

CRIATIVIDADE E INVENÇÃO: PERSONAGENS CONTADORAS EM GUIMARÃES ROSA

Maria Carolina de Godoy¹

RESUMO: A proposta deste trabalho é mostrar de que modo as personagens nas narrativas de Guimarães Rosa aproximam-se quanto à capacidade de contarem histórias. Em "Campo geral", o menino Miguilim conta histórias que levam à incorporação do saber, isto é, a dor e o conhecimento adquiridos pelas perdas são transmutados em histórias inventadas pelo menino, cujo enredo é constituído de partes de sua vida. Brejeirinha de "Partida do audaz navegante" também narra histórias para outras crianças, isoladas do mundo adulto. A análise dessas narrativas pretende mostrar de que maneira essas personagens transfiguram a realidade da infância e elaboram a aprendizagem por meio da capacidade inventiva. Grivo, personagem de "Cara de Bronze", apesar de não pertencer ao universo infantil, realiza a trajetória de um contador em busca de experiências, de visões da beleza e aproxima-se dessas personagens contadoras.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; personagem; Guimarães Rosa.

ABSTRACT: the proposition of this paper is to show how the characters in narratives of Guimarães Rosa approximate as the ability to tell stories. In "Campo geral" the boy Miguilim tells stories which lead to the incorporation of knowledge, it means the pain and knowledge acquired by the losses are transmuted into stories made up by the boy, whose plot consists of parts of his life. Brejeirinha, from the short story "Partida do audaz navegante", also tells stories for other children, isolated from the adult world. The analysis of these narratives aims to highlight how these characters transfigure reality and prepare learning through ingenuity. Grivo, character of "Cara de Bronze", despite not belonging to the infant universe, performs the story of a teller in search of experiences, visions of beauty and in this sense he is brought closer to these teller characters.

KEYWORDS: narrative; character; Guimarães Rosa.

Introdução

Neste trabalho, o olhar volta-se para narrativas de Guimarães Rosa em que personagens contadoras criam imagens que se constroem a partir do mundo da infância. Imagens que tanto desenham o universo pueril oriundo de paisagens sertanejas, quanto delineiam fronteiras entre o universo infantil e o mundo adulto ao traçar o percurso de passagem entre os dois.

Em "Campo geral", o menino Miguilim conta histórias que levam à incorporação do saber, isto é, a dor e o conhecimento adquiridos pelas perdas são transmutados em histórias inventadas pelo menino, cujo enredo é constituído de partes de sua vida. Ele demonstra a

¹ Professora Doutora do Departamento de Letras Vernáculas e Clássicas da Universidade Estadual de Londrina e pesquisadora associada do Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este artigo é parte da tese defendida na Universidade Estadual Paulista sob a orientação da Professora Livre-docente Maria Célia de Moraes Leonel. E-mail mcdgodoy@uol.com.br

capacidade de aprender, recriando a realidade, por meio de soluções poéticas que o auxiliam a vivenciar e superar a dor. A personagem vive em contato direto com a natureza, que ora causa temor, ora traz sinais de mudança – como as chuvas e tempestades que antecedem momentos de tensão narrativa.

Brejeirinha, de "Partida do audaz navegante", também narra histórias para outras crianças, isoladas do mundo adulto. A menina-aprendiz traduz seu conhecimento em ficção por meio da história de um aventureiro que busca novos mundos. O desejo de entender o que ocorre entre a irmã e o primo é transformado em efabulação. A natureza é poeticamente imitada, deslocada do espaço de conflitos e ensinamentos e tratada como objeto de recriação ficcional pelo imaginário infantil em busca de novas experiências.

Miguilim e Brejeirinha aproximam-se quanto à capacidade de criar histórias, pois ambos libertam o poder de imaginar a fim de compreenderem os fatos do cotidiano: enquanto ela procura compreender o amor, brincando de inventar; o protagonista de "Campo geral" retrata nas histórias sua dor em vista das perdas (da cachorra e do irmão).

Percurso da personagem contadora

Em "Campo geral", da ínfima experiência de Miguilim brota a capacidade de elaborar a tristeza. Do sentir para o narrar, Miguilim mostra-se hábil e muito criativo ao tomar de empréstimo narrativas coletivas, próprias de seu espaço cultural, e readaptá-las em seu contexto individual:

Mas, para o sentir de Miguilim, mais primeiro havia a Pingo-de-Ouro, uma cachorra bondosa e pertencida de ninguém, mas que gostava mais era dele mesmo. Quando ele se escondia no fundo da horta, para brincar sozinho, ela aparecia, sem atrapalhar, sem latir, ficava perto, parece que compreendia. Estava toda sempre magra, doente da saúde, diziam que ia ficando cega. [...] Então, se ela já estava quase cega, por que o pai a tinha dado para estranhos? [...] Mas um dia contaram a ele a estória do menino que achou no mato uma cuca, cuca cuja depois os outros tomaram dele e mataram. [...] Ele nem sabia, ninguém sabia o que era uma cuca. Mas, então, foi que se lembrou mais de Pingo-de-Ouro: e chorou tanto, que de repente pôs na Pingo-de-Ouro esse nome também, de Cuca. E desde então dela nunca mais se esqueceu. (ROSA, 1976, p.11).

A personagem-narradora em formação, Miguilim, tem na sensibilidade indiscutível a origem de seu relato e também na experiência, ainda que limitada, colocando-se ao lado dos narradores orais, sedentários ou viajantes, segundo a acepção de Walter Benjamin: "[...] a

experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos. [...]". (BENJAMIM, 1994, p. 198).

No caso da Cuca, por exemplo, nota-se como Miguilim aproveita o relato da experiência alheia, transpondo-a para a própria experiência. Há, portanto, nessa atividade de ouvir e narrar um enriquecimento pessoal visível. O medo da morte inscreve, nessa personagem, a necessidade de estar com o outro, isto é, viver a experiência do coletivo afasta a solidão da morte - ou, o ato do contar pode afastar a morte, como mostra a grande narradora Sherazade -, quer seja na vida cotidiana, quer seja no ato de contar histórias:

- Miguilim você tem medo de morrer?
- Demais... Dito, eu tenho um medo, mas só se fosse sozinho. Queria a gente todos morresse juntos... (ROSA, 1976, p.18).

Quanto maior e mais profunda a experiência de perda, com a proximidade da morte, tanto mais Miguilim busca ouvintes para suas criações. Ao ver o irmão Dito adoentado, enquanto se constrói o presépio para a celebração da vida, representada pela comemoração cristã do Natal, Miguilim-contador aprimora sua capacidade de criação e ganha plateia, demonstrando, mais uma vez, sua maneira de elaborar o sentimento da dor, procurando respostas na atividade imaginativa e compartilhando-a com ouvintes, habilidade dos artistas:

Mas então Miguilim fez de conta que estava contando ao Dito uma estória – do Leão, do Tatu e da Foca. Aí Tomezinho, a Chica e aquele menino o Bustica também vinham escutar, se esqueciam do presépio. E o Dito mesmo gostava, pedia: - "Conta mais, conta mais..." Miguilim contava, sem carecer de esforço, estórias compridas, que ninguém nunca tinha sabido, não esbarrava de contar, estava tão alegre nervoso, aquilo para ele era o entendimento maior. (ROSA, 1976, p.73).

É da morte que o narrador extrai a autoridade do narrar, pois tal espetáculo remete à história natural:

Ora, é no momento da morte que o saber e a sabedoria do homem e sobretudo sua existência vivida – e é dessa substância que são feitas as histórias – assumem pela primeira vez uma forma transmissível. Assim como o interior do agonizante desfilam inúmeras imagens – visões de si mesmo, nas quais ele se havia encontrado sem se dar conta disso -, assim o inesquecível aflora de repente em seus gestos e olhares, conferindo a tudo o que lhe diz respeito aquela autoridade que mesmo um pobre-diabo possui ao morrer para os vivos em seu redor. Na origem da narrativa está essa autoridade. (BENJAMIN, 1994, p. 208-209).

Em "Campo geral" não é o moribundo que narra, mas na narrativa convive-se com a experiência da morte. Longe do costume urbano e moderno de manter distante o espetáculo da morte, nos fundões do Mutum, Miguilim e seus familiares acompanham, paulatinamente, o definhamento do garoto Dito, devido ao tétano. A descrição da morte que mistura dor e ternura, a consciência de morte do Dito, singular na narrativa, atinge o ápice no exato momento em que Miguilim parece encontrar a essência de sua dor em face dos projetos malogrados do irmão, como o de crescimento financeiro, de ter posses:

"Miguilim, eu sempre tinha vontade de ser um fazendeiro muito bom, fazenda grande, tudo roça, tudo pastos, cheios de gado..." – "Mas você vai ser, Dito! Vai ter tudo..." O Dito olhava triste, sem desprezo, do jeito que a gente olha triste num espelho. – "Mas depois tudo quanto há cansa, no fim tudo cansa..." (ROSA, 1976, p.75).

Além das dores da morte e da perda que fazem desabrochar o narrar de Miguilim, outra fonte lhe serve de inspiração para que se materialize o contador: a personagem seo Aristeu. Ele aparece em momentos decisivos da narrativa, trazendo alegria e festa com cantigas populares e histórias da tradição sertaneja. Quando a primeira ideia de morte lhe toma conta, aparece seo Aristeu, pai das abelhas, representante do mel, da doçura para espantar a doença:

- "Não disse, não falei? Apruma mesmo durim, Miguilim, a dança hoje é das valsas..." "Todo o mundo: boca que ria mais ria. " - Ai, Miguilim, eu soubesse disto, tinha trazido minha companhia – que por nome tem até é Minréia-Mindóla, Menina Gordinha, com mil laços de fitas... – viola mestra de todo tocar!". " – Então, eu não estou héctico nem tísico não, seo Aristeu?" " – Bate na boca por bestagem tão grande que se disse, compadre meu Miguilim: nunca que eu ouvi outra maior. Tísica nem não dá, nestes Gerais, o ar aqui não consente! Vai o que você tem é saúde grande ainda mal empenada..." (ROSA, 1976, p.44).

A abelha simboliza pureza, já que vive entre flores; disciplina, devido à organização exemplar das colmeias; trabalho, pela atividade incessante das abelhas operárias e realeza, graças ao poder exercido pela abelha rainha. "A abelha simboliza a eloquência, a poesia e a inteligência. [...] Representa as sacerdotisas do templo, as pitonisas [mulheres que tinham a profissão de adivinhas], as almas puras dos iniciados, o Espírito, a Palavra [...]." (CHEVALIER & CHEERBRANT, 2001, p.4).

Ao analisar as imagens das abelhas em *Grande sertão: veredas*, que aparecem em episódios de enfrentamento e de festividade, considerando a teoria de Gilbert Durand, Maria Célia Leonel assinala o aspecto disfórico e eufórico desse inseto no sertão rosiano:

A abelha significa a sorte que advém inesperadamente, como considera também Leonardo Arroyo (1984, p.123); além disso, ela vem com o sol. Há, portanto, duas representações eufóricas: uma, de símbolo solar, que pode vincular-se à "sabedoria" de Zé Bebelo; outra, não simbólica – da sorte – imagem não mencionada nas tradições mais conhecidas. Assim, a abelha é, no sertão de Guimarães Rosa, ora disfórica, ora eufórica; simboliza o caos, o sol e é também imagem particular da alegria e da sorte. (LEONEL, 2002, p. 290).

Heloisa Vilhena de Araújo estende-se na análise do papel exercido pelas abelhas e sua relação com a personagem de seo Aristeu que, segundo a autora, é responsável por levar ao Mutum o dom das Musas (contar histórias), a profecia e a habilidade da caça de Apolo.

Este estado de ambiguidade, no limiar de todas as possibilidades de desenvolvimento, que é o estado de ninfa, é o que seduzira Aristeu, tirando-lhe a razão. Este aparece, portanto, como um estado perigoso, que deve ser ultrapassado, canalizado e controlado por normas sociais, que assegurem a ordem da sociedade no que se refere às relações sexuais. Este é um estado de liberdade extrema, de indefinição, de fluidez alarmante, que deve ser disciplinado pelo ritmo repetido e fixo das estações do ano, do verão e do inverno, da criança e do adulto, da vida e da morte. (ARAÚJO, 1992, p.36).

Seo Aristeu traz a ordem à desordem gerada frente à expectativa da morte de Miguilim, após a visita de seo Deográcias que o faz pensar na possibilidade de estar mal de saúde, com os dias contados.

Assim, seo Aristeu aparece no sertão do Mutum, trazendo suas abelhas para pôr em ordem a desordem sexual e mortífera reinante na família de Miguilim; e, também, por outro lado, para “dificultar” de o menino morrer ainda na flor da idade, não tendo atingido o estado adulto; aparece, assim, para dar-lhe longa vida [...]. (ARAÚJO, 1992, p.38).

Ao mesmo tempo, a visita de seo Aristeu pode ser considerada o anúncio da tragédia ocorrida com a chegada posterior de Luisaltino:

"Ei Miguilim, isto é p'ra você, você carece de saber das coisas: primeiro, foi num mato, onde eu achei uns macacos dormindo, aí acordaram e conversaram comigo... Depois, se a gente vê um ruivo espirrar três vezes seguidas, e ele estando com facão, e pedir água de beber, mas primeiro lavar a boca e cuspir – então, desse, nada não se queira não!" (ROSA, 1976, p.45).

Para Gérard Genette, a antecipação no discurso de eventos que, no nível da história, só deveriam aparecer posteriormente recebe a denominação de prolepse. Pode-se considerar, dada a apresentação de características de uma personagem que aparecerá futuramente na narrativa, seu duplo significado: de superstição e de sinais antecipatórios de mal-agueiros no tempo da diegese em que se estabelece o diálogo entre as duas personagens (Miguilim e seo

Aristeu) e de anúncio no tempo do discurso narrativo (na acepção de Genette), quando se reconhece, posteriormente, a validade desse diálogo para a sequência dos acontecimentos. "O papel desses anúncios na organização e naquilo a que Barthes chama o 'entrançado' [tressage] da narrativa é bastante evidente, pela expectativa que criam no espírito do leitor." (GENETTE, 1995, p.72).

Luisaltino chega, aceita água para beber e cospe o primeiro gole antes de beber o restante:

Esse Luisaltino aceitou água para beber; mas primeiro bochechou, com um gole, e botou fora. Será que tinha facão? Miguilim espiou aberto para o Dito: do fim da conversa de seo Aristeu reparara. Mas não podia que ser? Devia. (ROSA, 1976, p.61).

Atitudes que fazem Miguilim, atento à história de seo Aristeu, tecer os seguintes comentários:

"Dito eu vou falar com Pai, pra não deixar esse moço morar aqui com a gente." "- Fosse eu, não falava." – "Pois por que, Dito? Você não tem medo de adivinhados?" " – Pai gosta que menino não fale nada desta vida!" Mas Miguilim mesmo não tinha certeza, cada hora tinha menos, cada hora menos. O Dito mais tinha falado: - "Luisaltino não é ruivo. Seo Aristeu não falou? Pai é que é ruivo..." E mesmo Miguilim achava que aquelas palavras de seo Aristeu também podiam ser só parte de uns versos muitos antigos, que se cantavam. (ROSA, 1976, p.63).

A dúvida de Miguilim sobre a idoneidade de Luisaltino, ao retomar as palavras de seo Aristeu em contexto aparentemente provável de ser trágico, permite pensar nas adivinhas premonitórias propostas desde o enigma da esfinge na Grécia antiga e na ambiguidade que lhe é característica.

Essa propriedade de ambiguidade, essa aptidão para a incompreensibilidade, é o que a Adivinha, como forma, se propõe refletir, por assim dizer. Ela não apenas é redigida na língua especial de um grupo como redigida de modo a dar ao não-unicado a impressão de ser incompreensível. [...] A forma da Adivinha abre tudo ao fechar-se; é cifrada de tal modo que esconde o que comporta, retém o que contém. (JOLLES, 1975, p.124).

Miguilim ainda não foi plenamente iniciado no poder da adivinhação, das palavras mágicas e poéticas, por isso põe em dúvida as palavras de seo Aristeu e acredita que Luisaltino não é o homem por ele descrito: "De certo que ele não achava defeito nenhum em Luisaltino." (ROSA, 1976, p.64).

Misto de poesia e adivinha, as palavras de seo Aristeu contaminam o ambiente, iluminando-o, incentivando o que existe de contador em Miguilim. O discurso, nessa

passagem da narrativa, conserva o aspecto poético das palavras, representando, graficamente, o sentido de ida e volta:

Miguilim desejava tudo de sair com ele [Seo Aristeu] passear – perto dele a gente sentia vontade de escutar as lindas estórias. Na hora de ir embora afinal, seo Aristeu abraçou Miguilim:

- "Escuta, meu Miguilim, você sarou foi assim, sabe:

... *Eu vou e vou e vou e vou e volto!*

Porque se eu for

Porque se eu for

Porque se eu for

hei de voltar...

E isto se canta bem ligeiro, em tira de quadrilha.” (ROSA, 1976, p.45).

Após levar comida ao pai na roça, em estado de euforia, espanta o medo tentando compor narrativas inspiradas na natureza, na experiência do trabalho e no exemplo do amigo, exercitando seu aprendizado de narrador, criando histórias próprias:

Miguilim pegava o tabuleirinho vazio, tomava a benção a Pai, vinha voltando. Chegasse em casa, uma estória ao Dito ele contava, mas estória toda nova, dele só, inventada de juízo: a nhá nhambuzinha, que tinha feito uma roça, depois vinha colher em sua roça, a Nhá Nhambuzinha, que era uma vez! Essas assim, uma estória – não podia? Podia, sim! pensava em seo Aristeu... Sempre pensava em seo Aristeu – então vinha idéia de vontade de poder saber fazer uma estória, muitas, ele tinha! Nem não devia de ter medo de atravessar o mato outra vez, era só um matinho bobo, matinho pequeno trem-atoa. (ROSA, 1976, p.48).

Para Bachelard, a criança encontra suas fábulas no devaneio: "Não é com essas fábulas fósseis, esses fósseis de fábulas, que vive a imaginação da criança. É nas suas próprias fábulas. É no seu próprio devaneio que a criança encontra as suas fábulas, fábulas que ela não conta a ninguém." (BACHELARD, 2001, p. 113). A personagem Miguilim constrói suas fábulas, inspiradas na natureza, no espaço que o cerca com o intuito de compartilhá-las, exercendo o dom de criar e de narrar.

À medida que cresce a experiência do menino-contador são aprimoradas as narrativas, que possuem traços de amigos, animais e outras histórias conhecidas. Em outra ocasião, o menino novamente se inspira na tradição popular para narrar, com a chegada de Siarlinda, mulher do vaqueiro Saluz:

Siarlinda contou estórias. Da Moça e da Bicha-Fera, do Papagaio Dourado que era um Príncipe, do Rei dos Peixes, da Gata Borracheira, do Rei do Mato. Contou estórias de sombração, que eram as melhores, para se estremecer. Miguilim de repente começou a contar estórias tiradas da cabeça dele mesmo: uma do Boi que queria ensinar um segredo ao Vaqueiro, outra do Cachorrinho que em casa nenhuma não deixavam que ele morasse,

andava de vereda em vereda, pedindo perdão. Essas estórias pegavam. Mãe disse que Miguilim era muito ladino, depois disse que o Dito também era. (ROSA, 1976, p.65).

Essa personagem, assim como seo Aristeu, conta histórias às crianças, atitude fundamental para estimular o devaneio.

As produções artísticas e literárias dos adultos, não somente contos e relatos poéticos, mas também os clássicos da literatura, os livros de história, os textos latinos, são suscetíveis de desencadear devaneios. [...] A leitura ou o espetáculo podem ser, em si mesmos, o domínio da evasão da criança, ou então a criança os utiliza como fonte de inspiração ou, ainda, imitando o adulto, procura criar uma obra. (CHOMBART-DE-LAUWE, 1991, p.116).

No mundo do sertão, são os relatos orais, baseados na tradição popular, que exercem o papel de livros e clássicos da literatura. É o resgate dessa forma artesanal de comunicação, transmitida de boca em boca ou de ouvinte em ouvinte, que parece se encontrar na construção da personagem-narradora de "Campo geral". Sua formação inclui reconhecer no outro a experiência para apreender o processo de vida pessoal e social e, para esse saber, adquire a arte de narrar. É uma das principais maneiras de Miguilim conhecer a realidade, realizando a sua transfiguração por meio da palavra criadora, profícua na atmosfera sertaneja.

A experiência do sertão, para Guimarães Rosa, oferece ao sertanejo as condições necessárias para ser fabulista por natureza:

Veja você, Lorenz, nós, os homens do sertão, somos fabulistas por natureza. Está no nosso sangue narrar estórias; já no berço recebemos esse dom para toda a vida. Desde pequenos, estamos constantemente escutando as narrativas multicoloridas dos velhos, os contos e lendas, e também nos criamos em um mundo que às vezes pode se assemelhar a uma lenda cruel. Deste modo a gente se habitua, e narra estórias que correm por nossas veias e penetra em nosso corpo, em nossa alma, porque o sertão é a alma de seus homens. Assim, não é de estranhar que a gente comece desde muito jovem. Deus meu! No sertão, o que pode uma pessoa fazer do seu tempo livre a não ser contar estórias? (ROSA, 1994, p.33).

Para Benjamin, essa narrativa artesanal que nasceu no campo, no mar e na cidade "[...] não está interessada em transmitir o 'puro em si' da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele." (BENJAMIN, 1996, p. 205).

Diante da proximidade da morte, Miguilim vê-se impossibilitado de narrar, emudecido que está ao conhecer a certeza da finitude, inevitável, mesmo para um menino repleto de

sonhos. O protagonista fica calado ao vislumbrar o encontro das duas experiências de perda – do irmão e da cachorra:

A reza não esbarrava. Uma hora o Dito chamou Miguilim, queria ficar com Miguilim sozinho. Quase que ele não podia mais falar. – "Miguilim, e você não contou a estória da Cuca Pingo-de-Ouro..." " – Mas eu não posso, Dito, mesmo não posso! Eu gosto demais dela, estes dias todos..." Como é que podia inventar a estória? Miguilim soluçava. – "Faz mal não, Miguilim, mesmo ceguinha mesmo, ela há de me reconhecer..." "- No Céu, Dito? No Céu?!" – e Miguilim desengolia na garganta um desespero. (ROSA, 1976, p.76).

A experiência e o ato de contar no universo sertanejo aparecem juntos no percurso das personagens Miguilim e Brejeirinha. A atividade de contar se encontra no cerne do aprendizado dessas crianças, em cujo processo se localiza a observação da realidade e sua incorporação mediada pela arte de contar. Para o primeiro, a atividade parece adquirir conotação séria, lapidada a cada fato marcante de sua vida; para Brejeirinha, resulta de situação lúdica, chamando os demais para serem coparticipantes desse constructo ficcional mais próximo do jogo, do divertimento que o brincar com palavras pode proporcionar.

Mais do que o olhar infantil, nesse conto, acompanham-se as palavras da personagem-narradora, uma segunda voz do nível intradieético² que recompõe a realidade observada (o relacionamento entre a irmã e o primo), com o auxílio da imaginação criadora. Na tentativa de compreender os eventos, abre-se a possibilidade de recriá-los, modificá-los, quando a personagem intervém nos acontecimentos, de algum modo, pela palavra, pela criação. A sensibilidade infantil é extravasada em invenção, transformação do real; a experiência desse sentimento (ou do que se quer conhecer sobre ele) é transmutada, no mundo da menina, em representação ficcional. Deslocar o referente de seu contexto (o estrume de gado), atribuindo-lhe novos contornos na história secundária (ele se torna o Aldaz navegante) a fim de se materializar esteticamente o narrado, é o ápice da tensão entre a experiência sensorial e a experimentação ficcional; entre a linguagem puramente referencial que possibilita o conhecimento do mundo e a possibilidade de interferir na realidade pelo viés da linguagem simbólica.

Ambiente propício para narrar histórias, o desenvolvimento das ações acontece em meio à chuva. No conto, duas histórias estão imbricadas: a descoberta da personagem-protagonista em sua trajetória de aprendiz e a construção ficcional de um viajante.

² Na terminologia de Gérard Genette (1995), nesse nível, encontra-se a personagem-narradora que conta histórias "secundárias" enquanto participa da história principal.

O relato do Aldaz navegante de Brejeirinha reflete, inicialmente, sua primeira convivência com a relação amorosa da irmã e do primo; a experiência não é a dor, e a narrativa, antes de ser a compensação de uma perda, projeta-se na aventura – do Aldaz e da narradora – da experimentação da vida e do amor.

Miguilim incorpora, individualmente, a experiência da perda e da morte do irmão e sublima-a em criação ficcional; Brejeirinha compartilha a narração com o grupo de familiares que participa do processo de construção ficcional o que certamente lhe dá condições para entender os sentimentos.

Nesse sentido, pode-se observar a proximidade entre a atividade de contar e o jogo, sobretudo para as crianças, que veem em ambos fonte de prazer.

[...] todo jogo é limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém seu fim em sua própria realização. Caracteriza-se além disso pela consciência de se tratar de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida quotidiana. (HUIZINGA, 1971, p.226).

Em "Partida do audaz navegante", a voz do narrador familiariza-se com o universo doméstico de tal forma que sugere aproximação com os acontecimentos, em posição de testemunha:

Mamãe, ainda de roupão, mandava Maria Eva estrelar ovos com torresmos e descascar os mamões maduros. Mamãe, a mais bela, a melhor. Seus pés podiam calçar as chinelas de Pele. Seus cabelos davam o louro silencioso. Suas meninas-dos-olhos brincavam com bonecas. [...] 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. [...] Mamãe cuida com orgulhos e olhares as três meninas e o menino. Da Brejeirinha, menor, muito mais. Porque Brejeirinha, às vezes, formava muitas artes. (ROSA, 1972, p.115).

A ausência de determinantes para o substantivo "Mamãe" em função de adjuntos (artigo, pronome possessivo, adjetivos ou locuções) e a omissão do nome próprio causam a impressão de tratamento familiar e proximidade entre narrador e personagem – o que se estende para o leitor -, já que não se determina o possuidor objetivamente pelo uso de expressões definidoras, tais como, a mãe de Brejeirinha, das crianças, deles ou pela nomeação particular.

Sua caracterização se faz em frases nominais, por apostos "[...] a mais bela, a melhor [...]" ou por metáforas "Seus cabelos davam o louro silencioso. Suas meninas-dos-olhos brincavam com bonecas [...]", que aumenta o grau de empatia e delicadeza no tratamento

dispensado pelo narrador à descrição. Essa descrição desliza do tempo pretérito do narrado – "davam", "brincavam" – para o presente da narração "[...] a gente fica quase presos [...]" e "[...] sempre se enxergam o barranco [...]", de modo que ocorre a aproximação, no campo de visão, entre focalizador e objeto focalizado e, no tempo, entre narração e história pelo uso do "a gente". O efeito de envolvimento com os fatos que narra causa, em primeiro lugar, a impressão de um "eu" narrador, instaurado na narrativa, amistoso e preso àquele universo infantil a ponto de descrevê-lo de dentro com traços de intimismo.

Aproximando Brejeirinha a outras personagens artistas de Guimarães Rosa, de "Pirlimpisquice", por exemplo, Lélia Parreira Duarte comenta:

Como Brejeirinha, el autor es sensible para percibir la belleza y sus peligros, así como el tenue límite que separa el estío y la lluvia, la integración amorosa y la incomprensión, la organización y el caos. Por eso mismo, con una presencia silenciosa y atenta que se parece a la de la Madre, y con un trabajo minucioso y artístico de elaboración textual, jugando a ser loquito como Brejeirinha, él realiza un ejercicio de liberación, propio del que es loquito y artista y, por eso mismo, puede enfrentar y vencer, por un instante, el miedo a la propia muerte. (DUARTE, 2004, p.45).

Na acepção de Henriqueta Lisboa, a personagem Miguilim por suas características criativas e, nesse caso, pode-se também incluir Brejeirinha, possui a habilidade de uma criança-poeta:

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 apud ROSA, 1994, p. 137).

Poeta, contador, criador de histórias, em quaisquer denominações, o que se nota é a capacidade de observar, experimentar e criar inscrita nessas personagens. A realização do ato de narrar deriva em um discurso poético, não apenas pela linguagem, mas pela complexidade da narrativa que mistura a focalização de personagens-crianças e a voz de um adulto. Esse é um recurso que deixa em suspenso – ou abre para múltiplas entradas – a definição de gênero, permitindo que se olhe por ângulos vários:

Como conclusão referente à obra "Campo Geral", é importante voltar à identificação que ocorre do escritor com o Menino, ambos aptos a criar estórias e a fazer de conta, vivendo realidades superiores à convencional. Tanto o ponto de vista do narrador "com" o Menino, como a sua linguagem, carregada de percepção sensível e da magia infantil, denotam o proveito que

o escritor conseguiu tirar das fontes de ludicidade: os primórdios do homem servindo à elaboração artística e lúcida de uma visão caótica e fantástica, depositária de símbolos, mitos e fantasias que unem duas pontas – distanciadas pelo tempo e reatadas pela arte – a da infância da criança e a da maturidade do escritor. É isto que fez Guimarães Rosa nas estórias que criou, é isto que ele referiu, também, em um depoimento sobre a infância, onde se reconhece o despontar criativo do inventador de estórias, conciliado com o menino que já prenuncia a face revolucionária da arte do adulto. (RESENDE, 1988, p.32).

Outra personagem enigmática, presente em momentos significativos para Miguilim, é Grivo. Sua participação na narrativa parece próxima à lapidação das experiências de contador do protagonista. Logo após a chegada de Luisaltino, aparece a personagem Grivo:

Tomezinho estava no alpendre, conversando com um menino chamado o Grivo, que tinha entrado para se esconder da chuva. Esse menino o Grivo, era pouquinho maior que Miguilim, e meio estranhado, porque era pobre, muito pobre, quase que nem não tinha roupa, de tão remendada que estava. Ele não tinha pai, morava sozinho com a mãe, lá muito para trás do Nhangã, no outro pé do morro, a única coisa que era deles, por empréstimo, era um coqueiro buriti e um olho-d'água. Diziam que eles pediam até esmola. Mas o Grivo não era pidão. Mãe dava a ele um pouco de comer, ele aceitava. Ia de passagem, carregando um saco com cascas de árvores, encomendadas para vender. [...] O Grivo contava uma história comprida, diferente de todas, a gente ficava logo gostando daquele menino das palavras sozinhas. (ROSA, 1976, p.62).

Ele aparece com a mãe quando o Dito morre; em outra ocasião, ao defender Grivo do irmão Liovaldo, Miguilim apanha do pai e não chora, o que marca a natureza de sua coragem seguida de mágoa. O comportamento de Liovaldo em relação ao Grivo desencadeia a raiva no protagonista:

E foi que uma vez ia passando o Grivo, carregando dois patos, peados com embira, disse que ia levando para vender no Tipã. O dia estava muito quente, os patos chiavam com sede, o Grivo esbarrou para escutar a gaitinha do Liovaldo – ele nunca tinha avistado aquilo – e aproveitou, punha os patos para beber água num pocinho sobrado da chuva. Aí o Liovaldo começou a debochar, daí cuspiu no Grivo, deu com o pé nos patos, e deu dois tapas no Grivo. O Grivo ficou com raiva, quis não deixar bater, mas o Liovaldo jogou o Grivo no chão, e ainda bateu mais. O Grivo então começou a chorar, dizendo que o Liovaldo estava judiando dele e da criação que ele ia levando para vender.

O ódio de Miguilim foi tanto, que ele mesmo não sabia o que era, quando pulou no Liovaldo. (ROSA, 1976, p.89).

Na última ameaça de morte que persegue Miguilim com o sarampo, Grivo aparece com uma oferenda de amigo: um canarinho-cabeça-de-fogo. Nesse período, ele é contratado pelo pai de Miguilim para aprender o ofício de vaqueiro com Salúz. Logo em seguida, o pai

mata Luisaltino e se suicida. Na cena de despedida, ele também está presente ao lado dos familiares. O mais importante, porém, é o fato de Grivo também contar histórias. Nesse caso, Miguilim torna-se ouvinte. Essa característica de Grivo, a capacidade de criar por meio "das palavras sozinhas", é que faz com que ele seja uma personagem retomada em outra narrativa de *Corpo de Baile*.

Em "Campo geral" é ainda menino e, jovem, reaparece na narrativa "Cara-de-Bronze" como o grande responsável pela viagem encomendada pelo fazendeiro que dá nome à narrativa. Se se pode eleger uma personagem representante da busca poética na narrativa rosiana, que sintetiza o tema da viagem, do narrador viajante, da beleza das coisas e, até mesmo, do encontro com o amor, Grivo preenche esses requisitos. Ao se traçar a trajetória de um contador, em busca de experiências, visões da beleza e de palavras que as descrevam, a narrativa "Cara-de-Bronze", sem forma definida, misto de cinema, teatro, poesia e romance, simboliza essa busca.

Narrativa enigmática de *No Urubuquaquá, no Pinhém* (1976), num misto estrutural de roteiro cinematográfico, teatro e novela relata a busca empreendida pela personagem Grivo, incumbido pelo rico fazendeiro chamado Cara-de-Bronze de achar "o quem das coisas", a poesia. Rui Mourão, em seu ensaio "Processo da linguagem, processo do homem", ao analisar os recursos narrativos da obra, diz que a "curiosidade em torno da viagem do personagem Grivo não passa de uma ânsia de elucidação do que ocorre no interior daquelas paredes. Grivo saiu para o mundo, mas no mundo esteve em missão de alguém que ali permanecia encerrado." (MOURÃO apud ROSA, 1994, p.166). Em suas andanças para buscar a poesia, Grivo aprende a observar e refletir sobre tudo o que vê:

- A vida é boba. Depois é ruim. Depois, cansa. Depois, se vadia. Depois a gente quer alguma coisa que viu. Tem medo. Tem raiva de outro. Depois cansa. Depois a vida não é de verdade... Sendo que é formosa! (ROSA, 1976, p.111).

É possível reconhecer traços da incorporação da experiência e desejos coletivos na expressão "a gente quer alguma coisa". Em outro momento, ao contar sobre suas andanças, os lugares e as pessoas que viu, a personagem-viajante reproduz esse eco de vozes coletivas:

De repente – a Fazenda Capitão-Mór – de repente. No acabável; fazenda de casaria. Léguas, no sussequente. A gente sabe que esses silêncios estão cheios de mais outras músicas. A Fazenda do Pau-torto. A família leprosa, na cafua seguinte. No sítio da Emendadeira, donde tinha uns santos em oratório – de longe vinha gente, para beijar, um vintém se pagava, por boca de pessoa [...]. (ROSA, 1976, p.116).

A representação significativa dessa personagem torna-se clara na medida em que pode se tornar a imagem ideal desse contador viajante que, em suas andanças, em missão, consegue ver e descrever poeticamente anseios particulares e coletivos. Sua busca pela palavra poética parece estar se iniciando na representação das personagens Miguilim e Brejeirinha, ainda em formação, continuando, fora do mundo da infância, em outras personagens rosianas. São personagens que viajam, vão e voltam ao ponto comum da arte e do prazer de narrar:

Só estava seguindo, em serviço do Cara-de-Bronze? Estava bebendo sua viagem. Deixa os pássaros cantarem. No ir – seja até aonde se for – tem-se de voltar; mas, seja como for, que se esteja indo ou voltando, sempre já se está no lugar, no ponto final. (ROSA, 1976, p.118).

Considerações finais

A análise das personagens contadoras procurou mostrar de que modo o mundo infantil nas narrativas rosianas selecionadas é recriado a partir do olhar infantil. Miguilim experimenta a primeira perda, quando se separa da cachorra, e transforma-a em narrativa; a experiência da dor leva-o a se tornar contador, criador de histórias. Conhecedor de contos de fadas, ele relaciona, inicialmente, seu sofrimento ao das personagens de Joãozinho e Maria, mesmo sem apreender o sentido de todos os acontecimentos.

Do aprendizado das perdas para o aprendizado do amor, Brejeirinha de "Partida do audaz navegante" promove a abertura luminosa para o espaço ao redor. Em meio à chuvinha fina de um dia nublado, as histórias de uma menina - brejeira, brincalhona, poetinha - clareiam o ambiente em oposição ao doloroso aprendizado de Miguilim. Compreender o significado do sentimento amoroso para a personagem de *Primeiras Estórias* (1972) faz parte do conhecimento do outro e de si mesma. Grivo aproxima-se de ambos por ser compreendido como o símbolo do contador viajante que se desloca em busca de experiências e histórias.

Miguilim e Brejeirinha, pelo refúgio na subjetividade e na criação, tentam resistir ao confronto com o mundo, mas sucumbem ante a inevitável aprendizagem de transição entre o universo infantil e o adulto. O conflito parece se instaurar menos no percurso do que nas veredas criadas para contorná-lo; a linha reta é substituída por curvas, tropeços, contradições, conflitos internos das personagens, frutos da tentativa de convivência harmoniosa entre razão e emoção que se formam, ao se recuperarem imagens intensas e poéticas da infância em busca de reconciliação entre o mundo interior e o mundo concreto. Marcas do estilo de Guimarães

Rosa, talhado sob a sensibilidade instaurada na segunda metade do século XX, que recompõe na linguagem inovadora esses conflitos.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Heloísa Vilhena de. *A raiz da alma*. São Paulo: EDUSP, 1992.
- BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1).
- CHOMBART-DE-LAUWE, Marie-José. *Um outro mundo: a infância*. Trad. Noemi Kon. São Paulo: Perspectiva; EDUSP, 1991.
- CHEVALIER, Jean; CHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, formas, figuras, cores, números*. Trad. Vera da Costa e Silva. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.
- DUARTE, Lélia Parreira. Brejeirinha y otros loquitos-artistas de Guimarães Rosa. *Cuardenosos Literários: el descubrimiento de Brasil*, Lima, n.2, p.37-49, 2004.
- GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega, 1995.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JOLLES, André. *Formas simples. Legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976
- LEONEL, Maria Célia de Moraes. Imagens de animais no sertão rosiano. *Scripta*, Belo Horizonte, v.5, n.10, p.286-298, jan./jul. 2002.
- LISBOA, Henriqueta. O motivo infantil na obra de Guimarães Rosa. In: ROSA, João Guimarães. *Ficção completa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994. p.133-141.
- MOURÃO, Rui. Processo da linguagem, processo do homem. In: ROSA, João Guimarães. *Ficção completa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994. p.166-172.
- RESENDE, Vânia Maria. A presença do menino na narrativa brasileira moderna. In: _____. *O menino na literatura brasileira*. São Paulo: Perspectiva, 1988. p.23-45.
- ROSA, João Guimarães. *Manuelzão e Miguilim: (Corpo de Baile)*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1976.
- ROSA, João Guimarães. *No Urubuquaquá, no Pinhém: (Corpo de Baile)*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1976.
- ROSA, João Guimarães. *Primeiras Estórias*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1972.

Artigo recebido em julho de 2013.
Artigo aceito em setembro de 2013.

RECORTE – revista eletrônica
ISSN 1807-8591

Mestrado em Letras: Linguagem, Cultura e Discurso / UNINCOR
V. 10 - N.º 2 (julho-dezembro/2013)