

Coordenação de  
Margarida Santos Alpalhão,  
Carlos Clamote Carreto, Isabel de Barros Dias

# O JOGO DO MUNDO



# Ficha Técnica

© 2017, IELT - NOVA FCSH

## **IELT - Instituto de Estudos de Literatura e Tradição**

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas  
Universidade NOVA de Lisboa

### **Título**

O Jogo do Mundo

### **Coordenação**

Margarida Santos Alpalhão,  
Carlos Clamote Carreto e Isabel de Barros Dias

**ISBN** 978-989-99761-8-4

### **Comissão editorial**

Pedro Sepúlveda (Coordenação)  
Anabela Gonçalves  
João Rafael Gomes  
Luísa Medeiros  
Sara Graça da Silva  
Teresa Jorge Ferreira

### **Revisão**

Pedro Sepúlveda  
Sara Graça da Silva  
Filomena Sousa

### **Paginação**

Paulo A. M. Oliveira

### **Design da capa**

Paulo A. M. Oliveira

### **Edição**

Julho de 2017

O IELT é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia  
no âmbito do projeto UID/ELT/00657/2013

# Índice

|   |     |
|---|-----|
| JOGO, IMAGINÁRIO, FICÇÃO .....  | 1   |
| «CARA OU COROA» - A VIDA COMO APOSTA EM PASCAL.....   | 11  |
| O JOGO COMO CONTRA-IMAGEM DA VIDA.....  | 27  |
| DO JOGO AO IMAGINÁRIO LÚDICO. REFLEXÕES FILOSÓFICO-EDUCACIONAIS.....  | 49  |
| O JOGO DO MUNDO.....  | 73  |
| FESTA E JOGO .....  | 81  |
| JOGO E IDENTIDADE.....  | 91  |
| JOGO, POSTULAÇÃO, ENCANTAMENTO .....  | 107 |
| ROLETA RUSSA: O DESEJO E O JOGO – LEITURAS DE DOSTOIEVSKY.....  | 117 |
| OS DANOS DO JOGO: PROBLEMAS DE INTERPRETAÇÃO LITERÁRIA NO LIBRO <i>DEL CORTEGIANO</i> .....   | 131 |
| O JOGO NA LITERATURA DE MÁRIO-HENRIQUE LEIRIA.....  | 145 |
| PERCEVAL, O GRANDE JOGADOR DO REINO DE LOGRES .....   | 169 |
| A PERCEÇÃO DO OUTRO. O CONCEITO DA RECIPROCIDADE NA TEORIA DOS JOGOS .....  | 187 |
| FERNANDO PESSOA: O JOGO LITERÁRIO DO BARÃO DE TEIVE .....   | 197 |
| O JOGO E A CLÍNICA .....  | 213 |
| PESSOA JOGAVA XADREZ? .....   | 217 |
| O HUMOR COMO PECULIAR JOGO DE LINGUAGEM: MECÂNICA, DESREGRAMENTO E SUBVERSÃO .....  | 229 |
| O POTENCIAL DE COMUNICAÇÃO DO DESPORTO .....  | 249 |
| ŠĀH MĀT ( شاه ماتام ). O JOGO DE XADREZ NO AL-ANDALUS E O SEU REFLEXO NA LITERATURA MEDIEVAL.....   | 269 |
| A RIQUEZA SEMÂNTICA DA PALAVRA JOGO.....  | 287 |
| O JOGO, O IMAGINÁRIO E OS CHOQUES INTERCULTURAIS: DA IMPRENSA AOS JOGOS DE TABULEIRO DE ESTRATÉGIA.....                                   | 299 |
| O JOGO GRACIOSO NAS ÓPERAS DE ALEXANDRE ANTÓNIO DE LIMA .....   | 321 |
| SENTADO ESTAVA GAIFEIROS EM TABULEIRO REAL, OS DADOS TINHA NA MÃO E AS CARTAS PARA JOGAR: O MOTIVO DO JOGO NO ROMANCEIRO TRADICIONAL..... | 343 |
| O JOGO DUCHAMPIANO .....  | 359 |
| GABRIELA LLANSOL, GIORGIO AGAMBEN, E O JOGO.....  | 373 |
| MATHEMATICAL GAMES.....   | 399 |
| «O SOLDADO», «BERNAL FRANCÊS» E «A APARIÇÃO»: A CONTAMINAÇÃO DE ROMANCES COMO «JUEGO DE LA CREACIÓN POÉTICA COLECTIVA».....               | 415 |
| EL JUEGO AMOROSO EN LA NOVELA ROSA ESPAÑOLA FEMENINA DE LOS AÑOS CUARENTA.....  | 433 |
| EL ARCANO «LA TORRE» EN LA POESÍA DE GUIDO GUINIZZELLI .....  | 455 |
| APÉNDICE: TEXTOS .....  | 483 |

## O JOGO DUCHAMPIANO

Diniz Cayolla Ribeiro | I2ADS, FBAUP

Em 18 de Outubro de 1963, Julian Wasser, na altura fotógrafo da revista *Time*, captou um momento fotográfico que ficou para a posteridade: Marcel Duchamp a jogar xadrez contra Eve Babitz, uma jovem modelo que aparecia na imagem totalmente despida. A fotografia foi tirada aquando da primeira grande retrospectiva do artista francês nos Estados Unidos da América, no Pasadena Art Museum, e mostra-nos o casal a olhar para uma posição de xadrez na galeria principal do museu, rodeado por vários trabalhos do artista francês, com especial destaque para a peça *A noiva despida*

*pelos seus celibatários, mesmo, também conhecida pelo nome de O Grande Vidro.*

Esta imagem já nos serviu de ponto de partida para duas comunicações realizadas recentemente, a primeira em 2012, nesta mesma casa (FCSH), no âmbito dum colóquio sobre «Estética e Política entre as Artes», e outra, em Junho de 2013, num outro colóquio sobre «Arte e Psicologia» organizado pela PsyArt Foundation. Na primeira comunicação explorámos as assimetrias desta imagem, a partir duma abordagem feminista e pós-colonial, chamando a atenção para o facto de Duchamp estar vestido, de cara destapada, a jogar de brancas no lado direito da imagem contra uma mulher nua que se situa à esquerda da imagem, com o rosto coberto pelo cabelo e com as peças negras. Na segunda comunicação destacámos outros elementos da imagem e procurámos mostrar, através duma abordagem psicanalítica, que tanto os elementos contidos na fotografia, nomeadamente o jogo de xadrez, *o Grande Vidro* ao centro e a própria posição das personagens, bem como a própria vida e obra do artista, apontam para o complexo de Édipo, esse conceito nuclear da psicanálise freudiana e lacaniana.<sup>1</sup>

Desta vez a abordagem que queremos fazer é distinta, embora se prenda uma vez mais com a teoria psicanalítica sobre a imagem. Dito por outras palavras, desta vez tencionamos debruçar-nos sobre a posição das peças que estão colocadas no centro do tabuleiro, procurando mostrar que a mesma veicula dois tipos de mensagens: uma manifesta, que remete claramente para a vontade consciente de Marcel Duchamp de associar a arte ao xadrez e vice-versa, como emblema da postura conceptual, e de afirmar o hipermodernismo no xadrez, como o fizera já com a arte, e uma outra latente, que eventualmente terá escapado à intencionalidade do artista e à atenção

de críticos e de observadores, e que remete uma vez mais para a triangulação edipiana.

Vejam, então, em primeiro lugar, que posição é esta que se encontra disposta no tabuleiro?

Apesar de não se poder afirmar com certeza absoluta, diríamos que a posição das peças remete para a os primeiros lances da variante principal da defesa Nimzowitsch: os peões brancos encontram-se nas casas e4 e d5, o Cavalo negro na casa e5 e o peão negro na casa d6.

A defesa Nimzowitsch nunca gozou de grande popularidade junto dos xadrezistas, mas quer o nome do jogador que dá nome a esta defesa, quer a própria filosofia que lhe subjaz, remetem para o período hipermoderno do xadrez, uma época e uma filosofia xadrezística que Marcel Duchamp viveu e praticou de forma ativa.

Mas, para podermos perceber melhor o que significou o hipermodernismo no xadrez temos de ir um pouco atrás e familiarizar-nos com a história do xadrez nos últimos séculos.

O xadrez, tal como o conhecemos na atualidade, é uma versão europeia que se estabeleceu por volta da passagem do século XV para o século XVI.<sup>2</sup> A partir dessa época, o xadrez estabilizou-se em termos de regras, à exceção da regra do «Rei afogado» que só estabiliza mais tarde já durante o século XIX, e desenvolveu-se estrategicamente, permitindo deste modo o aparecimento dos primeiros jogadores europeus conhecidos, bem como de determinados estilos e filosofias de jogo.

Uma dessas primeiras filosofias de jogo ficou conhecida pelo nome de xadrez romântico. Era um tipo de xadrez que se caracterizava por um estilo que não estava preocupado com lances estratégicos e muito menos com dogmas posicionais. O único aspecto

que realmente interessava era atacar; dar xeque-mate o mais rapidamente possível ao adversário; manter a iniciativa a todo o custo, nem que para isso fosse necessário sacrificar praticamente todo o exército; defender era um verbo que não fazia parte do vocabulário romântico. Na prática, esta época histórica do xadrez, cujo auge ocorreu em meados do século XIX, brindou-nos com algumas das mais extraordinárias partidas de xadrez de todos os tempos, peçadas de combinações imaginativas, ataques surpreendentes e sacrifícios verdadeiramente espetaculares.

A célebre partida denominada «imortal» jogada entre Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky em 21 de Junho de 1851,<sup>3</sup> e que aparece indiretamente no filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, ilustra na perfeição este tipo de xadrez. Em primeiro lugar, a partida abre com um Gambito de Rei, que era uma forma muito comum de começar o jogo naquela época. As brancas sacrificam ao segundo lance o peão da coluna f para manter o controlo do centro e a iniciativa do jogo. Em segundo lugar, Anderssen sacrifica ao longo do jogo diversas peças – um bispo, duas Torres e a Dama – para no final dar xeque-mate com o bispo em e7. O jogo é vivo, criativo, e termina com uma combinação dir-se-ia «romanticamente» espetacular.

A seguir ao xadrez romântico surgiu o xadrez clássico, também conhecido por xadrez científico. Trata-se de uma filosofia de jogo totalmente diferente. A figura chave desta nova abordagem do jogo chama-se William Steinitz (1836 – 1900), que se tornará o primeiro campeão mundial de xadrez em 1886. Steinitz, em sintonia com o espírito do seu tempo, procurou sistematizar o jogo de xadrez e definir os princípios fundamentais «científicos», «positivistas», ou «naturalistas», como lhe chamou Ricardo Réti,<sup>4</sup> sobre os quais o jogo de xadrez deveria assentar. Assim sendo, Steinitz teorizou

sobre a importância do controle do centro do tabuleiro, o problema das casas débeis, a diferença entre um bispo ‘bom’ e um bispo ‘mau’, o poder do par de bispos, as diversas estruturas de peões, e muitos outros aspectos que acabaram por se transformar nos princípios basilares do xadrez posicional moderno.

Porém, estas regras, vistas no início como verdadeiras revelações da forma correta de jogar xadrez, acabaram rapidamente por transformar-se em dogmas, levando ao surgimento dum novo tipo de jogo antitético: o xadrez hipermoderno. O primeiro jogador a usar o termo hipermoderno foi Savielly Tartakower, em 1920, em substituição do termo xadrez neo-romântico, que lhe parecia pouco adequado.<sup>5</sup> A seguir a Tartakower surgiram outros nomes como Ricardo Réti, Gyula Breyer, Ernst Grünfeld e sobretudo Aron Nimzowitsch, que é visto pela maioria dos historiadores do xadrez como a figura principal do xadrez hipermoderno.

O que é que advogavam os adeptos do hipermodernismo escaquístico? Se quiséssemos resumir num parágrafo a ideia central, poderíamos usar as palavras de Antony Sandy, segundo as quais «a essência da filosofia hipermoderna era a afirmação da individualidade de cada posição e, por conseguinte, uma repulsa da ideia de escola científica que sempre aplica regras gerais».<sup>6</sup> Contudo, a filosofia é mais profunda e merece que lhe dediquemos um pouco mais de atenção.

Raymond Keene e Eric Schiller<sup>7</sup> propõem três ideias-chave como pilares do hipermodernismo no xadrez. Em primeiro lugar, o desenvolvimento dos bispos durante a fase da abertura. No xadrez clássico era frequente os jogadores desenvolverem os bispos através de lances que os colocavam no centro do tabuleiro; em contrapartida, no hipermodernismo, os bispos passam a ser frequentemente



desenvolvidos «modestamente» nos cantos do tabuleiro, através de *fianchetto*s, ocupando as grandes diagonais e ficando a controlar o centro à distância.

Em segundo lugar, os adeptos do xadrez clássico chamavam a atenção para a importância capital do centro do tabuleiro e para a necessidade de se lutar pelo controle desta zona do terreno com lances de peões; o objectivo era abrir de imediato com um lance de peão central e tentar a médio prazo estabelecer o domínio completo dessa zona do tabuleiro com os peões, condição fundamental para se poder iniciar um ataque. Os hipermodernos, por seu turno, sem colocar em causa a relevância estratégica do controlo do centro, advogavam uma filosofia totalmente diferente. Partindo do princípio que a luta pelo centro com peões poderia levar a situações de bloqueio, uma vez que ambos os jogadores iriam lutar pelo controle dessa zona, defendiam antes uma forma mais subtil, indireta, de lutar por essa zona: provocar o avanço dos peões contrários de forma controlada para depois os usar como alvo a abater.

Por último, os adeptos do xadrez clássico tinham horror a debilidades no seu próprio terreno e desenvolviam as suas peças no sentido de evitar a todo o custo a criação de fraquezas que pudessem ser exploradas pelos adversários. Os hipermodernos, ao invés, já tinham uma postura muito menos dogmática em relação às debilidades: podiam ser auto-provocadas desde que as mesmas trouxessem compensações dinâmicas que pudessem ser exploradas.

A defesa Nimzowitsch, cujos primeiros lances podem ser vistos no centro da imagem que serve de motivo para esta reflexão, caracteriza-se por este tipo de filosofia de jogo. Desde o primeiro lance que as negras usam o seu cavalo de forma ostentatória para provocar

os peões das brancas, fazendo-os progredir para mais tarde serviram de alvo de ataque. Donde, para avançarmos no argumento, ao colocar os primeiros lances da defesa Nimzowitsch em cima do tabuleiro, Duchamp quis não só homenagear Aron Nimzowitsch como também todos os outros ídolos hipermodernos.

Esta hipótese faz ainda mais sentido quando sabemos, através das partidas jogadas por Duchamp, bem como de numerosos trabalhos biográficos que sobre ele foram escritos, que Duchamp era um fervoroso adepto do xadrez hipermoderno.<sup>8</sup> Duchamp não só usava na prática os princípios do xadrez hipermoderno, como inclusive tinha uma cópia amplamente anotada do célebre livro de Nimzowitsch *O meu sistema*. Mais: Duchamp chegou mesmo a emoldurar o registo de uma partida que jogou e empatou contra Tartakower em 1929, um dos seus ídolos e figura-chave do hipermodernismo.<sup>9</sup>

Assim sendo, faz sentido pensar que a posição que se encontra em cima do tabuleiro na imagem homenageia esta filosofia de jogo até porque, como sabemos, Duchamp foi um «jogador» hipermoderno na arte, controlando o tabuleiro do jogo à distância e promovendo um tipo de arte diferente, não retiniana, com humor, que vinha pôr em causa todos os princípios dogmáticos da história da arte. Os seus *ready-mades*, ainda que tenham sido realizados antes mesmo do surgimento desta filosofia no xadrez, estão em clara sintonia com o *zeitgeist* e com estes lances «humorísticos» das defesas hipermodernas: movimentos de peças que obrigavam o adversário a expor-se, a avançar com os peões no centro do tabuleiro, para mais tarde poderem servir como alvos de ataque. Citando Arturo Schwarz, editor do primeiro catálogo das obras completas de Marcel Duchamp:

And let not be forgotten that true humor – in the words of Nimzovich, a great chess theoretician like Duchamp himself – «often contains more inner truth than the most serious seriousness». Nimzovich’s revolution in chess strategy has been defined as both neo-Romantic and hypermodern – two adjectives that could be just as appropriately applied to Duchamp’s revolution in the visual arts.<sup>10</sup>

Existem, porém, alguns elementos desta imagem que não encaixam tão bem nesta narrativa e nos obrigam a colocar novas questões. Sabemos, através da biografia xadrezística de Duchamp, que o artista era sobretudo um jogador de negras. Nas Olimpíadas de 1930 que jogou como membro da equipa francesa, Duchamp jogou a maioria dos jogos com as peças negras, numa estratégia de equipa claramente premeditada.<sup>11</sup> Por outro lado, a filosofia do jogo que Duchamp procura homenagear nesta imagem, o hipermodernismo, tornou-se célebre sobretudo pelas contribuições que fez ao jogo no campo da teoria das aberturas, ou mais concretamente das defesas de negras. Assim sendo, cumpre-nos perguntar: por que motivo não aparece Duchamp a jogar de negras, tanto mais que todo o seu percurso foi claramente jogado no campo da oposição e não propriamente ao lado das teorias da arte dominantes, ditas *mainstream*?<sup>12</sup>

Convém recordar que Marcel Duchamp iniciou a sua carreira artística na pintura e foi «aconselhado» pelos seus próprios irmãos mais velhos, que já tinham presença artística reconhecida, a não expor um dos seus primeiros quadros – *Nu descendendo a escada, nº 2* – numa exposição de cubistas no Salão dos Independentes, em Fevereiro de 1912, pelo facto do quadro insinuar um nu em movimento, o que remetia «perigosamente» para o campo do futurismo. Este episódio, como sabemos, representou um momento de viragem na vida de Duchamp, levando-o até aos Estados Unidos

onde acabou por triunfar enquanto artista.<sup>13</sup>

Por outro lado, lembremo-nos também que a peça que se encontra no centro da intrigante imagem, *La mariée mise à nu par ses célibataires, même* (*A noiva despida pelos seus celibatários, mesmo*), foi realizada entre 1915 e 1923, no período posterior a essa rejeição, e corresponde a uma das peças mais enigmáticas da obra duchampiana, a começar pelo próprio título da peça que remete para um trocadilho. Talvez a noiva que foi despida pelos celibatários o ame a ele (m'aime) e não ao noivo?

Por outro lado ainda, a figura feminina que aparece na imagem remete-nos para um outro trocadilho, ou se quisermos para uma faceta andrógina de Duchamp, como já vários autores têm referido, lembrando-nos que Rose Sélavie foi também uma personagem muito importante do seu trabalho que aparece no título de alguns das suas criações artísticas da década de 1920 (ex: *Why Not Sneeze Rose Sélavy?*, 1921) ou mesmo como «autora» dessas obras (ex: *Fresh widow*, 1920)

Se juntarmos a todas estas peças do puzzle uma outra que remete uma vez mais para a posição do tabuleiro, talvez tenhamos encontrado a solução desta charada conceptual. Como já foi dito, a defesa Nimzowitsch que se encontra aparentemente representada na imagem nunca foi uma defesa muito popular junto dos xadrezistas; contudo, essa mesma defesa faz lembrar uma outra bem mais conhecida, que representa os mesmos lances de forma invertida: a defesa Alekhine.<sup>14</sup> Duchamp conhecia-a bem porquanto fazia parte do seu repertório de negras.

A defesa Alekhine é uma das respostas possíveis contra o avanço inicial do peão de Rei (1. e2-e4) e apesar de não ser considerada com uma das respostas mais eficazes de negras é seguramente

uma das mais provocativas. A ideia central, à semelhança da defesa Nimzowitsch, é contra-atacar logo a partir do primeiro lance, provocando o centro do adversário, fazendo-o avançar no sentido de o debilitar, e posteriormente usá-lo como alvo a abater.

A defesa Alekhine foi jogada pela primeira vez em 1921 num Torneio Internacional de Budapeste, como o próprio nome sugere, por Alexander Alekhine, um extraordinário jogador de xadrez de origem russa, que se naturalizou francês em 1925 e se tornou campeão do mundo de xadrez em 1927, ao derrotar Capablanca em Buenos Aires por 6-3 (e mais 25 empates).<sup>15</sup>

Em 1930, cinco anos após a sua naturalização, Alekhine aceitou começar a representar França nos jogos oficiais por equipas e Duchamp teve a honra de pertencer à equipa do campeão mundial de xadrez. Assim, através desta inversão, Duchamp convoca, de forma indireta, a sua França natal para o centro do jogo, mas colocando-a do outro lado do tabuleiro, que o artista enfrenta e vence. A exposição de Pasadena em 1963 representa precisamente esse triunfo, sob a forma de uma vingança e de uma desforra dos irmãos que tinham recusado a sua ascensão como pintor muitos anos antes, comportando-se como rivais castradores. Trata-se, portanto, duma espécie de acerto de contas: os irmãos tornaram-se irrelevantes na história de arte, e Marcel, o benjamim, mudando as regras do jogo artístico, acabou a ocupar o centro das atenções norte-americanas, que entretanto tinham ocupado o centro da história de arte conceptual, hipermoderna.

Convém relembrar que esta dinâmica do complexo fraterno é uma forma atenuada e deslocada do complexo propriamente edipiano e que por detrás dos irmãos castradores importa auscultar a rivalidade com a figura paterna, o possuidor da «mariée» e do acesso à

nudez materna, no espaço negro, infigurável, do erotismo noturno.

Assim não é apenas a França materna que ele derrota; é também o pai imaginário, o chefe da equipa, ou mesmo o pai hipermoderno simbolizado na figura de Nimzowitsch. Ou seja, o que temos aqui é a grande vitória edipiana que consagra narcisicamente Duchamp como grande jogador de brancas, capaz mesmo de despir a noiva e de exhibir e monopolizar o jogo com ela (ou contra ela).

Noutros termos, o que aqui temos sob a forma do casamento só aparentemente esdrúxulo do xadrez e da arte, é o retorno do recalcado, a realização disfarçada dos desejos libidinais e narcísicos recalcados, a solução de compromisso possível entre a impulsividade inconsciente arcaica e a sofisticação conceptual adulta, entre a arte e o xadrez, que consegue reunir numa única imagem os elementos essenciais reconhecidos pela teorização freudiana das estratégias da libido infantil e do inconsciente. Por um lado consegue condensar vários significados sobredeterminando uma única imagem (Nimzowitsch, hipermodernismo, Alekhine, Rrose Sélavie, desforra fraterna); por outro, desloca o significado mais profundo da imagem para outra cena, contribuindo para o disfarce do seu conteúdo desejante, promovendo assim todo o tipo de interpretações racionalistas. E por outro lado ainda, consegue fazer jus ao princípio hipermoderno de Aron Nimzowitsch que norteou a sua vida xadrezística e artística, segundo a qual: «a beleza de um lance não reside na sua aparência mas sim no pensamento que lhe subjaz». Que quase sempre, acrescentaríamos, como na arte conceptual, parecendo resultado de um pensamento cognitivo, emerge de tendenciosidades inconscientes.

## Notas:

1 Lembremo-nos que tanto Freud como Lacan insistiram várias vezes ao longo das suas extensas obras que o complexo de Édipo era uma das traves-mestras de todo o edifício psicanalítico. A título de exemplo, reproduzimos aqui duas passagens, uma de cada autor, que ilustram essa ideia: «Aventuro-me a dizer que, se a Psicanálise não pudesse gabar-se de mais nenhuma realização além da descoberta do complexo de Édipo reprimido, só isso já lhe daria direito a ser incluída entre as preciosas novas aquisições da humanidade». (Freud, S. «Esboço de Psicanálise» [1938] in *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, vol. XXIII, 1996: 206). «Descobrir que [...] a repressão sexual e o sexo psíquico estavam sujeitos à regulação e aos acidentes de um drama psíquico da família era fornecer a mais preciosa contribuição para a antropologia do grupo familiar. [...] Por isso mesmo, Freud veio rapidamente a formular uma teoria da família. Ela se baseava numa dessimetria [...] na situação dos dois sexos em relação ao Édipo». (Lacan, J. «Os complexos familiares na formação do indivíduo», in *Outros escritos*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003: 53-54).

2 «The period known as the Renaissance began in western Europe. This also the time of the reform of chess, as a result of which the bishop and especially the queen had a much great range of movement». (pos. 1049) [...] «There were also other changes in the newer rules of chess. First, castling appeared (in Lucene's book, for example, it was accomplished in two moves). Second, a pawn was allowed a double move from the initial position. However, in different countries, these rules were interpreted differently, and, in Italy, until the 19th century, 'free castling' was used, and short castling allowed the king to be put immediately on h1, with a rook on e1. Sometimes even the h2-h3 was added. However, with the exception of Italy, in the 17th century, virtually all of Western Europe already played by the same rules». (pos. 1088). In Averbakh, Y. *A History of Chess. From Chaturanga to the Present Day* (ebook ed.), Milford, Russel Enterprises, Inc., 2012.

3 Cf. [http://en.wikipedia.org/wiki/Immortal\\_Game](http://en.wikipedia.org/wiki/Immortal_Game) [consultado a 17/10/2013].

4 Cf. Réti, R. *Modern Ideas in Chess*, Milford. Russel Enterprises, Inc., 2009.

5 Keene, R, & Schiller, E., *How to Win with Hypermodern Chess Strategy – master the art of flack attacks*, Devon, Hardinge Simpole, 2003: 7.

6 Saidy, A., *La Batalla de las Ideas en Ajedrez* (Mariano Orta Manzano, Trans.), Barcelona, Martinez Roca, 1973: 30, tradução nossa.

7 *Op. cit.*: 11-12.

8 A ligação de Duchamp ao hipermodernismo já foi assinalada por vários investigadores. Cf. por exemplo, Fiala, V., *The Chess Biography of Marcel Duchamp (1887-1968). Volume One: The Early Chess Career of Marcel Duchamp (1887-1925)*, Olomouc, Moravian Chess, 2002; Keene, R., & Schiller, E., *How to Win with Hypermodern Chess Strategy – master the art of flack attacks*, Devon, Hardinge Simpole, 2003; Naumann, F., Bailey, B., & Shahade, J., *Marcel Duchamp: the art of chess*, New York, Readymade, 2009.

9 cf. Naumann, F., «Marchel Duchamp: The Art of Chess», in F. Naumann & B. Bailey (Eds.), *Marcel Duchamp: The Art of Chess*, New York, Readymade, 2009: 1-47.

10 Schwarz, A., *The Complete Works of Marcel Duchamp*, London, Thames and Hudson, 1969: 46.

11 Cf. Fiala, V., *The Chess Biography of Marcel Duchamp (1887-1968). Volume Two: On the Road to the Chess Mastery (1926-1930)*, Olomouc, Moravian Chess, 2004.

12 Lembremo-nos que no jogo de xadrez, apesar da simetria imperar, existe uma assimetria entre brancas e negras em termos de resultados pelo simples facto das primeiras poderem abrir o jogo. Estatisticamente é possível demonstrar que a diferença é considerável e que a mesma tem tendência a subir à medida que aumenta o nível médio dos jogadores. Assim, por exemplo, nas cerca de 4 milhões e meio de partidas da *chess database* de 2010 as brancas vencem em 38.8% dos casos, perdem em 29.9% e empatam em 31.3 %. Se, ao invés de escolhermos todas as partidas, criarmos filtros, e seleccionarmos apenas as partidas jogadas entre Mestres Internacionais e Grandes Mestres, as diferenças de vitórias e derrotas entre brancas e negras sobre rapidamente para cerca de 10%. Ou seja, jogar com as peças negras é claramente uma desvantagem ao mais alto nível e nesse sentido podemos dizer metaforicamente que é uma forma de jogar contra o sistema.

13 Cf. Schwarz, *op. cit.*: 16 e ss.

14 A proximidade entre as defesas Nimzowitsch e Alekhine é referida frequentemente nos livros ou websites dedicados a aberturas de xadrez. Ver por exemplo, Djuric, S., Komarov, D., & Pantaleoni, C., *Chess Opening Essentials. Volume 2 - 1.d4 d5/1.d4 various/Queen's Gambits*. Alkmaar: New in Chess, 2009: 13.

15 O falecido historiador português Dagoberto Markl publicou, em 2001, na editora Campo das Letras, um livro sobre os últimos anos da vida de Alekhine. Intitula-se: *Xeque-mate no Estoril. A morte de Alexandre Alekhine*.



