



## **DUELAR, JOGAR E NARRAR** ***DUEL, PLAY AND NARRATE***

Onde a arte apenas joga, nada resta da expressão  
Theodor W. Adorno

**Márcio Araújo de Melo<sup>1</sup>**  
**Andréia Nascimento Carmo<sup>2</sup>**  
**Valdivina Telia Rosa de Melian<sup>3</sup>**

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta uma leitura do conto “Duelo”, de Guimarães Rosa, pela perspectiva do jogo preconizada por Huizinga, Caillois e Iser. O objetivo principal desse estudo é mostrar o modo como o narrador se vale da expertise do jogo para narrar uma disputa que inicialmente, é motivada pelo adultério de Dona Silivana e continua pelo erro cometido pelo marido traído (Turíbio Todo) no acerto de contas em que ele mata Levindo Gomes no lugar de Cassiano Gomes, amante da esposa. Longe de propor um vencedor, este texto aponta para um modo de ler o “Duelo”, considerando o texto como uma unidade inacabada. É possível antecipar que o conto traz em seu eixo central a ideia de jogo como disputa, fazendo referência a várias estratégias de jogos no decorrer da narrativa. Assim, o narrar e o jogar são conduzidos pelo mesmo viés até se findar o duelo.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Guimarães Rosa; Narrativa; Jogo; Duelo.

### **ABSTRACT**

This work presents a reading of the story “Duelo”, by Guimarães Rosa, from the perspective of the game advocated by Huizinga, Caillois and Iser. The main objective of this study is to show how the narrator uses the expertise of the game to narrate a dispute that is initially motivated by the adultery of Dona Silivana and continues, due to the mistake made by her betrayed husband (Turíbio Todo) in the settlement of accounts in who kills Cassiano Gomes' brother, instead of his wife's lover. Far from proposing a

---

<sup>1</sup> Professor e coordenador do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Tocantins (PPGL/UFT). Docente do Programa de Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional (ProfLetras) na UFT. Membro do GT de Literatura e Ensino na ANPOLL.

<sup>2</sup> Doutoranda em Letras pela Universidade Federal do Tocantins - PPGL/ UFT. Possui Mestrado em Ensino Língua e Literatura pela Universidade Federal do Tocantins - PPGL/ UFT; Graduação em Letras - Português e Inglês e Respectivas Literaturas pela Universidade Federal do Tocantins; É professora de Língua Portuguesa e Inglesa do Ensino Fundamental e Médio pela Secretaria de Educação e Cultura do Tocantins desde abril de 2010; Atualmente dedica-se às pesquisas relacionadas à leitura, à formação do leitor e ao livro didático em uma perspectiva discursiva. Email:andreianascimentocarmo@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Doutoranda em Letras- Ensino de Língua e Literatura pela Universidade Federal do Tocantins (UFT), possui Mestrado em Ensino de Língua e Literatura pela Universidade Federal do Tocantins - PPGL/ UFT. Pós-graduada em Administração Hospitalar, pelo Centro Universitário São Camilo, com o Título de Especialista em Administração Hospitalar, com ênfase para o Terceiro Setor. Graduada em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Pitágoras Unopar, Graduada em História - pela Universidade Federal do Tocantins - UFT.



winner, this text points to a way to read the “Duelo”, considering the text as an unfinished unit. It is possible to anticipate that the short story brings in its central axis the idea of game as a dispute, making reference to various game strategies throughout the narrative. Thus, narrating and playing are conducted by the same bias until the duel ends.

### **KEYWORDS**

Guimarães Rosa; Narrative; Game; Duel.

### **Introdução**

O jogo alude à ideia de competição, de habilidade e de ganho fácil de alguma coisa, seja na brincadeira, na ordem da sorte/azar ou, ainda, na do combate. De acordo com Huizinga (2004, p.47) “o jogo é um combate e o combate é um jogo”. O jogo pressupõe um espaço para sua realização, pois é ação e movimento. Os jogadores focados no resultado não medem esforços, utilizando todo tipo de estratégias para alcançarem a vitória final. É ele, de certo modo, uma luta por algo, operacionalizado por representação, em meio a um público.

O conto “Duelo”, de João Guimarães Rosa, traz em si características de jogos, pois as personagens são tomadas pelas emoções e conflitos próprios de uma competição com regras próprias, ordens, planejamentos, alegrias e tristezas pelas vitórias e derrotas. Nesse conto de Guimarães Rosa, Turíbio Todo e Cassiano Gomes entram em uma situação temporária de embate, lutando não apenas pelo amor de Dona Silivana – elemento que dá início e motiva o jogo –, mas também pela capacidade de sobreviver a caçada de um ao outro. A vitória estaria ligada à sobrevivência, sendo a premiação o amor de Dona Silivana.

A situação em que Turíbio e Cassiano se envolvem se dá por um equívoco de “jogada” tripla. A primeira delas é o fato de Turíbio Todo retornar para casa antes da data marcada, por ter lhe faltado “à beira do córrego o fumo-de-rolô” para espantar mosquito, “dera uma topada num toco, danificando os artelhos do pé direito” e ainda “perdera o anzol grande” impossibilitando sua pescaria. Em decorrência desse fato, Turíbio flagra a esposa, Dona Silivana, “em pleno adultério, no mais doce, dado e descuidoso, dos idílios fraudulentos” com Cassiano Gomes (ROSA, 1984, p.158). A segunda jogada, especular a essa, é o fato de os amantes não preverem a possibilidade de o traído ter retornado antes do dia previsto e assistir ao adultério. Tais “jogadas” acabam por desencadear o terceiro erro, pois na tentativa de se vingar, Turíbio comete “um pequeno engano, um contratempo



de última hora, (...) num jogo dos demônios, numa comprida complicação: Turíbio Todo, iludido por uma grande parecença (...), eliminara não Cassiano Gomes, mas sim o Levindo Gomes, irmão daquele” (ROSA, 1984, p.160).

Por tais motivos iniciais, abre-se a perseguição de Cassiano Gomes a Turíbio Todo pelo sertão. Essa disputa entra na ordem de um jogo, como popularmente se diz, um dia é da caça e o outro do caçador. Nessa disputa, eles evadem dos seus afazeres cotidianos para entrar em uma esfera própria de liberdade do jogo. Nele há uma série de lances em que cada jogador desempenha papel de caça e de caçador, trocando de papéis na espera do próximo passo do adversário, criando sempre a expectativa do que está por vir, até o momento que “o truco fecha!” (ROSA, 1984, p.170).

As personagens partem para um duelo – como sugere o título da narrativa – que se inicia em estratégias de astúcias, de tocaias, remetendo aos vários jogos, desde a um infantil como o “esconde-esconde”, como aos jogos de baralho, sobretudo aqueles comuns ao sertanejo: o “truco” e o “vinte e um”. É possível ainda pensar o conto a partir das batalhas de cavalarias durante o século 17 na França, como nos lembra Huizinga (2004, p.107), “a honra proíbia a recusa de secundar os adversários de um duelo”. Ainda que por motivos diferentes (adultério e assassinato), mas por prêmio único (Dona Silivana), Turíbio Todo e Cassiano Gomes entram em um combate no qual apenas um deveria sair vencedor. Há múltiplas “partidas” em uma competição que se estende por espaço e tempo determinados, mas sempre como o uso de estratégias variadas: ora a esparrela e o blefe, ora a verdade, ora ainda a incredulidade, enfim, erros e acertos nos lances, que, ao final do jogo, serão fatais para os dois competidores.

O jogo, como bem explica Caillois (1990), faz parte da vida tanto do ser humano, como dos animais. Os jogos podem ser desde os mais simples e inocentes até os mais complexos, envolvendo vários tipos de apostas, desde as mais ingênuas, passando por valores pecuniários, chegando inclusive a própria vida, como no caso da “roleta-russa”. Por outro lado, Caillois (1990, p. 9) também registra que “os jogos não produzem nada – nem bens nem obras. É essencialmente estéril”, sendo, por esse olhar, fugas das atividades cotidianas, modos de superar o peso da existência. Mesmo sem o fim de produzir bens ou obras, ele faz parte do processo civilizatório, pois suas características pressupõem liberdade, embora sejam compostas por regras que mantêm tanto os jogadores como os



expectadores sob controle, sob pena de interromper o jogo caso alguma dessas regras seja quebrada.

Para Caillois (1990, p.11), “todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido”, desta forma para que ele se desenvolva, todo jogador precisa seguir as regras que são estabelecidas, mesmo que elas tenham sido organizadas de modo tácito, ou que jogadores não tenham participado da construção dessas regras. Aceitar a entrada em um jogo é concordar com seu código, que inclui a pressuposição de uma liberdade de escolhas, que constitui o próprio imaginário do jogo.

Caillois (1990, p. 29) expôs seis características do jogo como atividade. A primeira é a *livre*, na qual o jogador vai até ele sem obrigação, mantendo a natureza da diversão e da alegria; a segunda a *delimitada*, na qual o jogo circunscreve os limites de espaço e de tempo, “rigorosa e previamente estabelecidos”; a terceira a incerta, que compreende que o desenrolar e o resultado do jogo não podem ser pré-determinado; a quarta improdutiva, visto que o jogo não gera nem bens, nem riqueza; a quinta regulamentada, ela está “sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta”; e, finalmente, a fictícia, que acompanha “uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal”.

Em relação às categorias fundamentais para o jogo, Caillois (1990, p. 34-45) explica que são quatro. 1) *Agôn* é um grupo de jogos baseado na “rivalidade de uma única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor”. São exemplos desses jogos: xadrez e o bilhar. Pode-se dizer que não há uma igualdade absoluta para os jogadores no *agôn*. Apenas o fato de um jogador ter a oportunidade de ser o primeiro ou o último a executar o lance em uma série de jogadas já lhe conferiria certas vantagens. 2) *Alea* é utilizado para “designar todos os jogos baseados, em clara oposição ao *agôn*, numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações (...), se trata mais de vencer o destino do que um adversário”. A *alea* estaria ligado à ideia de sorte. São exemplos modelares dessa categoria de jogos: dados, a roleta, cara ou coroa etc. 3) *Mimicry* é uma aceitação temporária ou de uma ilusão. Esse “jogo pode consistir, não na realização de uma



atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas tudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento”.

O prazer, nesse tipo de jogo, seria tornar-se um outro. “Uma vez que se trata dum jogo, a questão essencial não é ludibriar o espectador”. São exemplos dessa categoria fundamental o RPG (*Role-playing game*), atualmente *Dungeons and Dragons* é o jogo mais praticado dessa modalidade. 4) O *Ilinx* é “associado aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico”. São exemplos dessa característica fundamental de jogos os *voladores* mexicanos e o pião humano. Em rápidas palavras, se poderia dizer que: *agôn* é a expertise para certas ações, *alea* a sorte e o destino, *mimicry* a representação e o simulacro e *ilinx* a vertigem e instabilidade corporal.

Ainda que de certo modo todas essas categorias estejam no conto “Duelo”, o combate das personagens entraria nas categorias *agôn* e *alea*. No que se refere aos elementos da primeira categoria na narrativa rosiana, há uma rivalidade entre os jogadores sem auxiliares exteriores, que está baseada numa qualidade específica como, para exemplos, atirar bem, conhecer o espaço do jogo, ser bom caçador, possuir força física etc. Em relação aos elementos da outra, pode-se afirmar que “a *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades ou disposições, dos seus recursos de habilidades, de força e de inteligência”. Em rápidas palavras, se pode dizer que “o *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino” (CAILLOIS, 1990, p. 37).

No “Duelo” de Guimarães Rosa, é possível perceber certa imbricação dessas duas categorias. Esse ajuste cria a responsabilidade individual ao lado da entrega ao destino. Assim, a força e a habilidade individual de cada duelista são agregadas à sorte e ao destino de cada lance no jogo de caça/caçador/caça. Caillois (1990, p. 37) diz que “determinados jogos como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas, combinam *agôn* e *alea*: o acaso preside à composição das “mãos” de cada jogador e estes, em seguida, exploram, o melhor que puderam e como o vigor que tiveram o quinhão que uma sorte cega lhes reservou”.



De modo bastante geral, pode-se dizer que dadas às diferenças físicas, de experiências e de idade entre eles, Cassiano teria como melhor capacidade o *agôn*, que estaria mais ligado à resistência e ao vigor do jogador, enquanto que Turíbio teria a capacidade do *alea*, vinculada à sorte e ao destino do jogador. Ainda que cada um, em seus lances ao longo do combate, imbriquem as duas categorias.

O conceito de jogo no campo psicológico evoca vários sentidos, sendo usado inclusive em ambientes fora de seu universo. Ele representa uma forma de explicação sobre ganhar ou perder em outros contextos, demonstrando assim o quanto o jogo faz parte da vida. Considerando que o jogo evoca significados amplos, é apropriado dizer que ele precisa de espaços próprios para sua efetivação, espaços esses que podem ser geográficos ou legais. Há vários tipos de jogos, tais como os infantis; os de competição, que são praticados em olimpíadas como práticas esportivas; os de cartas, que também podem ser jogados de forma mais informais como em reuniões familiares e entre amigos. Outros jogos são os de azar, os legalizados por lei no caso das loterias e o jogo do bicho, que foi inventado no Brasil, que é considerado uma contravenção. Esse jogo pode ser relacionado com a superstição e com o onírico, pelo fato de que o jogador sonha, podendo consultar algum livro dos sonhos para depois fazer sua aposta. De acordo com a tabela dos animais, cada um corresponde a um grupo, tendo um número que lhe corresponde. Esses jogos movimentam grandes somas de dinheiro no Brasil. Os jogos para além do seu caráter regulamentador e cultural são vistos também como fonte de desenvolvimento econômico.

O truco se joga por dois, quatro, seis, ou até mesmo oito jogadores, nomeados de parceiros. Sempre são dois grupos que se confrontam no intuito de vencer a rodada. Cada rodada inicia com a distribuição de três cartas para cada jogador. Com pequenas variações, pode-se dizer que no truco, há quatro cartas principais, nomeadas de naipes ou manilhas: 7 de Ouros (Pica Fumo); Ás de Espadas (Espadilha), 7 de Copas (Copeta) e 4 de Paus (Zap). O objetivo do jogo é a aquisição de 12 tentos, que compõe “um jogo”. Ao vencer dois “jogos”, o grupo vencedor completa uma “queda” encerrando o evento, que pode ser retomado ou não. No jogo de truco as duas categorias apontadas por Caillois (1990) *agôn* e *alea* estão presentes e os jogadores as usam conforme o seu transcórre.

No jogo “Vinte-e-Um”, também conhecido como *Blackjack*, podem participar entre 3 e 12 jogadores, porém recomenda-se jogar com 8 jogadores. Usa-se 1 ou 2



baralhos (sem os coringas), dependendo do número de jogadores. Para começar a jogar decide-se quem será o carteador ou banqueiro, todos os competidores jogam contra o banqueiro e a favor de si. A vitória é de quem faz 21 pontos na soma das cartas (*blackjack*) ou de quem mais se aproxima desse número.

### O jogo no conto “duelo”

Pode-se dizer de imediato que “Duelo” tem como eixo a própria ideia de jogo. A disputa, o espaço/tabuleiro, o tempo, as regras, o prêmio, bônus, vencer/perder/empatar são fundamentais em seu desenvolvimento. Ao longo dessa narrativa, há várias referências a jogos. Ainda que brevemente, se escolhe discutir alguns aspectos do “Jogo do Bicho”, do “Truco” e do “Vinte-e-Um”. Logo no início do conto há apresentação de animais e insetos, no entanto, se destaca uma discussão de “causa e efeito” sobre a braveza do jacaré. Um pouco depois, ressalta-se a imagem que o narrador produz de Dona Silivana: “grandes olhos bonitos, de cabra tonta”. São animais que compõem o Jogo do Bicho, sendo a cabra o número 6 do grupo 21-24 e o jacaré o número 15, grupo 57-60.

É importante ainda lembrar que o jogo começa exatamente quando, acreditando ser Cassiano Gomes, Turíbio Todo, “iludido por uma grande parecença”, assassina Levindo Gomes, equivocadamente. Na narrativa, esse instante é demarcado como o início do “jogo dos demônios” (ROSA, 1984, p. 160), que abre uma comprida e complicada ação de jogadas pelo sertão. Depois desse acidente, o narrador “distribui” as cartas para cada jogador, colocando as habilidades de cada um, como se lê:

Mas [Turíbio] não voltou como onça na ânsia da morte: baldeou do matungo ajumentado e estrompado, para um ruço-picaço quatrolho e quatralvo, e fez que vinha e não veio, e fez como raposão. (...) Cassiano tinha descalculado, mancando a traça e falseando a mão.

– Tem tempo... – disse. E continuou a batida, confiado tão só na inspiração do momento, porquanto o baralho fora rebaralhado e agora tinham ambos outros naipes a jogar. (ROSA, 1984, p. 162)

Como se observa de início, Turíbio trabalha com a expertise (*agôn*), mostrando-se um jogador habilidoso quando não retorna pelo mesmo caminho. Ao contrário, Cassiano confia na sorte, na inspiração e no destino (*alea*). Nesse caso, o jogo funciona





com seu caminho e sentidos próprios, porque ele “distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa” (HUIZINGA, 2004, p.12), de maneira que Turíbio Todo seguiu para outro lugar, contrariando as previsões de Cassiano Gomes. No entanto, com a paciência de um bom jogador, Cassiano esperou que o baralho fosse embaralhado novamente. Ambos estariam com novas cartas, com outros naipes, necessitando de outras estratégias.

Para acontecer, o jogo precisa de espaço e tempo. No “Duelo”, Turíbio e Cassiano estavam numa região que conheciam, possuindo o tempo necessário para o encerramento da disputa, visto que aquele era seleiro de profissão, tendo pouco trabalho, e esse era aposentado por doença. No caso da narrativa rosiana, apenas o espaço possui limites, porque ao partir para São Paulo, Turíbio deixa o jogo em suspenso: “Turíbio Todo tinha pulado fora da roda, e não mais brincou” (ROSA, 1984, p. 174). Ainda que Cassiano planejava ir ao seu encontro: “Depois, então, afundo por aí abaixo, e pego o Turíbio lá no São Paulo, ou onde for que ele estiver. E despediu-se de todo o mundo, sabendo que nunca mais iria voltar” (ROSA, 1984, p. 176), o jogo só ocorrerá nesse lugar específico, nesse espaço que compõe o sertão delimitado pelos jogadores. Tanto que ele recomeçará assim que Turíbio, como peça fundamental do jogo, entra novamente no espaço/tabuleiro. Assim, mesmo que suspenso com essa ida para São Paulo, o fim do jogo se dará, em um tempo depois, com o assassinato de Turíbio por um jogador substituto (Vinte-e-Um).

No jogo vale muito a experiência (*agôn*) de cada jogador e, nesse quesito, Turíbio Todo leva alguma vantagem sobre Cassiano Gomes, por ser mais velho e experiente. Ele tem melhor tática e conhecia bem os terrenos por onde passavam. Com uma jogada de mestre, ele grita o “truco” e ganha a rodada fundamental para o desfecho do jogo, quando consegue chegar até sua casa e encontrar Dona Silivana, por quem sentia muitas saudades. O blefe de Turíbio Todo é contar, pedindo segredo, para a esposa que Cassiano Gomes é cardíaco, por isso quer prolongar o “jogo de caça”, se mantendo em fuga para que o outro morra pelos esforços da caçada. Ao aceitar “o grito de truco/desafio” de Turíbio Todo, Cassiano Gomes se mantém no jogo, pois poderia ter recuado, dando-o por vencido ao reconhecer suas limitações de saúde. No entanto, ele está, como anuncia Huizinga (2004, p. 110), absorvido pelo jogo, sendo incapaz de perceber essas limitações. Pelas palavras do autor se lê que “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade





do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo”.

Ao continuar o jogo, ele obriga que Turíbio prossiga sua fuga, sustentando sua estratégia. Se por um lado a manutenção do jogo foi fatal para Cassiano, por outro, o retorno de São Paulo – recomeço/manutenção do jogo – custará a vida de Turíbio. Em ambos os casos há equívocos dos jogadores, para aquele, o fato de desrespeitar a regra de sua incapacidade de arriscar-se em um jogo de esforço físico e, para esse, quebrar a promessa de nunca mais voltar ao espaço/tabuleiro do jogo. Em outras palavras: Cassiano comete o erro de manter o jogo e Turíbio de recomeçá-lo.

Se se acreditar que a questão inicial – para além da vingança – é ter por prêmio Silivana, sendo esse o motivo principal dos jogadores, é possível ligar “o amor” à ideia de competição. O conflito e o amor estariam postos no princípio da ação de competir e de rivalizar e, por extensão, no do jogo. Essa correlação estaria ligada ao próprio nascimento da poesia e da literatura, tanto que há uma necessidade de se narrar o jogo/duelo. A estória se desenvolve a partir da disputa pelo direito de se vingar e, por fim, possuir Dona Silivana. Isso pode ser melhor observado nas explicações de Huizinga (2004, p. 148): “ora, tanto o conflito quanto o amor implicam rivalidade ou competição, e competição implica jogo. Na grande maioria dos casos, o tema central da poesia e da literatura é a luta – isto é, a tarefa que o herói precisa cumprir, as provações por que ele tem que passar, os obstáculos que ele precisa transpor”.

Dona Silivana, com seus belos olhos de cabra tonta, mantinha relações amorosas com os dois jogadores, que não mediam esforços para vencer o duelo. Ela é a peça chave, ainda que ao longo desse jogo se faz quase “despercebida”, pois se retira da disputa, para se manter como “espectadora” e “neutra”. Tanto que há uma transposição do elemento causador do duelo (a traição) para a morte, por engano, de Levindo Gomes. De certa forma, Silivana vai se deslocando do lugar de adúltera para ocupar o lugar de conciliadora e boa esposa. Assim, ela aconselhará o marido não entrar nesse “jogo dos demônios”, ou melhor: recomendará que ele abandone a “competição”. É possível perceber isso ao ver as sugestões da mulher ao saber que Turíbio Todo esperava a morte de Cassiano Gomes por problemas cardíacos: “– Por que é que você não vai para bem longe, esperar que a raiva do homem recolha?” (ROSA, 1984, p.165).



Evidencia-se, aqui, a função do jogo como “uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa” (HUIZINGA, 2004, p. 16). Ao desejar que Turíbio Todo abandone o jogo, Dona Silivana propõe ao marido deixar o duelo e, conseqüentemente, a disputa. O que de fato ocorre algum tempo depois, quando ele, provisoriamente, vai para São Paulo. Como uma espécie de curinga (essa carta que pode assumir valores diferentes a cada jogada), Silivana conta para seu amante os planos de Turíbio, também sugerindo a ele que esqueça a vingança da morte do irmão. Com a insistência em continuar perseguindo o inimigo, inclusive planejando ir a São Paulo, Cassiano acaba por morrer de problemas cardíacos. De maneira que ele não irá ouvir aqueles que estão assistindo e, de certa forma, dando palpites no duelo/jogo:

Cassiano cedo conheceu a intenção do seleiro, que Dona Silivana lhe transmitiu, por quanta boca pestativa faz, na roça, as vezes das rádio-comunicações.

Numa, várzea bonita, entre Maquiné e Riacho Fundo, ponto fora de rota de povinho a cavalo, um vaqueiro que campeava bois tresmalhados foi mesmo o primeiro que anunciou:

– ... e o Turíbio quer é que o senhor morra do coração, seu Cassiano. Não vale a pena dar esse gosto a ele, não.” (ROSA, 1984, p. 166)

A morte de Cassiano Gomes não significa *game over*. Ao contrário, de forma semelhante à viagem de Turíbio, ela acrescenta novas estratégias e jogadas possíveis para que se “finalize o truço”. Há dois elementos diferentes a partir do momento em que cada combatente produz a falsa ideia de sua retirada do jogo. O primeiro deles é: ao ir para São Paulo, Turíbio Todo acaba por abandonar o “tabuleiro”, executando a estratégia de esperar a morte do inimigo. O segundo elemento é especular e complementar ao primeiro, visto que Cassiano ignora o fato de possuir uma doença, mantendo-se no jogo de caça/caçador, inclusive tenciona fazer viagem até São Paulo para encerrar a partida. Esse processo de perseguição implica em sua morte.

Foi ao boticário, e pediu franqueza.

– Franqueza mesmo, mesmo seu Cassiano? O senhor... Bem, se isso incha de tarde e não incha nos olhos, mas só nas pernas, é mau sinal...

– P’ra morrer logo?

– Assim sem ser ligeiro... Lá p’ra o São João do ano que vem... Mas, já indo empiorando um pouco, aí por volta do Natal...

(...) E Cassiano Gomes pensou: vendo tudo o que tenho, apuro o dinheiro, vou no Paredão-do-Urucuia, dar a despedida p’ra a minha mãe... Depois, então afundo por aí abaixo, e pego o Turíbio lá no São



Paulo, ou onde for que ele estiver. E despediu-se de todo o mundo, sabendo que nunca mais voltaria. (ROSA, 1984, p. 176)

O engano de Turíbio está exatamente no fato de acreditar que a morte do inimigo teria findado o duelo, não prevendo quaisquer outras ações de Cassiano, como, por exemplo, ter contratado Vinte-e-Um para matá-lo. Essa jogada equivocada provém de outro erro, porque Turíbio Todo desrespeita seu propósito de não voltar mais “ao jogo”, ao “tabuleiro”, quando decidiu ir para São Paulo: “Sentiu saudades da mulher. Mas era só por uns tempos. Mandava buscá-la, depois. Foi também” (Rosa, 1984, p.175). Por seu lado, ao desrespeitar sua condição física – indo ao limite do corpo para obter a vitória no duelo –, Cassiano erra seu lance, sendo obrigado a mudar de estratégia. Ela será a contratação, para finalizar o duelo, de Antônio (“Timpim”, “Vinte-e-Um”).

As referências ao jogo de baralho são claras, como se vê, por exemplo, pela alcunha do pistoleiro e pelo modo como Cassiano Gomes dispensa Izé (irmão mais velho de Timpim/Vinte-e-Um): “– Sai p’ra lá, diabo! Tu é valente demais. Tu é ferrabrás... Sai daqui, que o baralho ainda não bateu na tua porta... (...) Então o Timpim pôde vir, muito ressabiado e bobó” (ROSA, 1984, p. 178). A substituição de um jogador e o retorno do outro competidor garantem o final do duelo, cujo resultado é a morte dos dois combatentes. Dito de outro modo: ao final do evento há um empate em decorrência das estratégias equivocadas desses jogadores.

### **Narrar o jogo**

Para discutir a ideia de jogo no texto literário, Iser (2013, p. 357) se apropria dos fundamentos conceituais de Caillois (*agôn, alea, mimicry, ilinx*). A partir das disposições desses jogos ligados às questões da natureza humana (antropológicas), ele analisa o texto literário como uma encenação dos próprios jogos, que interagem, por seu lado, “para que o texto, que é forçosamente limitado, não jogue o fim do jogo”.

Como conflito de oposições, *Agôn* “precisa ser jogado com vistas a um resultado em que os antagonismos surgidos no percurso da disputa sejam vencidos” (ISER, 2013, p. 358). Esse vencer é figurativizado no próprio jogo ao longo do texto literário, que vai se desdobrando ao ser narrado. No decorrer de “Duelo”, a rasgadura inicial, feita por uma sequência de acidentes (*alea*), produz uma aventura não programada; algo que diz



respeito ao destino e a sorte. O jogo do texto literário instaura nesse ponto em que o previsível (*agôn*) e o acaso (*alea*) se encontram.

Narrar e jogar compõem a tessitura de “Duelo”, que alinhava esses dois pontos por um único viés. Há uma adesão entre o narrar e o jogar, em que tais elementos são motivo e justificativa da própria estória de Guimarães Rosa. Ao se deparar com a mulher em adultério – essa casualidade decorrida por uma sequência de acontecimentos anteriores –, Turíbio Todo força a narrativa, produzindo o evento necessário para que ela exista. O seu início é um lance de dados malfeito e uma contramão do previsível. São eles desencadeadores da necessidade de narrar a existência desses jogadores e da própria competição. Cada momento dela se desdobra em um novo lance do jogo, determinando aquilo que é anunciado.

Esse modo de conduzir a estória cria uma relação entre as ações do jogo e o contar sobre elas. Dito por uma das imagens da estória: “E, ainda assim, saibamos todos, os capiaus gostam muito de relações de efeito e causa, leviana e dogmaticamente inferidas” (ROSA, 1984, p. 158). Na inversão enunciada pelo narrador, “efeito” e “causa” se constituem de ações intercaladas de uma função preestabelecida. Esse deslocamento produz *estranhamento* no nível textual, para se encontrar na ordem do jogo narrativa/narrado. A “razão” inferida dos capiaus escapa as possibilidades de certezas “dogmaticamente inferidas”, para que o jogo literário exista a partir de um duelo, que perde os motivos de ser para se encontrar apenas como estória.

No primeiro parágrafo do conto, já há uma antecipação dessa conformação entre “efeito” e “causa”, quando Turíbio Todo é apresentado como: “papudo, vagabundo, vingativo e mau. Mas, no começo desta estória, ele estava com a razão” (ROSA, 1984, p. 157). A estória nasce da possibilidade de relacionar, pela “lógica” dos capiaus, esses dois princípios. De certo modo, a razão inicial de Turíbio vai se desfazendo, exatamente quando a relação entre esses elementos perde o sentido. Por outras palavras: o adultério da esposa e o assassinato de Levindo, como sentidos primeiros do combate, esvaem como “razão”, para que reste o jogo em si e seu narrar.

Esses instantes iniciais são reforçados pela *opinião* que o narrador profere, tomando – como se fosse optar por um jogador – partido na estória.



Assim, pois; de qualquer maneira, nesta história, pelo menos no começo – e o começo é tudo – Turíbio Todo estava com a razão. (...)

Mas, por essa altura, Turíbio Todo teria direito de queixar-se tão-só da sua falta de saber-viver; porque avisara à mulher que não viria dormir em casa (...). Mudara de ideia, sem contra aviso à esposa; bem feito!: veio encontra-la em pleno (com perdão da palavra, mas é verídica a narrativa) em pleno adultério (...). (ROSA, 1984, p. 158)

A possível aderência por parte do narrador a Turíbio Todo se desfaz ao longo da narrativa, visto que ele passa a conduzir a estória trazendo o duelo e suas personagens com uma “tentativa de parcialidade”. Em outras palavras, se o narrador dá razão ao seleiro logo de início, ele acaba por eliminá-la em seguida, após o seu equívoco, quando assassina Levindo Gomes. Desse modo, talvez fosse possível dizer que há um esforço do narrador em trazer um simulacro do jogo. Ou seja, ao narrar uma possível preferência por parte de um jogador, antes do início oficial da partida, ele ocupa o lugar de *espectador*, para depois abrir a ideia do jogo, de uma narrativa que se faz com jogadas, com escolhas e tentativas de acertos.

As imagens de Guimarães Rosa, pensadas como jogo ficcional, incluem esse fazer imprevisível (*alea*) e previsível (*agôn*), que nascem do fato de que “cada jogo se inicia com o movimento cujas consequências não são totalmente previsíveis” (ISER, 2013, p. 358). Narrar o jogo/duelo produz a própria ação de ficcionalizar. A condução da estória ocorre por um narrador que percebe as qualidades positivas/negativas, acertos/equívocos, estratégias de cada jogador. Ele funciona, *a priori*, como um espectador que acompanha o duelo/jogo para produzir a narrativa “Duelo”, em seguida. Ela é composta por um imbrincado jogo textual que se estrutura por um modo imprevisível de resultado. A entrada de um novo jogador, Vinte-e-Um, marca fortemente esse modo de trazer as características dos jogos na narrativa. *Alea* e *agôn* se apresentam nesse momento, visto que compõem os elementos do acaso e do prenunciado.

Com aparência de empate (ambos competidores mortos e sem o prêmio), o “truco” apenas fechou com a luta final de Turíbio Todo e Vinte-e-Um. Esse evento último – que faz parte da estrutura de uma narrativa que pretende relatar uma competição – estaria na programação de “Duelo”. Instaurado o combate logo no início da estória, caberia a nós, leitores/espectadores, imaginar que haveria esse último *round* entre os competidores. Assim, é válido pensar que a programação de *agôn* é desfeita pela morte de Cassiano e refeita mais adiante pela substituição desse jogador. A entrada de Timpim/Vinte-e-Um



na narrativa faz com que *agôn* e *alea* retomem a possibilidade de conviver os contrários, pois o previsível e o acidental ocorrem.

É possível pensar que não há um caráter de pureza entre os jogos e o texto literário. Mas o contrário dessa ideia, há um imbricamento entre eles, que é fundamental para o desenvolvimento da narrativa. Apropriando de Iser (2013, p. 361), pode-se dizer que “*agôn*, por exemplo, não existe sem o acaso [*alea*], o engano e as esquivas, razão pela qual a forma de jogo se concretiza como tal por efeito da dominância do fator que nele predomina”. Por outro lado, a própria relação – que impele um jogo contra o outro – produz outra possibilidade de conexão, ainda que pela diferença e contradição. Ou seja, “*alea* joga contra *agôn*, cuja correlação antitética de posições reduz o momento de acaso, enquanto *alea* explode tudo no texto, na estruturação imprevisível de sua semântica” (ISER, 2013, 358-359).

Ao trazer esses dois conceitos fundamentais de jogos, “Duelo” aproxima o modo como se narra ao que é narrado. Nesse sentido, Turíbio Todo e Cassiano Gomes estão na ordem (*agôn*) e na desordem (*alea*) do esperado pelo leitor. Ao iniciar por um combate, o narrador constrói uma leitura previsível e possível da existência de um vencedor final. No entanto, essa percepção oscila ao longo da estória, sendo desestabilizada ao final. Ao narrar a possibilidade de haver um ganhador – quer Cassiano por ser melhor atirador, quer Turíbio por ser mais velhaco –, a estória se projeta para um vencedor. Nela, haveria uma espécie de justiceiro que vingaria o adultério ou a morte o irmão.

Em um “movimento alucinante” de informações sobre as personagens, a narrativa de Guimarães Rosa se inscreve também na ordem de *ilinx*. Esse jogo que, segundo Roger Caillois (1990), procura desestabilizar a percepção dos participantes e espectadores. Como um pião que gira em seu próprio eixo “desgovernado”, o narrador vai produzindo seu texto, em que não é possível prevê para qual trilha o texto caminha. Não se sabe para onde irão ou como irão as personagens em combate. A disputa oscila entre o destino (*alea*) e a expertise (*agôn*), produzindo um não saber sobre as personagens, que se perdem nesse ir e vir do jogo narrativa (*ilinx*) por processos de fingimentos (*mimicry*).

Fugindo, Turíbio Todo levava aparente desvantagem. Mas Cassino fiava muito pouco nessa correria, porque a qualquer momento a caça



podia voltar-se, enraivada; e vem disso que às vezes dá lucro ser caça, e quem disser o contrário não está com a razão. (...)

E, desse jeito, visto que Turíbio Todo talvez fosse ainda mais ladino e arisco, durante dois meses as informações foram vasqueiras e vagas, e nunca se soube bem por onde então eles andaram ou por quais lugares foi que deixaram de andar. (ROSA, 1984, p. 162-163)

Todas essas circunstâncias são possíveis pela capacidade que as personagens possuem de mimetizar (*mimicry*) no jogo, produzindo *ilusões*, tanto que uma das grandes estratégias de Turíbio foi fingir ser verdade aquilo que, de fato, era verdade ao esperar que o duelo terminasse com a morte de Cassiano Gomes por problemas cardíacos. E, por seu lado, esse aceita a verdade com a própria morte, fazendo parecer que o jogo havia terminado. Tanto que o elemento surpresa, Vinte-e-Um, abre novamente o jogo, prorrogando o fim da narrativa e a morte de Turíbio.

A vida é ficcionalizada na imitação da competição, na luta pelo direito de possuir e dominar o prêmio. O vencer é, antes de mais nada, conseguir jogar a ficcionalização, imitar a vida naquilo que ela tem de representação de si mesma. O fazer do jogo (duelo) é um simbolizar de sua própria capacidade de ser. Os combatentes mimetizam a si mesmo e ao outro. Eles vivem a narrativa do jogo, tanto que vão pronunciando sobre os modos que escampam/perseguem, fogem/recuam, estratégias de captura e estratégias de escapes. Enfim, o jogo/duelo/jogo é a imitação da ação, um ficcionalizar a própria existência.

### **Considerações Finais**

Falar em jogo é, inicialmente, pensar o lúdico sem intenções práticas. Com ele se evadi do mundo “real” para um campo de situações temporárias. Ele é liberdade dentro dos seus limites de regras possíveis. O jogo retira seus jogadores das atividades costumeiras do dia a dia, para colocá-los, muitas vezes, na própria figurativização da vida. De algum modo, ele simula o encontro entre as suas normas e o papel dos jogadores, a partir da tomada de posição dos sujeitos que representam uma personagem em uma condição determinada.

Embora a noção de jogo esteja ligada aos aspectos lúdicos, a competição também faz parte do conceito da ideia de jogo. Diversas brincadeiras infantis como esconde-esconde, pega-pega e tantas outras representam essa mistura entre diversão e disputa. Vale lembrar o próprio divertimento em uma mesa de jogo, seja a de truco, a de vinte e um ou a de xadrez, entre amigos e familiares. No entanto, em nenhuma delas, é deixada





de lado a ideia de confronto e de disputa. O caráter de competição e de prazer está entremeado em todos os jogos, e, só por eles, parece sobreviver o desejo de disputa e de brincadeira.

No decorrer de “Duelo”, o narrador apresenta elementos que transportam o leitor para o mundo do jogo por meio de algumas pistas, construindo um enredo baseado em ações que nos remetem a estratégias de competição, tais como o blefe, táticas, substituição, adversários, prêmio, enfim, a todo o universo que corresponde às características das ações de um evento em disputa. Assim, como exemplo, pode-se dizer que nesse conto, embora Cassiano Gomes parecesse estar fora da jogada após sua morte, acontece a substituição de um dos jogadores. A entrada de Vinte-e-Um é a última pedra do jogo ou, se se quiser dizer de outro modo, o último lance, com o qual Cassiano Gomes empata a partida.

Vinte-e-Um é o elemento surpresa, que se transforma em uma carta do baralho, em um jogador, no dono do jogo e, finalmente, no dono da narrativa – aquele que vive os últimos momentos dela. Talvez fosse possível dizer que com essa substituição, Cassiano Gomes poderia ter se configurado como vencedor do duelo mesmo depois de morto, exatamente por incumbir seu compadre de assassinar seu inimigo e, com isso, finalizar a competição. Por outro lado, é necessário pensar também que Turíbio Todo é o vencedor, pois diante de um adversário poderoso como Cassiano Gomes, conseguiu sua morte pela estratégia de falar a verdade. Se adultério e assassinato foram vingados por ambos, o jogo tenderia para um empate, em que nenhum dos participantes ficará com dona Silivana. Ao final da narrativa, a Turíbio e Cassiano resta a morte.

Situação diferente para a esposa-amante que, de certa forma, mesmo “esquecida pela narrativa”, acaba por não se submeter ao lugar de prêmio. Não lhe cabe a punição da morte pelo adultério ou, por extensão, ao assassinato de Levindo Gomes. Discutindo a mulher na obra de Guimarães Rosa, Márcio Araújo de Melo (2006, p. 114, grifo do autor) comenta que “para os atos da mulher [Dona Silivana], não há censura, e no máximo se poderia de qualificá-la de *pecadora inocente*”. Dona Silivana se constitui como aquela capaz de sobreviver a uma possível necessidade de assassinar a adúltera, cabendo a punição aos homens.

## REFERÊNCIAS



CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os Homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário**: perspectivas de uma antropologia literária. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

MELO, Márcio Araújo de. **As faces e facetas do diabo na obra de João Guimarães Rosa**. 2006. 250p. Tese (Doutorado em Literatura Comparada). Belo Horizonte: Pós-Lit/UFMG, 2006.

ROSA, João Guimarães. **Sagarana**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1984.