

De carona com o Grivo: por uma metodologia de leitura lúdica para “Cara-de-Bronze”

David Lopes da Silva*

Resumo

O estudo fundamenta-se no campo lexical da ludologia, o qual se dissemina, em palimpsesto, pelas páginas de “Cara-de-Bronze”, aqui concebido como uma metanarrativa ludopoética cuja decifração depende de habilidade, estratégia e sorte. O texto rosiano será percorrido em busca de eventuais pistas que permitam ligá-lo cabalmente ao espectro dos jogos, a fim de facultar a criação de metodologia lúdica que viabilize uma leitura divertida e inventiva da obra. Após breve panorama da história dos jogos, mormente o xadrez, foca-se na relação deste com a linguagem em lances famosos da literatura brasileira, até fechar em Guimarães Rosa, de quem se fala, também, primeiro em geral, para depois trabalhar especificamente o vocabulário da novela, a partir das variadas definições alternativas ofertadas por um dicionário. Por fim, tendo asseverado a concepção jocosa da novela, como testemunhado pelo próprio autor em cartas nas quais revelou o ludismo ocultado na construção de determinadas passagens exemplares, conclui-se pelo assenso de sua leitura também lúdica, extraindo da prática a metodologia imanente que terá embasado tal experiência analítica.

Palavras-chave: Guimarães Rosa; “Cara-de-Bronze”; ludologia; xadrez; dicionário.

A Ride With Grivo: Towards a Methodology of Ludic Reading for “Cara-de-Bronze”

Abstract

This study is based on the lexical field of ludology that spreads in a palimpsest through the pages of “Cara-de-Bronze”, conceived here as a ludopoetic metanarrative in which its decoding depends on skill, strategy and luck. The Rosian text will be covered in search of possible clues that link it to the spectrum of games, in order to facilitate the creation of a ludic methodology that enables a fun and inventive reading of the work. After a brief overview of the history of games, especially chess, the focus is on the relationship between this game and the language presented in famous plays in Brazilian literature, concluding with Guimarães Rosa, who is mentioned first in a general manner, and then working specifically on the vocabulary of the novel, based on the various alternative definitions offered by a dictionary. Finally, having asserted the humorous conception of the novel, evidenced by the author himself through letters in which he revealed the ludic nature concealed in the construction of certain exemplary passages, we conclude by assuring its reading is also ludic, extracting from practice the immanent methodology that is based in such analytical experience.

Keywords: Guimarães Rosa; “Cara-de-Bronze”; Ludology; Chess. Dictionary.

Recebido em: 23/02/2022 // Aceito em: 26/05/2022.

* Professor do *Campus* Arapiraca da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Bacharel em Filosofia pela UNICAMP, Mestre e Doutor em Literatura Brasileira pela UFSC. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4766-0252>. Agradeço a Marcelo Marinho (UNILA), por todas as ideias e o impulso.

1 Introdução: arrumando as peças

Um dos artigos fundadores da crítica sobre “Cara-de-Bronze” é o de Benedito Nunes, “A viagem do Grivo” (1969), no qual o filósofo paraense afirma que “o motivo da viagem [...] converte-se em tema direto da narrativa [...]”, e é por ter esse tema que se impôs a “estrutura polimórfica, com elementos líricos e dramáticos [...]” da novela (NUNES, 2009, p. 173). Para, então, desde o princípio exemplificar nossa tática de leitura, vimos a saber, consultando o dicionário,¹ que um dos significados de “viagem” é “experiência intensa ou alucinante provocada pelo consumo de uma droga [...]”. Consequentemente, ao reconhecer, com Platão, a droga (*phármakon*) como a própria escrita, deixarmos-nos inebriar pelo perigoso jogo desse “brinquedo dos espinhos” (CdB, p. 73),² como inscreve Rosa na terceira epígrafe da obra, a partir de uma jocosa leitura experimental, cujas regras de criação somente permitam atribuir sentidos já existentes para o texto rosiano, desvelados pelos verbetes de um dicionário.

Abramos, pois, o tabuleiro, baseados em Chaves (1978, p. 82), para quem, em qualquer uma das narrativas de Rosa:

[...] se faz evidente a importância atribuída ao jogo na ação das personagens e é bem assim notável que o comportamento lúdico tenha, finalmente [em **Primeiras estórias**], se transformado no princípio estético de seu programa literário, orientando o próprio ato da criação. Jogar com as palavras, segundo ele mesmo [Rosa] diz, vem a ser uma maneira de “desencantá-las”, isto é, liberar o potencial simbólico contido na língua [...].

Para chegar a tanto, jogaremos, de início, com os dados mais prosaicos de um pontualíssimo percurso de sorteadas estações da história dos jogos, em especial quando relacionados alegoricamente a elementos da linguagem. Feita essa abertura trivial, o foco recairá sobre Guimarães Rosa, *homo viator* de quem será referido um breve panorama de conhecidas passagens de seu trajeto biopoético ligadas aos jogos, notadamente o predileto xadrez, até nos determos, e aqui começa enfim a brincadeira, no vocabulário atinente ao âmbito da ludologia encontrado em “Cara-de-Bronze”. Esperando assim ter demonstrado, na prática, o aspecto lúdico que preside os processos de criação da obra, lançaremos, por fim, a possibilidade de construção de uma metodologia de leitura também lúdica para a análise da novela em apreço.

2 Abertura: lances históricos

A origem dos jogos de tabuleiro remonta pelo menos à Primeira Dinastia egípcia (PICCIONE, 1990), por volta de 3000 a.C., no início da Idade do Bronze, com o jogo *senet* (ao lado de outro chamado *mehen*, o “jogo da serpente enrolada” (CRIST; DUNN-VATURI; DE VOOGT, 2016), nome que deriva do egípcio *zn.t/sn.t*, que significa “passageiro, passagem” [“*passing, passage*”]). O tabuleiro de *senet* tinha trinta casas, dispostas em três colunas de dez, e era disputado por dois competidores, cada um com seu próprio conjunto de sete peças. Era um jogo de estratégia e sorte, comparável ao gamão, em que ambos os jogadores moviam as peças na mesma direção, começando pela primeira

¹ Quando não houver indicação em contrário, o dicionário utilizado será sempre o **Houaiss eletrônico 3.0**.

² As citações do texto de “Cara-de-Bronze”, retiradas todas da primeira edição da Global (ROSA, 2021), serão doravante indicadas apenas pela sigla “CdB”, seguida do número da página.

coluna e com o objetivo de chegar à casa trinta, no final da terceira coluna (PICCIONE, 2007).

Embora no Antigo Egito não tenha havido distinção entre ritual religioso e recreação (PICCIONE, 2007), durante o Antigo Império, a partir da Sexta Dinastia (entre os sécs. XXIV e XXII a.C.), ocorreu uma alteração na função do jogo, segundo a qual os mortos [“*deceased*”] poderiam jogar com os vivos, sendo o tabuleiro então uma espécie de ponte que permitia o contato físico direto entre os dois mundos (PICCIONE, 1994, p. 198). Além disso, uma pessoa seria capaz de jogar com seu próprio *ba* – termo que é habitualmente traduzido por “alma”, mas significava “aquela parte de um indivíduo, divino ou humano, que era a manifestação de poder e habilidade espirituais, como a soma total dos atributos físicos e espirituais de um indivíduo” (PICCIONE, 2007).³ A vinheta do capítulo 17 de **O livro dos mortos** mostra um morto que, sentado numa sala, poderá jogar *senet*, “ou talvez, conforme sua condição de alma viva, empreender grandes viagens [...]” (O LIVRO, 1982, p. 33).⁴

Figura 1 – Fragmento de papiro correspondente ao Capítulo 17 de O livro dos mortos



Fonte: THE EGYPTIAN (1904)

Quanto ao xadrez, ainda que existam pesquisadores que acreditem que tenha nascido também no Egito, o que torna sua procedência controversa (CASTRO, 1994), é mais aceite entre os estudiosos que ele data do século VII d.C., na Índia, aparentado a um jogo chamado, em sânscrito, *chaturanga*, tendo sido introduzido no Ocidente por volta do ano 1000, a partir da Espanha, “como parte do intercâmbio cultural geral entre muçulmanos e cristãos na península”, e por isso mantendo “diversos termos tomados ao árabe para designar as [suas] peças” (LAUAND, 1988).

Apesar de ter sofrido oposição pela Igreja Católica, com editos proibindo o clero de jogar já em 1063, tais proibições à prática do xadrez foram relaxadas por volta do século XIII, e inclusive o jogo foi usado como matéria de alegorias conhecidas como “moralidades”, comuns na literatura europeia da Idade Média, e que tentavam dar uma explicação simbólica ou alegórica do jogo, encontrar paralelos entre a organização da vida e atividade humanas e o xadrez [...]” (CASTRO, 1994). A mais antiga, atribuída ao papa Inocêncio III, dizia:

³ “that part of an individual, divine or human, which was a manifestation of spiritual power and ability, as well as the sum total of an individual’s physical and spiritual attributes [...]” (tradução livre nossa).

⁴ Seguimos a tradução brasileira que, no entanto, dá, anacronicamente, “jogar damas” para o original “*senet*”, correspondendo à edição de Page Renouf: “*playing draughts*”. Uma tradução mais recente, de Raymond Faulkner, manteve “*playing at Senet*”.

Este mundo todo é como um tabuleiro de xadrez: uma casa é branca, outra casa é preta, e assim representa o duplo estado de vida ou de morte, de graça ou pecado. A família que habita esse tabuleiro é formada pelos homens deste mundo, que – tal como as peças saídas todas da mesma bolsa – procedem todos de um só ventre materno. E, tal como as peças, assumem seus postos nos diferentes lugares deste mundo, cada um com sua própria denominação. O primeiro é o Rei, depois a Rainha, em terceiro lugar a Torre, em quarto o Cavalão, em quinto o Bispo e em sexto o Peão. E o caráter do jogo é tal que um toma o outro e, com o jogo terminado, assim como todos tinham saído da mesma bolsa, a ela voltam. E então já não há diferença entre o Rei e o pobre Peão, pois acabam do mesmo modo o rico e o pobre. E com frequência acontece que, quando se devolvem as peças, o Rei fica por baixo, no fundo do saco; e assim também acontece com os grandes que ao sair deste mundo são sepultados no inferno; enquanto os pobres são levados ao seio de Abraão. (*apud* CASTRO, 1994).

Em português, uma analogia entre o xadrez e a linguagem humana⁵ é de João de Barros, logo na primeira página de sua **Grammatica da lingua portuguesa**, de 1540, comparando os seis tipos de peças do jogo com as classes de palavras:

E como pera o jogo de enxedrez se requere dous reyes, hũ de hũa cor e outro de outra e que cada hũ delles tenha suas peças póstas em casas próprias e ordenádas, com leyes do que cada hũa deve fazer (segundo o officio que lhe foy dádo), assi todalas linguágees tem dous reis, diferentes em genero e concordés e officio: a hũa chamã *Nome*, e ao outro, *Verbo*. Cada hũ destes reyes tẽ sua dama: à do nome chamam *Pronome* e à do verbo *Averbio*. *Participio*, *Artigo*, *Coniunçam*, *Interieçã* são peças e capitães principáes que debaixo de sua iurdiçam tẽ muita pionagem de dições com que comumẽte servem a estes dous poderósos reyes: *Nome* e *Verbo*. (BARROS, 1540).

No Brasil, a primeira menção ao jogo surge logo na “Carta do Achamento”, de Pero Vaz de Caminha: “[Os índios] Metem-nos [ossos] pela parte de dentro do beijo; e a parte que lhes fica entre o beijo e os dentes é feita como roque de xadrez” (CAMINHA, 1994, p. 640). Mas a referência mais batida, durante o Período Colonial, provavelmente é aquela do “Sermão da Sexagésima”, do Padre Antônio Vieira, que diz, polemizando contra o “estilo culto” dos pregadores da época: “Não fez Deus o céu em xadrez de estrelas, como os pregadores fazem o sermão em xadrez de palavras.” (VIEIRA, 2003, p. 40).

Na literatura do Império e início da República, a figura mais lembrada ligada ao jogo é certamente Machado de Assis, ele mesmo enxadrista entusiasmado, tendo disputado o primeiro torneio amador realizado no país ao tempo em que seu **Brás Cubas** saía em folhetins na **Revista brasileira** (1880), e o primeiro a publicar em periódico um problema enxadrístico com diagrama do tabuleiro, em 15 de junho de 1877.

Machado deitou referências a jogos em inúmeros pontos de sua obra: gamão, voltarete, *whist*, bilhar... No que toca ao xadrez, embora a mais divertida seja a da crônica de 25 de fevereiro de 1894, em **A semana** – “um jogo delicioso, por Deus! imagem da anarquia, onde a rainha come o peão, o peão come o bispo, o bispo come o cavalo, o cavalo come a rainha, e todos comem a todos [...]” (ASSIS, 1957, p. 46-47) –, a mais importante, não só devido à presença do jogo no próprio enredo, mas sobretudo por ser “elemento da construção narrativa” (MADEIRA, 1998, p. 31), é o romance **Esaú e Jacó**, de 1904, especialmente o capítulo intitulado “Epígrafe” (que vem a ser, na verdade, o Capítulo XIII do livro), no qual o narrador, dirigindo-se ao leitor, compara as personagens da trama às peças do jogo:

[...] distinguirás o rei e a dama, o bispo e o cavalo, sem que o cavalo possa fazer de torre, nem a torre de peão. Há ainda a diferença da cor, branca e preta, mas esta não tira o poder da marcha de cada peça, e afinal umas e outras podem ganhar a partida, e assim vai o mundo. Talvez conviesse pôr aqui, de quando em quando, como nas publicações do jogo, um diagrama das posições belas ou difíceis.

⁵ Modernamente, assim como é bem estabelecida na Ciência da Psicologia, a analogia entre a aquisição de habilidades enxadrísticas e o aprendizado da língua, sendo a tática do jogo igualmente análoga à gramática (HARSTON; WASON, 1984, p. 75), estudos mais recentes já demonstraram a correlação entre a prática do xadrez e o desenvolvimento do chamado “raciocínio fluido” (FRANKLIN *et al.*, 2020, p. 171), o qual, por sua vez, facilita a produção na linguagem de “metáforas criativas” – “novas, originais e não-familiares” – em vez das meras “metáforas convencionais” (SILVIA; BEATY, 2012).

Não havendo tabuleiro, é um grande auxílio este processo para acompanhar os lances, mas também pode ser que tenhas visão bastante para reproduzir na memória as situações diversas. Creio que sim. Fora com diagramas! Tudo irá como se realmente visses jogar a partida entre pessoa e pessoa, ou mais claramente, entre Deus e o Diabo. (ASSIS, 2005, p. 51).

Contudo, se o xadrez, em princípio, simboliza o livre arbítrio e sua preeminência sobre o azar, em Rosa, o xadrez de palavras se situa entre os dois polos, pois, assim como o intelecto desempenha papel preponderante em suas jogadas linguísticas, também o acaso, que um lance de dados (informações) jamais abolirá, compõe certamente o seu horizonte literário, como veremos. No “RESUMO” que faz de “Cara-de-Bronze” para seu tradutor italiano, ele afirma que o personagem-título “era do Maranhão” (ROSA; BIZZARRI, 2003, p. 93), enquanto na novela ele é dito “cearense” (CdB, p. 90). Ora, o dicionário atesta que “maranhão” representa precisamente “mentira engenhosa”, e é assim que, ludicamente, como apostamos, a sorte poderá revelar (ou, numa tacada, permitirá criar os já existentes) sentidos insuspeitados, ocultos em palimpsestos por sob a superfície da escrita poética.

3 “Cara-de-Bronze”: jogando com o léxico da ludologia

Três fatos biográficos atestam a predileção de Guimarães Rosa pelo enxadrismo: em carta datada de 20 de março de 1934, endereçada a Pedro Moreira Barbosa (*apud* COSTA, 2006, p. 14), Rosa diz ser um jogador de xadrez, sem habilidades para o bilhar ou o futebol; trinta anos depois, em 1963, na famosa entrevista a Günter Lorenz, lança a afirmação de que talvez “seja um político, mas desses que só jogam xadrez [...]” (LORENZ, 1994, p. 42); e depois de sua morte, mais de uma centena de itens sobre xadrez podem ser encontrados no acervo do Fundo JGR do IEB (SILVA, 2019).

De outro lado, no começo de sua trajetória literária, Rosa ficcionalizava o universo do xadrez e o trânsito no Inframundo ainda com vinte e um anos de idade, no conto “Chronos kai Anagke” (ROSA, 2011). Agraciado com um prêmio e publicado pela então prestigiosa revista **O cruzeiro** em 1930, a estória narra a aventura do herói Zviazline, competidor de um torneio internacional a quem é dada a oportunidade de assistir a uma partida entre o Tempo e a Fatalidade (a qual possui “uma figura estranha de grifo”), que se desenrola dentro de um “longo pesadelo”. Nele, o xadrez, “chave de todo simbolismo”, é jogado “de uma maneira tão acima de seu [Zviazline] entendimento, que a partida lhe pareceu um divertimento desordenado de criança [...]”. Ao despertar, tendo “decorrido vinte dias desde o começo de sua amalucada excursão”, descobre que não só havia vencido a competição como lhe atribuíam a criação da “nova teoria do xadrez”. Por fim, regressa à Ucrânia natal, onde se casa com Ephrozine, e, para espanto geral, abandona “por completo tudo que se relacionava com o jogo de xadrez”.

Em “Minha gente”, narrativa de **Sagarana** (1946), observam-se referências alusivas a uma partida de xadrez jogadas pelos personagens durante uma viagem a cavalo, inclusive com as nomenclaturas dos movimentos das peças – “Imbrico C3BR [...], Santana faz P4D [...]. Enfio um peão no escaninho 4BD [...]. Movo P3CD [...]” (ROSA, 2001, p. 211) –, além de passagens ironizando a obsessão do personagem Santana pelo jogo, como na menção à “sub-variante K da variante belga do sistema Sossegovitch-Sapatogoroff do contra-ataque semi-frontal iugoslavo do Peão do Bispo da Dama [...]” (ROSA, 2001, p. 212).⁶ No mesmo conto, ao ser louvado “porque não tem a mania de jogar xadrez”, José Malvino responde: “Só que eu nem não sei que buzo é esse...” (ROSA, 2001, p. 215). “Buzo”, segundo o dicionário, é um “jogo popular com rodelas de casca de laranja, grãos de milho

⁶ Cf. Branco (2015) e Kieling (2012).

seco, conchas etc.” No “Cara-de-Bronze”, a palavra aparece também (CdB, p. 115), com o mesmo significado.

Ainda no **Sagarana**, há diversas referências a jogos de cartas, desde os nomes dos personagens “Sete-de-Ouros” (a quarta manilha do truco) e “Vinte-e-Um” até o “zápede de feira” Augusto Matraga (cf. OLIVEIRA, 2012).

“Cara-de-Bronze”, a novela a ser aqui interpelada, era a sexta das sete de **Corpo de baile** (1956), mas passou a figurar como a quarta, a central, com o desdobramento em três volumes, a partir da terceira edição, em 1964/1965. O texto, inicialmente classificado como “poema” na primeira edição, apresenta dez notas de rodapé, algumas bem longas. Sobre esse recurso, Compagnon (1996, p. 82) esclarece que “a evocação da nota e a nota de pé de página bastam para estabelecer vários níveis de linguagem, ou melhor, constata a necessária hierarquia entre os sujeitos da enunciação, tornando-a manifesta, tangível, material [...]”. No caso da obra em análise, é indiscutível a distinção entre as trovas do violeiro João Fulano e as citações de Dante, Goethe e Platão – curiosamente, pertencem a esse que escreve as notas e ao narrador da estória, bem como às falas do Grivo, boa parte do léxico lúdico encontrado, e quase nunca aos personagens vaqueiros ou ao cantador.

Com vistas ao objetivo aqui buscado, então, a novela apresenta meia centena de expressões que remetem ao campo lexical da ludologia, afora os nomes das peças do jogo de xadrez, os naipes do baralho e os animais do jogo do bicho, todos também sob tal rubrica no dicionário. Nessa perspectiva, encontram-se nomeadas, por exemplo, em palimpsesto, as peças do xadrez: o cozinheiro-de-boiada Massaongo é chamado de “Rei-Congo” (CdB, p. 80); “sota” (CdB, p. 103) é sinônimo de “dama”, em jogos de baralho; se a torre do xadrez é, em inglês, “*earl*” ou “*count*”, ambas significando “conde”, o Cara-de-Bronze é apresentado como “visconde” (CdB, p. 88); numa das notas de rodapé, emerge a “borla-do-bispo” (CdB, p. 107, nota 3); muitos são os cavalos, evidente presença numa narrativa sobre boiadeiros; e peões são todos os vaqueiros da estória. Ademais, como Grivo é anagrama de *virgo*, virgem, e o personagem “voltou demudado da viagem” (CdB, p. 121), “[c]omo pessoa que tivesse morrido de certo modo e tornado a viver” (CdB, p. 121), tendo ido buscar a Moça, podemos dizer que ele é o peão que se transforma em dama ao atingir a casa oito, no final da partida.⁷

No entanto, é de forma elusiva que a palavra “xadrez” consta na estória, por meio do vocábulo “grades”, repetido duas vezes no texto (CdB, p. 95; 100), termo que remete à configuração geométrica visual do tabuleiro e, segundo o dicionário, assim no plural significa “prisão, cadeia”, por metonímia, as quais têm, como sinônimo, exatamente “xadrez”.⁸ Reiteremos que os mais que conhecidos jogos de linguagem da novela, como “Moimeichego” (moi-me-ich-ego) e “Aí, Zé, opa!” (“a poesia”, em anagrama), reveladores do processo de criação do autor, convidam o leitor a jogar assim também, jocosamente, em deleite lúdico.

Além do mais, como percebe Calzolari (2010, p. 109) a novela se divide “em três partes de diferentes dimensões, marcadas no texto por reticências”: a primeira, compreendendo “a apresentação da trama, da fazenda, de seu dono, Cara-de-Bronze, e das expectativas e especulações dos empregados acerca da viagem do Grivo”; a segunda, na qual “o mistério começa a ser desfeito [...] por meio da narração do próprio Grivo, ao deixar o quarto do fazendeiro e ir ter com os companheiros”; e a terceira, que “corresponde a 10% do texto e à sua conclusão”. Essa estrutura é análoga à de uma partida de xadrez, em que “temos a abertura, que corresponde ao momento em que ambos os jogadores desenvolvem as suas peças, lutam pelo centro do tabuleiro, e procuram colocar o seu rei em segurança [...]”; “[a] fase

⁷ Cf. Vanalli; Santos (2016), sobre o mesmo processo em “Minha gente”.

⁸ Cf.: “Os quadrados e retângulos que resultam recortados em preto e branco na página [no “ROTEIRO”, de “CdB”] lembram, por outro lado, tabuleiro de xadrez, de sorte que fica também no leitor a sugestão de um jogo em que se convertesse toda a estratégia narrativa.” (MOURÃO, 1983, p. 285).

do meio-jogo”, na qual, “na tentativa de executar os seus planos, [...] o conflito realmente acontece [...]”; e o “final da partida [...], derradeira fase do jogo [que] normalmente ocorre após uma série de trocas [de peças] relevantes em cima do tabuleiro [...]” (RIBEIRO, 2018, p. 106).

Como, na estória, o Cara-de-Bronze⁹ é chamado pelos vaqueiros sempre pela alcunha “o Velho”, e este vocábulo, na gíria, é também dito “coroa”, tem o personagem, em seu nome, cara e coroa, metonímia para os jogos de azar, o que, combinado com a abolição do acaso que é suposta característica do xadrez, torna o texto semelhante, portanto, ao antigo *senet*, jogo criado na Idade do Bronze do Egito Antigo, que “mistura[va] lógica estratégica e um pouco de sorte” (SENET, 2019).

A fim de sustentar nossa hipótese de que “Cara-de-Bronze” é um texto lucidamente lúdico, seguindo procedimento caro ao autor, que, como se sabe, adorava listas, elencaremos as expressões encontradas na obra que pertencem ao campo da ludologia, o que é logo adiantado pela primeira epígrafe da novela, que tem “o Jogo” como título (CdB, p. 73), e pela terceira – nesta, além do explícito “o brinquedo dos espinhos” (CdB, p. 73), há “a beleza do sapo” (CdB, p. 73), sendo que “sapo”, pelo dicionário, é “pessoa que observa um jogo; peru”, e “peru” um “observador intrometido, esp. em jogos de carta”; sobre a “sisudez da rosa” (CdB, p. 73) dessa epígrafe, veremos adiante.

Trazemos, então, na sequência, como exemplo do caráter lúdico manifesto nessa obra os quatro naipes do baralho, presentes em seu texto: “rodeando a copa” (CdB, p. 114), “prata-e-ouros” (CdB, p. 115), “pé-de-pau” (CdB, p. 116) e espadas (“um dos naipes do baralho, com figura desenhada em forma de ponta de lança”, segundo o dicionário), metonimicamente as “longas lanças” (CdB, p. 96) que são as varas empunhadas pelos vaqueiros.

Além disso, encontram-se na novela praticamente todos os animais do popular jogo do bicho: ema (fêmea do avestruz, no dicionário), gavião e aguiar (por águia), burro, borboleta, cachorro, cabritinhos (para cabra), camelo, cobra, cavalo, galo, gato, jacaré, macaco, porco, peru, touro, tigre, urso, veado e vaca. Para os restantes, no mesmo livro, agora em “O recado do morro” há coelho, pavão e pantera (para o leão, *Panthera leo*), e. em “A estória de Lélío e Lina”. há um carneirinho. Faltando apenas o elefante, este é o nome de um besouro também conhecido por “moleque”, palavra que consta do “Cara-de-Bronze”.

Passemos, finalmente, ao apanhado de expressões relativas ao campo da ludologia, contidas em “Cara-de-Bronze”. Logo nos três primeiros parágrafos do texto, podem ser encontradas mais de dez, de que o dicionário oferece significados sob essa rubrica. E se é a poesia que o Grivo foi buscar em sua viagem, tenhamos em vista a afirmação de Huizinga de que “a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo [...]” (HUIZINGA, 2000, p. 136).

1. Adivinha. (rubrica: ludologia) Pergunta, questão enigmática que ger. exige resposta ou solução engenhosa; adivinhação, enigma.
2. Amarrar [no texto, “amarrado”]. (rubrica: ludologia) Jogar sempre em (o mesmo bicho).
3. Ás. (rubrica: ludologia) Carta de baralho, metade de pedra de dominó ou face de dado marcada com um só ponto (a carta, conforme o jogo, pode iniciar ou terminar a sequência de cada naipe).
4. Bagaço [no texto, “esbagaçar”]. (rubrica: ludologia) Em certos jogos de baralho, conjunto de cartas descartadas sobre a mesa.

⁹ Cremos que o “pranto” que o Cara-de-Bronze “chorou” (CdB, p. 124) na última página da novela, depois que foi absolvido de suas culpas com as notícias trazidas pelo Grivo e tendo recebido a bênção de Pai Tadeu, propiciou a ele a perda daquele seu “orgulho aos morros” (CdB, p. 88), de modo semelhante ao sorriso “em menor” soltado pelo Vovô Barão em seu último suspiro (ROSA, 1976, p. 55), estando o personagem de 1956 assim já incluído na galeria de protagonistas rosianos que pecavam por soberba e passaram por “fase de metamorfose” (ROSA, 1968, p. 88) no limiar da morte (sua própria ou de outrem), como o Mechêu e a Sinhá Secada, dos contos também homônimos de Tutameia. Estudamos “Os chapéus transeuntes”, com essa perspectiva, apostando que o próprio Guimarães Rosa teria atravessado processo semelhante em sua última década de vida, especialmente com a escritura desse conto, em 1963. Cf. Silva (2017/2018; 2020). A partir do léxico dessa estória, produzimos também o artigo Silva (2022).

5. Barra [no texto, “barras”]. (rubrica: ludologia) Jogo infantil de corrida, disputado por duas equipes dispostas em fileira em campos opostos, e no qual cada grupo pretende prender os adversários para, assim, obter a vitória.
6. Bobo. (rubrica: ludologia) Passatempo em que os jogadores fazem um círculo, trocam passes entre si, enquanto um jogador, no centro, procura interceptar a bola; indivíduo que, nesse jogo, fica no meio do círculo.
7. Branca (rubrica: ludologia) No bilhar, na sinuca e afins, a bola branca us. para bater nas outras. Cada uma das peças de cor clara nos jogos de tabuleiro (xadrez, gamão, damas etc.).
8. Buraco [no texto, “buracos”]. (rubrica: ludologia) Jogo de cartas assemelhado ao pife-pafe, que usa dois baralhos completos mais dois coringões e pode ser jogado por dois a oito jogadores, eventualmente mais, com ou sem parcerias.
9. Burro. (rubrica: ludologia) Espécie de carteadado simples, de dois ou mais jogadores, em que vence o primeiro que conseguir descartar toda a sua mão. (rubrica: ludologia) O perdedor nesse jogo.
10. Buzo. (rubrica: ludologia) Jogo popular com rodela de casca de laranja, grãos de milho seco, conchas etc.
11. Casa. (rubrica: ludologia) Cada uma das divisões dos tabuleiros de xadrez e de dama.
12. Casca [no texto, “cascas”]. (rubrica: ludologia) No voltarete, jogo com as cartas que ainda não foram distribuídas; cascarrilha.
13. Chorar [no texto, “chorou”]. (rubrica: ludologia) No carteadado, descobrir aos poucos (carta), como que chamando a sorte; filar.
14. Comadre. (rubrica: ludologia) Folguedo infantil em que os participantes (ger. meninas), grupados em famílias, brincam de se visitar, de ir às compras, de realizar festas etc.
15. Coqueiro. (rubrica: ludologia) Diz-se de ou jogador de carteadado prudente, que arrisca pouco.
16. Descarte. (rubrica: ludologia) Ato ou efeito de descartar(-se), pondo(-se) de lado a(s) carta(s) que não mais interessa(m) ao jogo ou aos jogadores. (rubrica: ludologia) A(s) carta(s) posta(s) de lado.
17. Embaralhar. Misturar (as cartas do baralho) para o jogo.¹⁰
18. Escondido. (rubrica: ludologia) O mesmo que esconde-esconde.
19. Escopa [no texto, “escopar”]. Variedade de jogo de cartas.
20. Ferrão. (rubrica: ludologia) O mesmo que ferreta: ponteira de ferro do pião; ferrão, pua.
21. Ganga. Série de sete partidas em diferentes jogos, esp. no gamão.
22. Giro. (rubrica: ludologia) No bilhar, jogo de quatro participantes emparceirados em duplas.
23. Gordo. Que pertence aos naipes de copas e espadas.
24. Jogar [no texto, “jogavam”]. Divertir-se, entreter-se com (um jogo).
25. Lanço. (rubrica: ludologia) Arremesso, lançamento em certos jogos; jogada. (rubrica: ludologia) Quantidade de pontos que os dados marcam ao serem jogados.
26. Macaco. (rubrica: ludologia) Jogo de amarelinha.
27. Maço. Baralho previamente arranjado para trapaça em jogo.
28. Mão. (rubrica: ludologia) No jogo de cartas, o primeiro a jogar. (rubrica: ludologia) Rodada completa que se joga cada vez que se dão as cartas. (rubrica: ludologia) Valor ou composição das cartas recebidas no jogo.
29. Mesa [no texto, “mesas”]. (rubrica: ludologia) Em certos jogos de azar, o montante

¹⁰ Algumas poucas não trazem a rubrica por escrito, mas fazem parte evidentemente do mesmo espectro.

- acumulado de apostas em cada rodada. (rubrica: ludologia) Conjunto de cartas descartadas sobre a mesa; bagaço.
30. Monte [no texto, “montes”]. (rubrica: ludologia) Jogo de azar em que o banqueiro abre sobre a mesa quatro cartas tiradas do baralho e os participantes apostam qual delas vai sair primeiro repetida na sequência do jogo. (rubrica: ludologia) O grupo de cartas que permanece na mesa, após terem sido distribuídas entre os jogadores aquelas que cada um deve ter.
31. Papagaio [no texto, “papagaios”]. (rubrica: ludologia) Brinquedo que consiste numa armação leve de varetas, recoberta de papel fino, e que se empina no ar por meio de uma linha; arraia, cafifa, pandorga, pipa, raia.
32. Parelha [no texto, “parelho”]. (rubrica: ludologia) No jogo de dados, número igual de pontos.
33. Pé [não consta no Houaiss]. No truco, o último a jogar numa rodada.
34. Pedra (rubrica: ludologia) Peça de jogo de tabuleiro; tábula. Peça de certos jogos de azar e sorteios de número.
35. Pega-pega. (rubrica: ludologia) O mesmo que pique: brincadeira infantil em que uma das crianças deve correr atrás de outra(s) e pegá-la(s), o que pode ser feito em qualquer lugar, com exceção de um ponto, escolhido de comum acordo, onde se está a salvo; bandeira-vogais, bota, ganzola.
36. Perna-de-pau [no texto, “pé-de-pau”]. (rubrica: ludologia) Cada uma de duas hastes de madeira com apoio para os pés, sobre as quais se pode caminhar, us. por acrobatas ou em brincadeiras infantis; anda.
37. Pino [no texto, “pinote”]. (rubrica: ludologia) Objeto em forma de garrafa us. no boliche.
38. Ponto. (rubrica: ludologia) Cada um dos pontos que, marcados em dados, peças de dominó etc., indicam seu valor. (rubrica: ludologia) Valor atribuído às cartas do baralho em determinados jogos. (rubrica: ludologia) Cada uma das unidades que, em certos jogos, constituem um número convencionado que deve ser tomado como objetivo do jogo.
39. Pôr a capim [no texto, somente “capim”]. (rubrica: ludologia) Esconder carta para usar no momento oportuno.
40. Quadrado [no texto, “quadrados”]. O mesmo que papagaio (“brinquedo”).
41. Quebra-Cabeça [no texto, “Quebra-Coco”. Analogia não registrada no dicionário]. (rubrica: ludologia) Jogo que consiste em combinar diferentes peças para com elas formar um todo, que pode ser uma figura, um mapa, uma frase etc. (rubrica: ludologia) Qualquer espécie de adivinhação.
42. Queimado [no texto, “queimada”]. (rubrica: ludologia) Certo jogo de bola infantil, em que se procura acertar o oponente com uma bolada dada com a mão.
43. Riscar [no texto, “risca”] (rubrica: ludologia) Dividir em grupos ou montes (cartas de baralho ou de outros jogos).
44. Roda. (rubrica: ludologia) Brincadeira em que as crianças, dispostas em círculo, em geral de mãos dadas, cantam, giram, realizam coreografias ao compasso de cantigas.
45. Rodada [no texto, “rodadas”]. (rubrica: ludologia) Em certos jogos, sequência de combinações que perfazem um ciclo completo; partida.
46. Sota. (rubrica: ludologia) Dama (carta de baralho).
47. Tabuleiro. Quadro, ger. de madeira, us. em diversos tipos de jogos; tábula.
48. Tento. Peça de metal ou de outro material com que se marcam pontos no jogo. O ponto

- marcado no jogo.
49. Terno. (rubrica: ludologia) Carta de jogar, face de dado ou pedra de dominó com três sinais.
 50. Toca. (rubrica: ludologia) Mesmo que pique: brincadeira infantil em que uma das crianças deve correr atrás de outra(s) e pegá-la(s), o que pode ser feito em qualquer lugar, com exceção de um ponto, escolhido de comum acordo, onde se está a salvo; pega-pega.
 51. Vaca. (rubrica: ludologia) Parada de dinheiro fornecida por dois ou mais parceiros, e jogada por apenas um deles.
 52. Vaza. (rubrica: ludologia) A coleção das cartas jogadas por todos os jogadores em uma rodada e que é recolhida pelo ganhador da mão (“lanço completo”).
 53. Viúva [no texto, “viuvinha”]. (rubrica: ludologia) Dama de espadas.
 54. Zanga. (rubrica: ludologia) Jogo de cartas semelhante ao voltarete, embora disputado apenas por dois parceiros e com a exclusão do naipe de copas; arrenegada, renegada.

Sem ser exaustivo, percebe-se a quantidade de expressões do texto que pertencem à rubrica “ludologia” (“esfera de conhecimento que abrange tudo o que diz respeito a jogos (esp. de mesa) e passatempos, brincadeiras infantis etc.”, como explicita o dicionário), além ainda dos quatro naipes do baralho, das seis peças do xadrez e dos mais de vinte dos animais do jogo do bicho, todos encontrados também sob a mesma rubrica; mais as palavras oriundas da área dos esportes¹¹ (que é definido, no dicionário, como “atividade lúdica”), contam-se então mais de uma centena. De nomes de jogos de baralho, como “monte”, “burro”, “buraco”, “zanga” e “escopa”, passando por expressões peculiares a esses tipos de jogo, como “mão”, “pé”, “mesa”, “descarte”, “maço”, “chorar”, “bagaço” e “vaza”, até brincadeiras infantis, como “papagaio”, “macaco”, “buzo”, “barra”, “comadre”, “pega-pega”, “bobo”, “queimado”, “roda” e “escondido”, esses são indícios suficientes que permitem estabelecer satisfatoriamente a conexão da novela com o mundo dos brinquedos.

Tal profusão de termos ligados ao âmbito dos jogos possibilita, portanto, pensar a leitura do texto rosiano como atividade lúdica, trazendo à tona camadas do texto ocultas em palimpsesto, o que é franqueado pelas próprias revelações do autor quanto ao seu procedimento escritural, especialmente na correspondência com seus tradutores.

4 Fim de partida: uma metodologia para a leitura lúdica de Guimarães Rosa

Ao convocar seus peões para escolher aquele que iria trazer-lhe “o **quem** das coisas” (CdB, p. 99, grifo do autor), o narrador diz que Cara-de-Bronze “jogava o sujeito em assunto, tirava palavra” (CdB, p. 98). Na frase, pode ser percebido com clareza o tipo de processo de criação de jogos de palavras efetuado por Rosa, dado que tanto “sujeito” como “assunto” são traduções do mesmo termo em francês: “*sujet*”.

Nesse jogo entre os dois idiomas, “tirar palavra” combina-se com a epígrafe de nosso ensaio, “divertir na diferença semelhante” (CdB, p. 85), já que o latim “*divertere*” – que significa “ausentar-se”, pois “quem se diverte, ausenta-se das ocupações normais” (NASCENTES, 1966, p. 251) – tem o mesmo radical de “*vertere*”, “traduzir”. Talvez seja nesse sentido que dois dos vaqueiros dizem que João Fulano, o violeiro, “diverte” (CdB, p. 80), ao traduzir o enredo da estória em suas cantigas.

Enfim, se de um lado Rosa se diverte com as suas “bobaginhas” (como chamou as construções

¹¹ Por questão de espaço, apenas enumeraremos os trinta e tantos vocábulos pertencentes à rubrica de “esportes” (contendo também futebol, vôlei, basquete e capoeira), sem os seus significados: arremesso, avançado, baba, banho, barreira, bênção, bicho, bolsa, campo, capitão, chapéu, cobrar, copa, defender, entrada, falta, fechar, ganhar, guarda, juiz, mão, marcar, martelo, placar, ponta, pensar, quadrangular, redonda, revezamento, rodada, serviço, tempo, tento, tira-teima, tiro, urubu, várzea, vigia, virar.

“Aí, Zé, Opa!” e “Moimeichego” na carta para o tradutor italiano de 25 de novembro de 1963), de outro, o Cara-de-Bronze passara a indagar, no lugar das “coisas proveitosas” (CdB, p. 98) de antes, “engraçadas bobeias” (CdB, p. 98). O dicionário remete “bobeia” para o verbete “bobagem”, que tem como significado “coisa supérflua ou sem importância”, exatamente como a “meia-pataca” (no dicionário, “quantia pequena, insignificante”) da segunda epígrafe da novela (CdB, p. 73).

Buscando as bobeias (ou bobaginhas) do texto rosiano, retiramos do contexto as palavras em “diferença semelhante” a fim de que se encaixassem em determinado campo semântico (o da ludologia), traduzindo assim, para nós, metodologia de leitura lúdica, pois jogamos com significados que, embora constantes do dicionário, foram aquelas palavras, normalmente, usadas por Rosa em sentidos diferentes na novela, apesar de semelhantes porque pertencentes aos mesmos verbetes. Assim, cremos criar um discurso igualmente barroco, “em que há uma **mistura**, pois o conhecimento, como o postula [Padre] Vieira, é simultaneamente revelado e racional, fruto de descoberta e invenção, motivado e convencional [...]” (HANSEN, 1978, p. 183, grifo do autor), análogo não só ao *senet* como também ao xadrez, em que um número descomunal de jogos possíveis (10^{120} , segundo TUCKER, s./d., s./p.) é permitido pelo estrito seguimento das regras (no caso de nossa metodologia, a compulsão do dicionário).¹² A comparação com o xadrez, inclusive, sustenta-se ainda com relação à hermenêutica do texto literário, pois assim como um grande mestre precisa conhecer todos os lances de inúmeras partidas imortais (passado) e prever todas as possibilidades de jogadas à frente no jogo (futuro), também o intérprete deve ter projetado, ao começar a escrever seu comentário, o desenlace a que quer chegar na conclusão, com os passos que deverá seguir para tanto, e, por outro lado, dominar a fortuna crítica já produzida sobre a determinada obra que escolheu.

Vejam os mais um exemplo de como ler essa metanarrativa polissêmica em palimpsesto, metodicamente ordenada e desvelada por acaso: quando o Cara-de-Bronze pergunta como é a rede de moça quando ela se casa, o Grivo responde que tem “varandas de labirinto” (CdB, p. 123). “Labirinto”, segundo o dicionário, é o mesmo que “crivo”, no sentido de um “bordado de bastidor, cujo tecido se prepara pela remoção de alguns de seus fios para formar uma grade sobre a qual se trabalha”, mas este é também “exame ou apreciação meticulosa; prova”. Portanto, podemos dizer que, após passar pelo crivo do Velho, o Grivo vai buscar o crivo...

Por fim, na terceira epígrafe da novela, ocorre também a expressão “a sisudez da rosa” (CdB, p. 73). O dicionário remete “sisudo”, novamente sob a rubrica da ludologia, como sendo o mesmo que “sério”: “jogo infantil em que duas pessoas se fitam fazendo expressão séria, vencendo a que conseguir ficar sem rir por mais tempo”.¹³ Jogo do sério, aparentemente um oxímoro, mas que revela a aposta do autor: quem rirá por último? Ou: é possível ler Rosa sem morrer de rir?

5 Conclusão: o debate do pós-jogo

Assim como na fórmula freudiana que afirma que “[a] antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real [...]” (FREUD, 1996, p. 135), Rosa é “autor que recusa as acepções clássicas e realistas de estilo [...]” (HANSEN, 2007, p. 126), instalando a “instância do jogo” (PANIAGUA GARCÍA,

¹² Obviamente, na interpretação do texto, mesmo do rosiano, a variação não pode ser tão grande. Todavia, para fazer jus à segunda epígrafe da novela, onde surge já o “parati”, incluímos aqui mais de vinte sinônimos apenas para “cachaça” dispersos pelo “Cara-de-Bronze”, assim como mais de dez que remetem diretamente para “embriaguez”. Essa temática é importante no enredo porque o violeiro João Fulano parece estar bebendo de um frasco em sua rede para poder cantar (CdB, p. 97), o pai que o Cara-de-Bronze pensou ter matado quarenta anos antes havia caído somente porque estava bêbado (CdB, p. 123), e diz-se que o Cara-de-Bronze “[e]stava bebendo sua [do Grivo] **viagem** [...]” (CdB, p. 115, grifo nosso). Segue a lista: água, azeite, azogue, bico, branca, cana, copo, elixir, espírito, ferros, fruta, ganga, januária, óleo, parati, pindaíba, pinga, queimada, rama, teimosa, virgens; alegre, alto, bêbado, bebedice, bruega, encharcados, fazer [a] cabeça, porcos, quente, trambecando, tronco, viagem, vinhoso. De mais a mais, com essa metodologia em mãos, o leitor que procurar palavras da novela que estejam, por exemplo, sob a rubrica “artes gráficas”, no **Houaiss**, também não irá se decepcionar: são mais de cinquenta...

¹³ Ao chamar seus peões para expedir ordens, o Cara-de-Bronze, encara-os e olha-os “no firme, jogo-de-sis” (CdB, p. 88).

2017, p. 133) como barroquismo (SARAIVA, 1980),¹⁴ como “exaltação da ficção” (HANSEN, 2000, p. 175).

Inventos como “o sonho é um *h* intrometido no sono”, “o *Q* não chega a ser um *O* cedilhado”, “Ö = O coroadado”, encontrados na pasta “Russismos” do Arquivo JGR do IEB-USP sob o rótulo “Letrismos” (JGR-EO 02,02),¹⁵ lembram muito os do enxadrista Marcel Duchamp, como o famoso (e jocoso) título de sua *Gioconda* (“L.H.O.O.Q.”), no qual “o único significado é lê-las [as letras] foneticamente [...]” (DUCHAMP, s/d, p. 96),¹⁶ formando uma frase obscena em francês, ou “jogos de palavras” como “SILENT et LISTEN” e “OQP occupé” (DUCHAMP, 1989, p. 183; 188).

Outrossim, falando sobre Vieira e o “Sermão da Sexagésima”, Affonso Ávila distingue que “[...] em vez do jogo aleatório de palavras dos sermonistas menores, a oração do grande jesuíta [Vieira] decorre estruturalmente como uma série de lances sobre o tabuleiro de xadrez, onde as peças são movidas a um só gesto pela impulsão lúdica e o descortino lúcido do jogador.” (1971, p. 65).

Do mesmo modo, a proliferação aparentemente fortuita de nomes de plantas nas notas de rodapé de “Cara-de-Bronze” pode expressar um sentido oculto muito bem determinado, como na revelação de Rosa a respeito da “verdadeira ‘estorinha’, em miniatura, dada só através de nomes exatos de arbustos [...]” (ROSA; BIZZARRI, 2003, p. 94),¹⁷ muito embora o autor afirme, no início da mesma carta, que quando escreveu a novela “não foi partindo de pressupostos intelectualizantes, nem cumprindo nenhum planejamento cerebrino cerebral deliberado [...]” (ROSA; BIZZARRI, 2003, p. 89), o que só entendemos se aceitarmos que “o xadrez não é um mero exercício de lógica. O que conta é o impulso.” (VASQUEZ ROCCA, 2019).¹⁸

Conseqüentemente, Rosa jogaria em duplas com Duchamp, quem “tentou tornar a arte fazendo dela mesma um tipo de xadrez. [...] arte seria um jogo elaborado no qual o resultado seria determinado, em maior ou menor grau, por um conjunto de regras arbitrarias da própria concepção do artista.” (HUMBLE, 1998, p. 48).¹⁹ Isto é, embora devam existir regras para que ocorra o jogo entre o autor e o leitor, é o poeta quem decidirá quais serão as que ele mesmo seguirá em suas criações artísticas, assim como também o intérprete poderá elaborar as suas próprias a fim de decifrar ou criar sentidos em sua leitura,²⁰ pois:

[o] progresso das ideias nasce quase sempre da descoberta de relações impensadas, de ligações inauditas, de redes inimaginadas. [...] Claro, atuar desse modo significa correr riscos. Significa, por exemplo, fazer que as coisas analisadas digam mais do que dizem. Mas trata-se de um risco fascinante e produtivo, e acima de tudo não infundado. Cada um de nós, de facto, diz sempre muito mais do que sabe e até do que imagina saber. (CALABRESE, 1988, p. 21-22).

14 Saraiva (1980), após notar que, no trecho citado na primeira seção deste trabalho, quando Vieira invectiva contra o “xadrez de palavras” de outros pregadores, ele está descrevendo “sem se dar conta, seu próprio estilo” (p. 120); o crítico, dentro da querela que opõe o “discurso engenhoso” barroco ao “discurso clássico” cartesiano, lembra a “expressão curiosa” da “gíria dos literatos ibéricos do século XVII [...] para significar o trabalho daquele que construa conceitos: a palavra castelhana e portuguesa **levantar** [...]” (p. 121, grifo do autor). Certamente não foi pensando em outra coisa que Rosa recomendou, no “Cara-de-Bronze”, que “[o] senhor tem de levantar o estilo: para coragens.” (CdB, p. 111). Além de que os exemplos de “anatomia da palavra” (SARAIVA, 1980, p. 13) de Vieira, que, num lugar, faz a letra M, de Maranhão, ser alegoria de “murmurar, motejar, maldizer, malsinar, mexericar, e sobretudo, mentir” etc., e noutro fá-la ser alegoria de Maria, a única, por ter esse M no início, que pode derrotar o tridente do Diabo (cf. SILVA, 2011), são muito semelhantes ao “Letrismo” rosiano, como se verá a seguir. No entanto, em nossa metodologia, isomorfa à novela rosiana, há *ludus* mas, como temos enfatizado, há também *logos*, afastando-se assim a queixa de Vieira relativa a certos pregadores “engenhosos” para quem “os sentidos da palavra absoluta são infinitos e cada palavra pode dizer tudo [...]” (SARAIVA, 1980, p. 123); ao contrário, somos contidos pelo conteúdo de um dicionário.

15 Camargo (2013, p. 40) descreve assim o “projeto de pesquisa” “Letrismos”: “o significado intrínseco de certas letras; sua influência em certas palavras e os resultados causados por sua substituição ou alteração (por exemplo, entre sono e sonho, a inserção da letra h); a maior ou menor frequência de certas letras em diversos idiomas e seu impacto na riqueza da língua; o empréstimo de palavras de outros idiomas; o uso de alterações, assonâncias e de vogais e consoantes específicas para produzir uma língua mais rica.”

16 Para retomar o tema de partida da “viagem”, recordemos os experimentos de Walter Benjamin com haxixe, sobre os quais escreveu: “É como se as palavras me fossem sugeridas foneticamente. Ocorre aqui um auto-encadeamento [...]” (BENJAMIN, 1984, p. 59).

17 Na nota de rodapé da novela: “A damiana, a angélica-do-sertão, a douradinha-do-campo. O joão-venâncio, o chapéu-de-couro, o bom-homem. O boa-tarde. O cabelo-de-anjo, o balança-cachos, o bilobilo. O alfinete-de-noiva. O peito-de-moça. O braço-de-preguiça. O aberta-joão. O são-gonçalino. A ata-brava, a brada-mundo, a gritadeira-do-campo...” (CdB, p. 106-107, nota 3). E a explicação de Rosa: “Conta o parágrafo 10 períodos. O 1º é a apresentação de uma moça, no campo. O 2º é a vinda de um rapaz, um vaqueiro. O 3º é o rapaz cumprimentando a moça. O 4º é a atitude da moça; e (o bilobilo) o rapaz tentando acariciá-la. O 5º é óbvio. Assim o 6º. E o 7º (mão boba...) e o 8º (o rapaz ‘apertando’ a mocinha). Quanto ao 9º: ‘são gonçalo’ é sinônimo do membro viril... O 10º: a reação da moça, alarmada, brava, aos gritos.” (ROSA; BIZZARRI, 2003, p. 94).

18 “[e]l xadrez no es un mero ejercicio de lógica. Lo que cuenta es el impulso.” (tradução livre nossa).

19 “tried to turn art making itself into a kind of chess. [...] art would become an elaborate game in which the outcome would be determined, to a greater or lesser extent, by a set of arbitrary rules of the artist’s own devising.” (tradução livre nossa).

20 Um projeto de teoria literária que se vale quase que exclusivamente do acaso para estabelecer conexões entre dois ou mais textos foi elaborado por nós em Silva, 2011.

Por último, chegado o final do divertido périplo, terminaremos este ensaio lúdico e experimental com mais um movimento de peças lexicais que Guimarães Rosa lançou sobre o tabuleiro textual da novela analisada, misturando a fala dos peões agora com a língua inglesa: “De em-de” (CdB, p. 117).

Referências

- ÁVILA, Affonso. **O lúdico e as projeções do mundo barroco**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- ASSIS, Machado de. **Esaú e Jacó**. Rio de Janeiro: Garnier, 2005.
- ASSIS, Machado de. **A Semana** (crônicas 1894-1895). Vol. 2. (Obras Completas, vol. 27). Rio de Janeiro: Jackson, 1957.
- BARROS, João de. **Grammatica da lingua portuguesa**. Olyssipone: Apud Lodouicum Rotorigiu[m], Typographum, 1540.
- BENJAMIN, Walter. **Haxixe**. Tradução de Flávio de Menezes e Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BRANCO, Ana Lúcia. **No tabuleiro de Rosa: o jogo em “Minha gente” e “Buriti”**. Tese (Doutorado). 2015. 263 p. Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada. São Paulo, 2015.
- CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Tradução de Carmen de Carvalho e Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1988.
- CALZOLARI, Tereza Paula Alves. **Três livros distintos e um só verdadeiro: a unidade de Corpo de baile, de João Guimarães Rosa**. 2010. 173 p. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Letras Vernáculas. Rio de Janeiro, 2010.
- CAMARGO, Frederico Antonio Camillo. **Da montanha de minério ao metal raro: os estudos para a obra de João Guimarães Rosa (versão corrigida)**. 2013. 307 p. Dissertação (Mestrado). Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada. São Paulo, 2013.
- CAMINHA, Pero Vaz de. A Carta de Pero Vaz de Caminha ao Rei D. Manuel I. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1994. In: BUESCU, Helena Carvalhão (coord.). **Literatura-mundo comparada, perspectivas em português, parte I**. Lisboa: Tinta-da-China, 2017.
- CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de teoria da comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 3-12, 1994. Disponível em: <https://1library.org/document/z12mk3py-uma-historia-cultural-do-xadrez.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- CHAVES, Flávio Loureiro. Guimarães Rosa e a chave do jogo. In: CHAVES, Flávio Loureiro. **O brinquedo absurdo**. São Paulo: Polis, 1978, p. 77-94.
- COMPAGNON, Antoine. **O trabalho da citação**. Tradução de Cleonice Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.
- COSTA, Ana Luiza Martins. Veredas de Viator. **Cadernos de literatura brasileira**, n. 20 e 21, p. 10-58, dez. 2006.
- CRIST, Walter; DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth; DE VOOGT, Alex. **Ancien Egyptiens at play: board games across the borders**. London; New York, Bloomsbury Academic, 2016.
- DUCHAMP, Marcel. **Engenheiro do tempo perdido: entrevistas com Pierre Cabanne**. Tradução de António Rodrigues. Lisboa: Assírio & Alvim, s/d.

- DUCHAMP, Marcel. **Notas**. Tradução de Maria Dolores Díaz Vaillagou. Madrid: Tecnos, 1989.
- FRANKLIN, Gustavo Leite et al. Neurology, psychiatry and the chess game: a narrative review. **Arq. Neuropsiquiatr**, v. 78, n. 3, p. 169-175, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0004-282X20190187>. Acesso em: 8 nov. 2021.
- FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneio. In: FREUD, Sigmund. **Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**: edição *standard* brasileira. Direção de Jayme Salomão. Vol. IX. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- HANSEN, João Adolfo. “Grande sertão: veredas” e o ponto de vista avaliativo do autor. **Asas da palavra**, v. 11, n. 1, p. 125-135, 2007. Disponível em: <http://revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/view/1973>. Acesso em: 18 nov. 2021.
- HANSEN, João Adolfo. **O o**: a ficção da literatura em Grande Sertão: Veredas. São Paulo: Hedra, 2000.
- HANSEN, João Adolfo. Vieira, estilo do céu, xadrez de palavras. **Discurso**, São Paulo, n. 9, p. 173-192, 1978. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/discurso/article/view/37852>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- HARSTON, W. R.; WASON, P. C. **The psychology of chess**. New York; Bicester: Facts on File Publications, 1984.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário eletrônico 3.0**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009 (1 CD-ROM).
- HUIZINGA, Johann. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUMBLE, P. N. Marcel Duchamp: chess aesthete and anartiste unreconciled. **Journal of aesthetic education**. Illinois, v. 32, n. 2, p. 41-55, summer 1998. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3333557>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- KIELING, Márcia Schild. “Minha gente”: o peão e o enxadrista. **Letras de hoje**, Porto Alegre, v. 47, n. 2, p. 201-204, abr.-jun. 2012. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/11317>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- LAUAND, Luiz Jean. **O xadrez na Idade Média**. São Paulo: Perspectiva, 1988. (Coleção Elos, 47).
- LORENZ, Günter. Diálogo com Guimarães Rosa. In: ROSA, João Guimarães. **Ficção completa, em dois volumes**. Volume 1. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994. p. 27-61.
- MADEIRA, Wagner Martins. **Machado de Assis**: homem lúdico – uma leitura de Esaú e Jacó. Dissertação (Mestrado). 1998. 142 p. Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada. São Paulo, 1998.
- NASCENTES, Antenor. **Dicionário etimológico resumido**. [S. l.]: Instituto Nacional do Livro, 1966.
- NUNES, Benedito. A viagem do Grivo. In: NUNES, Benedito. **O dorso do tigre**. São Paulo: Ed. 34, 2009, p. 173-183.
- O LIVRO dos mortos do Antigo Egito. Tradução de Edith de Carvalho Negrões. São Paulo: Hemus, 1982.
- OLIVEIRA, Edson Santos de. Reflexões sobre o jogo em **Sagarana**, de Guimarães Rosa. **Outra travessia**, Florianópolis, n. 13, p. 31-50, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/2176-8552.2012n13p31>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- PANIAGUA GARCÍA, José Antonio. Guimarães barroco: balance y perspectivas. In: RIVAS HERNÁNDEZ, Ascensión (org.). **João Guimarães Rosa**: un exiliado del lenguaje común. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2017. p. 127-143.
- PICCIONE, Peter. The Egyptian game of *senet* and the migration of soul. **Board games in perspective**: Proceedings of the Colloquium on Board Games of the Ancient World, ed. I. Finkel. London: British

- Museum Publications, p. 54-63, 2007. Disponível em: <https://dokumen.tips/documents/the-egyptian-game-of-senet-and-the-migration-of-the-soul.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- PICCIONE, Peter. The gaming episode in the tale of setne Khamwas as religious metaphor. In: David P. Silverman (ed.). **For his ka: essays offered in memory of Klaus Baer**. Chicago: University of Chicago, p. 197-204, 1994. Disponível em: https://www.academia.edu/8169770/The_Gaming_Episode_in_the_Tale_of_Setne_Khamwas_As_Religious_Metaphor. Acesso em: 12 nov. 2021.
- PICCIONE, Peter. Toward a definition of *senet*. In: PICCIONE, Peter. **The historical development of the game of senet and its significance for Egyptian religion**. Vol. 1. Thesis (PhD Philosophy). University of Chicago, 1990. p. 1-9.
- RIBEIRO, Diniz Cayolla. O xadrez enquanto narrativa ficcional. **Estudos em comunicação**. N. 27, vol. 2, p. 103-115, dez. 2018. Disponível em: <https://i2ads.up.pt>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- ROSA, João Guimarães. Chronos kai Anagke (tempo e destino). In: ROSA, João Guimarães. **Antes das primeiras estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011. p. 55-69.
- ROSA, João Guimarães. Os chapéus transeuntes. In: ROSA, João Guimarães. **Estas estórias**. 2a. Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1976. p. 34-65.
- ROSA, João Guimarães. Cara-de-Bronze. In: ROSA, João Guimarães. **No Urubuquaquá, no Pinhém**. São Paulo: Global, 2021. p. 73-124.
- ROSA, João Guimarães. Minha gente. In: ROSA, João Guimarães. **Sagarana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. p. 209-260.
- ROSA, João Guimarães. **Tutameia: terceiras estórias**. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1968.
- ROSA, João Guimarães; BIZZARRI, Edoardo. **Correspondência com seu tradutor italiano Edoardo Bizzarri**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2003.
- SENET, o mais antigo e estratégico jogo de tabuleiro. 2019. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-estrategia-e-sorter/>. Acesso em: 15 nov. 2021.
- SILVA, Gustavo Castro. Em busca de Guimarães Rosa: o processo de construção de uma biografia. **E-compós**, v. 22, p. 1-14, jan.-dez. 2019. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1587>. Acesso em: 12 nov. 2021.
- SILVA, David Lopes da. “Copule-se”: proposta de atividades didáticas a partir do léxico do conto “Os chapéus transeuntes”, de Guimarães Rosa. **Entrepalavras**. Fortaleza, v. 11, n. Esp., p. 1-22, jan. 2022. Disponível em: <http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/2122>. Acesso em: 17 nov. 2021.
- SILVA, David Lopes da. **Enciclopédia jagunça**. Maceió: EDUFAL, 2011.
- SILVA, David Lopes da. Um Rosa cor-de-rosa? **Matraga**, Rio de Janeiro, v. 27, n. 51, set./dez. 2020, p. 550-568. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/49782>. Acesso em: 17 nov. 2021.
- SILVA, David Lopes da. Tirando o chapéu: o capítulo de Guimarães Rosa para o livro coletivo *Os sete pecados capitais* (1964). **Cenários**, Porto Alegre, v. 2, n. 16, 2017/2018, p. 242-262. Disponível em: <https://seer.uniritter.edu.br/index.php?journal=cenarios&page=article&op=view&path%5B%5D=1652>. Acesso em: 17 nov. 2021.
- SILVIA, Paul; BEATY, Roger. Making creative metaphors: the importance of fluid intelligence for creative thought. **Intelligence**, v. 40, n. 4, jul.-ago 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/249335039_Making_creative_metaphors_The_importance_of_fluid_intelligence_for_creative_thought. Acesso em: 12 nov. 2021.
- THE EGYPTIAN book of the dead. Tradução de P. Le Page Renouf. London: The Society of Biblical Archaeology, 1904.

THE EGYPTIAN book of the dead: the book of going forth by day. Tradução de Raymond Faulkner. San Francisco: Chronicle Books, 1998.

TUCKER, Aaron. **Why Chess?** Disponível em: <http://chesspoetry.com/poetics/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

VANALLI, Marilani Soares; SANTOS, Thamires Ferreira dos. Saussure e a linguagem do xadrez na construção das personagens em “Minha gente”, de João Guimarães Rosa. **Colloquium humanarum**, v. 13, n. Especial, p. 674-680, jul.-dez 2016. Disponível em: <http://www.unoeste.br/site/enepe/2016/suplementos/area/Humanarum/Letras/SAUSSURE%20E%20A%20LINGUAGEM%20DO%20XADREZ%20NA%20CONSTRU%20C%27%20C%23%20DAS%20PERSONAGENS%20EM%20E2%80%9CMINHA%20GENTE%20E2%80%9D,%20DE%20JO%20C%23%20GUIMAR%20C%23%20ROSA.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2021.

VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo. Poética del Ajedrez; Composición y escritos tácticos. **Almiar**. 2019 [2005]. Disponível em: https://margencero.es/articulos/articulos2/poetica_ajedrez.htm. Acesso em: 12 nov. 2021.

VIEIRA, Antônio. Sermão da Sexagésima. In: VIEIRA, Antônio. **Sermões**. Vol. 1. Organização e introdução de Alcir Pécora. São Paulo: Hedra, 2003.