

**O RACISMO E O XADREZ:
UMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR**

Cristiano da Silveira Colombo (IFES/UENF)

cristiano.colombo@gmail.com

Sergio de Arruda Moura (UENF)

Nilson Sergio Peres Stahl (UENF)

Eliana Crispim França Luquetti (UENF)

RESUMO

Com base na heterogeneidade e intertextualidade, princípios da análise do discurso, este trabalho tem como propósito analisar o filme brasileiro "O Xadrez das Cores", cujo tema é o racismo, metaforizado a partir de uma contenda entre uma patroa branca e uma empregada negra. A pretexto de ensinar a empregada a jogar, a patroa, solitária e convicta de sua superioridade racial, destila todos os preconceitos a partir da mera distinção das cores das peças, brancas e pretas, espelhando assim o dilema racista da sociedade. Convencionou-se o aspecto interativo do xadrez que é desenvolvido no filme como um discurso porque nele vê-se um conjunto de enunciação que produz enunciados, as regras em si do xadrez e as "regras" da vida na disputa assimétrica entre as duas protagonistas. Também é oportunidade de comprovar que a segunda grande contribuição metafórica do xadrez é possibilitar que as pessoas vejam a si mesmas no tabuleiro, funcionando como um espelho social. Metodologicamente, inseriu-se na discussão a teoria do discurso tal como desenvolvida em Maingueneau ao conceber o discurso como um posicionamento assumido entre sujeitos em interação, constituindo assim um *ethos* em conflito.

Palavras-chave: xadrez, racismo, análise do discurso, interdisciplinaridade.

1. Introdução

O filme brasileiro "O Xadrez das Cores" (MARCO, 2004) apresenta uma história entre duas mulheres, uma branca e a outra negra, que se desenvolve como um jogo de xadrez e cuja temática é a discriminação racial. Com o apoio dos conceitos da análise do discurso, este trabalho tem como propósito analisar o enredo da história, buscando extrair o me-

lhor desta obra que trata com sentimentalismo e firmeza um tema delicado que atravessa os tempos.

Na seção 2, são abordados conceitos da análise do discurso, como enunciação, enunciado, *ethos* e heterogeneidade. Na seção 3, são apresentados os conceitos básicos do xadrez e como o jogo pode ser utilizado como metáfora para representar situações da vida real. Na seção 4, é apresentado o contexto do filme, personagens principais e enredo. Na seção 5 são apresentadas as conclusões.

2. A análise do discurso

A escola francesa de análise do discurso, segundo Milanez (2009), passou por várias reformulações empreendidas por seu principal fundador, Michel Pêcheux, na França, desde 1969. A análise do discurso, que toma por objeto o discurso “no qual confluem a língua, o sujeito e a história”, segundo Gregolin (2003 *apud* MILANEZ, 2009), resumidamente, procurava compreender a produção de sentidos em uma sociedade. Neste caso, os sentidos e os efeitos de sentido, por sua vez, são:

- Históricos e sociais (teoria marxista);
- Realizados por sujeitos (teoria freudiana);
- Realizáveis por meio da materialidade da linguagem (teoria saussuriana).

Isso significa que podemos apreender o discurso através dos meios que o materializam, que lhe atribuem uma forma material. Por essas e outras razões, a análise do discurso se constitui como um lugar de enfrentamentos teóricos, um campo de entremeio e vizinhanças constitutivas.

2.1. A enunciação e o enunciado

Não há como desprezar o caráter discursivo de que se reveste uma partida de xadrez. O confronto entre dois sujeitos se instala como discurso uma vez que, a cada lance, um jogador provoca o outro a uma resposta à maneira mesmo de uma troca de turno durante uma conversação. Dessa forma, a interação é alimentada a cada jogada e o discurso vai se constituindo a partir de sujeitos estabelecidos, sendo a partida em si um enunciado, e a disputa, o confronto, o lugar em que o contexto se instala, a enunciação.

A análise do discurso, para Maingueneau (1998, p. 33), relaciona os enunciados com seus contextos. Ela se esforça a apreender o discurso como uma atividade inseparável desse “contexto”. Os fatores que levamos em conta no contexto dependem amplamente da problemática que desenvolvemos. Há, no entanto, um núcleo de constituintes que fazem unanimidade: os participantes do discurso, seu quadro espaço-temporal e seu objetivo. No que diz respeito aos participantes, faz-se uma distinção entre os indivíduos social ou biologicamente descritíveis e os papéis que eles desempenham no discurso. Ainda segundo Maingueneau (1998, p. 34), para o quadro espaço-temporal distingue-se entre o quadro empírico e o quadro institucional associado ao gênero do discurso. Já o objetivo que os participantes do discurso estabelecem depende do gênero de discurso. O contexto não é um dispositivo que um observador exterior poderia apreender, pois ele deve ser considerado através das representações que os participantes fazem para si.

A enunciação é classicamente definida como a colocação em funcionamento da língua por um ato individual de utilização, de acordo com Maingueneau (1998, p. 52). Ela opõe-se ao enunciado como o ato distingue-se de seu produto. A enunciação não deve ser concebida como a apropriação, por um indivíduo, do sistema da língua. Ou seja, o sujeito só acede à enunciação através das limitações múltiplas dos gêneros de discurso. A enunciação não repousa sobre um único enunciator, pois a interação é preponderante. O indivíduo que fala não é necessariamente a instância que se encarrega da enunciação. O enunciado apenas se refere ao mundo refletindo o ato de enunciação que o encerra. Desta forma as pessoas e o tempo do enunciado são assinalados com relação a essa situação de enunciação. Na visão de Maingueneau (1998, p. 53), a enunciação constitui o pivô da relação entre a língua e o mundo: ela permite representar no enunciado os fatos, mas ela constitui em si um fato, um acontecimento único, definido no tempo e no espaço.

O enunciado, segundo Maingueneau (1998, p. 54), designa o produto do ato de enunciação. Do ponto de vista sintático, opõe-se frequentemente enunciado e frase, considerando-se a frase como um tipo de enunciado. O enunciado aqui é definido como a unidade de comunicação elementar, uma sequência verbal dotada de sentido e sintaticamente completa. Outros linguistas, colocando-se numa perspectiva enunciativa, veem na frase uma estrutura fora do emprego que corresponde a uma infinidade de enunciados segundo a infinita variedade de contextos particulares. Em nível superior, enunciado é frequentemente considerado como

um equivalente de texto, ou seja, como uma sequência verbal relacionada com a intenção de um mesmo enunciador e que forma um todo dependente de um gênero de discurso determinado, como um boletim meteorológico, um romance, um artigo de jornal etc.

2.2. Universo, campo e espaço discursivos

Segundo Maingueneau (1997), entende-se por “universo discursivo” o conjunto de formações discursivas de todos os tipos que coexistem, ou melhor, interagem em uma conjuntura. Este conjunto é necessariamente finito, mas irrepresentável, jamais concebível em sua totalidade pela análise do discurso. Quando uma tal noção é utilizada, é essencialmente para aí recortar os “campos discursivos”.

O “campo discursivo” é definível como um conjunto de formações discursivas que se encontram em relação de concorrência, em sentido amplo, e se delimitam, pois, por uma posição enunciativa em uma dada região, de acordo com Maingueneau (1997.). O recorte de tais campos deve decorrer de hipóteses explícitas e não de uma partição espontânea do universo discursivo. Certamente, a tradição legou um certo número de etiquetas tais como, campos discursivos religioso, político e literário. Porém, estas grades extremamente grosseiras, de pouco interesse para a análise do discurso, que é obrigada a considerar múltiplos parâmetros para construir campos pertinentes.

O “espaço discursivo”, para Maingueneau (1997), enfim, delimita um subconjunto do campo discursivo, ligando pelo menos duas formações discursivas que, supõe-se, mantêm relações privilegiadas, cruciais para a compreensão dos discursos considerados. Este é, pois, definido a partir de uma decisão do analista, em função de seus objetivos de pesquisa. Não é por simples comodidade que determinados subconjuntos são recortados porque seria difícil apreender um campo discursivo em sua totalidade. Mas também e sobretudo porque uma formação discursiva dada não se opõe de forma semelhante a todas as outras que partilham seu campo: certas oposições são fundamentais, outras não desempenham diretamente um papel essencial na constituição e preservação da formação discursiva considerada.

2.3. O *ethos*

A palavra grega *ethos*, designa a imagem de si que o locutor constrói em seu discurso, segundo Charaudeau (2004). É usada para descrever o conjunto de hábitos ou crenças que definem uma comunidade ou nação. O *ethos* são os costumes e os traços comportamentais que distinguem um povo. Os gregos também usaram essa palavra para se referir à influência da música nas emoções dos ouvintes, nos seus comportamentos e até mesmo na sua conduta. O *ethos* também exprime o conjunto de valores característicos de um movimento cultural ou de uma obra de arte. Além disso, pode ainda designar as características morais, sociais e afetivas que definem o comportamento de uma determinada pessoa ou cultura. O *ethos* se refere ao espírito motivador das ideias e costumes.

Na retórica, o *ethos* é um dos modos de persuasão ou componentes de um argumento, caracterizados por Aristóteles. O *ethos* é a componente moral, o caráter ou autoridade do orador para influenciar o público. Os outros componentes são o *logos* (uso do raciocínio, da razão) e o *pathos* (uso da emoção) (CHARAUDEAU, 2004).

Segundo Maingueneau (2006), nos anos 80, Oswald Ducrot propôs uma caracterização pragmática do *ethos* por meio da distinção entre “locutor-L” (o enunciador) e “locutor-lambda” (o locutor como ser do mundo), distinção que recobre a dos pragmáticos entre mostrar e dizer: o *ethos* se mostra no ato da enunciação, mas não se diz no enunciado. Ele permanece por natureza no segundo plano da enunciação; deve ser percebido, mas não ser o objeto do discurso.

Com base na retórica de Aristóteles, o *ethos*, de acordo com Maingueneau (2006):

- está intrinsecamente ligado a um processo interativo de influência sobre o outro, como ocorre na relação entre duas pessoas durante uma partida de xadrez;
- é uma noção intrinsecamente híbrida (sociodiscursiva), um comportamento socialmente avaliado que não pode ser apreendido fora de uma situação de comunicação precisa, ela mesma integrada a uma dada conjuntura sócio-histórica.

O *ethos* está crucialmente ligado ao ato de enunciação, mas não podemos ignorar que o público constrói também representações do *ethos* do enunciador antes mesmo de ele começar a falar. Neste caso, a partir

das reflexões construídas por Maingueneau (2006), pode-se entender que o *ethos* permanece em segundo plano de modo a se mostrar no ato da enunciação, mas sem se dizer no enunciado.

No *ethos*, segundo Ducrot (1984, *apud* MAINGUENEAU 1998) é o locutor enquanto tal que interessa, o personagem que fala, não o indivíduo considerado independentemente de sua enunciação. Já para Maingueneau (1998) todo discurso, oral ou escrito, supõe um *ethos*: implica uma certa representação do corpo de seu responsável, do enunciador que se responsabiliza por ele. Sua fala participa de um comportamento global, ou seja, uma maneira de se mover, de se vestir, de entrar em relação com o outro etc. Atribuímos a ele, dessa forma, um caráter, um conjunto de traços psicológicos (jovial, severo, simpático) e uma corporalidade (um conjunto de traços físicos e indumentários). Caráter e corporalidade são inseparáveis, apoiam-se em estereótipos valorizados ou desvalorizados na coletividade, em que se produz a enunciação.

2.4. Heterogeneidade

Para Maingueneau (1997), as formações discursivas não possuem duas dimensões, por um lado, sua relação com elas mesmas, por outro, sua relação com o exterior. Mas é preciso pensar, desde o início, a identidade como uma maneira de organizar a relação com o que se imagina, indevidamente, exterior. Neste contexto, encontramos a heterogeneidade mostrada e a heterogeneidade constitutiva. A primeira incide sobre as manifestações explícitas, recuperáveis a partir da diversidade de fontes de enunciação, enquanto a segunda aborda uma heterogeneidade que não é marcada em superfície, mas que a análise do discurso pode definir, formulando hipóteses, através do interdiscurso, a propósito da constituição de uma formação discursiva.

Os múltiplos fenômenos dependentes da “heterogeneidade mostrada” vão bem além da noção tradicional de citação e mesmo daquela, mais lingüística, de discurso relatado, ou seja, direto, indireto e indireto livre. O levantamento exaustivo e a classificação das marcas de heterogeneidade representam uma tarefa perigosa, talvez impossível, de acordo com Maingueneau (1997). Assim, vamos nos contentar em agrupar, de forma empírica, um conjunto de mecanismos, cujo destaque parece-nos ser de utilidade para as análises de discurso.

Como exemplo, vejamos o fenômeno da ironia, descrito por Mainueneau (1997). Se o discurso indireto livre institui um jogo na fronteira entre discurso citado e discurso que cita, a ironia subverte a fronteira entre o que é assumido e o que não o é pelo locutor. Enquanto a negação pura e simplesmente rejeita um enunciado, utilizando um operador explícito, a ironia possui a propriedade de poder rejeitar, sem passar por um operador desta natureza. O “locutor” coloca em cena um “enunciador” que adota uma posição absurda e cuja alocação não pode assumir: esse distanciamento é marcado por diferentes índices tais como os linguísticos, os gestuais e os situacionais.

Desta forma, pode-se compreender as dificuldades colocadas pela transcrição da ironia, pois não é possível recorrer à entonação ou à mímica para desvendá-la. Torna-se obrigatória, então, a diversificação dos meios utilizados: caráter hiperbólico do enunciado, explicitação de uma entonação (“diz ele ironicamente”), aspas, ponto de exclamação, reticências. Na ausência destes índices, resta apenas confiar no contexto para nele recuperar elementos contraditórios.

A ironia é um fenômeno sutil, passível de análises divergentes e cuja extensão é difícil de circunscrever, por menos que nos afastemos de exemplos simples. É conveniente, ainda segundo Mainueneau (1997), jamais perder de vista que a ironia é um gesto dirigido a um destinatário, não uma atividade lúdica, desinteressada.

3. *O xadrez*

Segundo Tirado & Silva (1995), o xadrez pode ser praticado por pessoas de qualquer idade. Um enxadrista (jogador de xadrez) pode começar a jogar quando garoto e seguir jogando até o fim da vida. Outro ponto importante é que o xadrez não requer muitos equipamentos para sua prática. Um jogo de peças e tabuleiro é suficiente.

A sua invenção já foi atribuída a chineses, egípcios, persas, árabes e, quem diria a Aristóteles e ao rei Salomão. Porém a história não confirma tais lendas. Ao que tudo indica, o xadrez surgiu no norte da Índia, durante os séculos V e VI da era cristã. Nessa época não se chamava xadrez nem tinha a forma que conhecemos hoje. Evoluiu a partir de um jogo indiano chamado *chaturanga*, em que quatro jogadores moviam suas peças de acordo com o resultado de um dado arremessado. Os movimentos das peças não eram todos iguais aos do xadrez. Com o advento da

Renascença, o jogo de xadrez sofre as alterações definitivas, transformando-se em um jogo mais ágil. Novos poderes foram dados a algumas peças (dama, bispo, peões), nascendo assim, o xadrez moderno (TIRADO & SILVA, 1995).

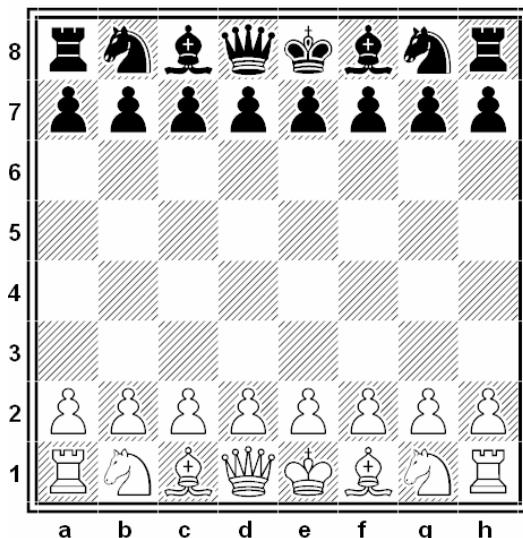


Fig. 1: O tabuleiro e as peças de xadrez.

O xadrez é um jogo praticado em um tabuleiro de 64 casas (8 x 8), de cores alternadas, claras e escuras, como apresentado na Fig. 1. O posicionamento correto do tabuleiro indica que a casa à direita do jogador deve ser de cor clara. Todas as casas do tabuleiro possuem uma denominação específica que é dada pelo encontro de uma fila com uma coluna. As colunas recebem letras de a até h e as filas são numeradas de 1 a 8 (TIRADO & SILVA, 1995).

Cada jogador inicia a partida com 16 peças. As brancas estão situadas nas duas primeiras filas (1 e 2) e as pretas nas duas últimas filas (7 e 8). Cada jogador inicia a partida com 8 peões, 1 rei, 1 dama, 2 bispos, 2 cavalos e 2 torres, dispostos em suas posições iniciais, como mostra a Fig. 1.

As peças possuem movimentos distintos e a maioria realiza a captura, ou seja, a retirada de uma peça adversária do tabuleiro, da mesma forma que se movimenta. O objetivo do xadrez é aplicar o “xeque-mate”, ou simplesmente “mate”. É o momento no qual o rei está em xeque e não

existem casas para ele ocupar que não estejam ameaçadas. Para um estudo detalhado das regras do xadrez recomenda-se a leitura de Rezende (2002). Outra sugestão é Tirado & Silva (1995), que possui uma versão eletrônica disponível em http://www.wilsondasilva.com.br/clube_xadrez/aulas/basico/meu_primeiro_livro_de_xadrez.pdf.

Segundo Becker (2002), na partida de xadrez costuma-se distinguir três fases sucessivas: a abertura, o meio-jogo e o final, cujos limites não são absolutamente precisos. Não é possível, nem é necessário, delimitar com rigorosa exatidão o começo e o fim de cada uma dessas fases. Ainda, segundo Becker (2002) está claro que uma partida pode terminar logo na abertura se o mate sobrevier nos primeiros lances ou se por ter cometido um erro grosseiro ou por achar evidente a derrota, um dos jogadores abandonar. Há mestres que impugnam a existência dessas três fases. Mas, apesar de suas falhas, a divisão é cômoda para o estudo sistematizado do xadrez.

3.1. O xadrez como metáfora para a vida

O xadrez é um dos jogos mais antigos da humanidade e, de acordo com Shenk (2008), atravessou quase 15 séculos e culturas tão díspares quanto a antiga Índia, a Europa medieval, a União Soviética e o Ocidente capitalista. Sua história está tão intimamente relacionada com a da civilização humana que estudá-la é entender melhor o próprio homem.

Desde a invenção do jogo em algum ponto da Índia até a entusiástica adoção pelos persas e a divulgação pelos guerreiros islâmicos, é possível passar pelo notável uso do xadrez como guia moral na Idade Média, sua utilização política no Iluminismo, sua importância crucial no nascimento da ciência cognitiva e o papel-chave que desempenhou na estética do modernismo, como relata Shenk (2008). Hoje, alguns neurocientistas defendem que ele é capaz de alterar a estrutura do cérebro humano, e escolas o adotam como método para estimular o raciocínio lógico e o pensamento competitivo.

Mas como o xadrez foi utilizado como veículo de comparações e metáforas? Um exemplo interessante e certamente pouco conhecido é relatado por Shenk (2008). Por volta de 1300, o monge da basílica de São Domingos em Gênova, Jacobus de Cessolis, escreveu um manuscrito sobre o xadrez em latim, considerado a obra da época medieval tão copiada e popular quanto a própria Bíblia. O título traduzido da obra é “O livro

da moral dos homens e dos deveres dos nobres e dos comuns – ou Sobre o jogo de xadrez”. Cessolis escreveu algo muito mais importante que um simples jogo de tabuleiro. A obra era uma coletânea de sermões sobre a forma como cada pessoa deve agir na sociedade, demonstrando a preocupação do autor em esclarecer e refinar as normas sociais.

No xadrez, Cessolis encontrou um modelo, uma literal miniaturização da sociedade medieval. Cada peça do jogo podia ser relacionada com uma distinta posição social – a começar pela óbvia relação do rei, da dama e do cavalo. As torres representavam, nesse esquema, os emissários do rei. Para cada um dos oito peões, Cessolis designava uma diferente profissão na classe dos camponeses: lavradores da terra; trabalhadores com metais; alfaiates e notários; mercadores e cambistas; médicos e farmacêuticos; trabalhadores em tabernas e hotéis; guardas da cidade; mensageiros. A obra de Cessolis é criada no berço do século XII, que presenciava a “primeira Renascença”, momento no qual ocorria uma nova consciência política na classe da nobreza, grande aumento na alfabetização e a criação das grandes universidades do norte da Europa.

Antes disso, no relato de Shenk (2008), a metáfora predominante para o Estado era o corpo humano, que representava os tipos de pessoas como subordinadas ao corpo como um todo. Ou seja, se a cabeça (o rei) decidisse que o corpo devia caminhar, os pés teriam de acompanhá-la. Em contrapartida, a alegoria do xadrez imagina os súditos como possuindo corpos independentes, sob a forma de peças, ligadas ao Estado por regras, e não pela biologia. Se o rei do xadrez avançar, os peões não serão obrigados a fazer a mesma coisa. Naturalmente, ainda segundo Shenk (2008), essa nova consciência não alterou a divisão fundamental de classes entre uma diminuta minoria de nobres e a maioria de servos. Porém, efetivamente mudou a forma como essas divisões eram mantidas.

A metáfora do xadrez de Cessolis modelou com perfeição esta dinâmica de mudança, pois

Um cavaleiro, ao jogar, não pode mover-se para qualquer parte, mas deve agir segundo sua movimentação legal. Não fazer isso colocará tanto o seu próprio corpo quanto a sua comunidade em risco. Tampouco o fracasso ficará escondido, mas será exposto sobre o tabuleiro diante de todos... Se uma pessoa pode ver o seu próprio ‘eu’ no tabuleiro, outros jogadores poderão ver os próprios também. (SHENK, 2008.)

Possibilitar que as pessoas vissem a si mesmas no tabuleiro tornar-se-ia a segunda grande contribuição metafórica do xadrez, ao longo

de séculos, seguindo-se à capacidade do jogo de demonstrar imensa complexidade.

4. O xadrez das cores

O filme “O Xadrez das Cores” (MARCO, 2004.) é uma ficção com 22 minutos de duração, produzido em 2004 e dirigido por Marco Schiavon. Conta no elenco com Anselmo Vasconcellos (o sobrinho), Zezeh Barbosa (Cida) e Mirian Pyres (Maria). Uma versão completa é encontrada em <http://www.youtube.com/watch?v=NavkKM7w-cc>

A história narra a convivência entre duas mulheres, uma branca e outra negra, nossos locutores principais. Maria é viúva, idosa, sem filhos, doente e solitária. Cida é uma jovem negra, habitante em uma comunidade muito pobre. Maria contrata Cida para ser sua empregada e, apesar da eficiência e da honestidade da funcionária, Maria a trata com palavras ofensivas e preconceituosas. A satisfação de Maria era humilhar Cida pelo simples fato dela ser negra, afinal, na visão da patroa, os negros são seres nascidos para servir os brancos (raça superior).

Uma das poucas diversões de Maria era jogar xadrez. Mesmo não tendo com quem jogar ficava manuseando as peças. Curiosa, Cida observava a atitude da patroa e certo dia pediu-lhe que ensinasse o jogo. Maria ensinou as regras para Cida, porém, a patroa usava o jogo para discriminar a empregada. Durante as partidas, ela só ficava com as peças brancas, enquanto Cida jogava somente com as peças negras. Por ter um domínio maior das regras, Maria sempre ganhava. Não satisfeita com as vitórias, com risos sarcásticos, sempre que capturava uma peça retirava-a do tabuleiro jogando-a lixo. Era uma forma de humilhar Cida indicando a inferioridade dos negros, representados pelas peças negras.

Triste com a atitude de Maria, Cida compra um jogo e um livro de xadrez. Enquanto estudava em casa, com o intuito de vencer a patroa, reparou que as crianças da comunidade onde morava brincavam com temas violentos. O mais comum era se separarem em dois grupos: um de policiais e outro de ladrões. Ou seja, a temática das brincadeiras não era educativa. Neste contexto, Cida busca no xadrez uma alternativa para que as crianças tivessem uma diversão menos violenta, evitando trilhar o mesmo caminho de seu filho, que foi assassinado. Cida leva o tabuleiro para o local onde as crianças brincavam e, em pouco tempo, elas se interessam

pelo jogo. Logo, ela percebe como a prática do jogo tornou as crianças mais calmas, concentradas e socializáveis.

Importante destacar que, apesar do conflito entre Maria e Cida, elas possuem um ponto comum: a violência. Maria foi obrigada pelo marido a abortar o seu filho, enquanto Cida teve o seu filho morto em decorrência do crime.

Desmotivada pelas seguidas humilhações, Cida pede demissão do trabalho. O sobrinho de Maria contrata outra empregada, uma mulher branca. Porém, a nova empregada não cuidava de Maria com o mesmo zelo que Cida. Com isto, Maria percebe a falta que a “negrinha” fazia e dispensou a empregada branca. Ela então pede ao sobrinho que procure Cida e tente contratá-la novamente. Esta, por sua vez resiste inicialmente, mas volta ao antigo emprego, mas com outro pensamento e visão da vida. Ela havia aprendido a lição! Tornara-se uma cidadã consciente de seus direitos e deveres, ou seja, sua posição no tabuleiro da vida. Ao retornar, elas iniciam uma partida de xadrez, mas com Maria jogando com as negras e Cida com as brancas. A princípio, Maria reluta, mas cede pois reconhece em Cida valores que anteriormente não percebia nos negros, pois o véu do racismo não permitia. Por fim, as duas se tornam amigas.

5. Conclusões

Percebe-se na ficção dois *ethos* cotidianos que se apresentam como forças contrárias: o rico e o pobre; o branco e o negro; a patroa e a empregada, ou seja, que compõem a nossa enunciação, nosso universo discursivo. Além disso, temos uma outra problemática que se refere ao idoso sem filhos e poucos familiares muitas vezes relegados aos ambientes sem qualquer contato com parentes ou amigos. Em contrapartida, temos o trabalhador que é marginalizado pela “classe dominante”.

Maria vive sozinha e depende do sobrinho que viaja a trabalho. O sobrinho contrata Cida, uma empregada que causa receio em Maria por causa de sua cor de pele. A relação diária entre as duas é recheada de comentários racistas feitos pela aposentada contra a empregada, promovendo o enunciado irônico, caracterizado principalmente pelo termo “negrinha”. Cida mora sozinha, em região pobre e perigosa, na casa onde teve o filho morto por um tiro. Apesar da relação contrária existente, ambas possuem em comum a força e a determinação. Maria insiste em oprimir e Cida aceita a situação por causa da necessidade do emprego,

mas utiliza-se do tabuleiro do xadrez para conhecer sua oponente. Não se satisfaz com suas derrotas. Apesar de ver suas peças negras sendo jogadas no lixo prazerosamente por sua patroa, estuda a adversária, busca um conhecimento que não tem. Temos a nossa enunciação, o nosso universo discursivo.

Maria joga xadrez sozinha e num certo dia Cida pergunta que jogo era aquele. Cida diz que é um jogo de brancos. Porém, ela ensina Cida a jogar xadrez, destacando que os brancos sempre têm que estar à frente dos negros. Durante as partidas, Maria aproveitava o desconhecimento de Cida para humilhá-la jogando cada peça negra capturada no lixo. Com isso, na sua visão, indica que tais peças eram dispensáveis demonstrando o seu desprezo pelos negros. Com seu esforço no estudo, Cida consegue uma vitória. Neste contexto, temos o nosso campo discursivo.

Como espaço discursivo, destacamos que Maria usa o xadrez como instrumento para reafirmar seus princípios racistas. Se interessa em ensinar Cida o jogo para se divertir e, no seu modo de pensar, colocar a “negrinha” no seu devido lugar. Cida, por outro lado, decide ensinar xadrez para as crianças da região onde mora. As crianças que antes brincavam de assaltos e assassinatos começam a praticar o jogo, tornando-se mais calmas, concentradas e socializáveis. Temos aqui o tabuleiro de xadrez como o ponto em comum nestes espaços.

Encontramos neste trabalho uma prova que situações do mundo real podem ser analisadas no contexto de um tabuleiro de xadrez, mesmo tendo como pilar temas tão controversos como o racismo. Não obstante, com os princípios da análise do discurso, temos a oportunidade de analisar tais fatos sob um enfoque mais científico, numa abordagem interdisciplinar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, Idel. *Manual de xadrez*. São Paulo: Nobel, 2002.

CHARAUDEAU, Parick; Maingueneau, Dominique. *Dicionário da análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2004.

MAINGUENEAU, Dominique. *Novas tendências em análise do discurso*. Campinas: Unicamp, 1997.

_____. *Termos-chave da análise do discurso*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

_____. *Discurso literário*. São Paulo: Contexto, 2006.

_____. *Gênese dos discursos*. São Paulo: Parábola, 2008.

MARCO SHIAVON. *O xadrez das cores*. Direção: Marco Shiavon. Fotografia: Gilberto Otero. Roteiro: Marco Shiavon. Direção de arte: Irene Black. Edição de som: Mariana Barsted. Câmera: Gilberto Otero. Direção de produção: Claudia Couto. Elenco: Anselmo Vasconcellos, Mirian Pyres, Zezeh Barbosa. Produção e distribuição Midmix Entretenimento: Brasil. 2004.

MILANEZ, Nilton; SANTOS, Janaína de Jesus. *Análise do discurso: sujeito, lugares e olhares*. São Carlos: Claraluz, 2009.

REZENDE, Sylvio. *Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

SHENK, David. *O jogo imortal: O que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

TIRADO, Augusto C. S. B.; SILVA, Wilson da. *Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares*. Curitiba: Expoente, 1995.