02

**AS PULP FICTIONS DE GUIMARÃES ROSA:
UM ESTUDO DOS CONTOS “MAKINÉ”
E “CHRONOS KAI ANAGKE”¹**

André Karaszczuk Taniguchi
Cristhiano Motta Aguiar

André Karaszczuk Taniguchi

Doutorando em Letras, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior no Programa de Excelência Acadêmica (CAPES-PROEX).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2487471699408948>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-2182-0385>.

E-mail: andrekaraszczuk@gmail.com.

Cristhiano Motta Aguiar

Pós-doutor, pela Princeton University (2023).

Professor do programa de Pós-Graduação em Letras Stricto Sensu da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6879955445262831>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4334-691X>.

E-mail: cristhiano.aguiar@mackenzie.br.

Resumo: O presente artigo propõe uma reflexão acerca da fase inicial da carreira literária de João Guimarães Rosa (1908-1967) por meio da publicação póstuma *Antes das Primeiras Estórias* (2011), entre

1 Título em língua estrangeira: “Guimarães Rosa’s pulp fictions: a study of the short stories ‘Makiné’ and ‘Chronos kai anagke’”.

os quais encontram-se dois contos de Fantasia. Com a ascensão dos estudos contemporâneos sobre o Insólito Ficcional, muitos textos outrora esquecidos foram redescobertos e contemplados sob novas perspectivas, como é o caso de nosso *corpus*. Os contos de Rosa se aproximam do Horror, do Fantástico e da Fantasia, remetendo às *pulp magazines* norte-americanas, revistas literárias do início do século XX que exploravam os mais diversos gêneros do Insólito Ficcional, bem como a Ficção Científica. Entre os textos de *Antes das Primeiras Estórias* (2011), analisamos dois contos sob a perspectiva teórica da Fantasia: “Makiné” e “Chronos kai anagke”.

Palavras-chave: *Pulp fiction*. Fantasia. Literatura brasileira. Guimarães Rosa. Historiografia literária.

Abstract: This article discusses João Guimarães Rosa (1906-1967)’s initial literary career by analyzing the posthumous publication *Antes das Primeiras Estórias* (2011), in which two Fantasy short stories can be found. Since the contemporary rise of Fantasy Studies, many forgotten texts were rediscovered and analyzed under new perspectives, such is the case of our *corpus*. Rosa’s short stories flirt with Horror, the Fantastic and Fantasy, resembling North American *pulp magazines*, early 20th-century literary publications that explored various genres from Speculative Fiction. Among the texts from *Antes das Primeiras Estórias* (2011), we analyze two short stories from the perspective of Fantasy: “Makiné” and “Chronos kai anagke”.

Keywords: *Pulp fiction*. Fantasy. Brazilian literature. Guimarães Rosa. Literary historiography.

INTRODUÇÃO

João Guimarães Rosa (1908-1967), em praticamente toda a sua produção literária, foi marcado pelo experimentalismo modernista e pela utilização do imaginário sertanejo. Rosa, entretanto, não

explorava o regionalismo sertanejo apenas no sentido de representar o sertão mineiro e seus costumes, mas também incorporava a linguagem sertaneja, com o acréscimo de neologismos aos textos, introduzindo um narrar possivelmente único à literatura brasileira.

A exploração do imaginário sertanejo também permitiu a inclusão do sobrenatural em sua obra, apresentando causos, situações inusitadas e mágicas. O insólito é uma parte fundamental para a produção de Guimarães Rosa, e mesmo seu único romance divaga acerca da existência do Diabo e, conseqüentemente, de Deus. *Grande Sertão: Veredas* (1956), como analisa Massaud Moisés (2022), também possui similaridades com as narrativas medievais, permitindo uma associação entre os jagunços sertanejos e os cavaleiros errantes, um elemento compartilhado pelo gênero Fantasia.

Como essa breve apresentação indica, Rosa nunca abandonou o sobrenatural em sua produção, no entanto, há um breve episódio de sua carreira literária que não é frequentemente mencionado pela historiografia literária: seus primeiros contos publicados nos jornais *O Cruzeiro* e *O Jornal* entre 1929 e 1930.

Uma série de investigações de Braulio Tavares, como expõe Roberto de Sousa Causo (2003, p. 235-237), nos mostra que o início da carreira literária de Guimarães Rosa foi fortemente marcado pelas *pulp magazines* norte-americanas. Tavares (apud CAUSO, 2003, p. 236) aponta para a existência de três contos similares a Edgard Allan Poe, E.T.A. Hoffmann e outros autores, algo completamente oposto ao regionalismo sertanejo que seria a principal marca do autor².

2 Mesmo na fase posterior de sua carreira literária, Rosa ainda possuía algumas influências de gêneros como Horror, Fantasia e Ficção Científica. Em um relato de Fausto Cunha (apud CAUSO, 2003, p. 237), amigo pessoal de Rosa, ele aponta que o autor escrevera “A terceira margem do rio” (1962) como uma “narrativa fantástica”, aos

Posteriormente, em 2011, a editora Nova Fronteira desenvolveu uma compilação desses contos em uma nova publicação póstuma: *Antes das Primeiras Estórias*, a qual utilizaremos neste artigo.

Contendo os contos “O Mistério de Highmore Hall”, “Makiné”, “Chronos kai Anagke” e “Caçadores de Camurça”, *Antes das Primeiras Estórias* (2011) apresenta um Guimarães Rosa fortemente influenciado pelo *pulp* e pelas narrativas do Romantismo. “O Mistério de Highmore Hall” possui traços de Poe; “Makiné” se assemelha ao gênero Espada e Feitiçaria; enquanto “Chronos kai Anagke” e “Caçadores de Camurça” não estão distantes de Hoffmann. Embora essas narrativas tenham maiores proximidades com o Horror e com o Fantástico, a presença da Fantasia pode ser identificada em alguns casos.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é discutir os casos dos contos “Makiné” e “Chronos kai Anagke”, os quais possuem muitas proximidades com a Fantasia e alguns de seus subgêneros. Em um primeiro momento, estabelecemos algumas premissas teóricas para uma melhor contextualização, então seguimos para as respectivas análises.

FANTASIA E AS PULP MAGAZINES

O gênero Fantasia pode ser considerado parte da família do Insólito Ficcional. Segundo Matangrano e Tavares (2018, p. 20), o Insólito Ficcional funciona como uma grande categoria que engloba as principais narrativas de gênero — Fantasia, Horror, Neofantástico, Realismo Maravilhoso etc. O Insólito não se trata

moldes das “revistas de *science fiction*”, mas estranhou o fato de Cunha, um leitor do gênero, não reagir entusiasmadamente à narrativa.

de um gênero, mas sim de um modo, uma vez que o sobrenatural pode ser encontrado tanto em prosa, quanto em poesia e com diversas abordagens.

A Fantasia possui muitas definições teóricas distintas, mas um ponto de partida pertinente é o Fantástico de Todorov (2019), o qual estabelece os polos do Estranho, do Fantástico e do Maravilhoso em relação a um determinado evento sobrenatural. Nessa perspectiva, a conclusão do evento insere a narrativa em uma dessas categorias: a permanência da dúvida pertence ao Fantástico, a racionalização é parte do Estranho e a confirmação integra o Maravilhoso. A Fantasia, assim, seria esse Maravilhoso, uma vez que os eventos do gênero são, de forma geral, confirmados como reais em seus universos fictícios.

No entanto, há mais na Fantasia do que a sua confirmação: trata-se de um gênero que estabelece a ficcionalização das lendas e mitos. Em *As Raízes do Conto Maravilhoso* (2002), Vladimir Propp estuda narrativas secundárias, histórias provenientes do folclore e das lendas que surgem a partir dos mais diversos contextos histórico-sociais, apontando também para a existência de narrativas artísticas, as quais se apropriam do mítico e do lendário em prol da ficção. Nesse sentido, as histórias de Fantasia seguem os mesmos temas e estruturas: a aventura, a interação com os deuses e monstros, os conflitos, os atos heroicos, a interação com a magia etc.

Também há outro aspecto pertinente para a definição da Fantasia: o feérico ou a Feéria. Erich Auerbach, em *Mimesis* (2021, p. 138), ao analisar o livro *Yvain*, de Chrétien de Troyes, aponta para a existência de uma “aura feérica” no texto,

elementos mágicos que inserem a narrativa “no mundo dos Contos de Fadas”; similarmente, isso é o que J.R.R. Tolkien (2020) definiria como a Feéria. Uma história de Fantasia, nesse sentido, necessita do feérico, aproximando a trama do lendário e afastando-a do realismo³. Na maioria das narrativas do gênero, independentemente do subgênero, encontramos elementos desse tipo que auxiliam o desenvolvimento do feérico. Embora outras particularidades pertençam à Fantasia, a sua raiz como ficcionalização das lendas e mitos é o principal aspecto para compreendermos a origem e funcionamento de um gênero com crescente popularidade.

A ascensão da Fantasia como gênero popular se inicia no século XIX, sobretudo na Inglaterra com autores como George MacDonald (1824-1905), William Morris (1834-1896) e Lewis Carroll (1832-1898), mas o século XX também tem um papel considerável nisso, uma vez que as obras de maior renome são publicadas nesse período. Entre elas, podemos citar a trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954-55), do já mencionado J.R.R. Tolkien (1892-1973), o qual, de certo modo, estabeleceu uma tradição ao gênero.

Não obstante, nas décadas de 1910 e 1920, surge um outro canal de propagação dos gêneros Especulativos: as *pulp magazines* — revistas de polpa — que se popularizaram nos Estados Unidos. Essas revistas semanais — de capas coloridas e frequentemente pornográficas — continham inúmeras histórias de Horror, Ficção Científica e Fantasia a preços extremamente baixos. Entre os autores que escreveram para revistas *pulp*, destacam-se nomes

3 Não significando, entretanto, um rompimento com os elos de verossimilhança e causalidade, elementos essenciais para a “persuasão” da Fantasia.

reconhecíveis do Insólito Ficcional e da Ficção Científica, tais como H.P. Lovecraft (1890-1937), mais voltado ao Horror; Edgar Rice Burroughs (1875-1950), criador do personagem Tarzan; H. G. Wells (1866-1946), na Ficção Científica.

Mais que um entretenimento de baixo custo, o *pulp* disseminou diversos gêneros, influenciando o imaginário popular e a ainda embrionária indústria audiovisual, a qual também contribuiu consideravelmente para o desenvolvimento do Horror, da Fantasia e da Ficção Científica no desenrolar do século XX até o contexto contemporâneo de sucessos de bilheteria no cinema e dos *best-sellers* mundiais.

Embora a tradição das *pulp magazines* tenha surgido no Brasil apenas muitas décadas depois — por volta da década de 1950 —, alguns autores nacionais, conscientes acerca desse fenômeno, replicaram seus estilos em produções pontuais. Esse foi o caso de Guimarães Rosa, o autor dos contos de *Antes das Primeiras Estórias* (2011).

O CONTO DE MAG-KINNÉR

“Makiné” (2011), originalmente publicado em 9 de fevereiro de 1930 n’*O Jornal*⁴, segue a temática encontrada nas primeiras manifestações da Fantasia brasileira, as quais exploram algumas lendas indígenas. O conto relata um breve episódio ambientado no Brasil pré-cabralino — mais especificamente, na Antiguidade —, quando uma expedição de egípcios, etíopes, tírios, cananeus, sidônios e outros povos de origem semita ou fenícia exploram as terras brasileiras. A premissa é provavelmente baseada em uma

4 Uma digitalização do jornal com o conto está disponível em: https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=110523_03&pagfis=609. Acesso em: 13 set. 2024.

recorrente hipótese de que o Brasil fora visitado por fenícios durante a Antiguidade⁵. A partir disso, Rosa desenvolve uma narrativa que combina a lenda de Sumé⁶ com essa expedição.

A história é protagonizada pelo mago astrólogo Kartpheq, um dos guias da viagem que parte do norte brasileiro e se encerra no local batizado pelos nativos como Makiné. Com a ajuda dos tupinambás, o objetivo do grupo era encontrar a lendária gruta de Mag-Kinnér⁷, repleta de riquezas e anteriormente habitada pelo sábio Summér. Em um conselho entre os líderes e representantes da expedição — o rei de Tiro, o rei de Sidom e agentes do rei Salomão —, Kartpheq narra suas glórias passadas antes de deixá-los partir de volta ao Oriente Médio; secretamente, o astrólogo desejava permanecer no Brasil para tomar as riquezas de Mag-Kinnér. Quando os reis partem, Kartpheq convoca o líder tupinambá Piraintatá e exige mulheres e crianças para um sacrifício de invocação a Baal-Moloch, uma antiga divindade canaanita. Ao perceber que sua noiva seria sacrificada, Piraintatá e o restante dos tupinambás se rebelam contra Kartpheq e os remanescentes

5 A questão é amplamente debatida e questionada no campo arqueológico, com múltiplas perspectivas contra e a favor. Um pertinente tema para o assunto é a Pedra da Gávea, localizada no Rio de Janeiro, uma montanha que possui um formato similar a um rosto humano, além de conter inscrições em caracteres supostamente fenícios.

6 Sumé é uma entidade da mitologia tupi relacionada à agricultura e ao conhecimento. Câmara Cascudo (2001, p. 836) descreve uma versão em que ele é um homem branco que aparece entre os indígenas antes do Descobrimento, deixando apenas suas pegadas; posteriormente, surge entre os jesuítas a crença de que aquela era uma aparição de São Tomé, um dos apóstolos de Cristo no Novo Testamento. Podemos identificar um certo sincretismo religioso nessa questão, pois uma figura da mitologia nativa passa a ser interpretada de outra maneira pelos colonizadores, e dessa junção surge uma outra versão: a de que Sumé era o santo que viera à América para catequizar os povos nativos antes das Navegações.

7 A Gruta do Maquiné é um ponto turístico real localizado em Cordisburgo, Minas Gerais. Guimarães Rosa era natural dessa cidade.

fenícios. O grupo foge para uma cripta, justamente Mag-Kinnér, onde se encontram as riquezas de Summér, o Sumé dos nativos, mas são presos por Piraintatá no interior da gruta com pedras, perdendo-se para a eternidade.

Em termos de conteúdo narrativo, há pouco para se discutir acerca de “Makiné”, sua trama é consideravelmente simples, embora possua 16 páginas. A maior parte do conto é composta por descrições, menções a nomes e uma construção geral do universo ficcional. Seu principal foco é a ficcionalização da lenda dos fenícios no Brasil, desenvolvendo um episódio violento protagonizado por sociedades da Antiguidade. Comparações com as histórias de *Conan, o bárbaro*, de Robert. E. Howard (1906-1936), nesse sentido, são completamente possíveis, uma vez que os temas possuem similaridades⁸, assim como com o subgênero da Espada e Feitiçaria⁹, de modo geral. O aspecto heroico, algo típico dessas narrativas, também se faz presente no conto de Rosa, mas de outro modo. Considerando que *Conan, o bárbaro* teve sua primeira publicação apenas em 1932, “Makiné” (2011) antecipa alguns elementos encontrados na obra de Robert E. Howard.

Na Espada e Feitiçaria, encontramos um subgênero no qual um herói se envolve em situações violentas e frequentemente

8 Em dissertação defendida por Igor Gonçalves, *A potência narrativa da violência e do sobrenatural: suas configurações estéticas e temáticas em “Makiné”, de Guimarães Rosa, e “A torre do elefante”, de Robert E. Howard* (2023) estabelece comparações entre o conto de Rosa e uma novela de Conan. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/39479>. Acesso em: 23 abr. 2024.

9 Espada e Feitiçaria, ou *Sword and Sorcery* em inglês, é um subgênero da Fantasia inaugurado por Robert. E. Howard e suas histórias de Conan. Stableford (2009, p. 394) define a Espada e Feitiçaria como uma narrativa focada na violência explícita e com a presença marcante da magia; de modo geral, é um subgênero ambientado em um mundo pré-histórico ou durante a Antiguidade.

mágicas contra monstros e magos. A trama de “Makiné” (2011), como sua breve sinopse aponta, possui algumas similaridades com esse subgênero, pois possui uma trama violenta que se encerra com um herói combatendo o antagonista. A diferença desse conto, porém, é a inversão dos papéis da história, a qual é narrada sob o ponto de vista do feiticeiro, enquanto a introdução do herói surge apenas no final.

Com efeito, aprofundemos a discussão a partir da construção do universo, o foco majoritário do texto. Nos primeiros parágrafos, o narrador constrói o espaço e o contexto da trama:

Kartpheq, o astrólogo assomou à boca da gruta e arrastou o olhar pelo campo que se declivava a seus pés. Contemplou as tendas trapezoidais de peles de texugo e linho colorido do arraial fenício, onde se movimentavam homens e animais nos últimos preparos da partida, em azáfama zumbidora de colmeal, e, mais além, na orilha do bosque, a taba dos tupinambás amigos, mastreada de lanças compridas, cujos enfeites de penas multicores se agitavam à bafagem da brisa. E o viridário vegetal, aquarelado com todas as nuances de folhagem, desde as tintas chlorineas dos sarçais e relvados até o verde-fundo de pântano das frondes rupestres, esmeraldejava numa orgia de seiva, rodeando e invadindo os dois acampamentos. (ROSA, 2011, p. 35-36)

O fragmento fornece inúmeras informações relevantes para a compreensão dos eventos: a trama é narrada pelo ponto de vista de Kartpheq, um nome completamente incomum para o vocabulário brasileiro, indicando uma origem longínqua ou fictícia; além disso, ele é um astrólogo, ofício também incomum, mas que

transmite o sentido de algum misticismo. Em seguida, descreve-se parte da paisagem natural e a composição do acampamento, o “arraial fenício”, termo essencial para a contextualização da narrativa. Então, há menção aos “tupinambás amigos”, sugerindo uma interação entre os dois povos e confirmando a ambientação do conto nas futuras terras brasileiras. Com um único parágrafo, o narrador transporta o leitor ao Brasil da Antiguidade, o qual mantém as maravilhas naturais, tal como descritas na frase final do trecho. Embora nas etapas iniciais de sua carreira literária, Rosa já demonstra sua predileção pela construção minuciosa do espaço ficcional, bem como a utilização de neologismos, representada nesse fragmento por “esmeraldejava”.

Alguns parágrafos depois, inicia-se a descrição dos povos da expedição, formando uma imagem, de certo modo, exótica:

A multidão-formigueiro — egípcios, de cabeleiras frisadas, vestindo curtos calasiris com mangas guarnecidas de franjas, calçados com sandálias de couro de hipopótamo; negros hercúleos da Etiópia, lustrosos e seminus; cananeus, sidônios e tírios, trajando estofos de lã purpureada; habitantes de Arad, com os cabelos enrodilhados por colares de ouro; hebreus, cujas túnicas compridas varriam o chão; colonos cários, pelasgos, basanitas e filisteus, pobrememente enroupados — baralhava-se, balburdeando, por entre pragas e imprecações. (ROSA, 2011, p. 36-37)

A cena ilustra uma combinação inusitada de povos da Antiguidade: egípcios, etíopes, cananeus, sidônios, tírios, hebreus, habitantes de Arad, cários, pelasgos, basanitas e filisteus. Muitos nomes rapidamente listados — a maioria provavelmente

desconhecida para grande parte dos leitores d'*O Jornal* —, proporcionando uma exotividade quase mágica em decorrência da grande distância temporal. Não obstante, alguns desses povos são mencionados no Antigo Testamento bíblico, reforçando a ideia de uma proximidade com o sagrado e com tempos longínquos.

Tão pertinente quanto esse aglomerado da Antiguidade é o fato de os povos estarem unidos, cooperando em uma expedição rumo às terras desconhecidas do oeste. Uma narrativa similar ambientada nas proximidades do Mediterrâneo seria relativamente comum, mas sua ambientação no Brasil torna-a praticamente insólita, deslocada da realidade histórica¹⁰, aproximando-se de uma história alternativa. O parágrafo no qual os reis e representantes dos povos são descritos reforça o senso de deslocamento, assemelhando-se a um concílio real sediado em um mundo alternativo.

Durante esse concílio, Kartpheq inicia a narração de seus feitos, assim como também apresenta o lendário Summér:

— “Summér era um visionário, que tratava como iguais os homens tupinambás. Mas a mim todos temem, e eu os piso como a cães! Minha ciência é infinita, como infinito é o meu poder! Conheço os arcanos e as religiões de todos os povos, desde os Amorreus gigantes que habitam as montanhas de Hesbon, e Kades Barnéa, até os Agriophagos dos confins da Etiópia, comedores de carne de leão e de pantera.”

“Convivi com os Caledônios e Hibémios das ilhas Cassiteridas, onde se busca o estanho, e, quando as galeras de Azgrak e Metu-Baal foram procurar

10 Apesar da teoria sobre a presença fenícia no Brasil existir, é de senso comum que a história da América do Sul se inicia com os povos nativos e continua durante o período das Navegações. A inclusão de um evento anterior se aproxima da ficcionalização de uma lenda ou da própria História.

o alambre e o succino no mar das praias geladas, pude aprender as lendas das raças de cabelos de açafraão, que adoram as árvores e os trovões.

“Por terra, estive em Tophel, no mar de Suph, colhi o alkitran dos cardoz do Líbano, transpus o monte Sirion, o deserto de Moab, o país de Amalek e o de Argob. Vi, além de Asdoth-Pisga, o mar da Campina, ou mar Salgado, e a cidade de Asroer, que se mira no rio Arman. Morei com os Aveus, Getheus, Ekronus e com as gentes que adoram o fogo e vivem nas cavernas. Finalmente, passei do outro lado do Indus, onde poucos têm chegado, e os sacerdotes que encantam serpentes ensinaram-me os mantras que dominam a natureza.” (ROSA, 2011, p. 39-40)

Novamente, o conto estabelece uma espécie de listagem com diversos nomes, regiões e povos, ainda fornecendo o tom de exotividade, mas também construindo Kartpheq como um personagem muito poderoso e cruel, a antítese de Summér, o qual tratava todos como iguais. Todas as regiões mencionadas pelo personagem correspondem a lugares reais localizados em diversas partes do mundo, tornando-o um personagem “global” antes de qualquer ideia similar existir. Somente um mago seria capaz de vagar por tantas localidades, vivenciar todas as aventuras mencionadas e permanecer ileso; o discurso de Kartpheq confirma seu poder.

O protagonista, então, passa a descrever a jornada da expedição a um escriba. Entre os detalhes das navegações e algumas etapas, ele menciona a passagem por um “Rio Salomão em cujas margens vivem as mulheres guerreiras” (ROSA, 2011, p. 42). É muito provável que essa seja uma menção às guerreiras amazonas, as icamiabas, enquanto o rio Salomão talvez seja o nome concebido pela expedição para o

rio Solimões, parte inicial do rio Amazonas; indicando que jornada iniciara pelo norte do Brasil.

A primeira parte de “Makiné” (2011) é composta pela descrição dos povos e pela narração de Kartpheq, contendo poucos eventos notáveis além da partida da expedição e a revelação do plano do mago. Considerando apenas essa parte, notamos uma ficcionalização de lendas e da própria História, no entanto, é apenas na segunda parte que somos introduzidos ao verdadeiro herói da trama e ao conflito principal.

Quando Kartpheq se encontra sem oposição nas terras brasileiras, convoca o líder dos Tupinambás, Piraintatá.

Um vulto moreno, ornado de plumas coloridas, subia lentamente o outeiro. Era o chefe dos tupinambás, que trazia ao “pajé branco” a oferta quotidiana de caça. Veio tímido, apassivando-se, retardando a marcha: depôs respeitosamente no chão o cervo morto e gaguejou aos [...] desordenados, varado pelo magnetismo dos olhos de harpia: — “Piraintatá espera a fala de Abúna...” Kartpheq demorou em silêncio o terror do outro; depois ordenou friamente, com um timbre de aço: — “Traz-me dez crianças da tua raça e aquela mulher jovem com quem falavas há pouco, para que sejam oferecidas ao deus dos brancos!” Piraintatá sentiu que alguma coisa se lhe estreitava na garganta enquanto uma outra dilatava-se-lhe no lado esquerdo do peito, como um trote pesado de tapir. Recuou, quase caindo, as fontes molhadas por suor frio, e tentou de brusco libertar-se da sugestão. (ROSA, 2011, p. 45-46)

Piraintatá e os tupinambás são, aparentemente, amistosos à expedição, mas Kartpheq, provavelmente pela primeira vez, exige

uma oferenda maior: dez crianças e a noiva do herói para um sacrifício na fogueira dedicado ao “deus dos brancos”. Piraintatá, que não tem seus aspectos físicos minuciosamente descritos, demonstra resistir ao pedido, mas, sentindo que “alguma coisa se lhe estreitava na garganta”, se entrega ao poder do mago. Trata-se da primeira manifestação mágica em “Makiné” (2011).

O herói cede, e o feiticeiro inicia seu ritual dedicado a Baal-Moloch, o “soturno morcego, que tem dois olhos na frente e dois na nuca — dois fechados e dois abertos — quatro asas nas costas — duas dobradas e duas espalmadas — e mais duas na cabeça” (ROSA, 2011, p. 47). O narrador descreve Kartpheq sacrificando um menino ao fogo, seguido pelos lamentos dos tupinambás; a cena é exposta com muitos detalhes, não distante do que ocorreriam nas narrativas de *Conan, o bárbaro*.

O mago então agarra Aytira, a noiva de Piraintatá, levando-a ao fogo. A amante grita o nome do herói, e então inicia-se a ação:

Aquele brado angustiado, toda a pujança bravia das selvas tempestuou no peito escuro do selvagem. Quebrou-se o encantamento.

Um retesar de músculos, um bote de pantera, um grito rouco de guerra, e a tribo inteira se arrojava empós ele, como um enxame de marimbondos, vibrando clavas e lanças.

Dois dos punos caíram farpeados, enquanto Kartpheq, zozzo pelo choque, mal conseguia alcançar a boca da gruta, em companhia dos outros três.

Já Piraintatá vinha-lhes nos calcanhares, arfando como um búfalo, através dos amplos salões.

Numa cripta escura do algar, o mago procurou o orifício bem seu conhecido, que descia alguns

côvados como um poço, para mudar logo depois de direção, escavando-se em comprido corredor horizontal. No fim dessa galeria jaziam os diamantes de Summér, o “Sumé” dos vermelhos. (ROSA, 2011, p. 48-49)

Tal como o bárbaro Conan, Piraintatá, impulsionado pela revolta, retesa seus músculos, brada, e com um “bote de pantera”, avança contra Karpheq enquanto o restante dos tupinambás também combate. Eles conseguem abater dois homens e perseguem o astrólogo, a essa altura incapaz de reagir, e seus remanescentes até a tão almejada gruta de Mag-Kinnér, onde os antagonistas têm seu destino final. A cena é breve, mas trata-se de uma amostra das sequências de combate que marcariam o subgênero da Espada e Feitiçaria, assim como a própria Fantasia em geral.

Com a ameaça contida, o povo celebra: “Nos dias que se seguiram, a festa ferveu no aldeamento tupinambá, e os vinhos e provisões dos fenícios foram bem aproveitados nas núpcias de Piraintatá e Aytira” (ROSA, 2011, p. 50). “Makiné” (2011) é um conto narrado sob o ponto de vista do antagonista. O herói da trama é apresentado apenas nas páginas finais, mas continua cumprindo sua função de combater as trevas, resgatar a donzela e casar-se com ela. Embora o conto seja majoritariamente protagonizado pelas trevas, a eucatástrofe — o final feliz — surge em seu desfecho. Não obstante, também há uma outra perspectiva a se mencionar: a exaltação da determinação dos tupinambás, os quais enfrentam um indivíduo com capacidades extraordinárias. Na Fantasia, é recorrente que o triunfo final parta das mãos das pessoas simples; o mesmo ocorre em “Makiné” (2011): a ameaça fenícia é aniquilada pelos nativos, impulsionados

não pelo poder, mas pelo amor, revolta e lealdade; a resiliência dos heróis combate as trevas.

Nesse sentido, o conto de Rosa pode ser considerado uma narrativa de Fantasia que possui aspectos do subgênero Espada e Feitiçaria. A carreira inicial de Guimarães Rosa é marcada não apenas pela empreitada nas narrativas das *pulp fictions*, mas também por antecipar elementos pertinentes à Fantasia.

A VIAGEM AO MUNDO DO XADREZ ETERNO

De forma distinta do conto anterior, “Chronos kai anagke”¹¹ (2011), ou “Tempo e destino”, originalmente publicado n’*O Cruzeiro* em 21 de junho de 1930¹², tem uma maior proximidade com o Fantástico todoroviano no sentido de apresentar um evento sobrenatural que permanece no limiar da dúvida sobre sua veracidade¹³. No entanto, alguns aspectos tornam-no pertinente para esta discussão.

Em “Chronos kai anagke” (2011), o protagonista é o ucraniano Zviazline, um jovem e talentoso jogador de xadrez que visita a cidade de “K...”, no sul da Alemanha, para participar de um importante torneio internacional. Durante uma partida de treinamento, Zviazline nota uma figura demoníaca observando seus movimentos; o ser o provoca e desaparece. O narrador, então, sugere que o ucraniano seria envenenado, e após beber um

11 O título original era escrito com o alfabeto grego, mas a edição de *Antes das Primeiras Estórias* (2011) optou pela transliteração em português.

12 A digitalização do jornal pode ser visualizada em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=003581&pagfis=2784>. Acesso em: 24 abr. 2024.

13 Para Todorov (2019), a dúvida é o principal elemento da literatura Fantástica. Em suas reflexões, o autor aponta que a hesitação, ou vacilação, é um efeito necessário para o leitor, que deve permanecer incerto acerca dos eventos narrados.

café no dia seguinte, ele entra em delírio e perambula pela cidade até chegar ao castelo de Fuchsenberg, onde é recepcionado por uma espécie de manequim de cera. Navegando pelos corredores, Zviazline entra em uma sala com dois homens imersos em uma partida de xadrez; um deles era o ser demoníaco, o outro era um homem de cabelos e barbas brancas.

Percebendo a presença do protagonista, o demônio explica que Zviazline era esperado por ambos, e então narra que o xadrez fora uma invenção sua enviada para a Terra, uma espécie de enigma a ser decifrado pela humanidade. Ele, a Fatalidade, Anagke, também afirma que trava uma eterna partida com o homem de branco, a representação do Tempo, Chronos. O ser desaparece, Zviazline flutua e presencia o desenrolar da história, bem como a multiplicação dos seres humanos. Ao fim da visão, acorda e corre até o local do torneio de xadrez, sendo surpreendido com um cartaz indicando a sua vitória. Questionando o quanto de tempo havia passado, descobre que o torneio ocorrera há 20 dias, e conclui que enquanto o Tempo lhe distraía, Anagke assumira seu lugar. Zviazline retorna à Ucrânia, mas abdica do xadrez, provando-se “mais forte que Adão” (ROSA, 2011, p. 69).

Diferentemente de “Makiné” (2011), esse conto possui uma narrativa mais extensa, porém mais enigmática. Há uma clara proximidade com o Fantástico oitocentista, no qual um evento inusitado é o principal catalisador para a ruptura entre sobrenatural e realidade. Entretanto, “Chronos kai anagke” (2011) parece rebater quaisquer questionamentos possíveis em relação à veracidade dos acontecimentos. Discutiremos sobre esse tema antes de aprofundar na trama.

Em um primeiro momento, os eventos narrados no conto parecem obra de alguma alucinação de Zviazline, entorpecido por uma substância desconhecida. No entanto, o narrador aparenta incerteza ao explicar o acontecimento:

Ninguém poderia duvidar da honestidade dos competidores de Zviazline, mas, seja porque o medo transtorna as consciências, ou seja por qualquer outro motivo, o que é fato é que, na véspera do torneio, um deles foi visto fornecendo confidencialmente dinheiro e instruções a um empregado do hotel... (ROSA, 2011, p. 59)

O parágrafo é iniciado com a afirmação de que a honestidade dos competidores não poderia ser duvidada, entretanto, a conjunção adversativa “mas” seguida pela conjunção alternativa “seja” aponta para possíveis justificativas para o envenenamento de Zviazline. Apesar disso, a realidade é incerta, e o narrador pode apenas supor. O único fato concreto é o de que alguém havia sido visto fornecendo dinheiro e instruções ao empregado do hotel; encerrando o parágrafo com reticências, o que reforça o tom misterioso do acontecimento.

Se o envenenamento de Zviazline é um enigma sem solução, a primeira aparição da figura demoníaca não foi um evento presenciado apenas pelo protagonista; pois: “Os circunstantes indagaram-se mutuamente, mas nenhum conhecia a esdrúxula criatura de sortilégio. Era decerto algum brincalhão de mau gosto, que quisera se divertir à custa deles” (ROSA, 2011, p. 59). Todos os presentes foram capazes de ver e ouvir a entidade, excluindo uma hipótese de devaneio por parte do ucraniano.

Ao despertar de seu transe, no final da narrativa, Zviazline recupera a sua consciência totalmente, mas descobre seu triunfo no

torneio e tem a confirmação de que 20 dias haviam se passado. Essas informações possibilitam duas hipóteses: ou toda a narrativa era real e o demônio, possuindo Zviazline, venceu o torneio, ou, mesmo sem memórias, o ucraniano fez tudo sozinho. Dentre as possibilidades, a de que os eventos narrados são verdadeiros é uma interpretação plausível, afinal, é pouco provável que um indivíduo com amnésia ou inconsciente conseguisse vencer um torneio de xadrez.

“Chronos kai anagke” (2011) segue o modelo da narrativa Fantástica oitocentista, delegando ao leitor a tarefa de interpretar a sua veracidade. No entanto, é válido apontar que o conto, assim como as histórias de Fantasia do século XIX, possui uma espécie de viagem ao mundo secundário que, apesar de não ser uma aventura, continua transformadora. A construção do espaço nos auxilia nessa questão.

Quando Zviazline é entorpecido e começa a vagar pela cidade alemã, logo chega às ruínas do castelo abandonado de Fuchsenberg, nome que parece não corresponder a qualquer construção Medieval localizada no sul da Alemanha. Independentemente da sua veracidade histórica, o momento em que Zviazline adentra as ruínas se assemelha à tradicional travessia de portal da Fantasia:

Zviazline transpôs o umbral e caminhou pelo corredor longo, lúgubre, silencioso. Parecia-lhe andar pela nave de um templo. Só então reparou que alguém seguia na sua frente. E, como parasse, hesitante, esse alguém se voltou e mostrou um rosto de cera, inexpressivo. (ROSA, 2011, p. 61)

O narrador destaca que Zviazline atravessa um umbral, termo que designa uma passagem física, mas que também pode significar uma espécie de passagem espiritual. Ao adentrar nesse portal, o

mundo sobrenatural se abre para o protagonista, e muitos eventos mágicos ocorrem. A paisagem urbana das primeiras páginas do conto é substituída por tons macabros que sugerem uma aproximação do Horror; o ucraniano percorre caminhos longos, silenciosos e lúgubres, tomado pela tensão e incerteza, até que se depara com a figura de cera. Inicialmente, a passagem pelo portal segue os rumos de uma ambientação sombria, potencializada pela descrição do espaço. Seguindo o homem de cera pelo castelo, o espaço sofre mudanças:

Passaram por uma sala quadrada, cujos ladrilhos se alternavam, brancos e pretos, quadriculando um campo de xadrez. O moço contemplou sem espanto as figuras; esfinges de pedra espacejadas pelos escaques. Na sua semi-inconsciência, tudo lhe parecia natural, como se jamais tivesse vivido noutra lugar que não aquele.

Percorreram número infinito de salas semelhantes à primeira, variando apenas as posições dos trebelhos de mármore. E Zviazline perdeu a noção do tempo... (ROSA, 2011, p. 62)

O sombrio é substituído por um cenário que transita entre o surreal e o onírico. Infinitas salas de xadrez em grandes proporções surgem para Zviazline, com peças de mármore dispostas pelos quadrados pretos e brancos. Em um estado semi-inconsciente, ele não estranha a visão, pelo contrário, acolhe o espaço como algo natural, perdendo a noção do tempo. Trata-se de um pedaço do mundo feérico de “Chronos kai anagke” (2011), mas é a sala do xadrez eterno que nos revela a magia.

Diferentemente das infinitas salas anteriores, esse cômodo é arredondado e bem iluminado com um globo no teto que

“fosforeava uma luz pálida esverdeada, em tonalidades furtivas de fogo-fátuo, como a chama de círios acesos na claridade do dia” (ROSA, 2011, p. 62). O espaço já não é mais dominado pelo breu, com a luz destacando as duas figuras que se debruçam sobre uma mesa de xadrez; o conto atinge o seu clímax, revelando dois personagens fundamentais para a narrativa. A cena da travessia do portal e a jornada pelas salas de xadrez vazias constroem uma tensão e antecipam o grande segredo final.

O que decorre a partir da entrada de Zviazline na sala redonda possibilita muitas interpretações, mas uma leitura alegórica é fortemente sugerida pelo narrador. Desde a primeira aparição da entidade demoníaca, o narrador utiliza termos associados ao diabo para se referir ao personagem: Satanás, diabólico, mefistofélico. Há uma sugestão de que o ser é, de fato, uma versão do Demônio¹⁴, mas é a revelação do homem de branco que fortalece essa ideia: ambos em uma mesma sala em um combate eterno, simbolizando o conflito entre o Bem e o Mal. Assim, o narrador descreve ambas as figuras:

Zviazline aproximou-se dos dois jogadores, que pareciam estátuas de tão embrenhados na profundidade dos seus cálculos! Um deles era bem o seu antigo conhecido, o homem do clube, o personagem misterioso dos pesadelos. Envolvido em ampla capa preta, ele se delineava ao bruxoleio baço das tochas, como a silhueta fantástica de um morcego.

O outro tinha cabelos e barbas cor de neve, mas a fisionomia austera e majestosa não era absolutamente a de um velho. Ele parecia acima

14 Não necessariamente o demônio do Cristianismo, mas, como discutiremos adiante, oriunda do imaginário cristão.

das idades! Tinha uma ampulheta ao seu lado num canto da mesa. (ROSA, 2011, p. 63)

O primeiro jogador, a figura demoníaca introduzida no início do conto, é referido como um ser pertencente às trevas, veste uma capa preta, personagem de pesadelos, possuindo a silhueta de um morcego. Todas as sugestões anteriores se confirmam, e Anagke/ Destino/ Fatalidade/ Satanás é o grande adversário da narrativa; talvez não como antagonista, mas como a representação dos males da humanidade, algo que é desenvolvido nos diálogos subsequentes. Em contrapartida, o homem de branco surge como a antítese de Anagke. Sua fisionomia majestosa e a aparência além de qualquer idade estabelece a ideia de que esse personagem é o criador, embora não necessariamente um aliado de Zviazline. Com efeito, ele é referido como “Chronos”, o tempo, e não possui nenhum diálogo com o protagonista, permanece calado durante todo o episódio. De sua interação, temos apenas menção a um olhar direcionado ao ucraniano.

Anagke fornece outros detalhes acerca de sua natureza, detalhando, também, o que é aquele jogo de xadrez:

Contudo, não sou bom nem mau, pois maldade e bondade são sentimentos puramente humanos! Quanto ao meu companheiro, deves conhecê-lo de sobra, pois está constantemente entre os homens... E ouve bem, a Terra, os humanos, e tudo o que fazem e desfazem teus semelhantes não passam de um reflexo desta partida milenar que estamos jogando!... Cada lance nosso vos faz mover involuntariamente à superfície do vosso minúsculo planeta, como formigas inconscientes e vaidosas!... (ROSA, 2011, p. 65)

O personagem não se considera bom ou mau, pois tais conceitos são de origem humana. Em nossa perspectiva humana, no entanto, a atribuição de valor é inevitável e, portanto, tanto Anagke quanto Chronos serão avaliados a partir da dualidade “bem” e “mal”. A eterna partida de xadrez é a causa dessa dicotomia, uma vez que os movimentos de cada jogador moldam a história humana, sugerindo uma falta de livre-arbítrio dos indivíduos — algo que contradiz um pilar essencial do Cristianismo. A partir desse momento da narrativa, uma relação direta entre o xadrez eterno e o embate entre Deus e Satanás, oriundo do imaginário cristão, parece inevitável e mais elementos reforçam isso.

Anagke talvez soe como uma figura imparcial na fala anterior, mas o diálogo seguinte rompe parte dessa neutralidade. O narrador aponta que o personagem “continua a grasnar” (ROSA, 2011, p. 66), algo incoerente com uma postura fria e imparcial; a sua fala, então, continua a quebra da imagem:

– “Sim, não passáveis primitivamente de meros autômatos, com menos independência e arbítrio talvez que estes trebelhos em que tocam as nossas mãos!... Entretanto, uma força imensa, formidável, desabrochou e cresceu na chama microscópica de vossos cérebros embrionários... Essa potência que não sabeis ainda manejar, mas que vos há de transformar em deuses, é a vontade!...” (ROSA, 2011, p. 66)

O personagem demonstra um certo desgosto com a humanidade, suas falas demonstram a repulsa. Para ele, não passamos de primitivos, “meros autômatos”, similares às peças

de xadrez, somos microscópicos e com “cérebros embrionários”. O discurso de Aganke não sustenta a sua neutralidade, sinalizando a sua verdadeira opinião acerca da humanidade e do jogo eterno. A frase final parece uma referência direta à Bíblia, mais especificamente *Gênesis* 3:5, onde se encontra a icônica frase da serpente¹⁵ à Eva: “e sereis como Deus”. Nesse sentido, “Chronos kai anagke” (2011) permite uma leitura na qual Anagke representa, de fato, Satanás, enquanto Chronos assume o papel de Deus.

Ainda considerando a Bíblia como referência, encontramos uma contradição final no discurso de Anagke. Em *João* 8:44, Satanás é referido como o “pai da mentira”, e por esse motivo, a hipótese de que as falas do personagem são falsas não pode ser descartada. Com efeito, é o parágrafo final do conto que nos revela a sua mentira. Zviazline desiste do xadrez ao retomar a consciência: “Mais forte que Adão, recusara provar o fruto da Ciência, e mais humano que Prometeu, se não atrevera a roubar o fogo do céu” (ROSA, 2011, p. 69). O protagonista, ao abrir mão do poder recém-adquirido, comprova que Anagke mente em seu discurso, a humanidade não estava à mercê do jogo de xadrez, pelo contrário, o livre-arbítrio foi utilizado, Zviazline era mais forte que Adão e abdicou da tentação.

Dessa forma, temos em “Chronos kai anagke” (2011) uma narrativa curta, porém complexa, que possui proximidades com a Fantasia. Em um primeiro momento, o conto se assemelha às narrativas Fantásticas do século XIX, mas rapidamente adentra em alguns elementos da Fantasia após a travessia de Zviazline pelo

15 Sobretudo na crença Católica, a serpente é Satanás disfarçado, principal motivador para a Queda.

umbral. A partir desse ponto, como se estivesse em um mundo secundário, a realidade de um jogo de xadrez entre o Bem e o Mal é apresentada ao protagonista, culminando em uma demonstração de perseverança. A presença do feérico não é extravagante nessa narrativa, mas um episódio mágico mostra uma pequena fração do poder presente na sala do xadrez eterno. Durante seu transe, Zviazline presencia a história humana:

O moço olhou o tabuleiro. E viu, atônito, surpreso, espargir-se por sobre os escaques uma ligeira fosforescência, enquanto as figuras de ébano e marfim – reis, rainhas, bispos, cavaleiros, torres e peões – multiplicavam-se, cresciam, adquirindo vida e movimento. Em pouco foi toda uma multidão enchendo uma planície...

Como um filme sobrenatural, ele assistiu o desenrolar de toda a História. E viu papas e imperadores, e reis e guerreiros, e frades e bandidos, e camponeses ...

De repente sacudiu-lhe o corpo inteiro um arranco violento. Pareceu-lhe que subia, girava, voava, vertiginosamente, absurdamente, com a trepidação de um motor monstro, como se remoinhasse no centro de um ciclone. E ele vibrou num frêmito guerreiro, contemplando lá embaixo o tropel sangrento de mil batalhas!... (ROSA, 2011, p. 67)

Em um primeiro momento, ele observa multiplicação da humanidade, e então vê o desenrolar da História, com todos os seus eventos, hierarquias e classes sociais. Por fim, contempla mil batalhas enquanto magicamente voa como um ciclone. O protagonista alça aos céus, porém não em uma viagem a um planeta longínquo, mas sim pelo desenrolar dos séculos.

“Chronos kai anagke” (2011) apresenta um contraste significativo com “Makiné” (2011), ambos estão no campo da Fantasia, mas desenvolvem narrativas e temas distintos. Enquanto o primeiro conto se assemelha a uma história mais aventureira e violenta, próxima ao subgênero da Espada e Feitiçaria, o segundo possui uma estrutura mais complexa. Permitindo uma leitura alegórica, em “Chronos kai anagke” (2011) encontramos questões teológicas como livre-arbítrio, o embate entre Bem e Mal e a perseverança humana; mas também com outras interpretações possíveis.

“Chronos kai anagke” (2011) é uma das primeiras narrativas brasileiras a introduzir a travessia entre o mundo primário e o mundo feérico. Após a passagem pelo castelo de Fuchsenberg, Zviazline já não se encontrava na Alemanha, mas provavelmente em outro plano da existência, repleto de campos de xadrez e com uma sala na qual a história humana se desenvolve. Ao fim da jornada, o protagonista não é a mesma pessoa que inicia a trama, e abdica de qualquer poder para adotar uma vida simples, comprovando a existência do livre-arbítrio. A trajetória do ucraniano possui muitas similaridades com as jornadas dos heróis de Fantasia, muito embora o aspecto da aventura seja menor nesse conto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as narrativas de *Antes das Primeiras Estórias* (2011), percebemos que Guimarães Rosa, ao menos durante o início de sua carreira, foi um autor consciente acerca das tendências de gêneros como Horror e Fantasia. Ele nunca abandonou o insólito, mas a estrutura das *pulp fictions* foi preterida por um maior

experimentalismo linguístico e pela exploração do imaginário sertanejo. No entanto, episódios como a relação entre “A terceira margem do rio” (1962) e a Ficção Científica nos indica que o autor continuava ciente sobre essa literatura. As análises de “Makiné” (2011) e “Chronos kai anagke” (2011) nos mostram uma outra face de Rosa: capaz de explorar o mágico e o aventureesco de forma explícita, seguindo os rumos da Fantasia.

“Makiné” (2011), antecipando-se às narrativas de Espada e Feitiçaria que surgiram na literatura norte-americana, apresenta um Brasil ambientado em um cenário hipotético. Embora algumas teorias históricas sugiram a presença fenícia durante a Antiguidade, a expedição apresentada pelo conto insere a magia por meio do bruxo Kartpheq, o qual é combatido heroicamente pelo tupinambá Piraintatá. A narrativa se encerra com o feiticeiro preso na gruta de Maquiné, em Minas Gerais, fornecendo uma espécie de lenda fictícia para o local.

“Chronos kai anagke” (2011), por sua vez, introduz uma narrativa que pode induzir o leitor à hesitação entre acreditar ou desacreditar dos eventos, mas também possui uma série de elementos que dialogam com a Fantasia. Há uma travessia entre mundos; o castelo de xadrez assemelha-se a um cenário surreal; a presença de dois seres poderosos manipulando a história humana pode ser interpretada como uma referência entre Deus e Demônio, ao que representa o embate entre Bem e Mal frequente no gênero.

No caso de ambos os contos, Guimarães Rosa apresenta elementos da Fantasia, indicando um possível contato do autor

com esse tipo de literatura durante o início de sua carreira. Braulio Tavares (apud CAUSO, p. 236, 2003) sugere que, caso houvesse uma tradição para esses gêneros no Brasil durante as décadas de 1930 e 40, a carreira de Guimarães Rosa talvez tomasse outros rumos. Não nos parece apropriado especular a favor ou contra essa suposição, mas a hipótese de que a ausência de um maior destaque para essa literatura talvez tenha desmotivado uma série de autores a desenvolverem mais conteúdo é algo pertinente.

Simultaneamente, a redescoberta desses textos é um indicativo do renovado interesse no passado da Fantasia brasileira, simbolizando uma mudança em nosso paradigma literário. Outras reflexões nesse sentido podem resgatar outras produções esquecidas pela crítica literária, introduzindo uma nova perspectiva sobre a Fantasia no Brasil.

REFERÊNCIAS

- AUERBACH, Erich. *Mimesis: A Representação da Realidade na Literatura Ocidental*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2021.
- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. *Fantástico brasileiro: o insólito literário do romantismo ao fantasmismo*. Curitiba: Arte e Letra, 2018.
- MOISÉS, Massaud. *História da literatura brasileira: desvairismo e tendências contemporâneas*. 3.ed. São Paulo: Cultrix, 2020.
- PROPP, Vladimir. *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- ROSA, João Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1956.

ROSA, João Guimarães. *Antes das Primeiras Estórias*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2011.

SCHÖKEL, Luis Alonso. *BÍBLIA do Peregrino*. São Paulo: Paulus, 2017.

STABLEFORD, Brian. *The A to Z of Fantasy Literature*. Plymouth: Scarecrow Press, 2009.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Árvore e Folha*. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2020.