

“Tempo e Destino”, conto de Guimarães Rosa, foi publicado em “O Cruzeiro” como “a mais extraordinária história do xadrez”

Reprodução Folha Imagem

A mais extraordinária história do xadrez já explicada a adeptos e não adeptos do laboleiro.

num Conto de
João Guimarães Rosa



Illustrado pelo
Prof. C. Chambelland

XPONOS και ANAFKH

Reprodução Folha Imagem. Ilustração do prof. C. Chambelland e título em grego, na edição do conto na revista “O Cruzeiro” de 21 de junho de 1930.

Da redação

Entre 1929 e 1930, Guimarães Rosa escreveu pelo menos cinco contos fantásticos, publicados na revista “O Cruzeiro”: “Chronos kai Anagke (Tempo e Destino)”, “O Mistério de Highmore Hall”, “Os Caçadores de Camurça”, “A Casa de Usher” e “O Mandarim”. A editora Nova Fronteira, que pretende publicá-los pela primeira vez em livro no próximo ano, já encontrou os três primeiros e continua pesquisando na Biblioteca Nacional do Rio. Leia a seguir “Chronos kai Anagke”, cedido pela editora.

FOLHA DE SÃO PAULO – Caderno MAIS!, p6. 15 de novembro de 1992

MEMÓRIA

Chronos Kai Anagke¹

João Guimarães Rosa

Mais três dias, e teria início o grande torneio internacional de xadrez. Mestres amadores, “dilettanti” e aficionados, de todos os centros enxadrísticos europeus, haviam accorrido à cidade de K..., importante estação balneária do sul da Alemanha, onde borborinhava, naquele fim de verão, uma mistura heterogênea e cosmopolita: eslavos barbudos, de olhos sonolentos; judeus aquilinos e esgrouvinhados; tipos de nacionalidade dúbia, espécimes da fauna nômade dos hotéis, cassinos e transatlânticos.

Zviazline era talvez o mais novo dos concorrentes à sensacional disputa. Já conquistara, todavia, alguns louros importantes na curta carreira de amador, e trouxera da pequenina cidade natal, no coração da Ucrânia, um mundo de esperanças e ilusões. Além de tudo era pobre, e o elevado prêmio em dinheiro permitir-lhe-ia desposar Ephrozine, figura gentil de mulher intimamente unida aos seus sonhos de glória. Ia defrontar ante o tabuleiro inteligências poderosas, malícias matreiras e escoladas, experiências sabiamente acumuladas, conhecimentos profundos da teoria.

Aos sísudos e compenetrados mestres, a sua presença parecia uma quase insolência, a que eles respondiam com insulamento desdenhoso e hostil. Ele era o “parvenu”, o jogador moço, a luta certa, a resistência provável e a possível vitória.

Os grandes enxadristas reuniam-se todas as noites no Club Andersen, onde se esgrimiam em partidas de treinamento. Era a segunda vez que ali comparecia o jovem ucraniano, e logo ao entrar foi rodeado pelos freqüentadores, com vivas demonstrações de simpatia. Instantes depois começava uma partida contra um dos mestres presentes. A princípio jogou mal, timidamente constrangido, esmagado ante a personalidade famosa do adversário. Porém, pouco a pouco foi se animando, voltou-lhe a calma habitual, sentiu-se à vontade, e mergulhando em si mesmo, iniciou belíssima combinação, própria do seu estilo imaginoso e exuberante. Surpreendido pela transformação brusca, em vão procurou o contendor respostas capazes de parar as múltiplas ameaças,

¹ Publicado na Folha de São Paulo, Caderno MAIS!, p.6, em 15.II.1992. Cedido à ES. Paulo pela Editora Nova Fronteira.

e foi forçado a capitular, por duas vezes, em curto espaço de tempo. O despeito franziu-lhe o rosto, e ele retirou-se imediatamente.

No silêncio do ambiente, quebrado apenas pela bulha compassada dos relógios registradores, circulou um murmúrio de admiração. Então Zviazline olhou pela primeira vez os assistentes. E viu na sua frente uma figura estranha de grifo, que lembrava os retratos de Satanás: fronte desmedidamente ampla; sobrancelhas oblíquas; olhos pequenos, maliciosos, faiscantes, nariz adunco como bico de falcão; lábios finos frisados por sorriso diabolicamente irônico.

Se até aquele momento Zviazline não tivesse tão abstraído no jogo, poderia ter notado que a sua súbita inspiração coincidira com a chegada do bizarro personagem.

O desconhecido estendeu a mão de dedos finos e compridos, como garras, e pôs-se a brincar com as peças do jogo. Depois riu. E o seu riso foi tão escarninho, qual cacarejar ou crepitar abafado, que para ele se voltaram todos.

- Enfim, já se meça a compreender e a jogar o xadrez entre os homens!

A sua voz estalou fanhosa, esganiçada, como se viesse de muito longe; e, não fora o ar sobrenatural de quem a pronunciara, qualquer um se sentiria insultado pela ironia da expressão. E, sem esperar resposta, o enigmático homenzinho se afastou num passo miúdo, como o saltitar de um pássaro.

Os circunstantes indagaram-se mutuamente, mas nenhum conhecia a esdrúxula criatura de sortilégio. Era de certo algum brincalhão de mau gosto, que quisera se divertir à custa deles.

Zviazline voltou ao hotel profundamente impressionado. Recordara-se muito vagamente, num lusco-fusco mental, de já ter visto aquela facies de ave rapineira, de já ter sonhado com aquela inconfundível figura de duende, após os longos serões passados a estudar e analisar as partidas dos mestres. Quem seria?

E durante a noite pesadelos demoníacos agitaram-lhe o sono de chumbo.

Não tornou ao clube. Mas as duas vitórias bastaram para lhe espalhar a fama, e o seu nome foi comentado em todos os círculos, tomando de boca em boca uma exageração mais retumbante.

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

O jovem enxadrista acordou cedo e bem disposto. Como de costume, o criado lhe trouxe o café preto, ainda fumegante. E logo após começavam os efeitos estramonizantes de uma droga criminosamente misturada!...

O que depois se passou, nem o próprio Zviazline soube contar direito. Lembra-se, muito mal, de ter saído desesperado, numa excitação doida, pondo-se a girar a esmo pelas ruas, esquecido por completo do torneio a começar daí a pouco. Tomara

em seguida um automóvel e, já fora dos arrabaldes, ao norte da cidade, despedira o chofer, caminhando num automatismo de sonâmbulo, como se arrastado por chamamento superior e invisível.

À beira da estrada, entrelaçadas de hera, escoravam-se as ruínas do castelo de Fuchsenberg, destroço medieval esboroadado pelo tempo...

Zviazline transpôs o umbral e caminhou pelo corredor longo, lúgubre, silencioso. Parecia-lhe andar pela nave de um templo. Só então reparou que alguém seguia na sua frente. E, como parasse, hesitante, esse alguém se voltou e mostrou um rosto de cera, inexpressivo. Zviazline subiu atrás do guia a escada de caracol. Passaram por uma sala quadrada, cujos ladrilhos se alternavam, brancos e pretos, quadriculando um campo de xadrez. O moço contemplou sem espanto as figuras, esfinges de pedra espaçadas pelos escaques. Na sua semi-inconsciência, tudo lhe parecia natural, como se jamais tivesse vivido noutro lugar que não aquele.

Percorreram número infinito de salas semelhantes à primeira, variando apenas as posições dos trebelhos de mármore. E Zviazline perdeu a noção do tempo... Finalmente alcançaram uma porta acortinada de pesado reposteiro negro.

Ao entrar, avistou no meio da vasta sala circular dois homens assentados que se defrontavam, debruçados sobre uma mesa de xadrez com as peças enfileiradas.

De um globo pendente do teto abobadado, fosforeava uma luz pálida esverdeada, em tonalidades furtivas de fogo fátuo, como a chama de círios acesos na claridade do dia. Em torno da mesa, único móvel ali existente, erguiam-se candelabros de bronze, sustentando tochas. E essa iluminação funérea, derramando-se pelo vasto aposento, caricaturava sombras esguias, como avantesmas.

Na circunferência muito negra da parede decifravam-se pentáculos e símbolos cabalísticos e abracadabrantes. Odores intensos de "styrax", incenso e mirra misturavam-se no silêncio subterrâneo da sala.

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

O outro tinha cabelos e barbas cor de neve, mas a fisionomia austera e majestosa não era absolutamente a de um velho. Ele parecia acima das idades! Tinha uma ampulheta ao seu lado num canto da mesa.

A atenção do moço voltou-se para o tabuleiro e a peças. Mas em vão tentou analisar a posição. Eles jogavam de uma maneira tão acima de seu entendimento, que a partida lhe pareceu um divertimento desordenado de criança.

Agora o homem de cara de abutre levantou os olhos para ele. Tinha o mesmo riso sardônico, contrastando intensamente com o aspecto sacerdotal, do companheiro.

Ah! Ah! Ah!... Chega afinal o nosso amigo!... Há tanto tempo que esperávamos!...

A calma passiva de Zviazline desmanchou-se ao eco estridente daquele gargarhar. Quis falar, formulou na mente uma pergunta angustiada, mas a garganta não lhe obedeceu. Todavia, o homem que parecia Satanás soube ler-lhe o pensamento.

Vais já saber quem somos... Não foi sem um fim que te atraímos até aqui... Tu és o predestinado, o eleito para receber de nós a iniciação completa nos arcanos impenetráveis aos teus semelhantes tão ávidos sempre do conhecimento da verdade!... Essa verdade, eu a lancei à Terra, velada pelas posições variantes inesgotáveis do xadrez, único farol absoluto, chave de todo simbolismo!... Mas o que a fatalidade lhes dera, só o Tempo poderiam os humanos decifrar!... E, através dos séculos, o xadrez não foi para quase todos senão um jogo, para alguns uma arte, e uma ciência para muitos poucos... Queres saber quem somos? Os que me julgam bom, denominaram-me Providência; os que me temem, chamam-me Destino. Contudo, não sou bom nem mau, pois maldade e bondade são sentimentos puramente humanos!... Quanto ao meu companheiro, deves conhecê-lo de sobra, pois está constantemente entre os homens... E ouve bem, a Terra, os humanos, e tudo o que fazem e desfazem teus semelhantes não passam de um reflexo desta partida milenar, que estamos jogando!... Cada lance nosso vos faz mover involuntariamente a superfície do vosso minúsculo planeta, como formigas inconscientes e vaidosas!...

O homem falava, e à medida que a sua voz regougava no aposento, como um guincho estridente no oco de uma caveira, Zviazline pôde retomar o sangue frio.

Mas... quem sois vós? **Ormazd** e **Ahriman** a jogar nesse tabuleiro os destinos do mundo?...

A mesma gargalhada crocitou de novo, mefistofélica, terrível, num ranger de lona que se rasga.

Isso mesmo, ou melhor, chama-nos pelos nossos verdadeiros nomes: O Tempo e a Fatalidade!...

O outro jogador permanecia imerso nas combinações infinitas, majestoso, hierático, impassível, os longos fios da barba prateada descendo até as peças do jogo.

E a voz fanhosa começou a grasnar:

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

Zviazline tremia sob o gume daquele sorriso.

E essa partida! Não terá mais fim?!

O Tempo é eterno e a Fatalidade inexorável! E agora que já ouviste bastante, fica no tempo, e deixa que a Fatalidade se cumpra!

Num sopro de encantamento, extinguíram-se as luzes, e a escuridão fez pesar ainda mais o silêncio.

O personagem zombador voltou-se antes de sair, e Zvaizline viu-lhe ainda as pupilas glaucas a pirilampejar na treva.

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

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

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

Quando a velocidade chegou ao auge, tudo desapareceu; e invadiu-o a calma, uma sensação de plenitude, de glória tranqüila. Ele zumbia agora na treva, como um grande besouro a gravitar em torno de dois sóis de fogo, enormes e coruscantes.

E a corrida foi diminuindo, diminuindo... Os dois sóis apequenavam-se, reduziam-se, minimizavam-se... Já eram apenas o tremeluzir de vagalumes distantes... E, ao cair atordado, Zviazline pôde reconhecer ainda neles os olhos penetrantes do homem das barbas brancas.

Quando acordou, à margem do caminho, com a cabeça a lhe doer horrivelmente, tudo se resumiu para ele num longo pesadelo. A lembrança do torneio feriu-lhe a mente. Correu à procura do primeiro automóvel que passasse. Talvez pudesse ainda chegar a tempo! Durante o percurso, notou que vários transeuntes o cumprimentavam respeitosa e, enquanto que outras pessoas aponñavam-no com o dedo.

Mas o cúmulo do espanto, foi quando avistou, ao chegar ao local do campeonato, um grande placar com o seu nome:

“Dmitri Zviazline Dmitrioff, 1º lugar no torneio! Onze vitórias em onze partidas! Zviazline cria a nova teoria do xadrez!”

Mas em que data estamos, gaguejou ainda, duvidando do próprio juízo, mais alucinado do que quando na sala dos dois misteriosos jogadores.

Haviam decorrido vinte dias desde o começo de sua amalucada excursão. Enquanto o velho Chronos o distraía com as versões fantasmagóricas, Ahriman, disfarçado, substituíra Zviazline no torneio, alcançando estrondosa vitória.

O novel campeão regressou à Ucrânia onde desposou a meiga Ephrozine tendo vivido o casal sempre muito!...

Mas o que motivou justa e geral admiração, foi Zviazline abandonar por completo tudo que se relacionava com o jogo de xadrez.

Mais forte que Adão, recusara provar do fruto da Ciência, e mais humano que Prometeu, se não atrevera a roubar o fogo do céu.