

TAQUIESCAQUISMO, OU O XADREZ COMO SINTOMA

por

Diniz Cayolla Ribeiro¹

Resumo: A aceleração do tempo é um tema recorrente no debate contemporâneo das ciências sociais e das humanidades e tem servido de motivo para diversas reflexões. O presente texto debruça-se sobre esta questão a partir da auscultação de um jogo que exige capacidades cognitivas complexas e bastante tempo: o xadrez. O surgimento dos relógios electrónicos com incrementos de tempo, o desenvolvimento de portentosos computadores com programas de análise altamente sofisticados, e a possibilidade dos xadrezistas poderem defrontar-se em rede, criaram as condições para que ocorressem diversas transformações na prática xadrezística, nomeadamente em termos temporais, viabilizando o surgimento de uma nova forma de xadrez protésico: o taquixadrez.

Palavras-chave: Xadrez; Taquipsiquismo; Cyborg; Aceleração; Alienação.

Abstract: The acceleration of time is a recurring topic in contemporary debates in the social sciences and humanities, and it has served as the subject of various reflections and studies. The present text dwells on this question through considering a game that demands time and complex cognitive capacities: chess. The emergence of electronic clocks with time increments, the development of powerful computers with highly sophisticated programs of analysis, and the possibility of chess players to challenge each other on the network created the conditions for various transformations in chess-playing practice, particularly in temporal terms, enabling the appearance of a new form of prosthetic chess: tachychess.

Keywords: Chess; Tachypsychia; Cyborg; Acceleration; Alienation.

“Nas ciências sociais, ou pelo menos naquelas que abandonaram uma concepção reducionista de sua função, as analogias são obtidas, com frequência cada vez maior, nas atividades culturais e não nos instrumentos de manipulação física — no teatro, na pintura, na gramática, na literatura, no direito e até nos jogos. O que a alavanca fez um dia para a física, o movimento de uma peça de xadrez promete fazer hoje para a sociologia.”

Clifford Geertz, 2002

¹ IZADS/FBAUP.

ABERTURA

Sintoma, em medicina, corresponde a uma alteração subjetiva da percepção que a pessoa tem do seu próprio corpo, podendo representar, ou não, o indício de uma doença. Já em psicanálise, sintoma implica um conflito entre duas tendências que se opõem. Por exemplo, quando uma pulsão erótica, que deseja gratificação imediata, entra em conflito com um juízo crítico, que percebe que a situação é inadequada, surge uma solução de compromisso que procura meios alternativos, invariavelmente menos eficazes, para a satisfação da mesma. Ao usar-se no título deste texto a palavra sintoma está-se na prática a recorrer aos dois sentidos do termo, porquanto as profundas transformações temporais de que o xadrez foi alvo nas últimas três décadas indiciam que o xadrez poderá estar doente ou a transformar-se em algo novo que esconde conflitos mais profundos.

Para se poder perceber melhor do que se está aqui a falar, irei momentaneamente mudar o sujeito do texto para a primeira pessoa do singular, e narrar o modo pessoal como assisti à transformação do jogo.

Quando comecei a jogar xadrez no clube do meu bairro em 1982, o campeão do mundo chamava-se Anatoly Karpov e havia tempo para praticar a modalidade. As partidas clássicas “lentas”, como nós lhes chamamos, eram jogadas nos torneios oficiais a um ritmo de uma hora para vinte lances. Inicialmente, cada jogador recebia duas horas para fazer quarenta lances e se ao fim desse tempo a partida não tivesse ainda terminado, e o jogador tivesse realizado os ditos lances dentro do tempo concedido, recebia mais sessenta minutos para realizar os vinte lances seguintes. Se ainda assim, se ao fim destas três horas para cada jogador, seis na totalidade, e de sessenta lances, a partida ainda não tivesse sido concluída, um dos jogadores fazia o lance secreto e a partida era adiada para o dia seguinte. Na prática, era frequente as partidas durarem cinco ou seis horas, e algumas terem realmente de ser adiadas para a tarde ou noite do dia seguinte. Lembro-me de ter passado vários serões sozinho ou com os meus colegas de equipa, a analisar variantes possíveis que eventualmente pudessem conduzir à vitória ou, quem sabe, pelo menos ao empate numa partida aparentemente perdida.

Nessa mesma altura havia uma variante temporal do jogo que era muito respeitada e apreciada pelos amantes da modalidade: o xadrez por correspondência. Nos anos 80, este tipo de jogo era realizado através de bilhetes postais que os jogadores de todo o mundo trocavam entre si. Teoricamente, cada jogador tinha um tempo relativamente curto para realizar o lance — em média, três dias para realizar um lance, com a possibilidade de acumular o tempo poupado para os lances seguintes. Na prática, contudo, as partidas duravam “uma eternidade”,

normalmente vários anos, em parte por causa do tempo dos correios, do tempo que os bilhetes postais demoravam a chegar duma casa a outra, mas também por causa de toda uma série de manobras dilatórias que os jogadores utilizavam, alegando por exemplo que não tinham recebido o postal e pedindo uma segunda via, no intuito de ter mais alguns dias para poder analisar a posição. Também em relação a este assunto, guardo ainda recordações de muitas horas passadas no meu clube a analisar posições que alguns dos meus colegas estavam a jogar há anos contra xadrezistas de outras partes do mundo.

E depois havia ainda o xadrez rápido, que era praticado diariamente pelos aficionados no clube ao fim do dia, ou nas tardes de sábado, e visto como uma forma muito agradável de passar o tempo. Em relação a este tipo de xadrez, importa distinguir duas variantes temporais: o xadrez semirrápido e o xadrez rápido. O primeiro era jogado a um ritmo de trinta minutos para cada jogador, por partida; o segundo a um ritmo de cinco minutos. Ou seja, no xadrez semirrápido as partidas duravam no máximo uma hora e no xadrez rápido dez minutos.

Entretanto, por razões profissionais e/ou académicas, estive cerca de vinte anos afastado do xadrez de competição e só regresssei aos torneios oficiais em 2003. Nessa altura, apesar do jogo de xadrez ser o mesmo, apercebi-me de que muita coisa tinha mudado no reino de Caíssa, nomeadamente em termos temporais.

Em primeiro lugar, as partidas “lentas” já não podiam ser adiadas e raramente ultrapassavam as quatro horas. Em segundo lugar, as partidas de xadrez por correspondência eram jogadas através de correio electrónico e concluídas em muito menos tempo. E em terceiro lugar as partidas rápidas eram praticadas a um ritmo muito mais acelerado: quinze ou vinte minutos nas semirrápidas e três minutos nas rápidas.

Em relação a esta última possibilidade, em abono da verdade, convém precisar que as partidas rápidas continuavam a ser jogadas nos torneios oficiais a um ritmo de cinco minutos por partida; porém, no clube, ou na internet, que são os locais habituais onde os jogadores passam várias horas do dia a jogar xadrez, o mais frequente era disputarem-se partidas de três minutos ou mesmo de um minuto, um novo regime temporal que já conta com muitos adeptos e que é conhecido internacionalmente pelo nome de *bullet chess*. Mais à frente voltarei a este assunto.

É sobre esta aceleração do xadrez que trata este texto. Que motivos ou mecanismos estão na origem destas alterações temporais da prática do jogo? Haverá algo ou alguém em particular a quem possamos atribuir as culpas? Num primeiro momento, a tendência natural é que as nossas atenções se virem para os suspeitos do costume: as máquinas. Assim, o texto foi pensado e organizado a partir de três inovações tecnológicas — o computador, o relógio electrónico e a internet —

que tiveram influencia direta na prática do jogo. Porém, como teremos ocasião de perceber, o problema é muito mais profundo e não reside apenas na transformação material. O cotidiano da sociedade capitalista contemporânea é tendencialmente caracterizado pelo taquipsiquismo, ou seja, por uma profunda aceleração de todas as funções psíquicas, e o xadrez acabou por ir atrás deste pulsar frenético. Como consequência, a dependência informática é presentemente uma realidade no universo xadrezístico, ainda que o fator humano continue a ser uma “peça-chave” de toda esta engrenagem.

2. O XADREZ E OS COMPUTADORES

Não há qualquer tipo de dúvida que a revolução informática teve consequências decisivas no mundo do xadrez. O desenvolvimento de algoritmos altamente sofisticados, com capacidades de cálculo de variantes infinitamente superiores às humanas, os avanços ao nível do *hardware*, em termos de potência e acessibilidade, bem como o surgimento de programas de *software* dedicados à prática de xadrez, equipados com bases de dados gigantescas de partidas, fizeram com que a prática de xadrez entrasse definitivamente numa nova era.

O momento de viragem é 1997, o ano em que Kasparov, na altura campeão do mundo, perdeu o match com o *Deep Blue*, o célebre computador desenvolvido pela IBM para jogar xadrez. Até essa data, muitos jogadores olhavam com suspeita a alguma sobrançeria para o jogador informático; a partir da derrota do Kasparov, as percepções mudaram radicalmente e os jogadores de xadrez passaram a incorporar nas suas análises de partidas as recomendações do “amigo” de silício.

Uma das variantes temporais que mais sofreu com a revolução informática foi o xadrez por correspondência, não só porque passou a ser possível trocar lances por correio electrónico, acelerando radicalmente o jogo, mas também porque os jogadores começaram a integrar nas suas análises as potencialidades dos cálculos informáticos. Com a entrada dos computadores no mundo da correspondência, os jogos passam a ser disputados entre máquinas e mediados por ser humanos alienados, que praticamente limitam-se a colocar os lances nos computadores para serem analisados, e a enviá-los por email aos outros “jogadores”. Aparentemente, ficam a ganhar todos aqueles que têm meios financeiros para investir em máquinas mais potentes e nos *engines*, os algoritmos informáticos que analisam as jogadas, mais avançados.

Aparentemente, porque em termos concretos a questão é muito mais complexa. Um dos aspectos que confere tanta aura ao xadrez é o seu quase infinito número de possibilidades. Em 1950 Claude Shannon publicou um artigo no qual apresenta uma estimativa do número de posições possíveis do jogo: 10^{120} . Entretanto este número foi revisto em alta, passando para qualquer coisa como 10^{123} . Se pensarmos que a estimativa do número de átomos do universo se situa entre 4×10^{78} e 6×10^{79} , ficamos com uma ideia da magnitude de possibilidades de posições de xadrez.

Uma outra forma de tentarmos perceber a grandeza do que se está aqui a falar é analisarmos o número de posições a partir do *hardware* necessário para o seu armazenamento. Uma simples pesquisa na internet fornece-nos um excelente exemplo. Existem atualmente no mundo do xadrez tabelas de finais que permitem saber antecipadamente o resultado último de posições de xadrez até sete peças (WIKIPEDIA CONTRIBUTORS, 2020, 19 de dezembro). Essas tabelas são muito apreciadas pelos jogadores de xadrez, sobretudo por aqueles que disputam torneios por correspondência, porque permitem orientar os jogos para finais vantajosos. Existem várias tabelas deste tipo no mercado, mas uma das mais populares é a “Tabela de finais de Nalimov”, não só por ser gratuita, mas também por ser considerada muito fiável. A tabela de sete peças de Nalimov analisa todos os finais de partida desde a mais simples posição — dois Reis e um peão — até posições em que possam estar os dois Reis mais cinco peças em cima do tabuleiro, sejam elas quais forem; qualquer coisa como 423,836,835,667,331 posições. Esta tabela tem o tamanho de 140 terabytes. Entretanto, já se está a desenvolver a próxima tabela de oito peças que deverá ocupar qualquer coisa como 5 petabytes e que irá analisar 38,176,306,877,748,245 posições (WIKIPEDIA CONTRIBUTORS, 2020, 19 de dezembro). Se pensarmos que o xadrez é constituído por 32 peças, e que ainda só vamos em 8 peças, torna-se desnecessário acrescentar qualquer tipo de comentário.

A enormidade de posições possíveis do xadrez cria um “problema de horizonte” (Hansen, 2009) aos computadores e abre espaço para a reentrada do humano em cena. Os *engines* não “compreendem” o jogo, não “pensam”: apenas calculam variantes. Como o número de variantes é gigantesco, tal como acabámos de ver, e ainda estamos muito longe de ter capacidade informática, tanto ao nível de *hardware* como de *software*, para avaliar todas as posições possíveis, a intuição humana, seja lá o que isto for, terá ainda muito tempo para brilhar.

John Barrow apresenta-nos no livro *Impossibilidade: os limites da ciência e a ciência dos limites*, publicado originalmente em 1998, um exemplo que ilustra de um modo particularmente feliz a relevância da compreensão humana para a prática da modalidade. Barrow mostra-nos uma posição (Fig. 1) em que existe

uma grande diferença material entre brancas e negras, mas onde o lado mais forte só poderá vencer se houver cooperação do adversário. Qualquer ser humano leva poucos segundos a avaliar a situação e a encontrar os lances repetitivos que conduzem ao empate. Porém, o computador, munido com uma “força bruta” que apenas lhe permite calcular variantes, não consegue avaliar corretamente a situação, e acaba por cometer o erro de tomar a Torre, criando deste modo uma situação desesperada para si próprio que rapidamente o conduzirá à derrota. O mais fascinante desta situação é que o exemplo apresentado por Barrow continua atual em 2020, apesar dos algoritmos mais fortes já não cometerem o erro de tomar a Torre. Dito por outras palavras, quando colocamos esta posição num computador e pedimos uma avaliação, os algoritmos continuam a considerar que o lado mais forte em termos materiais tem vantagem decisiva, porém já não sugerem o lance que perde de imediato; apresentam variantes infinitas de uma enorme profundidade, nunca pondo em causa a vantagem decisiva, quando na realidade a partida está empatada. Este exemplo mostra bem que, apesar de todo o avanço informático ao nível do *hardware* e *software*, o ser humano continua a ter na compreensão a diferença que (ainda) que lhe garante um lugar no xadrez.

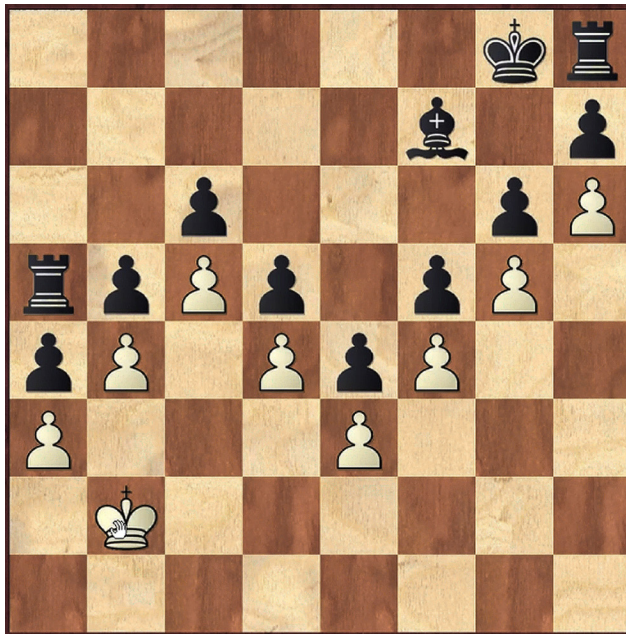


Fig. 1. Exemplo adaptado de BARROW (2005), p. 130.

Muitos outros exemplos deste tipo podiam ser apresentados. Por limitações de espaço, daremos apenas mais um, retirado do texto “Garry Kasparov is a Cyborg, or What ChessBase Teaches Us about Technology”. Neste artigo, John Hartmann, filósofo e praticante da modalidade, discute o enorme impacto que o computador teve no jogo de xadrez, mostrando-nos o modo como os fortes jogadores se preparam para os seus embates. O exemplo que apresenta centra-se numa novidade teórica usada por Tim Mirabile numa partida, que o jogador descobriu com a ajuda da máquina. A dada altura da sua argumentação, Hartmann questiona-se sobre quem foi responsável por aquele lance que deu vantagem decisiva a Mirabile? Reposta: vários intervenientes, entre os quais se encontra o jogador, a máquina e todo um conhecimento obtido no passado. Recorrendo às suas palavras:

“Por estranho que possa parecer, devemos atribuir a responsabilidade pela novidade, bem como a todos os lances restantes, tanto a Mirabile como ao computador. Melhor ainda, existem inúmeros atores, humanos e não humanos, que deviam receber algum crédito pela vitória. Consideremos todos os atores que contribuíram para a criação de 18. Td4 [lance 18, Torre d4]: os livros e revistas que Mirabile leu, os oponentes contra quem ele jogou e que estudou, os autores do Fritz e Chessbase, os fabricantes do hardware, as empresas que viabilizam o acesso à internet e permitiram a Mirabile fazer o download de novos jogos para a sua base de dados, o processador Fritz, e o próprio Tim! A agência não é uma propriedade de um ator em particular, mas sim um atributo de uma rede inteira de atores que contribuíram para a criação de 18.Td4” (HARTMANN, 2008, p. 52, tradução livre).

Esta interação entre o ser humano e a máquina, em que cada uma das partes necessita da outra para poder evoluir, mostra bem o impacto decisivo da informática e que já não é mais possível jogar xadrez sem a ajuda preciosa destas máquinas. Claro que ninguém nos obriga a usar o computador para jogar xadrez. Contudo, se queremos estar atualizados e mantermo-nos num determinado patamar competitivo, então estaremos condenados a jogar este tipo de xadrez protésico, que no fundo, vindo a partir duma perspectiva marxista, é uma forma de tirar partido do “capital constante” (o conhecimento herdado e cristalizado/armazenado nos *engines*), aliando-o ao “capital variável” (o conhecimento adquirido e vivo de cada jogador humano e da sua intuição). Abreviando: o xadrez cibernético é uma realidade contemporânea que veio para ficar.

3. O RELÓGIO COM INCREMENTOS DE TEMPO

O segundo suspeito já não é tão óbvio, embora o seu impacto tenha sido igualmente relevante na prática oficial do jogo. Chama-se relógio electrónico. Quando, na década de 80 Garry Kasparov desafiou Anatoly Karpov, usava-se ainda nos torneios oficiais de xadrez o relógio analógico que permitia apenas descontar o tempo de um modo linear. No início da partida o jogador recebia um determinado montante de tempo que ia diminuindo à medida que ia sendo gasto na reflexão das jogadas. Assim que fazia a lance, o jogador carregava no relógio, parando o seu tempo e dando início à contagem decrescente do tempo do adversário.

Entretanto, em finais dos anos 80, princípios dos 90, surgiu no mundo do xadrez um novo tipo de relógio electrónico que podia atrasar o início da contagem decrescente ou mesmo permitir ganhos de tempo após cada jogada. O primeiro tipo de controlo passou a ser conhecido nos meios xadrezísticos pelo nome de *relógio com delay* e o segundo tipo pelo nome de *relógio com incrementos de tempo*. Aparentemente, ambos viabilizam ganhos de tempo, porquanto concedem bónus temporais aos jogadores sempre que estes fazem um lance. No entanto, como iremos ver, existem diferenças consideráveis entre ambos os relógios, uma vez que só um deles permite acumulação de tempo.

Para exemplificar melhor a diferença, pensemos na seguinte situação. Imaginemos que cada jogador recebe no início do jogo noventa minutos para realizar a partida, com ganhos de trinta segundos por lance. No *relógio com delay*, o jogador beneficia desse bónus no lance seguinte, uma vez que o tempo só começa a descontar após esse atraso de trinta segundos; mas nunca pode acumular o tempo poupado. Em contrapartida, no *relógio com incrementos de tempo* tal já é possível. Assim, se o jogador conseguir fazer um lance dentro dos trinta segundos do bónus, ganha o tempo não gasto, que acumula ao tempo que ainda tem no relógio.

Esta diferença entre os dois tipos de relógios torna-se particularmente evidente nos finais da partida, em que todos os segundos contam. Imagine-se, por exemplo, que um jogador já só tem um minuto no relógio, e ainda está muito longe do fim da partida. No *relógio com delay* há uma suspensão temporal de trinta segundos, mas o jogador nunca aumenta o tempo que lhe resta. Se porventura demorar mais de trinta segundos a fazer o lance, no final do mesmo tem menos tempo no relógio. Em contrapartida, no *relógio com incrementos de tempo* tudo aquilo que conseguir poupar em termos temporais é acumulado para o lance seguinte, permitindo deste modo que o tempo vá aumentando. Ao fim de alguns lances é perfeitamente normal que o jogador que esteja a jogar com incrementos tenha mais tempo no relógio do que tinha há uns lances atrás, quando lhe restava apenas um minuto para concluir

a partida, enquanto que o jogador que esteja sob o regime do *delay* continua, na melhor das hipóteses, com um minuto no relógio e com um atraso na contagem de trinta segundos para fazer o lance seguinte.

O modo como cada um destes regimes lida com o tempo não gasto acabou por ser decisivo na seleção dos relógios. Paulatinamente, o *relógio com incrementos de tempo* acabou por se impor no mundo do xadrez, passando a marcar presença nos torneios oficiais. Presentemente, o mais comum é encontramos torneios de partidas “lentas” em que o regime de tempo é de noventa minutos para toda a partida, com incrementos de trinta segundos por lance. Tal regime de tempo acabou por se tornar consensual por premiar os jogadores com vantagens decisivas. Doravante torna-se menos frequente os jogadores com as partidas virtualmente ganhas perderem por “morte súbita”², antes do controle de tempo, uma vez que têm a possibilidade de recuperar o tempo perdido na execução dos lances que lhes restam.

Não deixa de ser curioso pensar que um dos mentores dos *relógios com delay* foi David Bronstein (1924-2006), um dos mais criativos jogadores de todos os tempos, nascido e criado na antiga União Soviética, e que o *relógio com incrementos de tempo* tenha sido patenteado pelo norte-americano Bobby Fischer (1943-2008), campeão mundial de xadrez entre 1972-74. No fundo, cada um destes relógios reflete um modo diferente de lidar com os ganhos de produtividade, que neste caso são traduzidos em tempo. No “Relógio Bronstein” há benefícios, mas não pode haver ganhos, porque não há espaço para a acumulação; no “Relógio Fischer”, há benefícios e ganhos de tempo.

Também não é nada estranho que o “Relógio Fischer” tenha acabado por se impor no mundo do xadrez. Este tipo de relógio permite criar a ilusão de que se ganha tempo, quando na realidade existe um roubo de tempo à cabeça que aumenta com os ganhos de produtividade. Uma vez mais será necessário recorrer a um exemplo concreto para ilustrar melhor esta ideia. No anos 80, como vimos, um jogador tinha em média uma hora para fazer vinte lances. Se uma partida durasse quarenta lances, e se o jogador cumprisse os controles de tempo, tinha duas horas para refletir sobre os lances; se a partida se prolongasse até aos sessenta lances, o jogador tinha três horas. No sistema atual, um xadrezista tem noventa minutos para realizar toda a partida, com incrementos de trinta segundos por lance. Se fizer quarenta lances, ganha vinte minutos, o que perfaz uma hora e cinquenta minutos, perdendo dez minutos em relação ao regime anterior; mas se fizer sessenta lances, as perdas são ainda maiores: aparentemente ganhou trinta minutos, ou seja, teve

² “Morte súbita” significa perder por tempo.

duas horas para fazer os sessenta lances, mas na prática teve menos uma hora para refletir, quando comparado com o tempo que tinha na época dos relógios analógicos.

É este tipo de diferença entre a aparência e a realidade que nos faz concordar com Hartmut Rosa (2010) quando afirma que não devemos procurar nos avanços tecnológicos em si mesmo as causas últimas das transformações a que assistimos, mas sim noutros lugares, e muito em particular na sociedade capitalista acelerada e altamente competitiva em que vivemos. Dito por outras palavras, os avanços tecnológicos permitem, mas não obrigam, que haja um aumento de produtividade dentro de um determinado período de tempo. O que fez com que se jogassem mais lances em menos tempo foi a própria lógica do sistema capitalista, que usa a tecnologia como meio e álibi para compensar e justificar o roubo de tempo. Mas o roubo existe e é retirado à cabeça... que depois é devolvido pelo aumento da produtividade. Nem Taylor se teria lembrado duma invenção tão brilhante. E Marx teria ficado seguramente fascinado se tivesse vivido o tempo suficiente para assistir à forma como os relógios com incrementos “fetichizam” o tempo.

4. A INTERNET E O CYBORG

Resta-nos falar do terceiro suspeito: a internet. O surgimento e desenvolvimento da internet veio acelerar ainda mais o jogo de xadrez, não só porque viabilizou o acesso à informação ou à troca da mesma, como por exemplo os lances de xadrez por correspondência, mas também porque obrigou os xadrezistas a terem de jogar partidas a ritmos mais rápidos no sentido de minorarem as tentativas de fraude.

A explicação é simples. A possibilidade de estar alguém do outro lado da rede a jogar com a ajuda de uma máquina é real e recorrente. Presentemente, qualquer *smartphone*, equipado com um engenho de xadrez sofisticado tipo *Fritz*, *Komodo* ou *Stockfish*, chega e sobra para derrotar a esmagadora maioria dos jogadores que passam horas a jogar partidas rápidas na internet. Assim sendo, a suspeita levou à aceleração porque quanto mais rápido for o ritmo da partida, mais difícil se torna para o adversário humano recorrer a este tipo de ajuda informática. A única alternativa que resta ao prevaricador é colocar um *engine* a jogar automaticamente. Mas nessa situação torna-se mais fácil detectar a fraude porque as máquinas, como já tivemos ocasião de perceber, jogam de maneira diferente. Em suma, o receio da fraude acabou por fazer com que o ritmo das partidas rápidas na internet passasse dos cinco minutos de antigamente para os três minutos atuais, e a moda alastrou-se aos clubes, alterando a forma como os xadrezistas se divertem. As “rapidinhas”

levaram a melhor. Os jogos de cinco minutos, pasme-se, passaram a ser vistos como uma “pasmaceira”.

A internet viabilizou ainda o aparecimento duma outra variante ultrarrápida de xadrez que atrai um número crescente de adeptos. É o já referido *bullet chess*, nome pelo qual é conhecido internacionalmente, e que consiste no seguinte: cada um dos jogadores tem apenas um minuto para tentar dar xeque-mate ao rei do adversário. Dizemos “tentar” porque, por razões óbvias, muitas partidas acabam por “morte súbita”. Mesmo assim, há quem consiga com regularidade essa proeza de dar mate em menos de um minuto, realizando partidas que fazem inveja a muitos praticantes do xadrez clássico.

Entre estas novas “estrelas”, o mais conhecido de todos é Hikaru Nakamura, jogador norte-americano de origem nipônica, que ocupa atualmente (dezembro, 2020) o 20.º lugar do ranking oficial de xadrez. Apesar de Nakamura não ser o líder do xadrez clássico, é unanimemente considerado pelos seus pares como um dos mais espantosos jogadores de *bullet chess* da atualidade. As performances que realiza online nos mais reputados websites, ou mesmo, por vezes, em exibições ao vivo, são vistas pelos aficionados como verdadeiras proezas escaquísticas, como autênticos hinos à rapidez de cálculo e de raciocínio. Nakamura simboliza por excelência a máquina de jogar xadrez, o *cyborg* do presente, que consegue realizar lances prodigiosos a uma velocidade estonteante.

Hikaru Nakamura preenche ainda uma outra necessidade central da contemporaneidade: a performatividade. A ideia de que o xadrez é um jogo que estimula a inteligência e promove o desenvolvimento de competências estratégicas já não é suficiente num mercado onde existem inúmeros jogos de vídeo que ativam essas mesmas capacidade cognitivas a partir de estímulos visuais e sonoros muito mais apelativos. O xadrez, para poder sobreviver, precisa de encontrar novas estratégias para si próprio que passam obrigatoriamente por chamar a atenção. É aqui que entram as performances de Nakamura e de muitos outros Grandes Mestres de xadrez, que através dos seus jogos, e dos seus desempenhos vistos como “extra-humanos”, transmitidos via internet para todo o mundo, conseguem atrair a atenção de milhares de adeptos da modalidade.

A propósito deste assunto, o torneio de candidatos disputado em Londres de 14 de Março a 1 de Abril de 2013, que apurou o finalista que iria desafiar em Novembro desse mesmo ano o, na altura, campeão do mundo, Viswanathan Anand, fornece-nos um exemplo perfeito do papel crucial que a performatividade desempenha no xadrez contemporâneo.

Na última ronda, os dois líderes do torneio, Magnus Carlsen e Vladimir Kramnik, encontravam-se com o mesmo número de pontos, embora o primeiro

jogador tivesse uma ligeira vantagem, porque no caso de ambos terminarem o torneio em igualdade pontual, Carlsen beneficiaria com os critérios de desempate. Esta situação levou Kramnik, que jogava com as peças negras, a optar por uma defesa considerada bastante arriscada, o que fez com que chegasse rapidamente a uma posição desvantajosa da qual nunca conseguiu recuperar. Carlsen, por sua vez, jogando com as peças brancas, optou por uma abertura muito sólida, que lhe dava no mínimo uma pequena vantagem, o que lhe chegava caso fosse necessário assegurar o empate.

Contudo, Carlsen e Kramnik não estavam a jogar um contra o outro e a situação complicou-se. Para este torneio, a FIDE (em francês, *Fédération Internationale des Échecs*), órgão máximo do xadrez mundial, optou por voltar, em parte, ao ritmo de antigamente, com duas horas para os primeiros quarenta lances e uma hora para os vinte lances seguintes, permitindo apenas o incremento de trinta segundos por lance a partir da sexagésima primeira jogada. Alguns dos candidatos sentiram óbvias dificuldades de adaptação a este “novo” regime de tempo, como por exemplo Vassily Ivanchuk, que perdeu cinco dos catorze jogos disputados por “morte súbita”. Nesta ronda final, o adversário de Kramnik era precisamente Ivanchuk e a dada altura da partida a possibilidade do GM ucraniano voltar a perder por tempo era bem “real”. Esta situação obrigou Magnus Carlsen a ter de forçar a partida, o que acabou por conduzi-lo à derrota. No final, Kramnik acabou também por perder, permitindo deste modo o apuramento do jovem GM norueguês, mas durante o clímax desta narrativa, em que havia ainda uma grande incerteza em relação a quem passaria, a comunidade xadrezística ficou literalmente presa à rede, levando mesmo a queda de vários servidores na Noruega. Há muito tempo que não se viviam momentos tão dramáticos no xadrez jogado ao mais alto nível, algo que foi comparado por um dos jornalistas que acompanhava o torneio a um *blockbuster* de Hollywood (Doggers, 2013). Afinal o xadrez também pode ser empolgante e gerar narrativas e performances que atraem multidões.

5. TAQUIXADREZ

Na segunda metade do século XVIII, Wolfgang von Kempelen inventou uma máquina que aparentemente conseguia jogar xadrez. Esta máquina atraiu a atenção de inúmeras personalidades daquela época e serviu de motivo para várias exibições públicas. Na realidade, “o Turco”, nome pelo qual se celebrou, não era mais do que uma ilusão mecânica, que escondia no seu interior, através do recurso a um

engenhoso jogo de espelhos, um exímio jogador de xadrez (e foram vários ao longo da vida deste dispositivo).

Quando olhamos para as recentes transformações no mundo do xadrez, por momentos podemos pensar que estamos novamente perante um novo “Turco”, só que desta vez invertido. Atualmente já não é o ser humano que se esconde por detrás da máquina, mas sim o minúsculo *engine* que conduz as peças do jogo por detrás da mão humana. No entanto, quando aprofundamos a análise da situação e assistimos a fenómenos mais recentes como o xadrez *freestyle*, ou ao modo como os Mestres e Grandes Mestres internacionais utilizam a informática para “descobrir” lances, percebemos que o fator humano continua a ter um papel crucial em todo o processo e que ainda há espaço para o “velho Turco”.

Na realidade é como se estivéssemos a assistir em tempo real a um conflito entre uma força bruta que produz aceleração em tudo o que toca e uma resistência orgânica muito humana, que quer continuar a ter tempo para pensar, refletir, imaginar, e tem de encontrar meios para poder continuar a existir. O resultado é o surgimento do “taquixadrez”, uma nova versão deste jogo ancestral, cuja materialização mais evidente é Hikaru Nakamura a jogar *bullet chess* na internet. Basta ver este *cyborg* a aniquilar num minuto os seus adversários para percebermos que estamos na presença do mais perfeito sintoma do modo de produção capitalista: é maquinal, ultrarrápido e altamente performativo.

E dos fracos não rezeará a história.

BIBLIOGRAFIA

BARROW, John D. (2005), *Impossibilidade: os limites da ciência e a ciência dos limites* (Maria Alice Gomes da Costa, Trans.). Lisboa: Bizâncio.

DOGGERS, Peter (2013), *Carlsen wins FIDE World Chess Candidates' Tournament after bizarre finish*. Retrieved from <<http://london2013.fide.com/en/component/content/article/1-news-en/213-carlsen-wins-fide-world-chess-candidates-tournament-after-bizarre-finish>> [consultado em 23.12.2020].

GEERTZ, Clifford (2002). *O Saber Local: Novos ensaios em antropologia interpretativa*, 5.^a ed. Petrópolis: Vozes.

HALE, Benjamin (ed.) (2008), *Philosophy looks at chess*. Chicago: Open Court.

HANSEN, Lars Bo (2009), *Improve Your Chess by learning from the Champions*. London: Gambit.

HARTMANN, John (2008), *Garry Kasparov is a Cyborg, or What ChessBase Teaches Us about Technology*. In HALE, Benjamin (ed.) (2008), *Philosophy looks at chess*, pp. 39-63. Chicago: Open Court.

LASKER, Edward (1999), *História do xadrez* (Aydano Arruda, Trans. 2 ed.). São Paulo: IBRASA.

NAKAMURA, Hikaru & HARPER, Bruce (2009), *Bullet Chess: one minute to mate*. Milford: Russel Enterprises, Inc.

ROSA, Hartmut (2010), *Alienation and Acceleration: towards a critical theory of late-modern temporality*. Malmö: NSU.

SHANNON, Claude (1950), "Programming a Computer for Playing Chess". *The London, Edinburgh and Dublin Philosophical Magazine and Journal of Science*, vol. 41 (314), pp. 256-275. <doi:10.1080/14786445008521796>.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS (2020), "Endgame tablebase". *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Endgame_tablebase&oldid=995104964> [consultado em 21.12.2020].

ŽIŽEK, Slavoj (1996), *Como Marx inventou o sintoma?* In ŽIŽEK, Slavoj (ed.) (1996), *Um mapa da ideologia*, pp. 297-331. Rio de Janeiro: Contraponto.