

## SARAMAGO, UM KASPAROV: TRADUÇÃO E XADREZ

Daniel de Oliveira Gomes<sup>1</sup>

**RESUMO:** Como ver Saramago como um adversário da Igreja portuguesa, um experiente e tático jogador de xadrez? Este artigo pretende investigar a imagem da religião e do jogo da tradução, a imagem da torre de Babel e a imagem da torre de xadrez. Estudamos, então, a representação de Deus no romance *O Evangelho Segundo Jesus Cristo*, do Nobel José Saramago e o contexto da sua publicação.

**PALAVRAS CHAVE:** Saramago; xadrez; jogo; Deus; tradução.

**ABSTRACT:** How can one view Saramago as an opponent of the Portuguese church, as an expert and tactical chess player? This essay aims at investigating the image of religion and that of translation as a game; the image of The Babel Tower and that of the chess tower. Thus, our study focuses on the representation of God in *O Evangelho Segundo Jesus Cristo*, by the Nobel winner José Saramago, and also the context of the novel's publication.

**KEY WORDS:** Saramago; chess; game; God; translation.

“...o jogador de xadrez é simultaneamente pretas e brancas. No jogo verdadeiro, a mão que paira do outro lado do tabuleiro é em certa medida a sua própria.” (STEINER, 1990, p.61)

“Sob sua forma primeira, quando foi dada aos homens pelo próprio Deus, a linguagem era um signo das coisas absolutamente certo e transparente, porque se lhes assemelhava. Os nomes eram depositados sobre aquilo que designavam, assim como a força está escrita no corpo do leão, a realeza no olhar da águia, como a influência dos planetas está marcada na fronte dos homens: pela forma da similitude. Essa transparência foi destruída em Babel para punição dos homens.” (FOUCAULT, 1995, p.52)

### 1. O adversário

Antes de tudo, vamos lembrar uma velha história: Javé resolve botar em ruínas a gigantesca torre de Babel, arrebatado pela ira divina - ou mesmo "ciúmes" do nome próprio, como Jacques Derrida explorará em *Torres de Babel* (DERRIDA, 2002) - ao notar que fora construída pela tribo chamada de *Shem* - nome que justamente significa "nome" - com o objetivo de impor poderosamente sua língua para toda a humanidade. Desde tal momento, o Pai, *Theós*, condena o mundo à

---

<sup>1</sup> Professor Doutor da Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná – UNICENTRO.

confusão das línguas mais diversas e todos se vêm obrigados a traduzirem-se uns aos outros. Se a comunicação era antes endurecida, introvertida, numa única estandardização que se impunha, e todos se entendiam entre si, agora, suas bocas passariam a escoar na desordem do múltiplo, no movimento genético que balança várias bandeiras desconhecidas, vindas do nada, da queda, do vazio (*Kháos*). E os condena ao trabalho forçado de reaprenderem a ouvir, a buscar entender, capturar novamente os sentidos extraviados. Se eles queriam roubar o nome próprio de Deus, impor o seu próprio na terra, se queriam tomar-lhe o "curinga", os pontos, a autoria e a propriedade, então, irado (enciumado dessa fratura que lhe é ausente, que torna sua perfeição imperfeita, desse desejo que jamais poderia desejar porque ele mesmo é o objeto), Deus roubou-lhes ainda mais, violando a partida, Babel, ao atirar as pedras no chão, ao confundi-las nos destroços do jogo. Para que os homens, os concorrentes, aprendessem a jogar honestamente.

Na literatura de José Saramago, temos a constante representação antropomorfizadora de um Deus exatamente assim: irônico, jogador, que almeja o poder sobre os homens, mas cuja tamanha magnificência acaba igualando-o às ambições humanas, como um adversário em um mesmo jogo. Lembremos por exemplo de *O Evangelho Segundo Jesus Cristo*, onde esta representação lúdica da Divindade em cheque é praxe. Já em *Memorial do Convento*, publicado em 1982, tomemos, por exemplo, o personagem de um padre, Bartolomeu Lourenço, que possui projetos de construir uma nave, uma espécie de barca voadora chamada "passarola". Numa cena, ao voltar da Holanda, onde fora pesquisar sobre o "éter" que lhe servirá de combustível, o padre explica que "é a vontade dos homens que segura as estrelas, é a vontade dos homens que Deus respira (...)" (SARAMAGO, 1999, p.122). Essa frase parece ser uma das grandes metáforas que patenteia o romance saramaguiano, colocar Deus nesta posição ambígua, vacilante, dupla, no que tange o jogo, o comércio, entre seu nome próprio, seu *omnis* criador, e o homem, como sua pura imagem e semelhança. Deus respira dos homens a vontade, a pretensão, o apetite, e por isso está em vigília constante (aguarda o momento do gozo, após a construção da Torre, para jorrar, verter, lançar, vomitar, no mundo, a punição do pai, o clamor de seu nome próprio).

## 2. Entre Torres

A torre de Babel também faz lembrar a torre de xadrez. O xadrez é descrito, algumas vezes, na literatura russa, como um jogo do abismo, da vertigem, da queda, parente da matemática e da música, é um jogo que Nabokov, por exemplo, descreve com um extremo rigor subjetivo. George Steiner postulará a metáfora do xadrez como subjacente e referencial em toda obra de Nabokov, também explorará uma passagem onde o personagem Luzhin (de *A Defesa Luzhin*) é absorvido por esse jogo:

A dor passou imediatamente, mas, no lapso da ardência, vira algo insuportavelmente aterrador, o horror completo das profundezas abismais do xadrez. Olhou para o tabuleiro de xadrez e seu cérebro se definiu com um cansaço até então sem precedentes. Mas as peças do jogo de xadrez eram impiedosas, prendiam-no e absorviam-no. Havia horror nisso, mas nisso também estava a única harmonia, pois o que mais existe no mundo além do xadrez? Nevoeiro, desconhecido, inexistência (STEINER, 1990, p.62).

Nabokov descreve as peças como impiedosas... Existem seis modalidades de peças num jogo de xadrez e apenas a torre é a que não possui uma representação propriamente que não seja equivalente a uma entidade animada<sup>2</sup>. Num recente livro ilustrado para iniciantes de Xadrez, do artista e ilustrador Horácio Cardo (2000), impresso na Itália, podemos notar que a única peça que não foi ilustrada com um desenho além da própria peça mesma foi a Torre<sup>3</sup>. Não há uma explicação para isso.

Seria interessante discorrer um pouco acerca dessas imagens específicas da Torre de xadrez e da Torre de Babel, antes de retornar Saramago à partida. Vejamos: a Torre confunde-se a si própria, sua forma cilíndrica omite a ambição quadrada de seus movimentos, como Babel, possuindo apenas o movimento da ascensão, no tabuleiro, ou de descensão. A Torre está fadada rigorosamente a subir ou descer, pois sua condição de movimento está, de modo *sine qua non*, nas verticais, e nunca nas diagonais, como as demais peças. Todas elas, até mesmo os peões, podem mover-se na diagonal, menos a torre. A imagem da Torre representa, pois, a impossibilidade do oblíquo, do transversal, do ângulo, da esquina. Assim, não há negociação, não há como fugir de sua previsibilidade reta, matemática, arquitetônica; é uma peça que visa, deste modo, ameaçar mais casas do que as outras da sua categoria, sendo, portanto, um pouco mais perigosa. Não possui a delicadeza bestial dos cavalos, em lances surpreendentes, pois não é essencialmente estratégica, é, sim, basicamente uma peça previsível e muito perigosa, tal como a deslocação regular de Babel foi considerada por Deus um

---

<sup>2</sup> Uma definição breve das peças de xadrez e a regra de seus movimentos: o rei é a "peça-cabeça", e seus movimentos unitários traduzem precisamente a vaidade e a majestade dos passos seguros. A dama, ao contrário, possui movimentos cintilantes, pode mover-se em todos os raios, e possui uma presença poderosa, estrelar, mas não tão importante como o rei (o que nos remete ao patriarcado). Os bispos podem ser figurados como os conselheiros, uma vez que se situam ao lado do par acima, o que traduz a "diagonalidade" do movimento. Os cavalos são os únicos que pulam por sobre as demais peças, fazendo, como a arma militar da "cavalaria", o reconhecimento do lado adversário do tabuleiro. Enquanto os peões representam a infantaria, a impotência unitária. Mas e a Torre? Qual o seu movimento? Ela faz recordar Babel, o movimento que ameaçou ao nome próprio divino, o movimento da cruz, o movimento de ascensão e descensão.

<sup>3</sup> Ver: CARDO, Horacio. *A história do Xadrez*. Trad. Pedro Bandeira, Rio de Janeiro: Salamandra, 2000, p.44.

movimento atrevido e rústico. Sucede um enfrentamento entre o mestre e seu discípulo, mas a metáfora da torre, como uma simplicidade perigosa, aponta para a heterogeneidade complexa dos movimentos das outras peças. Não raro é muito fácil tomar as torres dos principiantes com os cavalos.

Kasparov venceu enfim o computador, e todo mundo ficou aliviado, pois era um pouco a honra da espécie que estava em jogo. Mesmo se a inteligência humana deverá um dia se confessar vencida, esse momento deve ser adiado pelo maior tempo possível. Eis o que torna, aliás, essa vitória levemente ambígua, pois mesmo se não foi falsificada (e certamente não o foi), Kasparov não podia, de qualquer maneira, deixar de ganhar. O homem, ao mesmo tempo que sonha com todas as suas forças em inventar uma máquina mais forte do que ele mesmo, não pode admitir a possibilidade de não ser o mestre de suas criaturas. Tanto quanto Deus. Poderia Deus ter sonhado em criar o homem superior ao criador e em enfrentá-lo num combate decisivo? (com Deep Blue, era com uma espécie de divindade técnica, um superego técnico de essência divina, que Kasparov media forças) (BAUDRILLARD, 1999, p. 134).

Um pouco mais adiante, neste mesmo ensaio, Baudrillard acrescenta e lembra ainda o episódio de Babel:

O homem encontra-se dessa forma preso à utopia de um duplo superior de si mesmo, que é preciso, contudo, vencer para salvar a face. Deus mesmo, vencido pela sua criatura, teria se suicidado. De resto, a única vez em que os homens rivalizaram realmente com Deus, no episódio da Torre de Babel, ele imediatamente cortou-lhes o necessário à sobrevivência, isto é, a linguagem e a compreensão recíproca (ou seja, a inteligência) (BAUDRILLARD, 1999, p. 134).

Entretanto há um paradoxo, justamente essa peça da Torre (Babel), detentora dos movimentos mais intrépidos e afoitos, altamente temida, é que vem a ser a peça menos capaz de atrair o adversário, o que está do outro lado do tabuleiro, Deus. A intenção usual da peça é menos a de traír e tomar o poder do adversário (a honra própria e o nome próprio de Deus), do que o intuito de igualar as potências, de fazer forças no tabuleiro. É sabido que, por outro lado, uma vez que um jogador de alto nível, ou qualquer jogador experiente, derruba a torre do adversário, enquanto ainda possui as suas, as possibilidades desse outro jogador vencer praticamente se anulam. Resta ao jogador desprovido de sua Torre (homem após desastre de Babel) a busca de avançar, escalando, passo a passo, os peões, na esperança, quase impossível, de recuperar a Torre. Esses peões (que todos juntos somam valores estratégicos e combinações relevantes, mas isolados pouco valem) podem

ser encarados como as diversas línguas cuja atitude enérgica de Deus distribuiu pela terra.

Não é difícil, apesar das aparências, reencontrar ao longo das tradições os traços de que a língua esteja ligada à operação do não-todo: afinal de contas, o mito de Babel não diz outra coisa, visto que ele liga a possibilidade da língua a uma possibilidade de uma divisão indefinida e não passível de adição (MILNER, 1987, p.19).

Longe de afirmar que os primeiros esboços da peça da torre de xadrez surgem precisamente da alegoria bíblica de Babel, dando-lhe uma lúdica representação, podemos postular que, ao menos, há uma sutil possibilidade de analisar algumas relações na metáfora do desastre de Babel em paralelo com o xadrez: a relação simbólica da rivalidade, por exemplo.

Con el conocimiento del bien y del mal, el hablante podría chegar a *crear* y, por tanto, a ser como Dios. Es así como puede interpretarse el relato de la Torre de Babel. Aun desprovisto de inmortalidad, el ser humano siegue siendo, precisamente en virtud de su capacidad lingüística, un rival peligroso para Dios (WAHNÓN, 1995, p.19).

### 3. A confusão da partida

Michel Foucault aponta esta rivalidade, em “As Palavras e as Coisas”:

Sob sua forma primeira, quando foi dada aos homens pelo próprio Deus, a linguagem era um signo das coisas absolutamente certo e transparente, porque se lhes assemelhava. Os nomes eram depositados sobre aquilo que designavam, assim como a força está escrita no corpo do leão, a realeza no olhar da águia, como a influência dos planetas está marcada na fronte dos homens: pela forma da similitude. Essa transparência foi destruída em Babel para punição dos homens. (FOUCAULT, 1995, p.52)

Se a função simbólica, como vimos com Foucault, se perde entre o espaço das coisas e os seus nomes próprios, após o mito de Babel, é interessante que, no conjunto das bonitas ilustrações de Horacio Cardo, a Torre será a única peça a não ser figurada com um desenho além da sua forma clássica de Torre. Não há uma representação antropomórfica da Torre, uma vez que ela é o próprio paradoxo original da representação. A Babel simboliza a derrota do homem diante de um jogador muito mais experiente, o “mestre divino”, aquele que um dia lhe ensinou as regras que ele mesmo inventou, ou seja, a experiência da linguagem, a de

estabelecer a jogada do nome próprio a cada coisa propriamente. Sendo o inventor do Jogo, Deus é a própria regra e, desta maneira, nomeamos uns aos outros como lances de uma esperança perdedora que em nada muda nossa qualidade de seres destinados à mortalidade, pois, como dirá Baudrillard sobre o xadrez: "o jogador é mortal, somente a regra é imortal" (BAUDRILLARD, 1999, p.137). Deste modo, Rei, dama, cavalo, bispo, peão e Torre: são seis as caras deliberadas, avisadas, na batalha, onde as direções e rumos possíveis ficam pré-determinados, o que possibilita um contato com esta estrofe de Alberto Girri:

Ascendente, saliente, entrando,  
 en todas las direcciones posibles,  
 tal un corazón suplementário, parásito,  
 y nosotros sus huéspedes,  
 espejo de seis caras  
 por el que avisadamente Dios  
 obliga a latir en seis sentidos. (GIRRI, 1983, p.30).

Opulenta imagem a do "espelho de seis caras". O jogo de xadrez também afirma em comum com o episódio de Babel a característica notória, fecunda, de uma rivalidade do jogador contra si mesmo, acima de tudo, como contra um espelho. A própria fuga, como o nomear o mundo, vem a ser, como já vimos com Blanchot (2001), uma evasão em direção a *babel* da própria fuga. Para Blanchot: "toda palavra, então, é de fuga, precipita a fuga, ordena todas as coisas para a confusão da fuga, palavra que na verdade não fala, mas foge daquele que fala e o leva a fugir mais depressa do que está fugindo..." (BLANCHOT, 2001, p. 57). Uma vez que o jogador de xadrez se aprimora, passo a passo, e tanto mais se capacita para vencer o adversário, mais ele dirige-se a essa extravagância do conceito comum de amigo, ou seja, ele mesmo torna-se o seu maior inimigo, ilimitadamente. Se o avanço de Babel é uma tentativa de alcançar a Origem que a nomeou, só pode ter sido fomentada por um inimigo, ou seja, o próprio Deus, que obrigou, à animalidade do homem, inconscientemente, esse desejo de "latir em seis sentidos". Terá Deus caído na emboscada de sua própria perfeição? Imerso na cegueira luminosa do desejo ultra perfeito de sobrepôr-se à qualquer nome próprio além do seu, principalmente o do mais perigoso oponente, terá Deus resvalado na armadilha da pureza dos lances melhores, tal como o computador Deep Blue jamais poderia vencer Kasparov, seu grande inimigo, seu contrário? Ou terá, Deus, como nosso inimigo, assim querido precisamente para botar o homem na eterna partida irrealizável, confusa, babélica (lembre-se que *babel*, ou *bavel*, em hebraico: "confusão", ou: "cidade de Deus"), do seu nome próprio como ineficaz simulacro do jogo divino? Em uma narrativa, *El Precursor*, Girri falará: "Además, eso de que se puede buscarse a Dios de cualquier manera es un engaño fomentado por el Enemigo para confundirnos." (GIRRI, 1977, p.130). Girri coloca a palavra "Enemigo" com letra maiúscula, ou seja, como nome próprio daquele que nos fomenta a confusão.

Em *Torres de Babel*, Derrida lembra o artigo de Voltaire chamado "Babel", constante no seu *Dicionário Filosófico*. Voltaire se questionará, em parte, o porquê de constar, na Gênese, o significado de Babel como confusão, sendo que *Ba*, nas línguas orientais significa pai, e *Bel* quer dizer Deus. Mas Voltaire não contestará, em suma, a relação com o sentido de 'confusão'. Derrida, de modo brilhante, então, prenderá seu interesse nos dois sentidos da palavra confusão desdobrados por Voltaire, e, principalmente, no nome Babel como um próprio/comum, no querer-dizer o nome de Deus como nome do pai. A instauração de uma confusão, de um patrimônio original, um nome próprio, mas também a transformação de um espaço de entendimentos num espaço de incompreensão total, de morte do próprio, onde ninguém mais pode se entender. Veja-se:

A ironia tranqüila de Voltaire quer dizer que Babel quer dizer: não é apenas um nome próprio, a referência de um significante puro e um real singular - e a esse título intraduzível -, mas um nome comum relacionado à generalidade de um sentido. Esse nome comum *quer-dizer*, não somente a confusão, mesmo que 'confusão' tenha ao menos dois sentidos, e Voltaire está atento a isso: à confusão das línguas mas também ao estado de confusão no qual se encontram os arquitetos diante da estrutura interrompida, se bem que uma certa confusão já tenha começado a afetar os dois sentidos da palavra 'confusão'. A significação de 'confusão' é confusa, ao menos dupla. Mas Voltaire sugere ainda outra coisa: Babel não quer dizer apenas confusão no duplo sentido dessa palavra, mas também o nome do pai, mais precisamente e mais comumente o nome de Deus como nome do pai. A cidade carregaria o nome de Deus o pai e do pai da cidade que se chama confusão. Deus, o Deus teria marcado com seu patrimônio um espaço comunitário, essa cidade onde não se pode mais se entender. E não se pode mais se entender quando há apenas o nome próprio, e não se pode mais se entender quando não há mais que o nome próprio. (DERRIDA, 2002, p.12-14.).

#### 4. Pretas e Brancas

Uma vontade sempre subordinada à dos céus, em Saramago, a que Blimunda, com seu dom de ver o interior das pessoas, precisa capturar. Mas Deus, criador do universo, o mestre, o enxadrista, numa verticalidade imbatível, é descrito algumas vezes, em *O Memorial do Convento*, como um maneta, tal como Baltazar Sete-Sóis. Vejamos:

Baltasar recuou assustado, persignou-se rapidamente, como para não dar tempo ao diabo de concluir as suas obras, Que está a dizer, padre Bartolomeu Lourenço, onde é que se escreveu que Deus é maneta, Ninguém escreveu, não está escrito, só eu digo que Deus não tem a mão esquerda, porque é à sua direita, à sua

mão direita, que se sentam os eleitos, não se fala nunca da mão esquerda de Deus, nem as Sagradas Escrituras, nem os Doutores da igreja, à esquerda de Deus não se senta ninguém, é o vazio, o nada, a ausência, portanto Deus é maneta. Respirou fundo o padre e concluiu, Da mão esquerda (SARAMAGO, 1999, p. 65)

Deus, o *criador* do universo, o *pai* do homem, nesta posição maneta, é a mais interessante alegoria do *auctor*, no senso blanchotiano, tal como vemos na metáfora de "preensão persecutória". Mão esquerda do escritor que é a mais definitiva ausência, diferença, da outra, ao ser a estaca temporária da escrita radical, infinita. É a mão direita, na imagem de Blanchot, a que, infundavelmente, cria o texto, o mundo. Percebamos que a estampa dos manetas, o símbolo da falta de uma das mãos, preferencialmente a esquerda, é, praticamente, uma frequente na literatura de Saramago. Além de Baltazar Sete-Sóis, veja-se a personagem da rapariga com uma mão "duas vezes esquerda", de *O Ano da Morte de Ricardo Reis*:

Ricardo Reis sente um arrepio, é ele quem o sente, ninguém por si o está sentindo, por fora, por dentro da pele se arrepia, e olha fascinado a mão paralisada e cega que não sabe aonde há-de ir se a não levarem, aqui a apanhar sol, aqui a ouvir a conversa, aqui para que te veja aquele senhor doutor que veio do Brasil, mãozinha duas vezes esquerda, por estar desse lado e ser canhota, inábil, inerte, mão morta que não irás bater àquela porta [...] e a rapariga, como se chamará, aquela mão paralisada, mole, foi doença, foi acidente (SARAMAGO, 1984, p. 27 e 28).

Diversamente do jogo de cartas, nas correlações com o mito bíblico da heterogeneidade das línguas, o jogo de xadrez possui um outro magnetismo, mais cabível ainda. Tomemos o elemento financeiro no ritual do xadrez, ele é mínimo, diverso da magia do pôquer (como explica Steiner). Assim como a Torre de Babel não era essencialmente um jogo de apostas com Deus. Podemos ainda ver que, ao invés de procurar supor as cartas do adversário levando em conta fatores como o blefe, o corporalidade, a intuição, a sorte, etc... no xadrez, a única progressão efetiva na qualidade do jogador dá-se quando ele esquece suas peças e se decide a ingressar numa concepção interativa das pretas e brancas, no entre-lugar, no espaçamento neutral que possibilitará mais compreensão das partidas.

Estudando aberturas e encerramentos, jogando de novo jogos de mestre, o jogador de xadrez é simultaneamente pretas e brancas. No jogo verdadeiro, a mão que paira do outro lado do tabuleiro é em certa medida a sua própria. Ele está, por assim dizer, dentro da cabeça do seu opositor, vendo-se como o inimigo do momento, defendendo-se de seus próprios lances e imediatamente saltando de volta para a sua própria pele a fim de procurar uma peça para contragolpe. Em um jogo de cartas as cartas do adversário estão ocultas; no xadrez, suas peças estão constantemente abertas diante de nós, convidando-nos a ver as coisas do ponto de

vista do lado delas. Assim há, literalmente, em cada mate um toque do que é chamado "*suimate*" - um tipo de problema enxadrístico em que quem o resolve tem que manobrar suas próprias peças para o cheque-mate. Em um jogo de xadrez sério, entre jogadores de nível comparável, somos derrotados e ao mesmo tempo derrotamos nós mesmos. Daí o gosto de cinza em nossa boca (STEINER, 1990, p. 61).

Então, ele passa a ser também, um pouco, o seu próprio inimigo mental e a deduzir as jogadas e contra-jogadas a serem armadas dos dois lados do tabuleiro. Talvez os nomes próprios, as várias línguas "pós-adâmicas", sejam, primitivamente, esses 64 quadrados, onde o homem enfrenta a si mesmo, o seu duplo. O jogo de xadrez é um jogo de muito equilíbrio, há sempre um auto-enfrentamento em cada jogada uma vez que se requer toda uma subjetivação própria de um jogo exposto, sempre havendo uma linha de combate, porém totalmente estrutural, onde as peças "entretêm relações biunívocas entre si e com as do adversário" (DELEUZE e GUATTARI, 2002, p.14). Aliás, Deleuze e Guattari definem o jogo de xadrez em paralelo com o aparelho de Estado, ao compará-lo com o "Go", um jogo onde as funções das peças não se explicitam em valores institucionalizados, são unidades aritméticas que não são estruturais. Um peão do "Go" (pastilhas, grãos), não possui subjetivação prévia, avança podendo ser "um homem, uma mulher, uma pulga ou um elefante...". Enquanto o "Go" seria uma guerra puramente estratégica, sem batalhas, sem linha de combate, gerencia-se num "espaço liso", o xadrez é uma guerra codificada, semiológica, gerencia-se num "espaço estriado". É que - diz Deleuze (2002) - "o xadrez codifica e descodifica o espaço, enquanto o Go procede de modo inteiramente diferente, territorializa-o e o desterritorializa...".

Mas, uma vez que falamos das relações entre Deus e os homens como complexas relações de jogo, algo que igualmente se vê bem no Deus das narrativas saramaguianas, seria agora interessante voltar uma vez mais a Saramago, neste tema das relações entre o enxadrista e seu adversário. Até que ponto podemos ver, em alguns percursos biográficos também, Saramago como um enxadrista, como um jogador crítico, vencedor irônico contra seu (s) inimigo (s)?

## 5. Saramago enxadrista

Em primeiro lugar, Saramago possui mesmo essa característica de cepticismo que faz de um jogador histórico, o pouco ou menos romântico, o mais contemporâneo, o barroco, o mítico, a cada lance, o mais descrente de seu lugar e seu papel, ao mesmo tempo em que se dedica, sempre, rapidamente aos próximos lances... o conhecedor das sutilezas das regras de um jogo. Saramago não blefa, porém, pode, por vezes, dar um legítimo "*en passant*". Chama-se "*en passant*" uma armadilha legalizada que evita a corrida exagerada dos peões rivais. Um peão, colocado na sua quinta fileira, pode tomar um peão rival que dê um salto inicial, e

essa é uma jogada opcional. O céptico e o mítico na narrativa saramaguiana são, justamente, características basilares que se casam na produção de um terceiro princípio característico que é a crítica. “*Meu ateísmo não é destrutivo, mas, crítico*” são as palavras do autor em uma entrevista a Rollemberg, em 1991, mesmo ano em que publica *O Evangelho Segundo Jesus Cristo*.

Esta antidogmática narrativa de um Jesus que (após prever o sangrento futuro da humanidade consequente de sua mitificação) recusa o seu papel de mártir, permanece, para a maioria das apreciações na contemporaneidade, sobre o conjunto literário de Saramago, como a mais crítica e irônica de suas obras. Terá sido sua histórica “jogada”, como houve ainda quem dissesse ter sido, um dia, uma invencível jogada de *marketing* os heterônimos de Pessoa? Tal juízo cristalizou-se com o auxílio despercebido de algumas reações, contra-lances (inocentemente mais polemizantes do que propriamente polêmicos) desferidos à obra. Uma delas foi a conhecida oposição pelo subsecretário de Estado da Cultura de Portugal, Souza Lara (1992), quanto à permanência do romance na lista dos concorrentes ao Prêmio Literário Europeu, alegando, de modo “babélico”, diga-se de passagem, que a obra simplesmente “não representa Portugal”. No debate sobre a cultura na Assembléia da República em 1992, afirmou, ainda, que o romance atacara os princípios que teriam a ver com o patrimônio religioso dos portugueses, desunindo-os, e defendeu-se do contrapensamento dos simpatizantes do livro justificando ao *O Público* que: “Esta minha atitude nada tem a ver com estratégias de venda, nem sequer com opções literárias. E muito menos com as políticas de Saramago. Não entra em linha de conta o fato de ele ser comunista ou pertencer à Frente Nacional para Defesa da Cultura.” (LARA, 1992).

O veto de Sousa Lara foi como um lance frontal de torre que devia ser um golpe de mestre contra a estratégia da “Defesa da Cultura”. Porém, ilusório, virtual, acabou por se auto-armadilhar entre os bispos, a criar suas próprias condições de fraqueza, simulacro de uma disputa já perdida, repetindo o velho e previsível jogo bruto da censura, a disputar casas centrais com as maiores pedras da imprensa européia. O jornal *A Capital* (1992) chegou a declarar que: “- Sousa Lara tem na cabeça o tribunal do Santo Ofício. Ele não condena o autor à morte, mas reduz a possibilidade de vida do próprio livro, o que também é um ato inquisitorial”.

Numa entrevista a Sepúlveda<sup>4</sup>, Saramago conta que, na década de setenta, exercendo funções de editorialista, praticamente todos os dias guerreava com a censura. Entretanto, apesar de possuir com ela esta prévia experiência de maneabilidade, jamais imaginara que um romance seu poderia ser censurado por uma instância governamental e revelou-se estupefato com a notícia do veto. Saramago não blefou, apenas protegeu-se da Torre, pulando seus cavalos para a Ilha de Lanzarote.

Diverso do precipitado prognóstico d’*A Capital* quanto à redução da possibilidade de venda do livro, pode-se dizer que com esta repreensão do Estado

---

<sup>4</sup> Ver: SEPÚLVEDA, Torcato. José Saramago Critica os Responsáveis da Cultura. *O Público*, 10 de maio, p.4, 1992.

da Cultura, o sistema informacional impresso e o sistema de televisão articularam a imagem real do escritor vitimador das críticas, se assim o fosse, à condição de vítima, e nesta espécie de dialética de ataques entre o antidogmatismo do livro e a contra-crítica da moralidade religiosa portuguesa, a partida ficou emocionante. Nos tabuleiros do consumo literário, nascia uma sedução especial por *O Evangelho Segundo Jesus Cristo*. Evidentemente, Saramago já era um Kasparov, mas desta vez, vencia Deep Blue de um modo primário. A pergunta era: “A máquina errou?”

O Secretariado das Comunicações Sociais da Igreja chegou a debruçar penosas e arriscadas análises sobre o livro. Certamente, menos atenção chamaria o caso da publicação de *O Evangelho Segundo Jesus Cristo* se a Igreja não tomasse uma oposição explícita e cuidasse de seus peões. Em outras palavras menos figuradas, o que chamamos alegoricamente de “avanço da Torre” foi prestimoso à defensiva de José Saramago sobre a súbita rancorosidade católica que (ironicamente, em face a uma narrativa cujo protagonista é um “salvador” que não consegue salvar-se a si e a humanidade do destino cruel que lhe é reservado) aparentara retribuir na mesma ironia infantil.

O padre Antônio Rego, autor do artigo *O Evangelho Segundo Saramago* foi um destes espinhos táticos do jogo apostólico cujo *à l'échec* esteve em afirmar que Saramago “tem a habilidade de contornar a afronta direta e esquivar-se a dedilhar prosas satânicas contra os cristãos. Mas o resultado é o mesmo: um atestado de infantilidade a quantos apostaram e apostam na figura de Jesus, que neste livro surge como um pobre homem projetado para uma série de acasos, para um caminho que nunca pensou e desejou...”. Nessa afirmação babélica do possível “atestado de infantilidade” presente nas exposições irônicas de Saramago, o presbítero sem querer assume certa convergência com palavras do próprio Saramago anteditas em *A Força da Ironia*, em 1984: “Sou razoavelmente irônico, é uma das coisas que me caracteriza além de ser alto e calvo... No fundo sou alguém que gostaria de brincar, mas não pode ou não sabe fazê-lo. Isto resolve-se em mim pela ironia.” (SARAMAGO, 1984, p.33).

Saramago gostaria de brincar, Saramago gosta de jogar. A seu modo, digamos, eis um jogador exposto como todo grande enxadrista. Não há omissões, no tabuleiro de xadrez, as peças sempre estão totalmente expostas, ao alcance de uma solução, convidando-nos a um pacto de amizade inimiga, e o único truque possível resume-se a um *en passant*, o que não caracteriza bem um truque pois é um movimento opcional e constante na regra.

A torre de Babel foi exterminada porque o homem, como ser linguístico, era parte da regra, mas não podia chegar a invadir as entranhas da própria regra. Foi punido com uma potência, a capacidade “interdita e imposta” de traduzir-se, ou seja, submetido ao múltiplo e ao impróprio de seu próprio nome próprio. Aqui, retornando ao tema da tradução, vale recordar Derrida que também usa uma expressão do xadrez ao trabalhar o mito: “*à l'échec*”. Em suas palavras, com o extermínio da Torre, de modo “cavalari”, Deus “rompe a linhagem. Ele impõe e interdiz *ao mesmo tempo* a tradução. Ele a impõe e a interdiz, constrange a isso, mas como em situação de xeque...”. (DERRIDA, 2002, p. 18). Assim, também foi,

neste interessante caso biográfico de Saramago, o jogador, o autor, punido por uma potência, o que lembra a imagem bíblica de Babel. Um jogo perdido.

## REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, J. *Deep Blue ou a melancolia do computador*. Tela Total, Mito-ironias da era do virtual e da imagem. 2ª ed, trad. Juremir Machado da Silva, Porto Alegre: Sulina, 1999.
- BLANCHOT, M. *A conversa Infinita, a palavra Plural*. Trad. Aurélio Guerra Neto, São Paulo: Escuta, 2001.
- CARDO, H. *A história do Xadrez*. Trad. Pedro Bandeira, Rio de Janeiro: Salamandra, 2000.
- DELEUZE, G e GUATTARI, F. *Mil Platôs*. Capitalismo e Esquizofrenia. Trad. Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa, São Paulo: Editora 34, 2002.
- DERRIDA, J. *Torres de Babel*. Trad. Junia Barreto, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.
- FOUCAULT, M. *As Palavras e as Coisas*. Trad. Salma Tannus Muchail, São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- GIRRI, A. *El Precursor*. Prosas. Caracas: Monte Ávila Editores, 1977.
- GIRRI, A. *Percepción con incógnitas*. Lírica de Percepciones. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1983.
- MILNER, J-C. *A produção da língua*. O amor da língua. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1987.
- SARAMAGO, J. *Memorial do Convento*. 24. ed, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- SARAMAGO, J. *O ano da Morte de Ricardo Reis*. 2. ed. Editorial Caminho, Lisboa, 1984.
- S/A. *O Público*, Lisboa, s/n, 25 de abril de 1992.
- S/A. *A Capital*, Lisboa, s/n, 30 de abril de 1992.
- S/A. A Força da Ironia. *A Capital*, Lisboa, s/n, 26 de novembro de 1984.
- SEPÚLVEDA, T. José Saramago Critica os Responsáveis da Cultura. *O Público*, 10 de maio de 1992.
- STEINER, G. *Uma morte de reis*. Extraterritorial. A Literatura e a Revolução da Linguagem, trad. Júlio Castañon Guimarães, São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- WAHNÓN, S. *Lenguaje y Literatura*. Barcelona: Ediciones Octaedro, 1995.

[Recebido em 27/04/2009  
e aceito para publicação em 21/10/2009]