

# O CASTELO - UM JOGO

SUSAN BLUM PESSÔA DE MOURA

Universidade Federal do Paraná  
susanpessoa@yahoo.com.br

Quiçás não seja errado comparar a obra literária com o xadrez: com as remanejadas peças de sempre, um gênio o renova. É *a obra inteira* de K. o que constitui uma nova linguagem, não seu vocabulário clássico e sua aprazível sintaxe.

(SÁBATO, 1981, p.73)

## Resumo

O romance *O Castelo*, a cujo título se associam quase imediatamente rei e rainha, pode ser comparado em sua estrutura e conformação a um jogo de xadrez: o romance com sua visualidade clara e escura constitui um tabuleiro com seus espaços pretos e brancos, no qual K. se desloca, buscando chegar até o castelo e sendo impedido por diversas regras e prescrições. Nessa dinâmica todas as peças impedem as ‘inimigas’ de se aproximar de seu rei. Ainda outros elementos do romance permitem associações com o xadrez: o roque do rei, já que a primeira visão do castelo no romance é a da torre; a palavra alemã “Bauer” que serve tanto para designar camponês quanto peão de xadrez e certa proximidade fônica e gráfica, em alemão, das palavras xadrez e castelo. Também podem ser verificadas estratégias de jogo no decorrer do romance. Enfim, estabelece-se um jogo literário, em que a ética, a visualidade e o espaço integram-se para a constituição de um sentido dinâmico e indefinível, atualizado a cada nova partida disputada entre o leitor e a indecifrabildade do texto kafkiano.

## Zusammenfassung

Der Roman *Das Schloss*, dessen Titel man unmittelbar mit den Figuren des Königs und der Königin verbindet, kann in seiner Struktur und Gestaltung

mit dem Schachspiel verglichen werden: durch die Abwechslung von hellen und dunklen Ambienten kann der Roman wie eine Anspielung auf ein Schachbrett gesehen werden, auf dem sich K. bewegt. Auf der Suche nach dem Schloss wird der Protagonist ständig von Regeln und Vorschriften gehemmt. In dieser spielerischen Dynamik hindern alle Figuren die Annäherung ihrer Gegner an den Herrn des Schlosses bzw. an den König. Andere Elemente im Roman erlauben weitere Assoziationen mit dem Schachspiel: das Rochieren als Versteckspiel des Königs wird schon am Anfang des Romans angedeutet, denn es ist der Turm, den K. als erste Teil des Schlosses sieht; das häufig angewandte Wort "Bauer" ist homonym mit der Spielfigur im Schach; Schach und Schloss lassen sich durch phonische und graphische Annäherungen verbinden. Spielstrategien werden häufig im Roman beschrieben und durchgeführt, es kommt ein literarisches Spiel zustande. Darin verbinden sich reflexive und visuelle Elemente, deren Zusammenspiel zur Gestaltung des umgebenden, ethisch bedeutsamen Raumes im Roman beiträgt, sowie zur Konstruktion des undefinierbaren Sinnes des Werkes, der in jeder neuen Partie, in der Leser und Text sich gegenseitig herausfordern, aktualisiert und neu gestaltet wird.

## Introdução

Todo jogo pressupõe um espaço, regras e jogadores. O romance *O castelo*, de Franz Kafka, apresenta esses elementos e pode ser visto como um jogo interminável. Se os jogos infantis permitem à criança, além da atividade cognitiva, a formação de símbolos e um início de cooperação (lidando com a agressão e a frustração), é basicamente isto que ocorre na obra: o protagonista, um peregrino agrimensor de nome K., adquire aos poucos o conhecimento (conhece os "jogadores", as "regras" e o "tabuleiro" chamado aldeia), forma seus símbolos (o que simbolizam o castelo, a aldeia, cada um dos personagens) e passa a um início de *cooperação* levando em consideração a agressão e a frustração para formar sua *máscara* no jogo político de *O Castelo*.

O jogo, segundo Huizinga em seu *Homo Ludens*, "é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana." (HUIZINGA, 1971, p.33). O intento deste trabalho é estabelecer um paralelo específico entre o romance e o jogo de xadrez. No caso, o castelo e K. confrontam-se em estratégias bem claras. Nesse jogo político e social em que os espaços de cada participante estão bem delimitados e definidos, cada jogador almeja a conquista do espaço do outro, para que se possa chegar o mais próximo possível do objetivo final (o castelo/rei como veremos).

No romance, o jogo é especialmente difícil para K., porque ele é um estrangeiro, e "o estrangeiro que chega a uma cidade fica, de início, aturdido com a novidade do ambiente" (RODRIGUES, p.225). Porém, K. entrou neste jogo *voluntariamente*, não foi forçado a entrar e/ou aceitar as regras

do jogo e não é forçado (pelo contrário) a permanecer no ‘jogo’. Para Huizinga, o jogo é uma atividade voluntária que nos dá liberdade (HUIZINGA, 1971, p. 10), e é isto que ocorre com K. Além de ele buscar a liberdade recusando-se a morar no castelo, em nenhum momento é expulso do jogo, senão apenas ‘barrado’ por vários jogadores. Este fato pode ser comprovado quando K. diz: “Resta como resultado, então, que tudo é obscuro e insolúvel, a não ser a minha expulsão”; e o prefeito diz que ninguém ousaria expulsá-lo, mas que também ninguém o retém (KAFKA, 2001, p.115).

Vamos ver como funciona este jogo de poder dentro de *O Castelo*.

## O jogo

O xadrez é um jogo de mesa para dois oponentes praticado sobre um tabuleiro quadriculado. De todas as batalhas que o homem pode travar, uma das que exigem mais inteligência é sem dúvida a que se desenvolve sobre um tabuleiro de xadrez. Os dois exércitos entram no campo de batalha com os mesmos efetivos e objetivos: capturar o rei inimigo. O resultado dependerá da paciência, astúcia e técnica de cada um dos jogadores, pois cada um deles dispõe de 16 peças (brancas ou pretas), de diferentes formas e que se movem segundo determinadas regras. O objetivo do jogo é obter a rendição do rei inimigo, o que se consegue quando, convenientemente encurralado, ele não tem como defender-se ou fugir.

Cada um destes elementos será analisado a seguir: o *tabuleiro* no caso do romance, com as suas variações negras e brancas (claras e escuras). As *peças* com seus movimentos e suas relações com as regras. As *regras* do xadrez e do romance. Tem-se conhecimento de que Kafka conhecia o jogo por anotações em seu *Diário*, por exemplo quando descreve um colecionador que foi visitar: “cinquenta anos, enorme, com movimentos de torre...” (KAFKA, 1994, p.138) (grifo meu).

No caso do romance, o castelo pode ser visto como rei, pois está isolado, ‘parado’ e tem todas as outras peças a seu serviço e comando. Por este motivo ele tem um ‘reinado’ espacialmente amplo.

Estes vínculos podem ser percebidos em vários momentos do romance. Um exemplo apresenta-se quando a dona do albergue fala a Frieda que, se K. tinha vínculos com o castelo, que os aproveitasse, porque ela também os tinha e saberia fazê-los valer (p. 142). Outro exemplo ocorre quando a família de Barnabás faz o possível para se aproximar de K., achando que com isto iria resolver sua própria situação de ostracismo (cap. 16 até 20). Ainda outro exemplo ocorre quando Hans procura K. dizendo que quer ajudá-lo, mas no fundo também tem interesse em que K. ajude sua mãe (cap. 13). O próprio K. tem interesse na família de Barnabás, em Hans e em Frieda apenas para que o ajudem a chegar ao castelo e/ou a Klamm. Segundo Pepi (cap. 25) Frieda também faz um jogo com K., por interesses próprios. Até mesmo Pepi propõe uma ‘aliança’ com K.

Para que as alianças ocorram, para que exista um jogo social, é necessário um *ethos* que designa a morada do homem em que se vão desen-

volver normas e regras de convívio (VAZ, 1993, p. 12). Nesta morada vamos perceber a tensão entre o privado e o público, vamos verificar que existe uma necessidade de se esconder o “feio”, como os processos que apenas ocorrem durante o horário da noite, quando o escuro pode encobrir. Afinal, segundo a aldeia, o que é feio só pode ser atendido de noite, sob luz artificial, pois “até fantasmas desaparecem pela manhã” (p. 416).

A ética é relevante neste romance não somente por causa da partilha social do espaço (*ethos*) mas também pela diferenciação entre *eticidade* sensibilidade e orientação ética diante da presença concreta de outras pessoas, – e *moralidade* adequação a códigos comportamentais vigentes, tensão recorrente em *O Castelo*. Basta recordarmos como as pessoas se comportam diante dos outros e por trás das portas, espiando pelas fendas e orifícios como a fechadura. Um exemplo dessa prática se dá quando K. fala a Pepi: “Vocês, criadas de quarto, estão acostumadas a espionar pelo buraco da fechadura e, em função disso, conservam o hábito mental de fazer valer para o todo a visão que de fato têm de alguma coisa pequena, o que resulta em algo tão superlativo quanto falso” (p. 450). Estas diferenças comportamentais vão estabelecendo, a partir de situações concretas, uma “eticidade” própria, bastante peculiar. Mas também as regras e prescrições estão presentes na obra, sob a forma de uma moralidade pré-estabelecida e inflexível.

A morada ou entorno que demarca a ação do romance pode ser representada pelo “tabuleiro” do jogo que, no caso da obra, é a aldeia “dominada” pelo castelo/rei. O tabuleiro do xadrez pode ser visto como uma metáfora da vida<sup>1</sup>, pois como disse aos jornalistas em 1972 o judeu russo Borys Spasski: “O xadrez é como a vida”, tentando explicar a força mística do jogo. Esta vida é encontrada na obra, uma vida transbordante de instabilidade, afinal “o jogo tem, por natureza, um ambiente instável” (HUIZINGA, 1971, p.24). A instabilidade em *O Castelo* é apenas uma das características do romance; não se tem certeza de quem realmente é K., se o conde existe ou não, para que servem as várias regras, por que Klamm não recebe K., por que confundem Klamm, quem realmente comanda no castelo, etc.

## O tabuleiro

Todo tabuleiro é delimitado em seu espaço (no caso do xadrez é um quadrado dividido em 64 casas alternadamente brancas e pretas). No romance, o espaço tem suas fronteiras apre-sentadas desde o início com uma visualidade escura e ‘em pedaços’: encontramos os objetos espaciais aldeia, encosta, grande castelo, ponte de madeira, estrada, porém com a complementação de elementos que indicam uma percepção fragmentada, nebulosa e fria do narrador:

- A aldeia? Jazia na neve profunda.
- Da encosta? Não se via nada, pois névoa e escuridão a cercavam.

· O grande castelo? Apesar do tamanho, nem mesmo o clarão mais fraco o indicava.

Ou seja, já nos são apresentados fragmentos pretos e brancos como no tabuleiro de xadrez.

O início do romance não é nada promissor, pois contém muitos adjetivos negativos, enegrecidos e brumosos. O panorama escuro e frio alternado com o visual quente e claro irá permear do início ao fim o jogo/romance, sendo que os próprios personagens os relatam em termos de que os dias são curtos e que o inverno é longo, além de o narrador apresentar vários ambientes escurecidos ou enfumaçados, “Um tempo mau, muito mau” (p.179), “Um grande cômodo na penumbra (...) De um canto chegavam ... . De outro saíam rolos de fumaça e transformavam a meia-luz em escuridão.” (p.23), “Dias curtos, dias curtos” (p.31), “...entre nós o inverno começa logo...” (p.323). A escuridão e o frio possuem um sentido, afinal “a escuridão é para o espaço aquilo que o silêncio é para o som, isto é, o intervalo” (McLuhan, 1968, p.99). Encontramos vários intervalos nestes espaços kafkianos, um intervalo para se pensar e sentir o que está ao redor. Ou se está num ambiente escuro e frio (noite e neve) e se passa a outro, claro e quente (luzes e calor), ou ao contrário, se está em um dia frio e claro e entra-se num ambiente escuro e quente, num intercâmbio sempre presente destes elementos.

Este tabuleiro tem um espaço delimitado com locais específicos para o “lado” das peças brancas e o “lado” das peças negras, tanto no jogo como na obra. Afinal, “a limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea”. Huizinga mostra que vários espaços como mesa, arena, tela, palco e templo “têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras” (HUIZINGA, 1971, p.13). É isto que se percebe na obra, o tempo não possui uma delimitação clara, mas o espaço possui uma delimitação específica com suas regras próprias. No romance, cada local é “fechado” e “isolado” somente para seu dono ou convidado dele, como por exemplo a cozinha, local que ninguém penetra a não ser se convidado pela sua “dona”, a senhora do albergue (p.119). Também há o espaço delimitado na divisão dos camponeses (peões) entre os que podem freqüentar o albergue e os que podem se encontrar na hospedaria.

As casas pretas e brancas do tabuleiro estão sugeridas pelos espaços claros, escuros, frios e quentes do romance. Os espaços escuros e frios transmitem maior agonia ou angústia; já os espaços fechados, quentes e claros (ou escuros) transmitem mais segurança e ‘paz’. Veja-se o banho na casa do mestre-de-curtume (p. 23), onde, além da penumbra, os vapores não permitem uma visão clara; lá, apenas de uma fenda na parede a luz de fora ilumina a imagem vaga de uma mulher com um bebê ao seio.

Este ‘tabuleiro’ dá por vezes a K. “o sentimento de que se perdia ou estivesse numa terra estranha como ninguém antes dele, uma terra estranha

na qual até o ar não tinha nada de familiar e em cujas tentações sem sentido não era possível fazer nada senão ir em frente e continuar se perdendo” (p.69). É como se K. fosse uma peça à parte, um invasor diferente. Mas mesmo assim K. sabe como deve mexer sua peça, tanto que se critica quando comete um erro: “Em vez de avançar com o maior cuidado, proporcionalmente ao tamanho do inimigo e do objetivo, ele havia rolado ali a noite inteira nas poças de cerveja...” (p. 70). Ou seja, tal qual no xadrez existem os avanços e os recuos estrategicamente pensados. O xadrez é um jogo intelectual, não depende de sorte e muito menos do emocional, pelo contrário, a pessoa deve ser ‘fria’ o suficiente, pois ver, prever, antever e rever são ações que permitem verter e reverter; envolver e resolver o jogo no xadrez.

Já o enigmático Brunswick, pai do menino Hans e pessoa que em princípio solicitou o agrimensor, também possui uma etimologia que combina com a situação: “*lugar (wick) escuro (bruns)*” (GUÉRIOS, 1981, p.79). Trata-se de um lugar tão escuro que K. não consegue enxergar sua verdadeira localização, pois ao mesmo tempo que Brunswick parece ter sido o que solicitou o agrimensor, ele repudia K., principalmente quando descobre que este esteve perto de sua esposa: neste instante pretende mesmo procurar K. para o punir (KAFKA, 2001, p. 220).

Outro fator de destaque no romance é o andamento do jogo até chegar ao seu limite, tal qual na descrição dada por Huizinga:

O jogo distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É jogado até o fim dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e sentido próprios.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação (p.12).

Em *O Castelo* podemos perceber de forma bem clara as nuances de movimento, mudança, alternância, sucessão, associação e até mesmo separação. Esta é, inclusive, uma das recomendações no xadrez: a de que o jogador tenha em mente que o sucesso é alcançado depois de muitas derrotas, e que ele não deve deixar de fazer um lance por medo de perder a partida. Por vezes é necessária a perda, o sacrifício de uma ou mais peças para se alcançar o rei adversário, como quando Frieda “perde” o emprego para ficar com K. e se aproximar de seu objetivo.

Huizinga também coloca a questão da alternância e repetição: “Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto” (p.13). E *O Castelo* possui esta alternância de “jogadas”, pois ora é K. que se mexe e “fala”, ora é outro personagem que está se mexendo e “falando”. Ora é um, ora é outro personagem que apresenta sua “história” de vida.

Enfim, tal qual no jogo de xadrez, cada peça tem uma função e um raio de ação.

## As peças

Uma das peças fundamentais do xadrez é o rei, que neste caso foi associado ao castelo, pois através de todas as peças sob seu domínio, pode se movimentar para todos os lados sendo que o seu raio de ação é o limite do tabuleiro. Neste caso específico, o castelo poderia ser metaforizado pelo *roque*. O roque é um lance que se executa ao mesmo tempo com o rei e com uma torre, e que consiste em avançar o rei duas casas na direção da torre escolhida e colocar a torre ao lado do rei, pulando por cima dele. A finalidade do lance é colocar o rei numa posição abrigada e defensiva, e trazer a torre para uma posição mais ativa baseada numa coluna central.

Pode-se metaforizar esta situação de roque por causa da primeira visão que K. tem do castelo. A aparição da torre, associada ao castelo, impressiona-o a tal ponto que até o leva a fazer uma associação com a torre de sua cidade natal, “K. viu apenas uma torre mas não era possível discernir se pertencia a uma habitação ou a uma igreja” (p.18). Ele continua, pensando: “A torre aqui em cima – a única visível –, torre de uma moradia, como agora se via, talvez do corpo principal do castelo, era uma construção redonda e uniforme, em parte piedosamente coberta de hera, com janelas pequenas que agora cintilavam...” (p.19). Ou seja, a torre é a primeira e única visão que ele tem do castelo.

Cada uma das peças possui movimentos particulares, sendo que os peões são predestinados a dar somente um passo após o outro numa única direção. Desta forma, o peão sobrevive com a força do seu trabalho, assim como os moradores da aldeia. Ele tem um valor tão insignificante, que não chega a ser considerado uma “peça”, é apenas um *Peão*. Além disto há uma coincidência lexical em *Bauer*, que significa tanto *camponês* quanto *peão* do jogo de xadrez em alemão, coincidência pertinaz a este estudo.

A caminhada de um peão é tão árdua, que se um deles conseguir alcançar a oitava casa, deve obrigatória e imediatamente transformar-se numa figura de seu campo, exceto o rei. Não é necessário que seja uma peça já retirada do tabuleiro. Geralmente escolhe-se a rainha. Chama-se a essa troca do peão por outra peça de valor superior de “coroação” do peão. Já a rainha é uma peça muito importante que tem mais liberdade de movimentos, pois pode avançar ou retroceder em todas as direções sobre quantas casas desejar. No âmbito de nossa analogia, é marcante que K. busque alianças justamente com as figuras femininas do romance: no início com Frieda, depois de certa forma com Olga, mais tarde procura ter contato com a mãe de Hans e no final até Pepi sugere a K. uma “aliança”.

Estes movimentos próprios além de seus espaços também particulares é que são conhecidos por K. aos poucos, e com isto vai gerando um entendimento das regras. Tanto é assim que K. relata para Olga: “vou me casar com ela (*Frieda*) e me tornar membro da comunidade; além da relação administrativa com Klamm, tenho ainda outra, pessoal, da qual até agora com certeza não pude me aproveitar”. K. busca na relação com as

peças uma forma de “entrar” no espaço restrito do castelo em que nem mesmo os da aldeia conseguem penetrar.

Sobre as outras peças, além de uma escuridão que não permite uma identificação fácil, há também a questão da aparência, pois as semelhanças são várias, desde os ajudantes, que têm a pele moreno-escura (p. 27) e são iguais “vocês são parecidos como cobras” (p. 34), podendo ser metaforizados como peões de ébano. Há também o fato de Klamm ser “confundido” com outros senhores, como por Barnabás (p. 267) ou quando Olga reflete sobre pessoas semelhantes a Klamm (p. 272-273), ou ainda a semelhança dos nomes Sortini e Sordini. Afinal as peças dos bispos, cavalos e torres são duplas, e os peões são vários e iguais, e tudo isto acaba contribuindo para um sentimento ainda maior, de K., de estar perdido.

Uma das recomendações do xadrez, a propósito, é que se faça um ataque duplo de peças, para que se tenha um melhor desempenho (duas ou mais peças, em linha, é um poderoso ataque), no caso do romance são enviados a K. dois ajudantes, como se fosse um ataque duplo, além deles serem iguais em tudo como dois peões negros. Mas K. também faz ataques duplos, com combinações com Hans e Frieda ou com Barnabás e Hans.

Sobre K. tornar-se um agrimensor (e ao mesmo tempo um servente e um cuidador de cavalos) e Barnabás tornar-se um mensageiro, podemos perceber que, “a capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mas-carada. Aqui atinge o máximo a natureza ‘extra-ordinária’ do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa” (HUIZINGA, 1971, p. 16). Isto nos remete ao termo alemão *spielen* que significa ao mesmo tempo *jogar* e *representar*, tanto no sentido de *figurar*, como no da representação teatral. Ora, este *jogo* tão citado em *O Castelo* pode ser considerado por vezes nas duas versões, ou seja, K. “representa” um agrimensor e Barnabás “representa” um mensageiro. No xadrez há a troca de peças, um peão pode se transformar em outra peça quando chega ao limite do tabuleiro.

Kafka gostava de fazer jogos de palavras, como se pode comprovar em seu *Diário* (p. 233), e é possível analisar nesse sentido, alguns jogos de palavras (além do *Bauer*, já mencionado): há certas “coincidências” do romance, como por exemplo *Schloß* (fechadura, cadeado) e *Schloß* (castelo). Aí há portas fechadas para K. e por elas se olha pelo buraco da fechadura. A letra K. está presente em *König* (rei) e *Königin* (rainha). Seria possível ver em K. o outro rei, que quer ser capaz de “entrar” no castelo.

Como correspondente do bispo, pode-se dizer que o professor é um substituto do religioso na aldeia, porque é ele quem detém o conhecimento e portanto detém o “poder” (ajuda até o prefeito nas escritas oficiais). Como um bispo ele tem um compromisso social com os peões (ensina as crianças na escola), e outro, “profissional” com os reis (castelão/conde).

Por fim, como a própria Olga percebeu: “Na verdade consta que todos nós pertencemos ao castelo, que não existe distância e portanto nada

para transpor...” (p. 293), ou seja, todas as peças pertencem ao rei, logo, o tabuleiro é de todos. Quando K. vai jogando percebe que cada peça/pessoa tem sua função e seu raio de ação dentro do jogo, de acordo com regras.

### **As regras**

São muitas as prescrições, os limites e as proibições, pois “reina dentro do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui se tem contato com a sua outra característica mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. (...) a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” (HUIZINGA, 1971, p. 13). As prescrições em *O castelo*, são às vezes comunicadas pelo professor que diz: “...porque aqui é necessária uma ordem rigorosa em tudo” (p. 138). Estas regras do jogo *O Castelo* são impostas, e todos na aldeia parecem aceitar, exceção feita à família de Barnabás (por causa de Amália), que tenta reverter seu processo, e ao próprio K. Uma das regras é colocada já de início a K., qual seja a impossibilidade de chegar ao castelo/rei, sendo que vários o avisam, até mesmo Frieda: “Você vai encontrar tantos obstáculos que uma palavra minha não significaria nada” (p. 149). Em várias ocasiões esta impossibilidade reaparece; este é o objeto do xadrez: impedir que o inimigo chegue até o rei.

Estes limites por vezes são ciladas, e em outras ocasiões K. tenta ‘quebrar’ algumas das regras. No xadrez são encontradas certas ‘ciladas’ que nada mais são do que jogadas aparentemente sem perigo que tendem a enganar o adversário, debilitando sua defesa, ganhando peças ou mesmo ocasionando o mate. Há diversas formas de ciladas, troca de peças, sacrifícios e xeques sem propósitos momentâneos de xeque-mate. Pode-se dizer que K. ‘trocava’ de peças ao buscar solução na peça Frieda, na peça Barnabás, na peça Hans, etc.

Esta quebra das regras, por parte de K., pode ser encontrada quando ele tenta falar com Klamm, clandestinamente, margeando os muros do pátio e se infiltrando sorrateiramente na carruagem. Isto é algo tão inusitado que até um secretário fica horrorizado dele estar naquele local e lhe pergunta como ele chegou até ali. Após uma conversa com K. que diz querer falar com Klamm, ele afirma que “o senhor não vai vê-lo de todo modo, ficando ou indo embora” (cap. 8), sendo apresentada de novo a impossibilidade, mesmo com a trapaça. K. percebe que neste jogo “há portas lá que fecham o caminho para a frente, barreiras que é preciso ultrapassar, quando se tem jeito para tanto” (p. 275); ou seja, ele percebe que é necessário estratégia, paciência e muita inteligência.

Mas, apesar de todas as proibições e prescrições com que K. tem contato, ele, tal qual Sísifo, vive os seus começos e recomeços, com persistência e esperança permeando todas as tentativas. Como quando o dono da hospedaria lhe diz: “O senhor agrimensor só pode ir até o balcão” (p. 56), e K. insiste que precisa de um lugar para ficar, inclusive se utilizando de um blefe: “Só quero chamar-lhe a atenção para uma coisa: tenho ligações valiosas no castelo e vou ter outras mais valiosas ainda (...)” (p. 57).

Apesar das impossibilidades ele sempre vislumbra uma probabilidade, burlando algu-mas regras, ou até se fazendo não conhecedor delas. Para os moradores da aldeia, “No Castelo, essa submissão ao cotidiano torna-se uma ética” (CAMUS, p. 165). K., no entanto, não aceita essa submissão. A persistência de quando menino fortalece sua vontade. K. recorda que em sua infância havia um muro alto e liso que ele conseguiu escalar com uma bandeira na boca e que ao chegar ao topo fincou sua bandeira. É então sintomática a expressão: “ninguém agora era maior do que ele ali” (p. 50).

Outro aspecto do jogo que se encaixa ao romance é o de que ele envolve um ar de mistério e de segredo dos que participam dele, em relação aos de fora. É o que os antropólogos chamam de *fratrias* podendo relacionar às sociedades lúdicas (HUIZINGA, 1971, p. 15). Ou seja, percebe-se que dentro do círculo da aldeia eles seguem regras próprias e que um certo tom de mistério e de segredo rege o “tabuleiro”, como no instante em que o professor fala em outra língua (francês) pedindo a K. que considerasse a presença de crianças. O segredo prevalece em perguntas que o leitor se faz e para as quais não há resposta unívoca: o conde realmente existe? Por que estas regras existem? Por que colocar a família de Barnabás em ostracismo?

Jogando, K. percebe que o poder é muito importante e que há um espelhamento das pessoas no poder dos outros. Quanto mais próximo o personagem se encontra de um poderoso parece que também tem um pouco deste poder. E é o que K. busca ao se relacionar com determinadas pessoas: ele parece estar sempre se perguntando o que aquela pessoa pode dar a ele.

## Jogando

Segundo Anatol Rosenfeld, em Kafka “ocorre a repetição constante das mesmas situações, com ligeiras variações, evidentemente. Toda a ação de *O Castelo* consiste nas tentativas mil vezes repetidas do herói K., de ser aceito na aldeia e de ser aceito, ao mesmo tempo, pelo castelo misterioso” (ROSENFELD, p. 48). Para um observador de xadrez ingênuo as jogadas podem parecer repetitivas e sem objetivo definido, mas quem tem conhecimento do xadrez sabe que todas as jogadas (se o jogador não é inexperiente) tem sua meta final e que elas não passam de estratégias.

Por ser estrangeiro, K. vai jogando mais cuidadosamente no início, apesar de jogar “verde” para poder ter idéia de até onde pode ir, como quando acompanha Barnabás pela primeira vez, esperando com isto chegar ao castelo, ou quando fala que tem esposa e filho (p. 15). Um preceito ético é que não haja mentira na comunicação, ou seja, que os participantes sejam verdadeiros em sua declarações. No romance, porém, K. blefa demais. Aliás, o blefe é um elemento anti-ético utilizado por K. várias vezes, com o intuito de atingir seus objetivos, como por exemplo quando ele fala a Hans que ele possuía alguns conhecimentos médicos e que até era chamado pela alcunha de *erva amarga* só para chegar até à mãe de Hans e com isto novamente ter esperanças de chegar ao castelo (p. 220). O próprio K. se

coloca como um jogador não tão honesto (p. 17) e nas vezes em que ele procura penetrar no castelo ou ter contato com Klamm é de noite, no escuro e pelas “margens” que ele busca chegar a seu objetivo. Em alguns jogos o blefe é uma estratégia possível e aceita; mesmo no xadrez, a maestria está em induzir o adversário a prever desfechos que não se realizam.

A inatividade é outro ponto do romance. Em xadrez se diz que uma peça é inativa quando se precisa dela e a mesma se encontra muito atrasada e/ou longe de uma posição de ataque/defesa. K. por vezes precisa de Barnabás ou de Hans ou de Frieda, mas eles não estão ao alcance dele; pode-se então considerá-los nestes momentos como peças inativas.

Mais um acontecimento no xadrez, é a peça bloqueada, este fato só ocorre com os peões, por serem os mais fracos e andarem sempre em frente, não sendo permitido recuar. Esta peça não pode tomar a peça que está a sua frente e quando isto ocorre dizemos que ela está bloqueada. A metáfora poderia aplicar-se à situação de Amália (e sua família por consequência) pelo ostracismo forçado. E tudo isto ocorre devido ao fato dela não aceitar as regras impostas. Nesta questão verifica-se a diferença entre esta situação e as ‘trapaças’ de K. com relação às regras, pois segundo Huizinga:

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um ‘desmancha-prazeres’. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores (HUIZINGA, 1971, p. 14)

Ou seja, eles até aceitam as mentiras, os blefes e as tentativas ilegais de K., mas não toleram Amália que desrespeita as regras, inclusive rasgando a carta (como um gesto de ‘rebeldia’ contra as mesmas) (p. 286/287), isto porque com Amália e seu gesto se perde a ilusão. Outro desempenho da família de Barnabás está baseado em uma dica de xadrez que aconselha que não se mova a mesma peça duas vezes, a não ser que tenha um bom motivo. Olga sabe disto e move ora o seu irmão, ora seu pai, ora a si mesma, e assim vai alternando os passos.

Todos estes movimentos, ou a falta deles, geram tensão e tensão significa incerteza e acaso, e pode-se encontrar muitas tensões no jogo e no romance, pois

Há um esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa “vá” ou “saia”, pretende “ganhar” à custa de seu próprio esforço.

(...) Embora o jogo esteja além do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”. Porque, apesar de seu

ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo (HUIZINGA, 1971, p. 14)

A tenacidade de K., a força de Amália, a coragem de Hans, as habilidades e lealdades dos jogadores/peças são elementos constitutivos do jogo/romance; sabe-se que o xadrez é um jogo que exige atenção e no qual o olhar representa um fator primordial junto com a inteligência (capacidade de tática), então nada mais natural que o olhar (o espiar) esteja presente. Inclusive K. percebe em um momento que os ajudantes apenas o atrapalham e que o vigiam, por causa disto termina por expulsá-los, mas reflete: “Talvez fosse até mais inteligente permitir ser atormentado por eles como ajudantes do que deixá-los ir de um lado para outro tão sem controle, livres para tramar suas intrigas, para as quais pareciam ter um talento particular” (p. 358). Esta é uma das várias estratégias utilizadas por K., pois no xadrez é importante ter conhecimento de onde cada peça está e o que se pode fazer.

Ao final, só mais uma última coincidência (?) do romance com relação ao jogo de xadrez: no original em alemão uma das últimas frases é “Die Stube in Gerstäckers Hütte war nur vom Herdfeuer matt beleuchtet...” (grifo meu). Este *matt* é o mesmo vocábulo usado para designar o xeque-mate. E neste xeque-mate, com um final de atuação (*Spiel*) dos jogadores, a iluminação é fraca, pois o toco de vela está no fim (claro/escuro) e o esforço da fala da velha senhora é cessado abruptamente.

#### NOTA

- 1 Há um trabalho de Adelaide Herbertz, em que o xadrez, segundo Stefan Zweig, é visto como metáfora para a arte, pela limitação de um conjunto de sinais (a linguagem), que no entanto representa, pela multiplicidade de combinações, a dinâmica da própria vida. Ver bibliografia final.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bakhtin, Mikhail. (1981) *Problemas da poética de Dostoievski*. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Camus, Albert. (s.d.) *O Mito de Sísifo*. Lisboa: Livros do Brasil.

- Guérios, R. F. M. (1981) *Dicionário etimológico - nomes e sobrenomes*. São Paulo: Ave Maria.
- Herbertz, A. (2001) *Xeque-mate no país do futuro*. Dissertação de mestrado, UFPR, Curitiba.
- Huizinga, J. (1971) *HOMO LUDENS - o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Kafka, F. (2000) *O Castelo*. São Paulo: Cia das Letras.
- \_\_\_\_\_. (1994?) *Diários*. São Paulo: Livr. exposição do livro.
- \_\_\_\_\_. (1993) *Contos, Fábulas e Aforismos*. Rio de Janeiro: Civ. Brasileira.
- Mcluhan, M. (1968) *O espaço na poesia e na pintura*. São Paulo: Hemus.
- Pankow, G. (1988) *O Homem e seu espaço vivido*. São Paulo: Papirus.
- Rodrigues, A. (1979) *Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes.
- Rosenfeld, A. (1994) "Kafka e o romance moderno." In *Letras e Leituras*. São Paulo: Perspectiva, EDUSP e Unicamp.
- \_\_\_\_\_. (1993) *Letras Germânicas*. São Paulo: Perspectiva, EDUSP e Unicamp.
- Sabato E. (1981) *Abadon o exterminador*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- Schwarz, R. (1981) "Uma barata é uma barata é uma barata." In *A Sereia e o Desconfiado*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Sennet, R. (1988) *O Declínio do Homem Público*. São Paulo: Cia das Letras.
- Soethe, P. A. (1999) *Ethos, corpo e entorno: sentido ético da conformação do espaço em 'Der Zauberberg' e 'Grande Sertão: Veredas'*. São Paulo: Tese de doutoramento U. S. P.
- Vaz, H.C. DE L. (1993) *Escritos de Filosofia II. Ética e cultura*. São Paulo: Loyola.