

DESLOCAMENTOS NO JOGO DE XADREZ MODERNO

Cyntia Werner

MY GALLERY IS THE WORLD NOW

Seth Siegelaub

Resumo

Neste artigo apresento seis episódios relacionados ao jogo de xadrez nas feições modernas, onde o *faz de conta*, ambiente e tempo próprios criados para o desenvolvimento do jogo e apresentado por Johan Huizinga como uma das principais características desta relação, parece se aproximar cada vez mais da realidade que nos cerca.

Palavras-chave: jogo de xadrez, faz de conta, real, modernidade.

Abstract

In this article I present six episodes related to the game of chess in modern features, where the *make-believe*, environment and own time created for the development of the play and presented by Johan Huizinga as one of the main characteristics of this relationship, it seems to bring more and more of reality around us.

Key-words: chess play, make-believe, real, modernity.

Apresentado como uma das características principais de um jogo, o *faz de conta* pressupõe a criação de um ambiente e tempo próprio, sugere um afastamento de tudo aquilo que não participa do jogo. O mundo real que envolve este *faz de conta*, teoricamente se constitui como uma ameaça ao ambiente do jogo e por esta razão, a realidade é intencionalmente suprimida do instante lúdico. Para o bom andamento deste ambiente, regras próprias são estabelecidas e todos os participantes devem ter conhecimento destas. As regras representam a estabilidade e coerência no jogo, muitas vezes podem até ser transgredidas, porém nunca ignoradas.

Johan Huizinga, na sua obra *Homo Ludens*, afirma que:

“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 um sentido próprio.”(2010, p.12)

Esta descrição é perfeitamente compreendida quando pensamos um grupo de crianças jogando *Queimada* ou *Bolas de gude*, mas poderíamos deliberar sobre este conceito para um jogo de xadrez? Um jogo criado com o propósito de servir para o treinamento e exercício militar. Poderíamos supor que estratégias de guerra em um tabuleiro de xadrez podem ser pensadas sem que haja qualquer referência a guerra real?

Surgido no século VI, durante as invasões persas na Índia, sob o nome de *Charatunga*¹, o jogo de xadrez passou a ser utilizado pelos persas como um modo de fomentar e valorizar o estudo da guerra. Sofreu importantes modificações na sua estrutura, inclusive o aparecimento da rainha como peça mais poderosa do jogo que ocorreu somente no século XVI, sob a forte influência de uma sociedade que pregava a valorização da figura feminina e subsequente ascensão de mulheres ao poder monárquico. O xadrez moderno, formato de jogo que conhecemos e jogamos hoje, é o mesmo desde este período, talvez por esta razão seja possível afirmar que o distanciamento do real acontece a partir do próprio formato, afinal se trata da representação de um confronto de sistema binário por um quase extinto poder régio, uma disputa caracterizada pelo equilíbrio de forças e respeito as regras. Mas para jogadores que vivem em um mundo que testemunhou a ascensão do imperialismo e a pilhagem expansionista, o aparecimento de regimes totalitários e assassinatos em massa como Auschwitz, Hiroshima e Nagasaki, mais recentemente a utilização das armas biológicas, capazes de devastar sociedades inteiras, onde está a relação deste jogo com a realidade atual?

Nesse contexto, talvez não tenham havido mudanças significativas na estrutura física do jogo de xadrez, mas modificações nas práticas e representações são perceptíveis na sua utilização durante a modernidade, conforme os eventos relatados a seguir.

O Autômato do Xadrez

Na segunda metade do século XVIII, início da Revolução Industrial na Inglaterra, quando a mão-de-obra artesanal começava a ser substituída por máquinas, temos o episódio do jogador de xadrez autômato, conhecido como *o Turco*, uma máquina supostamente provida de inteligência artificial que seria capaz de jogar xadrez. Construída em 1769 pelo inventor Wolfgang von Kempelen, a máquina consistia em uma figura humanoide de madeira vestida com um turbante junto a uma mesa que possuía um tabuleiro de xadrez com as respectivas peças. Relatos dão conta de que a

primeira demonstração da máquina teria ocorrido na corte da imperatriz Maria Teresa da Áustria. O próprio Kempelen fez a exibição de seu invento, abrindo as comportas debaixo da mesa e demonstrando que ali havia somente maquinário, sem qualquer sinal de interferência humana. Ele desafiou um voluntário da corte para um jogo de xadrez com a sua máquina e em apenas dezoito movimentos, o voluntário, o conde Ludwig von Coblenz, é derrotado. *O Turco* funciona durante 84 anos, fazendo demonstrações por toda a Europa, onde era desafiado por personagens históricos, como Benjamin Franklin em 1783².

Embora toda a parte interna da máquina fosse aberta ao público durante as exibições, *o Turco* causava desconfiança na plateia, pois possuía um circuito similar ao de um relógio e nada que explicasse o seu funcionamento. Diversos estudos foram feitos sobre a máquina, mas nenhum que conseguisse efetivamente desvendar seu segredo.



Figura 1 – O Autômato do xadrez, xilogravura, 1845. Foto:

Após a morte de Kempelen, o autômato ficou fora de operação até 1808, quando foi adquirido pelo músico alemão Johann Nepomuk Mälzel, que colocou a máquina novamente em funcionamento, acrescentando algumas melhorias como um sintetizador de voz. No ano seguinte, o autômato era desafiado por Napoleão Bonaparte, que realizou de forma proposital alguns movimentos irregulares e a máquina respondeu, derrubando todas as peças sobre o tabuleiro.

Em 1826, a máquina de xadrez é levada para os Estados Unidos e exibida em diversas cidades, sendo observada de perto pelo escritor Edgar Allan Poe, que escreve

um ensaio sobre o seu funcionamento e aponta diversas contradições que sugeriam a presença de uma pessoa no interior da máquina operando as jogadas.

“As jogadas feitas pelo turco não acontecem com intervalos de tempos regulares, mas conformam-se aos intervalos das jogadas do adversário, [...] serve para provar que a regularidade não tem importância na ação do Autômato – ou seja, que o Autômato não é pura máquina. [...] O Autômato não ganha invariavelmente. Se a máquina fosse uma pura máquina, não seria assim; deveria ganhar sempre. [...] Durante a exibição, há seis velas em cima da mesa do Autômato. Uma pergunta surge naturalmente: por que empregar tantas velas, quando só uma ou duas, no máximo, iluminariam suficientemente bem o tabuleiro para os espectadores, numa sala aliás, tão bem iluminada como o é sempre a sala da exibição?” (POE, 1978, p. 417-427)

Vinte e oito anos depois de chegar aos Estados Unidos, a máquina é incendiada e com ela, a esperança de revelarem o seu segredo. Somente em 1859, o filho do último proprietário do autômato, John Kearsley Mitchell, escreve um ensaio onde revela todo o funcionamento da máquina, que dentro dela havia um operador controlando as jogadas e via tudo através de um tecido que cobria o tronco do autômato, para isso o tabuleiro deveria estar bem iluminado com as velas acesas, conforme Edgar Allan Poe suspeitava, que morreu dez anos antes da informação vir a público, sem saber seu real funcionamento.

Desta forma era revelado um dos segredos mais bem guardados da história, não seria desta vez ainda que o desejo de mecanização e o desenvolvimento de uma possível inteligência artificial, surgido durante a Revolução Industrial, se tornava viável, mas o primeiro passo estava dado e esta questão do autômato jogador de xadrez seria retomada cerca de duzentos anos depois.

Partida imortal

Na era pré-imperialista em 1851, quando as grandes nações do mundo se preparavam para a sua política de expansão e a classe burguesa planejava usar o Estado e seus instrumentos de violência para seus próprios fins econômicos. As instituições nacional-estatais ainda tentavam resistir a megalomania das aspirações imperialistas, pouco adiantou, pois em tempo ou outro, todos sucumbiram, conforme explica Hannah Arendt nas Origens do Totalitarismo (2012, p.189-200). A África seria um continente que sofreria com a sede expansionista das nações europeias e nada mais poderia ser feito, porém os sacrifícios também seriam consideráveis.

Neste momento, acontecia uma partida de xadrez de rua no café Simpson's-in-the-Strand Divan em Londres, que mais tarde seria chamada de *A Imortal*, embora fosse uma partida informal, ficou conhecida desta forma por se tornar uma das partidas de xadrez mais estudadas pelos enxadristas da era moderna. Aconteceu entre Adolf Anderssen da Prússia, um dos mais destacados jogadores de xadrez do século XIX e o francês Lionel Kieseritzky, que dava aulas de xadrez em um café cobrando cinco francos a hora. Era um típico jogo de xadrez da época, com ataques e contra-ataques rápidos, o que diferenciou esta partida das demais é que Anderssen, possuidor das peças brancas, sacrificou uma grande parte delas, inclusive a rainha, restando ao final somente dois cavalos e um bispo das peças principais para obter o xeque-mate. A agressividade com que o jogo era conduzido por Anderssen surpreendeu aos espectadores da partida, pois todos davam como certa sua derrota. Mas em função da sua destemida habilidade em colocar as peças em posição de suscetibilidade, o opositor terminou por perder na sede imediata por capturar peças, não percebendo que o sacrifício se apresentava como uma ousada armadilha.

Xadrez Nazista

Com a plena ascensão do regime nazista na Alemanha em 1938, os alemães produziram um filme de ampla divulgação, principalmente no meio escolar, onde lançavam um jogo de xadrez que seria feito para *cidadãos arianos*. Substituíam as peças tradicionais do xadrez (rei, rainha, bispo, cavalos, torres e peões) pelo arsenal de guerra alemão. Chamado de TakTik (táticas)³, o jogo era distribuído ao exército alemão para que os membros pudessem treinar o que consideravam práticas de guerra. O tabuleiro diferia um pouco do xadrez tradicional pois possuía 121 quadrados e cada jogador, 18 peças, sendo que a captura era feita somente quando duas peças ameaçassem simultaneamente a peça adversária. Estratégia que seria usada de forma rotineira durante a Segunda Guerra Mundial, quando era usual que se abrissem diversas frentes de batalha de forma que o inimigo ficasse sem movimento de fuga.



Figura 2 – Jogo Tak tik. Fonte: www.ebay.com

Em 1941, o campeão mundial de xadrez, Alexander Alekhine, embora fosse russo de nascimento e tivesse cidadania francesa, havia aderido ao partido nazista e colaborou com a difusão da prática do jogo de xadrez nazista, participando de diversos torneios de xadrez promovidos pelo partido e escrevendo artigos com argumentos anti-semitas, onde afirmava que o xadrez estaria em um período de decadência, por haverem muitos jogadores judeus, que não perseguiam mais a vitória, somente evitavam a derrota. Alekhine negou durante muito tempo a autoria destes artigos, mas após a sua morte em 1946, foram encontrados os manuscritos dos artigos com a sua caligrafia. Afirmações anti-semita como estas de Alekhine, precederam o Holocausto, evento que causou a morte de milhões de judeus na Europa pelos nazistas.

Duchamp e o xadrez

Marcel Duchamp, artista francês, resolve receber os visitantes de uma exposição retrospectiva com obras suas no Museu de Arte de Pasadena na Califórnia em 1963, jogando uma partida de xadrez com a jovem Eve Babitz, totalmente nua. A mesa com o tabuleiro onde se desenrolava a partida estava localizada em frente a um de seus trabalhos mais polêmicos, *A noiva desnudada por seus solteiros, mesmo, ou o Grande vidro* (1912-1923), para o qual o artista havia criado uma teoria em que a ação ou o olhar do espectador que deveria criar a obra de arte.

“[...]o ato criador não é executado pelo artista sozinho; o público estabelece o contato entre a obra de arte e o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualidades intrínsecas e, dessa forma, acrescenta sua contribuição ao ato criador.” (DUCHAMP 1986, p.71)



Figura 3 – Marcel Duchamp jogando uma partida de xadrez com Eve Babitz. Fonte: Duchamp in Pasadena by Julian Wasser.

Duchamp era um grande entusiasta de xadrez, chegando inclusive a fazer parte da equipe francesa nos anos 1930, o que poderia ter influenciado diretamente sua pesquisa com a arte não retiniana, onde ele propunha aproximar cada vez mais os objetos artísticos de uma reflexão, não delegando a fruição somente a questão visual, sendo assim, considerado um dos precursores da arte conceitual.

Como artista também participou do movimento dada, que propunha a descontinuidade de todos os *ismos* artísticos e uma interrupção total dos princípios da arte. Em 1967, surpreende a todos quando decide abandonar carreira artística, que estava em ampla ascensão, para se dedicar integralmente ao xadrez e passa seus dias na companhia de estranhos, jogando xadrez em cafés da cidade de Paris.

Play it by trust

A artista Yoko Ono apresenta o seu trabalho *Play it by Trust*⁴, que consiste em um tabuleiro de xadrez de casas e peças inteiramente brancas, que as pessoas poderiam movimentar livremente. A proposta do trabalho, como o próprio título anuncia, é que seja jogado sob a confiança do adversário e enquanto os jogadores lembrarem onde estiverem suas peças. Um jogo de xadrez todo branco que elimina a ideia de um lado contra o outro através das cores opostas, o jogo, neste caso, dependeria muito mais de uma relação de cordialidade e confiança do que a competição propriamente dita. Em se tratando do xadrez como uma representação de estratégia de guerra, destacamos o

pensamento de Foucault ao relacionar uma possível condição para a origem de um conflito:

“Se houvesse diferenças naturais marcantes, visíveis maciças, das duas uma: ou haveria efetivamente enfrentamento entre o forte e o fraco – mas esse enfrentamento e essa guerra real se resolveria imediatamente com a vitória do forte sobre o fraco, vitória que seria definitiva por causa da própria força do forte; ou então não haveria enfrentamento real, o que quer dizer, pura e simplesmente, que o fraco, sabendo, percebendo, constatando sua própria fraqueza, renunciaria antes mesmo do enfrentamento.” (2005, p. 103-104)

Pensando desta forma, talvez a guerra não tivesse início se não soubéssemos quais seriam as nossas forças, nem as de nossos oponentes, considerando que nada nos diferenciaria.

Yoko Ono exibe este trabalho pela primeira vez em Londres em 1966 na Indica Gallery, enquanto o mundo ocidental se mobilizava em campanhas pacifistas. Um ano após o envio das tropas militares norte-americanas para a Guerra do Vietnã, fato que causou uma forte divisão na sociedade, entre aqueles estavam a favor e contra a guerra. No confronto, morreriam cerca de 60 mil norte-americanos e pelo menos 1 milhão e meio de vietnamitas⁵. Cinco anos mais tarde à apresentação do trabalho de Yoko Ono, John Lennon, o marido da artista na época, lançaria a música *Imagine*, que representaria todo o ideal pacifista de grande parte desta geração.



Figura 4 – Play it by trust, Yoko Ono, 1966. Fonte: site da artista.

Deep Blue x Garry Kasparov

No ano de 1996, em plena era da expansão tecnológica, o autômato do século XVIII se torna uma realidade. A IBM, empresa de informática, cria um computador com o nome de *Deep Blue* que desafia o campeão mundial de xadrez Garry Kasparov, porém neste confronto, o homem ainda venceria a máquina. Com seis partidas e realizado na Filadélfia nos Estados Unidos, Kasparov venceu *Deep Blue* com quatro vitórias e duas derrotas. A equipe da IBM logo em seguida, pediu uma revanche e o campeão aceitou, um novo jogo de xadrez ficaria marcado para o ano seguinte, afim de haver tempo para que os engenheiros⁶ pudessem aprimorar a máquina.

O segundo confronto ocorreu em Nova York e desta vez uma versão atualizada da máquina venceu. *Deep Blue*, que poderia calcular 200 milhões de lances por segundo, se tornou o primeiro computador a derrotar um campeão mundial, com um placar de duas vitórias, três empates e uma derrota. Na época, Kasparov acusou a IBM de trapacear, afirmando que alguns movimentos realizados pela máquina na segunda partida, possuíam características absolutamente humanas. Aquele fato desequilibrou emocionalmente o campeão, que não conseguiu manter seu estilo agressivo e foi derrotado com jogadas desatentas, nada característico de Kasparov, que foi campeão mundial de xadrez entre 1985 e 2000.

Kasparov pediu uma revanche, mas a IBM não concordou e o *Deep Blue* logo em seguida foi desmontado, ele nunca se conformou com a derrota. Na época, a IBM não era uma das grandes empresas da área de informática, estava muito abaixo de seus concorrentes como a Microsoft e Apple, mas no dia seguinte a vitória sobre Kasparov, além dos ganhos com publicidade, teve as ações da empresa valorizadas cerca de 15% na bolsa de valores de Nova York.

Um documentário *The Man vs the machine*⁷ filmado em 2014, relatou que a jogada que desequilibrou Kasparov e o fez perder, foi na verdade uma falha de programação, por esta razão, a máquina teria feito uma jogada inesperada, deixando a suspeita de que haveria interferência humana na partida.

O xadrez moderno e a realidade

Pensando nestas implicações relatadas acima, o xadrez possui uma estrutura resultante de um longo processo histórico que se inicia no século VI e está sujeito às alterações provocadas pelas transformações sociais da modernidade. A prática do jogo de xadrez moderno invariavelmente passa de uma batalha medieval sangrenta às guerras atuais, sejam elas tecnológicas, expansionistas, totalitárias ou culturais e artísticas.

Huizinga afirma em seu trabalho que o jogo é um elemento de construção cultural, sendo desta forma, podemos afirmar também que o jogo pode atuar como um elemento de rerepresentação da realidade, deslocando o ambiente de jogo para o que entendemos por vida real.

Notas

1. Em 1900, o historiador Daniel Willard Fiske afirmou que não há documentação confiável reportando as origens do jogo de xadrez em data anterior ao século VI. Em 1985, o historiador Richard Eales, reafirmou que não há determinar sobre o aparecimento do jogo de xadrez antes do no 600. (ver AVERBAKH, 2012, pag. 12)
2. Neste período, Benjamin Franklin servia como embaixador dos Estados Unidos na França.
3. Criado por Bernhard Lehnert, o jogo possuía cinco peças principais, a infantaria, carros blindados, aviões, soldados e a figura principal na forma de uma águia.
4. *Jogue pela confiança*, tradução nossa.
5. dados do Centro de defesa dos Estados Unidos.
6. A equipe da IBM que desenvolveu o Deep Blue era composta por cinco engenheiros e o consultor de xadrez Joel Benjamin, três vezes campeão americano de xadrez.
7. o documentário curta-metragem de 17 minutos foi produzido em parceria pela FiveThirtyEight e ESPN Films, dirigido Franka Marshall, tratando especificamente da segunda partida, onde houve a suposta falha.

Referências Bibliográficas

- ALEXANDER Alekhine and the Nazis.** Disponível em: <
<https://www.chess.com/article/view/alexander-alekhine-and-the-naz>> Acesso em junho 2016.
- ARENDRT, H. **Origens do totalitarismo: Antissemitismo, Imperialismo, Totalitarismo.** São Paulo: Companhia das letras, 2012.
- AVERBAHK, Y. **A History of chess: From Charatunga to present day.** Milford: Russell Enterprises, 2012.
- CAILLOIS, R. **Man, play and games.** Illinois: University of Illinois, 2001.
- DUCHAMP, M. **O ato criador.** In: BATTCKOCK, G. (org). A Nova arte. São Paulo: Perspectiva. 1986. .p71-74
- FOUCAULT, M. **Em defesa da Sociedade.** São paulo: Martins Fontes, 2005.
- GAME over : Kasparov na the machine,** Direção: Vikram Jayanti. Produção: Canada e Reino Unido, 2003. 90 min. Son, Color, legendado, inglês, Formato: digital.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

POE, Edgar Allan. **O jogador de xadrez de Maelzel**, in: *Historias extraordinarias*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Desconstruir Duchamp**: arte na hora da revisão. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2003.

SHENK, D. **The Immortal Game: A History of chess**, New York: Random House, 2005.

THE MAN vs. The machine, Direção: Franka Marshall. Produção: FiveThirtyEight e ESPN Films, 17'07". Disponível em: <<http://espn.go.com/video/clip?id=espn:11694550>> Acesso em junho 2016.

WILLIS, R. **An Attempt to Analyse the Automaton Chess Player**. Disponível em: <<https://www.chess.com/blog/batgirl/an-attempt-to-analyse-the-automaton-chess-player>> Acesso em junho 2016.

YALOM, M. **Birth of the chess queen**. New York: Harper Perennial, 2006.