo infantil na obra de Guimarães Rosa” (2005), que procura observar o percurso de algumas das personagens infantis do autor. A autora considera o elemento infantil como uma das peculiaridades de fundamental importância em sua obra. Nesse sentido, assinala que, por meio desses seres fictícios, nuances da subjetividade do autor podem ser percebidas “[...] como se fosse um espelho” (LISBOA, 2005, p. 34), tornando evidente a visão de mundo e/ou de arte do escritor:

Pois bem, a visão de mundo de Guimarães Rosa, traída a cada passo pelo impetuoso dinamismo que preside à forma poética, revela a presença constante e pertinaz da infância. O menino de “Campo Geral” reponta com surpreendente vitalidade em tudo quanto escreve o nosso autor (LISBOA, 2005, p. 134).

Lisboa (1994, p. 34) ressalta que a densidade e força expressiva da escrita de Rosa está atravessada pelo viés da infância, apresentando-se como temática ou advinda da experiência individual, assume na arte do escritor “[...] importância liminar e até fundamental”. Os deslocamentos que marcam o projeto artístico do escritor mineiro resgatam sempre o menino de “Campo geral”, refletindo a subjetividade do artista, cuja “[...] natureza infantil, instintiva, emotiva [...]” (p. 34) é notadamente manifestada como uma atividade lúdica.

Retomando mais uma vez às concepções de infância, o fato de que historicamente a voz da criança, em vias de representação, tenha sido silenciada ou apresentada sob o olhar de fora, do adulto, na obra, o narrador em terceira ou primeira pessoa é colocado em paralelo e/ou atravessado pelo discurso infantil, tornando evidente o papel de destaque dado à

perspectiva infantil pelo escritor. Nesse sentido, Rosa parece, assim como suas personagens infantis, estar imerso em outro mundo, que seria um mundo da eterna iniciação, de eterno nascimento, no qual “[...] o escritor parece divertir-se” (LISBOA, 2005, p. 134) na dimensão da fantasia, guiada pelo desejo, com aguçada sensibilidade, que se pode entrever pelos meninos e meninas:

[...] seu gosto pela vida e pela renovação da vida através da arte tomada como atividade lúdica fazem com que se assemelhe às crianças e aos primitivos, seres que se agitam e se movimentam sem motivação exata e sem interesse consciente (LISBOA, 2005, p. 134).

Prerrogativas que apontam para o entendimento de que a arte rosiana encontra-se dentro da ludicidade pueril inerente à fase da infância, cujas potencialidades instintivas são mais evidentes. Nesse ínterim, como poeta brincante, Rosa monta e desmonta a palavra como se fosse um brinquedo. O que pode explicitar a vontade do escritor de permanecer nesse estágio da vida, em permanente ímpeto de conhecer o início e o término das coisas. Desse modo, o mundo é visto sob a ótica do estranhamento, revestido de caráter de novidade por causa do constante rebatizar divertido/brincante dos seres e das coisas. O que faz da obra portadora de um mistério, visto que não pretende elucidar, mas provocar o redimensionamento do pensamento pelos jogos de linguagem instaurados. Diante disso, Lisboa assinala acerca do motivo infantil na obra rosiana que:

[...] há uma aura de tresloucada candura ao longo de suas páginas as mais realistas. A alegria inexplicável das coisas amanhecidas, a descoberta da natureza, o despontar do pensamento através de palavras anteriores à lógica, a trepidação dos diálogos, o fluxo e refluxo dos monólogos, o jogo das metáforas, a própria filosofia matreira dos primitivos, personagens de sua dileção, os quais devem o que pensam ao que veem, tocam e degustam, as fontes ocultas no magma em potencial, o bárbaro e o primevo, tudo isso remonta à infância do autor, tudo isso demonstra a sua faculdade de prolongar a infância (LISBOA, 2005, p. 134).

Para Lisboa (2005), Rosa é um infante que vive diante da camada enigmática do mundo. E por ser portador de uma estética envolta pela áurea mágica da infância “[...] é um criador delirante”. O escritor se identifica com esse universo, justamente por ser semelhante ao seu processo de criação, bem como, por estar diante de uma arte que se renova continuamente, já que é oriunda da nascente do ser humano. É um mundo movente, fluido que se insurge na escritura rosiana, o qual procura lançar o leitor em trilhas novas para a construção do significado pautado no sentir, na emoção, enfeitando o sentido.

Iolanda Cristina dos Santos (2007), no artigo “A poética do pensamento infantil na obra de João Guimarães Rosa”, alinha-se ao pensamento de Lisboa por considerar que Rosa conseguiu colocar no centro de sua poética, o infantil da palavra, ao tornar evidente os mecanismos de elaboração de uma escritura emoldurada por intermédio do olhar pueril, cuja liberdade, análoga à do poeta, permite que se brinque/jogue com as palavras e os sentidos, desmontando e remontando as peças, os vocábulos, lhes dando uma configuração banhada de originalidade.

Não há dúvida de que Guimarães Rosa conseguiu captar o âmago da infância com uma palavra extremamente “infantil”, no sentido de revelar os mecanismos linguísticos específicos da criança, mas sem torná-la alienado. O autor de *Primeiras estórias* conseguiu olhar e narrar a criança colocando-a em foco com o que ela tem de mais poderoso e dinâmico. Que é a sua linguagem (SANTOS, 2007, p. 141).

Por esse ângulo, o escritor de *Primeiras estórias* assemelha-se à criança por se encontrar em constante estado de êxtase diante do que o cerca, valendo-se de todas as coisas, todas as ninharias (não à toa uma de suas personagens em *Primeiras estórias* se chama Nhinhinha), para compor seu mundo mágico. Nesse ínterim, “[...] Rosa identifica-se quase inconscientemente com o mundo que o inspira e no qual mergulha por completo, por ser este o seu próprio mundo, o da iniciação, o do perpétuo nascimento das coisas” (LISBOA, 2005, p. 135). Trata-se de uma arte em que procura o sentido original das coisas, e que parece estar em permanente estado de crise, tensão, pois se trata de uma arte em convulsão, chegando ao estágio infantil. Lisboa (2005, p. 137) aponta que na poética rosiana, “[...] os traços autobiográficos são nítidos”, já que:

[...] se observarmos o comportamento de Miguilim em diferentes ensejos, seu psiquismo, intuições e reações, experiências afetivas, reflexões mentais, problemas morais, deslumbramento diante da natureza, apreensiva sensibilidade, fascinação pelas sete cores, desejo de compreender e ser compreendido, pudor no sofrimento, faculdade de contenção, fantasias despautadas, chegamos à conclusão tranquila de que se trata de um menino poeta (LISBOA, 2005, p. 137).

Na trajetória de Miguilim, em *Campo Geral*, presente no volume *Corpo de baile*, inicialmente publicado em 1956 com o título *Manuelzão e Miguilim*, as nuances autobiográficas são destacadas pela autora. Os estados da alma do narrador conseguem permanecer na infância após a travessia existencial da personagem. Um aprendizado que só é possível diante das experiências da vida. Desse modo, Rosa, assim como seus personagens

infantis, entende que “[...] ‘alegre era a agente viver devagarinho, miudinho, não se importando demais com coisa nenhuma’” (LISBOA, 2005, p. 139).

A perspectiva infantil na obra analisada pressupõe uma viagem rumo ao conhecimento do mundo, mas, principalmente, do universo interior. Um transcurso existencial, no qual, atravessar situações conflituosas, às vezes dolorosas e ambíguas, equilibrando-se entre o contentamento e a tristeza, fazem entrever que margens distintamente símile caminham juntas, são partes do mesmo jogo/rio. Travessia, que acontece regida pelas lentes virgens das crianças dos contos, sem, no entanto, perderem o estranhamento/encantamento pela vida.

Nesse retrospecto visceral, há uma espécie de sondagem do próprio eu e do outro, que, embora possa, inicialmente, ser feito pela mediação do adulto, só pode se realizar de forma solitária, “[...] tanto é verdade que cada ser humano é uma ilha” (LISBOA, 2005, p. 137). Percepção atribuída às crianças analisadas por Lisboa (2005), cujo constante estado de oscilação diante das realidades impostas pela vida é evidenciado. E apesar de se depararem com as inevitáveis incongruências da existência, conseguem manter a estabilidade necessária para continuarem preservando em si a fantasia e a esperança.

Já os meninos, na perspectiva de Resende (1988), possuem algo em comum, todos se encontram em viagem, em deslocamento. Aspecto característico do jogo, embate de forças, em que a criança suspende o automatismo dos gestos e brinca com o mundo ordinário, transitando nas águas ondulantes da fantasia e da realidade, nas quais, o infante mergulha por inteiro. Como ser principiante nessa travessia “[...] se revela bem mais ingênua e ávida do que o adulto que já tem pegadas acumuladas de um transcurso anterior bem maior que o infantil” (RESENDE, 1988, p. 210). Por essa vereda, a criança, por estar em processo de iniciação, de descobertas, se encontra diante de um mundo que se move fora e dentro de si, numa jornada/jogo sempre em busca do novo, do inexperienciável.

Na conjectura colocada em questão, o poeta e a criança são postos em paralelo, na medida em que, ambos se colocam à margem das amarras sociais e linguísticas que cerceiam a realidade/vida. Os dois empreendem, elaboram uma forma desautomatizada do dizer, sentir, viver, sem as imposições institucionalizadas da língua/ da racionalidade. Portanto, são os condutores de uma viagem supralógica, que amplia a experiência do itinerário prosaico do trem da razão. Brejeirinha, protagonista de uma das narrativas de *Primeiras estórias*, exemplifica com desenvoltura essa perspectiva, uma vez que remete a brejo, lugar clandestino ao rio da linguagem corrente.

A supracitada personagem infantil, por se mostrar fora dos lugares comuns, está à margem do sentido porque desconstrói a língua, propõe enigmas e redireciona os significados,

reinventando ludicamente o próprio ato de narrar, possibilitados pela força do pensamento mágico criador subjacente à criança. Santos (2007) considera que a personagem “[...] Brejeirinha representa a alegria do viver e as possibilidades de reinvenção do viver. Ela penetra na esfera poética do brincar e neste brincar estão envolvidos o ato de criar estórias” (SANTOS, 2007, p. 136).

Esta nova dimensão vislumbrada pelo olhar infantil perscruta o desconhecido, propõe novos significados às coisas do mundo, distinguindo-se da perspectiva racionalista do homem maduro. Este por encontrar-se soterrado pelas exigências da vida cotidiana, não consegue enxergar mais com lentes inaugurais o que o cerca. A maioria das crianças do escritor mineiro são oriundas do sertão, espaço físico e simbólico ao mesmo tempo, no qual, o trânsito entre um e outro, desestabiliza as fronteiras entre a fantasia e a realidade “[...] onde vão passando de um ponto a outro, nua dimensão de alargamento, de abertura de horizontes que ampliam progressivamente” (RESENDE, 1988, p. 210).

A maneira como o artista configura o espaço ficcional explica as dimensões simbólicas de sua criação. Quanto mais a obra ganha densidade e complexidade, maior o mergulho na vertical desse novo lugar. Além disso, cabe perceber a maneira como o artista construiu esse novo universo, tendo como personagens, dentre outros, seus meninos e meninas, deixando entrever por elas o ideal artístico. Este, acredita-se, visa a desestabilização da hegemonia da razão a circunscrever o pensamento ocidental, posto que exclui todos que se encontram fora do seu esquema de organização.

À vista disso, ele o faz, desmontando o que fundamenta o indivíduo no mundo, por meio da linguagem, do ato de jogar com as palavras, trabalho arduamente realizado pelo escritor brasileiro, em que “[...] a habilidade estará, exatamente, no saber brincar com seriedade: certos escritores são naturalmente propensos à reconciliação da atitude do escritor, que é sempre um jogador, com a da criança que, em geral, vive um estado de fantasia” (RESENDE, 1988, p. 22).

Rónai (2005) acrescenta que as crianças de *Primeiras estórias* fazem parte de um empreendimento maior precedido por Miguilim e Dito, do qual encenam personagens de sensibilidade latente, algumas dotadas de poderes surreais, com identidade e subjetividade pouco definida, sempre em estado de paixão ante os enigmas da vida, em que eles se lançam na esfera do “não-sabido, ao mais” e retornam mais experientes. Todavia, esta travessia é cambaleante, não-linear, pois não acontece sem desafios, cujo tropeço pode se revestir do encantamento sob a ótica virgem dos infantes diante das possibilidades de experienciar o movimento pelo qual se está o mundo. Ao se referir às duas meninas, protagonistas infantis de

Primeiras estórias, Nhinhinha e Brejeirinha, Rónai destaca que ambas se divertem com o poder imagético emancipador da palavra cotidiana.

Alhures, Nhinhinha, crescida no isolamento da roça, é, por isso, isenta da visão convencional dos fenômenos, vislumbra-lhes os segredos em acenos que, para a testemunha culta, são manifestações elementares de lirismo, e, para os parentes simplórios, emanações de santidade. Brejeirinha, seu oposto na vivacidade da inteligência, mas sua parenta no frescor da imaginação associativa, encontra tanto divertimento nas palavras como nos objetos, utilizando umas e outros como brinquedos (RÓNAI, 2005, p. 27).

Esse é o modo pelo qual Rosa apresenta seus personagens infantis, capazes de revirar o real e reinventá-lo, espelhando a identificação do ficcionista com a criança em suas obras, como o Miguilim, de *Campo Geral*; o menino sem nome de “As margens de Alegria” e “Os cimos”. As personagens infantis elaboradas pelo escritor em *Primeiras estórias* perpassam seis (6) contos em todo livro, como dito anteriormente. São eles: “As margens da Alegria”, “A menina de lá”, “Pirlimpsiquice”, “Partida do audaz navegante”, “Nenhum, nenhuma” e “Os cimos”. As narrativas mencionadas têm como enfoque a perspectiva da visão infantil para a formação do universo ficcional. Os protagonistas dos contos passam por algum processo de deslocamento, espacial e/ou emocional, e aprendem a lidar com questões inerentes à condição humana: a transitoriedade que lhe atravessa. Em que o bem e o mal, a vida e a morte, alegrias e frustrações são lados da mesma balança.

Rosa ao compor suas “personagentes” instaura uma perspectiva nova de arte. De início, já evidenciada pela adoção do título do livro, uma vez que escolhe a palavra *estórias* ao invés de *histórias*, sugerindo de antemão não pretender fundar seu universo com os pilares do linear, do contínuo, do verdadeiro, mas num plano que seja movente, ondulante, fragmentado, descontínuo, contraditório, em suma, fictício. Concepção esta que alude um entendimento de se poder estar diante de um cosmo imerso na infinidade dos possíveis, pertencente à esfera do sucessivo reiniciar, análogo ao ato de jogar. Logo, a estória estaria em outro plano, o do “suprasenso”, reino do espírito, mencionado pelo escritor que, no caso desta análise, seria o reino encantado da infância.

O júbilo e imperioso desejo da criança, ao adentrar noutra dimensão pela porta que se abre em seus jogos infantis, são símiles aos jogos promovidos pelos artistas em seus ímpetos criativos. Nesse sentido, as crianças de Rosa esbarram nas coisas em estado puro, coincidindo com o estágio em que se encontram, o do prazer, do encantamento, da alegria. O reino pueril do ficcionista em *Primeiras estórias* é um convite à uma viagem para um “móvel mundo”.

4 A PERSONAGEM INFANTIL E O JOGO DA LINGUAGEM EM *PRIMEIRAS ESTÓRIAS*

4.1 “As margens da Alegria”: o menino e o móvel mundo

Rosa, ao eleger a perspectiva da infância para compor o seu jogo poético, o faz resgatando, dentre outras, uma voz historicamente excluída pela tradição social e literária. Representação sempre mediada pela presença tolhedora do adulto. *Primeiras estórias* é inebriada de infância, fase da travessia humana em que a potência do existir cintila com mais força e, como esta é a expressão da Vida “despendendo todos os raios”, espelha-se no conto “As margens da alegria”, notadamente, a proposta do ficcionista: “Meu lema é: a linguagem e a vida são uma coisa só” (LORENZ, 1994, p. 47).

Os infantes das narrativas de *Primeiras estórias* são preludidos por Miguilim, menino sertanejo do interior do Brasil que contrasta com o infante da cidade dos contos-espelhos “As margens da alegria” e “Os cimos”, especialmente por fazerem menção ao universo infantil da fábula ou do conto de fadas, corroborando para o caráter de estória anunciado no título da obra. O primeiro conto se apresenta como uma construção narrativa que já sugere ao leitor se tratar de um mundo imaginado: “Esta é a estória”. A citação contrasta com a indeterminação do “Era uma vez” das narrativas infantis, todavia suscita o diálogo com a tradição literária.

A travessia do livro pode ser iniciada pelo primeiro ou último conto, pelo qual o interlocutor poderá adentrar em um universo conduzido pela lente jubilosa do menino poeta, protagonista do reino. Nesse sentido, nota-se a capacidade de fabulação de Rosa instaurada pela via dos discursos nulificados, como a voz infantil. Esta foi exaltada por Carlos Drummond de Andrade, no poema “Um chamado João”, feito para homenagear o escritor mineiro, logo após a sua morte. A poesia enaltece a capacidade inventiva de Rosa nos versos: “João era fabulista?/fabuloso?/fábula?/sertão místico disparando no exílio da linguagem comum? [...]” (ANDRADE, 2005, p. 15).

Para Henriqueta Lisboa (1994), o autor concebe seu empreendimento artístico como uma atividade lúdica, colocando-se em posição análoga a das crianças e dos seres primitivos. Estes, geralmente, são direcionados pela intuição, vivem sob o arco-íris da imaginação, isentos das castrações sociais e linguísticas que cerceiam o viver. Assomando-se a isso, tem o amor ao código linguístico declarado por Rosa quando reitera que, ele e a língua “são um casal de amantes” e, como tal, “procriam apaixonadamente” (ROSA, 1994, p. 47), ressaltando a constante possibilidade de renovação da vida por meio dessa arte jubilosa.

O poeta infante monta, desmonta e reelabora os signos, e como uma criança a brincar, redimensiona as palavras e os significados atrelados a elas, devolvendo-lhes a luz perdida, tornando-as livres das designações comumente estabelecidas. A quem se aventura pelo livro, resta-lhe se acostumar com os espantos ao se embrenhar em um novo espaço revestido por uma liberdade semântica, norteadas por um prazer enfatizado pela forma como se representa a personagem infantil no conto “As margens da alegria”. Pode-se destacar a elaboração poética do jogo de linguagem, por exemplo, quando o menino enfeita o peru como se fosse um pavão, construindo um faz de conta, uma “brincadeira” feita nos mais altos graus de seriedade.

Desse modo, poeta e criança se espelham, posto que, as ações/construções que promovem não são baseadas apenas pelas margens limitadoras da razão, mas também, e principalmente, são seres que necessitam se aventurar pelo desconhecido, inconsciente e irracional, a camada misteriosa que também constitui o signo, como indica Rosa (1994) em rara entrevista concedida a Günter Lorenz.

O poeta mineiro deixa claro o seu desejo de devolver ao homem à sua forma original, tendo em vista que a “Legítima literatura deve ser vida” (LORENZ, 1994, p. 48). Por essa perspectiva, defende-se a ideia de que esta camada original do ser humano, da qual o escritor se refere, seja a dimensão histórica, social e transcendental conhecida como infância, instância primordial dos seres humanos. Em Rosa, é a fonte vibrante vinculada às coisas brotantes, daí, uma arte poética cheia de seres fictícios munidos de uma perspicaz sensibilidade criadora.

É notória, a capacidade infantil de transposição da realidade com seu imenso poder de reversibilidade dos valores atribuídos aos objetos, a natureza em geral, visando ajustar o mundo ao universo brincante e lúdico, no qual o infante faz parte. Este jogo infantil, como recorte da vida cotidiana, é motivado pelo júbilo da ação. Criação pueril percebida, a partir da própria linguagem poética nos transcurtos das histórias, cujas personagens infantis são as protagonistas. Estas carregam em si uma potência imaginativa propulsora de vida impulsionada pela alegria que transborda delas, logo, são portadoras de uma capacidade inventiva que se estabelece como força motriz de uma ficção erigida pela relação intuitiva e afetiva com a língua.

Para se ter uma noção da amplitude da concepção artística do escritor brasileiro, é importante ressaltar que a obra que faz par com *Primeiras histórias, Tutameia* (1967), segundo Vânia Maria Resende (1988), evidencia o caráter, além de metalinguístico, cômico e humorístico, atuando como balizadores da experiência poética. Essas peculiaridades que se estendem a outras obras do escritor, também estão presentes em *Primeiras histórias*. Premissas que lançam luz na abrangência criadora do projeto artístico de Guimarães Rosa. Por estas

veredas, o ficcionista reitera que concebe a estória próxima a anedota. É o que aponta o trecho trazido pelo estudo retirado de *Tutameia*: “A estória não quer ser história. A estória, em rigor, deve ser contra a História. A estória, às vezes, quer-se um pouco parecida à anedota” (RESENDE, 1988, p. 26). Em vista disso,

[...] o mundo ficcional revaloriza, reaproveitando, pequenas coisas, em que o leitor sente pulsar a essencialidade, através de um prisma de encantamento, enquanto que, anteriores ao processo da criação, ficavam restritas aos seres comuns, desprovidos da medida da grandiosidade que a força da inventividade de Guimarães Rosa lhes dá. Coisas de somenos realce são intertextualizadas na escritura rosiana, ganhando renovado modo de existir (RESENDE, 1988, p. 27).

A narrativa inicial de *Primeiras estórias*, “As margens da alegria”, é a narrativa em que o protagonista, conhecido apenas por “menino”, se embrenha numa viagem inaugural, real e simbólica, que o faz passar por profundas transformações. A trajetória da personagem infantil começa em estado de sonho, principia nos ares com os Tios rumo a uma cidade em construção, supostamente Brasília (considerada por muitos críticos), cujo transcurso parte de momentos de extrema alegria e espanto à exacerbada tristeza. Primeiramente, a aventura se faz no plano onírico, do desejo, da fantasia.

A narração aponta que o sol está alto, clareia tudo, “[...] era uma viagem inventada no feliz” (ROSA, 2005, p. 49), menção paralela às expectativas criadas pela criança indeterminada do conto. Todos os desejos lhe são atendidos antes mesmo de expressá-los. Na estória, “[...] o menino tinha tudo de uma vez e nada ante a mente” (ROSA, 2005, p. 49), indicando o estágio virginal de experiências que se encontra o protagonista. De antemão, há o prenúncio de que o transcurso do menino se dará por meio de uma tensão explicitada no jogo paradoxal empreendido pelas palavras “tudo e nada”.

Outro aspecto a ser ressaltado é a brincadeira em anunciar, na própria tecitura vocabular, o caráter de universalidade da criança da estória, cuja grafia da letra inicial se apresenta em minúsculo, precedido de adjunto que o indefine: um, constituindo se “um menino”, sugerindo a busca por definição, já que estava no âmbito da imaginação, do voo rumo ao “espaço em branco”. A indefinição que circunscreve, inicialmente a personagem infantil como “um menino”, vem pontuar um traço da concepção poética do escritor acerca do projeto estético que erige.

Conforme o escritor, a inexatidão expressa na linguagem poética configura a medida mais exata para cintilar as verdades humanas, compreendida como “[...] ‘álgebra mágica’,

porque é mais indeterminada e, portanto, mais exata” (ROSA, 1994, p. 54). Nessa perspectiva, a personagem, durante seu trajeto, passa por um processo de autoconhecimento inscrito desde a inserção da especificidade, posteriormente ressaltada na palavra em si, ratificando o prenúncio de que o Menino — substantivado — estaria diante de um mundo movente, literalmente percebido pelos processos externos, pelos quais passam o espaço que lhe é exterior, mas que se refletem principalmente na subjetividade, no íntimo da personagem.

Desse modo, o garoto é guiado pelos parentes adultos, a “Tia e o Tio tomavam conta dele” (ROSA, 2005, p. 49), notadamente maiores que o menino, percebidos como protetores pela diferenciada forma apresentada na palavra. Projeção material que pode representar a mediação necessária no rito inicial do infante pelo mundo.

Diante disso, compreende-se o porquê da construção de uma linguagem que reflete os mistérios que cerceiam o homem. Vê-se a imprecisão e inexatidão encerradas na própria escritura, através dos jogos de palavras elaborados pelo escritor. Na superfície material da narrativa se potencializa o entendimento da personagem infantil como signo transeunte, como linguagem que embarca na transitoriedade das coisas, na mobilidade do mundo, rumo ao desconhecido.

A criança do conto carrega em si traços de uma generalidade, um “nada”, que remete ao infante imbuído em todo ser humano, quando indica que o menino tem um “nada ante a mente”, mencionado anteriormente pelo narrador. Todavia, contrapondo-se dialeticamente, a protagonista infantil logo é inscrita na primeira parte do texto como o “tudo”, evidenciado por meio da particularização ressaltada no caráter de singularidade indicada no nome dado ao personagem no trecho: “O Menino fremia no acorçoo, alegre de rir para si, confortavelzinho, com um jeito de folha a cair” (ROSA, 2005, p. 49, grifo nosso).

Phillipe Ariès (1981) considera que as crianças da Idade Média não tinham uma identidade definida, pois eram confundidas com os adultos, estendendo-se essa indiferença até final do século XIII. Sentimento que era repercutido também nas construções artísticas. Essas são perspectivas trazidas pelo autor que evidenciam a contraposição dialética, na qual se estabelece com a tradição literária, alinhadas às mudanças oriundas dos movimentos artísticos ocorridos durante o século XX.

As mudanças dos paradigmas estéticos trouxeram nuances diferentes para o conceito de arte, como a perspectiva de se distanciar cada vez mais a personagem de uma realidade empírica ou oriunda da psicologia do autor, passando a ter uma explicação em si mesma. Aspecto enfatizado a partir do processo metalinguístico da linguagem literária. Os pressupostos mencionados dialogam com as percepções de Roland Barthes (2004), para quem

a estética poética deve ser compreendida na superfície do texto, na/pela linguagem, constituindo-se assim, como “escritura”.

Por meio da estética de Rosa, o leitor pode vivenciar, seguindo as veredas das personagens que enredam toda a obra, “uma experiência do fora”, como aponta Tatiana Levy (2011, p. 20). Trata-se de uma travessia que acontece pela via da incerteza do sentido, pela evocação de outro mundo edificado por palavras que “[...] passam a ter uma finalidade em si mesmas, perdendo sua função designativa” (p. 20). Neste presente estudo, pelo viés da criança como mediadora do mundo, é demonstrado o desejo de resgate de uma voz historicamente silenciada, colocada em destaque em toda a obra de Rosa.

Em “As margens da alegria”, o olhar infantil evidencia o processo de modernidade e progresso pelo qual passava o país à época do governo de Juscelino Kubitschek (JK), colocando em xeque uma concepção de futuro promissor excludente e ameaçador da natureza. Alheio e mais atento a estas questões, a personagem infantil da estória posiciona-se fora da corrente imaginária de modernização e progresso propalado pelo país, contrapondo-se à destruição e à falta de projetos políticos ecológicos. Logo, ela amplia e desmonta a ideia equivocada de desenvolvimento. Tudo isso enfatizado por uma categoria cuja fala foi/é negada e/ou desconsiderada.

A infância, faixa etária historicamente excluída das artes, nas estórias rosianas, ganham espaço privilegiado. Vânia Maria Resende (1988) considera Rosa, com as suas estórias, por ser o avesso da História, o perscrutador do lado inverso do homem adulto, o da criança, dimensão histórica livre das camadas que soterram o viver e que por isso consegue atribuir significados inaugurais ao que a cerca. Rosa elege “[...] para compor seu mundo, os loucos, os matutos, os bêbados e as crianças. Deles, retira o sentido além ou o supra-sentido da realidade que lhe reservam os mitos e os sonhos do sertão da infância, o absurdo da loucura e o humor da anedota” (RESENDE, 1988, p. 27). O que outrora não se via na representação poética, na escritura rosiana, ganha corpo e voz.

O menino do primeiro conto está em um ritual de iniciação que precisa transpor para adquirir o conhecimento de que as alegrias não se dão no “perfeito puro”. O tema da viagem, tão caro para o nosso autor, se repete no conto e pode ser compreendido como o movimento, o deslocamento que amplia o saber e auxilia na compreensão do mundo. Ao se insurgir em um espaço cambaleante, no qual não há pontos seguros, é desafiado a criar um mundo paralelo, cujo entendimento pode ser vislumbrado como o mundo do jogo. Este desenvolvido em um lugar supostamente alheio ao poético, mas que, revestido pela visão brincante e pulsante de

vida do menino, opõe-se ao descontentamento em presenciar o dismantelo ambiental da grande cidade.

O menino consegue, com afeto, com os olhos do coração, abrir uma fresta, pela via imagética, elaborar outras Alegrias, à margem de toda destruição que se apresenta para ele. Assim, o protagonista consegue, pelo “enfeitado do sentido”, circunscrito pela moldura lúdica/poética delineada por um narrador onisciente que se coloca em paralelo à criança da estória, reelaborar a visão comumente dada ao peru, embelezando-o como um pavão: “o peru-aquele”, como será analisado posteriormente, evidenciado como elemento lúdico.

Rosa pretende reativar a língua, a vida no homem, e, como escritor, só pode fazê-lo intervindo na linguagem com as peripécias linguísticas que realiza. Já que nele, as peças da construção lexical, semântica, estrutural do idioma e, do enredo são reconfigurados. Visto que forma é conteúdo. A esse respeito, o autor se sente responsável no trato e cuidado com o léxico, ressaltando a necessidade de depurá-lo das camadas semânticas atreladas a ele pelas convenções e pelo tempo transcorrido, uma vez que “[...] o idioma é a porta para o infinito, mas infelizmente está oculto sob montanhas de cinzas. Daí resulta que tenha de limpá-lo, e como é a expressão da vida, sou eu o responsável por ele, pelo que devo constantemente *umsorgen*⁶” (LORENZ, 1994, p. 47, grifo do autor).

Solange Sousa Jobim (2008), ao penetrar nos pressupostos de Walter Benjamin sobre a relação existente entre infância e linguagem, assinala que:

Benjamin atribui tanto aos surrealistas como à criança a capacidade de descobrir nos objetos a via para uma outra compreensão da realidade e para um novo olhar crítico dirigido às coisas do mundo. Na brincadeira, a criança transforma os objetos em outros. Seu olhar, igual à lente de uma câmera, penetra os objetos e descobre neles a vida que emana do mundo morto das coisas (JOBIM, 2008, p. 88).

Segundo a perspectiva benjaminiana resgatada pela autora supracitada, a criança seria potencialmente, apesar da presença, muitas vezes, opressora dos adultos, perscrutadora de lugares escondidos, nos quais, podem encontrar verdadeiros tesouros, revestindo-os de novas capas inventivas. Sendo assim, o poder de reversibilidade que emana da infância pode criar:

[...] em armários, escrivatinhas, corredores, ruas, parques ou numa tarde de inverno, a criança constitui, apesar dos adultos, um mundo com uma

⁶ A expressão significa “cuidar dele”, pronunciado em alemão por Guimarães Rosa em entrevista a Günter Lorenz (1994).

significação própria. Nesses lugares — verdadeiros esconderijos — a criança constrói uma outra significação do cotidiano. Procura aqueles cantos pouco frequentados pois, por serem exatamente pouco frequentados, permitem uma significação que se distingue das convenções normalmente assumidas pelos adultos (JOBIM, 2008, p. 89).

Rosa já nos advertia do modo como empreendia sua poética, por isso, quando em entrevista a Günter Lorenz, disse que “[...] a poesia se origina da modificação das realidades linguísticas” (LORENZ, 1994, p. 56), enfoca, por meio do jogo de linguagem que constrói, a transformação do Menino fora dos padrões pré-estabelecidos. Com refinada percepção, o ser fictício infantil da narrativa entusiasma-se de forma exaltada com a “simples” visão do ritual feito pelas duas aves, o peru e o tucano, insinuando um ponto de fuga diante da devastação presenciada do espaço natural dos animais sublimados.

O que aponta a abertura de uma fissura, um espaço de criação estética alicerçado numa atuação lúdica, posto que a criança se coloca à margem da ideia de progresso instituído, cuja escolha do ângulo pueril no texto literário sugere desmontar, tendo em vista a perspectiva afetuosa que o infante estabelece com as coisas ao seu redor.

Em contrapartida das ações mecanizadas dos adultos e da promessa de desenvolvimento que envolve a nação, o Menino volta-se para o ínfimo, as coisas desimportantes, possibilitando, dado o olhar inventivo que possui, experienciar um prazer no existir fora daquela lógica ilógica de ascensão do Estado. A abertura de um espaço para o lúdico da existência, por meio da imaginação poética inerente à fase infantil, ligada às formas linguísticas que envolvem os elementos do mundo, a personagem infantil promove uma libertação para uma inusitada percepção ao institucionalmente constituído, à promessa de modernização anunciada pelo contexto histórico da obra, às concepções de mundo socialmente aceitas.

Do mesmo modo, o protagonista, ao conseguir transpor a realidade fraturante que o atravessa, faz ressurgir vida da morte pela qual perpassa o espaço em construção que é, por extensão, interior, vislumbrando a possibilidade de penetrar em assuntos cortantes, como a finitude da vida que, por meio da criação estética, amplia a dimensão da existência humana. Perspectiva já mencionada pelo ficcionista quando pontua que “[...] o conteúdo mais perigoso chega a ter uma função humana, se estiver expresso em uma linguagem poética, isto é, humana” (LORENZ, 1994, p. 53).

A infância vislumbrada no conto aponta outro aspecto vinculado ao universo pueril, e que será analisado neste estudo, a saber: a brincadeira infantil no ato de designar o imprevisto, implantando o indizível, o inaudito. Diante disso, quando a criança joga/experencia as

palavras, o que se insurge é uma fonte de vocábulos limpos, como se jorrassem de um reino pré-lógico, visto estarem envoltos pela atmosfera dos afetos, livres das correntes referenciais que prendem os conceitos e, por isso mesmo, capazes de viabilizar uma experiência estética delimitada pelas regras do jogo infantil.

Rosa, notadamente, delinea paradigmas estéticos que demonstram o extremo rigor com que remonta seu sertão-mundo literário, assomados pelas outras facetas que compõem o escritor: médico, soldado, diplomata, como também o traço de jogador, mas não como um político; ou pelo menos não como os “verdadeiros políticos”, pois, se o for, ele só pode se considerar um daqueles que jogam xadrez e o fazem em favor do ser humano (ROSA, 1994, p. 42). Portanto, o acúmulo de vivências o capacita a transitar com maior liberdade nas esferas que sustentam o humano e o código linguístico em busca da expressão originária do ser e da escritura.

O escritor se assemelha a criança, já que ela está sempre a procurar de novidades, sempre disposta a entrar no faz de conta da existência. O que pode ser comparado ao mundo criado nos espaços do jogo, como aponta Huizinga na obra *Homo Ludens* (2014), que assinala o alto poder de dissimulação, imaginação, executado pelo simples prazer proporcionado pela atividade em si. Pela vereda interpretativa do jogo, bem se poderia articular a criação poética ao ato de jogar, pois este também se realiza em lugar e tempo determinados, dentro do âmbito da alegria, da inutilidade, não se vinculando necessariamente ao atendimento de uma exigência ligada à vida prática. Nessa conjuntura, a atividade lúdica está na base da existência humana e, como parte integrante do viver,

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2014, p. 33).

Nota-se que o conceito atrelado ao jogo bem poderia ser vinculado à linguagem literária, que igualmente se realiza pela quebra e relação diferenciada posta com a realidade. O menino do conto não faz outra coisa a não ser abrir um caminho de fuga por meio da criação de um mundo paralelo instigado pela presença provocadora da ave, que se faz estranha sob a ótica do menino. O ânimo, a alegria, o faz atribuir sentidos afetivos e inusitados ao “peru-aquele”.

Trata-se de um mundo reconfigurado pelas regras do jogo poético/infantil, instaurado como possibilidade de tornar significativo o instante, cheio daquilo que propunha Rosa: de

Vida. Para o escritor brasileiro, a “[...] legítima literatura deve ser vida”. Sendo assim, entende-se nesta análise, que a vida é como a expressão máxima do instante. O que torna viável associar a Infância e criação poética, visto que, assim como a criança, “[...] a poesia continua cultivando as qualidades figurativas, ou seja, portadoras de imagens, da linguagem, de maneira deliberada” (HUIZINGA, 2014, p. 149).

No conto, pode-se entrever o vínculo do infante com o jogo de apresentação/exibição que se estabelece pelo prazer proporcionado ao Menino pela moldura do “peru-aquele”, revestido pelo seu olhar de criança. Como numa brincadeira infantil, o protagonista se diverte como se estivesse jogando ao atribuir significado diferente ao pássaro, a partir do momento em que ele passar a ser visto como pavão: “todo em esferas e planos”, discrepante da noção que lhe é comumente empregada.

Para fechar o ciclo, o Menino retorna à cidade, no conto-espelho que faz par com o primeiro, “Os cimos” (de antemão, já aponta o caráter de jogo na obra, visto que o leitor é convidado a pular muitas casas (19 contos) e chegar ao último: o vigésimo primeiro (21º). Os dois contos, como já mencionado por Pacheco (2006), podem ser compreendidos como molduras temporais do livro, como dobras que se espelham e exemplificam o deslizamento das histórias no espaço brincante do jogo de leitura suscitado pela movência dos narrativas-peças.

Especificamente, no que concerne à personagem infantil, acredita-se que o autor de *Primeiras histórias*, ao ressaltar a via temporal do infante na história pela porta de entrada no livro, sob o manto da indefinição concebida ao protagonista, procura problematizar a falta de representatividade durante um longo tempo dada pela sociedade e, conseqüentemente, pela arte, à infância. Todavia, opondo-se a estas concepções, a criança do texto é colocada como o âmago na construção narrativa.

É importante ressaltar que, a concepção de infância só foi amplamente instituída, na modernidade, quando do advento da nova conjuntura social oriunda da revolução industrial: a burguesia. O que sugere um jogo de linguagem, cuja precípua é indicar a possibilidade de pôr em confluência concepções díspares, forças opostas de interpretação conceitual atribuídas à infância e postas em diálogo pelo poder de articulação instaurado pela linguagem poética do escritor, com vistas a dar voz e vez àqueles comumente, à margem da sociedade.

Em suas histórias, Rosa faz uma arte feliz vislumbrada na superfície do texto, cuja preocupação é resgatar a face oculta do signo que se encontra embaixo dos edifícios conceituais atribuídos convencionalmente ao signo linguístico e desestabilizar as verdades e o leitor. Aquele que lê suas narrativas passa a rever então suas certezas, quebrando a

linearidade das coisas e abrindo uma fissura capaz de desmontar as ideias cristalizadas socialmente instituídas, renovando as coisas e o mundo. E isso pode ser feito por meio das personagens infantis, cuja potencialidade de liberdade e invenção é mais latente. Nesse sentido, Rosa pontua: “Eu penso na ressurreição do homem” (LORENZ, 2005, p. 42). Pretensão instaurada através do jogo de linguagem que promove, sugerindo uma continuidade da infância para outras fases da vida do ser humano.

A habilidade inventiva própria da percepção infantil instaura um faz de conta promovido pela “brincadeira poética”⁷ de nomear aquilo visto pela primeira vez. O que pode ser associado às formas lúdicas, com a qual a criança designa as coisas na infância, colocando em diálogo poesia e infância, visto que ambas perspectivam traduzir em linguagem o intraduzível, o sentido revelado aos olhos e, além deles.

No avião, à personagem infantil é reservado um assento reclinável, não estático, mas movente, o “[...] seu lugar era o da janelinha, para o móvel mundo” (ROSA, 2005, p.49). O que sugere uma travessia pautada no movimento das coisas, uma estória inscrita sob o signo do jogo instaurado na linguagem, posto que convoca o leitor à aventura do desencaixe de peças que pareciam naturalmente unidas umas às outras. Semelhante ao ato de brincar, o ato de ler é um processo deslizante, instável, um deslocar-se, um prosseguir que exige momentos de recuos, sondagens subjetivas ou retroceder constantes.

Nesse sentido, *Primeiras estórias* assemelha-se ao jogo instaurado em *O jogo da amarelinha* (2013), de Júlio Cortázar, que também aponta uma leitura fragmentada, na qual, o interlocutor é acionado a participar de um ir e vir incessantes. Mobilidade refletida na construção literal/material da obra e, estendidas à crise interior pela qual perpassa a personagem dos contos.

A percepção “do brincar/jogar” inscrito na materialidade do objeto artístico, do próprio livro, traz à baila a perspectiva de Nietzsche (2015), em *A gaia ciência*, quando este acredita na possibilidade de se fazer uma arte/ciência alegre, lúdica. Perspectiva que pode ser vinculada ao fazer poético do escritor mineiro, quando constitui as narrativas sob o viés do jogo de linguagem percebido, a partir da desconstrução estrutural do léxico, da frase, do texto literário e propor uma quebra da linearidade narrativa e leitora. Em *Primeiras estórias*, a leitura pode começar por qualquer conto, mesmo havendo uma dinâmica de correlação e

⁷ Destaque dado pela autora para evidenciar que a escritura rosiana tem um caráter lúdico que pode ser associado ao jogo (objetivo deste estudo), e que não tem a intenção de mitigar a grandeza e seriedade com que o escritor erigiu seu mundo poético.

autonomia entre as narrativas. Embora se possa experienciar as estórias individualmente, o que parece é que todas enveredam para a terceira margem do sentido.

O *Menino* possui o êxtase diante do novo, criando uma dimensão lúdica, não pela via do esperado, do previsto, do lógico, que seria a construção da grande cidade, mas que surgiu diante da aparição de uma ave moldada como um pavão: “[...] todo em esferas e planos”. A criança pintada pelo discurso do narrador, está diante do inesperado, do peru enfeitado como pavão, trazendo-o para bem perto de si, vivenciando um momento de extrema alegria, tornada possível justamente pela reelaboração da concepção habitual atribuída à ave:

Senhor! Quando avistou o peru no centro do terreiro, entre a casa e as árvores altas. O peru, imperial, dava-lhe as costas, para receber sua admiração. Estalara a cauda, e se entufou, fazendo roda: o rapar das asas no chão—brusco, rijo, -- se proclamara. Grugulejou, sacudindo o abotoado grosso de bagas rubras; e a cabeça possuía laivos de um azul-claro, raro, de céu e sanhaços; e ele, completo, torneado, redondoso, todo em esferas e planos, com reflexos de verdes metais em azul-e preto- o peru para sempre. Belo, belo! Tinha qualquer coisa de calor, poder e flor, um transbordamento. Sua ríspida grandeza tonitruante. Sua colorida empáfia. Satisfazia os olhos, era de tanger trombeta. Colérico, encachiado, andando, gruzio outro gluglo. O Menino riu, com todo o coração. Mas só bis-viu. Já o chamavam, para passeio (ROSA, 2005, p. 51).

O poder de transposição da realidade, muitas vezes inóspita à criança, é exemplificada pela força imaginativa que emana dessa visão pueril, nitidamente transformando o peru (ave de tom acinzentado e/ou branco e preto) em pavão, símbolo de beleza, imortalidade, totalidade, pois representa a roda solar: “[...] sua cauda evoca o Céu estrelado [...] reúne todas as cores no leque de sua calda aberta” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2020, p. 768). Além disso, “[...] ele indica a identidade de natureza do conjunto das manifestações e sua fragilidade, visto que elas aparecem e desaparecem tão rapidamente quanto o pavão abre e fecha o seu leque” (p. 768), questionando a realidade insatisfatória e, seu caráter de incompletude.

Quando se adentra nos espaços do jogo infantil/literário, penetra-se em mundo, no qual, não se pode negar a beleza do múltiplo, da diversidade multiforme a compor a vida. Dessa forma, a escritura/jogo literário de Rosa possibilita o contato com a parte colorida do existir, do encanto, da magia oriunda da visão de um menino-poeta em estado latente de poesia. Por esse motivo, a literatura é capaz de promover um deslocamento das percepções ao sugerir o reino da fantasia, lugar de ressignificação da realidade, explicitando a instabilidade e ambiguidade do existir.

O descentramento do olhar, que neste estudo, alinha-se à perspectiva da visão infantil e do lírico, já era motivo de preocupação à época de Platão, que acabou por expulsar os poetas da república, tendo em vista que eles tinham o poder de dissimular, de criar um simulacro, de corromper a realidade, portanto, como um perigo. A esse respeito, Marisa Áurea de Sá Falcão (2009), em *Entre o nome próprio e a identidade infinita: experiências paradoxais na travessia de Riobaldo*, considera que o:

[...] ambiente profícuo à ambiguidade, ao instável, ao múltiplo, os poderes da literatura já haviam sido destacados por Platão ao excluir os poetas de seu projeto de sociedade ideal em virtude dos desvios que eles poderiam trazer para a ordem e a razão. Com efeito, aquilo que Platão denomina de “danos” constitui um dos principais elementos do fazer poético – a possibilidade de desviar o saber de uma ordem definida e exata. Ao evidenciar os perigos da literatura, Platão acaba por revelar sua maior força [...] (FALCÃO, 2009, p. 28).

Diante da apresentação do peru sob os olhos do Menino, torna-se plausível concebê-lo como elemento lúdico proveniente do “jogo de exibição” mencionado na obra *Homo Ludens* (2014), quando essa aparição se dá partindo de uma realidade, mas reconfigurada pelo foco infantil, em espaço e tempo determinados, propiciando imenso prazer na realização da ação. Nesse aspecto, animais e crianças teriam algo em comum, uma vez que, possuem a capacidade de jogar/brincar ou participar de um ritual de representação ou exibição e, com isso, transportar-se “[...] da realidade vulgar para um plano mais elevado” (HUIZINGA, 2000, p. 14).

O poeta, assim como a criança, envolve a língua de aspectos metafísicos, atribuindo sentidos inéditos gestados pela emoção sentida diante do que presenciam. O que não deixa de ser uma atividade voluntária, impulsionada pela possibilidade do brincar/jogar ao desmontar e montar a realidade segundo o desejo pueril/poético. Um faz de conta que coloca poesia e perspectiva infantil em condições análogas, visto que ambas estão em contraponto com as exigências da vida cotidiana. Além do que, elas são movidas pelo poder inventivo que emanam delas, viabilizando a insurgência de uma arte/vida alicerçada numa existência lúdica.

Em condições correlatas, a poesia, como uma construção simbólica baseada em um jogo de linguagem, e a criança em seus experimentos de linguagem, personagem nos contos rosianos, refletem o desejo da ressurreição do homem, o *Homo Ludens*, o homem lúdico, que se encontra soterrado sob montanhas de escombros acumulados pelo tempo, cujo objetivo é devolver-lhe a luz, segundo as imagens construídas na/pela linguagem literária do próprio autor, como assinala Rosa.

Na dimensão jubilosa do enfeitado das coisas/dos seres, o Menino protagonista guardava “[...] o quente daquela lembrança” (o jogo de apresentação do “peru-aquele”), considerada insignificante para a visão desgastada dos adultos, o que eternizou no coração, na tentativa de ter acesso sempre que possível. Por isso, “estava nos ares”, inebriado, não queria gastar o vivido. Mesmo no passeio de *jeep* (o que pode configurar estar nas beiras da razão), o Menino se sentia assim. Renomeava dentro de si o nome de cada coisa, como fizera com a ave. Havia aprendido a efemeridade da intensidade, então:

[...] pensava no peru, quando voltavam. Só um pouco para não gastar o quente daquela lembrança, do mais importante, que estava guardado para ele, no terreirinho das árvores bravas. Só pudera tê-lo um instante, ligeiro, grande, demoroso. Haveria um assim, em cada casa, e de pessoa? (ROSA, 2005, p. 51).

Embora o Menino esteja em estado de graça, “no perfeito puro”, com os seus “castelos já armados”, refletida na subjetividade que avançava nos ares das certezas, o narrador aponta que, inicialmente, tudo se fez estranho e desconhecido para que ao seu tempo, tudo fosse descoberto. A possibilidade de experienciar novamente aquele momento de alegria fez a personagem lançar o pensamento na direção do regozijo daquela presença e “[...] saiu, sôfrego de o rever”, porém:

[...] não viu: imediatamente. A mata é que era tão feia de altura. E — onde? Só umas penas, restos no chão. — “*Ué, se matou. Amanhã não é o dia-de-anos do doutor*”⁸ Tudo perdia a eternidade e a certeza; num lufo; num átimo, da gente as mais belas coisas se roubavam. Como podiam? Por que tão de repente? Soubesse que ia acontecer assim, ao menos teria olhado mais o peru — aquele. O peru — seu desaparecer no espaço. Só no grão nulo de um minuto, o Menino recebia em si um miligrama de morte. [...] (ROSA, 2005, p. 52, grifo do autor).

O trecho transcrito possui um destaque feito pelo autor, que pode sugerir o atravessamento da fala do infante, quebrando a linearidade narrativa. Enquanto a voz da criança avança, a do narrador recua dando-lhe espaço, com em um jogo. Outro aspecto analisado pode ser vislumbrado por meio da materialidade linguística da presença do pronome reflexivo *se*, sugerindo a inclusão do Menino no processo, numa perspectiva dúbia. Ele parece se encontrar também em estado de morte, algo nele parece fincar raízes, após ver apenas os restos do animal no chão. Uma questão surge: como celebrar a vida com a morte? O Menino

⁸ Em todos os trechos transcritos, o destaque em itálico é feito pelo próprio escritor, configurando possibilidades interpretativas.

estava diante de uma contradição, um mistério. O infante do conto precisava ser reelaborado depois disso, pois, análogo ao bicho morto, encontrava-se em pedaços. Transformação necessária, já que, “a vida podia às vezes raiar numa verdade extraordinária” (ROSA, 2005, p. 49), fora dos limites da razão.

Assim, as certezas do Menino são desmontadas e, figurativamente, uma parte dele morre com o “peru-aquele”, assentado no “perfeito puro”, desorientando o infante. Dessa maneira, ele se encontra recuado, para trás, foi vencido, momentaneamente, por uma realidade que lhe é incompreensível: o mais belo precisa morrer para se erguer a cidade que será “[...] a mais levantada do mundo” (ROSA, 2005, p. 51). Por isso, tudo se mostra grande demais para ele. Percepção plausível de ser compreendida como o movimento próprio do jogo, quando se ganha, avança-se mais e mais e inversamente, recua-se, gerando momentos de reflexão e aprendizado, fazendo-se mais experiente para aproxima jogada.

Diante disso, a luminosidade descrita no começo do conto, agora se perdia no opaco. Essa mesma vida o teria colocado em contato com a morte, o destino inevitável, a verdade fraturante. Depois desse momento, da ausência do belo, daquele misto de emoções intermediadas pela presença da ausência do peru/brinquedo, como poderia viver? A curiosidade do menino está morta, “[...] cerrava-se grave, num cansaço e numa renúncia à curiosidade para não passear com o pensamento” (ROSA, 2005, p. 52). Nesse jogo narrativo que assinala uma luta de forças antagônicas evidenciadas pelo enredo, cuja viagem se apresenta inicialmente fincada na alegria, mas que na própria concretude do texto, mostra-se, em seguida, envolto pela névoa da tristeza representada pela morte do bicho outrora adornado pelo Menino. Por sua vez, esta ambivalência se projeta na construção identitária da personagem.

O protagonista, matéria em formação, movimenta-se literalmente na viagem de avião, que começa nos ares, advinda do voo, do sonho, para depois se estabelecer no âmbito do terreal representado pelo passeio de *jeep*. Parte do plano celestial, d’o “perfeito puro” (ROSA, 2005, p. 50) para o contato como o “[...] miligrama de morte”. A narrativa atravessa uma mudança de atmosfera espacial, mas também, e principalmente, existencial, já que o movimento é do mesmo modo interior. Ela encontra-se agora na “circuntristeza” e, quando chamado novamente ao passeio, seu olhar, juntamente com a paisagem, modifica-se.

Mal podia com o que agora lhe mostravam, na circuntristeza: o um horizonte, homens no trabalho de terraplanagem, os caminhões de cascalho, as vagas árvores, um ribeirão de águas cinzentas, o velame-do-campo apenas uma planta desbotada, o encantamento morto e sem pássaros, o ar cheio de

poeira. Sua fadiga, de impedida emoção, formava um medo secreto: descobria o possível de outras adversidades, no mundo maquinal, no hostil espaço; e que entre o contentamento e a desilusão, na balança infidelíssima, quase nada medeia. Abaixava a cabecinha (ROSA, 2005, p. 52).

A subjetividade do Menino, a partir disso, estava endurecida, aprendera com a inconstância do transcurso que se fez margeado de uma alegria estonteante, seguida de uma retrocedida tristeza: “[...] alguma força, nele trabalhava por arraigar raízes, aumentar-lhe a alma” (ROSA, 2005, p.53). Nota-se que há um alargamento do olhar do Menino percebido na passagem, sugerindo um crescimento. Seu coração agora petrificado, sólido, pois todos os seus castelos haviam sido desfeitos: além de experienciar o desaparecer do peru, havia presenciado a destruição da vegetação do lugar, por isso “[...] ele tremia. A árvore, que morrera tanto. A limpa esguiez do tronco e o marulho imediato e final de seus ramos – da parte de nada. Guardou dentro da pedra” (ROSA, 2005, p. 53). Todavia, algo inesperado acontece, o Menino está prestes a recomeçar a brincar, pois o peru parece ressurgir sob seus olhos

[...] e – a nem espetaculosa surpresa – viu-o, suave inesperado: o peru, ali estava! Oh, não. Não era o mesmo. Menor, menos muito. Tinha o coral, a arrecada, a escova, o grugrulhargrufo, mas faltava em sua penosa elegância o recacho, o englobo, a beleza esticada do primeiro. Sua presença, em todo o caso, um pouco consolavam (ROSA, 2005, p. 53).

A percepção do menino transforma-se, e não encontra na ave similar (que se apresenta no terreiro) a mesma beleza alargada do primeiro, contudo, algo chama mais ainda atenção: o fato de o segundo peru aproximar-se até a beira da mata e bicar a cabeça degolada do primeiro. O Menino está, mais uma vez, diante de um desafio/enigma do sentido, pois não compreende essa atitude do bicho menor. O mundo real se mostra, neste instante, obscuro, opaco, feio. Em oposição a visão idílica do começo da estória, “[...] o menino não entendia. A mata, as mais negras arvores, eram um montão demais o mundo” (ROSA, 2005, p. 53).

O infante, após transitar entre a vida e a morte, no ir e vir inerentes à vida e ao jogo, é bruscamente colocado na terceira margem da existência, tornado outro. “Trevava”, conforme diz o narrador, porém, quando tudo se mostrava obnubilado, escurecido pelo silêncio saído dos guardados da noite, eis que surge “[...] a luzinha verde, vindo mesmo da mata, o primeiro vagalume. Sim, o vagalume, sim, era lindo! – tão pequenino, no ar, um instante só, alto, distante, indo-se. Era, outra vez em quando, a Alegria” (ROSA, 2005, p. 53). Percebe-se que a parte final da estória já é um prenúncio da narrativa que lhe é espelho, “Os cimos”, como

também faz menção ao caráter ficcional das narrativas voltadas ao público infantil, evidenciando o aspecto lúdico, por isso a escolha da perspectiva infantil para desmontar verdades que ao adulto seriam inconcebíveis.

A palavra “Alegria”, no final do conto, apresenta-se com letra inicial maiúscula. O que pode revelar uma perspectiva ampliada do termo, tendo em vista, o conceito do vocábulo mencionado estar circunscrito nas margens do perfeito puro sem a outra ponta oposta, que intensifica o contentamento: a tristeza, levando em conta que “[...] as outras coisas, as ruínas, prosseguiram também, de lado e do outro não deixando limpo o lugar” (ROSA, 2005, p. 204). Dessa forma, o termo “alegria” é desmontado e reelaborado na trajetória cambiante do Menino, que atravessa os espaços ziguezagueantes do jogo narrativo, evidenciando que a nova montagem do lúdico deve contar com a transitoriedade das coisas, algo que forma e deforma, atribuindo um significado novo ao instante que pode ser carregado de prazer, mas fora de todas as certezas socialmente instituídas.

Trata-se de um deslocamento espelhado na própria materialidade da palavra, análoga à ocorrida com o protagonista, na qual se pode entender, pela metáfora do jogo, o projeto escritural do autor mineiro, cujo objetivo é estabelecer, conforme assinala Nietzsche em *A gaia ciência* (2015), a construção de uma ciência jubilosa, zombeteira, cheia de graça. Essa nova compreensão da alegria (inscrita às margens das certezas) fica evidenciada na superfície do texto, uma vez que, respectivamente, a escrita das palavras, *Menino* e *Alegria*, se modificam como o “desenglobar-se de uma nebulosa”, substantivam-se, pois, conforme a narrativa, alguma potência na criança emerge para torná-lo maior, para “aumentar-lhe a alma”.

Como assinala Assis (2009): “[...] em seu fluxo contínuo, a existência fará o Menino conhecer outra sorte de alegrias cujas compreensões só poderão ocorrer à margem de todas as certezas” (ASSIS, 2009, p.59). Nesse ínterim, a mudança se inscreve na palavra, mas se dá também no íntimo da personagem, apresentando-se na configuração poética do conto. O que pela chave de leitura, que se adota neste estudo, é jogo de linguagem, conscientemente empreendido pelo escritor. O Menino expande-se, torna-se mais experiente, pois o ritual iniciático que atravessou o permitiu “[...] conter e desconter-se”.

Potencialmente mais complexa, a Alegria é oriunda da confluência entre os contrários: alegria e tristeza, da tensão, do jogo, em que a criança na narrativa prossegue e retrocede continuamente, ganhando um entendimento mais perfeito da vida, visto que a aceita em sua imperfeição. Aquela alegria iluminada somente pela claridade do dia, vê-se coberta pelo manto da noite, vinda do interior da mata, demonstrando que o menino, a alegria assentada no

vai e vem do jogo, e a cidade assemelham-se, pois, as três dimensões encontram-se em construção.

O mundo da personagem infantil despedaçado pelo contato com a morte do peru é resultado da viagem, que é ao mesmo tempo real e simbólica, visto que o deslocamento é concomitantemente subjetivo/introspectivo. Todavia, o Menino consegue se refazer quando cria outra dimensão diferente daquela realidade cortante do lugar, vislumbrando o novo no velho, enfeitando a vida ao reinventar o belo em um espaço inóspito e feio, fundando mundos mais humanos, mais próximos e condizentes com a sabedoria infantil.

No final da estória, a personagem descobre, ao se deparar com o vagalume saindo da mata escura, que é o saber se equilibrar na dubiedade da existência que a torna possível permanecer no jogo. Este é feito de ondulância de forças díspares, no complexo de relações. Afinal, só se pode afirmar a vida com tudo que a contém, sobretudo porque se sabe da margem simétrica que ladeia a existência: a morte. Manter-se jogando no fluxo, no movimento, é a forma mais perfeita de realizar a travessia da vida. A esse respeito, Resende (1988) corrobora que,

o menino volta ao equilíbrio e, na escuridão da noite, brota um vagalume, belo, porque traz uma luz verde, que faz nascer outra vez a esperança. Porém, agora ele sabe que não é duradoura. Agora, compreende que a luz, a beleza e a alegria não se instalam para sempre, mas vão e vem, provisoriamente (RESENDE, 1988, p. 34).

O vagalume do final do conto, a luzinha verde, pode ser compreendido como a esperança renascida no olhar do Menino, emergida da zona intermediária de significação, um espaço que coloca em diálogo, em jogo, a alegria e a tristeza, a vida e a morte. Rosa elabora uma arte brincante, tornando evidente o alinhamento com a perspectiva de Nietzsche (2015), quando propõe uma ciência, na qual a Alegria vem consolar e ser fruto da reflexão diante das verdades humanas.

No fim do jogo narrativo, o Menino, apesar das frustrações experienciadas, não perde a ludicidade. A vibração diante daquilo que lhe é poético permanece nele, porém sabe que o feliz deve ser reelaborado, considerado sob outra medida. O que pode ser exemplificado com a presença do vagalume, haja vista que o bichinho apresenta uma configuração dupla: acende e apaga. A luz que emana dele só se intensifica na escuridão da noite porque existe o recuo, o seguido apagamento, a rivaliza com a claridade. Dubiedade compósita do vagalume, que remete à transitoriedade do mundo, em que tudo perde a eternidade e a precisão.

O vagalume, ao emitir luz e novamente se escurecer, sugere que a vida não pode ser representada como uma linha reta, mas é fragmentada. Aspecto que pode ser lido como o ato de jogar, da brincadeira infantil que desconstrói a ordem ao estabelecer outra relação com o mundo. Nisso, Rosa parece sinalizar o contraponto da linguagem experimental que empreende, refletida em seu projeto artístico, sugerindo a todo instante que a única verdade inscrita nela é o permanente estado de mobilidade e reversibilidade que constitui o existir. Paradoxalmente, a concepção ocidental associada à noção de história, que caracteriza as experiências vinculadas a um tempo morto, a uma ideia de “progresso” que engendra a vida maquinal das grandes cidades, subjugando a todos. O Menino, como peça do jogo do escritor, como signo, vem desestabilizar as verdades atreladas à maneira automatizada da sociedade moderna.

A personagem infantil, literalmente maior, na travessia do texto, tece o entendimento de que o tempo humano, no qual vigora a possibilidade de existir de fato, é como força pulsante, em que “[...] a experiência de um tempo mais original, completo e apreensível” (AGAMBEN, 2014, p. 115) se torna possível. Quando, no ápice, a noção ocidental de temporalidade é vista como linear e fugidia se rompe, ela abre espaço à apropriação plena do instante, presentificado no aqui-agora, como aponta Walter Benjamin,

Como projeção de uma potência, a criação estética, parte integrante da existência, carrega em si a claridade do juízo e a sombra, o outro de nós mesmos, o mistério, evidenciando a coexistência de forças opostas presentes na narrativa e em trânsito na interioridade do Menino. Portanto, ao lado das alegrias, sempre estarão à espreita, os sofrimentos, a outra margem do rio, antagônica da escritural existência. Nesse sentido, viver é compreender que afirmar a vida com todas as suas potencialidades é adotar uma postura sempre prestes a movimentar-se, reinventar-se nesse jogo de forças que se opõem e dialogam, em travessia pela terceira margem, em deslizamento nas águas existenciais, como assinala o jogo poético de Rosa.

Toda a construção narrativa reflete a concepção de linguagem literária do escritor rosiano. A eleição do viés infantil, representado pelo protagonista Menino, no conto “As margens da alegria”, sugere uma poética vinculada à pureza da percepção pueril do mundo, o entusiasmo que o assemelha aos poetas diante da criação estética. Nessa perspectiva, o Menino, livre das concepções pré-concebidas dadas ao signo linguístico, é capaz de configurá-lo a seu bel prazer, desmontando-o e montando-o como a um brinquedo. Assim, a palavra cotidiana é recoberta por uma capa mágica: o brilho do inusitado do “[...] ileso gume do vocábulo [...]” (ROSA, 1970, p. 238).

O Menino transforma o peru em pavão, reelaborando os sentidos correntes e o refaz, como a um processo mítico e, como tal, cria um mundo particular, assinalando o espaço lúdico do jogo, incompreensível para a perspectiva adulta, tendo em vista ser engendrado por outras antenas, a da valorização dada às coisas “desimportantes”, corrigindo a ordem atribuída pela lógica existencial vigente.

Antes, o Menino encontra-se em um jogo, em que ao passar as fases iniciais, percebe que o segredo para vencer é se lançar no movimento das coisas ao longo da travessia/viagem. Portanto, compreende-se que a vida, mesmo sendo um embate de forças dicotômicas, pode ser concebida numa perspectiva existencial/artística alicerçada no lúdico, reiniciando a vida/jogo quantas vezes for necessário. Esta possibilidade de se manter numa “esperança equilibrada” advém da liberdade imaginativa do reino inventado da criança.

4.2 Nhinhinha e o enfeitado do sentido em “A menina de lá”

Em “A menina de lá”, a personagem Nhinhinha se configura como um ser estranho, pois faz uso de uma linguagem incompreensível perante os seus. Ela parece permanecer em outro plano existencial que não o real, por isso é um ser de difícil apreensão. É estrangeira na sua própria terra. Para os parentes que a rodeiam, ela é concebida como uma santa, não pertencente a este mundo, uma vez que Nhinhinha consegue realizar todos os seus desejos de forma extraordinária.

O elemento infantil no conto torna-se a configuração da própria linguagem literária, signo, pois a menina é rodeada de mistérios. O que fala, pouco se entende, é milagreira, o que pede, em instantes é atendido. No entanto, o que deseja não tem utilidade para as exigências do mundo do sertão, por isso seus desejos são considerados coisas ínfimas para os adultos que a rodeiam, “[...] o que não põe nem quita” (ROSA, 2005, p. 67).

Há uma aura mágica que envolve a menina. Ela vive sentada em um tamboretzinho a passear com o “[...] seu passarinho-verde pensamento” (ROSA, 2005, p. 68) e permanece paradinha por muito tempo, causando espanto. As construções discursivas da personagem são enigmáticas, não se dão na claridade da razão. Para os adultos, que não conseguem ter a liberdade imaginativa da criança, o que Nhinhinha diz e faz é milagre, é um ser estranhamente familiar, personificando a própria linguagem literária contemporânea. Nesse sentido, Marisa Áurea de Sá Falcão (2009) analisa um ser de linguagem elaborado por Rosa também construído sob o signo da imprecisão: Riobaldo, como um construto paradoxal, móvel e incessante. A esse respeito a pesquisadora enfatiza:

Há, portanto, uma força paradoxal a constituir a linguagem: uma potência que aprisiona e liberta ao mesmo tempo. Há na nossa experiência, na condição de experiência de linguagem, uma historicidade do signo marcada por relações de poder que impõem significações, mas, também, marcada por uma potência do múltiplo que desestrutura as direções planejadas de um pensamento hierárquico e faz emergir o sentido no espaço móvel do devir (FALCÃO, 2009, p. 28).

A personagem do conto acaba por instaurar uma nova relação com as coisas. Assim, ela própria pode ser compreendida como a própria representação da poesia. A menina difere do comum, posto que estabelece outro elo às coisas e aos significados, desenlaçando os conceitos presos à perspectiva da linguagem corrente, da convenção do signo. A personagem acaba por quebrar o pacto que parecia intransponível, trazendo à luz sentidos rebatizados, deslocando o pensamento, viabilizando o êxtase da beleza de novos sentidos.

Por essa trilha interpretativa, pode-se perceber que o nome da personagem, Nhinhinha, já sugere em favor das futilidades, uma vez que dá ideia de ninharia, coisa sem importância, “diminutas”. Entretanto, em oposição a isso, a menina cria um mundo particular, no qual tudo é possível, já que vive na infinidade dos possíveis. Ela se encontra em um espaço que não se pode penetrar com a razão pura e simplesmente, o espaço literário. No trecho, há o destaque da voz do pai espantado com a performance enigmática da filha: “— Ninguém entende muita coisa que ela fala...” (ROSA, 2005, p. 65). Tudo em Nhinhinha parecia fazer parte de um jogo infantil, do qual somente ela fazia parte, já que, delinear contornos precisos sobre o que dizia, parecia impossível. A menina, raramente perguntava, pois passava muito tempo pensativa e, esse caráter desviante, deslizando de ser, assustava o pai

menos pela estranheza das palavras, pois só em raro ela perguntava, por exemplo: “*Ele xurugou?*” — e, vai ver, quem e o quê, jamais se saberia. Mas, pelo esquisito do juízo ou enfeitado do sentido. Com riso imprevisto: — “Tatu não vê a lua...” — ela falasse. Ou referia estórias absurdas, vagas, tudo muito curto: da abelha que se voou para uma nuvem; de uma porção de meninas e meninos sentados a uma mesa de doces, comprida, comprida, por tempo que nem se acabava; ou da precisão de se fazer lista das coisas todas que no dia por dia a gente vem perdendo. Só a pura vida (ROSA, 2005, p. 65, grifo do autor).

O poder que emana da poesia desde Platão já era temido, conforme ressalta Falcão (2009), motivo pelo qual, o pensador grego expulsou os poetas da comunidade que idealizou. Nessa perspectiva, o fazer poético é tido como perigoso, pois se encontra fora das margens fixas da verdade. A menina, com sua imaginação criadora transgride as barreiras da

racionalidade, beira à loucura, constrói enigmas, torna-se um mistério, um saber que não corresponde às necessidades da vida cotidiana, e, por isso mesmo, incompreendida, conjectura problemática que perfaz a literatura contemporânea. Nuances que podem ser percebidas no trecho:

O que o pai, aos poucos, pegava a aborrecer, era que tudo não se tirasse o sensato proveito. Veio a seca, maior, até o brejo ameaçava de se estorricar. Experimentaram pedir a Nhinhinha: que quisesse chuva. – “*Mas, não pode, ué...*” --- ela sacudiu a cabecinha. Instaram-na: que, se não, se acabava tudo, o leite, o arroz, a carne, os doces, frutas, o melado. – “*Deixa... Deixa...*” – se sorria, repousada, chegou a fechar os olhos, ao insistirem, no súbito adormecer das andorinhas (ROSA, 2005, p. 68, grifo do autor).

Nesse sentido, a menina, a poesia e o jogo se assemelham, já que sugerem um saber supérfluo, possuem um fim em si mesmo, são lúdicos. A menina brinca o tempo todo com as palavras e com os sentidos, daí o caráter supralógico em se regozijar com as imagens que propõe. Dessa maneira, a menina/poesia representa a própria vida, que não pode ser guiada somente pelo saber taxativo da ciência/lógica. Esse poder da literatura que já era vista como “arriscado” entre os gregos, Nietzsche (2014) também corrobora a respeito do perigo que representa essa abertura para novas possibilidades de relações provenientes da poesia, enfatizando que há uma valoração extrema da disciplina da mente, da racionalidade, do bom senso, fazendo uma crítica à razão, destacando que, se não fosse a poesia, a sociedade não teria chegado até aqui.

Nietzsche (2014, p. 98) também ressalta um “perigo maior” que paira sobre a humanidade: “[...] sobre ela pairava e continua pairando, como perigo maior, a irrupção da loucura – isto é, a irrupção do capricho no sentir, ver e ouvir, o gosto na alegria na indisciplina da mente, a alegria no ‘mau senso’”. Daí, o reconhecimento de que, a literatura seria esse saber que tem o poder de abrir as portas do infinito provocado pela mudança paradigmática do código linguístico, libertando a palavra da relação direta com a realidade, que pode ser evidenciado no conto pela personagem que é uma construção de linguagem pautada na indeterminação do signo.

O jogo estaria presente pela capacidade de colocar sob tensão os contrários, a história e a estória, a verdade e a ficção, que nessa conjuntura problemática, emergida pelo diálogo entre os opostos, a criança coloca em movimento, questionando a supremacia de uma, tida como verdadeira sobre a outra, considerada desimportante. Neste mundo onde não se tem garantias, mas a circularidade dos sentidos/ verdades realizada pela criança, a arte e o jogo se

constituem parte de um projeto risonho, zombeteiro, lúdico, características inerentes à infância, ao ato de brincar/jogar da estética rosiana e do fazer artístico de um modo geral.

O sentido que emerge da figuração incontornável da menina no conto pode ser percebido pelo poder de santidade atribuído à criança que supostamente ela tem, mas que, no entanto, a protagonista não usufrui sensatamente diante das imperiosas carências que norteiam a vida sertaneja da qual, ela faz parte. Parece que é no âmbito do insensato, do estranhamento, daquilo que escapa, que se dá a saída para o entendimento das personagens rosianas: protagonistas na terceira margem do sentido, em que “tudo é e não é” concomitantemente, tudo se encontra junto e misturado, espaço de embate e confluência de forças, do joga com as certezas.

Conforme Falcão (2009), a personagem Riobaldo, de *Grande sertão: veredas*, oscila e tenciona entre um nome próprio e uma identidade infinita. Entendimento permeado pela fixidez de um “saber nômade” que se faz “[...] sempre no meio da travessia”, como uma afirmação antagônica e agregadora, uma vez que “[...] no paradoxo não se trata mais de uma lógica alternativa e excludente, mas da simultaneidade do E⁹, na qual as direções se cruzam numa linha de fuga que faz emergir o devir das identidades infinitas” (FALCÃO, 2009, p. 31).

Diante disso, Nhinhinha se dispõe para o leitor como um entre, uma via alternativa, em que pode ser considerada a personificação da própria poesia, espaço do jogo da ficção e da realidade em contraposição e coexistência, lugar do duplo da linguagem. Nessa perspectiva, a menina do conto, semelhante à literatura, coloca-se acima da ordem e do sentido, motivo pelo qual “[...] ninguém tinha real poder sobre ela, não se sabiam suas preferências. Como puni-la? E, bater-lhe, não ousassem; nem havia motivo. Mas o respeito que tinha por Mãe e Pai parecia uma engraçada espécie de tolerância” (ROSA, 2005, p. 66).

A literatura só pode ser concebida no âmbito da marginalidade, fora das verdades pré-estabelecidas da lógica sistêmica, esfera da claridade do opaco. Por essa razão, Nhinhinha não consegue se estabelecer no âmbito das utilidades, corroborando para o entendimento de que a infância, o jogo e a poesia se dão no reino da liberdade, da alegria, do prazer, como força impositiva de Vida. Diante desse ponto de vista, Huizinga (2014) explica que o jogo possui uma função significativa, além de supralógica que ultrapassa as exigências da vida prática, pois existe algo que dá sentido à ação. “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

⁹ O E citado pela autora refere-se ao E de Deleuze que representaria a duplicidade dos conceitos atravessados pela linha que foge das duas perspectivas. Seria o fluxo do devir derivado da tensão dos opostos.

própria essência” (HUIZINGA, 2014, p. 14). A esse componente imaterial, o autor defende que seja o divertimento (concebendo a arte), assim como o jogo, uma construção lúdica, levando em consideração que todas as ações vibrantes do humano são fundamentas pelo prazer.

Os pressupostos referidos acima tornam evidentes a intrínseca relação que se estabelece entre criança, poesia e jogo, haja vista, a criação poética ter um contato com as esferas do lúdico desde os tempos mais antigos. Tanto no infante, quanto no poeta, como no jogo, o júbilo da atuação de jogar/brincar se encontra na região do espírito, espaço em que as relações são concebidas fora das margens da razão. Portanto, trata-se de um aspecto que se vincula à menina do conto, que, como o próprio título preconiza, pressupõe a imagem da poesia, uma vez que, *Nhininha é a menina de lá*, do supra-sentido.

Como elaboração da linguagem poética, ela não pode estar atrelada à visão prática/terreal dos adultos, pois se encontra no âmbito das inutilidades, ou seja, na região do espírito, em que o desejo pulsa e as relações fogem às noções hierárquicas da realidade. No espaço da escritura/ do jogo de linguagem, a menina brinca com o pensamento, por esse motivo, perdia muito tempo parada a observar o céu, vivia a repetir a expressão preferida: “— ‘Tudo nascendo!’ – essa sua exclamação diletta, em muitas ocasiões, com o deferir de um sorriso. E o ar. Dizia que o ar estava com cheiro de lembrança” (ROSA, 2005, p. 66).

Parece que a menina pressentia não fazer parte do plano da realidade/terra, das margens seguras do verdadeiro, do lógico, mas do infinito, do céu, logo se sentia exilada sem nunca ter ido a outro lugar, e tinha a sensação de saudade de algo desconhecido “[...] olhando o nada diante das pessoas” (ROSA, 2005, p. 67). Desse modo: “Suspirava, depois: — ‘Eu quero ir para lá’” (ROSA, 2005, p. 67).

A brincadeira de designar as coisas recitada por *Nhininha*, a faz estranha, estrangeira, contribuindo para se compreender o motivo pelo qual o título aponta o desprendimento da terra dos conceitos fixos, quando antecipadamente assinala que ela é de lá. Pelos seus, a menina é milagreira, considerada santa, inferindo-se uma oposição ao cá, ao fixo, à cristalização das certezas. Nesse contexto, o que a menina faz é jogar com as palavras, pois quebra o liame existente entre o significante e o significado, vislumbrando a concepção pré-lógica da criança.

Nhininha transforma a realidade ao seu redor, remodelando os signos afetivamente pelo viés do sensível. Este jogo de faz-de-conta é permeado pelo prazer que a brincadeira de desmontar a realidade proporciona, acenando a possibilidade de uma existência lúdica. A personagem infantil brinca com essa impressionante capacidade de nomear, de remontar as

peças conceituais, tendo em vista, que através da linguagem, o homem dá origem a um outro mundo, “um mundo poético, ao lado do da natureza” (HUIZINGA, 2014, p. 7).

É nesse jogo infantil de renomear que a personagem se torna a própria personificação da poesia, já que esta é pura invenção, fingimento, prazer. Destarte, Nhinhinha só desejava coisas supérfluas: “— ‘Eu queria o sapo vir aqui.’”; “— ‘Eu queria uma pamonhinha de goiabada’” (ROSA, 2005, p. 67, grifo do autor). Os desejos da menina estão associados à futilidade das coisas, possuem um fim em si mesmos, estão necessariamente, envoltos pela capa mágica da imaginação, evidenciando-se que a poesia é jogo de linguagem, é um brincar símile ao realizado pela infante do conto.

Nhinhinha se institui a partir do seu nome, como um elemento fundamental da poética de Rosa e, possivelmente, interrelaciona-se com a palavra “nonada”, ao nada, reiterando no conto a visão contracultural de uma literatura que se alimenta das coisas consideradas sem valor da sociedade ocidental, ou à margem do capitalismo: as ninharias.

Em outro trecho da narrativa, os parentes de Nhinhinha tentam persuadi-la a salvarem a mãe doente, porém a resposta da protagonista é: “— ‘Deixa... Deixa...’”, (ROSA, 2005, p. 68, grifo do autor). Depois veio uma grande seca e novamente tentaram persuadi-la a querer a chuva e a menina, reiteradamente, dizia “— ‘Mais não pode, ué...’” (ROSA, 2005, p. 68, grifo do autor). Nhinhinha sorria a brincar com as ideias, deixando todos curiosos. Embora os milagres da protagonista infantil não pudessem ser aproveitados para o atendimento das necessidades impostas à vida sertaneja, a garotinha finalmente considera o pedido dos parentes e enseja aderir à realidade, contudo, sem perder de vista, o fictício, um presente vindo de lá, desejando que, juntamente com a chuva, viesse o arco-íris com seu formato multicolorido.

Daí a duas manhãs, quis o arco-íris. Choveu. E logo aparecia o arco-da-velha, sobressaído e verde e vermelho — que era mais um vivo cor-de-rosa. Nhinhinha se alegrou, fora do sério, à tarde do dia, com a refrescação. Fez o que nunca se lhe vira, pular e correr por casa e quintal (ROSA, 2005, p. 68).

Com o surgimento do arco-celeste com a pluralidade de tons que o constitui, a alegria da menina brota “[...] despedindo todos os raios” (ROSA, 2005, p. 50). A personagem parece se reconhecer com o que vem de cima. A configuração da imagem do arco é um evento natural que insinua a intermediação entre a terra e o céu, em que tudo se mistura e coexiste, provocada pela impulsão imaginativa da menina/poeta que liberta a relação direta do significante ao significado, fazendo ressurgir a perspectiva plural/enfeitada da vida.

Na formulação sempre deslizando da personagem infantil, os adultos que a cerceiam não conseguem precisar quem ela é, porque a menina se contenta com inutilidades e vive a desejar o gratuitamente dado, motivo pelo qual, não conseguem assimilar que a criança criou um mundo paralelo, emoldurado pela fonte inesgotável de novidades dos seus olhos virgens a reinventar o mundo. Segundo Huizinga (2014), a criança se diverte com a maravilhosa faculdade de designar, deixando o espírito saltar entre a matéria e as coisas pensadas. Como personificação do poético, o lúdico lhe é inerente, pois joga com as palavras e com os sentidos.

O passarinho verde, a alegria sentida com tanto entusiasmo pela personagem está paradoxalmente atrelada ao último desejo de Nhinhinha, que viria acompanhado de uma revelação trágica: “[...] queria um caixãozinho cor-de-rosa, com enfeites verdes brilhantes” (ROSA, 2005, p. 69). Motivo pelo qual, a Tiantônia ralhara com ela naquele dia de chuva. Por conseguinte, o narrador, sem muitas explicações, encerra: “E, vai, Nhinhinha adoeceu e morreu” (ROSA, 2005, p. 69). A ação iniciada e acabada mencionada pela escolha do pretérito perfeito supõe uma morte da poesia quando relacionada a exigências triviais, corriqueiras do cotidiano. A criança/poesia perde a vida: “[...] diz que da má água desses ares” (p. 68). Contudo, há a menção de que “[...] todos os vivos atos se passam longe demais” (p. 68), remetendo ao imperativo da esfera lúdica/fictícia do humano ao entrar no mundo do jogo.

A súbita morte da personagem infantil leva a crer que a menina retorna a um espaço que só pode ser compreendido na complexidade de suas relações, na mobilidade dos significados, na qual, não é possível conceber o signo em sua completude, no perfeito puro, pois abandona por completo a fixidez das margens seguras da terra e adentra no espaço do devir, explicando a razão pela qual, Nhinhinha seria a menina de lá, entendida neste presente estudo, como a própria personificação da arte poética.

Nietzsche (2012), por sua vez, alinha-se à concepção de arte rosiana, por problematizar a cultura ocidental. Esta se encontra assentada sobre a cristalização das verdades da ciência/ razão, que insiste em acreditar na imutabilidade das coisas, enquanto que, o filósofo se encontra convencido da dúvida e inconstância de tudo que se refere ao ser humano, considerando a importância do contato com o maravilhoso, já que permite sair das estreitas possibilidades da racionalidade, abrindo espaço para o espanto diante do incompreensível. Quanto a isso, Nietzsche (2014, p. 84) ressalta que “[...] o maravilhoso fazia muito bem àqueles homens, que às vezes podiam cansar-se da regra e da eternidade”.

Segundo a explicação do alemão, “[...] deixar de sentir uma vez o chão sob os pés! Flutuar! Errar! Ser tolo! — isso era parte do paraíso e do deboche de épocas passadas [...]” (p.

84). As considerações de Nietzsche corroboram para o entendimento de que a criança, a poesia e o jogo só podem se dar no âmbito da alegria, do supérfluo, como se apresenta Nhinhinha no conto, agregada ao que não se poderia tirar o “verdadeiro” proveito.

A percepção oriunda do olhar infantil não pode ser conjugada à visão do adulto que está soterrado pelo peso das verdades impostas ao viver, já que se encontra com os pés fincados em terra firme. Portanto, a personagem só é concebida no âmbito do extraordinário, do imaginário. A esse respeito, a perspectiva de Nietzsche (2015) pode ser vislumbrada na seguinte passagem: “E o pai alisava com as mãos o tamboretzinho em que Nhinhinha se sentava tanto, e em que ele mesmo se sentar não podia, que com o peso do seu corpo de homem o tamboretzinho se quebrava” (ROSA, 2005, p. 68).

Com relação à peculiaridade de leveza, flutuação inerente à fase infantil, Rónai (2005) considera, a propósito de Nhinhinha e a outras personagens rosianas em “Os vastos espaços”, que a liberdade imaginativa da personagem se dá pelo fato de:

[...] ter crescido no isolamento da roça e por isso está isenta da visão convencional dos fenômenos, vislumbra-lhes os segredos em acenos que, para a testemunha culta, são manifestações elementares de lirismo, e para os parentes simplórios, emanações de santidade (RÓNAI, 2005, p. 27).

O fazer poético contemporâneo propõe esse descentramento da razão, esse deslocar-se para o espaço do improvável, ao infinito, proveniente da criação de outro universo, o da dimensão poética, justamente por propor um jogo que se materializa na própria linguagem. Huizinga (2014, p. 7) aborda quanto a essa capacidade inventiva que, “[...] por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras”. De tal modo, ao dar expressão à vida, o homem funda outro mundo, o mundo da poesia, do espaço em branco, do voo.

A personagem por meio da morte está enfim desprendida de todas as amarras que detém sua imaginação, viabilizando uma vida que emana dessa suspensão da realidade, mediada pela poesia com sua forma brincante a embelezar o viver. A menina, por possuir um olhar repleto de novidade, emana do espaço do indizível, o da infância: estado psíquico da experiência transcendental com a linguagem na qual deseja retornar.

Diante do exposto, infere-se que o poder oriundo da literatura em simular mundos, na arte de Rosa, presente na análise deste trabalho, a partir da perspectiva do olhar infantil no conto “A menina de lá”, em *Primeiras Estórias*, coloca em paralelo, infância, poesia e jogo como veredas interpretativas para se compreender a concepção de arte do autor mineiro, além

de insinuar que a literatura de Rosa tem um rosto de menino numa busca sem fim pelo imprevisto do sentido.

O conto “A menina de lá” traz o guia do olhar infantil como ponte para se enveredar nos espaços do jogo, tendo em vista que a protagonista da estória se delinea como a personificação da poesia e/ou da linguagem literária, que só é possível nos limites do ficto, da arte como jogo de linguagem. Nhinhinha, por se contrapor ao mundo objetivo, prefere se manter à margem da razão, constituindo-se como elemento-chave para o entendimento da estética do ficcionista mineiro. Rosa parece recolher as “ninharias”, propositadamente eleitas, para fazer parte do universo artístico que constrói. Tudo leva a crer que o escritor carrega em sua gravata borboleta as asas criadoras da infância.

A garotinha está sempre atrelada às futilidades, causando estranhamento aos adultos que a rodeiam. Quando é associada às exigências da vida prática, morre, porque a poesia, assim como o jogo, só pode existir no espaço da liberdade e fora do alinhamento ordenador da vida prática. Em virtude disso, acredita-se que Nhinhinha é a palavra encantada, a figuração do jogo de linguagem que, para se tornar viável, desloca-se para espaço em branco, tornando-se “A menina de lá”, posto que, seu lugar é no infinito de possibilidades combinatórias do poético, do móvel, do significado sempre cambaleante da linguagem literária.

Nhinhinha, como vereda para uma experiência singular, institui-se como via brincante do existir, como peça do jogo de montagem a desmontar a razão como única forma de apreensão do conhecimento. A menina do conto, contudo, leva o leitor a se perder e se encontrar em outros lugares, pelos quais, somente com as antenas da racionalidade, portadora de um saber último, jamais levaria. Esse lugar, portanto, pode ser compreendido como espaço flutuante, movente, clandestino do jogo.

4.3 O “transviver” infantil em “Pirlimpsiquice”

O conto “Pirlimpsiquice”, semelhante aos demais, também tem como protagonistas personagens infantis, trazendo o inesperado, o imprevisto, o inaudito, cuja experimentação e transformação se dá, principalmente, na intimidade das personagens, como consequência de um deslocamento e estado de exceção experimentado. O que acontece é que os meninos de um colégio interno rompem com as prerrogativas tradicionais de representação/encenação de uma peça milimetricamente, ensaiada. Novidade que faz com que a narrativa assuma um caráter de indesejo, mencionado de antemão pelo narrador. Trata-se de um aspecto que

ressalta a problematização do próprio ato de representar formulado por uma linguagem que se debruça sobre a construção de si mesma.

O conto apresenta a estória de doze (12) meninos/estudantes em um internato que, pela força propulsora da criação pueril, conseguem abrir uma fissura na rígida sisudez de um drama de teatro treinada, em todos os seus por menores. Contudo, aquela configuração tão previamente montada é desmantelada mediante acontecimentos inesperados pelas leis naturais que regem a vida: o movimento que lhe é característico. Diante do caos ordenado do imprevisto desarrumando tudo, as crianças se em outra margem existencial, lugar onde a novidade impera, promovendo uma verdadeira reviravolta no enredo da estória, tida com a original, “verdadeira”, na medida em que, os garotos já sabiam, detalhadamente, como atuar: “[...] todos na ponta da língua seus papéis” (ROSA, 2005, p. 87), tão bem instruídos pelo “[...] Dr. Perdigão, lente de corografia e história-pátria” (p. 83).

Pela via do imprevisto e do próprio deslocamento inerente ao existir a remexer tudo, houve o remonte do teatro, novidade que teria proporcionado às personagens infantis do conto a experiência do verdadeiro viver: o “transviver” aludido pelo narrador, no qual o contato com o inaugural possibilitou aos meninos conhecerem mais uma dobra ignorada de si mesmo. E assim, a história se faz estória. Esta, por sua vez, avessa ao drama, à automação das ações, da tradição representativa, da história, é concebida como emaranhado de linhas (estórias) interligadas, perdendo-se as pontas do começo e do fim, pois o que importa é o meio, a travessia incerta frente aos mistérios de uma vivência inédita.

Em boa medida, a lente do protagonista-narrador, como a rememorar um tempo de sua infância, revive o êxtase sentido pelo “desconcerto” instaurado no dia daquela apresentação: “AQUILO NA NOITE DO NOSSO TEATRINHO FOI DE OH” (ROSA, 2005, p. 83). O princípio da narrativa sugere ao leitor, de antemão com a indicação das letras todas em maiúsculas, o estado de admiração e excepcionalidade vivido pelos meninos/atores. No colégio, doze (12) estudantes escolhidos e guiados por Dr. Perdigão ensaiavam uma peça de teatro, que seria a “estória de verdade”: o drama “Os Filhos do doutor Famoso”. Por receio de que o enredo fosse espalhado por Zé Boné, “O basbaque”, e descoberto antes da hora pelos “[...] fortes, dos maiores dos internos, não pegados para o teatrinho por mal-comportamentos incorrigíveis! Taozão e o Mão-na-lata” (ROSA, 2005, p. 85), os componentes do teatrinho resolveram simular outra estória, “mais inventada” como blefe da dita “original” como forma de rivalizar e combater a primeira.

Nada obstante, “[...] outra versão, completa, e por sinal bem aprontada” se espalhara. Era a inventada por Gamboa: “[...] engraçado, de muita inventiva e lábia, que afirmava, pés

juntos, estar dono da verdade” (ROSA, 2005, p. 86). Logo, a narrativa aponta a ocorrência de que, dentro dela, o empate de três (3) estórias: a verdadeira, a inventada pelos meninos do teatro e a do Gamboa. Todavia, era missão dos atores mirins da “peça de verdade” “[...] combater essa estória do Gamboa”, repetindo a invenção deles “[...] com forte cunho de sinceridade” (p. 86), para que ela se sobrepusesse às demais. Era a luta da história com a estória, numa brincadeira infantil.

Chegado o dia da apresentação, tudo que foi estritamente repetido havia sido tomado pela mobilidade e imprevisão peculiares à vida. Toda espécie de inesperados acontecia e os meninos/atores passavam por um misto de emoções, que ia da terra aos cismos da existência, fazendo-os viver sentimentos inusitados a eles, dada a condição limitada e castradora, na qual estavam submetidos.

A narrativa evidencia o movimento próprio do jogo, quando, por exemplo, o narrador personagem do conto é realocado, devido à doença do ator principal da peça, Atualpa, por conta do recebimento da notícia de que seu pai estaria à beira da morte e, portanto, precisaria partir ao seu encontro. Em decorrência do fato, o “mestre do ponto”, a personagem que narra a estória, que inicialmente teria uma participação pouco significativa, ficaria encoberto numa caixa, passa a ser o “Doutor Famoso” do drama, o ator principal, notabilizando o desencaixe, o deslocamento do menino-narrador da margem ao centro do enredo.

A saída do protagonista da peça mexe com toda a sequência teatral e, por sua vez, na arrumação prévia dos demais personagens, empurrando-os “[...] para o de todo sem propósito” (ROSA, 2005, p. 89) do improviso, da manifestação do inesperado e singular do gesto infantil. O teatro, todavia, seria o lugar do infante, “[...] portanto o seu autêntico espaço” (BENJAMIN, 2002, p. 116). Esse lugar é compreendido neste estudo como o espaço do jogo, tendo em vista, a não disposição prévia no atendimento a um determinado fim. O sentido da atividade se constrói numa eternidade fugidia, e é este o momento do gozo de sua realização. Nessa medida, Benjamin adverte que “[...] todo desempenho infantil se orienta [...] pelo instante do gesto. Enquanto arte efêmera, o teatro é arte infantil” (p. 117).

Além desses “desconcertos”, outros infortúnios enredaram todos as personagens infantis do teatrinho: os versos que somente o Atualpa sabia, não conseguia recitar; o pano, que deveria subir para se iniciar a peça, nunca desceu; os que deveriam sair de cena, permaneceram no palco. Análogo à mobilidade das pecinhas de um jogo de tabuleiro, os meninos/atores, pela força do inesperado, saíram da fixidez dos papéis pré-determinados a elas, redimensionando-os, na liberdade do movimento, no trânsito, em fluxo do por vir sem ensaio. Essas errâncias inesperadas retiraram as crianças do estado de reprodução maquinal,

tropeçando em toda espécie de acasos constituintes do constante fluir próprio à vida. Reveses que afetaram também o expectador, cuja resposta foi um mar de vaias. Desse modo, as crianças foram provocadas a saírem do encaixe prévio e limitador dos movimentos e a se lançarem no risco da aventura de reconfiguração do jogo teatral/existência.

Após idas e vindas de “[...] todos em mios, zurros, assovios: pateada” (ROSA, 2005, p. 90), a plateia grita o nome de quem, afinal, daria o pontapé inicial para “[...] salvar a pátria” da encenação por vir: “— *Zé Boné, Zé Boné!* —” (p. 90, grifo do autor), aquele interditado por Dr. Perdigão, que o destituiu de voz no teatro, desistindo de tentar fazê-lo decorar a fala, decidindo deixá-lo mudo na peça, o sem razão, debochador, brincante. Zé Boné, em contraposição à visão reprodutora e excludente dos adultos, considerava-se ator principal “[...] em suas fitas de cinema” durante os intervalos das aulas, “[...] pois, enquanto recreios houvesse, continuava ele descrevivendo-as, com aquela valentia e o ágil não-se-cansar, espantantes” (p. 85).

Zé Boné, então, instigado pelo pedido insistente do público, como um portador do pó de pirlimpimpim de Monteiro Lobato (no sítio do Picapau Amarelo), começa a representar, não “a estória verdadeira”, mas a do Gamboa, deixando todos da plateia extasiados com a encenação inusitada. Uma “[...] outra versão, completa, e por sinal bem aprontada, mas de todo mentirosa” (ROSA, 2005, p. 86), suspendendo aquela acertada e demasiadamente repetida por Dr. Perdigão, viabilizando outra relação do ser humano com o mundo, na qual se vê uma performance do existir repleta de liberdade. O que há é o aparecimento de uma estória “mais inventada” oriunda do agora:

Zé Boné representava — de rijo e bem, a fio, atilado — para toda admiração. Ele desempenhava um importante papel, o qual a gente não sabia qual. Mas, não se podia romper em riso. Em verdade. Ele recitava com muita existência. De repente, se viu: em parte, o que ele representava, era *a estória do Gamboa!* Ressoaram as muitas palmas (ROSA, 2005, p. 90, grifo do autor).

Seguindo o estado de transe de Zé Boné, os outros meninos reanimados a entrar na brincadeira do teatro, começam também a “contracenar”. Pode se perceber que a referida palavra (contracenar), na narrativa, ganha a dimensão semântica de contraposição, de luta, visto que os atores se posicionam destoantes da “estória verdadeira”, passando a representar a peça usada como artimanha espalhada por toda escola, com o intuito de proteger o segredo do drama. Entretanto, o que há, no instante, é uma mistura das estórias criadas pelas crianças, em que o múltiplo toma forma. A nova figuração teatral que se apresenta está no espaço dos possíveis, no campo ondulante da linguagem literária compreendida, neste estudo, como jogo.

Quanto à incontornável experiência dos meninos, trata-se de uma transvivência aludida na própria estrutura do enredo do conto, ao se considerar que se mostra atravessada por uma descontínua e ziguezagueante estrutura narrativa, refletindo a dinamicidade de uma linguagem inebriada de Infância a desmontar e reordenar a realidade estéril da qual o grupo de garotos fazem parte. Nesse sentido, o protagonismo infantil desarticula a rigidez da organização do drama, pela via da sensibilidade e intuição latentes da condição pueril. Motivo pelo qual, acredita-se ter sido eleito o foco da criança para problematizar os preceitos morais e racionais como detentores de um saber total.

Quando os meninos transpõem os limites que engessam a vida, subvertem a ordem estabelecida, instaurando-se no espaço do devir, do reversível, do multifacetado, do vai e vem do existir, do qual fazem parte: o “transviver” figurado pelo narrador como o “verdadeiro viver”, possibilitado pela magia da invenção. Imagem que pode ser vislumbrada pelas lentes do narrador-personagem que dá um passo atrás, ao recontar o vivido e nunca esquecido com ele e os amigos, na infância. A construção narrativa amalgama a perspectiva de quem conta junto aos demais protagonistas. Todos eles, como que, no reino encantado e provocador da brincadeira de inventar outro viver, adentram no “[...] drama do agora, desconhecido, estúrdio, de todos o mais bonito, que nunca houve, ninguém escreveu, não se podendo representar outra vez e nunca mais. Eu via — que a gente era outros — cada um de nós, transformado” (ROSA, 2005, p. 91). Percebe-se, na transcrição mencionada, o reflexo do projeto estético oriundo da concepção de arte do contista na criação de suas estórias.

A transformação mencionada se desenrola investida do sentimento de tensão e incerteza próprias do ato de jogar/contar. Como características gerais do jogo, provocam sempre a pergunta: “[...] dará certo?” (HUIZINGA, 2014, p. 55). O estado de satisfação, de prazer por ter dado certo, pelo ato de simular uma verdade inventada, está na essência do lúdico. Contudo, nesse ato brincante, no caso, de representar, as personagens infantis sabem que “[...] há alguma coisa em jogo” (p. 55). Todavia, “esta coisa” não é material, mas a elevação do espírito causada pela excitação experimentada. Conforme Benjamin (2002, p. 117), “[...] a encenação contrapõe-se ao treinamento educativo como libertação radical do jogo, num processo que o adulto pode tão somente observar”.

Outro aspecto a ser ressaltado é o nível de seriedade com que as personagens se inserem no jogo criativo de atuar, posto que, embora saibam se tratar de uma criação, são tomadas pelo entusiasmo e alegria como se fosse algo real: “E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e atenção. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando” (HUIZINGA, 2014,

p. 59). Huizinga, insere a competição como uma vertente do jogo, a luta, o que na narrativa pode ser compreendida como conflito existencial em que as crianças do conto atravessam, tendo em vista, estarem na beira de encontrarem outra extensão de si mesmos naquela situação inusitada.

Como evidenciado anteriormente à figura infantil, as crianças são conduzidas a vivenciarem um elevado grau de intensificação da vida, obtida pela liberdade de tornar-se senhoras de si, propiciado pela abrupta mudança de perspectiva, por isso mesmo, o jogo é considerado aspecto fundamental de expressão humana e artística. Sendo assim, “[...] quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização” (HUIZINGA, 2014, p. 55).

Por meio da experimentação da linguagem literária e do ato de brincar/jogar como o fazem as crianças do conto, estas podem ter acesso a um extrato oculto delas mesmas, passando a ter um conhecimento mais amplo, escancarando os limites de si ao se tornarem *Outros*. Essa aventura ao inaudito seria inviável, tendo como parâmetro apenas o campo delimitado da conduta perfeita e das verdades instituídas, já que foi pela vereda da imaginação, da ficção banhadas nas águas da sensibilidade e intuição dos meninos, que o novo se fez.

A reviravolta que se instaura na fragmentação narrativa é promovida pelas personagens infantis e, de modo especial, pelo narrador personagem, “o mestre do ponto”, que, precipuamente, foi cotado para permanecer oculto embaixo de uma caixa, sem voz, bem como, por Zé Boné, o inconfiável, sempre tomado pelo riso, o zombeteiro, “o basbaque”, o “[...] proibido de abrir a boca em palco” (ROSA, 2005, p. 87). Eles então evidenciam a viabilidade de reversibilidade de estrados considerados imutáveis (a história tida como oficial, a moral, as convenções sociais, etc).

De maneira especial, os dois personagens mencionados podem ver vistos como dispositivos de reinício de um jogo, ou seja, como possibilidade de realização de uma outra estória “[...] com singulares-em extraordinários episódios” (ROSA, 2005, p. 85). A estória pode se tornar real justamente pelo fato de que a elas, às crianças, são permitidas as contradições, os erros, a invenção no brincar. Premissas que o conto sugere não serem permitidas aos adultos da narrativa, tendo em vista os pesos do bom senso da sisudez que carregam.

Nietzsche (2012) aponta que talvez haja a possibilidade de se aliar o riso à sabedoria, e se possa instaurar um saber alegre, uma “gaia ciência”, que não negue as contradições, a comédia do existir a compor o verdadeiro. Por meio de “[...] Zé Boné, sendo melhor de todos?

Ora, era. Ei. E. Fulge, forte, Zé Boné!” (ROSA, 2005, p. 91), em contrapartida ao engessamento da visão adulta, a privação da fala e a tragédia anunciada pela doença do pai de Ataulpa, a terra firme (as certezas) se dilui e se transforma em “espaço em branco” ao “não-sabido ao mais”. Isso aponta para uma ampliação do viver e de si. Encenar o irreal permite saborear a “eterna comédia do existir”, ao afirmar as potencialidades do “verdadeiro viver”, experienciado no teatrinho (pelo viés da arte), compreendendo que também o riso, o gozo do transbordamento do jogo são promotores de saber, meios pelos quais articulam-se realidade e ficção, como modo de conhecer uma camada desconhecida de nós mesmos: a ciência alegre (A gaia ciência) vislumbrada por Nietzsche.

Por conseguinte, Nietzsche (2012, p. 53) provoca: “Compreendem essa nova lei do fluxo e refluxo?” Entende-se, na esteira interpretação aqui sugerida que se trata do próprio espaço movente que constitui a existência e espelhada no jogo de linguagem empreendido por Rosa, no qual, o que há é o entrecruzamento de relações, em que as verdades e as personagens estão em constante trânsito, uma vez que não se pretendem transparentes, definitivos, fixos, mas em constante deslizamento do jogo, portanto, ambíguos, multifacetados.

Removidos da margem para o centro do jogo, as personagens infantis mobilizam toda a representação teatral, desmontando a construção do drama e instaurando outra versão, mais condizente com a natureza infantil das personagens e com a torrente fluída e descontínua do jogo metaforizado, como caráter inerente à vida e à arte. Como condição da existência, não se faz estático, mas descontínuo, num vai e vem incessante: “[...] o que existe dilui-se, desintegra-se; o que há toma forma e passa a agir. Essa vitória do irracional sobre o racional constitui-se em fonte permanente de poesia” (RÓNAI, 2005, p. 23).

A reversibilidade, o deslizamento e a inconstância ou impermanência das personagens evidenciam uma concepção de arte formulada com o intuito de afirmar e renovar o viver, tendo como mediação uma escritura tida como atividade lúdica, o que torna o escritor semelhante “[...] às crianças e aos primitivos, seres que se agitam e se movimentam sem motivação exata e sem interesse consciente” (LISBOA, 1994, p. 134). De acordo com Lisboa, Rosa aparentemente se diverte, análogo às personagens que cria, ao transpor “[...] os limites da realidade em seus raptos criadores” (p. 134).

O “drama do agora”, libertador do teatrinho improvisado pelas crianças discípulas do rígido Dr. Perdigão, inverte a posição subalternizada, na qual, aqueles que seriam apenas “figurantes figuras” (o narrador personagem — o mestre do ponto — e Zé Boné — o basbaque), transformando-os em “personagens personificantes”. Essa dinamicidade própria do jogo pode ser vislumbrada por meio da linguagem e da mudança de perspectiva instaurada

na narrativa. Experiência inaugural “extrepuxada”, reanimadora, retirada da normalidade homogeneizadora e propulsora de Vida: “Ah, a gente: protagonistas, outros atores, as figurantes figuras, mas personagens personificantes. Assim perpassando, com a de nunca naturalidade, entrante própria, a valente vida, estrepuxada” (ROSA, 2005, p. 91).

Os redimensionamentos supracitados evidenciam que as crianças avançam nos ímpetus inventivos da “estória verdadeira” criada por elas, enquanto que o ensaiador perde espaço, recrudescer e, “devia de estar soterrado, desmaiado em sua correta caixa-do-ponto” (ROSA, 2005, p. 91), porque o que não havia, acontecia, toma corpo, propiciada pela entrada ao espaço do múltiplo, do regozijo libertador da pluralidade imaginativa dos meninos. Nesse rompimento, mesmo que temporário, da realidade limitante das crianças, elas conseguem transpor a automação do corpo, pela via da ficção, do “como se”, da criação poética, promovendo uma intervenção no mundo vista pelo foco narrativo que recua no tempo quando experienciou uma extensão do próprio eu, como o “Mestre do Ponto”.

Existe uma perspectiva traçada no enredo em que se é possível perceber o traço de uma poética “[...] com olhos de sonho e de infância” (RESENDE, 1988, p. 29), que, ao mesmo tempo, faz recuar a história e afirma/prosseguir com o compromisso em estabelecer “[...] o espaço novo, o da estória” (p. 29). Vânia Maria Resende (1988, p. 29) acredita que o projeto artístico do ficcionista mineiro “[...] é tão lúdico quanto o da criança [...]”. Nele, interrelacionam-se infância e fantasia oriundas do estrato inconsciente, cujo resultado é “[...] um universo hieroglífico, de camadas mágicas” (p. 30).

Para Henriqueta Lisboa (1994, p. 134), o tema da Infância na obra de Rosa possui fundamental importância. Foco que revela a concepção de arte do criador de *Primeiras estórias*, tornada evidente a partir da obra que erige, “[...] como se fosse um espelho”. Expondo uma visão de mundo e de fazer artístico permeado de Infância: “Rosa é um criador delirante, suponho, exatamente porque possui o sentimento da infância” (p. 135). Resende (1988), em consonância com Lisboa (1994), considera que a arte rosiana faz despontar o Menino de “Campo Geral”, na qual “[...] a infância lhe fornece horizontes primitivos, anteriores à lógica, que se identificam com as imagens fantásticas, armazenadas pelo inconsciente do escritor” (RESENDE, 1988, p. 30).

A formulação inusitada e imprevista daquela versão “mais inventada” dos meninos do conto, criada fora dos limites condicionantes das regras impostas pelo colégio de padres, permite com que eles possam viver “o milmaravilhoso”, fonte inesgotável da experiência plena do existir: o verdadeiro viver. Contudo, como saltar do gozo em permanecer no fluxo de

sensações inéditas provocadoras de prazeres nunca antes vivenciados? Como sair “[...] do fio, do rio, da roda” (ROSA, 2005, p. 91), do espaço do jogo, daquela representação sem fim?

Não podia, não me conseguia — para fora do corrido, contínuo, do incessar. Sempre batiam, um ror, novas palmas. Entendi. Cada um de nós se esquecera de seu mesmo, e estávamos transvivendo, sobrecrentes, disto: que era o verdadeiro viver? E era bom demais, bonito — o milmaravilhoso — a gente voava, num amor, nas palavras: no que se ouvia dos outros e nosso próprio falar. E como terminar? (ROSA, 2005, p. 91).

Agamben (2014) retoma preceitos de Benjamin ao problematizar a concepção ocidental acerca do tempo, cuja prerrogativa está assentada como ocorrência que nulifica e solapa o ser humano de forma generalizada impedindo o indivíduo de afirmar o agora. Nesse ínterim, o instante significado pela liberdade individual é substituído pelo seu adiamento sem fim, à busca de uma meta, de um progresso sempre inalcançável, sempre com vistas para o futuro, negando uma experiência temporal que germina, “[...] brota da ação e da decisão do homem” (AGAMBEN, 2014, p. 121), capaz de fazer-se criador da própria história.

O narrador personagem, ao substituir o Atualpa, O Dr. Famoso, ator principal da peça, entra na esfera da criação artística, trânsito para a liberdade inventiva vislumbrada pela nova posição assumida pelo mestre do ponto. Este está diante do acaso que faz parte da ficção exemplificada pelo protagonismo inesperado, movimentando-se no jogo do enredo, passando da margem ao centro da peça. Trata-se de uma perspectiva que exige a coragem necessária para sair da “beira-mundo” e saltar para o espaço movente e deslizante do jogo/vida. Embora, atravessado pela alegria e o medo: “Eu: teso e bambo, no embondo, mal em suor frio e quente, não tendo dá-me-dá, gago de êêê, no sem-jeito, só espanto” (ROSA, 2005, p. 89).

Depois, então, o grito, o salto de coragem: “*Viva a virgem e viva a Pátria!*” (ROSA, 2005, p. 89, grifo do autor). Rosa já nos adverte em *Grande Sertão: veredas* que viver é muito perigoso e exige coragem. “O que Deus quer é ver a gente aprendendo a ser capaz de ficar alegre a mais, no meio da alegria, e mais alegre ainda no meio da tristeza” (ROSA, 2019, p. 230). O ânimo seguido do medo do narrador personagem pela mudança brusca de perspectiva, visto que se desloca da margem ao meio, ao “estro estrambótico” infinito, evidencia a condição subjetivamente dúbia do menino a rivalizar conflitos existenciais, pois o deslizamento entre a alegria e a hesitação é interno, por isso sabe que vivenciou um perigo.

Ele e os outros presentificaram o tempo, transformado em experiência plena “[...] na qual a decisão colhe a ocasião e realiza no átimo a própria vida” (AGAMBEN, 2014, p. 122), enfoque dado na expressão artística catalizadora da manifestação autêntica do que seria “o

verdadeiro viver”: transbordamento do esquema que estavam inscritos ao se inserirem no espaço do jogo, tendo em vista, que ao serem lançados nele e realizarem outra forma de representação, desmontam a linearidade do existir: “[...] desfeita a ordem instituída, abre-se uma outra possibilidade de visibilidade do real, pois este adquire novos contornos que facilitam o acesso ao seu caráter pluridimensional” (JOBIM, 1994, p. 79).

O fazer artístico/brincar, como ponto de fuga das amarras sociais, torna a vida possível pelo poder de transbordamento do existir, propondo um alargamento do olhar, um novo aprendizado que se estabelece no movimento, no deslizamento constante entre forças diferentes que se imbricam como partes constitutivas da arte/vida: espaço do complexo. Logo, “[...] o imaginário tem uma dimensão pluridimensional e multifacetada presente na realização simbólica do homem” (JOBIM, 1994, p. 78). O que as crianças do conto fazem é tirar o véu da verdade/do real, revelando seu caráter cambaleante, instável, provisório, reversível, aludido pelo ir e vir das personagens no jogo/conto, já que a reestruturação da atuação na peça/arte viabilizou uma existência mais humana.

Benjamin (2002, p. 114), ao pensar a educação proletária, considera o teatro “[...] a força mais poderosa do futuro”, que pode “[...] ser despertada nas crianças”. Segundo o estudioso, nada é mais temido pela burguesia do que o teatro infantil proletário, como uma “travessura das crianças”. Esses seriam os momentos de maior aprendizado, justamente por estar incluso, nesses instantes, as aflições de um grupo e a abertura para serem o que quiserem, à margem do que está previsto/normatizado às crianças. Pressupostos que fazem com que a pedagogia burguesa interdite a encenação teatral, afinal:

[...] como ela reagiria então se sentisse em sua proximidade o fogo na qual realidade e jogo se fundem para as crianças, imbricam-se tão intimamente que sofrimentos encenados podem converter-se em sofrimentos autênticos, surras encenadas em surras reais?” (BENJAMIN, 2002, p. 114).

Vale ressaltar a existência do jogo infantil/artístico do conto antecipadamente suscitado no título: “Pirlimpsiquice”, sugerindo-se um neologismo supostamente criado a partir da ideia associada ao Pó de Pirlimpimpim, de Monteiro Lobato, utilizado pelos personagens do Sítio do Picapau Amarelo, a boneca Emília e o Visconde de Sabugosa, para se transportarem para outros lugares e tempos. Além dos radicais “psique” mais “ice”, o primeiro se referindo à mente, alma, o que já sugere a prerrogativa do aspecto imaginário, e o segundo remetendo à meninice, maluquice, coisa de criança.

O que o escritor faz é desorganizar o previamente constituído, agregando peças novas ao vocábulo, retirando o leitor da linearidade do signo, destacando o traço alegre, jocoso da arte que promove. Singularidade que ressalta a capacidade ímpar de criação de mundos figurados “[...] como produtos de uma invenção divertida, arbitrária e lúdica” (RÓNAI, 2005, p. 38), na qual, o que se vê é o transcorrer de uma “[...] contínua reativação das nossas vivências [...]” (p. 38). O escritor parece uma criança que se regozija ao desmontar as palavras, a seriedade da moral e, montá-las de forma inusitada, libertando-as dos conceitos comuns, reativando a imaginação leitora. Ao tempo que o menino-Rosa lança os dados, o leitor é provocado a jogar também, adentrando no campo do jogo do texto (ISER, 2002).

Acredita-se que a concepção de arte do mineiro está pautada no empreendimento de uma atividade jubilosa que intenta desestabilizar os preceitos ocidentais que regem o viver. No entanto, ao tempo que problematiza, o mundo propõe outro, afirmativo, em que a ressurreição do homem (pontuado pelo próprio Rosa) pode se concretizar. Entendimento aludido a partir do nome dado ao conto, na obra, lido, nesta análise, como espaço do jogo, uma vez que os meninos saltam pela vereda da ficção, da experiência estética para o universo movente da criação, pelo qual vivenciam o “milmaravilhoso”, vocábulo visivelmente renascido e potencializado pela junção das palavras: mil e maravilhoso.

Por meio das peripécias dos meninos/atores da encenação recriada por eles, vê-se o surgimento de um mundo mágico: o espaço do “transviver”, cuja magia propiciou às crianças, protagonistas do conto, uma nova concepção de si e do mundo, mediado pela criação artística. Na versão infantil do enredo, na qual as estórias se imbricam, tudo se intensifica e transcende as amarras da vida cotidiana, possibilitada pelo entusiasmo, tensão, incerteza próprias do movimento do existir. Nesse sentido, poesia e infância se concertam, haja vista, terem a liberdade de jogar com as palavras e as certezas vinculadas a elas de maneira lúdica/jubilosa. O que se pode vislumbrar também pelo foco de Brejeirinha, objeto da análise do próximo subtópico.

4.4 Brejeirinha: a “Aldaz” navegante

A narrativa prenuncia-se “[...] NUMA MANHÃ DE UM DIA EM QUE BRUMAVA E CHUVISCAVA” (ROSA, 2005, p. 153), sinalizando o começo de um dia recitado, propício à imaginação. A imagem que se forma a partir do enunciado emana o começo de uma trajetória não construída na suposta claridade da verdade em um dia ensolarado, mas que emerge da nebulosidade, da turbidez natural da vida que, não se sustenta no “perfeito puro”.

As personagens secundárias que enfeitam a travessia de Brejeirinha são respectivamente: a “[...] Mamãe, a mais bela, a melhor” (ROSA, 2005, p. 153), as duas irmãs: Ciganinha, Pele, que juntamente com Brejeirinha brotavam de um galho. “Só o Zito, este era de fora; só primo” (ROSA, 2005, p.153). A protagonista é a menor flor das três irmãs, por isso, carecia de maiores cuidados, até “[...] porque, às vezes, formava muitas artes” (p. 153). O narrador também está incluso na brincadeira, como ilustra a expressão “a gente” nas imagens construídas na narrativa, em que tempo e lugar ganham uma perspectiva inusitada: “[...] meia manhã chuvosa entre verdes: o fúfio fino borrifo, e a gente fica quase presos, alojados na cozinha ou na casa, no centro de muitas lamas (ROSA, 2005, p. 153).

O nome da personagem infantil analisada no conto “Partida do audaz navegante”, Brejeirinha, pode estar associado à descrição do narrador que diz se encontrarem no meio de muitas lamas, que, por sua vez, pode remeter à brejo, terreno alagado que fica próximo ao rio, espaço propício ao surgimento da vida, fértil, movediço, “impuro”. A impureza mencionada aponta a capacidade amalgadora da menina protagonista, perceptível na própria estrutura narrativa que não é una, pois ambos, personagem e narrador, são contadores de histórias, e travam uma relação dialética, como um jogo que: enquanto um avança, o outro recua. Assim, as histórias se intercalam simultaneamente, destacando a relevância dada ao ângulo da infância no conto e repercutindo em toda a obra.

Brejeirinha, como todas as crianças de Rosa, ocupava-se de inutilidades, dispndia demasiada demora ante um pensamento e por isso tinha um olhar apurado a tudo que a norteia. O narrador, atento a isso, parece estar pareado à perspectiva infantil, descrevendo-a de forma afetiva, poética:

Toda cruzadinha, traçava as pernocas, ocupava-se com a caixa de fósforos. A gente via Brejeirinha: primeiro, os cabelos compridos, lisos, louro-cobre; e, no meio deles, coiscas diminutas: a carinha não comprida, o perfilzinho agudo, um narizinho que-carícia (ROSA, 2005, p. 153).

A segunda narrativa construída por Brejeirinha suspende e interrompe a primeira, constantemente recomeçada pela menina, que, a qualquer momento, tem liberdade para reiniciar, engendrar uma nova história, por exemplo, ao instituir uma história de amor, advinda da relação amorosa entre Ciganinha e Zito (o que vem de fora). Estes formam par, porém, tanto na vida real quanto na figuração da protagonista infantil, estão brigados: “[...] Ciganinha e Zito nem muito um do outro se aproximavam, antes paravam meio brigados, de da véspera, de briguinha grande e feia” (ROSA, 2005, p. 154).

A sensibilidade da menina contadora capta esses sinais e inventa paralelamente à narrativa maior, uma outra, uma estória de amor, fantasiando Zito como um audaz navegante, que parte rumo ao mar em busca de novas descobertas. “— Zito, você podia ser o pirata inglório marujo, num navio muito intacto, para longe, lo-õ-ongue no mar, navegante que o nunca-mais, de todos?” (ROSA, 2005, p. 155). Sobre a audácia do navegante criado pela personagem, Maria Aurinívea Sousa de Assis (2009) ressalta que:

[...] no conto “Partida do audaz navegante”, de *Primeiras estórias*, o personagem criado por Brejeirinha é marcado pela audácia necessária ao herói dos mares que ‘vai descobrir os lugares que nós não vamos nunca descobrir’ (ROSA, 2001, p. 169). O protagonista criado para as estórias da menina é aquele que vai descobrir os mistérios do mar e que, partindo sozinho, está suscetível de se defrontar com caminhos insondáveis de si mesmo (ASSIS, 2009, p. 60-61, grifo da autora).

O audaz navegante criado pela menina/protagonista precisa partir, se aventurar por outros mares, pois é viajante, por isso deve deixar a estabilidade da terra firme para se perder na insegurança das águas, na errância e imprevisibilidade, que representam a própria existência humana, explicitada no jogo de linguagem de Guimarães Rosa. A personagem criada por Brejeirinha insinua ser o reflexo dela mesma, tendo em vista que, a infante e o navegante audacioso possuem a capacidade de desprendimento total da segurança nas certezas para se embrenharem na ondulância do mar da incerteza, no constante processo do vir a ser intrínseco da construção de linguagem instaurada na personagem infantil: signo da linguagem literária contemporânea.

As passagens da estória criada por Brejeirinha aparecem em destaque, como parte integrante de uma estrutura maior, espaço da criação, da ficção, do lúdico, do jogo, uma fragmentação necessária, evidenciando um portal que se abre dentro da macronarrativa, que deve ser notada pela diferença. Uma distinção marcada na própria materialidade do texto, pois no jogo literário, forma é conteúdo e explicitam as travessias dos jogos de sentidos instaurados pela menina. Nesse ínterim, Brejeirinha constitui uma microestória, um outro espaço que se delinea como uma espécie de brincadeira e que tem o fim sempre adiado, recomeçando quantas vezes a imaginação lhe saltar, o que sugere um “faz de conta” inerente à criança que, nesse caso, assemelha-se ao poeta quando este narra sua aventura diante da escolha em perceber o mundo pela perspectiva do olhar infantil, que, por sua vez, é lúdico por natureza.

Sobre essa capacidade de desestabilizar a racionalidade, Brejeirinha e o seu contar de menina/poeta aparecem constantemente interpelado, desafiado por Pele, uma de suas irmãs, que permanece na lógica das relações e pode representar o contraponto, a sensatez a reivindicar seu lugar, estabelecendo um embate com a protagonista, portadora da sabedoria do “mau senso”.

— “*Sem saber o amor, a gente pode ler os romances grandes?*” — Brejeirinha especulava. — “*É, hem? Você não sabe ler nem o catecismo...*” Pele lambava-lhe um tico de desdém; mas Pele não perdia de boazinha e beliscava em doce, sorria sempre na voz. Brejeirinha rebica, picuíca: — “*Engraçada!... Pois eu li as 35 palavras no rótulo da caixa de fósforos...*” (ROSA, 2005, p, 154, grifos do autor).

O trecho exemplifica a rivalidade do jogo entre racionalidade e ficção, uma vez que ler o catecismo é considerado algo racional e útil. Em contrapartida, o fato de conseguir decifrar 35 palavras numa mera caixa de fósforos pode ser visto como algo sem nenhum propósito, ilógico. Colocando-se fora da perspectiva da realidade, Brejeirinha tem um liame com as coisas supérfluas, com as ninharias. É, notadamente, ao lado das outras personagens infantis da obra do escritor, que a “analfabetinha aldaz” também é tornada signo/linguagem e, como tal, encontra-se na insegurança das águas do devir, diante do infundável mundo de relações, no ficto, no movediço, pois é brejo, lugar no qual é impossível se manter instável, seguro, além de ser bastante fecundo, propício à criação.

Nessa medida, é interessante evidenciar o quanto Platão temia essa capacidade dos poetas em fundar simulacros, inventar possibilidade existências proveniente de mundos paralelos com poder de dismantelar as verdades/ os sentidos, tornando-os móveis, reversíveis, questionáveis. Seguindo a esteira da perspectiva infantil, a menina navegante rebatiza o que a cerca, remodelando o usual, e mal podia controlar em si a alegria no jogo de contar.

Mas Brejeirinha punha mão em rosto, agora ela mesma empolgada, não detendo em si o jacto de contar: — “*O Aldaz Navegante, que foi descobrir os outros lugares valetudinário. Ele foi num navio, também, falcatruas. Foi de sozinho. Os lugares eram longe, e o mar* (ROSA, 2005, p. 155, grifo do autor).

Percebe-se nesse trecho que, além da força imaginativa do narrar de Brejeirinha, a potência que emana desse olhar se torna evidente na escrita da palavra “aldaz” ao invés de *audaz*, pois conforme assinala Pele, uma das irmãs de Brejeirinha, a menina não dominava o código linguístico: “— Você é uma analfabetinha ‘aldaz’” (ROSA, 2005, p, 155). Portanto, a

maneira como a criança é descrita corrobora para o entendimento de que o desvio provocado na grafia do vocábulo “audaz”, pela personagem, é inerente ao caráter de liberdade que cerceia as brincadeiras infantis e/ou a linguagem poética.

Brejeirinha inicialmente desenha uma partida trágica para o aldaz navegante. Ciganinha se recente, e ao mesmo tempo indaga: “— *Por que você inventa essa história de de tolice, boba, boba?*” — e depois, feria-se em zanga. A irmã mais nova, então, responde: — *“Porque depois pode ficar bonito, ué!”* (ROSA, 2005, p. 155, grifos do autor). Em seguida, reitera que preferia falar bobagens do que calar besteiras. A infante parece alertar sobre sua predileção em navegar na fluidez das águas, colhendo “bobagens” do seu imaginário infantil e brincando com elas, do que permanecer na fixidez das margens seguras dos adultos.

Acredita-se que a própria forma de apresentação da estrutura narrativa do conto configura-se como signo, cuja concepção da linguagem literária do autor mineiro pode ser evidenciada. Há um jogo empreendido por duas estórias que se imbricam e se alternam, uma dentro da outra, como se posicionadas numa balança. Enquanto uma se adianta, a outra retrocede, um contar entrelaçado e ondulante, no qual, a única constância é a mobilidade, conforme o distanciamento do narrador e o contar e recontar de Brejeirinha. Esta pode ser lida também como signo no espaço literário, a partir do nome que a personifica. Seu nome remete ao brejo, imprimindo o caráter de clandestinidade, fertilidade, transbordamento, lugar próximo ao rio, mas que, como vereda enigmática, também aponta um espaço de possibilidades de experiência que o curso comum das águas jamais poderia levar. Portanto, um terreno alagado propício ao surgimento da vida.

A criança do conto cria uma estória de amor jogando com os sentimentos que ligam Ciganinha e Zito, protagonistas da estória fundada por ela. A micro-estória, de início, parece ser trágica, mas que, depois de adornada pela visão brincante da personagem infantil, ganha novos contornos, surgindo, então outra realidade mais condizente com o universo lúdico do qual faz parte.

A estória maior aparece constantemente interrompida pelos jorros criativos de Brejeirinha, o que pode ser vislumbrado na própria materialidade da narrativa, evidenciando o espelho do jogo instaurado pela menina/poeta e o narrador da estória. A partida do aldaz navegante, aldaz escrito com “l”, pode sugerir o caráter de ficcionalidade inerente ao fazer poético, o que corrobora para o entendimento de que outro navegante que partiu, “o bovino” —bobagem— cheio de adornos que intensificam sua inutilidade, abandona as certezas da terra firme e se joga no infinito dos possíveis. Momento que anula a medida quantificada do

tempo porque banhado nas margens da Alegria, no dinamismo do jogo de linguagem/infantil da menina protagonista.

Nessa perspectiva, Brejeirinha, na medida que desmonta concepções cristalizadas, consegue vincular coisas díspares, estabelecendo montagens inusitadas, o que, na vida real, talvez nunca pudessem ser aproximadas, colocadas em diálogo, pois a lógica, que pressupõe a associação da vida (diretamente relacionada à utilidade das coisas), não admite a coexistência das diferenças em um mesmo campo de jogo, portanto, viabilizadas pela vereda clandestina do brejo, espaço da linguagem literária inebriada de infância/poesia de Rosa. Desse modo, a personagem brinca com as infinitas possibilidades que o mundo oferece, transformando-se na própria personificação da linguagem poética ao compor seus protagonistas de forma lúdica, abstraindo deles as mais improváveis aproximações, pois Brejeirinha, no final do conto, se encontra ainda mais persuadida de que o ovo se parece mesmo é com o espeto.

O conto “Partida do audaz navegante” é perscrutado a partir do foco da personagem infantil Brejeirinha, que, neste estudo, representa o olhar lúdico imanente da criança, contrapondo-se à narrativa “A terceira margem do rio”, na qual, há a perspectiva do adulto a rememorar o tempo de infância. Este só consegue ver a partida do pai pelo viés do trágico, contrapondo-se à ênfase jubilosa dada pela menina audaz da estória à partida do seu navegante. As contraposições mencionadas ratificam a importância destes: o lúdico e o trágico, na materialidade constitutiva do livro *Primeiras estórias*, a mobilizar o jogo ao retirar a vida das margens das garantias, lançando a existência na incerteza do sentido, no contentamento da busca incessante da melhor versão de si mesmo, fundamentado no êxtase do sempre recomeçado, caráter fundamental do projeto literário instaurado pelo escritor mineiro, quando reitera seu desejo de ressurreição do ser humano.

A escolha do foco infantil pelo escritor enseja o objetivo de resgatar o traço fundamental do humano, do círculo existencial, pelo qual tudo começa e recomeça, sem começo, nem fim. Nesse sentido, Rosa se diz um reacionário da palavra, e não um revolucionário, por ser um alquimista que reativa a palavra cotidiana por meio das misturas que faz, tornando-a opaca, misteriosa, não transparente, como é o ser humano e a natureza com a camada misteriosa que o constitui, tendo em vista, nunca se deixar mostrar por completo.

Aspecto que podem ser norteiam o empreendimento estético de Rosa, quando assinala que intenta, por meio da linguagem literária que erigi, compreendida aqui como jogo, ressuscitar/reactivar o homem, retirá-lo das montanhas de cinzas acumuladas pelo tempo que o

recobrem e, como escritor, o faz pela vereda de transformação do signo linguístico, dando-lhes luz, conforme a sua imagem.

Mesmo à margem de todas as certezas, acredita-se que a arte poética de Rosa pode ser compreendida como uma ação jubilosa fundada na busca constante da face infante da palavra, cujo teor se faz retirando os sentidos comuns associados às construções linguísticas reelaborando-as, revestindo-as de capas de novidades. Esse redimensionamento, por sua vez, suscita um mundo novo em que a imagem colada às coisas forma e desforma, como uma nuvem diante dos olhos.

Algo que se desfaz e se faz na frente do leitor, colaborador ativo, dono e senhor do significado. Portanto, a personagem infantil, bem como toda a configuração do livro, como forma significante, movimenta-se, é pendular, não se fixa muito tempo aos olhos do interlocutor, haja vista refletir o espaço da “brincadeira” poética rosiana, por isso mesmo, movediço, instável, ondulante, espelho do jogo de linguagem, no qual o ficcionista amalgama infância e poesia, perscrutando os intocados cimos do vocábulo.

4.5 “Outra era a vez”: infância e jogo em “Os cimos”

“Os cimos” é a narrativa que faz par com o conto “As margens da alegria”, e que será analisado a partir de agora, completando o espelhando, a duplicidade do jogo empreendido na obra *Primeiras estórias*. A narrativa-espelho da primeira estória — As margens da alegria —, de início, já convida o leitor a retornar ao espaço do jogo quando anuncia que: “Outra era a vez [...]”. Todavia, a experiência dá-se na outra margem existencial do “Menino”, materialmente ressaltado na estrutura física do livro, uma vez que, “Os cimos” fecha a travessia da obra/ do jogo.

Na segunda viagem, o Menino retorna à cidade em construção. A aventura não se anuncia mais “inventada no feliz”, apesar de ser também transposta no “bom brinquedo trabalhoso”, no avião. O Menino não é mais o mesmo, mudara, diferente das coisas do lugar, que permanecem iguais aos seus olhos. A personagem infantil está apreensiva, encontra-se no âmbito das incertezas, pois já teve contato prévio com a morte, mas desta vez é sua mãe que se encontra enferma. Por isso ele foi mandado (na companhia do Tio) novamente em viagem. Tal ação aludi deslocamento, movimento, aprendizado por parte dele. Quanto a isso, Resende (1988) ressalta sobre a leitura em paralelo que realizou sobre as duas narrativas:

Nos dois contos mencionados, encontramos a constante da obra de Guimarães Rosa: a viagem, que corresponde a um círculo, obedecendo a um movimento, que se identifica com a própria progressão da existência humana. O menino é a personagem central que experimenta as seguintes etapas: saída para o mundo, conhecimento do mesmo e volta para o lugar de origem, após significativa experiência de vida (RESENDE, 1988, p. 33).

O conto está dividido em quatro (4) partes. A primeira delas intitula-se “O INVERSO AFASTAMENTO” (grifo do autor), pontuando a contrapartida emocional na qual se encontra a personagem infantil. A inscrição expressada na abertura da estória já assinala o caráter de reversibilidade do jogo da vida, pontuada previamente na superfície narrativa e refletida na interioridade do Menino, que experiencia outra margem existencial, o inverso da alegria da viagem inaugural: nas margens da tristeza.

O céu dentro do Menino estava sem sol: “[...] e era uma íngreme partida [...]”, “[...] E o Menino estava muito dentro dele mesmo, em algum cantinho de si. Estava muito pra trás” (ROSA, 2005, p. 202). Até o brinquedo que o acompanhava, que poderia alegrá-lo, também passara por uma transformação: retirou-lhe o “[...] chapéu vermelho, alta pluma” (p. 201). Como a personagem poderia querer brincar diante desse avesso emocional causado pela dúvida quanto à saúde da mãe? A prerrogativa que se tem é que o menino sentia remorso por ter trazido o objeto lúdico, uma vez que o bonequinho, análogo ao Menino, estava temporariamente mudado, por isso “[...] despreendeu somente o chapeuzinho com a pluma, este sim, jogou, agora não havia mais” (ROSA, 2005, p. 202).

Nessa configuração, os dois recuados na margem oposta à da alegria e da segurança, estão no espaço da dúvida, na dimensão da incerteza. O recuo, o retorno da criança àquele espaço onde se erguia “[...] a cidade mais levantada do mundo” (ROSA, 2005, p. 202), se dava na margem da tristeza sob a névoa da insegurança, reverberada em seus movimentos, cujo temor de perder a mãe espelhava. Já ter tido contato com a sensação de perda vivida na viagem anterior o deixava desconfiado de todos ao redor, por isso “[...] cobrava maior medo, à medida que os outros mais bondosos para com ele se mostravam” (p. 201).

Ao invés de avançar mais e mais, atraído pela curiosidade impulsionadora da aventura inicial, inversamente, estava recuado interiormente, daí, queria poder dormir, talvez pela possibilidade de poder sonhar como antes e suspender temporariamente a realidade. Afinal, “[...] a gente devia poder parar de estar tão acordado, quando precisasse, e adormecer seguro, salvo. Mas não dava conta. Tinha de tornar a abrir demais os olhos, às nuvens que ensaiam esculturas efêmeras” (ROSA, 2005, p. 202). Essa percepção das nuvens pode ser vinculada à inconstância da vida outrora vivenciada e intensificada agora pelo menino.

A passagem anteriormente mencionada, incita a retomada de um desejo de repetição da experiência vivida com o “peru aquele” adornado pelo Menino como pavão, como se pudesse inverter o tempo e reiniciar a brincadeira, reajustando o mundo ao “perfeito puro”, fundado na relação de entusiasmo que a personagem infantil das narrativas da obra estabelece com os seres e as coisas que o cercam. Afinal, não é isso que faz o infante e o poeta, quando “[...] reajusta os elementos de seu mundo, de uma nova forma que lhe agrade?” (FREUD, 1908-1907, p. 80). Essa reconfiguração da realidade é compreendida, neste estudo, como jogo de linguagem instaurado na tecitura textual instituída pelo poeta por meio da personagem infantil, visto que jogos e/ou brincadeiras são instâncias que fazem parte do universo infantil e artístico.

O Menino, ao chegar novamente à casa, sabe que iria encontrar quase tudo igual, mas algo estava diferente nele e no lugar, pois o tempo e a experiência passada haviam colaborado para isso. “Tudo era, todo-o-tempo, mais ou menos igual, as coisas ou outras. A gente, não. A vida não parava nunca, para a gente poder viver direito, concertado?” (ROSA, 2005, p. 202). O questionamento do menino remonta a questão da transitoriedade do mundo, que não permite uma vida estável, envolta somente no êxtase do poético, recitada, concertada. O trecho sugere que, distinto do lugar onde o Menino se encontrava, transformara-se: “[...] alguma força, nele, trabalhava por arraigar raízes, aumentar-lhe a alma” (ROSA, 2005, p. 52), suscitando que, no menino, agora cabia mais mundo, e ele era misturado.

Embora tudo tivesse quase igual, ele se tornara outro sendo o mesmo, ou como nos aponta o narrador do conto “O espelho”: “quando nada acontece, há um milagre que não estamos vendo”¹⁰ (p. 113). A partir dessa visão fragmentada da subjetividade do protagonista, o menino tem em seus guardados o conhecimento de que, a Alegria é uma força criativa em potencial, todavia sabe que é transitória, existe no espaço de um instante, como também, que, a tristeza margeia o feliz, pronta para entrar também no campo do jogo da existência com o poder de reverter o movimento e se sobrepor ao contentamento. Sendo assim, o infante não conseguia mais ver toda aquela claridade como antes, pois a Mãe se encontrava vulnerável à finitude. O Menino então sente remorso, pois, se soubesse que seria assim, teria ficado mais tempo com a sua genitora,

mas, a mãe, sendo só alegria de momentos. Soubesse que um dia tinha de adoecer, então teria ficado sempre junto dela, espiando para ela, com força, sabendo muito que estava e que espiava com tanta força, ah. Nem teria

¹⁰ Citação encontrada no conto “O espelho”, no livro *Primeiras estórias* (2005, p. 113).

brincado, nunca, nem outra coisa nenhuma, senão ficar perto, de não se separar nem para um fôlego, sem carecer de que acontecesse o nada. Do jeito feio agora, no coração do pensamento. Como sentia: com ela, mais do que se estivessem juntos, mesmo, de verdade (ROSA, 2005, p. 202).

A personagem sonha em poder voltar no tempo para ter aproveitado mais a alegria de estar com a mãe, como se pudesse se colocar no modo de reiniciar, como se estivesse diante de um jogo infantil, no qual seria permitido começar sempre de novo, tornar-se senhor daqueles instantes e repetir, remontar o passado, fazer direito, de outro modo. Para explicar esse desejo da criança em querer “[...] saborear, sempre de novo e da maneira mais intensa, os triunfos e as vitórias” (BENJAMIN, 2002, p. 101), Benjamin exemplifica essa ação infantil com a citação de Goethe: “*Es liesse sich allerstrefflich schlichten/ Könnt man die Dinge zweimal verrichten*”¹¹ (p. 101, grifo do autor).

O Menino, mesmo tendo em suas mãos “o bonequinho macaquinho”, não poderia brincar, pois a ação pressupõe alegria, divertimento e não estaria “arrumado” para fazê-lo agora, porque “[...] enquanto a gente brincava, descuidoso, as coisas ruins já estavam armando a assanhação de acontecer: elas esperavam a gente atrás das portas” (ROSA, 2005, p. 203). O temor da dúvida, mesmo com a chegada da noite, um momento propício e necessário para o descanso, o sonho, deixava o Menino invertido, à margem da alegria, do lado oposto do jogo, sem vontade de entrar no mundo da fantasia, já que precisava permanecer na esfera da razão, da seriedade, desperto, isto é, no mundo da realidade, contrapondo-se à sua natureza infantil, na medida que “[...] não começava a dormir. O ar daquele lugar era friinho, mais fino. Deitado, o Menino se sentia sustoso, o coração dando muita pancada” (ROSA, 2005, p. 203).

Outro aspecto que pode ser vinculado ao fato de o Menino não querer dormir, visto que está atravessado pela imprevisibilidade da doença da mãe, levando-o a permanecer na margem da racionalidade, é o de ficar acordado, o que vislumbra a perspectiva de Nietzsche (2015), quando ele considera que a consciência das coisas, “o estar acordado”, torna o fardo da vida muito pesado, fazendo com que se perca a alegria e se torne impedido de entrar em contato como o imaginário, com a poesia que emana da vida, tendo em vista que:

[...] o intelecto é, na grande maioria das pessoas, uma máquina pesada, escura e rangente, difícil de pôr em movimento: chamam de “levar a coisa a sério”, quando trabalham e querem pensar bem com essa máquina – oh, como lhes deve ser incômodo o pensar bem! A graciosa besta humana perde o bom humor, ao que parece, toda vez que pensa bem; ela fica “séria”! E

¹¹ “Tudo à perfeição talvez se aplainasse/Se uma segunda chance nos restasse”.

“onde há riso e alegria, o pensamento nada vale”: — assim diz o preconceito dessa besta séria contra a “gaia ciência”. — Muito bem! Mostremos que é um preconceito! (NIETZSCHE, 2015, p. 192).

Tanto a mata e o quintal, como a subjetividade do Menino, estão em paralela obscuridade, alheios à possibilidade de diversão, ao sonho. E mesmo com a presença companheira do macaquinho, não poderia dormir, tinha que ficar à espreita, em alerta, não poderia se dar a chance de distrações e brincadeiras. Entretanto, algo “novo” e conhecido (outrora experienciado) se anuncia, juntamente com a chegada da luminosidade do dia, com a aurora. Henriqueta Lisboa (1994, p. 134) destaca a alegria revelada por meio das imagens construídas na/pela linguagem literária inebriada de infância de Rosa às “coisas amanhecidas”, deixando o leitor entrever “[...] a sua faculdade de prologar a infância” refletida no gozo dos infantes, ao evidenciar um mundo poético transfigurado pela busca da palavra primordial, como se ela estivesse acabado de nascer, emoldurado pelo olhar mítico do Menino.

O protagonista se encontra num entre-lugar, interioridade zigzagueante, na qual, não está dormindo nem acordado. Nessa opacidade, ao mesmo tempo, banhava-se numa medida mais complexa da vida: o campo do jogo infantil/poético que imbrica alegria ladeada pela tristeza e mistura tudo. Nisso, recorda um tempo em que tudo se dava inventado no feliz, no formato puro de todas as cores, como numa aquarela, como fora o prazer proporcionado pelo jogo de exibição do “peru-aquele” no seu formato singular, porque reinventado pelo poder criativo do personagem infantil, concomitante à preocupação constante acerca da saúde da mãe, partes conflitantes que fluem no mesmo rio subjetivo do protagonista.

E, vindo o outro dia, no não-estar-mais-dormindo e não-estar-ainda-acordado, o Menino recebia uma claridade de juízo — feito um assopro — doce, solta. Quase como assistir às certezas lembradas por um outro; era que nem uma espécie de cinema de desconhecidos pensamentos; feito ele estivesse podendo copiar no espírito ideias de gente muito grande. Tanto, que, por aí, desapareciam, esfiapadas (ROSA, 2005, p. 203).

Aquele raio de esperança trazido pelo começo do dia, logo seria roído pelas horas, consciente do trânsito das coisas, pois sabia que as esculturas eram efêmeras, o Menino já compreendia que a vida se realiza numa travessia de águas turvas, nunca estando totalmente limpa. E que o jogo só pode ser experienciado considerando a complexidade que o constitui. Contudo, estar diante do novo, contemplar poeticamente o viver, é considerar que as margens

da alegria não se dão “no perfeito puro”, nem duram para sempre, mas, no eterno de um instante,

[...] às vezes, porque sobrevinham depressa e inesperadamente a gente nem estando arrumado. Ou esperadas, e então não tinham gosto de tão boas, eram só um arremedo grosseiro. Ou porque as outras coisas, as ruins, prosseguiam também, de lado e do outro, não deixando limpo o lugar (ROSA, 2005, p. 204).

A passagem do último conto remete à escolha do nome do conto inicial “As margens da Alegria”, como jogo de espelhos, interrelacionando-se mutuamente quando faz menção a pontos já elencados na primeira estória: ladeado aos momentos felizes, sempre se têm as tristezas, o descontentamento, na outra margem, a reivindicar sua presença. A posição equilibrada pontuada no todo do livro pode ser notada no conto-balança da obra: “O espelho”. Este a equilibrar dez (10) contos de cada lado do campo do jogo, cujo objetivo é estabelecer uma relação dialética com forças díspares.

Mobilidade que ser percebida também, numa perspectiva macro do livro, no qual, cabem aos indivíduos saberem se movimentar diante das mudanças constantes, imbricadas no ato de existir: caindo, levantando-se, ganhando, perdendo, recomeçando cada vez mais elaborado, quantas jogadas a existência permitir, ressignificando o viver. Perspectivas pontuadas por Rosa e explicitadas na forma fragmentária que se apresentam os contos e os seres ficcionais infantis das estórias, visto que, as rupturas repercutem na subjetividade dos protagonistas e, no todo da obra.

Como se pode entrever, o Menino na segunda estória encontra-se em estado de tensão, tendo em vista que está na margem da incerteza e do medo causados pela ambiguidade que o atravessa: alegria em ver o pássaro (tucano) e a tristeza da doença da sua progenitora. O que se leva a inferir que o personagem infantil, signo literário do mundo de Rosa, cuja construção de linguagem é evidenciada no jogo de espelhamento vislumbrado nos outros contos, em que as protagonistas são crianças, participa de um jogo de relações em toda obra. Universo poético que se apresenta construído no âmbito do complexo das conexões, como pontua Davi Arriguci Jr (2019) quando assinala que o mundo estético do escritor brasileiro é um mundo misturado.

O reino poético rosiano evoca sua completude no reconhecimento de que, a afirmação da vida, ressurreição do ser humano propõe a coadunação dos antagonismos, vista como esferas excludentes e/ou irreconciliáveis pela cultura ocidental, todavia, na escritura de Rosa, “[...] tudo é e não é” (ROSA, 2019, p. 16). O que se corporifica é o movimento da terceira

margem a jogar com os sentidos. O que há é uma perfeita mobilidade construída sob o signo da cisão das contradições: alegria e tristeza; luz e escuridão; bem e mal; belo e feio. Em virtude disso, não dá para demarcar com precisão o espaço deslizante e ambíguo da natureza humana como deseja Riobaldo:

Que isso que sempre me invocou, o senhor sabe: eu careço de que o bom seja bom e o ruim ruim, que dum lado esteja o preto e do outro o branco, que o feio fique bem apartado do bonito e a alegria longe da tristeza! Quero todos os pastos demarcados. Como é que posso com este mundo? A vida é ingrata no macio de si; mas transtraz a esperança mesmo do meio do fel do desespero. Ao que, este mundo é muito misturado... (ROSA, 2019, p. 162).

Embora a personagem infantil se encontre no lado oposto do jogo do livro, “na circuntristeza”, refletido na própria posição em que se encontra, ou seja, em oposição ao primeiro, em “Os cimos”, numa entremanhã, o momento de êxtase e magia se repete. O Menino está novamente em estado de júbilo, haja vista que, uma nova moldura pintada sob seus olhos se anuncia, e novamente uma dimensão lúdica é criada com a presença de um tucano. A invenção deste mundo paralelo, ponto de fuga enfeitado pelo infante, dá-se nos cimos das árvores, levando o Menino aos cimos da existência, tomado de gozo, nulificando o tempo homogêneo e vazio, tornando-o experienciável, presentificado, histórico, como mencionado em Agamben (2014). Esta nova relação com o tempo é propiciada pelo prazer advindo da criação infantil, espaço do jogo:

E: — “Pst!” — apontou-se. A uma as árvores, chegou um tucano, em brando batido horizontal. Tão perto! O alto, as frondes, o alumiado amarelo em volta e os tantos meigos vermelhos do pássaro — depois de seu voo. Seria de ver-se: grande, de enfeites, o bico semelhante flor de parasita. Saltava de ramo em ramo, comia da árvore carregada. Toda a luz era dele, que borrifava-a de seus coloridos, em momentos pulando no meio do ar, estapafrouxo, suspenso esplendidamente (ROSA, 2005, p. 204).

A presença renovadora provocada pelo encantamento daquele ritual do ir e vir do pássaro traz uma nova esperança para o Menino, que mesmo nas esferas da tristeza, consegue se encantar com o jogo de apresentação do tucano, que ganha contornos inebriantes, tanto que a emoção que sente escorre dos olhos. Numa dimensão dúbia, coexistindo entre realidade e ficção, com a doença materna e o êxtase provocado pela visão da ave, o Menino suaviza o fardo do medo. Todavia, aquela alegria trazida pela liberdade do movimento do tucano rivalizava com o receio de perder sua progenitora.

O caráter do jogo pode ser aludido na imagem criada pela criança, que cria uma expectativa com a vinda da ave, erigindo um mundo todo seu, embora, sabendo da impermanência daquele instante feliz, momento de Vida plena torna a realidade mais amena, possível de suportar. Todas as manhãs, antes do nascer do sol, e por exatos dez minutos ele: “Esperava o tucano, que chegava, a justo, a tempo, a ponto, às seis-e-vinte da manhã; ficava, de arvoregem, na copa da tucaneira, frutificando as frutas, só os dez minutos, comidos e estrepulados” (ROSA, 2005, p. 206). Pelo excerto, pode-se constatar o elemento lúdico do conto a se configurar como caminho de uma experiência mais completa propiciada pela fantasia do protagonista infantil.

A criança do conto, apesar de se encontrar nas pontinhas da tristeza, ainda consegue lidar com as adversidades melhor do que o adulto, pois vive em busca da alegria, do sentido original da vida. Nesse sentido, o fazer poético, análogo à visão da criança, viabiliza a sincronia de forças antagônicas, para exprimir a poesia existente no cotidiano da vida. No jogo de aparição do tucano, o Tio também presencia o aparecimento do pássaro. Por alguns minutos, vibra como o Menino, mas logo é chamado a sair daquele estado de excitação provocado pelo prazer do vai e vem do animal, parece que a realidade reivindica sua presença: “[...] o Tio olhava no relógio” (ROSA, 2005, p. 205). A imposição das obrigações sobre o divertimento acaba por automatizar a visão do adulto que, estabelece uma relação quantificada, esvaziada e fugidia com as horas, divergindo do entendimento da criança.

Acredita-se que o autor de *Primeiras estórias* faz uma crítica à forma mecânica e uniforme atribuída à transposição temporal adotada pelo ocidente. Noção advinda da relação maquinal com que se erigiu a sociedade moderna, associada à concepção cristã, caracterizada como homogênea, irreversível e retilínea oriunda “[...] da experiência do trabalho nas manufaturas e é sancionada pela mecânica moderna, a qual estabelece prioridade do movimento retilíneo, uniforme sobre o movimento circular” (AGAMBEN, 2014, p. 115).

Contraopondo-se a acepção ocidental automatizada das coisas, o Menino e o Tio estavam envoltos naquela experiência supralógica suscitada pela presença do tucano, estando temporariamente redimensionados para o reino do divertimento, do jogo. Essa conjuntura experimental já era concebida por Aristóteles como a “[...] pátria original do homem”, “[...] o lugar da experiência enquanto infância do homem” (AGAMBEN, 2014, p. 59). Nietzsche (2015) também corrobora a esse respeito, ao fazer uma crítica à sociedade ocidental, no que se refere ao pensamento de que seria uma atitude quase desprezível e vergonhosa, o homem moderno despende tempo ao lazer e ao ócio: “ceder ao pendor à *vita contemplativa* (ou seja, a passeios com pensamentos e amigos) sem autodesprezo e má consciência” (p. 194) é algo

reificado na sociedade capitalista, cuja pressa com que correm em busca do ouro e “pensam com o relógio na mão[...]” (p. 193) acaba por privá-las da alegria de um ato contemplativo, dimensão que eleva o espírito. Por esse motivo, “as pessoas já se envergonham do descanso; a reflexão demorada quase produz remorso” (NIETZSCHE, 2015, p. 193).

Seguindo esse entendimento, Nietzsche também sugere que o homem pode se transformar em um *Homo poeta*. Nessa esteira, tal perspectiva pode se alinhar ao pensamento de Huizinga (2014), quando este destaca que há uma capacidade criadora provocada pela elevação do espírito diante do arrebatamento. Este compreendido, em Rosa, como o momento inaugural de êxtase provocado pela aparição do peru e do tucano nos contos, incitado pelo refinamento do olhar infantil. Segundo o alemão, este cimo do sentir se contrapõe à rapidez dos que trabalham resultando em uma morte da sensibilidade às “coisas diminutas”.

Como se tem tentado demonstrar, existe uma estreita ligação entre o jogo e poesia, que também se constitui pelas rupturas aludidas a desautomatizar os conceitos, reinaugurando o mundo e a vida, subvertendo a ordem dada às coisas. Por esse ângulo, torna-se plausível pensar que a alternância do momento jubiloso, representado por meio da exibição que o tucano empreende aponta para a compreensão do jogo conforme Huizinga (2014) como uma atividade que se realiza na esfera da liberdade, dentro de limites temporais e espaciais, fora das exigências da vida prática. Desenvolvendo-se em lugar festivo carregado de alegria e tensão.

O menino das duas narrativas-pesos dialoga e se interpenetra como margens de um mesmo rio, enfocando que à vida faz se necessário o movimento, o saber permanecer no balanceio da existência que, por sua vez, é alternância, é ir e vir, avanço e recuo. Espaço deslizante refletido na escritura infante de Guimarães Rosa, lugar de jogo de linguagem, de apresentação da forma misturada da vida, em que se coadunam lados opostos.

Pela vereda escritural de Rosa é possível perceber que não há uma margem que estabeleça uma travessia segura no jogo da vida/escritura, visto que esta pressupõe necessariamente movimento, fragmentação, mudança, reversibilidade. Nesse múltiplo e incessante diálogo, interpenetram-se os antagonismos próprios da escritura e do ser, ambiente de exaltação do deslocamento, da complexidade constituinte da existência. O ganhar e perder são margens precípuas do mesmo jogo. Uma só faz sentido justamente porque existe a outra. E é sob a capa mágica da infância que há a possibilidade de afirmar e entrever a vida em sua dinamicidade perfeita: alegria/tristeza, bem/mal; medo/coragem, vida/morte, como partes do mesmo todo.

Sendo assim, infância, poesia e jogo são instâncias fundadoras de uma esfera prazerosa, cujo principal intenção é experienciar o prazer de realizar a própria ação, contrapondo-se às regras capitalistas, embora se saiba que a qualquer instante a realidade pode impor sua presença, transformar e se sobrepor. Ver a vida sob a ótica de uma criança remete à capacidade sempre voltada aos recomeços, à lei da repetição dos jogos mencionada por Agamben (2014), espaço deslizante da vida/jogo aludido na localização pontual das narrativas inicial e final em *Primeiras estórias*, protagonizada pelo Menino. O livro de Rosa aponta o caráter de totalidade, de eterno retorno a circunscrever seu universo. Simbolicamente, o jogo é uma luta contra a morte (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2020).

O jogo de linguagem vislumbrado na própria materialidade do livro, em que o caráter dúbio pela escolha posicional dada às estórias (inicial e final), demonstra que a personagem infantil do conto se configura em signo no qual se pode vislumbrar a travessia cambaleante do existir, cuja ordem se dá no âmbito das relações conflitantes, evidenciando que “[...] é o equilíbrio a que o Menino chega no final das duas narrativas, através das vivências dos opostos que se conciliam, dando-lhe a medida mais complexa da vida” (RESENDE, 1988, p. 33), o meio pelo qual, a personagem sente alguma força nele “arraigar raízes”.

Rosa perscruta a face ileisa do vocábulo e do ser ao compor sua obra assemelhando-se à criança que se diverte. Ao invés de se estabelecer em algum porto seguro, ele joga/brinca com as verdades atribuindo-lhes novas possibilidades de expressão, por isso:

[...] o seu procedimento, de contador de estórias, é tão lúdico quanto o da criança, e tão onírico como o de quem condensa e desloca imagens, sonhando. Ele narra um universo hieroglífico, de camadas mágicas, que projeta realidades imprecisas e personagens sem configuração realista. E a infância lhe fornece horizontes primitivos, anteriores à lógica, que se identificaram com as imagens fantásticas, armazenadas pelo inconsciente do escritor (RESENDE, 1988, p. 30).

Consoante a isso, Huizinga (2014) considera que o divertimento, o prazer que se associa à atividade de jogar é uma característica que lhe é primordial, juntamente com a experiência advinda da ação, propiciando um saber mais condizente com a totalidade. O que aponta que os seres humanos possuem uma dimensão não nutrida pela razão, acionada pela alegria em poder suspender a realidade e criar um espaço mais humano, envolto pelo divertimento da ação, fora do âmbito das necessidades imediatas, pois o jogo transcende o atendimento de uma finalidade da vida cotidiana. Por essa perspectiva, o jogo estaria acima das leis da racionalidade, tendo em vista que:

[...] a própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação do jogo. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa 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, 2014, p. 6).

Esse é um aspecto vinculado ao jogo de apresentação/exibição que se estabelece pelo prazer proporcionado pela visão do tucano na copa das árvores no alvorecer, em que espaço e tempo são transfigurados pelo olhar da criança. Esta vai, voluntariamente, todos os dias ao encontro do pássaro. Nessa cosmogonia, ela encontra-se muito à frente, avança em rompantes de alegria. Jogo revestido pela camada ilógica, advinda da dimensão brincante que faz parte do ser humano, tendo em vista que, sob a ótica da razão não faz sentido se deslumbrar com uma simples ave, principalmente quando toda a destruição do lugar é justificada pela promessa de progresso que vem junto com a cidade “[...] mais levantada do mundo” (ROSA, 2005, p. 51).

O Menino funda uma dimensão lúdica paralela ao estado circunscrito. Ele, por meio da intuição e da afetividade, abrindo um espaço brincante em meio a sua realidade cortante, o que se projeta na linearidade narrativa, quando volta a viver, mesmo momentaneamente, o êxtase: resgate da Alegria inicial sentida na primeira viagem, do mundo idílico sonhado, assinalando a intenção do escritor quando diz que por causa da sua arte, pretende dar nova vida ao homem, isto é, ressuscitar-lhe. A ressurreição acontece, no sentido de que a personagem se refaz. Ela cresce ao passar pela ambivalência do viver, conhecendo uma ordem mais perfeita da vida, a de permanecer nos espaços do jogo nos quais a alegria e a desilusão fazem parte do mesmo tabuleiro.

A voz do Menino irrompe na estrutura narrativa devidamente marcada para evidenciar que a criança agora, mais experiente, conhece outros meios de vivenciar a Alegria, endossado pelo desejo da personagem de permanecer em viagem: “— ‘*Chegamos afinal!*’— o Tio falou. — ‘*Ah, não; Ainda não...*’. — respondeu o Menino” (ROSA, 2005, p. 209, grifo do autor). Benjamin, ao tecer considerações sobre Brinquedos e Jogos, ressalta que um estudo sobre os princípios que regem os jogos jamais poderia deixar de considerar “[...] a lei da repetição. Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que ‘o mais uma vez’” (BENJAMIN, 2009, p. 101). Precípua da atividade brincante assinalada, de início, no conto “Os cimos”, quando o narrador destaca que “[...] Outra era a vez. De sorte que de novo o Menino viajava para o lugar onde as muitas mil pessoas faziam a grande cidade” (ROSA, 2005, p. 201).

O que suscita o entendimento de que a brincadeira irá reiniciar. E, o Menino está mais uma vez em trânsito, no por vir movimentado do viver, no qual, perde-se, ganha-se, como na experiência do conto que abre o livro, repetindo-a tornando-a mais vívida, completa. A esse respeito, Benjamin (2009, p. 101) considera que: “[...] não se trata apenas de um caminho para assenhora-se de terríveis experiências primordiais mediante o embotamento, conjunto malicioso ou paródia, mas também de saborear, sempre de novo e da maneira mais intensa, os triunfos e as vitórias”, pois o jogo pode ser concebido como uma viagem guiada pelo espírito. A face da juventude permanecera no homem, se este se lançar nas experiências guiadas pelo desejo, embora saiba do risco de “[...] aniquilar muitos sonhos fluorescentes” (BENJAMIN, 2009, p. 24).

No término da viagem, o Menino, mais elaborado e experiente, é portador de sabedoria e mistérios, “[...] sorria fechado: sorrisos e enigmas, seus. E vinha a vida” (ROSA, 2005, p. 209). O trecho mencionado também sugere um começar de novo, um jogo em que se é permitido reiniciar sempre. Por essa vereda, a vida/o livro como jogo, provoca infinitas possibilidades de jogadas de leitura, convidando o leitor a recomeçar por outros caminhos/contos. Prerrogativas evidenciadas no corpo vivo do livro, visto que a obra começa com a viagem do menino rumo ao desconhecido, na escuridão, ainda na “fase hieroglífica”, e termina com o mesmo Menino tomado por uma “clareza de juízo”, “[...] quase como assistir às certezas lembradas por um outro” (ROSA, 2005, p. 103), numa circularidade.

A leitura paralela dos contos alude um jogo de forças díspares a conflituarem na subjetividade da personagem e espelhada no livro, como também remete à travessia, tema tão importante para a obra de Rosa, como forma de conhecer a vida, não como meio para atingir uma meta, mas como forma de apreensão de uma concepção mais acertada da viagem humana, afirmando-a em sua totalidade, com prazer e dor, alegria e tristeza, história e estória...enfim, como experiência (com uma postura ética diante do mundo, respeitando seus enigmas).

Nietzsche (2012, p. 191, grifo do autor) destaca que: “*A vida é um meio de conhecimento*”, por isso, cada vez mais desejável e misteriosa: “[...] é um mundo de perigos e vitórias, no qual também os sentimentos heroicos têm seus locais de dança e de jogos” (p. 191). Afirmar a vida em toda sua complexidade, como sugere Nietzsche (2012), respeitando os estratos, nos quais não se consegue adentrar com a lógica do pensamento ocidental, alinha-se com o projeto de Rosa, que sugere (como leitor do alemão, e pela estética instaurada) desmontar preceitos do saber científico, da tradição literária como espelho da realidade, consideradas instâncias superiores, como única porta do saber. Nessa perspectiva, os dois

pensadores tentam uma arte vinculada à potência do júbilo, pois têm consciência que a intensidade que o acompanha vem da efemeridade que o atravessa.

Rosa e Nietzsche veem a vida como possibilidade de aprendizagem, como premissa de uma ciência futura: uma Gaia Ciência que não nega a lâmina da morte, mas eleva a dimensão do riso e da alegria também como formas de resistir, de antidesestino. Acredita-se que seja esse o reino da criança e do autor-menino Rosa. “Com este princípio no coração pode não apenas viver valentemente, mas até *viver e rir alegremente!* E quem saberá rir e viver bem, se não entender primeiramente da guerra e da vitória?” (NIETZSCHE, 2012, p. 191, grifo do autor).

Nesse ínterim, o empreendimento escritural de Rosa, quando diz pensar em eternidades, numa linguagem infinita, cuja intenção é devolver ao homem e ao signo à sua forma original, vislumbra, conforme esta análise, a reativação do ser humano, trazendo à tona a face soterrada da infância, refletida na liberdade deslizante/brincante do signo, por meio dos meninos e meninas dos contos aqui apresentados. Estes estão sempre em vias de deslocamento, a desmontar e remontar o prosaico, reconfigurando-o. Assim sendo, a escritura de Rosa é o espaço “[...] a repetir constantemente o seu espanto diante do esplendor do mundo” (ILVA *In ROSA*, 2005, p. 14). É o que nos propõe o menino-Rosa em seus ímpetus criadores: expressão do seu espírito lúdico.

A personagem infantil em “Os cimos” termina sua travessia reconhecendo que a ida e vinda do tucano representa “Só aquilo. Só tudo”, simboliza a natureza inconstante da vida, com todas os ganhos e perdas que lhe são inerentes. O protagonista, reelaborado emocionalmente, agora conhece “a medida mais complexa” que orienta a dimensão humana. Rosa retoma os jogos da oralidade da tradição narrativa, aludida, precipuamente, quando resgata e diz “[...] Esta é a estória” e “Outra era a vez”, remetendo aos contos de fadas e ao universo infantil, fazendo o leitor adentrar no campo de jogo de linguagem erigido na/pela palavra literária que instaura. Nessa travessia, as veredas da infância, da poesia e do jogo se entrelaçam, reafirmando e contradizendo os preceitos humanos e narrativos tradicionais.

Nessa medida, o interlocutor experiencia uma viagem zigzagueante, visto que as mudanças de atmosfera interior do Menino acontecem a todo instante. Começa nos ares, no “perfeito puro”, no voo, pousa na terra, na tensão, na dúvida, no incerto e imprevisto do encontro com a morte do “peru-aquele” e da doença da mãe, até o momento em que volta a voar, sonhar, vivenciar o êxtase inaugural, presentificando o instante com a presença do pássaro colorido na tucaneira todas as manhãs, em espaço e tempo determinados. Há uma tríade: voo, pouso e voo, sugerindo a inconstância e movimento no qual todos estão enredados, e que a palavra infante de Rosa, por meio do seu jogo literário, destaca na

dinâmica narrativa. Esta rompe com a linearidade da representação tradicional e do conhecimento pautado apenas no saber científico orientador do pensamento ocidental, proposto pela lógica cartesiana.

Tal movimento tripartido evoca os vários sentidos dados ao número 3 pelas culturas. Detalhe instigante e recorrente em Rosa que parece pontuar a transitoriedade tripartida do dia, na sua forma cíclica e inconstante: manhã, tarde, noite; a divisão temporal: passado, presente, futuro, dentre outras acepções. Contudo, a interpretação que talvez mais se aproxime do objetivo deste estudo seja aquela que é assentada pela cultura oriental, na qual o três (3) “[...] é um número perfeito, a expressão da totalidade, da conclusão: nada lhe pode ser acrescentado. É a conclusão da manifestação: o homem, o filho do céu e da terra” (CHEVALIER; CHEERBRANT, 2020, p. 981).

Interessante notar que o numeral 21 é soma total dos contos, o que também assinala a recorrência da noção tripartida do livro, na qual a perfeição do 3 se daria, haja vista, o referido numeral instaura a conciliação dos contrários, formando uma terceira margem, pois configura a soma do 2 mais 1, portanto, menos simplista, mais exata da dimensão complexa da escritura/do humano. Além disso, o 21 pode remeter ao jogo de baralho que tem o mesmo nome.

Nesta conjectura, o número 3 se alinha ao caráter da totalidade, de complexidade, da soma das contradições inerentes à própria fluidez do existir, como experiência do ato de jogar/brincar infantil/poético. Vale ressaltar o objetivo pontuado pelo escritor ao erigir sua poética, que é a de emancipar/ressuscitar o homem das montanhas de cinzas que o cobrem. Precípua que pode ser vinculada, na cultura cristã, à ressurreição de Jesus Cristo após a travessia na terra, que morre e sobe ao céu no terceiro dia, marcando a plenitude da dubiedade terra e céu.

Na linha interpretativa do jogo, outro ponto instigante na formação da obra, é a escolha do número 21 para totalizar a quantidade de contos. Esse aspecto pode, por sua vez, também aludir ao livro como objeto lúdico, como jogo, considerando que o número mencionado é encontrado no tarô ou no jogo de cartas. No primeiro, o 21 é peça derradeira denominada: “O mundo”, e que designa a “[...] realização, a plenitude, o objetivo alcançado” (CHEVALIER; CHEERBRANT, 2020, p. 1045). O número também pode ser associado à jornada inconstante de autoconhecimento das personagens do livro, uma vez que “[...] é o esforço da individualidade que se elabora na luta dos contrários e abraça o ciclo sempre renovado dos ciclos evolutivos” (p. 1045).

5 INCONCLUSAS TRAVESSIAS: “SÓ AQUILO. SÓ TUDO”

A expressão que abre essa *inconclusa travessia* remete e resume toda uma concepção artística, na qual se busca representar a reversibilidade e coexistência do pensamento que ordena a cultura ocidental pautada na lógica cartesiana, cuja exclusão das contradições demarca fronteiras rígidas de existência, considerada a fonte de todas as verdades, com a potência da criação artística. Rosa inverte, lança luz, move e reorganiza a tradição literária e os preceitos delimitadores da expansão humana, propondo outras, expandido a Vida. Ele cria, recolhendo as margens, os restos, as ninharias, o nonada, as tutameias da realidade, revestindo a linguagem dos mais importantes significados, visto que esse NADA se torna TUDO em cada narrativa da obra *Primeiras estórias*.

Para evidenciar a concepção de arte do autor mineiro, esta análise procurou embrenhar-se nesse sertão-mundo, interpretação conduzida pelos meninos e meninas de Rosa do livro (apreendido como espaço de jogo infantil/poético, no qual às personagens infantis tudo é permitido). As crianças vivem brincando de enfeitar o mundo, adequando-o ao reino da fantasia do qual fazem parte, com suas traquinagens linguísticas, reavivando o tecido textual/campo do jogo de inovação jubilosa. Os Meninos e as Meninas dos contos (maiores, já que todos são portadores de uma sabedoria ímpar) evocam e conduzem para um entendimento de que a vida é um jogo de forças antagônicas que se encontram em permanente instabilidade, como aponta a estrutura do livro, cuja narrativa-balança “O espelho” (estrategicamente pensado para ser a espinha dorsal do livro) está a equilibrar os vintes contos-pesos (10 estórias de cada lado em posições díspares).

O balanceio/jogo da estrutura narrativa é, notadamente, projetada na subjetividade das personagens infantis, aludindo a natureza fragmentária, deslizante, equilibrista, brincante do humano em processo de experiência no mundo: entre o gozo e a aflição, a intensidade e o medo, a alegria e a tristeza, a plenitude e a incerteza, o trágico e o lúdico, propondo que a dimensão mais perfeita da vida é o lugar de permanente mobilidade de jogador, dispondo-se de todas as peças compósitas da existência, já que, para que a relevância de cada uma seja exaltada, deve-se levar em conta, o oposto simétrico que lhe completa. Dinamismo “[...] que no comum, na gente não cabe” (ROSA, 2005, p. 208), pois as verdades infantis se dão é “fora das molduras” da racionalidade, da idealização, da negação da vida, da ideia de progresso, da moral, das regras do utilitarismo. O que o infante de Rosa faz é resgatar a vibração original, o futuro do passado do ser humano, numa eterna busca.

Nessa travessia infantil, Rosa revela que a gênese de sua linguagem literária é pautada no movimento, na reversibilidade, numa nova ordem atribuída à palavra cotidiana, remodelando-a como a um brinquedo, dando-lhe luz, ressuscitando-a dos sentidos mortos. E, a criança, nessa atividade lúdica, é um dispositivo, a mestre, a peça dentro de uma inusitada construção sintática a encenar um jogo simbólico que transcende a realidade imediata das coisas, instaurada na pele textual, na originalidade do trabalho poético. Assim, o autor provoca um verdadeiro desmonte da linguagem sugerindo a formulação de outra, transeunte, dinâmica, que não se fixa em nenhuma verdade. Ele revolve a terra das convencionalidades linguísticas e tradicionais da narrativa, figurando um mundo demarcado pelo entusiasmo, pela alegria infantil em seus jogos.

Como jogo de linguagem, trata-se da expressão do espírito lúdico levado aos cimos da seriedade, o que mostra mais precisamente a embaçada verdade humana. Nesse sentido, o sertão-reino infantil de Rosa se configura no instável, porque forma e desforma, está constantemente, configurado numa atmosfera dialética, na qual, as peças do jogo poético estão sempre a se mexer, tudo circula e, nada se estabelece definitivamente.

Nesse universo, semelhante ao mundo da infância, o escritor se regozija com suas aventuras linguísticas, formuladas a partir da desordem vocabular e narrativa e, posterior remodelagem. Quem está fora, adentra, e o convencionalizado é colocado à margem. Linguagem experiência que desarticula, por meio da ficção instaurada, a forma tradicional de narrar, redimensionando e problematizando a forma convencional de representação. Desse modo, obriga o leitor/jogador a ter cautela ao penetrar no campo do texto, uma vez que se está em um lugar movediço, cujo jogo de linguagem exige avançar com ressalvas.

Todavia, recuos também são necessários para permitir a recuperação do interlocutor, que pode se perder mais do que se encontrar no labiríntico de seus livros: *Primeiras estórias*, “[...] onde a perspectiva, a atmosfera e a temperatura emocional mudam mais de vinte vezes [...]” (RÓNAI, 2005, p. 11). O leitor/o jogador, ao tentar se direcionar para frente, precisa se libertar constantemente dos conceitos pré-estabelecidos vinculados e assimilados pelas lentes da razão, pois se está diante de um mundo autorreflexivo, perscrutador do próprio fazer poético e, por sua vez, da própria natureza humana.

No jogo de linguagem de Rosa, nada se cristaliza, visto que tudo é fugaz, está-se diante de uma dimensão em que a única constância é o movimento: “um móvel mundo”, posto que é circulante, não acaba quando termina, mas que se sugere estar sempre diante de um jogo no modo reiniciar. Como tal, o contraditório, os conflitos, os antagonismos constituintes do humano, guiados pelo foco infantil, evidenciam uma margem afirmativa, um

ponto de equilíbrio diante do vai e vem, no meio da travessia, no jogo. Afinal, é nele que tudo se faz e se desfaz.

Portanto, esta análise destacou pelas lentes virgens das personagens infantis que é na escritura/jogo de linguagem que acontece o “milmaravilhoso” da ação de existir, viabilizada pela incontestável importância da presença do olhar infantil na obra rosiana. Os meninos e as meninas do escritor na obra *Primeira estórias* reinauguram a realidade, tornando-a mais humana, pois a concebem como possibilidade de uma existência lúdica, embora saibam que precisam transpor as incertezas, frustrações que também margeiam a experiência. Os protagonistas infantis do livro figuram a personificação do poético, pois jogam com as palavras e com os sentidos, num *experimentum linguae* que se realizam por meio dos jogos de linguagem instaurados na própria materialidade do espaço literário.

Por fim, ao transitar entre a alegria e a tristeza, certezas e medos, realidade e ficção, as personagens infantis descobrem, pela experiência na ambivalência do mundo, a própria instabilidade que as constituem. O olhar apurado das crianças/poetas recolhem as mínimas coisas, transformando-as em máximas expressões de vida, o que faz da estética do ficcionista brasileiro um amálgama no qual o “só aquilo” transforma-se em o “Só tudo”. Transviver é tudo aquilo que o contista não cessa de fazer/brincar, jogar com a língua, seu objeto de montagens infinitas, suscitando o leitor a fazer o mesmo.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo horizonte: UFMG, 2014.
- ANDRADE, Carlos Drummond. Um chamado João. *In*: ROSA, João Guimarães. **Primeiras estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- ARISTÓTELES. **Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- ARRIGUCCI JÚNIOR, Davi. O mundo misturado: romance e experiência em Guimarães Rosa. *In*: ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão**: veredas. 22. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019, p. 475.
- ASSIS, Maria Aurinívea Sousa de. **Riobaldo e Aschenbach**: audazes navegantes: experiências de travessias em Grande Sertão: Veredas e em A morte em Veneza. 2009. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística Salvador) - Universidade Federal da Bahia, 2009.
- BARTHES, Roland. A morte do autor. *In*: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 69.
- BENJAMIN, Walter. *In*: SOUSA, Solange Jobim e. **Infância e linguagem**: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin. Campinas/SP: Papyrus, 1994.
- BENJAMIN, Walter. Rua de Mão Única. *In*: BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas II**. Vol. 2. Tradução de Rubens Rodrigues Torres e José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 18-19.
- BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.
- CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem da ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- CHAVES, Flávio Loureiro. **O brinquedo absurdo**. São Paulo: Polis, 1978.
- CORTÁZAR, Júlio. **Bestiário**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- CORTÁZAR, Júlio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- COUTINHO, Eduardo F. Um alquimista da palavra. *In*: ROSA, João Guimarães. **Ficção completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994, p. 13-27.
- DOURADO, Autran. **O risco do bordado**. Rio de Janeiro: Expressão cultura, 1970.

FALCÃO, Marisa Àurea de Sá. **Entre o nome próprio e a identidade infinita**: experiências paradoxais na travessia de Riobaldo. 2009. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística Salvador) - Universidade Federal da Bahia, 2009.

FARIA, Jorge Amado de. **Capitães de areia**. São Paulo: Companhia de bolso, 2009.

FARIA, Jorge Amado de. **O menino grapiúna**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro: Templo Brasileiro, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. *In*: LIMA, Luiz Costa (Org). **A literatura e o leitor**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 107-109.

LAJOLO, Marisa. Infância de papel e tinta. *In*: FREITAS, Marcos Cezar de. **História social da Infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2011, p. 229.

LEVY, Tatiana Salem. **A experiência do fora**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

LIMA, Luiz Costa. Narrativa e Ficção. *In*: LIMA, Luiz costa. **A aguarrás do tempo**: estudos sobre a narrativa. Rio de Janeiro: Rocco, 1989, p. 68-116.

LISBOA, Henriqueta. O motivo infantil na obra de Guimarães Rosa. *In*: ROSA, João Guimarães. **Ficção completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994, p. 133.

LORENZ, Günter. Diálogo com Guimarães Rosa. *In*: ROSA, João Guimarães. **Ficção completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994, p. 27.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. São Paulo: Duas Cidades, 34, 2007.

MACHADO, Ana Maria. **Bem do seu tamanho**. São Paulo: Salamandra, 2013.

MACHADO, Ana Maria. **Bento que Bento é o frade**. Rio de Janeiro: Record, 1986.

MACHADO, Ana Maria. **O menino que espiava pra dentro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **A gaia ciência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

NUNES, Benedito. **O dorso do tigre**. São Paulo: 34, 2009.

OLIVEIRA, Edson santos de. Reflexões sobre o jogo em Sagarana, de Guimarães Rosa. **Outra Travessia**, n. 13, 1 sem, 2012.

PACHECO, Ana Paula. **Lugar do mito**: narrativa e processo social em Primeiras estórias de Guimarães Rosa. São Paulo: Nankin, 2006.

PINTO, Ziraldo Alves. **O joelho Juvenal**. São Paulo: Melhoramentos, 1983.

PINTO, Ziraldo Alves. **O menino maluquinho**. São Paulo: Melhoramentos, 2008.

PINTO, Ziraldo Alves. **O menino marrom**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

PINTO, Ziraldo Alves. **Rolim**. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

PINTO, Ziraldo Alves. **Um sorriso chamado Luíz**. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. **O peixe e o pássaro**. Goiânia: Formato, 2013.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. **Onde tem bruxa tem fada**. São Paulo: Moderna, 1983.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. **Pedro**. São Paulo: Global, 2011.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. **Raul**. Belo Horizonte: RHJ, 2006

RAMOS, Graciliano. **Infância**. Rio de Janeiro: Record, 2020.

RÊGO, José Lins. **Menino de Engenho**. São Paulo: Global, 2020.

RESENDE, Vânia Maria. **O menino na literatura brasileira**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

RÓNAI, Paulo. Os vastos espaços. *In*: ROSA, João Guimarães. **Primeiras estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005, p.19

ROSA, João Guimarães. **Campo geral**. São Paulo: Global, 2019.

ROSA, João Guimarães. Aletria e Hermenêutica. *In*: ROSA, João Guimarães. **Tutameia**, Rio de Janeiro, José Olympio, 1967, p. 3.

ROSA, João Guimarães. **Ficção completa**: Nova Aguilar, Rio de Janeiro, 1994, p. 27-61.

ROSA, João Guimarães. **João Guimarães Rosa**. Disponível em: www.medicina.ufmg.br/cememor/arquivo/guimaraesRosa.pdf. Acesso em: 26 jan. 2016.

ROSA, João Guimarães. **Primeiras estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

ROSA, João Guimarães. **Sagarana**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1970.

SABINO, Fernando Tavares. **O menino no espelho**. Rio de Janeiro: Record, 1982.

SANTOS, Iolanda Cristina dos. A poética do pensamento infantil na obra de João Guimarães Rosa. **Revista Línguas e Letras**, v. 8, n. 15, 2, sem, 2007, p. 131-146.

SILVA, Alberto da Costa. Estas Primeiras Estórias. *In*: ROSA, João Guimarães Rosa. **Primeiras Estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005, p. 9-14.

SOUSA, Solange Jobim e. **Infância e Linguagem**: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin. Campinas/SP: Papyrus, 1994.

VEIGA, José J. **A estranha máquina extraviada**. São Paulo: Bertrand, 1995.

VEIGA, José J. **Aquele mundo de Vasabarro**s. São Paulo: Bertrand, 2002.

VEIGA, José J. **Os cavaleiros de platilante**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

VEIGA, José J. **Sombras de reis barbudos**. São Paulo: Companhia das letras, 2017.

YUNES, Eliana. **Infância e Infâncias brasileiras**: a representação da criança na literatura brasileira. PUC: Rio de Janeiro, 1986.