

O jogo imortal

David Shenk

O jogo imortal

O que o xadrez nos revela sobre a guerra,
a arte, a ciência e o cérebro humano

Tradução:

Roberto Franco Valente



ZAHAR

Jorge Zahar Editor

Rio de Janeiro

Para Kurt

Título original:

The Immortal Game

*(A History of Chess, or How 32 Carved Pieces on a Board Illuminated
Our Understanding of War, Art, Science, and the Human Brain)*

Tradução autorizada da primeira edição norte-americana,
publicada em 2006 por The Doubleday Broadway Publishing Group,
uma divisão da Random House, Inc., de Nova York, EUA

Copyright © 2006, David Shenk

Mapa da página 58 por Jackie Aher

Fotos da página 240 por Ian J. Cohn, copyright © 2005

Copyright da edição brasileira © 2008:

Jorge Zahar Editor Ltda.

rua México 31 sobreloja

20031-144 Rio de Janeiro, RJ

tel.: (21) 2108-0808 / fax: (21) 2108-0800

e-mail: jze@zahar.com.br

site: www.zahar.com.br

Todos os direitos reservados.

A reprodução não-autorizada desta publicação, no todo
ou em parte, constitui violação de direitos autorais. (Lei 9.610/98)

Projeto gráfico e composição: Leo Boechat

Capa: Sérgio Campante

Ilustração da capa: © Frithjof Hirdes/zefa/CORBIS/LatinStock (frente);

© Chris Kelley (quarta capa)

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte

Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

Shenk, David, 1966-

S552j O jogo imortal: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a
ciência e o cérebro humano / David Shenk; tradução, Roberto Franco
Valente. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

il.

Tradução de: *The immortal game: a history of chess, or how 32
carved pieces on a board illuminated our understanding of war, art,
science, and the human brain*

Apêndices

ISBN 978-85-378-0039-3

1. Xadrez. I. Título.

CDD: 794.1

CDU: 794.1

07-3617

Sumário

<i>Prólogo</i>	9
<i>Introdução</i>	13
<i>Peças e movimentos</i>	21

I. ABERTURAS (*De onde viemos*)

1. “Compreender é a arma essencial” – <i>O xadrez e as nossas origens</i>	25
A PARTIDA IMORTAL: Jogada 1	33
2. <i>A casa da sabedoria – O xadrez e a Renascença muçulmana</i>	39
A PARTIDA IMORTAL: Jogada 2	49
3. <i>Os princípios morais dos homens, e os deveres dos nobres e dos comuns – O xadrez e os deveres medievais</i>	53
A PARTIDA IMORTAL: Jogada 3	70
4. <i>Tornando os homens circunspectos – O xadrez moderno, o acúmulo de conhecimento e a marcha para o infinito</i>	73
A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 4 e 5	84

II. O MEIO-JOGO (*Quem somos nós*)

5. <i>A ópera de Benjamin Franklin – O xadrez e o Iluminismo</i>	95
A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 6 e 7	108
6. <i>O imperador e o imigrante – O xadrez e os inesperados dons da guerra</i>	115
A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 8 e 9	125

7.	Fragmentação e tarefas – <i>O xadrez e o funcionamento da mente</i>	128
	A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 10 e 11	139
8.	“Para as suas vertiginosas profundezas” – <i>O xadrez e a mente destruída</i>	145
	A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 12 a 16	155
9.	Uma síntese vitoriosa – <i>O xadrez e o totalitarismo do século XX</i>	163
	A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 17 a 19	178
10.	Lindos problemas – <i>O xadrez e a modernidade</i>	182
	A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 20 e 21	190
III. FINAL (Aonde vamos)		
11.	“Estamos compartilhando nosso mundo com uma outra espécie, uma espécie que a cada ano torna-se mais sábia e independente” – <i>O xadrez e a nova máquina inteligente</i>	195
	A PARTIDA IMORTAL: Jogadas 22 e 23 (Xeque-mate)	218
12.	A próxima guerra – <i>O xadrez e o futuro da inteligência humana</i>	222
	<i>Conclusão</i>	235
	<i>Agradecimentos</i>	237
	APÊNDICE I – <i>As regras do xadrez</i>	241
	APÊNDICE II – <i>A partida imortal (recapitulação) e cinco outras grandes partidas da história</i>	248
	APÊNDICE III – <i>“A moral do xadrez”, por Benjamin Franklin</i>	272
	<i>Fontes e notas</i>	276
	<i>Índice remissivo</i>	298

Introdução

ENORMES PEDRAS, cabeças decepadas e potes com óleo em chamas choviam sobre Bagdá, a capital do vasto império islâmico, enquanto os seus esgotados defensores corriam para reforçar os portões, as trincheiras e as maciças muralhas de pedra que circundavam os muitos palácios de tijolo e madeira da cidade fortificada.¹ Gigantescas catapultas – as *manjaniq* – bombardeavam as estruturas distantes, enquanto catapultas menores e mais precisas – as *arradah* – acertavam os indivíduos com pedras um pouco maiores que laranjas. As flechas cruzavam o ar em blocos compactos, e os cavaleiros de elite golpeavam os homens a pé com suas espadas e lanças. “Os cavalos ... pisoteiam as vísceras dos valentes jovens”, lamentava-se o poeta Al-Khuraymi, “e os seus cascos lhes partem os crânios.” Fora da principal muralha circular da cidade – de 30 metros de altura, 45 de largura e quase dez quilômetros de circunferência –, os soldados avançavam com aríetes, enquanto outros pelotões cortavam as linhas de fornecimento de alimentos e reforços. Em meio a barcos naufragando e plataformas em chamas, os cadáveres flutuavam à deriva pelo rio Tigre.

A impenetrável “Cidade da Paz” desmoronava. Nos 50 anos decorridos desde sua fundação, em 762 d.C., a jovem Bagdá rivalizara com Constantinopla e Roma quanto ao prestígio e à influência. Era um grande e fértil eixo de arte, ciência e religião, e um fervilhante centro para as rotas de comércio que chegavam até o longínquo interior da Ásia Central, da África e da Europa. Mas, no final do verão de 813 d.C., depois de quase dois anos de guerra civil (entre irmãos, para piorar), a iluminada capital islâmica tornara-se uma ruína sangrenta, faminta e fumegante.

Diante da desordem, todo ser humano necessita desesperadamente de ordem – alguma forma de administrar, se não o mundo material, pelo menos a compreensão do mundo. Sob essa luz, talvez não seja realmente uma surpresa que, enquanto estrondeavam sobre Bagdá as pedras, as flechas e os cascos dos cavalos, o núcleo mais protegido da cidade abrigasse uma outra espécie de batalha. Dentro do santuário interno da circular cidade imperial, em toda segurança por trás de três espessos muros e de muitos portões e guardas, sob a brilhante cúpula verde do Palácio do Portão Dourado, Muhammad al-Amin, sexto califa do Império Abássida, descendente espiritual (e distante parente consanguíneo) do profeta Maomé, soberano de um dos mais vastos domínios da história do mundo, jogava xadrez com Kauthar, seu eunuco favorito.

Um mensageiro de confiança irrompeu pelos aposentos reais trazendo notícias urgentes e nada boas. Um relatório sobre novas e humilhantes derrotas, dentro e fora da cidade, devia ser feito ao califa. Na verdade, a sua própria segurança encontrava-se em risco.

Mas Al-Amin não quis ouvi-lo. Acenou para que o apavorado emissário se fosse dali.

“Ó Comandante dos fiéis!”, implorou o mensageiro, segundo Jirjis al-Makin, o historiador islâmico medieval. “O momento não é para brincadeiras. Tenha a bondade de levantar-se para tratar de assuntos da mais séria importância.”²

De nada adiantou. O califa estava totalmente absorto no tabuleiro. Um jogo de xadrez em andamento – como aprende rapidamente toda esposa de jogador – é um cosmo em si mesmo, completamente isolado de um choro de bebê, ou de um convite erótico, ou de uma guerra. Embora o tabuleiro tenha apenas 32 peças e 64 casas, dentro daquele limitado espaço o jogo tem profundidade e possibilidades quase infinitas. Alguém de fora, observando distraído, poderia achar incompreensível essa intensidade. Mas quem quer que já o tenha jogado algumas vezes compreende como esse jogo pode ser tão absorvente. Muitas vezes, no meio de uma partida interessante, é quase como se a realidade se virasse pelo avesso: os movimentos do jogo parecem ser a única coisa substancial, enquanto qualquer insinuação do mundo exterior soa como uma irritante irrelevância.

Quanto mais problemático estiver o mundo exterior, mais poderosa poderá ser essa dinâmica invertida. Talvez por isso o califa Al-Amin, sentindo que as suas horas já estavam contadas, preferisse embeber-se com os detalhes da batalha no tabuleiro de xadrez do que com os relatos do calamitoso sítio à sua cidade. No tabuleiro, ele podia ter a visão da ação total. No tabuleiro, podia compreender claramente os fatos passados e planejar cuidadosamente os futuros. No tabuleiro, ainda seria possível vencer.

“Paciência, meu amigo”, respondeu calmamente o califa ao mensageiro, que embora estivesse apenas a alguns passos de distância, parecia estar em um mundo à parte. “Vejo que dentro de alguns lances vou colocar Kauthar em xeque-mate.”

Pouco depois, Al-Amin e seus homens foram presos. O sexto califa abássida, vitorioso na sua última partida de xadrez, foi decapitado em seguida.

O XADREZ SOBREVIVEU. O jogo tivera um importante destaque na corte do antecessor do califa Al-Amin, e iria consumir vorazmente a atenção de seu sucessor, e a do califa que o sucedeu, e a do que sucedeu a este. Muitos séculos antes de contaminar a Europa feudal cristã, o xadrez já era parte indelével da paisagem próxima ao Tigre e ao Eufrates. Esse simples jogo, composto de um universo inteiro de complexidades e de caracteres, exigia dos camponeses, soldados, filósofos e soberanos uma interminável quantidade de tempo e de energia. Em troca, oferecia intuições únicas sobre os esforços dos seres humanos.

E assim, contra todas as probabilidades, ele perdurou. Os jogos, via de regra, não perduram. Assim como chegam, eles se vão. No século VIII, os irlandeses gostavam muito de um jogo de tabuleiro chamado *fidchell*. Muito antes disso, no terceiro milênio a.C., um jogo semelhante ao gamão, chamado *senet*, era muito popular entre os egípcios. Os romanos eram atraídos pelo *duodecim scripta*, jogado com três dados de osso e pilhas de discos. Os vikings, no século X, eram obcecados por um jogo chamado *hnefatafl*, no qual um rei protagonista tentava escapar de uma fileira de inimigos para alguma das extremidades do tabuleiro. Os gregos antigos tinham o *petteia* e o *kubeia*.³ Esses e outras centenas de jogos,

outrora populares, há muito desapareceram. Prendiam a imaginação do público em sua época e lugar, e depois, por algum motivo, perderam força. As gerações passaram, carregando seus costumes consigo, ou culturas dominadoras impuseram novas idéias e passatempos, ou o povo simplesmente se cansou, desejando algo novo. Muitos jogos caíram num esquecimento tão absoluto que nem sequer puderam deixar alguma marca coerente no registro histórico. Por mais que tentassem, historiadores decididos não conseguiram ainda descobrir as regras básicas de um grande cemitério de jogos do passado.

Contrastemos tudo isso com o xadrez, jogo que nem os editos religiosos, nem o oceano, ou a guerra, ou a barreira dos idiomas pôde deter. Nem mesmo a impiedosa acumulação do tempo, que no final remove e desmancha a maioria das coisas, pôde sequer dar um leve puxão no feroz ímpeto do xadrez. Em 1786, Benjamin Franklin escreveu: “Durante inúmeros períodos ele foi a diversão de todas as nações civilizadas da Ásia, dos persas, dos indianos e dos chineses. A Europa o conhece há mais de mil anos; os espanhóis o divulgaram por suas regiões da América, e ultimamente ele começa a fazer sua aparição aqui nesta nação.”

O jogo chegaria por fim a todas as cidades do mundo, em mais de 1.500 anos de história contínua – um fio comum de cadeias de peões, forquilhas de cavalos e humilhantes xeques-mates que percorreriam as vidas de Karl Marx, do papa Leão XIII, de Arnold Schwarzenegger, rei Eduardo I, George Bernard Shaw, Abraham Lincoln, Ivã o Terrível, Voltaire, rei Montezuma, Rabbi Ibn Ezra, Guilherme o Conquistador, Jorge Luis Borges, Willie Nelson, Napoleão, Samuel Beckett, Woody Allen e Norman Schwarzkopf. Do Palácio do Portão Dourado, em Bagdá, até o Castelo de Windsor, em Londres, e às mesas de hoje à margem do lago na North Avenue Beach, em Chicago, o xadrez formaria um laço através da história de forma surpreendente e estimulante.

Como pôde um jogo durar tanto, e agradar tão amplamente, ao longo de tão variadas circunstâncias de tempo, geografia, língua e cultura? A resistência não é, evidentemente, uma magnífica realização em si, mas sim um indício estimulante de que alguma coisa profunda estava se passando, uma conexão catalisadora entre esse “jogo” e o cérebro humano. Um outro sinal é que o xadrez não só era jogado, como também integrado nas vidas criativas e profissionais de artistas, lingüistas,

psicólogos, economistas, matemáticos, políticos, teólogos, cientistas da computação e gerais. Tornou-se uma metáfora popular e flexível das idéias abstratas e dos sistemas complexos, e um instrumento eficaz pelo qual os cientistas podiam melhor compreender a mente humana.

O notável alcance desse jogo começou a contaminar meu próprio cérebro depois da visita de um velho fantasma familiar, no outono de 2002. Minha mãe me entregara alguns recortes de jornais velhos e desbotados sobre Samuel Rosenthal, o seu bisavô – meu trisavô –, um pequenino judeu polonês que emigrara para a França em 1864, tornando-se ali um dos seus lendários mestres de xadrez. Segundo o folclore familiar, Rosenthal causara muito boa impressão e/ou, de algum modo, merecera a gratidão de um dos Napoleões, pelo que foi recompensado com um magnífico relógio incrustado de pedras preciosas. Ao que parece, ninguém na família realmente viu esse relógio, mas todos ouviram falar dele. Quatro gerações depois, essa história, contada a um menino do subúrbio de Ohio, pareceu exótica e nebulosa o suficiente para que sua mente entrasse em plena atividade. Durante anos eu pedira a minha mãe para me contar mais sobre o grande S. Rosenthal e seu relógio perdido.

Enquanto vasculhava os registros das façanhas do pai do pai da mãe de minha mãe, imaginando quais espetaculares (e ainda ocultas) informações se teriam filtrado através das gerações, também fiquei mais uma vez em contato com o próprio jogo, que eu não jogava desde os tempos de ginásio (e mesmo então, apenas o fiz umas poucas vezes). Hesitante em algumas dezenas de partidas com amigos em casa e com desconhecidos pela internet, descobri que estava tão ambivalente em relação ao xadrez quanto 20 anos atrás – encantado com sua elegância e intrigado por sua profundidade, embora também desencorajado diante das enormes dificuldades envolvidas até mesmo em jogos moderadamente sérios. Ser promovido de *patzer** a uma condição de mera competência requer centenas de horas intermináveis, não apenas de prática como também de estudo de volumes inteiros sobre teoria introdutória, problemas de abertura e de estratégia. Anos de obsessiva dedicação ao

* *Patzer* é uma gíria que significa jogador fraco e amadorístico. (N.T.)

jogo poderiam – *poderiam* – propiciar-me finalmente o ingresso em torneios razoavelmente respeitados, onde sem dúvida eu seria eliminado em pouco tempo por algum menino de dez anos, cheio de autoconfiança e com a língua ferina. O xadrez é como um pico longínquo e inatingível, que fica cada vez mais íngreme a cada passo que damos.

Fui repellido também, francamente, pela proibitiva atmosfera das regras implacáveis, do jargão só para iniciados e do tom geral agressivo e desagradável, presentes até mesmo nos jogos mais casuais. Lembro-me de Bobby Fischer ao proclamar: “O xadrez é uma guerra sobre um tabuleiro; o objetivo é esmagar a mente do adversário.” Fischer não estava sozinho ao assumir vigorosamente a brutalidade do xadrez. O jogo muitas vezes significa tanto demolir a vontade e a auto-estima do adversário quanto implementar uma estratégia superior. Não há derramamento de sangue (normalmente), mas a ferida pode ser real. O laço histórico entre um desempenho enxadrístico de alto nível e uma instabilidade mental surge como mais um intrigante aspecto do jogo e de seu poder. “Aqui há nada menos que um silencioso duelo entre duas máquinas humanas, usando e abusando de todas as faculdades da mente”, escreve Alfred Kreyborg, mestre de xadrez, defendendo-se. “É uma atividade guerreira nas mais misteriosas selvas da personalidade humana.”⁴

Mesmo assim, para o grande desprazer de minha esposa, acabei sendo capturado. É um jogo intoxicante e, embora muitas vezes difícil, jamais cansativo. A sofisticada interação entre o simples e o complexo é hipnótica: as peças e as jogadas são suficientemente elementares para que qualquer criança de cinco anos as possa assimilar, mas as combinações no tabuleiro são tão vastas que a totalidade de jogadas possíveis jamais pode ser realizada, ou mesmo conhecida por uma só pessoa. Outros jogos de salão propiciam suficiente diversão, entretenimento, desafio, distração. Mas o xadrez *se apodera*. Ele não apenas ocupa a mente, mas assenhora-se da mesma de um modo que nos faz pensar em uma conexão primitiva codificada no cérebro humano.

De uma forma muito mais poderosa, no entanto, senti-me transportado pela rica história do xadrez. Parecia que ele estava presente em todos os lugares ou épocas, e que era utilizado em qualquer tipo de atividade. Os reis bajulavam e ameaçavam através dele; os filósofos utili-

zavam-no para contar histórias; os poetas faziam analogias com ele; os moralistas usavam-no em suas pregações. Suas origens estão envoltas em algumas das mais antigas discussões sobre destino *versus* livre-arbítrio. O xadrez provocou e aplacou brigas; facilitou e sabotou romances; fertilizou a literatura desde Dante até Nabokov. Um livro do século XIII que o tomava como guia para a moralidade social pode ter sido o segundo texto mais popular da Idade Média, depois da Bíblia. No século XX, o jogo possibilitou aos cientistas da computação criarem máquinas inteligentes. O xadrez também tem sido usado, nos tempos modernos, para estudar a memória, a linguagem, a matemática e a lógica, e recentemente emergiu como uma poderosa ferramenta de aprendizado nas escolas do ensino fundamental e médio.

Quanto mais eu aprendia sobre essa relevância cultural particularmente sólida, século após século, mais me parecia que o poder de resistência do xadrez não era nenhum acidente histórico. Assim como na Bíblia e em Shakespeare, havia nele algo particular que o tornava sempre acessível às sucessivas gerações. Servia a uma função genuína – talvez não de ordem vital, mas freqüentemente muito mais do que simplesmente útil. Muitas vezes me vi imaginando como teriam evoluído acontecimentos ou vidas particulares na ausência do xadrez – situação esta, como vim a saber, que muitos que odeiam o xadrez ardentemente desejaram. Talvez a mais vívida medida da potência do xadrez seja, de fato, a determinação de seus inimigos ortodoxos em eliminá-lo⁵ – desde uma lei do ano 655, do califa Ali Ben Abu-Talib (genro do profeta Maomé), até recentes decretos do aiatolá Ruhollah Khomeini, em 1981, do Talibã em 1996 e do clero iraquiano posterior a Saddam Hussein. Entre esses períodos, o xadrez foi proibido:

em 780, pelo califa abássida Al-Mahdi ibn al-Mansur;

em 1005, por Al-Hakim Bi-Amr Allah, do Egito;

em 1061, pelo cardeal Damiani de Ostia;

em 1093, pela Igreja Ortodoxa do Leste;

em 1128, por são Bernardo;

em 1195, pelo rabi Maimônides;

em 1197, pelo abade de Persigny;

em 1208, pelo bispo de Paris;
em 1240, pelos líderes religiosos de Worcester, Inglaterra;
em 1254, pelo rei Luís IX da França (são Luís);
em 1291, pelo arcebispo de Canterbury;
em 1310, pelo Conselho de Trier (Alemanha);
em 1322, pelo rabi Kalonymos ben Kalonymos;
em 1375, por Carlos V da França;
em 1380, pelo fundador da Universidade de Oxford, William of Wickham;
em 1549, pelo proto-hierarca Silvestre, da Rússia;
e em 1649, pelo czar Alexei.

Mas, assim como o Talmude, a teoria da seleção natural e qualquer paradigma do pensamento organizado que os humanos acharam irresistivelmente estimulante, o xadrez se recusou a partir. Por que razão 64 casas e um punhado de estatuetas comuns de guerra terão sido tão difíceis de apagar da imaginação humana? O que havia com o xadrez que simultaneamente atraía a devoção e a repulsa, desencadeando tantas idéias e observações poderosas, por tantos séculos?

Foi isso o que resolvi compreender, através de uma minuciosa pesquisa da história do xadrez e de um olhar novo sobre o jogo.

