

## O ESPAÇO LABIRÍNTICO EM DUELO, DE GUIMARÃES ROSA

*Marisa Martins Gama-Khalil*

Professora Doutora da UFU

mmgama@gmail.com

Escrever nada tem a ver com significar, mas com  
agrimensar, cartografar, mesmo que sejam regiões  
ainda por vir.

(DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 13)

Guimarães Rosa, o mágico da palavra, desde as suas primeiras narrativas, elege o espírito lúdico como uma das vigas de sustentação de sua arte. O jogo, a ilusão, a brincadeira são peças importantes no seu fazer ficcional.

Duelo (1965), um dos contos de **Sagarana**, sua obra de estréia, exemplifica amplamente esse exercício lúdico. Duas personagens travam um duelo em desencontro – um persegue e o outro foge da perseguição. Ambos constroem nas suas idas e vindas, nos seus quase entre-choques, um imenso labirinto. O narrador paira sobre esse labirinto, enredando e desenredando o leitor num trajeto pelo espaço ficcional; ele atua como um guia do leitor, ora lançando-o a um caminho fechado, ora desviando-o das portas falsas e conduzindo-o à saída. Assim, Duelo, além de ter na narrativa a representação lúdico-agonística, é um grande jogo, um imenso labirinto que constrói desenhos espaciais que se entrelaçam às principais significações desenhadas pelas palavras ditadas pelo narrador.

É nossa proposta, neste estudo, pôr em relevo a construção dos espaços em Duelo. Tal realce sobre o espaço deve-se ao fato de o considerarmos um elemento fundamental no processo do fazer artístico. O espaço narrativo tem enorme relevância na constituição de sentidos da narrativa literária, visto que os fatos ficcionais só conseguem erguer-se a partir de uma localização que lhes dê sustentáculo e sentido. Essa importância do espaço não se resume apenas ao plano da caracterização das personagens ou da paisagem geográfica, porém, pode também ser entendida como uma forma de manifestar

ficcionalmente as práticas ideológicas do contexto focado. De Certeau defende a relevância dos estudos sobre a espacialidade no discurso, tanto é que afirma: “Todo relato é um relato de viagem – uma prática do espaço” (1994, p. 200).

Para cumprirmos tal proposta, seguiremos o ponto de vista do narrador no sentido de demonstrar como ele traça ludicamente um caminho labiríntico para o seu leitor a partir do percurso geográfico dos dois duelistas, ou seja, como a narrativa ergue-se enfaticamente como um labirinto. Não elegemos, dessa maneira, um herói dentre os dois duelistas para seguir; antes, seguiremos a ótica do narrador, o eleito por ele. Nada mais justo, pois nenhum herói torna-se épico ou trágico simplesmente por suas ações, mas sim pelo modo como elas são narrativizadas, enfocadas pela visão do maestro narrativo, o narrador; e, da mesma forma, o antagonista só perde seu posto de herói por não ter se enquadrado à ótica subjacente ao ponto de vista narrativo. Na narrativa em questão, é Cassiano Gomes o eleito pelo narrador. Veremos adiante como o narrador privilegia o percurso de Cassiano e tende a levar o leitor nessa preferência.

Cassiano Gomes é o perseguidor, Turíbio Todo é o fugitivo. No ir e vir dos dois, linhas são formadas, ora paralelas, ora diagonais, ora transversais. E tais linhas só não se encontram porque existem as falsas “portas” labirínticas que servem para atrasar ou adiantar o encontro dos duelistas.

Flávio Kothe constrói metáforas para designar os tipos de heróis ficcionais: o herói épico é o grande pinheiro, o herói trágico é o carvalho e o herói pícaro é o caniço. No conto analisado, Cassiano é o perseguidor e, por esse motivo, é o “grande pinheiro indicador dos caminhos” (KOTHE, 1987, p. 19). Pelo fato de perseguir Turíbio Todo, ele acaba por indicar os caminhos pelos quais Turíbio não deve seguir. Sendo “pinheiro”, Cassiano enquadra-se de certa forma como herói épico. Aliás, a narrativa épica clássica trata de metamorfosear a negatividade em positividade, daí o percurso do herói épico ser pelo elevado, e é o que acontece com Cassiano, já que, no início da narrativa, ele é o traidor, motivo pelo qual o narrador confere razão a Turíbio Todo no começo da história: “Assim, pois: de qualquer maneira, nesta história, pelo menos no começo – e o começo é tudo – Turíbio Todo estava com a razão” (p. 140). Porém, de traidor ele passa, aos poucos, purificando-se, a angariar pela sua coragem e determinação a simpatia do leitor. E toda grande personagem é exatamente essa união de contrários, ou seja, Cassiano é o baixo traidor que se eleva e se mostra grandioso no decorrer dos fatos narrados. Entretanto, ele, ao mesmo tempo em que é “pinheiro”, é “carvalho” também, pois o herói trágico é o “carvalho em que caem os decisivos raios do destino” (KOTHE, *id.*, p. 19). Cassiano configura-se como um típico herói trágico, atordoado pela *hýbris*, pela paixão por uma obsessão. A sua obsessão pela vingança torna-o cego perante as outras coisas que movem o mundo. Nesse jogo metafórico de árvores, Turíbio Todo atua como caniço “que se dobra aos ventos para conseguir sobreviver” (*ibidem*),

o pícaro, que foge daqui e dali, tentando ludibriar o destino. Era ele quem detinha a razão no início da narrativa, mas acaba perdendo-a.

Flagra-se, conforme notamos nos dois duelistas, a sinuosidade na construção das personagens, que não são uniformes, não seguem uma linha reta; pelo contrário, elas são sinuosas, inversivas, labirínticas, cabendo ao leitor percorrer também esse labirinto interno das personagens. A imagem do labirinto desenha-se como um rizoma. Para Deleuze e Guattari (1995), há seis princípios que definem o rizoma e esses princípios podem ser verificados na maneira como se efetiva o duelo rosiano. Os dois primeiros princípios são o da conexão e o da heterogeneidade. A conexão se estabelece porque os pontos do rizoma se conectam uns aos outros; não há um ponto, um centro normatizador, uma ordem, o que resulta numa heterogeneidade de composição espacial. É o que temos no trajeto dos dois duelistas. Pontos (duelistas, caminhos por eles percorridos), que se conectam, esbarram-se, quase se encontram. O terceiro princípio, que advém da heterogeneidade, é o da multiplicidade. Para Deleuze e Guattari (1995, p. 17), “as multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização”, como ocorre no duelo rosiano, cujas personagens encontram-se desterritorializadas, em ponto de fuga. O quarto princípio é o da ruptura a-significante, pois um rizoma “pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas” (*Id.: ibid.*, p. 18), conforme acontece com o percurso dos dois duelistas, percurso esse que se rompe e retoma linhas, estradas, lugarejos, rios. Os princípios quinto e sexto são o da cartografia e o da decalcomania: o rizoma ergue-se como um mapa e não como um decalque, porque o mapa “é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente” (*Id.: ibid.*, p. 22).

No decorrer de nossa leitura demonstraremos como esses princípios se desenham no conto de Guimarães Rosa; veremos, também, que a noção de rizoma, usada para explicar o trajeto das personagens rosianas, está relacionada aos conceitos de heterotopia e utopia desenvolvidos por Michel Foucault (2001). Os espaços heterotópicos incomodam, porque se constituem fragmentariamente, num movimento de constante justaposição, superposição e embaralhamento de posições. No duelo apresentado por Rosa, encontramos um contínuo embaralhamento de posições das personagens, de seus percursos, de seus destinos. Já o espaço utópico, para Foucault, é o espaço da fábula, da acomodação, da linearidade e da estabilidade, tal qual acontece “depois” do duelo, conforme explicitaremos durante este estudo.

O labirinto que move o percurso interno e externo das personagens e, juntamente com elas o do leitor – conduzido pelo narrador –, encontra-se instaurado desde o tema-origem do conto: a traição. O primeiro labirinto mitológico foi construído em consequência de uma traição amorosa: Dédalo

construiu a pedido do rei Minos o labirinto de Creta, a fim de aprisionar o Minotauro, que era fruto da paixão de Pasífal – esposa de Minos –, por um touro bravo. No duelo rosiano, o labirinto que os dois duelistas constroem é também deflagrado pela traição, cujo pivô é a detentora dos belos olhos de cabra tonta, Silivana.

Segundo Oscar Tacca (1983), a voz do narrador constitui a única realidade do relato, é o eixo da narrativa. E o narrador do Duelo é onisciente intruso, pois adota um ponto de vista divino, uma vez que detém a visão total da diegese, embora não a revele continuamente, de forma plena, ao leitor. O movimento de revelar e omitir é que gera o efeito-labirinto à narrativa. Diz ele logo no primeiro parágrafo: “Mas, no começo desta história, ele estava com a razão” (p. 139). Com isso ele declara, a um só tempo, a sua onisciência e a sua intrusão. O “no começo desta história” entre vírgulas pressupõe um conhecimento também do desenvolvimento e do desfecho da narrativa. Pelo fato de conceder razão a “ele” (Turíbio Todo), mesmo que no começo da história, o narrador perde a neutralidade, torna-se opinante e, por isso, parcial em relação ao fato por ele narrado. A onisciência do narrador é atestada também por ser ele o detentor das intenções e reações, das verdades e das mentiras: “Mas, como Turíbio Todo falara a verdade, para o outro pensar que fosse trapaça, assim se deu que Cassiano Gomes tinha errado, mais uma vez” (p. 148).

Por ser onisciente, o narrador assume vários ângulos espaciais no decorrer da narrativa, ora se coloca junto a Turíbio Todo: “Turíbio Todo dali se afastou mais macio ainda do que tinha chegado, e foi cozinhar seu ódio branco em panela de água fria” (p. 141); ora se coloca junto a Cassiano Gomes: “Cassiano Gomes pensou, fumou, imaginou, trotou, cismou.” (p. 143); ora se coloca acima, focalizando ambos ao mesmo tempo, mediando e fazendo alguns julgamentos: “E Cassiano Gomes, por ter apenas vinte e oito anos e, pois, ser estrategista mais fino, vinha pula-pula (...) Mas Turíbio Todo, sendo mais velho, tinha por força de ser melhor tático, e vinha vai-não-vai” (p. 145). O desenho dos dois duelistas, como vemos nesse último trecho citado, é constituído a partir da localização espacial que ambos assumem nesse duelo labiríntico e por intermédio especialmente da forma como eles percorrem os espaços – Cassiano num trajeto pula-pula e Turíbio com o seu movimento de vai-não-vai.

Quando Turíbio Todo está sendo focalizado pelo narrador, ele se torna tema e Cassiano, o horizonte. De acordo com Wolfgang Iser (1979, p. 125):

aquele que o ponto de vista focaliza, torna-se por ele temático. Quando uma posição se transforma em tema, a outra não pode ser tematizada; apenas perde a relevância temática e forma, em face da posição alçada tema, um vazio. Desloca-se para a posição marginal do campo e assim adquire o caráter de horizonte.

Nesse jogo de obscurecimentos e clarezas entre tema e horizonte, o narrador tece o suspense, entremeia o dito e o não-dito, reforçando a construção do labirinto, porque o tema figura como uma passagem livre e o horizonte como uma parede à frente do leitor. O suspense cresce com a contingência instaurada pelo horizonte. Se Turíbio está em determinado lugar, age de certa forma e planeja algo, onde se localiza espacialmente Cassiano, quais os seus planos? Se o tema é Turíbio, o vazio está em Cassiano e vice-versa. O papel do leitor, nesse caso, será o de perceber os detalhes do tema para ter condições de preencher o vazio instaurado pelo horizonte, isto é, achar novos percursos dentro do labirinto.

Vale ressaltar também, nesse jogo de focalizações entre um segmento e outro, que o título do texto é **Duelo**; num duelo há duas partes e ambas devem ser levadas em conta, devem ser enfocadas. Há que se levar em consideração, assim, a figura do juiz, o mediador, que tem que ser imparcial. No caso do conto, o narrador assume a máscara de juiz. O juiz do nosso duelo seria imparcial, seria digno de confiança? O narrador tenta ser fidedigno, na medida em que focaliza tanto Turíbio como Cassiano, proporcionando ao leitor uma visão das duas partes, entretanto tal fidedignidade não convence, já que fica patente a sua preferência por Cassiano. Vejamos o porquê. Em primeiro lugar, espacialmente, é Cassiano o mais enfocado. Em segundo, o narrador descreve Turíbio Todo como “papudo, vagabundo, vingativo e mau” (p. 139); ao passo que Cassiano Gomes tem um “garboso aspecto” (p. 147). Um outro aspecto que reforça a imparcialidade do narrador é a descrição psicológica dos dois, que também favorece Cassiano, que é valente e determinado por um objetivo, ao passo que Turíbio é covarde, tem medo do confronto com o inimigo e fica a esperar que este morra do coração. O primeiro é atordoado pela *hybris*, persegue o seu destino, e o segundo foge dele. Assim, toda a ironia derramada pelo narrador sobre a figura de Turíbio reforça o seu posicionamento a favor de Cassiano. Devemos lembrar que o narrador dá razão a Turíbio no começo da história, o que pressupõe que a razão passará para o outro, porque ele deixa evidente que a razão de Turíbio localiza-se apenas no início da narrativa. O narrador também deixa transparente o processo de purificação de Cassiano desde o encontro com Timpim até a morte, como se observa nos trechos:

Cassiano, que, ante tanta fragilidade se enterneceu (...) Pediu que o levassem para a cama; mas já era outro homem, porque chorar sério faz bem.” (p. 160-1)

Mas o Timpim teimava agora em beijar-lhe os pés. (p. 162)

Então, Cassiano, por sua vez, muito bem comovido, porque é bem melhor a gente ser bondoso do que ser malvado, puxou-o para si num abraço. (p. 162)

(...) morreu e foi para o Céu. (p. 163)

Cassiano passa a ser, assim, o perfeito herói trágico, situado entre o demasiadamente humano (movido pela vingança) e o divino (que sobe para o Céu).

O contato entre Timpim e Cassiano e a purificação deste pode ser explicada por meio da relação entre exterioridade e interioridade dos espaços e dos seres. A relação entre o externo e o interno é explicada por Bakhtin, quando trata da exterioridade do espaço físico: “Entre a minha percepção interna – de onde procede a minha visão *vazia* – e a minha imagem externa, é absolutamente necessário introduzir, tal como um filtro transparente, o filtro da reação emotivo-volitiva (...). É a visão que obterei através desse filtro interno de outra alma, reduzida à categoria de instrumento, que dará vida à minha exterioridade e a fará participar do mundo plástico-pictural (BAKHTIN, 2000, p. 50). Ou seja, a percepção que o sujeito tem sobre si é ancorada em dois pólos – o externo e o interno. E, para o sujeito ter uma visão mais global de si, ele precisa do olhar do outro. No caso de Timpim, é ele quem participa dessa tomada de visão global que Cassiano passa a ter sobre si, pois é depois do encontro dos dois que Cassiano se completa e começa a revelar-se para o leitor como o futuro vencedor do Duelo, ainda que esteja à beira da morte.

Outro aspecto que demarca bem o posicionamento do narrador ao lado de Cassiano é o fato de ele delegar voz somente às personagens que, de uma forma ou de outra, posicionam-se a favor de Cassiano, como Dona Silivana, Chico Barqueiro e Timpim. Portanto, se o narrador demonstra nitidamente a sua posição pró-Cassiano e contra-Turíbio, a sua fidedignidade é abalada.

Essa atitude do narrador defender Cassiano e antipatizar-se por Turíbio não é aleatória, ela segue os padrões do lúdico. Todo duelo comporta um forte elemento lúdico; os duelistas são jogadores que intentam algo em determinados limites espaciais e temporais; o ambiente em que se desenvolve o duelo é de tensão e entusiasmo, tal qual no jogo. Há, porém, um comportamento que não se perdoa no jogo: o jogador desmancha-prazeres, que desrespeita e ignora as regras, desabando o mundo mágico. No duelo rosiano esse jogador desmancha-prazeres é incorporado por Turíbio Todo. Uma das qualidades do agonístico guerreiro, do duelista, é a fidelidade à luta. Cassiano é fiel à luta; Turíbio, não; por isso a antipatia do narrador em relação a essa personagem. Para se ter uma idéia do descaso de Turíbio face ao jogo, é preciso lembrar que ele decide até sair do espaço delimitado para o jogo/duelo, pois, ao atravessar o rio Pará e ir para São Paulo, ele sai do labirinto e deixa Cassiano sozinho, morrendo nesse espaço. Acontece que a morte de Cassiano é apenas física, uma vez que ele revive em outro – em Timpim; e o erro de Turíbio foi justamente o de voltar para o espaço sagrado do jogo, o labirinto, pois nesse espaço é ele quem acaba morrendo, sendo vencido. Daniel Lohenstein (*apud* HOCKE, 1974, p. 169), na sua Inscrição para um labirinto, ensina que: “Aquele que se perder em meio à construção encontrará a sua salvação e o fio condutor da verdade”. Em suma, aquele que se perde,

acha-se. E é o que se dá com Cassiano, porque, quando ele achava-se perdido, sem saída, esta lhe aparece, sob a forma de Timpim, é o seu renascimento; ao passo que Turíbio, que se encontrava “achado”, vê a coisa reverter e, ao voltar, perde-se, atolado no labirinto.

O jogo entre narração e descrição é bem dosado. Ambas têm um sentido: a narração detém o ritmo e a proximidade da conversa; a descrição, sempre que acontece, é para tornar possível a visão do objeto focalizado, num contato quase que palpável e material. E um ponto alto das descrições rosianas neste conto se refere aos espaços. Na cena em que Turíbio Todo tinha ido pescar, antes de encontrar Silivana com Cassiano, é o espaço e os seus elementos que parecem empurrá-lo de volta para casa: “saíra cedo para pescar, e faltara-lhe à beira do córrego o fumo-de-rolô, tendo, em coice e queda, de sofrer com os mosquitos; dera uma topada num toco, danificando os artelhos do pé direito; perdera o anzol grande, engastalhado numa coivara” (p. 140). Nesse sentido, o espaço funciona, via prosopopéia, como agente de uma ação: o retorno de Turíbio para casa – castigado pelos elementos espaciais; o traído constatará a traição movido por forças espaciais. De acordo com Osman Lins, o espaço ficcional não tem como função apenas situar as personagens ou caracterizá-las, mas também influenciá-las: “Se há o espaço que nos fala da personagem, há também o que lhe fala, o que a influencia” (1976, p. 99). Em *Duelo* é exatamente essa uma das funções primordiais dos espaços apresentados – influenciar as ações dos duelistas.

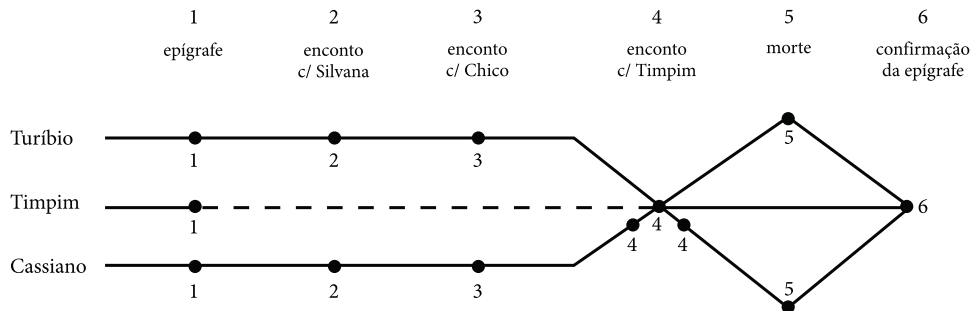
Numa crítica às posições positivistas acerca do espaço, Milton Santos (2004, p. 160), adverte-nos de que “o espaço está muito longe de ser” um “quadro neutro, vazio”. Assim, entendendo o espaço por essa perspectiva, chegamos ao conceito psicológico de espaço, o qual conduz-nos, por sua vez, à sua uma dimensão social. Nessa linha de entendimento, é que surge a diferenciação entre as noções de lugar e espaço: o **lugar** seria identificado como uma porção de terra identificada por um nome, como é o caso de Mosquito – povoado em que Cassiano encontra Timpim (p. 158); o **espaço** seria o lugar atravessado por um conjunto de relações psicológicas e sociais, ou seja, revestido de significações – Mosquito é inicialmente para Cassiano um lugar atópico, de incômodo (“onde a gente não tinha vontade de parar, só de ter medo de ficar para sempre vivendo ali” – p. 158), contudo, é nesse mesmo espaço que Cassiano começa a purificar-se, tornar-se outro após o seu contato com Timpim. Vemos, então, que Mosquito ganha significações e relações psicológicas à medida que Cassiano sente esse espaço, relaciona-se nele com ele e a partir dele.

A descrição espacial é de enorme valor, ao ponto de o narrador explicitar minuciosamente o lugar em que Turíbio Todo tinha ido “cozinhar o seu ódio branco em panela de água fria”: “a 19° de latitude S. e a 44° de longitude O.: meia dúzia de passos e todo mau-humor se deitava num estado de alívio, mesmo de satisfação” (p. 141). O uso das coordenadas geográficas – os eixos latitudinal e longitudinal –, desvela que o conto pode ser lido a partir de uma geografia da ação.

Numa passagem um pouco após a descrição das coordenadas geográficas, temos mais uma descrição espacial de suma relevância: “... Altos são os montes da Transmantequeira, belos os seus rios, calmos os seus vales; e boa é a sua gente...” (p. 141). Nesse excerto, podemos perceber que a índole das pessoas que habita o espaço é resultado da própria pacificidade espacial, isto é, os sujeitos são reflexos do espaço.

Quando Cassiano decide ir ao encalço de Turíbio, sua projeção de “caça” é construída pela probabilidade de movimentos espaciais empreendidos do inimigo: “Cassiano pensou, fumou, imaginou, trotou, cismou, e já a duas léguas do arraial, na grande estrada do norte, os seus cálculos acharam uma conclusão: Turíbio Todo tinha uns parentes na Piedade do Bagre, ou ali por menos longe...” (p. 143). E, a partir desse momento, o conto se desenrola embasado nos movimentos espaciais que Cassiano e Turíbio realizarão, ou mais especificamente por intermédio de previsões dos movimentos do inimigo pelos espaços: “Turíbio Todo viera mesmo para Piedade do Bagre (...) e fez que vinha e não veio (...). Obliquou a rota para nor-nordeste, desmandando as alturas do Morro do Guará ou do Morro do Garça, e aí houve que foi onde Cassiano tinha descalculado” (p. 144). Uma teoria que domina os estudos da física contemporânea foi criada por Einstein e nela o espaço é definido por intermédio do conceito de campo. Para Einstein, o conceito de campo pode ser definido por meio do movimento dos corpos no espaço. O movimento narrativo em *Duelo* é exatamente o movimento dos corpos dos dois duelistas pelo espaço ficcional, pelo campo, com suas idas e vindas, seus quase-encontros, seus recuos, que desenham um labirinto.

O narrador intercala cenas e sumários, dando maior espaço a estes para incutir sua visão globalizadora e mediadora. Todavia, as cenas são utilizadas nos pontos decisivos da narrativa, como na epígrafe, no reencontro de Turíbio e de Cassiano com Silvana, no encontro de ambos com Chico Barqueiro, no encontro de ambos com Timpim, e na morte de ambos. E o que se tem depois, veremos adiante, é a confirmação da epígrafe. Observe que os dois duelistas esbarram-se, nos mesmos espaços, em momentos diferentes, em cenas similares:





O que se tem em decorrência desse gráfico, como se nota, é um peixe estilizado. Veremos que o rio é um dos mais importantes elementos simbólicos da narrativa em análise. Dessa maneira, a configuração do peixe não é em vão, visto ser o peixe o símbolo do elemento água. A relação com o labirinto é também perfeitamente possível, na medida em que, segundo as lendas cristãs, os soldados romanos, na perseguição aos cristãos primitivos, orientavam-se pelo símbolo do peixe esculpido nas catacumbas subterrâneas de Roma, e tais catacumbas eram labirintos. O peixe seria, assim, nesse contexto e no caso de *Duelo*, o símbolo da saída do labirinto.

A epígrafe é uma potencial lacuna a ser conectada pelo leitor. Para o leitor atento, será um índice revelador do desfecho: a piranha cor de palha e a arraia desafiam-se. A piranha seria Cassiano, que pula de “ida-e-volta”, ou seja, é determinada em seu objetivo. A arraia seria Turíbio, que espera pelo descuido do outro, isto é, que aguarda placidamente a morte do outro. Mas eis que surge a surpresa, o terceiro elemento, o gimnoto, que seria Timpim, e entra no desafio para sair vencedor.

A importância da imagem do rio é, então, materializada desde a epígrafe, que é uma conversa a dois metros de profundidade. O rio corre por toda a narrativa: o nascimento de Turíbio é narrado através de sua localização “à beira do Borrachudo”, que é um rio que faz parte da bacia hidrográfica do rio São Francisco; Turíbio, antes de flagrar Silivana com Cassiano, tinha ido pescar; no monólogo de Turíbio, quando ele constrói sua vingança, temos mais uma imagem fluvial (“belos os seus rios”); o duelo em desencontro acontece entre dois rios: o rio das Velhas e o rio Paraopeba; às margens do Paraopeba foi o ponto do quase encontro entre os dois duelistas e também do encontro dos dois, em momentos diferentes, com Chico Barqueiro; Turíbio atravessa o rio Pará, que o conduz o São Paulo e lhe dá temporariamente nova vida; num dos momentos da trajetória final que Turíbio faz ao lado de Timpim, os dois atravessam um córrego.

Os rios simbolizam a existência humana, com a sucessão de desejos, sentidos e intenções, pois o curso das águas é a corrente da vida e da morte. A insistência na imagem fluvial pode ser interpretada através do valor atribuído ao destino humano na narrativa, já que os fatos ocorrem sucessivamente a critério do acaso, como que regidos por uma força oculta, similar ao desenrolar da tragédia.

Vale cotejar a semelhança entre um mapa fluvial e o labirinto. Os rios, com os seus diversos afluentes e subafluentes formam uma estampa labiríntica. Nesse sentido, mais uma vez percebemos que o labirinto é a imagem que define o duelo rosiano. O labirinto constitui-se como “metáfora unificadora para tudo aquilo que o mundo apresenta de previsível e imprevisível” (HOCKE, 1974, p. 167), assim como o rio, pois eles sempre correm no mesmo lugar, entretanto suas águas nunca são as mesmas e renovam a existência.

A água doce, que compõe os rios, é, no ponto de vista de Gaston Bachelard (1997, p. 163), uma “água privilegiada”, porque é a verdadeira água mítica e um de seus poderes é o de purificar. No caso do conto em estudo, podemos ler o já comentado processo de purificação de Cassiano considerando o mito da água doce.

A personagem Chico Barqueiro remete-nos a Caronte, o barqueiro do inferno, de acordo com as mitologias grega, romana e etrusca. Caronte transportava a alma dos mortos além do rio Estige mediante uma moeda. Chico Barqueiro é uma das personagens que se encontra com os dois duelistas em momentos diferentes. É no seu espaço que o encontro entre os dois quase se concretiza. E mais: é a partir do encontro com ele que os dois duelistas iniciam o seu percurso ao encontro da morte. Sobre a relação entre rio e morte, Bachelard (1997, p. 77) explica: “A morte é uma viagem e a viagem é a morte. Partir é morrer um pouco. Morrer é verdadeiramente partir, e só se parte bem, corajosamente, nitidamente, quando se segue o fluir da água, a corrente do largo rio. Todos os rios desembocam no Rio dos mortos”.

Na trajetória de Cassiano e Turíbio, eles passam por espaços que podem ser definidos como não-lugares, espaços destituídos de “expressões simbólicas de identidade, relações e história” (BAUMAN, 2001, p. 120), como as estradas pelas quais os dois percorrem. Por esse motivo Cassiano não “cochilou nem um momento” (p. 150) e decidiu, num determinado momento, retornar a um lugar provido de identidade e história: “É melhor eu voltar para casa” (p. 152). A casa é o canto do mundo do homem, o seu primeiro universo, o espaço que lhe dá ilusões de estabilidade (BACHELARD, 1993, p. 24).

Percebemos como a descrição e disposição dos espaços em *Duelo* são fundamentais para a tessitura narrativa. Os espaços aparecem, como já pontuamos, desenhando continuamente um labirinto, traçando uma geografia ficcional heterotópica, constituída por espaços justapostos e ao mesmo tempo dispersos, que unem o próximo do distante, o contínuo do descontínuo. No ver de Foucault (2001), existem duas grandes formas de posicionamentos espaciais – e culturais: as utopias e as heterotopias. O espaço utópico é o da sociedade aperfeiçoada, o da irrealdade; o espaço heterotópico obedece a posicionamentos reais fixados no interior de uma cultura e que, ao mesmo tempo em que se encontram representados, apresentam-se contestados e invertidos. As utopias consolam, uma vez que, se elas não possuem lugar no real, desvelam um espaço maravilhoso, linear, e abrem regiões simplificadas, cuja entrada é geralmente por via onírica, quimérica. As heterotopias, contrariamente, desassossegam, incomodam, pois são reais e minam a linguagem, descortinando um enorme número de mundos plausíveis fragmentários, espaços justapostos ou superpostos uns aos outros.

Em *Duelo*, o que temos no início e no desenrolar narrativo é uma dimensão heterotópica, onde há um jogo de inversões, fragmentações e justaposições de trajetos e de representações dos duelistas:

para onde vão, para onde voltam, quem eram e quem passam a ser na medida em que percorrem os rios, as estradas, enfim, todos os espaços pelos quais passam. A representação heterotópica, como já pontuamos, forma uma imensa rede que se desenha de forma rizomática: “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 13). O espaço heterotópico do conto constitui-se, dessa forma, como um rizoma, representando pelo labirinto que se delinea por toda a narrativa.

No entanto, de um ponto da narrativa em diante, mais especificamente, após o encontro de Timpim com Cassiano, a dimensão espacial do conto passa a ser utópica – a do aperfeiçoamento, a da fábula –, já que o conto termina cumprindo o desejo do narrador e da maioria das personagens: a vitória de Cassiano sobre Turíbio.

Podemos realizar uma leitura da dimensão heterotópica e utópica da narrativa por intermédio das noções de espaço liso e espaço estriado definidas por Deleuze e Guattari (1997). Para esses autores, o espaço liso é nômade, direcional e se constitui como uma superfície que pode expandir-se em múltiplas direções – é o que acontece durante o duelo. Os elementos que compõem o espaço liso são inseparáveis entre si, mas completamente heterogêneos. A composição do enredamento do espaço liso possui uma proliferação descentrada, realizada por variações ininterruptas, constituindo um emaranhado de linhas e trajetos. A ordem do espaço liso é a do acontecimento. Temos, então, quando do evento principal narrado, o duelo, um espaço liso, rizomático e heterotópico.

Após a entrada de Timpim e da conseqüente sinalização para o encerramento do duelo, o espaço liso começa a estriar-se. O espaço estriado é o das sedimentações históricas, organizado, dimensional, espaço da utopia. Nesse espaço, há a organização das linhas e dos planos, como Timpim faz quando mata Turíbio e coloca em ordem o que estava em desordem – do ponto de vista do narrador, como vimos. No espaço estriado, há a normatização da vida e a distribuição de funções e lugares a serem ocupados pelos sujeitos nele inseridos. Timpim é aquele que, desde o início – da epígrafe –, tem por função oportunizar a vitória e, nessa ação, definir os lugares dos sujeitos inseridos no jogo, no duelo: Cassiano direto para o céu e Turíbio para a lama, o lodo.

Essa transformação dos espaços – de lisos a estriados –, é descrita por Deleuze e Guattari: “devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso” (1997, p. 180). Dessa maneira, entendemos a movência de um espaço liso a estriado, de uma heterotopia a uma atopia, e, se o conto continuasse, possivelmente presenciaríamos o estriado alisar-se e a utopia verter-se em heterotopia mais uma vez.

Percebemos com esta leitura do conto Duelo que uma narrativa pode potencializar o espaço como elemento ficcional gerador de sentidos de base da narrativa. A narrativa sugere-se como um labirinto e instiga o leitor a mover-se por ele. Há vários espaços que se apresentam como arena do duelo – arena labiríntica –, entretanto o rio configura-se como o espaço principal dos momentos de ápice do duelo. O rio se assemelha à imagem do labirinto, e o labirinto se constrói de uma forma rizomática, espaço heterotópico. A heterotopia que vemos desenhada no início da narrativa cede lugar ao final a uma espacialidade utópica – da perfeição, realidade ditada pelo desejo, pela fábula. De acordo com Sadler: “Todo espaço é temporário, nada é reconhecível, tudo é descoberta, todas as coisas mudam, nada serve como um monumento” (1996, p. 143). Assim, em Duelo, os espaços se caracterizam pela movência, pela mudança nas espacialidades e nos destinos dos dois duelistas.

### Referências Bibliográficas

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

\_\_\_\_\_. *A poética do espaço*. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Trad. Maria Ermantina G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

DE CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano: Artes do fazer*. 5ª. ed. Trad. Ephraim F. Alves. Petrópolis: Vozes, 1994.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia – vol. 1*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

\_\_\_\_\_. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia – vol. 5*. Rio de Janeiro: Ed. 34.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. In: *Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema*. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. (Ditos e Escritos III).

HOCKE, Gustav R. *Maneirismo: o mundo como labirinto*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: LIMA, Luiz Costa (org. e trad.). *A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

KOTHE, Flávio. *O herói*. 2ª ed., São Paulo: Ática, 1987.

LINS, Osman. *Lima Barreto e o espaço romanesco*. São Paulo: Ática, 1976.

ROSA, João Guimarães. *Duelo. Sagarana*. 7ª ed., Rio de Janeiro: José Olympio, 1965.

SADLER, S. *The situationist city*. Cambridge: MIT Press, 1996.

SANTOS, Milton. *Por uma Geografia Nova: da crítica da Geografia a uma Geografia Crítica*. São Paulo: EDUSP, 2004.

TACCA, Oscar. *As vozes do romance*. Coimbra: Almedina, 1983.

Recebido em 30 de novembro de 2007

Aceito em 10 de abril de 2008