

OS PERSONAGENS DE SARAMAGO NUM CASTELO DE CARTAS CRUZADAS

SAULO GOMES THIMÓTEO

Introdução

A narrativa literária, conforme Roland Barthes estabelece na “Introdução à análise estrutural da narrativa”, divide-se em três níveis, a saber: as Funções, as Ações e a Narração. O primeiro observa a série de objetos e suas significações (estabelecendo tanto o encadeamento e progressão do enredo, quanto os índices que se vão somando à decifração dos personagens), o terceiro, por sua vez, volta-se ao doador da narrativa, isto é, monta-se a voz que, seja como consciência total em grande angular, seja como foco particular em zoom, traz à cena o acontecimento vivo, nos pensamentos e ações apresentadas. O segundo nível, o das Ações, destina-se aos personagens que, afinal, são as figuras que agem na narrativa e às quais a leitura tende a mais privilegiar. Isso se nota, por exemplo, desde os personagens-título como *Dom Quixote*, *Gargântua e Pantagruel* e *Macunaíma*, até personagens que parecem adquirir uma existência autônoma de seus criadores, como Leopold Bloom, de *Ulysses*, Riobaldo, do *Grande Sertão: Veredas*, e o capitão Ahab, de *Moby Dick*.

Nesse sentido, na escritura saramaguiana, o elemento que se destaca e que atua como fio condutor de todo romance é tanto a voz narrativa, máscara do próprio autor, quanto a projeção de cada personagem como consciência que se constrói na interação de experiências e questionamentos. Cada obra parece compreender um universo temático distinto, pois se um resgata a questão ibérica com um ar de realismo fantástico (*A jangada de pedra*), outro revisita e questiona os dogmas bíblicos dos Evangelhos (*O Evangelho segundo Jesus Cristo*), se há a procura pela própria identidade, ameaçada pela presença do outro (*O homem duplicado*), há também a história portuguesa posta em inversão (*História do cerco de Lisboa*). Como se vê, a produção romanesca do

autor formula-se a partir de diversas alegorias presentificadas na produção de personagens-agentes dotados de uma alta carga simbólica e referencial. Personagens como Blimunda, Lídia ou a mulher do médico são parte do imaginário cultural literário de língua portuguesa, e a cada novo romance saramaguiano, ao mesmo tempo em que há inúmeras distinções de fundo, de espaço, tempo e relevância nos personagens propostos, há o mesmo *fil rouge* que a todos une, sendo a voz narrativa o maestro do orfeão.

Como o próprio Saramago aponta, “As minhas personagens saem todas da minha cabeça, neste sentido: não é que elas já cá estivessem antes, mas, no momento de escrever, as personagens de que eu necessito apresentam-se-me” (SARAMAGO *apud* REIS, 1998, p. 131). Em *Levantando do chão*, por exemplo, há uma divisão ternária dos tempos e para cada um deles formulam-se personagens que sintetizam essa conexão com o tempo histórico e social, com Domingos Mau-Tempo sendo o representante do “tempo do silêncio”, por não possuir voz ativa, nem tampouco força e vontade, para enfrentar o latifúndio e os arroubos do padre Agamedes, João Mau-Tempo como o símbolo do “tempo das perguntas”, sofrendo a opressão e a prisão pelo seu comportamento questionador e combativo, e Gracinda Mau-Tempo e Maria Adelaide, despontando como elementos do “tempo da luta”, a primeira sendo herdeira direta dos combates do pai, a segunda já num contexto de esperanças com o 25 de abril. Assim, recorrendo ao expoente das gerações de uma mesma família, José Saramago tece essa evolução com personagens que se vão sucedendo, cada um com sua motivação e seus propósitos, conforme as ações que fazem ou recebem de outrem.

Em associação com a discussão teórica traçada por Mikhail Bakhtin em seu texto “O autor e o herói”, pode-se notar que há, na construção conceitual da exotopia, isto é, da interação da consciência de si com a consciência do outro, esse reconhecimento da incompletude e da necessidade da busca externa para tecer uma pretensa e provisória compreensão interna. Como aponta o teórico,

o herói revelará muitos disfarces, máscaras aleatórias, gestos falsos, atos inesperados que dependem das reações emotivo-volitivas do autor; este terá de abrir um caminho através do caos dessas reações para desembocar em sua autêntica postura de valores e para que o rosto da personagem se estabilize, por fim, em um todo necessário (BAKHTIN, 1997, p. 26).

Assim, cada herói (personagem) surge como mosaico composto de diversos fragmentos, que se põe em contato com outros mosaicos e formam uma ordem maior, que é o romance. O autor se torna, então, aquele que reconhece padrões e os cria em forma artística. Em *O homem duplicado*, a epígrafe, extraída de um hipotético *Livro dos Contrários*, aponta que “O caos é uma ordem por decifrar” (SARAMAGO, 2002, p. 7). Portanto, o autor será um misto de Édipo e Orfeu, que tanto investirá contra as múltiplas esfinges e as decifrará, quanto o meio que encontra para deslindar o enigma será a arte e as palavras, ordenando o caos.

A alegoria do orfeão anteriormente sugerida não é gratuita, em se tratando de Saramago, pois embora ele seja o maestro que a tudo rege pela escrita, os personagens, como cada instrumento, mantêm seu tom e sua individualidade. Evocando Bakhtin, cada um deles é uma consciência que se institui, autônoma dentro da dinâmica literária, de modo que o autor, respeitando as regras desse jogo, não impõe a sua própria consciência, antes interage com eles, buscando compreender suas ações como forma de compreender a si. Como ele apontaria no seu discurso “De como a personagem foi mestre e o autor seu aprendiz”, proferido na entrega do Nobel, “criador dessas personagens, mas, ao mesmo tempo, criatura delas.” (SARAMAGO, 2013, p. 76).

Pensando-se na literatura como força semiótica, Roland Barthes observa, em sua *Aula*, que tal força “consiste em *jogar* com os signos em vez de destruí-los, em colocá-los numa maquinaria de linguagem cujos breques e travas de segurança arrebentaram, em suma, em instituir no próprio seio da linguagem servil uma verdadeira heteronímia das coisas.” (BARTHES, 2007, p. 27-28). Nesse sentido, os personagens saramaguianos se tornam exemplos fundamentais de uma vida ficcional pulsante, cuja estratégia narrativa se estabelece na fluidez da escrita, graças aos períodos que se desdobram num rio de palavras e aos diálogos que muito mais se ouvem do que se leem. A construção saramaguiana, então, forma-se nessa dupla via: de um lado, os personagens carregados de humanidade; de outro, a voz narrativa que os organiza num enredo que parece se deslindar no próprio ato da leitura.

As adaptações de obras de José Saramago para outros suportes, embora dificilmente consigam transpor o segundo item, exploram o primeiro no sentido de criar uma teia de associações. Desde a transposição de *Memorial do convento* para a ópera *Blimunda*, de Azio Corghi, até o longa-metragem *Ensaio sobre a cegueira*, de Fernando Meirelles, o que se nota é o cuidado de que as

personagens carreguem a carga simbólica pretendida por Saramago. Por isso, ao se propor um jogo de cartas, intitulado *Os arquivos de Saramago*, por ocasião do centenário de nascimento do autor, pretende-se revisitar suas obras de modo que atenda tanto aos já conhecedores e apreciadores dos livros saramagianos, que reconheçam os detalhes e interações sugeridas, quanto aos leitores neófitos, que adentram esse universo que se estranha e se entraña, recorrendo ao artifício da ludicidade do jogo.

1 *Ut poesis ludus*

Antes de pormenorizar as estratégias de *Os arquivos de Saramago*, é importante delimitar alguns caminhos sobre a concepção do jogo como elemento da cultura, algo preconizado por Johan Huizinga em 1944 em sua obra *Homo ludens*, também desenvolvido por estudiosos como Roger Caillois e Umberto Eco. Na obra do filósofo holandês, apresenta-se uma abordagem de como o ato de jogar não se destina apenas a um momento de lazer, mas fundamenta a própria interação social humana, tendo suas origens nos rituais sagrados das civilizações antigas e passando por transformações de tornar-se um *intermezzo* da vida cotidiana, tão necessário quanto, por exemplo, a arte e a literatura. No início de sua argumentação, o autor salienta:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida. (HUIZINGA, 2019, p. 5)

Pensando que os livros e os jogos se formulam como ludicidade de “desvio” da realidade, embora nela se baseiem, a construção das imagens torna-se, então, essa espécie de moto-contínuo que se alimenta de aspectos da realidade e, a partir do ato de ler ou jogar, reflete a obra na própria realidade. Saramago, diante de elementos como a revisitação da história ou o desassossego pela busca da identidade, imagina cenários e acaba por influenciar na visão que seus leitores têm da sociedade e da cultura da qual fazem parte: “E se todos cegássemos?”, “E se a caverna de Platão estivesse

agora, aqui, diante de nós, nos simulacros dos centros comerciais?", "E se Ricardo Reis voltasse para ver o espetáculo da ascensão do fascismo no Portugal do ano de 1936?". Como se observa, a partir de uma premissa, faz-se uma série de movimentos lógico-dedutivos no decorrer do enredo, por meio das peças-personagens, dilatando-se em discussões, jamais fechadas ou vencidas.

Por certo que, no campo dos jogos, o elemento interativo dos jogadores adquire um maior protagonismo do que no ato de recepção da leitura. Contudo, tanto nos jogos de tabuleiro e cartas, quanto em romances e contos, há essa emulação de aspectos da realidade, esse mundo dentro do mundo. Como aponta Umberto Eco na crítica ao *Homo ludens* intitulada "Huizinga e o jogo": "A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente". (ECO, 1994, p. 137). É no fenômeno de "outrar-se" que reside o exercício da fabulação, a que ambas as formas imaginativas se alicerçam e que auxiliam na construção de, muitas vezes, entendimentos outros. José Saramago definiria essa dupla camada de significação, evocando que "isto é o prodígio da literatura, poder ser capaz de chegar mais fundo na consciência dos leitores, mesmo falando sobre uma outra coisa." (SARAMAGO, 2010, p. 183). Por meio dessa projeção múltipla, a literatura torna-se importante veículo de conscientização, pois forma-se o circuito que liga o mundo ao livro, o livro ao leitor, o leitor ao mundo.

Na esfera dos jogos, tal projeção e articulação com outros campos do conhecimento e da interação social e humana também se desenvolve durante a aparente despretensão da brincadeira lúdica. Cite-se, por exemplo, o xadrez, no qual há a imaginação dos exércitos em guerra, podendo-se dinamizar o raciocínio matemático de lances lineares e estratégias de ataque e defesa em seus jogadores. Ou em jogos de cartas como o pôquer ou o truco, em que a interpretação dos sinais feitos pelos adversários, associada a estratégias de blefe e dissimulação, configura-se como trunfo adicional ao conhecimento das regras e dos cálculos de probabilidades de ganho. Ou ainda os *Role Play Games* (RPG), em que os jogadores assumem personalidades distintas, vivendo nessa realidade alternativa e praticando ações por vezes totalmente opostas às atitudes que usualmente teriam, recorrendo, ainda, a expedientes místicos que auxiliam na imersão do jogo como extensão.

Com tudo isso, a construção de um jogo, como de uma obra literária, ao mesmo tempo em que obedece aos limites e regras que se estabeleceram

previamente, também dá margem à liberdade e à invenção que podem advir da interação com o texto. Roger Caillois, autor de *Os jogos e os homens*, aprofunda as discussões propostas por Huizinga, analisando que essa combinação entre limites e liberdades “expressa uma notável mistura em que se leem conjuntamente as ideias complementares de sorte e de habilidade, de recursos recebidos do acaso ou do destino e da inteligência mais ou menos viva que os põe em ação e que trata de tirar deles um benefício máximo.” (CAILLOIS, 2017, p. 18).

Na planificação das diferentes formas de interação dos jogos, duas dicotomias são estabelecidas e que fundamentaram a criação dos *Os arquivos de Saramago*. A primeira diz respeito às esferas de alternância entre o princípio da diversão sem amarras, pelo próprio prazer do jogo, associada ao conceito grego de *paidia*, e o conjunto de regras estabelecidas e de engenhos a ele relacionados, associado ao conceito grego de *ludus*. Nessa visão, estrutura-se a ideia de que, uma vez que o universo saramaguiano dos romances é evocado e ressignificado, é mister obedecer à sua formulação, respeitando elementos de enredo e construção de personagens. Contudo, uma vez que se trata de um jogo e que o entretenimento é tópico fundamental, as dinâmicas exploradas não pretendem, necessariamente, adquirir um tom de didatismo, antes estabelecerem-se como celebração da cultura e das indagações legadas por José Saramago. Assim, equilibrando-se entre *paidia* e *ludus*, entre a diversão e a ampliação de repertório literário, tais jogos se apresentam como momento de prazer e fruição nas descobertas e interações possíveis.

Para que tais ações se possam produzir, recorre-se a uma segunda dicotomia, norteadora das regras desses jogos, bem como da maioria dos jogos de cartas tradicionais. Por um lado, existe o elemento da competição (*Agôn*), algo que está na origem das civilizações, simbolizado, inclusive, nos Jogos Olímpicos. Aqui reside a construção de estratégias, o exercício da prática como forma de compreensão de cenários, de modo que o vencedor se estabelece como aquele melhor preparado para enfrentar os adversários. Por outro lado, surge a figura da sorte (*Alea*), o que se estabelece no embaralhar das cartas e na distribuição aleatória como “favorecimento do Destino”. Conforme Roger Caillois aponta, contrapondo as categorias, “ambas exigem uma equidade absoluta, uma igualdade das chances matemáticas e que, pelo menos, aproxime-se tanto quanto possível de um rigor impecável. Há em toda parte regras de uma admirável precisão, medidas meticulosas, cálculos engenhosos.” (CAILLOIS, 2017, p. 127). A igualdade pretendida se forma tanto pela

distribuição de cartas, ao acaso, de modo que todos iniciam do mesmo patamar, quanto pelo uso de seus raciocínios e das habilidades individuais.

Embora alguns dos jogos desenvolvidos n'*Os arquivos de Saramago* privilegiem mais o elemento *agôn* do que *alea*, ou vice-versa, todos trazem em sua essência um amálgama do reconhecimento ou descoberta de personagens saramaguianos e deixam entrever associações antes imprevistas, criando-se, então, uma espécie de união entre o *dulce* e o *utile* horacianos, algo que será explorado com mais detença na próxima seção.

2 A adaptação do jogo *Os arquivos de Saramago: Homo fictus, Homo ludens*

A proposta de jogo pretende dar a conhecer boa parte da obra de Saramago e o recurso vislumbrado foi efetuar um equilíbrio na distribuição das cartas de referência. Nesse sentido, cinco personagens de cada romance, perfazendo um total de cinquenta (dez romances, portanto), garantiriam uma jogabilidade equitativa, similar à encontrada em um baralho comum. Para a diferenciação, atribuiu-se um número a cada romance, obedecendo não a uma pretensa e subjetiva valoração, mas sim à ordem cronológica de publicação, sendo o *Levantado do chão* referente ao número 0 (zero) e *O homem duplicado* referente ao número 9 (nove).

Com relação às personagens, e levando-se em conta as dinâmicas de alguns dos jogos, foi necessário estabelecer uma hierarquia, conforme o protagonismo em cada romance. Para se criar uma correspondência alternativa aos números dos romances, optou-se pelas letras, elegendo-se as consoantes do próprio nome de José Saramago como os níveis dessa graduação. Por exemplo, nas cartas de *História do cerco de Lisboa*, a ordem de personagens ficou: J – Raimundo Silva; S – Maria Sara; R – Mogueime; M – Ouroana; G – D. Afonso Henriques. Assim, cada personagem adquiriu um código, composto de letra e número, garantindo seu papel particular no jogo, concomitantemente a sua relação com os demais.

Em cada carta, para além desse código, três outras informações são acrescidas, no sentido de trabalhar com aspectos de visualidade, diagramação e informação. Assim, para além de uma ilustração de cada personagem, um pequeno box sintetize elementos de sua composição, papel no romance e evolução, inserem-se uma graduação de valores em torno de cinco esferas, comuns a todos, que se utilizam num dos jogos, intitulado “Todos os nomes”. Como exemplo, apresenta-se a carta J1, de Blimunda Sete-Luas:

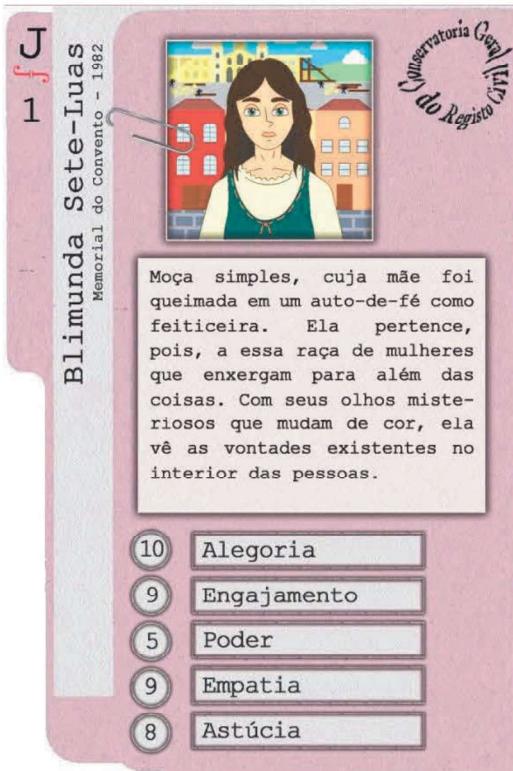


Figura 1: Carta desenvolvida para o jogo *Os arquivos de Saramago*.

A diagramação da carta, como se vê, evoca a atmosfera de um dos romances, *Todos os nomes*, em que o Sr. José, funcionário da Conservatória Geral do Registo Civil, coleciona arquivos de pessoas famosas. Nesse sentido, para além da carta simular uma pasta de arquivo, aplicou-se um “carimbo” da Conservatória e um clipe de papel que prende a ilustração, à guisa de foto, insere-se o nome da personagem e o romance do qual faz parte, com o ano de publicação, escrito na vertical, como folha impressa no interior da pasta do arquivo. Outro pormenor é, além da imagem da personagem, cria-se um plano de fundo que também evoca os elementos do cenário do romance. No caso de *Memorial do convento*, a cidade de Mafra do século XVIII, com a construção do convento ao fundo. Tais elementos, tanto o formato da carta em si, quanto os cenários das ilustrações, propõem-se como estratégias de adaptação no sentido que Linda Hutcheon atribui em sua *Uma teoria da adaptação*, em que

salienta: “o que é adaptado é o heterocosmo, literalmente um ‘outro mundo’ ou cosmos, repleto, é claro, dos elementos de uma história — cenários, personagens, eventos e situações.” (HUTCHEON, 2011, p. 37). Os diferentes universos saramaguianos se constroem nesse jogo numa referência estrutural baseada em *Todos os nomes*, mas mantêm sua singularidade tanto nos cenários que se repetem ao fundo dos mesmos personagens, quanto nas cores das pastas, que se alternam para cada romance.

Sobre as ilustrações, inclusive, partiu-se muito mais da construção simbólica de alguns traços sugeridos do que de descrições propriamente ditas, levando-se em conta que o próprio Saramago postulava que “o autor prefere dar três ou quatro pinceladas, como pontos cardeais, mas nada de descrever metódica e minuciosamente rostos, alturas, figuras, gestos... o autor prefere que seja o leitor quem assuma essa tarefa e essa responsabilidade” (SARAMAGO, 2013, p. 37). Assim, embora ancorada numa visão subjetiva dos personagens, as ilustrações buscam traçar conexões pautadas tanto na leitura pormenorizada dos romances, quanto nos dicionários de personagens de José Saramago: um do professor Miguel Koleff, da Universidad Católica de Córdoba, e outro da professora Salma Ferraz, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Se as imagens captam o elemento visual, na carta, o texto-síntese situado abaixo propõe-se, de modo muito mais elucidativo, apontar alguns dos lances principais do enredo e da índole dos personagens, para, conforme apontado anteriormente, esclarecer elementos aos que estão em processo de descoberta da obra saramaguiana, da mesma forma que rememorar aos já leitores momentos centrais dos romances. Com isso, durante a experiência do jogo, os participantes têm contato com o enredo e características de dez romances do autor (onze, para ser exato, uma vez que os personagens de *Ensaio sobre a cegueira* são revisitados em *Ensaio sobre a lucidez*), e com os cinquenta personagens, apresentados em uma mesma diagramação, mas cada um tendo sua constituição de máscara singularizada e de simbologia de valores, conforme Bakhtin sugeriu teoricamente e Saramago estabeleceu em seu fazer literário.

Tal simbologia é transposta não somente na descrição, mas também nos itens constantes na parte inferior de cada carta, dinâmica fundamental do jogo “Todos os nomes” e que tende a estabelecer interações antes inauditas entre os personagens, como se verão na sequência.

Cinco itens foram elencados como comuns a todos os personagens, funcionando como balizas às quais todos se referem, com elementos sobre o

caráter e a evolução do personagem no romance e sendo atribuído um valor entre 0 (zero) e 10 (dez). São eles:

1) Alegoria — inserem-se aqui a simbologia por trás da composição do personagem, as máscaras e evocações construídas pelo autor;

2) Engajamento — cada personagem passa por um processo de conscientização e compreensão crítica, política, social e humana, e aqui se representa a magnitude desse despertar;

3) Poder — a função social e a hierarquia que o personagem exerce nos demais, ou a que é alçado, aqui se aponta;

4) Empatia — a compreensão de cada personagem como um ser inconcluso e que é capaz de dialogar com os outros, auxiliá-los e somar forças aqui é medida;

5) Astúcia — com personagens possuidores de segundas intenções, planos secretos, ou que compreendem a sociedade e os pensamentos dos demais, esse item revela o envolvimento e interação, nem sempre de todo honesta, de cada personagem em seu romance.

Os itens analisam o duplo movimento dos personagens: como o meio age sobre o sujeito e como o sujeito reage sobre o meio. Pensando-se que a atribuição de um valor numérico para cada um desses itens, referindo-se a personagens majoritariamente de alta complexidade, tende a ter um caráter subjetivo, elaborou-se uma comparação entre todos por meio de níveis (baixo, médio ou alto), tendo-se parcimônia na atribuição dos valores máximo ou mínimo, caso contrário, todas as cartas possuiriam valores altos e a jogabilidade ficaria prejudicada. Por exemplo, embora a personagem Blimunda pudesse figurar com valor máximo em itens como Engajamento, Empatia ou Astúcia, optou-se por não atribuir o valor total, pois há personagens de outros romances que, em comparação, teriam maior peso. Dentre os itens, a Alegoria figura com valor máximo, devido ao fato de a ação central do romance ser o fato da personagem olhar dentro das pessoas (SARAMAGO, 1991, p. 71-2). Por outro lado, atribuiu-se um valor mediano ao item Poder por dois motivos: por um lado, Blimunda compõe-se como representante das “vidas desperdiçadas” (SARAMAGO *apud* REIS, 1998, p. 82), isto é, no estrato social, ela figura em uma posição subalterna e apagada pela História, de modo que não poderia possuir grande pontuação de Poder; por outro, graças à sua capacidade de interagir e argumentar com os demais integrantes de seu círculo, bem como seu poder sobrenatural de enxergar as vontades humanas, não poderia figurar com um valor baixo.

Desse modo, as cartas foram pensadas de modo a que todo personagem possua, em equilíbrio, itens com possibilidade de ganho e perda. A mulher desconhecida, de *Todos os nomes*, por exemplo, possui 10 em Alegoria, mas zero em todos os demais, e Deus, do *Evangelho segundo Jesus Cristo*, embora possua 10 em Poder, Alegoria e Astúcia, recebe 1 tanto em Empatia, quanto Engajamento. Ou seja, no caso de um confronto entre Blimunda e Deus, caso o item selecionado seja Empatia, a primeira vencerá.

Como se nota, a maquinaria interna deste jogo, embora não de todo perceptível em uma primeira leitura, resulta de um exercício de interpretação e comparação das obras e das interações possíveis com vistas a uma celebração da literatura. Novamente evocando Barthes, em *S/Z*, por meio do seu esmiuçar do texto de Balzac, os personagens e seus símbolos acabam sendo a energia propulsora do jogo como transformação. Segundo o crítico francês,

o jogo, atividade regulamentada e sempre submetida à volta, consiste, então, não em acumular palavras por puro prazer verbal (logorreia), mas em multiplicar uma mesma forma de linguagem, como se a intenção fosse, simultaneamente, repetir e variar o significante, de maneira a afirmar o ser plural do texto, sua volta. (BARTHES, 1992, p. 89)

Assim como as crianças buscam replicar o prazer sentido de um livro já conhecido, retornando a ele vezes sem conta, as pessoas recorrem ao jogo, mesmo sendo uma estrutura conhecida e com etapas relativamente estáveis. Em associação aos conceitos apontados por Roger Caillois, esse movimento se conecta ao elemento *agôn*, pois há regras que se estabelecem, como uma espécie de ritual a ser seguido. Mas ao mesmo tempo em que se repete o significante dentro do universo criado pelo jogo, deixa-se abertura para a variação inaudita, conforme o elemento *alea*, uma vez que o jogo não possui um final previamente definido, cabendo tanto à sorte, quanto aos mecanismos de ação possíveis dentro das regras.

No caso do jogo “Todos os nomes”, dentro dos *Arquivos de Saramago*, a repetição se produz por meio dos embates entre personagens, mas as possibilidades e resultados se multiplicam, como se pode demonstrar, hipoteticamente, no confronto proposto entre três cartas: Fernando Pessoa, de *O anô da morte de Ricardo Reis*, Joana Carda, de *A jangada de pedra*, e Maria de Magdala, de *O Evangelho segundo Jesus Cristo*.

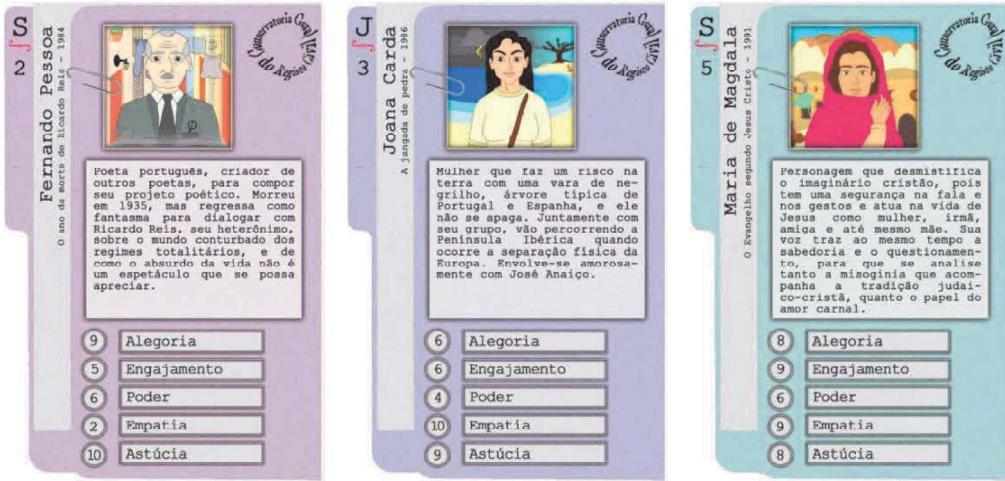


Figura 2: Cartas desenvolvidas para o jogo *Os arquivos de Saramago*

Nota-se, na comparação das três cartas, que a carta de Fernando Pessoa seria a vencedora nos itens “Alegoria” e “Astúcia”, a de Joana Carda venceria em “Empatia” e a de Maria de Magdala em “Engajamento”, havendo, ainda, um empate em “Poder” entre a primeira e a terceira. Com isso, nota-se um equilíbrio, de modo a não privilegiar uma carta como continuamente vencedora, devendo haver uma estratégia por trás da escolha dos itens. Novamente pensando na dicotomia *agôn-alea*, Caillois aponta, sobre a dinâmica dos jogos de cartas:

Nestes jogos, para o jogador, o prazer surge de ter de tirar o melhor partido possível de uma situação que não criou ou de peripécias que somente em parte pode conduzir. A sorte representa a resistência que a natureza, o mundo exterior ou a vontade dos deuses opõem à força, à destreza ou ao conhecimento do jogador. (CAILLOIS, 2017, p. 128)

Após a distribuição, aleatória e partindo de uma equidade, uma vez que todos partem das mesmas condições, cada jogador dispõe de suas cartas para

compor sua estratégia, antevendo possíveis batalhas ganhas (recorrendo a itens com valor máximo), ou arriscando com valores intermediários.

De qualquer forma, pela análise de cada personagem, com seus pontos fortes ou fracos, vão-se descobrindo conexões não apenas com relação aos valores numéricos dos itens, mas entre as consciências criadas por Saramago e que esses personagens representam. Personagens como o Pastor (*Evangelho segundo Jesus Cristo*), a mulher desconhecida (*Todos os nomes*) e o Centro (*A caverna*) equivalem-se em seu teor alegórico, neste jogo, figurando com valor máximo para o item. Embora em contextos distintos, há nos três uma carga simbólica que se sobressai aos demais personagens: o primeiro, por simbolizar não somente o Diabo, mas também seu papel de questionador e formador de muitos aspectos da compreensão de mundo de Jesus; a segunda, por ser o fio condutor de todo o labirinto do Sr. José, a utopia buscada, quase ao alcance, mas continuamente dilatada e esquiva; e o terceiro, transposição do simulacro platoniano num contexto do consumismo desenfreado, posto como grande entidade inescapável.

Por meio deste jogo, bem como em algumas variações possíveis utilizando o mesmo conjunto de cartas, revela-se a confluência dos universos saramaguianos construídos em seus romances, indo do despertar da nação portuguesa do *História do cerco de Lisboa* à sociedade distópica do *Ensaio sobre a cegueira* e do *Ensaio sobre a lucidez*. Se todos os personagens se dão a conhecer como facetas de Saramago, algumas desvendadas apenas no momento mesmo de sua construção romanesca, após tomar conhecimento dessas interações, indo do jogo aos romances, ou dos romances ao jogo, os leitores-jogadores vão, como seu autor, implantando em si elementos dessas personagens criadas, pela evocação e pela identificação.

3 Considerações finais – *Alea jacta est*

Como dito anteriormente, a obra de José Saramago permite uma interação disposta em forma de jogo. Nos romances, seus personagens funcionam como consciências que se põem em diálogo e, embora mantendo sua individualidade, abrem-se para se contraporem aos demais, efetuando suas ações a partir dos estímulos e questionamentos tanto internos, quanto externos. O próprio narrador, como voz do autor que se projeta, insere-se nos caminhos do texto como forma de organizar as “regras”, mas deixando os personagens livres para agirem conforme suas características.

Por isso, cada herói, no sentido bakhtiniano, faz-se na construção da obra como consciência que se reconhece incompleta, e seu autor busca transmitir, não apenas um agente, mas uma máscara simbólica que se adequa ao contexto da obra e aos sentidos atribuídos pelo autor. Conforme o teórico russo observa: “A vida do herói é vivida pelo autor numa categoria de valores diferente daquela que ele conhece em sua própria vida e na vida dos outros – participantes reais do acontecimento ético aberto, singular e único, da existência” (BAKHTIN, 1997, p. 35). Agrega-se, também, a interpretação do leitor, que refaz o jogo autor-herói, atribuindo nova carga de valores aos já presentes nas camadas de sentido formuladas no romance, e conferindo um novo deslocamento, também este, nunca definitivo.

Na elaboração desse jogo, e diante dessa multidão de personagens, tão distintos entre si, mas ligados pelo *fil rouge* saramaguiano, pode-se evocar a definição presente no texto “Estudio de los personajes saramaguianos”, no *Diccionario de personajes saramaguianos*:

Estos seres de papel que aparecen y reaparecen en la obra saramaguiana nos hacen registrar la completud de un universo coherente, signado por miles de interrogantes. La búsqueda humana se hace patente ante cada uno de ellos: no se subrayan certezas, sino el intenso peregrinar de un humanista que se busca a sí mismo en cada personaje que pergeña. (KOLEFF et al, 2008, p. 33)

O questionamento e a experiência são os elementos intercambiantes que conectam todos os personagens, embora dificilmente isso se restrinja à dimensão do romance. O próprio Saramago escreve como forma de se desassossegar, assim como desassossegar os seus leitores, por meio de seus personagens em contínuo desassossego. São os enigmas que se dão a conhecer, embora nunca de todo revelados, numa inversão da fala da Esfinge: “devorame e te decifra”.

Com todos esses fios que se cruzam e se tecem, explorar em outros formatos se torna algo importante, no sentido de descobrir novos significados e interpretações. No caso, recorrendo ao elemento do jogo, como interação do lado lúdico com a espontaneidade da diversão, cria-se um exercício de descoberta, por um modo similar de deflagração que a literatura *per se* propicia. Roger Caillois sugere tal necessidade, ao postular que “o jogo aparece

como educação – sem objetivo previamente determinado – do corpo, do caráter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se distancia da realidade, mais importante é seu valor educacional. Pois não ensina receitas, desenvolve aptidões.” (CAILLOIS, 2017, p. 257). Como visto anteriormente, o jogo sempre é simulacro da realidade, adaptando-a num contexto imaginativo, seja das guerras do xadrez, seja dos blefes do truco ou pôquer. No caso dos *Arquivos de Saramago*, o recurso empregado é ser simulacro do simulacro, isto é, ser jogo do que é ficção, ou ainda, ser a (re)descoberta dos livros para ser a (re)descoberta de si. De alguma forma, é tornar-se, ainda que pelo breve instante de ter tais cartas nas mãos, Ricardo Reis, Jesus, a mulher do médico, João Mau-Tempo ou o senso comum, é ter contato com aquelas outras existências ficcionais, de modo a integrar as experiências da leitura do romance ao conhecimento em construção de cada jogador-leitor.

No exercício do jogo de cartas construído, estabelece-se a obra de José Saramago como um caleidoscópio da visão do escritor, com cada personagem funcionando como uma das pedras que, no espelhamento e na interação com outras, forma imagens distintas e complementares. O próprio autor, na entrevista a Carlos Reis, faz uma tentativa de autodefinição, que se amplia a todos: “Nós não somos uma unidade, somos uma pluralidade, levamos a vida a disciplinar ou a controlar essa palpitação de figuras que levamos dentro, tentamos apresentar-nos ao mundo e aos outros como unos e inteiros” (SARAMAGO *apud* REIS, 1998, p. 134). A obra saramaguiana é uma celebração da pluralidade na unidade, de o próprio autor, assim como seus leitores, serem um mosaico composto pelas múltiplas partes e vozes que vão compondo o ser e seu discurso, só se realizando totalmente, quando se põe em interação com os outros múltiplos discursos presentes nos demais. Isso simboliza a inconclusibilidade, que não se deve tomar como falha, antes como consciência da contínua busca e desvendar. E se o jogo é parte fundamental e fundante da cultura, como bem conceituou Johan Huizinga, também aqui tal preceito se expressa, pois não se trata apenas de um entretenimento gratuito ou de um exercício com certo grau de obrigatoriedade. Na verdade, diante dos livros de José Saramago ou deste jogo de cartas ora proposto, o jogador-leitor pode se assemelhar aos jogadores de xadrez do poema de Ricardo Reis, entregues todos ao ato de jogar, com a diferença de que não se busca o alheamento, antes o despertar da consciência e das múltiplas relações simbólicas que Saramago constrói, a cada romance escrito e a cada personagem composto.

Referências

- AGUILERA, Fernando Gómez (org.) *As palavras de Saramago*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BARTHES, Roland. "Introdução à análise estrutural da narrativa". In: BARTHES, Roland et al. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- _____. *S/Z*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.
- _____. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- FERRAZ, Salma. *Dicionário de personagens da obra de José Saramago*. Blumenau: Edifurb, 2012.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora da Universidade Federal de Santa Catarina, 2013.
- KOLEFF, Miguel et al. *Diccionario de personajes saramaguianos*. Buenos Aires: Santillana; Córdoba: Editorial de la Universidad Católica de Córdoba, 2008.
- REIS, Carlos. *Diálogos com José Saramago*. Lisboa: Caminho, 1998.
- SARAMAGO, José. *Memorial do convento*. São Paulo: Círculo do livro, 1991.
- _____. *O homem duplicado*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- _____. *Da estátua à pedra e discursos de Estocolmo*. Belém: Edufpa; Lisboa: Fundação José Saramago, 2013.