



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE PSICOLOGIA
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA CLÍNICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA E CULTURA

Átila Rua

**Xadrez, Édipo e Símbolo:
Considerações sobre os sentidos
de um jogo edipiano**

Brasília
2010

Universidade de Brasília
Instituto de Psicologia
Departamento de Psicologia Clínica
Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica e Cultura
Dissertação de Mestrado

Átila Rua

**Xadrez, Édipo e Símbolo:
Considerações sobre os sentidos
de um jogo edipiano**

Dissertação apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília como requisito à obtenção de grau de Mestre em Psicologia Clínica e Cultura.

Orientador:

Prof. Dr. Francisco Moacir de Melo Catunda Martins

Brasília

2010

Dissertação de Mestrado intitulada “Xadrez, Édipo e Símbolo: Considerações sobre os sentidos de um jogo edipiano”, apresentada em 16 de dezembro de 2010

frente à banca examinadora discriminada abaixo.

Este documento recebeu aprovação, conforme atestam os responsáveis:

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Francisco Moacir de Melo Catunda Martins
(Presidente da Banca)

Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá
(UnB – FE – Membro externo)

Prof. Dr. Ileno Izídio da Costa
(UnB – IP – Membro do programa)

Profa. Dra. Maria Izabel Tafuri
(UnB – IP – Membro do programa, suplente)

Dedicatória

Ao meu pai, por cada tabuleiro de xadrez como presente;

À minha mãe, por me ensinar a escrever até hoje;

Ao Maurício, *in memoriam*, por viver após a morte.
Se eu fosse Fischer, você seria Spassky em tudo o que ele tinha de melhor.
Obrigado, Amigo.

Resumo

Este trabalho cita as elaborações psicanalíticas clássicas acerca do xadrez com o intento de propor mudanças quanto ao entendimento do componente edipiano do jogo. O destaque recai sobre a insuficiência das teorias do simbolismo para retratar integralmente a extensão do Édipo enxadrístico, posto que omitem a importância singular da função paterna como executora de atos de nomeação. Verifica-se que a representação do símbolo enxadrístico, a regra que cria as jogadas, detém distinta composição, comparada ao símbolo contido na língua e nas teorias mencionadas acima. As especificidades da rede simbólica do jogo possibilitam numerosos entrelaçamentos com a linguagem, que originam símiles e metáforas relevantes para a compreensão do posicionamento do sujeito. As coincidências conceituais entre os sistemas epistemológicos da filosofia da linguagem ordinária, da psicanálise, da semiótica, das teorias sobre os jogos e do xadrez recebem detalhamento que visa a diferenciar entre o que se imagina acerca do xadrez, e o que factualmente caracteriza este jogo. A exposição dos detalhes aponta a necessidade da construção de uma semiologia própria dos atos enxadrísticos, e as mudanças na definição do símbolo terão consequência direta sobre a origem da concepção edipiana para o xadrez. Assim, constata-se que o Édipo não é onipresente na execução do jogo, conforme supunham os psicanalistas neo-freudianos, mas se propaga pelas ações dos enxadristas.

Palavras-chave: Complexo de Édipo. Xadrez. Função paterna. Imaginário. Simbólico.

Abstract

This writing goes through the classical psychoanalytical elaborations about chess to propose changes to the understanding of the Oedipian component of the game. The highlight goes to the insufficiency of symbolism theories to integrally portray the extension of chess' Oedipus, since they omit the singular importance of the father function as executor of naming acts. It becomes evident that the representation of the chess symbol, the rule which creates the moves within the game, presents a different composition, compared to tongue-specific symbols and to that created by those aforementioned theories. The specificities of the symbolic net of the game make possible to bring numerous interlocks with language, which creates similes and metaphors relevant to comprehend the subject position. The conceptual coincidences between epistemological systems such as ordinary language philosophy, psychoanalysis, semiotics, theories about games, and chess receive detailed description in order to distinguish between what is commonly thought about chess and what actually the game is. The exposition of the details calls for the necessity of construct a proper semiology of chess acts, and it is clear that changes to definitions of the symbol bring direct consequences about the Oedipian understanding in chess. Thus, it is shown that Oedipus is not omnipresent in chess playing, in the way thought by neo-freudian psychoanalysts, although it is disseminated through the actions of the players.

Key words: Oedipus Complex. Chess. Father function. Imaginary. Symbolic.

Sumário

Xadrez, Édipo e Símbolo	i
Banca Examinadora	ii
Dedicatória	iii
Resumo	iv
Abstract	v
Sumário	vi
Índice de Figuras e Fotos	vii
Introdução	Página 1
Capítulo 1: O Xadrez é edipiano?	Página 6
Capítulo 2: A insuficiência do Imaginário	Página 29
Capítulo 3: Xadrez: necessariamente Simbólico	Página 55
Capítulo 4: A função paterna e o caso das irmãs Polgar	Página 75
Conclusão	Página 90
Referências	Página 95

Índice de Figuras e Fotos

Figura 1: Abertura Ruy López, Defesa Steinitz _____	Página 23
Figura 2: Defesa Alekhine _____	Página 24
Foto 1: Garry Kasparov _____	Página 29
Foto 2: Magnus Carlsen. _____	Página 29
Figura 3: Tempo e espaço intersubjetivo (a) _____	Página 35
Figura 3.1: Tempo e espaço intersubjetivo (b) _____	Página 36
Figura 3.2: Tempo e espaço intersubjetivo (c) _____	Página 37
Figura 4: Problema de Réti _____	Página 39
Figura 5: <i>Zugzwang</i> recíproco _____	Página 40
Figura 6: Posição selada Botvinnik x Fischer, 1962 _____	Página 50
Foto 3: Morozevich e a ‘mirada’. _____	Página 53
Figura 7: Anderssen x Dufresne, 1852 _____	Página 59
Figura 8: Uhlmann x Fischer, 1960 _____	Página 60
Figura 9: Kramnik x Leko, 2004 _____	Página 60
Figura 10: Bronstein x Najdorf, 1953, (a) _____	Página 62
Figura 10.1: Bronstein x Najdorf, 1953, (b) _____	Página 63
Figura 10.2: Bronstein x Najdorf, 1953, (c) _____	Página 63
Figura 10.3: Bronstein x Najdorf, 1953, (d) _____	Página 64
Tabela 1: Restrições funcionais para criação de espaços mentais _____	Página 68
Figura 11: Napoleão em Fuga _____	Página 72
Figura 12: Susan Polgar x Ljubojevic, 1987 _____	Página 88
Figura 13: Shirov x Polgar, 1994 _____	Página 88
Foto 4: Kramnik atônito, em busca do sentido de um erro _____	Página 94

Introdução

O xadrez é um jogo continuamente assemelhado à vida em suas dimensões trágicas, existenciais e na busca pelo sentido e como tal, interessa extensamente à clínica. Alguns autores admitem que seja um retrato da cultura e reflita momentos históricos e geopolíticos, isto é, que mostre algo acerca da civilização nos mais variados aspectos: o xadrez é objeto de poemas, literatura, filmes, teoria e pesquisa em diversas divisões epistemológicas. A história do jogo, desde os primórdios na Índia, tem aproximadamente 1.500 anos, e a produção escrita a seu respeito é quantitativamente superior a tudo o que já foi escrito sobre todos os outros jogos.

O jogo, conforme executado durante a Alta Idade Média e nas épocas anteriores, era lento e muitas partidas duravam dias inteiros. As mudanças nas regras a partir do século XIV, entretanto, converteram o xadrez em um jogo mais breve e ágil, passível de ser disputado em várias partidas sucessivas. A economia de tempo e a agilidade nos movimentos das peças provocaram nova difusão do jogo a partir de um conjunto de novos livros escritos pelos melhores jogadores da época. A transição cultural observada na passagem da Idade Média para o Renascimento, e posteriormente para o Iluminismo, deslocou o centro da prática enxadrística do sul da Europa para a França e a Inglaterra. O aparecimento da imprensa escrita permitiu a consolidação da tradição oral própria do xadrez e a incorporação intensa do jogo no estilo de vida burguês naquele continente: surgiram obras famosas sobre teoria, e livros com pretensão de descrever a história da sua prática começaram a aparecer. Nesse contexto, o xadrez converteu-se em elemento integrante do ambiente dos cafés e criaram-se muitos clubes destinados a congregar enxadristas. A partir dessas reuniões, o xadrez adquiriu primeiras feições competitivas, com realização do primeiro torneio internacional em Londres, no ano de 1851.

Assumimos que esse interesse mereça contínua e devida qualificação por parte dos psicanalistas e dos clínicos em geral. Afinal, o que dizer de um jogo que tudo tem para parecer pouco atrativo – interrupção voluntária da fala pelos participantes, más perspectivas de profissionalização, isolamento prolongado e minimização da atividade muscular – mas insiste em manter-se popular e disseminar-se como patrimônio cultural? Que tipo de atração e compensação oferece essa atividade, que é e já foi foco de altas polêmicas entre os homens? Há relatos diversos na literatura (HARLEY; FINE, 1974, p. 15 e 114) e na história (KASPAROV, 2003, v.1, p. 358) que mostram o quão enraizado devém o exercício do xadrez na vida cotidiana de seus praticantes.

Essas indagações podem receber respostas distintas, de acordo com quem pergunte. Na história do xadrez, há quem o compare com uma arte detentora de *status* próprio ou com uma ciência mais ou menos exata. Seus praticantes magistrais são similarmente retratados como artistas ou cientistas pelos respectivos livros de história do jogo. Essas comparações, e outras, representam o núcleo das tentativas de compreensão acerca do que factualmente é o xadrez.

O temor ao castigo atrelado à incerteza contínua é uma das experiências centrais da prática do xadrez, especialmente entre enxadristas em competições. Durante toda a partida se desenrola um conflito mano-a-mano no qual as posições de onipotência de si e do outro são continuamente questionadas em alternância, até a culminação de um ataque que eventualmente surpreenderá a vítima, por mais óbvia e silenciosa que seja a hostilidade entre os concorrentes. A rivalidade manifesta no tabuleiro pode estender-se para além de suas fronteiras e do término das partidas, e alguns psicanalistas atentaram para este fenômeno e buscaram explicações.

Entre aqueles que se ocupam do funcionamento psíquico supostamente normal, ou desejável ou patológico, os esforços se dirigiram a desvelar certos significados simbolizados no inconsciente. Alguns elaboraram patografias de enxadristas excepcionais, outros acreditaram que discerniram a origem de representações específicas que remetem ao conflito edipiano, e há quem se interesse pelas possibilidades terapêuticas da prática do xadrez. Esses três rumos detêm importância salutar e demandam trabalhos específicos. As primeiras tentativas de descrever os intensos sentimentos de rivalidade propuseram que o xadrez oferecia um tipo de satisfação que transpassava o mero prazer de competir, e estaria localizado na atualização do conflito entre pai e filho durante as partidas. Em torno desta noção essencial, as teorias vigentes do simbolismo atribuíam significados às peças, e esses conteúdos estariam estreitamente vinculados às temáticas edipianas, tais quais o romance familiar, o complexo de castração, ao erotismo anal e fálico e ao narcisismo de um sujeito qualquer.

Um levantamento realizado em 2010, em uma complicação eletrônica de artigos em psicanálise, a PEPWeb, mostra que as citações do vocábulo ‘chess’ (xadrez) dividiam as tendências gerais na elaboração dos trabalhos conforme segue:

- a) Referências bibliográficas dos autores Chess e Chessick, cujos trabalhos não se referem ao xadrez de qualquer maneira;

- b) Citações relativas às menções de Freud relativas ao xadrez em suas Obras Completas e em sua biografia. Nas Obras Completas há duas menções no Volume II (FREUD, 2006, p. 300-302) uma das quais se refere à capacidade de síntese do funcionamento psíquico de uma paciente, e outra à organização do material patógeno em torno do núcleo psíquico; uma menção no Volume XII, intensamente evocada e discutida pelos autores em psicanálise e que será transcrita, apesar de não integrar o objeto de estudo da dissertação:

Quem pretenda aprender pelos livros o nobre jogo do xadrez, pronto perceberá que somente as aberturas e os finais permitem uma exposição sistemática e exaustiva, em contraste com a infinita variedade dos movimentos que seguem os lances da abertura. Apenas o estudo dedicado das partidas em que os Grandes-Mestres se enfrentaram pode preencher as lacunas do ensino. As regras que um analista possa dar para o exercício do tratamento psicanalítico estão sujeitas a limitações parecidas (FREUD, 2006, v.XII, p. 139).

O Volume XIV (FREUD, 2006, p. 301) contém uma comparação lamentosa entre a vida e o xadrez, na qual Freud declara que um movimento em falso pode resultar no fracasso; por fim, no Volume XXIII (FREUD, 2006, p. 122) em ‘Moisés e o Monoteísmo’, Freud se ocupa de definir a noção de ‘grande homem’ e dela exclui os mestres do jogo de xadrez. Em sua biografia oficial, redigida por Ernest Jones, há passagens que apontam o xadrez como um passatempo prazeroso para Freud, particularmente no período anterior ao século XX;

- c) Um número significativo de situações em que o xadrez é empregado como recurso no tratamento em diversos casos clínicos e que acabam por revelar parcelas mais ou menos variáveis do simbolismo dos pacientes, particularmente na relação edipiana de antagonismo ao pai. Dentre esses estudos, alguns serão mencionados no capítulo I a fim de exemplificar a tese inicial que esta dissertação retoma;
- d) Uma quantidade menor de menções concernentes ao vínculo entre o xadrez praticado pelas pessoas e o jogo executado pelos computadores, que não alteram os pontos de vista aqui contidos;
- e) Por fim, os estudos clássicos, decisivos e bastante mencionados, muito polêmicos e majoritariamente repudiados pela comunidade enxadrística, que constituem o ponto de partida deste trabalho e serão o foco da argumentação no Capítulo I.

Verificou-se que nenhum dos escritos presentes na PEPWeb, à exceção dos que integram os itens 'c' e 'e', primou por caracterizar o aspecto da representação do xadrez no psiquismo, nem por levar adiante o entendimento acerca do conflito edipiano no xadrez nos anos pós-Freud.

Esta dissertação tocará a temática relacionada ao conflito edipiano e oferecerá detalhes acerca das representações enxadrísticas à consciência. Visa-se aqui a dois objetivos maiores: 1) incrementar o entendimento relativo à ligação entre o xadrez e o complexo de Édipo a partir das perspectivas dos psicanalistas Freud e Lacan e 2) esmiuçar as características básicas da composição simbólica do jogo praticado pelos humanos, com o emprego da semiótica de Peirce e de alguns trabalhos em psicologia cognitiva. Ambos os objetivos, caso sucedam, promoverão avanços que modificarão as concepções dos enxadristas acerca do que fazem enquanto vivem o xadrez e auxiliarão os clínicos a entender melhor um nicho de sujeitos intelectualizados, ocasionalmente excêntricos e quase sempre fascinados pelo jogo, em detrimento de outras atividades aparentemente atrativas ou essenciais.

Estabelecida a previsão para os pontos de chegada, deve-se lançar luz sobre o trajeto a percorrer neste estudo teórico-argumentativo. Assim:

- O Capítulo 1 reabre a discussão acerca da essencialidade do Édipo no xadrez. Inicialmente, recebem consideração as opiniões de três renomados psicanalistas neo-freudianos que construíram as obras mais debatidas pelo público e pela comunidade especializada. Esses escritos, dignos de elogio e crítica, cada qual por méritos e falhas próprias, fornecem uma base pela qual os interessados em psicanálise repensam as leituras dos textos de Freud e Lacan. Nesse capítulo, verificar-se-á se o xadrez continua edipiano, por maneiras que não foram concebidas pelos autores dos textos de base;
- O Capítulo 2 explora os problemas contidos nas antigas teorias do simbolismo, revestidas pelo imaginário de pacientes e clínicos psicanalíticos, e inicia a desconstrução de símiles comuns e presumivelmente perniciosos. A diferenciação de Lacan entre o imaginário e o simbólico recebe densa atenção e é adotada para fazer o mais agudo contraste com os excessos teóricos apresentados no capítulo anterior. Certos ideais, fantasias e condutas corriqueiras dos enxadristas eminentes e comuns estarão em foco, e as demonstrações dos diagramas permitirão ao leitor uma revisão daquilo que se poderia conceber como lugar comum e adotar a posição reservada ao

xadrez em seu caráter essencial de jogo. Este capítulo pretende introduzir noções não aplicadas antes ao xadrez e continuar a crítica das antigas;

- O Capítulo 3 avança na elaboração da composição simbólica específica do xadrez. Ele apresenta uma contraposição de três autores maiores no que concerne ao símbolo e à linguagem: Lacan, psicanalista; Peirce, filósofo lógico e fenomenologista; e Saussure, linguista. Mantém-se demonstração por diagramas e argumentos correspondentes, caracterizando diferenças incisivas entre os sistemas simbólicos do xadrez e da língua e a definição continuada dos conceitos de espaço, tempo e pessoa específicos do jogo para demarcar aquilo que é próprio do xadrez e não deve ser arbitrariamente extrapolado. Ao término da crítica, levanta a necessidade de criar uma semiologia para os atos enxadrísticos;
- O Capítulo 4 se assemelha a um estudo biográfico de um fenômeno humano absolutamente inovador: uma família de enxadristas femininas que tomou de assalto a respectiva comunidade androcêntrica. Os comentários sobre essas celebridades se orientam a introduzir e demonstrar a influência da função paterna no xadrez, com ocasionais referências aos capítulos anteriores, e a mostrar mais uma vez como se propaga o Édipo no xadrez e os efeitos dessa disseminação.

Capítulo 1- O Xadrez é edipiano?

“Um jogador, A, mais fraco, está emparelhado em um torneio contra um jogador B, reconhecidamente mais forte e experiente, de acordo com a lista de *rating*. Os dois apertam e soltam as mãos, se sentam e aguardam o início da rodada: preenchem a planilha, acionam o relógio e sobrevivem o silêncio no tabuleiro e nos arredores. ‘A’ encontra-se indeciso sobre o que vai jogar, apesar de ter estudado com antecedência para se preparar contra ‘B’; começa a pensar que seu conhecimento é insuficiente para obter uma posição decente e imagina que qualquer escorregão pode ser fatal, mas não discerne ‘qual parte do chão é mais lisa’: o temor entra em cena. ‘A’ se torna fatalista, relaxa falsamente, com intenções de recuar imediatamente, e faz um lance aparentemente normal, e depois outro, e mais outro. Lances simples de desenvolvimento: sempre os mesmos. Chega exatamente nas posições mais fáceis de generalizar para ‘B’, aquelas que parecem esteticamente mais libertadoras ou que são supostamente sólidas na abertura, pois ‘leu algo assim nos livros’. Sente-se seguro por ter sobrevivido aos dez primeiros lances, mas observa que a posição de ‘B’ também não contém fraquezas aparentes, ou não consegue discerni-las. Observa mais uma vez sua posição e pensa: ‘tudo isto aqui parece bom para mim, mas não sei o que fazer.’ Olha para ‘B’: parece concentrado e tranquilo, quase indiferente ao que se passa, como se ‘A’ não estivesse ali.

Resolve enfim procurar um plano decente; não encontra, pois a realização dos planos 1, 2 ou 3 removeria suas peças orgulhosamente posicionadas em harmonia e promoveria o caos na sua (e apenas sua) posição. Aparecem apenas vagas imagens, vislumbradas após um semi-cálculo de dois ou três lances à frente, não muito coerentes, difíceis de avaliar. Pior: a posição atual oferece um mundo de possibilidades, muitas das quais implicam mudanças significativas e permanentes na sua estrutura de peões: não consegue conceber que nenhuma delas seja vantajosa. Subitamente, ‘A’ passa a crer que a harmonia que construiu orgulhosamente já não existe e todo o conjunto é simplesmente imprestável. O tempo passa. ‘A’ olha para o relógio; já está com 20 ou 30 minutos de desvantagem. Nova onda de fatalismo; ‘A’ começa a se sentir caçado no tabuleiro, sem realizar um único lance a mais. Demora para realizar sua jogada, pois crê que será instantânea e precisamente respondida por ‘B’. Eclode o pensamento: ‘caramba, corri em círculos, atrás do próprio rabo; o que eu demorei 23 minutos para fazer, o cara respondeu em 10 segundos. Ele vai me pegar. Já não entendo a posição, mesmo que ele tenha feito uma jogada que eu previa (e se tivesse feito uma imprevisível: pânico total! Levanta da cadeira, incontinente ou constipado, e corre já para o banheiro). Lá vou eu novamente: o apuro de tempo está chegando. Qualquer lance é melhor que nenhum lance, então troquemos peças ou façamos o mais agressivo! Vamos blefar para ver se ‘B’ se intimida, afinal no xadrez ganha quem ataca ou empata quem simplifica o jogo e ‘desistência não ganha partida’ (aforismo de Tartakower).

Executa seu lance com um rápido movimento da mão, soca o relógio com sua mão gelada e suada e lança olhar intimidador para ‘B’, que registra calmamente o lance na planilha e passa um algo a mais de tempo a contemplar a situação. ‘A’ pensa: ‘agora eu o acertei! Destruí seu plano! Está em agonia, em sofrimento por minha causa!’ Cruza os braços e se levanta mais uma vez da cadeira, vagueia relaxado pelo salão, procurando pelas partidas dos participantes mais fortes ou de seus amigos ou ‘picuinhas’. Quando retorna, ‘B’ já respondeu faz tempo e continua do mesmo jeito. Impassível. ‘A’ continua: produz mais um movimento rápido e olha novamente para o relógio, ao que ‘B’ retorna prontamente, oferecendo um Cavalos para captura por peões na sexta casa, pertinho do seu Rei rocado, ou avançando destemidamente os peões na ala da Dama. ‘A’ se apavora: percebe que todo seu esquema treme igual vara verde, as peças estão autistas e a partida está por um fio. Seus lances anteriores, viris e impertinentes, produziram fraquezas cujo único remédio é deixar um peão ou recuar uma peça, entortando ainda mais a organização de seu conjunto. Surge a sensação de bolo no estômago. ‘A’ coloca a cabeça entre as mãos e desmancha seu penteado: seu rosto parece pálido e desesperançoso. Decide apenas recuar uma peça, já tendo calculado que outros recuos permitiriam combinações de tais e tais maneiras; de repente... explode o sacrifício de peça na coluna h ou f!! ‘Olha meu Rei ficando nu, correndo igual pivete na praia de Copacabana!’ ‘A’ cai mais uma vez em si, se remorde e amaldiçoa por ter omitido uma variante tão óbvia de seus cálculos. Suspira, expira e sopra, expulsando o ar que o oprime por dentro, por pouco não proferindo referência protraída ou escatológica. Toma relutantemente a peça oferecida e recebe pronta réplica: o xeque de Dama com ameaça de mate em seguida. ‘A’ está agora impotente, absolutamente certo de que ‘B’ é um jogador forte por ter conseguido ‘ler os seus pensamentos’. Sente-se sumamente envergonhado e estende a mão para o adversário, assinalando sua intenção de abandonar e esperando transmitir um velado pedido de desculpas por ter importunado. Nos minutos ou horas seguintes, busca desajeitadamente um cumprimento de corredor ou mesmo um curto diálogo, na tentativa de entender o que foi arrancado de si na partida e como aconteceu. Nenhum sucesso. Coloca a partida no Fritz e vê o tanto de PODRES que jogou; em consolação, pôde também notar que os lances de seu fantasmagórico oponente também não foram os melhores. Reconfortado, pensa: ‘viu? Bem que achei que ele não era tão forte!’. Deixa o programa analisar a partida à noite, produzindo trocentos milhões de variações e avaliações incompreensíveis e vai dormir gostoso, com a sensação iludida de não ter sido tão esmagado...”

Jogador de clube radicado em Brasília.

‘Como (se) sentem os enxadristas?’, perguntariam os clínicos interessados no que se passa com estes jogadores-lutadores. Seria esta a primeira indagação dos cuidadores e investigadores do conflito simbólico, isento de destino, repleto de soluções parciais e temporárias, como é o xadrez. Seria razoável pressupor que a disponibilidade de soluções remetesse a um problema a ser descrito e resolvido. O impasse acontece, contudo, na constatação de que a vida não é um problema, é um acontecimento. Igualmente, a dúvida não

retrocede ante à massiva metaforização do xadrez como arte, ciência, esporte, guerra e sociedade. Ainda há quem tente resolver o xadrez, conforme feito com o jogo de damas como se o Jogo dos Reis ou qualquer outro pretendente se beneficiasse de um desfecho matemático.

À pergunta dos clínicos, alguns responderiam: ‘oprimidos em sua posição de alta responsabilidade, estabelecida a priori, como imperativos’. Não basta apenas a conformidade inclusiva no Édipo da civilização; a renúncia pulsional precisa continuar indefinidamente. Eis o enxadrista, confinado no espaço de um plano simétrico fechado, dividido, povoado por peças indiferentes ao que transcorre, apresentadas à consciência como imagens, potenciais de movimento, instrumentos de poder e receptáculos de projeções. Lá está o jogador, cabisbaixo, necessariamente alheio ao restante dos arredores, com seu campo visual restrito. Calado durante longo período, imerso em mediações inexatamente superpostas à semântica, posto que o significado enxadrístico não se evoca exclusivamente pelos lexemas empregados. As sentenças condensadas ‘no primeiro lance da partida Fulano x Cicrano, na data e lugar tais, o peão Branco vai da casa e2 até a casa e4’ pelo significante 1. e4 integram uma semiologia empobrecida de notação dos atos enxadrísticos que não lança luz sobre a incessante busca de sentido realizada por aquelas pessoas polarizadas.

Eis o humano, caracterizado pelo símbolo, submisso ao significante e à precariedade da significação e da obrigatória incompletude intrínseca a qualquer acepção de sentido que se considere. O xadrez continua a se apresentar, compulsivo e em repetição, pelo Édipo na civilização: a ascensão depende do pacto com as regras do jogo e do seguimento dos passos dos antigos pais a demarcar o caminho, com promessa exclusiva de ida, porém sem garantia de chegada. O retorno é impossível.

No simbólico, os enxadristas sabem que estão ultimamente confinados à perenidade de um símbolo fixo, sem palavra. Não há resposta definida para as exigências da Esfinge. Ainda que os Grandes-Mestres disponham de dezenas de milhares de configurações de peças a serem interligadas em encadeamento, em argumentos afinados pela dedução e eventualmente desembocados em generalizações indutivas, permanecem amarrados a um conjunto de possibilidades aproximado a 10 elevado à 128^{a} potência, supostamente maior que o número de átomos contido no universo. Este é um símbolo sem imagem, um número puro, sem designação, um ícone incorporador de uma quantidade inexistente, apesar de possível. Seu significado ainda não se mostrou integralmente realizável pelo homem: permanece abstrato. Todavia, é incrivelmente grande, um conjunto que inevitavelmente abarcará o imprevisível, o ordenado, o caótico repleto de tensão invisível ao leigo, e o absurdo. Os estreitamentos semânticos realizados pelas qualidades citadas não dão conta das sutilezas apreendidas pela

consciência, e as instâncias psíquicas invariavelmente precisam haver-se com a sempre possível intrusão da atividade pulsional agressiva, impetuosamente representada pelo ato falho, a péssima jogada, à espreita no inconsciente à espera de ser realizada como descarga.

Os escritos mais conhecidos acerca de xadrez e psicanálise lançaram luz sobre o caráter edipiano do xadrez. Os trabalhos mais difundidos são os artigos dos psicanalistas Ernest Jones, de Isador Coriat, e o livro de Reuben Fine. Jones construíra anteriormente um artigo acerca do simbolismo e lançou mão de sua teoria para explicar o conflito edipiano no xadrez, referindo à representação de conteúdos do inconsciente nas peças do jogo e elaborando a patografia de um jogador bastante conhecido, cujo trágico desfecho ocorreu rumo à paranóia; Coriat retomou as conclusões de Jones e afirmou, a partir dos achados obtidos no acompanhamento de pacientes enxadristas, que as peças são símbolos de poder e agressão e a produção do simbolismo concentrava-se no Rei e na Dama, e o romance familiar poderia ser revivido a partir da organização do conjunto das peças; Fine, ex-paciente de Jones e eminente grande-mestre, elabora asserções acerca do simbolismo do Rei e sobre os traços de caráter típicos do enxadrista e segue comentando sobre a prática do xadrez e seus principais expoentes.

O escrito clássico de Jones é a primeira referência especificamente direcionada ao xadrez, criada e amplamente citada pelos psicanalistas daquela época. Esse artigo é uma patografia de um exímio enxadrista americano, Paul Morphy, com uma tentativa de caracterizar a ligação entre o xadrez, o complexo de Édipo e o desencadeamento da psicose. O excerto a seguir é uma das declarações mais energicamente rejeitadas e parodiadas entre os enxadristas: “... está evidente que o motivo inconsciente a impelir os jogadores não é o mero gosto pelo embate característico de todos os jogos competitivos, mas o mais sinistro, o intento parricida” (JONES, 1931, p.2).

Esta asserção inaugura as associações e debates sobre o necessário componente edipiano do xadrez. Jones inicia sua argumentação a partir da explicação semântica dos lexemas ‘xadrez’ e ‘xeque-mate’ e dos nomes dados às peças, de acordo com o local em que se praticava o jogo. É notável sua constatação de que o decurso histórico da prática e das variações do xadrez aponta para a constância no significado das duas características essenciais do xadrez, quais sejam: a presença de um Rei e o xeque-mate a ele destinado:

Os antigos persas encurtaram o nome de *chaturanga* – quatro elementos – para *chatrang*, e seus sucessores árabes não tinham em sua respectiva língua os sons finais e iniciais desta palavra e a modificaram para *shatranj*. Quando ela re-emergiu no novo idioma persa, o inconsciente devia estar atuante, pois

foi encurtada para *Schah*, uma assimilação que evidentemente ligou-se ao persa *Shah* = Rei; 'xadrez' então significa o jogo real, ou o jogo dos reis. *Shah-mat*, o nosso xeque-mate, no alemão 'Schachmatt' e no francês 'échec et mat, significa literalmente 'o rei está morto' (...) Os orientalistas modernos, porém, são de opinião que a palavra 'mat' é de origem persa, e não árabe, e que 'shah-mat' significa 'o rei está paralisado, desvalido e derrotado'. Novamente, essa distinção acerca do rei faz muito pouca diferença (ibidem, p. 3).

O prosseguimento subsequente do artigo relata a história de vida de Morphy até seu padecimento psíquico na paranóia e descreve a natureza do xadrez, como um jogo-substituto para a guerra e sua natureza matemática, especificamente sádico-anal (FREUD, 2006, v.IX, p. 159; JONES, 1967):

A cativante pureza e exatidão dos movimentos certos, particularmente na resolução de problemas, combina com a pressão persistente exercida nos estágios tardios que culminam no impiedoso desenlace. A sensação de maestria suprema de uma parte se completa com a inescapável desvalia da outra. É sem dúvida este traço sádico-anal que torna o jogo tão adequado para gratificar ao mesmo tempo os aspectos homossexuais e antagonistas da contenda pai-filho. Nestas circunstâncias entender-se-á que um embate sério entre dois enxadristas impõe um desgaste considerável à integridade psíquica e provavelmente revelará quaisquer imperfeições no desenvolvimento do caráter. Todos os jogos são ocasionalmente maculados pelo comportamento anti-desportivo, isto é, pela sublimação experimentando uma regressão às suas origens pré-sociais, mas com o xadrez o desgaste é excepcionalmente grande e complicado pela circunstância de que um padrão especialmente alto de comportamento moral é exigido (JONES, 1931, p. 4).

Jones inaugura, com seu trabalho, uma busca pela compreensão dos aspectos concernentes ao simbolismo do xadrez e ao estudo das personalidades dos jogadores mais eminentes. Especificamente, Jones cria uma teoria para o simbolismo e preenche uma lacuna da obra freudiana. O artigo oferece adendos significativos à tendência típica, nos mais diversos nichos culturais consolidados, de construir biografias com o intento de deixar registros históricos fiáveis de uma época qualquer. Outros escritos posteriores tentaram elucidar o simbolismo de jogos diversos (ADATTO, 1964, p. 827-828) e justificar o emprego do xadrez para fins terapêuticos, tais quais a re-inclusão de egressos do sistema penitenciário (FINE, 1974, p. 38). As considerações pela adoção do xadrez como recurso de aprimoramento individual ainda repercutem, e as palavras do dileto biógrafo de Freud direcionaram a atenção dos psicanalistas para um tema ainda não abordado. Mais adiante, nesta dissertação, se encontram comentários acerca de um livro elaborado por um analisando e aluno de Jones, que atualiza seus pontos de vista.

Em continuação às investigações acerca das representações simbólicas do Édipo no xadrez, Coriat (1930, p. 30) elabora um escrito baseado em material – com fontes não

reveladas – retirado de análises de diversos pacientes enxadristas com níveis variados de habilidade, com o objetivo de interpretar quais seriam os objetivos inconscientes do jogo. Afirma que os pacientes mostravam sintomatologia de reações psiconeuróticas, transtornos de personalidade e neuroses de caráter com traços sádico-anais predominantes; alega que o material associado ao xadrez emergiu durante as análises e os motivos inconscientes eram sempre similares. Por essa razão, não se detém a descrever os sintomas clínicos em profundidade.

Para alguns, o prazer do jogo durante a vida adulta era uma reanimação de atividades infantis. O ganho final de prazer apresentava muitos aspectos instintuais próprios dos jogos infantis, particularmente os referentes à agressividade na manipulação de soldados de brinquedo. Um dos sujeitos, porém, era atraído pelo xadrez porque o jogo harmonizava com o que denominava padrão de vida: era uma via de escape pra suas inclinações sádicas, que a análise demonstrou serem uma formação reativa a um masoquismo bastante consolidado.

De acordo com Coriat, o motivo e os métodos da prática do xadrez harmonizam com os traços de caráter e se originam no complexo de Édipo. Os conflitos com o oponente eram padrões de conflitos originados na infância, reanimados na vida adulta e sublimados como tendências agressivas contra as peças inanimadas para gratificar impulsos hostis. Coriat sintetiza e opina que o xadrez é uma alternativa de sublimação da atividade rebelde do adulto, e um conflito entre mentalidades de traços de caráter em disputa. A organização disfarçada, em processo secundário, do complexo de Édipo em um jogo intelectualizado evita a emergência de sentimentos conscientes de culpa enquanto a partida acontece.

Todas as peças do xadrez são símbolos de força e agressão. Coriat declara que o simbolismo da Dama era tão proeminente nas análises quanto o do Rei, apesar de a Dama ser uma peça originalmente masculina nos tempos arcaicos do xadrez. No trabalho citado, o Rei e a Dama são figuras onipresentes e onipotentes, mas também emergiu simbolismo atribuído às outras peças, com grande frequência de significados referentes à castração. Quando os pacientes direcionavam os conflitos neuróticos às peças inanimadas, a manipulação desses elementos se tornava um equivalente dinâmico e substituto para os conflitos familiares. Para os sujeitos que expunham forte transferência negativa, a prática do jogo estava identificada com a situação analítica, isto é, com o sentimento de hostilidade e o desejo de xeque-mate contra o analista passivo, que estava equiparado ao Rei passivo, ao pai. Em todos os exemplos os enxadristas sentiram que eram agressores cautelosos e sua atitude mental na prática do jogo era a mesma, comparada à hostilidade em relação ao pai. O objetivo primordial era submeter o Rei – o pai – por meio do xeque-mate, isto é, castrá-lo. Trata-se da

castração simbólica de objeto imaginário, distinta da castração imaginária, terrorífica, imaginada nos genitais: o Rei morrerá no jogo e o jogador sentir-se-á castrado. A identificação com o Rei no xadrez é obrigatória, pois ele mantém a partida viva; a simbolização acontece por meio de um símile que articula o jogo com a vida e a tragédia, o que provoca a derivação de símbolos de agressividade pelas peças do xadrez. Assim, a vitória produz um sentimento de intenso prazer, porquanto o xeque-mate está inconscientemente equiparado à vingança pela castração ao pai.

Coriat afirma que todos os jogadores, amadores ou mestres, revelam suas personalidades durante as partidas, e quando as partidas dos maiores mestres são reproduzidas e estudadas, vários aspectos predominantes em sua execução puramente técnica parecem emergir. A característica mais aparente do jogo consiste no planejamento sistemático, com as peças utilizadas como símbolos de força e agressão. Esta combinação, quando tomada em conjunto com a persistência ordenada com a qual um ataque é executado ou uma defesa mantida, mais a relutância em perder uma peça, contêm os componentes próprios do erotismo sádico-anal, conforme destacado anteriormente. Durante o jogo, os praticantes mostrarão certas propriedades e idiosincrasias, ainda que o ataque ao Rei seja o único propósito explícito. No xadrez, constata-se a presença de simbolismo calcado no inconsciente e de uma via de escape que permita gratificar impulsos hostis, bem como indicadores da personalidade do jogador, conforme organizada pelo ego e pelos investimentos libidinais.

A partir das paráfrases e do resumo do artigo deste psicanalista, é possível inferir que pretendeu estudar a composição da psicopatologia típica do enxadrista. Infelizmente, o escrito não foi organizado em forma de patografia ou realizou um levantamento de hábitos e particularidades dos jogadores de modo a contribuir solidamente para o aspecto clínico dos problemas próprios e do sofrimento psíquico desse grupo de sujeitos. Embora o impacto se tenha restrito, Coriat fez uma importante ressalva, central para a articulação desta dissertação: o significado de força e agressão contido nas peças do xadrez. Esta distinção, omitida no artigo de Jones, já diferencia entre o aporte imaginário do simbolismo das peças para cada enxadrista e/ou paciente estudado, e a representação da agressividade mediada por regras disseminadas, que se apresenta como o ponto de origem para uma compreensão moderna dos caracteres edipianos do xadrez.

Um dos trabalhos mais controvertidos e repudiados pela comunidade enxadrística foi construído por Reuben Fine (1974), grande-mestre candidato ao título mundial e reputado psicanalista nos Estados Unidos, ex-analisando e amigo de Jones. Apesar da presença de

algumas diferenças entre as duas obras, Jones avaliou positivamente o trabalho de seu colega americano, a ponto de afirmar que se converteria em um clássico. (FINE, 1974, p. 111)

A primeira versão do trabalho de Fine apareceu em 1956, com *copyrights* pela *National Psychological Association for Psychoanalysis*; concedeu-se a titularidade a Fine em 1967 e realizou-se a tradução para o espanhol em 1974. O livro começa a partir da síntese e da citação dos trabalhos de Jones, Karpman (1937), Coriat (1941), Menninger (1942) e Fleming. (1943). A enumeração desses escritos faz uma breve divisão sobre os tipos de escritos construídos acerca do xadrez e da psicanálise sob diversas perspectivas; Jones elabora a patografia de Paul Morphy, considerado um dos maiores jogadores de todos os tempos, e discorre sobre as especificidades das representações do xadrez; Karpman dispõe uma breve descrição das personalidades de algumas celebridades no xadrez a partir do livro de Réti (1932), sem aprofundar em qualquer aspecto; Coriat interpreta as informações que afirma ter retirado de sua experiência clínica para corroborar os pontos nucleares da hipótese de Jones, mas introduz distinções relevantes para a evolução da compreensão das dimensões simbólicas do xadrez, e Fleming emprega o jogo como ferramenta para o tratamento de um adolescente e descreve o progresso obtido. Não foi possível encontrar o trabalho de Menninger para incluí-lo como fonte descritiva.

Se Jones procura detalhar a instalação de um destino trágico pela paranóia a partir da desconstrução de uma sublimação, acompanhada por outros eventos adversos, para ilustrar a violência da rivalidade infantil-parental, Fine retoma seus pontos e constrói um trabalho repleto de simbolismo a partir das características do Rei. A fragilidade do monarca em comparação com as outras peças, especialmente com a coordenação do conjunto das peças inimigas, evidencia intensa necessidade de proteção, é verdade: Fine utiliza-se desse fato para afirmar que o Rei representa o pênis do menino na etapa fálica e, por tanto, obriga o xadrez a implicar o complexo de castração subjacente; em segundo lugar, afirma que aloja certas peculiaridades essenciais de uma imagem própria e será atrativo a quem conceituar a si mesmo como indispensável, absolutamente importante e insubstituível. Embora não haja argumentação detalhada quanto a este ponto de vista, permite iniciar deliberações sobre uma possibilidade adicional de o enxadrista resolver conflitos centrados no narcisismo, já que a presença do Rei permite um processo de identificação que vai além do que normalmente se observa em outros jogos: assim, o xadrez concerne aos conflitos relativos à homossexualidade, à masturbação e ao narcisismo, que são particularmente relevantes durante as fases anal e fálica da infância, e corrobora as observações de Jones, citadas anteriormente.

Quanto à afirmação da repressão da agressividade, o mais provável é que seja deslocada para as peças e para as querelas verbais, em primeiro plano, e subseqüentemente reprimida, particularmente no que refere aos significados simbólicos do Rei e das peças, quais sejam: dialética castrar-ser castrado; ataque ao pai; exposição da debilidade. Por outro lado, após compreender como o xadrez funciona, isto é, depois de receber demonstrações sobre a importância do Rei por meio de derrotas com xeque-mate, o jogador se apercebe de que a captura das peças proporciona um prazer pequeno, comparado com o ataque direto e sucedido ao Rei. Eventualmente, o xadrez agrega ao inconsciente e ao pré-consciente símbolos que integrarão operações de deslocamento e condensação próprias do processo primário, e à medida que o jogador evolui, começa a direcionar também sua preferência estética e estilística para o entrelaçamento dos matizes sutis contidos no chamado jogo posicional. Essa trajetória, enquanto não for interrompida, pode proporcionar ao praticante de xadrez o encanto típico da descoberta e criação de uma obra com destino sublimatório, com caracteres de arte e de trabalho que permitam a expressão da agressividade sem violência.

A equiparação entre o simbolismo e os traços de caráter é abundante na obra de Fine, que também se refere à variedade de simbolizações de outras peças – Cavalo, Bispo e Torre – e como representações do pênis, apesar de abrigarem outros significados, os quais não enumera. Os peões, por sua vez, simbolizam crianças pequenas: podem crescer, mas permanece a proibição de serem convertidos a Rei, repita-se. Por último, Fine afirma que o Rei seja o pai diminuído ante ao filho, como se o xadrez permitisse dizer ‘para o mundo exterior, é possível que sejas grande e forte, mas se chegamos ao fundo da questão, resulta que tu és tão débil e necessitas tanta proteção quanto eu’. Existem diferenças substanciais acerca do simbolismo contido nas peças do xadrez, de acordo com os trabalhos de Fine e Coriat: o primeiro afirma que os peões representam crianças pequenas e que o Rei seria um símbolo do pênis do menino na etapa fálica; o segundo admite que todas as peças, à exceção do Rei e da Dama, seriam símbolos de agressão, e o Rei, por sua vez, seria o pai. Alguns escritos em psicanálise, criados a partir de análises de crianças e adultos, contém fragmentos de ambas as opiniões (FLEMING & STRONG, 1943; HIGHET, 1998, p. 761-774; PICKFORD, 1952, p. 53-68). Esta dissertação não legitima a afirmação de Coriat quanto ao simbolismo das peças individuais, independentemente de seu aspecto icônico, seja idêntico: Rei e Dama = pai e mãe; Torre, Bispo, Cavalo e peões = símbolos de agressão. Essa proposição é especialmente duvidosa quando se considera que os conjuntos de xadrez nas nações islâmicas não podiam, por proibição religiosa, ter peças assemelhadas a pessoas ou animais, e por isso deveriam ter fôrma abstrata (SHENK, 2007, p. 42-43). Parece inadequado

considerar que o conjunto total determine com exclusão o conteúdo das partes: simplesmente declarar que as peças sejam disfarces de representações de material sexual inconsciente com significado universal não lança luz sobre problema algum.

Subseqüentemente, Fine se empenha em tecer comentários gerais sobre o xadrez, os quais receberão argumentação correspondente. O primeiro equívoco encontra-se em afirmar que, após sua evolução até a forma moderna, “o xadrez se pratica de maneira substancialmente idêntica em todos os países civilizados e assim se converteu em um verdadeiro e cosmopolita meio de comunicação.” (FINE, op. cit., p. 14) Fine deixa de mencionar que o xadrez, como produção humana, também segue tendências políticas e artísticas, conforme notou Réti (1924, p. 17): assim, as diferenças de linguagem e tradições culturais entre o Ocidente e o Oriente estavam ainda bastante demarcadas antes da II Guerra Mundial. Mesmo hoje ainda não se verifica a presença de talentos japoneses na comunidade enxadrística mundial, provavelmente porque neste país prevalece a prática do shogi, antiga variação do xadrez. Se Fine afirmasse o mesmo ponto de vista na atualidade, ele estaria mais próximo de lograr veracidade, pois a Índia, a China, o continente americano como um todo e o norte da Europa realmente se integraram de maneira importante entre as nações praticantes sob as mesmas regras. A relevância da asserção de Fine, incorreta como se apresentou, está em prolongar a discussão acerca da universalidade do Édipo, caso o xadrez seja mesmo um jogo edipiano conforme apontam os psicanalistas. Interessa reconhecer, todavia, que o Édipo se universaliza entre os povos, por meio do xadrez, com o que este ou seus praticantes tenham de intrinsecamente edipiano, e o que está em questão é a inserção da regra convencionada nos seres humanos biológicos.

O mesmo autor comenta, em relação à homossexualidade, que uma situação em que dois homens permanecem juntos, deliberadamente, durante horas sem a presença de mulher alguma, remete irremediavelmente às implicações homossexuais. Essa asserção deve ser considerada em duas partes separadas: alguns relatos dos nichos enxadrísticos apontam que a homossexualidade masculina declarada está muito pouco evidente, mesmo nos dias presentes, mas apesar da presença cada vez mais marcada das mulheres, o xadrez permanece um jogo androcêntrico. Por outro lado, é uma petição de princípio, e quiçá uma falácia apoiada na confusão entre parte e todo, afirmar que a ausência de mulheres nas condições descritas terá implicações homossexuais, conscientes e admitidas ou não, no que concerne ao xadrez ou em qualquer outra ocupação. Fine se compromete quando parafraseia Bychowsky para enumerar mecanismos defensivos e descrever o funcionamento do homossexual,

(...) particularmente, a estrutura do ego débil baseada na disposição narcisista e pré-narcisista, a vulnerabilidade do ego ante o impacto do estímulo libidinal, a impossibilidade de renúncia à satisfação primitiva com objetos originais e o perturbador do ataque mental por ataques do instinto (BYCHOWSKY, 1954, p. 48-61).

com o intento de contrastar com o ego do jogador de xadrez, conforme seu entendimento: "... aqui o ego é forte, capaz de resistir a grande quantidade de estímulo libidinal, pode renunciar à satisfação primitiva com objetos e neutralizar em alto grau as energias propulsoras" (FINE, op. cit.).

O argumento de Fine confunde entre posição passiva e homossexualidade: não distingue a homossexualidade como forma de sexuação, já concluída. Pelo contrário, suas asserções não são suficientes para explicar a ausência dos homossexuais masculinos aos tabuleiros, mas são críticas para despertar forte antipatia à sua obra. Todavia, o mesmo autor também menciona um ponto bastante ignorado entre os leitores mais céticos: os enxadristas cultuam ídolos e imitam condutas dos homens a quem admiram. Sua hipótese é de que ocorre deslocamento da figura original do pai após a consolidação da identificação com aquela figura, mas Fine insiste na comparação com o homossexual, que seria incapaz de identificar-se com seu pai e de eleger um substituto que sirva de substrato e modelo para a fabricação de um ideal de ego masculino. É provável que a afinidade evidenciada pelos fãs, especialmente os jogadores amadores, ofereça um indício mais consistente para verificar a presença de homossexualidade reprimida e deslocada. O sucesso dos maiores jogadores em seus nichos enxadrísticos é sempre acompanhado atentamente, e seus comportamentos e preferências morais julgados informal e incessantemente pelos seus pares menos privilegiados, que podem travar discussões acaloradas sobre o caráter de seus ídolos. Não por acaso, as análises estatísticas dos resultados das partidas e torneios dos melhores enxadristas de todos os tempos oferecem apenas um retrato parcial do que os enxadristas entendem como sendo 'o maior de todos', e ainda se pondera bastante sobre o que poderia acontecer se 'fulano jogasse contra cicrano'. Talvez a escolha por este ou aquele jogador magistral esteja relacionado às eleições de objeto e deva se discutir em profundidade a partir da elucidação sobre o que é ter um pai, culturalmente instituído.

Não é neste rumo, todavia, que procede a argumentação de Fine. Este psicanalista afirma que o excesso de narcisismo caracteriza o enxadrista, que se mantém longamente submerso em seus devaneios ou a pensar em seus heróis, e essas particularidades implicariam subdesenvolvimento da capacidade de construir relações íntimas e afetivas com as mulheres. Esta asserção certamente configura um exagero por parte de Fine: mesmo no meio

competitivo, os enxadristas mais graduados e dedicados comumente se casam e mantêm relações aparentemente estáveis. Percebe-se que o conjunto de pretensões de Fine acerca da homossexualidade contrapõe abundantemente o enxadrista e o homossexual masculinos, provavelmente porque este psicanalista propôs-se a tratar, por terapia de conversão, diversos casos em que a homossexualidade figurava como sintoma (WIKIPEDIA, 2010). As suposições de Fine se aproximam do etnocentrismo projetado, do julgamento dos povos e sujeitos de acordo com regras que não as suas próprias.

Em síntese, Fine assevera que os conflitos libidinais que encontram satisfação no xadrez se organizam no que há de comum a todos os homens nas fases anal e fálica, particularmente nos aspectos referentes à agressividade, ao narcisismo e atitude em relação ao pênis. O centro do simbolismo no xadrez estaria concentrado no Rei, que estaria sobre-determinado e poderia ter três referências distintas: pênis do menino na etapa fálica; imagem de um sujeito que se considere insubstituível e indispensável, porém débil; e o pai rebaixado à estatura de menino. Todas essas indicações, assim como as diversas afirmações de Jones e Coriat acerca das representações edípianas, estão apoiadas em suas próprias teorias de objetos e temas imaginários, que têm o mérito de centralizar as questões relativas ao narcisismo do sujeito, mas devêm incompatíveis entre si e com outros aparatos teóricos. Mais especificamente, a época em que os referidos trabalhos foram criados estava sob o auspício da teoria do simbolismo de Jones, que é distinta do entendimento do simbólico relacionado às regras. O foco da psicanálise naquelas décadas estava no imaginário humano e nas relações metafóricas do tipo símiles, e esta concepção receberá crítica nas páginas seguintes.

De acordo com Freud (2006, v.XXI, p. 16) em *O Futuro de uma Ilusão*, a cultura compreende todas as normas necessárias para regular os vínculos recíprocos entre os humanos. Em sua argumentação, Freud toma como sinônimos os termos cultura e civilização, e as traduções dos títulos desta obra alternam entre aquelas duas palavras. Este trabalho empregará o segundo, para referir à temática da compulsão e renúncia do pulsional para a vida na sociedade.

Para viver em comunidade, o sujeito deve renunciar à satisfação pulsional. A renúncia se impõe por meio de condições mais ou menos implícitas no interdito, constitutivas da dependência que permite a sobrevivência de um grupo: “não matarás” e “não ficarás com teus pais”. Estes são os imperativos típicos de qualquer grupamento humano aculturado, em contraste com a barbárie. A diferenciação sexual a partir do Complexo de Édipo no menino e na menina são pouco relevantes para o nosso estudo, já que Freud deparou-se com a presença de inclinações amorosas e odiosas em direção a ambos os pais, em qualquer caso (FREUD

2006, v.XII, p. 196). Apesar de o complexo de Édipo surgir em um momento relativamente tardio da elaboração freudiana, os germes do entendimento desse conceito estão perceptíveis nos seus escritos mais precoces (FREUD 2006, v.I, p.316; idem, 2006, v.IV, p. 287-289) e permeiam toda a sua obra.

A manutenção da civilização depende de normas, instituições e mandamentos que protejam as edificações da cultura. Entretanto, os progressos obtidos no domínio e instrumentalização da natureza talvez não encontrem paralelo na regulação dos assuntos humanos: neste âmbito, a satisfação tem se mostrado deveras precária. Por esse motivo, torna-se fundamental aliviar o fardo imposto pelo sacrifício do pulsional imposto aos homens, isto é, ressarcir-los de maneira que continuem a executá-la. A obra de Freud comenta o valor da arte como satisfação substitutiva para as renúncias mais antigas pela civilização. Todavia, é imperativo lembrar o valor dos jogos como recursos acessíveis e amplamente propagáveis na sociedade; assim como as criações artísticas, eles integram o patrimônio anímico da civilização e conseguem retratá-la com certa fidelidade.

Freud alude também ao desvalimento e ao desconcerto humanos perante a natureza e insiste sobre a necessidade infantil de personificar os poderes com que se defronta de maneira a com ele estabelecer uma relação. A argumentação freudiana recai essencialmente sobre a construção de representações religiosas humanizadas, ocasionalmente denominadas ‘deuses’, com a missão moral de compensar as deficiências e os prejuízos da civilização e a missão de preservação dos homens frente ao poder arrebatador da natureza. Por outro lado, Freud também lembra que é a própria civilização, o fornecedor dessas mesmas representações compensadoras de deficiências: os sujeitos as recebem acabadas e ele não seria capaz de influi-las abertamente.

Enquanto buscava a explicação da gênese dos sistemas religiosos na construção do mito da horda primitiva, em Totem e Tabu, o criador da psicanálise lembrou que o totemismo não surgiu da necessidade religiosa, e sim da necessidade prática e cotidiana da humanidade. (FREUD, 2006, v.XIII, p. 118). Afinal, quando havia um pai onipotente, cruel, proibidor do acesso dos filhos às mulheres, os filhos o mataram e o comeram; ambivalentes como se encontravam frente à sua anterior impotência perante um poder absoluto, não mediado, sobre eles se abateu uma culpa terrível e o temor à represália. Assim, pela incorporação devorante do canibalismo, preservaram a potência do pai e colocaram fim à violência mediante um pacto entre os homens pela posse das mulheres, O pai primitivo, idealizado enquanto pai morto, se converte na garantia desse pacto entre irmãos: cada um adquire direito ao exercício da sexualidade, em respeito à regra comum, criada à ausência do pai. O que funda a civilização é

o assassinato do pai primitivo, gozador e castrador: este deixa seu lugar ao pai edipiano, que representa a lei que impõe, mas não é ela. Na filogênese que Freud constrói a partir de suas leituras antropológicas, o mito da horda primitiva aparece na origem do mito edipiano (KAUFMANN, 1996): com efeito, organiza a lei da proibição do incesto ao redor da transmutação simbólica da figura paterna. Nesta lei, o primeiro não é o incesto, posto que antes da interdição há apenas sexualidade anárquica: a proibição demarca o que é o incesto e como ocorre a regulação do acontecer amoroso. Em contraste, a lei pré-existe no mito edipiano, no qual segundo a versão psicanalítica, o incesto vem primeiro: o menino pretende matar o pai para realizar a união com a mãe, e somente renuncia ante à ameaça de castração. Assim a ele se permite converter, por sua vez, em homem e pai, e o complemento lacaniano é oportuno:

O que encontramos efetivamente na fantasia da menina, e também na do menino? Na medida em que a situação gira em torno da criança, a menina encontra o pênis real ali onde ele está, mais além, naquele que pode lhe dar a criança, a saber, nos diz Freud, no pai. É na medida que ela não o tem como pertence, é mesmo na medida em que renuncia a ele, claramente, nesse plano, que ela poderá tê-lo como dom do pai (LACAN, 1995, v.4, p. 207).

Adicionalmente, Freud estabelecera em seus estudos acerca da libido (2006, v. XIV, p. 193), que a energia livre segue o caminho das necessidades narcisistas e se adere aos objetos que asseguram sua satisfação. Assim, a mãe é relevada nesta função de satisfação pelo pai, após a emergência do complexo de castração; entretanto, a relação com o pai fica tingida de uma peculiar ambivalência: se representava um perigo e era o foco originário da ocorrência da impotência, o pai passa a receber admiração e ser o modelo seguinte de identificação. É esta transmutação que permite, na concepção freudiana, a destruição do complexo de Édipo e a subsequente herança do super-ego e a entrada na fase de latência (idem, 2006, v.XIX, p. 193-194). Os indícios da ambivalência do vínculo com o pai estão netamente impressos em todas as religiões, dizia Freud; esta dissertação propõe uma adicional extensão e cria a hipótese de que o sentimento ambivalente ocorre corriqueiramente entre os enxadristas, em vários fenômenos comuns.

Em cada época, os enxadristas mais eminentes são mais visados, alvos de constante escrutínio acerca dos seus comportamentos e estilos de jogo. Em geral, os jogadores menos proficientes apresentam miríades de sentimentos em relação aos mais experimentados, conforme revelou uma conhecida enxadrista-jornalista americana (SHAHADE, 2005) em diversas passagens de seu livro:

Para mulheres costuma ser problemático eleger modelos masculinos de papéis, pois o desejo de ser como um grande homem pode facilmente confundir-se como desejo por estar com um grande homem. Quando eu era adolescente, (...) eu achava sensuais, os bons jogadores de xadrez, mas escrevi em um jornal: maior que a atração que eu sentia, era a minha vontade de massacrá-los no tabuleiro¹ (ibidem, p. 65)!

Outrossim, mais um exemplo da mesma fonte:

É comum, por outro lado, para as mulheres se identificar com as façanhas dos homens, conforme a feminista francesa Simone de Beauvoir declarou em 'The Second Sex': 'A garota adolescente deseja primeiro identificar-se com homens; quando ela desiste, passa a querer partilhar de sua masculinidade conseguindo ser amada por algum deles,' escreve de Beauvoir. 'Normalmente ela está à procura de um homem que represente a superioridade masculina.

Em contrapartida, é válido resgatar a outrora repudiada asserção de Fine para a devida elucidação da origem desses sentimentos:

Constitui uma pugna entre dois homens, na qual intervêm grande número de fatores relacionados com o ego. Em certo sentido, toca os conflitos circundantes da agressão, homossexualidade, masturbação e narcisismo, que alcançam particular relevo durante as fases de desenvolvimento anal e fálico. Pelo ponto de vista da psicologia do 'id', as observações de Jones podem, portanto, confirmar-se e inclusive ampliar-se. Geneticamente, é o pai, ou um substituto do pai, que na maioria dos casos, ensina a criança a jogar o xadrez. Desse modo, o jogo se converte no meio resolutivo da rivalidade pai-filho (FINE, op. cit., p. 20).

Se Freud percebe, em seus estudos de caso e nas leituras e intelecções acerca do totemismo (2006, op. cit., v.XIII, p. 132), que a criança desloca uma parte de seus sentimentos do pai a algum animal, entre os enxadristas ocorre que esse deslocamento se direciona a algum jogador poderoso. Assim, o ódio proveniente da rivalidade na luta pela vitória não pode difundir-se, desinibido, na vida anímica do jogador: deve lidar com a admiração que descobre ou cultiva por essa pessoa. O jogador se encontra em uma atitude de sentimento ambivalente frente ao oponente, e esse conflito fica aliviado caso logre deslocar seus sentimentos hostis e angustiados sobre um substituto: as peças do jogo. Por essa razão, os psicanalistas clássicos apresentaram o xadrez como um recurso de resolução da contenda pai-filho e elaboraram teorias acerca do simbolismo das peças. Ademais, o deslocamento não pode tramitar esse conflito por meio de uma separação nítida entre sentimentos ternos e hostis; ocorre que o conflito continua em torno dos objetos hospedeiros do deslocamento e a ambivalência se apropria deles durante as partidas.

¹ Idem. Tradução do autor da dissertação. A transcrição da segunda frase é: 'At the time I found strong chess players sexy, but wrote in a journal that more than having crushes on them, I wanted to crush them!' Página 65.

Assim, se Freud percebeu que no retorno do totemismo na infância, o essencial seria a identificação de um homem com seu totem, é possível declarar aqui que a identificação com as peças e a atitude ambivalente frente aos jogadores poderosos, caracterizam a continuidade da contenda edípica em toda a comunidade enxadrística. Notavelmente, o deslocamento do sentimento para outros jogadores, cada vez melhores, evidencia que a significação da função paterna continua em perpétua marcha entre os enxadristas. Por essa razão os simulacros do pai têm de ser eminentemente simbólicos, emancipados do imaginário contido nas teorias do simbolismo a priori e no egocentrismo encontrado no funcionamento psíquico nas fases mais regredidas.

A comparação com o mito freudiano não se esgota nos pontos relatados. Enquanto o sacrifício no altar era peça essencial nos ritos das antigas religiões, o gerenciamento do título mundial observa condutas muito similares: assim como um sacrifício (ibidem, p. 138-141), os duelos pelo título são amplamente esperados pelos enxadristas no mundo inteiro, que se investem e identificam com o desafiante ou com o campeão. O organizador do embate, por sua vez, assegura que haverá retorno financeiro para os dois participantes. Assim como não existia reunião da linhagem sem sacrifício de algum animal, um dos dois querelantes necessita sair derrotado em nome da glória do vencedor, da tradição do título mundial e dos enxadristas em comunhão durante o período que durar o combate. A parte derrotada, assim como o animal sacrificado, jamais é relegada ao esquecimento, pois a comunidade sacrificadora, o vencedor e o perdedor integram uma linhagem, um grupo de pessoas cuja vida está ligada de tal modo em uma unidade – o jogo de xadrez – que onde quer que se encontrem na presença de um tabuleiro com peças ou usem notação falada ou escrita, saberão do que se trata. Daí o enorme apelo contido no slogan da FIDE:

“Gens una sumus” – “Somos uma gente”

A ambivalência direcionada ao pai se perpetua tanto nas religiões como nas federações enxadrísticas, isto é, não está circunscrita ao campeão mundial; na verdade, os grandes jogadores de nichos são pais enaltecidos, todos eles. Ela fica mais ressaltada nas decisões de título por embates prolongados entre dois jogadores do que em qualquer outra modalidade de torneio. Esses desafios servem para recordar que a função paterna entre os enxadristas deve manter-se em honra e às custas daqueles mesmos que ascendem ao topo e devem ser realizados para renovar o crime edípico sempre que a apropriação das qualidades de poder obtidas em outros duelos comece a esvanecer-se.

À medida que os jogadores se tornam campeões e defendem títulos vez após outra, seguidamente, se distanciam mais da igualdade inerente aos membros da horda. Eles

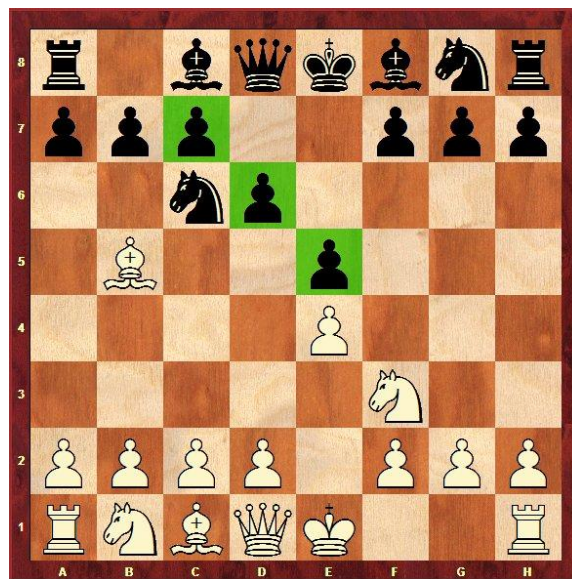
perduram, isto é, progredem simultaneamente em direção ao passado – serão progressivamente mais respeitados e lembrados, como um descendente dos tempos antigos – e ao futuro, por assumirem um aspecto caracterizado pelo caminho que abrem na História. As especulações e ponderações no que concerne à identidade do maior enxadrista de todos os tempos são contínuas, e embora não alcancem conclusões absolutas, remetem a questões ontológicas referentes ao mítico e ao suposto destino, o devir na existência. A indagação acerca de quem seja o melhor ‘de todos os tempos’ recebe argumentos provindos de análises estatísticas e apontam majoritariamente para o ex-campeão mundial Garry Kasparov. O emprego de recursos indiciais não extingue, entretanto, o valor do registro histórico nem a impregnação no imaginário dos fãs mundo afora: a enumeração dessas divergências apontará para a busca de identificação que caracteriza a escolha de objeto a partir das introjeções contidas no ideal de ego, derivadas dos pais. Em última instância, cabe fazer a comparação entre a religião e o xadrez: se Freud mostra que o devir histórico religioso está marcado pelo abandono do totemismo, seguido pelos panteões politeístas e divindades maternas e por fim culmina na emergência de uma só divindade, representada pelo grande homem e dotada de características paternas, os enxadristas desejam a emergência de uma figura única, com quem possam engrandecer-se, identificar-se e partilhar de suas vitórias para que se sintam como integrantes de uma tradição destinada ao triunfo. Esse é um motivo que confere ao campeão mundial um poder muito grande sobre os enxadristas: dotado das qualidades paternas do grande homem (idem, 2006, v.XXIII, p. 123) – a clareza no pensamento, a força de vontade, a pujança na ação, a autonomia e a independência – os outros jogadores podem admirá-lo, e ele deverá ser temido. Vale lembrar que em cada época, os estilos e escolhas preferidos pelo campeão se disseminam entre os praticantes regulares do jogo: são eles quem ditam as regras da moda. Esse caminho é o que distingue as tradições em cada época. Dois exemplos:

A posse do título mundial por Wilhelm Steinitz conferiu-lhe legitimidade para editar um periódico utilizado na demonstração das leis posicionais do xadrez. O primeiro campeão mundial decompunha a posição em elementos básicos e verificava as relações entre eles – demonstrava, por exemplo, que a estrutura dos peões determina a força ou debilidade em uma posição. As mudanças súbitas de força ou material, denominadas combinações, eram resultantes do potencial da estrutura e poderiam ser entendidas sem aludir ao gênio criativo dos jogadores de ataque. Por outro lado, também foram demonstradas as virtudes de uma posição consistente a fim de repelir um ataque injustificado, e o estudo das posições fechadas permitiu perceber que o acúmulo de pequenas vantagens sem o contato prematuro entre as peças e a destruição prematura do centro culminaria em ganhos tangíveis, instrumentais para a

vitória. Esses ganhos até hoje são denominados vantagens estáticas e são continuamente colocadas em posição de contraste e precedência para a obtenção de vantagens dinâmicas. Com o aparecimento das partidas fechadas e o aumento do número de lances, Steinitz também inferiu acerca da existência da iniciativa, contida desde o primeiro lance do jogo, no movimento das peças Brancas, e determinou que o jogador que obtenha a vantagem na iniciativa necessita atacar, sob pena de perdê-la.

Steinitz criou uma variante de defesa popular em uma das aberturas mais praticadas e estudadas no xadrez, que leva o seu nome: A Defesa Steinitz na Abertura Ruy López era uma maneira de as Pretas manterem o centro fechado e construírem uma posição sólida, mas ativa e com possibilidades de contra-ataque.

Figura 1. Abertura Ruy López, Defesa Steinitz



Nos anos 20 e 30, pós-Steinitz, a irrupção do dinamismo da escola Hipermoderna se fez aparente. Seu principal ponto de mudança é o procedimento de controle das casas centrais: em vez de ocupar aqueles pontos com peões, o centro pode ser controlado tanto pela colocação de Cavalos e Bispos naquela zona ou à distância, para que posteriormente os peões centrais do oponente sejam enfraquecidos e atacados. Esta nova concepção acerca do centro criou um vasto número de novas aberturas que se perceberam como inteiramente viáveis e obrigou os enxadristas da época a se adaptarem. Efetivamente, a abertura proposta e praticada pelos Hipermodernistas certamente modificou o valor presumido das peças, mas os detalhes do refinamento dessas concepções seriam ulteriormente desenvolvidos durante muitos anos após a morte de seus criadores. Assim, se os homens foram capazes de forçar a ocorrência de mudanças no interior do sistema de signos e códigos enxadrísticos e eram os representantes originais de idéias que necessitavam impor-se para se consolidarem, o limite real apresentado

pela morte inverte as posições: na série simbólica, os desenvolvimentos obtidos tornam-se os *representâmens* de mediação, os símbolos por excelência, de homens a trabalhar para modificar uma pseudo-língua repleta de estagnação. A expansão da rede simbólica trabalha em função de si própria, para retirar dos signos constantemente legitimados o caráter de naturalidade, de meros indicadores de algo que existe. Foi por esta concepção que o campeão Alexander Alekhine popularizou uma resposta inédita ao primeiro lance das Brancas com o peão do Rei: a então nomeada Defesa Alekhine intenta provocar o avanço excessivo dos peões centrais das Brancas para enfraquecê-los:

Figura 2. Defesa Alekhine.



Praticada até os dias atuais como um recurso-surpresa em todos os níveis de competição, a Defesa Alekhine é um efetivo meio de contra-ataque contra o centro das Brancas, à melhor maneira do Hipermodernismo.

Apoiados nas promessas de sucesso pela prática dos campeões, os livros de história do xadrez, repletos de análises feitas pelos doutos especialistas no jogo, têm grande receptividade. O estudo sistemático de obras dedicadas às partidas dos campeões mundiais é um meio conhecido de aprimoramento no xadrez, e o acompanhamento histórico aponta uma interessante tendência: os campeões de cada época têm de se defrontar continuamente, em duelos permeados de ritos, com os vários candidatos ao seu posto. Em outras palavras: após a criação formal do título mundial como símbolo de status digno do melhor jogador do mundo, a partir de 1886, as disputas travadas pelos pretendentes executam a re-elaboração do conflito parricida edipiano, no qual o campeão mundial se assemelha ao pai da horda e os desafiantes se comportam como os filhos-irmãos da horda, unidos em seu propósito de destituir o pai, mas individualmente desejosos de sua posição, conforme argumentado anteriormente.

O legendário enxadrista Garry Kasparov (op. cit., v.2, p 213) nomeou Mikhail Botvinnik, seu mentor de outrora, como o ‘patriarca’ da Escola Soviética e mostra a determinação deste último em preponderar sobre a horda composta por cobiçosos desafiantes:

Todos em Leningrado eram alunos de Romanovsky, mas eu não ia àquele clube, e por isso Romanovsky me odiava... Também com Levenfish as relações eram frias... Bogatyчук detestava o poder soviético, era uma pessoa inescrupulosa. Perdi para ele em 1927, e depois mais duas vezes... Com Euwe as relações eram frias, quando éramos rivais, por exemplo em Groningen 1946... O primeiro com quem eu cortei relações totalmente foi Bronstein: durante nosso match, ele se comportou de forma escandalosa. Fazia seu lance e saía rapidamente do palco, então de repente surgia do nada e voltava a se esconder. Havia risadas no salão, e isso interferia em meu jogo. E quanto ao fato de que durante nossa partida ele estivesse pensando mais sobre o destino de seu pai², ele foi induzido a dizer isso por Vainstein – seu gênio maligno. Este era um homem terrível, simplesmente terrível; ele me odiava, e não queria que eu me tornasse campeão do mundo... Durante os últimos anos passei a me relacionar normalmente com Bronstein, mas ele ainda me odeia... Com Petrosian também eu não tinha qualquer relacionamento depois de ele ter se comportado de forma bastante inapropriada durante nosso match... Com Smyslov eu também tinha um relacionamento agudo... Eu tinha boas relações com Karpov, mas então foram deteriorando quando ele começou a declarar que não havia uma Escola Soviética de Xadrez. E depois, quando ele começou a oprimir Kasparov, eu fiquei do lado de Kasparov... Garry agora joga pior do que há dez anos... antigamente ele jogava como Capablanca, conforme eu lhe havia ensinado, posicional... mas não é a primeira vez que as pessoas viram as costas para mim; no final das contas ajudei Kasparov não por causa de suas qualidades pessoais, mas porque ele é um jogador maravilhoso... com quem eu preferiria ficar numa ilha deserta, Karpov ou Kasparov? Se tivesse que escolher entre Karpov campeão ou Kasparov campeão, eu preferiria ficar sozinho na ilha...

Naquela época, importantes autoridades russas contatavam diretamente os jogadores durante os torneios, com indecorosas propostas de combinação de resultados. A influência de Botvinnik como campeão mundial e ferrenho representante do comunismo permitiu-lhe propor uma regra de retorno: se o campeão mundial fosse derrotado em um duelo pelo título, teria direito à revanche no ano subsequente. O ex-campeão Kasparov, em sua série literária ‘Meus Grandes Predecessores’, oferece um retrato sugestivo dos problemas resultantes da manutenção dessa regra enquanto durava a influência de Botvinnik e o funcionamento do regime socialista na URSS: “Depois de seus duelos comigo, Bronstein, Smyslov e Tal nunca voltaram a exhibir sua força anterior. Eu sou o responsável por isso, pois expus suas debilidades, e então todo mundo sabia como devia jogar contra eles.” (ibidem, p. 245)

Naturalmente, se ‘O Patriarca’ não gozasse de prestígio prolongado e abundante entre as autoridades do Partido Comunista da URSS, seus adversários se encorajariam em realizar novas tentativas. Este não era o único privilégio desfrutado por Botvinnik: na década de 50, os

² O pai de Bronstein era judeu e fora torturado durante a década de 40, no governo de Stálin, que favorecia Botvinnik – ressalva nossa, do mesmo livro.

adversários mais poderosos eram ainda seus conterrâneos, e ele requereu à FIDE que limitasse o número de representantes do mesmo país nos Torneios de Candidatos a apenas cinco, em um total de oito vagas. Seu requerimento foi deferido, e com isso ele não precisou bater-se novamente com Bronstein e outros candidatos perigosos. Este privilégio foi informalmente reconhecido como ‘a regra Botvinnik’.

Assim, eis o ‘pai da horda’ soviética transformado em um ditador, portador de leis personalizadas, representativas de si próprio, à semelhança que Stálin realizara com seu culto à imagem enquanto ditador na URSS. Kasparov, seu ‘filho simbólico’, posteriormente imitou-o quando decidiu romper com a FIDE e criar uma organização separada para gerir o título e influenciar o mundo enxadrístico. Embora Botvinnik fosse um trabalhador dedicadíssimo e patriótico, sofreu e beneficiou-se com os ambíguos efeitos da interferência política das autoridades de seu país. Este é um dos exemplos em que os campeões se favorecem da organização criada por eles, mas impedem os progressos em seu respectivo ofício, reprimindo todas as tentativas de ascensão dos jovens ao gozo pleno de suas realizações máximas (no caso do xadrez competitivo, a conquista dos títulos; quanto à horda primordial, o acesso às mulheres). Kasparov também evidenciaria intermitentemente uma indelével tendência de prolongação à castração aos jovens: sua reação à derrota contra um jovem Grande-Mestre, Teimour Radjabov, foi acompanhada pela remarcável assertiva: “é a primeira vez que perco contra alguém nascido depois da minha conquista do título mundial” (CHESSBASE NEWS, 2003).

Por outro lado, continua inadequada a simplificação do esquema geral do Édipo de modo a considerar apenas a intenção parricida do filho perante o pai. A relação de Kasparov com Botvinnik assumiu feições de pai e filho, uma vez que o genitor do primeiro faleceu quando este tinha seis anos, e o Patriarca percebeu as qualidades do menino e cultivou-o até tornar-se campeão mundial, durante mais de dez anos. Apareceram, entre os dois, diferenças incisivas no que tangia às opiniões políticas e posteriormente, nos próprios estilos de jogar. A esse respeito, a determinação de Freud a respeito do Édipo é inequívoca:

Tem-se a impressão de que o complexo de Édipo simples não é de forma alguma a sua forma mais comum, mas representa muito mais uma simplificação ou uma esquematização que certamente é bastante justificada por razões de ordem prática. Um estudo mais apurado faz geralmente aparecer um complexo de Édipo mais completo, que existe sob uma dupla forma, ao mesmo tempo positiva e negativa, que é devida à bissexualidade originalmente presente nas crianças: isto quer dizer que um garotinho não se contenta em ter uma atitude ambivalente em relação a seu pai e escolher sua mãe como objeto de afeição, mas que, ao mesmo tempo, ele se comporta como uma menina e manifesta uma atitude afetuosa com relação a seu pai e

uma atitude correspondente de hostilidade e de ciúme com relação à sua mãe (FREUD; MARTINS, 1991, Cap. IX, p. 112-113).

Para o praticante eventual de xadrez, os detalhes históricos podem não fazer tanta diferença, assim como não é absolutamente relevante conhecer as fundações etimológicas de uma língua para praticá-la em atos de fala e lograr os mais legítimos efeitos. O fato de não conseguir rastrear a trajetória do pai simbólico não o retira da ordem criada pela interdição no jogo e legitimada pelas renúncias que o constituem, como na civilização. O jogo de xadrez se populariza principalmente porque oferece claras compensações pulsionais às renúncias, aos intrincamentos de condições implicadas na sua prática. A ambivalência silenciosamente dirigida ao oponente e deslocada para as peças e para o próprio conjunto do xadrez assegura o prosseguimento do devir edipiano do sujeito e do alastramento desse jogo como veículo do Édipo na civilização.

A presunção de consciência e de humanidade se traslada a tudo o que o homem pretende conceber a fim de dominar posteriormente, e não poderia ser diferente no que concerne à prática do xadrez. Conseqüentemente, ocorre também no discernimento dos sujeitos acerca do que pensam sobre os computadores enxadristas: observa-se que as máquinas são repetidamente ‘humanizadas’ pelas pessoas enquanto os programadores tentam embutir nuances de planejamento tipicamente humanas em seus programas. Por essa razão, mantém-se a pertinência de indagar acerca das máquinas executoras do xadrez. Seriam elas edipianas, narcísicas, cingidas? Não, simplesmente. Para ser edipiano é necessário estar vivo, formar um Eu a partir da primeira imagem do corpo refletido a antecipar, fragmentado, sua organização posterior e eventualmente tornar-se corpo próprio. Consecutivamente, é mister estar sob o efeito do interdito do incesto pela imposição de um representante da diferença de sexos e de gerações. Em última instância, a máquina edipiana deveria incluir-se como legítima prolongadora da ordem simbólica que a ela revelou uma possibilidade de possuir o que lhe faltava – o falo, conforme a menção anterior de Lacan.

Nada disso acontece com os computadores, nem com os algoritmos construídos por programadores edipianos, ou com as bases de partidas repletas de ódio parricida inscrito nas notações e comentários. Percebe-se, então, que o sistema de regras do xadrez é distintamente acessado pelos homens e pelos aparatos de silício, o que leva a sugerir: o xadrez não é inerentemente edipiano! O Édipo está contido tão somente em alguma(s) peculiaridade(s) não identificada(s) do pensamento do homem enquanto realiza os atos enxadrísticos. Não é intrínseco ao jogo de xadrez, mesmo que este último se tenha criado pelo homem. O símbolo empregado pelo computador não é dotado de imaginário fundado na relação dual, espelhada,

com a imagem fragmentada apreendida e percebida do corpo próprio. Uma definição de símbolo específica da linguagem de programação conduzirá mais uma vez à confusão tipicamente elusiva deste elemento:

Na LISP (LISt Processing), um símbolo é um objeto que contém informação adicional além do par identificador/localização de uma variável. Em adição à localização, que é referida ao valor célula, pode ter outras propriedades associadas, como métodos e funções (RAYNOR, 1999, p. 283).

Até que se elucide a convergência entre as definições, a ausência de evidência se manterá e os questionamentos não avançarão. Contudo, as chances dos humanos em embates contra os computadores já são insignificantes. Se Lacan afirma que o simbólico é o reino da máquina (1985, v. 2, p. 66), cabe indagar qual é a diferença no manejo da regra e do símbolo para distinguir como o humano ainda joga xadrez e o que o computador, desprovido de imaginário, realmente faz enquanto busca sentidos.

Como quer que seja, o ponto fundamental da menção aos computadores neste trabalho é indagar o que eles fazem enquanto operam a partir de um programa de procura instalado em um sistema paralelo massivo multi-nível, com forte ênfase em extensões de procura, dotado de funções de avaliação crescentemente complexas e capaz de usar efetivamente bases que contenham milhões de partidas compiladas (CAMPBELL, 2002, p. 57). De saída, pode-se descartar a possibilidade de que joguem xadrez, pois não são capazes de iniciar-se por conta própria. Por outro lado, também é indevido afirmar que estejam lutando ou guerreando, pois são indiferentes à identidade de seu oponente. Se operam de acordo com instruções claras, são construídos para um propósito qualquer e oferecem vários resultados esperados, é de esperar que os computadores sejam trabalhadores. Isto suscita mais uma questão relevante: a redefinição do próprio conceito de trabalho, que escapa ao propósito deste escrito. Contudo, fica patente a especificidade da tragédia edipiana à vulnerabilidade humana. O xadrez, assim como a célebre trilogia de Sófocles, é constituído por muitas tradições e extensas compilações históricas que, conforme veremos, unificam os homens em seu desvalimento e na busca pelo sentido apreendido e recriado pela consciência. Não por acaso, o Jogo dos Reis é continuamente comparado à vida; as similitudes, porém, aludem à crueza das lutas e integram a persistência das fixações imaginárias do enxadrista. O próximo capítulo apontará as dificuldades subjacentes a essa tendência.

Capítulo 2 – A insuficiência do Imaginário

Fotos 1 e 2: Garry Kasparov, ex-campeão e Magnus Carlsen, número 1 do mundo.
Uma relação edipiana?

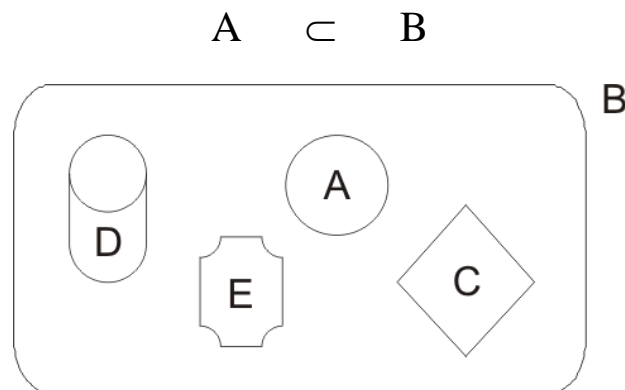


O simbolismo contém grande parte dos elementos que formam a tradição oral e escrita de um povo. Esses elementos são continuamente utilizados em estruturas de discurso histórico denominadas mitos, que detêm certas propriedades: no mito, não há enunciado implicado na primeira pessoa do singular e do plural, isto é, a pessoa que fala se refere sempre ao indefinido mítico com posicionamento na terceira pessoa do singular ou do plural. Efetivamente, ninguém detém um mito: ele é supostamente atemporal ou deslocado para uma época outra, passada e perdida no registro cultural de um povo. O relato do mito reafirma seu pertencimento às representações mais caras a um grupo de pessoas identificadas com ideais formados pelas conquistas civilizatórias (FREUD, 2006, v.XXI, p. 102). Assim, as figuras mitológicas de importância histórica recebem sucessivas descrições e designações artísticas perenes, como devem ser os ideais representados pelo povo por meio dessas imagens, isto é, a organização visual das elaborações dos ideais deve ser construída, mantida e tombada como patrimônio da cultura. Por essa razão, a imagem é o hospedeiro permanente de uma nobre norma originada que se consolida enquanto se localiza *in praesentia*.

A norma representa aquilo que faz de um povo o que ele é, entre seus membros e perante outras sociedades. As normas de lei do Direito, por exemplo, são originalmente criadas a partir dos costumes (MEIRELLES, 2005, p. 46-47) contidos na tradição de uma sociedade: por esse motivo, as tentativas de mudança das leis sofrerão sempre resistências acirradas, salvo quando determinem sobre um conjunto de fenômenos que ainda não se contemplavam no universo abrangido pelas antigas normas. Depreende-se, desta asserção, que a função primeira da lei é manter em funcionamento um sistema anterior de mediação entre direitos e deveres individuais e coletivos criados por uma sociedade, de maneira relativamente independente ao regime político que a governa. De modo similar, os enxadristas também possuem seus conjuntos de normas de operação e conduta. Essas incluem: as leis inferidas e testadas no tabuleiro, integradas por matrizes disciplinares e formadas por exemplares; seus estilos e técnicas, próprias do paradigma, e seus valores e o comportamento desejável como membros de uma comunidade. Alguns de seus membros pretendem tornar-se historiadores entre seus pares e construir relatos fiáveis do progresso de seu grupo e ofício. Observa-se com frequência que, na tentativa de compilar e conferir sentido ao relato, esses autores se fascinam por determinadas imagens atribuídas a um ou outro evento e distorcem o trabalho, organizando a obra em uma sucessão de relatos de descobertas e biografias de enxadristas eminentes como se o desenvolvimento do jogo fosse uma linha contínua cumulativa. Por conseguinte, a homogeneidade do relato assume um aspecto de consenso e universalidade que pode não deter tanta legitimidade.

Por exemplo, as razões que levaram Garry Kasparov a escolher o título “Meus/Grandes/Predecessores” para sua série literária, sem sequer mencionar as façanhas de outros jogadores enquanto campeões da FIDE (Federação Internacional de Xadrez, rejeitada por Kasparov no início da década de 90) podem oferecer interpretações variadas. Poder-se-ia indagar igualmente os motivos da inclusão dos mais eminentes enxadristas a não se tornarem detentores do título máximo em seus livros, bem como a omissão voluntária da tradição enxadrística feminina e a não adoção de uma denominação mais específica para sua série, tal qual “Os/Grandes/Campeões”, por exemplo. Ora, o título merece melhor detalhamento justificado:

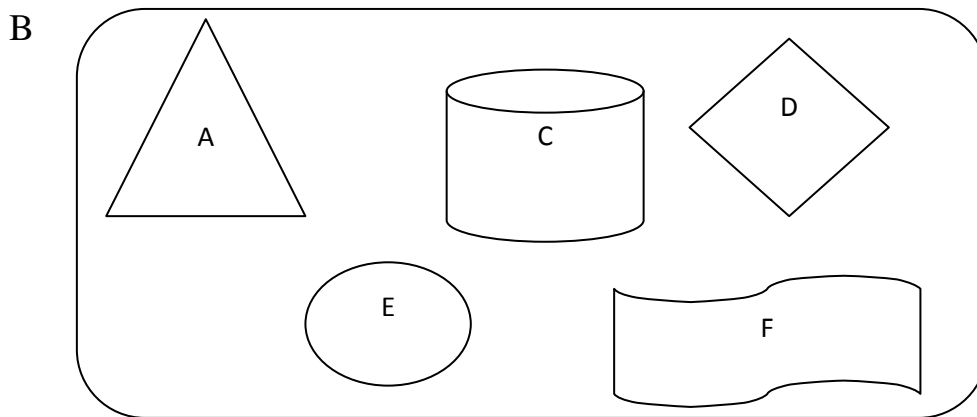
‘Meus’ é um pronome pessoal, narcisista, utilizado no plural, que invariavelmente atrela um objeto a um enunciador em uma relação imaginária, fusional, de posse. Faz parte do pensar infantil que remanesce no psiquismo; é conhecido como pensar egocêntrico. Esse pronome, apresentado em um título no plural, permite a inclusão numérica de qualquer número de sujeitos indeterminados em um conjunto. No imaginário, concebe-se o objeto como parte integrante de um conjunto maior, expresso pelo seguinte enunciado lógico:



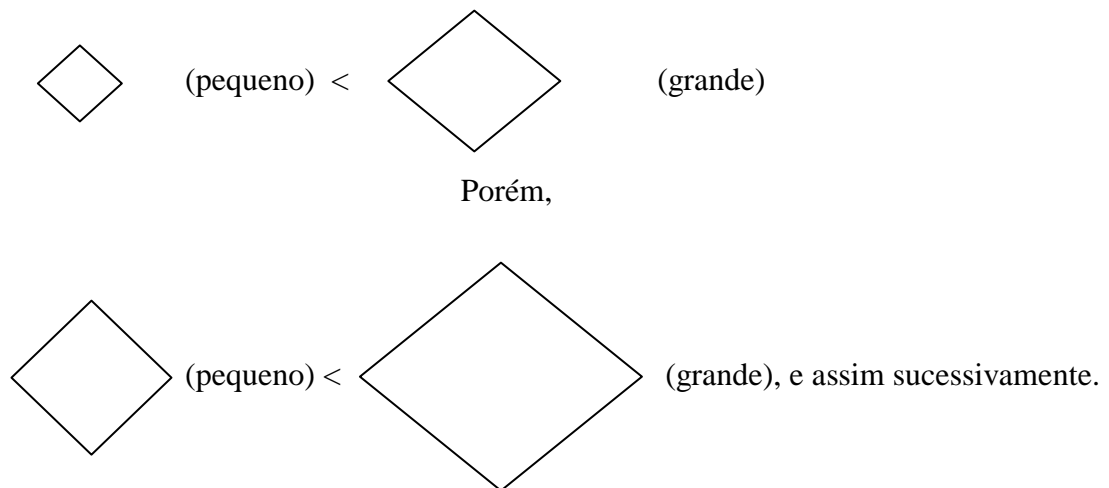
Portanto, percebe-se que A está contido em B (assim como C, D e E, o que incita a ponderar sobre as semelhanças entre estes elementos), distintamente de afirmar que A é B; ou $A = B$; ou $A \cap B$: A tem intersecção com B. Por outro lado, a inclusão simbólica afirmada a partir do emprego do pronome ‘meu(s)’ opera uma exclusão: aquilo que é ‘meu’ pressupõe a constituição do Eu como unidade psíquica correlativamente à constituição do esquema corporal, isto é, a relação de posse de um outro tem como antecedente a aquisição de uma imagem de si mesmo que o sujeito adquire com base no modelo do outro e é precisamente o Eu. Assim, a relação de posse significada neste pronome implica o narcisismo do usuário da língua a interiorizar um tipo de relação que preconiza a eleição de objetos em contraste com a exclusão de tantos outros. É essencial a distinção entre o interior e o exterior do sujeito, e

Kasparov tem alta consideração por esta noção, pois elabora cinco extensos livros para delimitar o que supostamente é de seu pertencimento.

‘Grande’ é um adjetivo, e como tal, relativiza a qualidade de tamanho de um substantivo sem referir às suas dimensões espaciais objetivas. Também apresentado na forma plural, para concordar com o pronome ‘meus’ do título com sujeito indeterminado, implica mais uma comparação imaginária ou simbólica, sem definir o limite dimensional. A construção seriada ‘meus + grandes’ cria o seguinte significado: ‘um número qualquer de objetos incluídos no meu conjunto, que quanto mais numerosos sejam e maior os seus tamanhos, mais inflado devém o conjunto’:



As caracterizações simbólicas dos adjetivos necessariamente referem a relações de comparação em que seja possível discernir alguma similaridade entre dois objetos. Conseqüentemente, somente podem existir qualificações polarizadas como ‘grande-pequeno’, ‘claro-escuro’, ‘bonito-feio’ a partir da comparação de atributos entre pelo menos dois espécimes que detenham alguma similaridade concebível entre seus todos ou suas partes. Assim, a comparação entre duas entidades quaisquer será, depois das justaposições que caracterizam o pensar sincrético infantil, sempre apoiada em uma convenção, uma lei, por sua vez necessariamente enunciada por símbolos. Sobre o símbolo, Peirce (1931-1935, v.2, parágrafo 246) ensina que um símbolo autêntico é o que tem uma significação geral, e como tal, ele próprio designa uma espécie de coisa e é uma espécie, não uma coisa singular. Então, afirmar um objeto como ‘grande’ significa empregar uma regra geral que preencha sua função significante a partir de diversos casos particulares em que se aplica, isto é, não existe uma qualidade absoluta de grandeza. Isto implica, enfim, que apontar algo como ‘grande’ inevitavelmente fará alusão a um número qualquer de ‘pequenos’. Por exemplo,



Implicitamente, Kasparov reconheceu e rejeitou a existência de vários pequenos predecessores, por quais motivos cabe apenas a especulação.

‘Predecessor’ significa, de acordo com o dicionário Novo Michaelis Inglês Português (1979, p.729):

1. Predecessor, antecessor
2. Antepassado.

A utilização do termo predecessores, agregado na construção ‘meus + grandes + predecessores’, implica que Kasparov, ocorrido como evento no futuro, seja descendente de todos os jogadores citados em seus livros, campeões ou não, e quiçá tantos outros não identificados, como se aqueles homens estivessem pré-destinados a culminar na sua gloriosa ascensão ao título de campeão do mundo e pai da horda. Em seus cinco livros da série, cita com alguma demora não menos que 32 nomes.

Depois desta explanação, ficam um tanto evidentes as questões narcísicas e imaginárias não explícitas no suposto interesse literário de descrição e manutenção da tradição enxadrística, conforme Kasparov propôs oferecer. As interrogações ficam mais contundentes caso lembremos que um grande número de leitores sugeriu linhas alternativas de análises para as partidas dos livros e que Kasparov omitiu reconhecimento de referências bibliográficas durante toda a obra.

Os antropólogos do século XX, por sua vez, têm pelo menos um grande mérito: desafiar a suposição de universalidade implicada pelo culto ao imaginário. Especificamente, Lévi-Strauss (1979) apontou, em suas observações de campo, que a universalidade contida nos mitos não está atrelada à presença de simbolismo contido em arquétipos, presentes no inconsciente coletivo, conforme afirmava Jung (1964, p. 66-82), mas à constância da estruturação dos contos e lendas entre as tribos que estudou no molde de mitos, isto é, de um

gênero discursivo próprio do sistema de mediação simbólica, com relativa independência das estruturas elementares de parentesco em cada local. Além disso, seus estudos (LÉVI-STRAUSS, 2003, Cap.1, p. 47-49) e os de Malinowski (1963, p. 259-268) ofereceram indícios de que as estruturas das famílias nas comunidades não se encontravam sob a impreterível interdição imposta pelo pai e que disso decorreria um desejo parricida edipiano; por outro lado, demonstraram que o incesto, quando não é tabu, detém um status excepcional, de exceção, no interior das sociedades e tribos.

Em referência ao conhecido trabalho de Jones (1923) acerca do simbolismo, Lacan (1978, p. 158) relembra a conclusão daquele autor sobre os símbolos típicos do simbolismo: “embora haja milhares de símbolos no sentido em que entenda a análise, todos se relacionam ao corpo próprio, às relações de parentesco, ao nascimento, à vida e à morte.”

Esta concepção sobre o símbolo permeia tanto a obra de Jones quanto a de Fine. Essencialmente, ela conduz a origem dos símbolos contidos no funcionamento psíquico do sujeito a certas questões fundamentais aludidas por Lacan. A grande quantidade de material simbólico criado, colocado em expressão pelos sujeitos de todas as épocas e retratado pelo imaginário contidos na tradição e nas artes, é extensa e provocou muita discussão teórica acerca da origem e dos meios de propagação desses signos. Particularmente, acirrou divergências acerca do entendimento sobre o que constitui o símbolo e como ocorre a mediação. Essas diferenças são relevantes para decidir se o xadrez e tantas outras criações e sistemas de signos são edipianos e por que.

Vejamos como Lacan difere substancialmente no que tange ao lugar do símbolo no psiquismo:

É nesses dons ou nas palavras de senha que aí atribuem seu não-sentido salutar que começa a linguagem com a lei? Porque esses dons são símbolos, nisso que o símbolo quer dizer pacto, e que eles são em primeiramente significantes do pacto que constituem como significado.

Pela palavra que é já uma presença feita de ausência, a ausência mesma vem a nomear-se em um momento original cuja recriação perpétua o gênio de Freud apreendeu no jogo da criança. E deste par modulado da presença e da ausência, (...) nasce o universo de sentido de uma língua na qual o universo das coisas virá a se colocar.

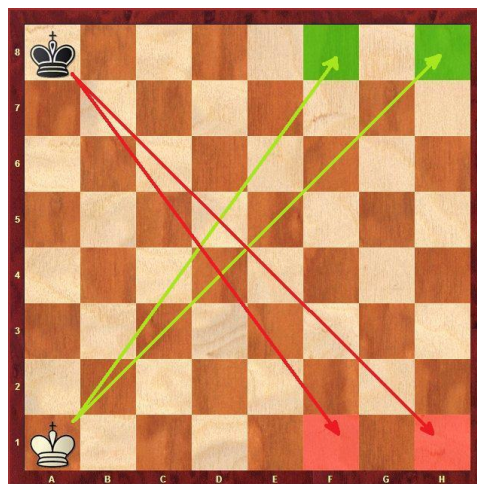
É o mundo das palavras que cria o mundo das coisas, primeiramente confundidas em seu hic et nunc do todo em devir, dando seu ser concreto à sua essência (ibidem, p. 136-140).

Percebe-se que Lacan lança mão da concepção derivada do estudo da língua, tal como Ferdinand de Saussure realizou, isto é, a palavra é composta por duas partes: o significante, representação natural da palavra fora de toda realização pela fala, e o significado, o conceito

arbitrariamente atrelado à representação. O ilustre linguista discerne que o significante detém caráter arbitrário e lineal, ou seja, a escolha das palavras que simbolizam os conceitos é arbitrária e, por ser de natureza auditiva, representa uma extensão mensurável em uma direção: a linha. Por oposição aos significantes visuais – tais quais os contidos no imaginário – que podem oferecer complicações simultâneas em várias dimensões, os significantes acústicos estão necessariamente dispostos em sucessão. Seus elementos se apresentam um após o outro e formam a cadeia significante. Esta peculiaridade se destaca imediatamente quando a cadeia está representada por meio da escrita, na qual a sucessão no tempo é substituída pela linha. A esta noção, Lacan também acrescentou que a significação depende da organização sintática seriada dos significantes, mas o sentido somente aparece após a pontuação, que termina e caracteriza o conjunto da frase. (idem, 1988, v.3, p. 144) A obtenção de sentido para a unidade frasal com a pontuação cria a ordem simbólica pela qual o significado da sentença se inclui em função do que foi dito anteriormente, mas apenas comunica se houver um fechamento de maneira a delimitar a mediação.

O próximo exemplo oferecerá, a partir do conjunto de representações enxadrísticas, uma representação simbolizada da dimensão do tempo para um jogador. A imagem a seguir, simétrica e espelhada, detém implicações distintas caso esteja em estase ou seja colocada em movimento:

Figura 3: Tempo e espaço intersubjetivo (a) (SILMAN, 1993, p. 7-8)



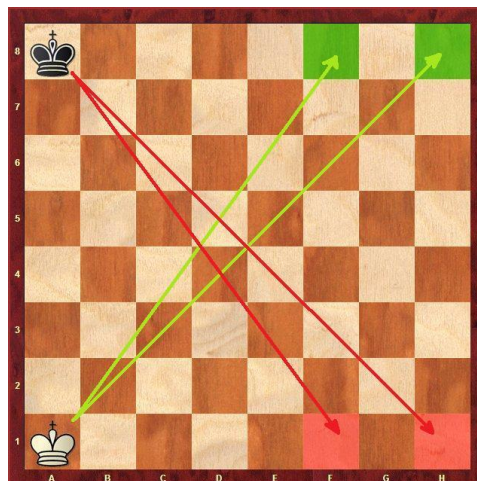
Ora, a representação linguística do diagrama oferece pouco aporte para qualquer tentativa além de descrevê-la. Entretanto, ela foi construída a partir de um princípio capaz de validar a si mesmo, qual seja: a precedência temporal de um sujeito sobre outro como significantes em um sistema simbólico confere ao primeiro a prerrogativa de imposição sobre o segundo por meio de leis determinadas, isto é, há possibilidades que o primeiro sujeito

detém e regula e o segundo, não. Os silogismos a seguir configuram um rol de proposições criadas pela linguagem para normatizar o tempo em um sistema convencional:

- a) Um tabuleiro quadrado,
Dividido em 64 casas de iguais dimensões,
Resulta em 64 intersecções de oito colunas letradas de ‘a’ a ‘h’ e oito fileiras numeradas ‘1’ a ‘8’;
- b) Há no tabuleiro dois Reis idênticos, mutuamente hostis e que almejam continuar vivos;
Eles podem percorrer, alternadamente, uma casa de cada vez no tabuleiro;
Disso depende-se que têm de manter distância mínima de uma casa entre si.
- c) Esses Reis estão colocados no tabuleiro, na casa a1 e na casa a8;
Se o Rei em a1 é quem começa movendo, / Se o Rei em a8 começa movendo,
alcançará a casa f8 ou h8, com certeza, se fizer as melhores jogadas/
alcançará a casa f1 ou h1, com certeza, se fizer as melhores jogadas.

Então³:

Figura 3.1: Tempo e espaço intersubjetivo (b)



1. Ra2

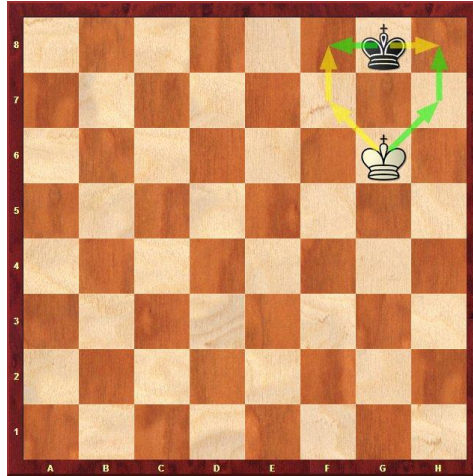
...Ra7 2. Ra3 Ra6 3. Ra4 Rb6 4. Rb4 Rc6 5. Rc4 Rd6 6. Rd4 Re6 7. Re4 Rf6 8. Rf4 Rg6 9. Rg4 Rh6 10. Rf5 Rg7 11. Rg5 Rf7 12. Rh6 Rg8 13. Rg6, ganhando, ou;

³ Uma partida de xadrez pode ser anotada por vários sistemas. Por intermédio da notação, é possível jogar xadrez por carta, e-mail, telefone e em clubes virtuais na internet. Atualmente, o sistema oficial é o algébrico. As peças recebem o símbolo da peça ou sua letra inicial maiúscula: Rei = R, Dama = D, Torre = T, Bispo = B, Cavalo = C. O peão é representado pela letra da coluna. Para ler ou escrever um lance, indica-se a letra inicial da peça (ou o símbolo) e o endereço da casa para onde ela vai. Exemplo: Re2 (o rei vai para a casa e2), Db5, Tf1, Bg5, Cd2, e4 (o peão vai para a casa e4). Em caso de capturas, o lance é anotado normalmente, colocando-se um x após a letra inicial da peça. Exemplo: Rxh2 (o rei captura em h2), Dxd8, Txe4, Bxc6, Cxd2. Para capturas feitas por peões, indica-se a letra de sua coluna e o endereço da casa da peça capturada. Exemplo: exd5 (o peão da coluna e captura a peça na casa d5), axb6, exf7, gxf5. Quando duas peças iguais puderem se mover para a mesma casa, indica-se, após a inicial da peça a ser jogada, a letra da coluna, caso a outra peça esteja na mesma fileira; ou, o número da fileira, caso a outra peça esteja na mesma coluna. Exemplos: se um cavalo está em b3 e outro em f3, deve-se anotar Cbd2 ou Cfd2; se uma torre está em h7 e outra em h1, deve-se anotar T7h4 ou T1h4.

...Rb7 2. Rb3 Rc7 3. Rc3 Rd7 4. Rd3 Re7 5. Re3 Rf7 6. Rf3 Rg7 7. Rg3 Rh6 8. Rf4 Rg6 9. Rg4 Rf6 10. Rh5 Rg7 11. Rg5 Rf7 12. Rh6 Rg8 13. Rg6 Rh8 14. Rf7 Rh7 15. Rf8, ganhando, ou;

...Rb8 2. Rb2 Rc8 3. Rc2 Rd8 4. Rd2 Re8 5. Re2 Rf8 6. Rf2 Rg8 7. Rg2 Rh7 8. Rf3 Rh6 9. Rf4 Rg6 10. Rg4, ganhando igualmente, até chegar na seguinte figura:

Figura 3.2: Tempo e espaço intersubjetivo (c)



na qual é o Rei Preto que deve mover-se e conceder acesso à casa f8 ou h8.

Assim, o argumento formado pelos silogismos dedutivos A e B e pelo silogismo abduativo C mostra que o Rei que detém precedência temporal (move primeiro) exercerá limitação espacial sobre o outro.

As conseqüências desta conclusão são as seguintes:

- O espaço intersubjetivo no xadrez está em função da ordem simbólica – construída por regras e convenções – que precedem os sujeitos, ou seja, ele não é imaginário;
- A preponderância do Rei que executa o primeiro movimento exemplifica a interdição de um objeto imaginário, isto é, ocorre castração simbólica: as casas que pareciam mais próximas do Rei em a8/a1 e serão perdidas para sempre após a entrada da ordem simbólica precedente por ação da autoridade da figura paterna, representante da lei;
- A partir das regras do xadrez depreende-se que a castração não depende do xeque-mate para acontecer, isto é, o xeque-mate é apenas uma generalização do argumento apresentado acima. Mais: é a criação do xeque-mate que permite, após a interdição, a inserção do sujeito enxadrista na cultura de maneira que, caso renuncie à primeira relação de objeto, possa apropriar-se do lugar subjetivo que a ele cabe e em seguida tornar-se um representante dessa mesma ordem que o impediu, ofereceu identificações e novas relações de objeto. A partir da legitimação da ordem simbólica no tabuleiro, o tempo perde uma parte da determinância original e o momento sincrônico adquire

maior relevo. Em reversão, se a criança continuar a regredir e incorporar objetos durante a partida de xadrez – isto é, capturando peças e negligenciando a regra essencial, de manter o Rei a salvo – será convincentemente interdita pelo jogador mais experiente, que lança mão da potência do tempo instituído (NIMZOWITSCH, 2007, p. 21-22) pela ordem simbólica para guiá-la ao princípio de realidade.

Ora, se há espaço definido no xadrez, o posicionamento dos elementos acontece em arranjos numerosos, porém não infinitos. Neste local imaginário em que o espaço das peças para os sujeitos está restrito às 64 casas do tabuleiro, os sujeitos:

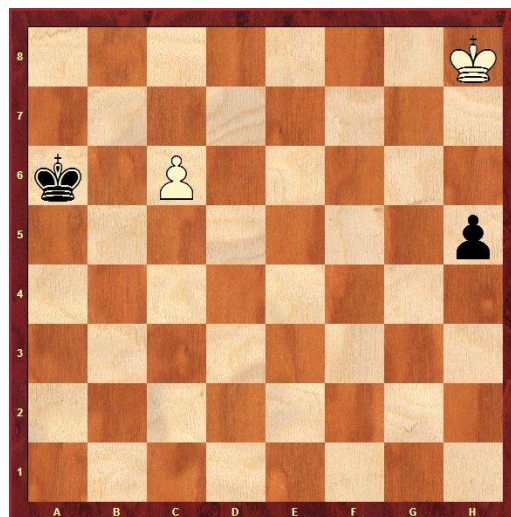
- * Argumentam: adotam premissas e obtém conclusões, fazem objeções;
- * Se posicionam no espaço. Esta dimensão no xadrez está em função do tempo, por duas razões: as peças Brancas dispõem da iniciativa na posição inicial, simétrica; o manejo das aberturas e do entendimento estratégico modificou-se e delimitou as épocas históricas do xadrez, isto é, o tempo histórico permitiu as mudanças de concepção do espaço;
- * Se (a)presentam, isto é, projetam um Eu imajado por peças, mediado por símbolos organizados em códigos em um plano bi-dimensional, bi-polar (com as peças Brancas e Pretas a ocupar arestas opostas) e simétrico, porém não necessariamente espelhado (devido às diferenças na posição dos Bispos).

A partir dessas condições, os sujeitos se localizam e limitam – a si próprios e ao outro no pólo oposto – em função do tempo enxadrístico; ainda, existem com conhecimento antecipado dos possíveis destinos: o xeque-mate ou o empate. Efetivamente, o espaço acontece posteriormente, constituído a partir de corpos em movimento a percorrer um meio de propagação definido por segmentos de reta e convergências no interior de um polígono regular. Se o tabuleiro tem arestas de igual tamanho e é composto por 64 casas de iguais medidas entre si, pode-se inferir que há intersecções pelas quais passam as retas e cuja constatação de presença depende de afirmar a presença de pontos.

Na geometria, o ponto é a escolha de um lugar sem dimensão no espaço; no xadrez, não há segmento de reta que não se componha de pelo menos duas casas. Para caracterizar o jogo, é necessária a presença de dois Reis, determinantes da unidade básica de movimento, mais uma quantidade de peças que criam retas, formas irregulares e polígonos. É mister recordar que, caso não haja algum sujeito para conceber e delimitar uma trajetória, não se poderia perceber a possibilidade do espaço. Para o xadrez, a necessária presença das peças dotadas de propriedades (assim como as propriedades físicas dos corpos e suas leis de atração e repulsão) é o que delimita as trajetórias que configurarão a percepção e execução do espaço,

isto é, no xadrez o espaço é criado, executado em ato. O espaço enxadrístico não é dado a priori; o que há é apenas um meio de propagação. Em consonância, a percepção do sujeito acerca da posição dos corpos, sendo ele mesmo um corpo imbuído de leis de atração e repulsão, é posterior e diminuída, o que conduz a pensar que o espaço é uma dimensão quintessencial. Conseqüentemente, o sujeito dotado de consciência capaz de empregar signos implicadores de espelhamento – as representações das peças – se projeta para localizar-se neste espaço continuamente re-formado, presumido pré-existente e imutável devido a omissões lógicas e perceptuais organizadas pelas ilusões, e por isso permanece alheio à sua origem e finitude. A figura a seguir mostra claramente como o enxadrista também se engana com ilusões providas pela fixação à imagem:

Figura 4. Problema de Réti.

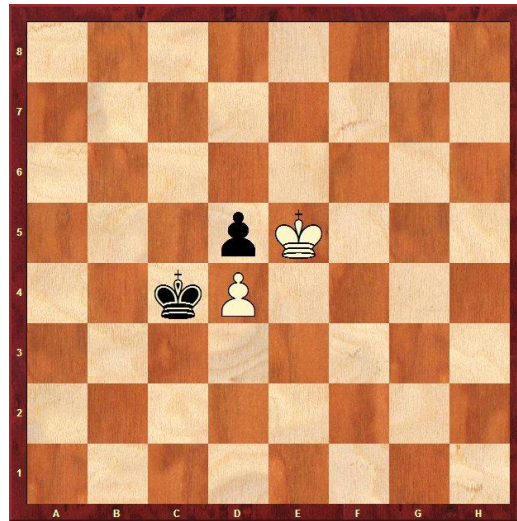


A posição parece ganha para as Pretas. O Rei Branco não consegue impedir o peão preto de alcançar a última fileira e promover para Dama. Em contraste, o Rei Negro pode alcançar o peão branco. A posição incomoda o jogador das Brancas... que pode conseguir o empate e ‘des-iludir-se’ da impregnação da imagem, caso empregue símbolos para posicionar-se. O leitor está convidado a implicar-se e elaborar a estranha angústia imposta pela situação do diagrama.

Observa-se que o tempo alternado tem fundamental importância no devir do sujeito durante a partida. Todavia, a detenção da iniciativa não é a única premissa essencial: a ela deve ser agregado o fato da obrigatoriedade de mover uma peça, isto é, o Eu do sujeito não pode prescindir de sua posição cingida e em inevitável devir em processo durante a partida e a vida. As posições de *zugzwang* (termo alemão, traduzido como ‘obrigação de mover’ – similar a *zwangsneurose*, traduzido como ‘neurose obsessiva’, mas ficaria melhor como ‘neurose de auto-coerção’) ilustram perfeitamente o quão inexorável e indiferente pode ser a titularidade da execução de um movimento qualquer em certos momentos, comumente ocorridos na fase final da partida. Nessas situações, fica patente a impotência do jogador em *zugzwang*,

independentemente do número de escolhas de lances que tenha à sua disposição: aqui ele também está castrado pela ordem simbólica, ainda que detenha a prerrogativa de mover permitida pela mesma. Conforme segue:

Figura 5. *Zugzwang* recíproco. O movimento é obrigatório e causa a derrota.



Percebe-se aqui que o sistema de regras do xadrez permite apontamentos adequados para as limitações típicas do imaginário. A norma enxadrística recria noções fundamentais, como tempo, espaço e sujeito, e a argumentação relativiza esses conceitos, que não se apresentam de maneira idêntica no estudo da linguagem e nas ciências exatas. As distinções ocasionadas pelo emprego da representação simbólica permitem generalizações, mas provocam equívocos nem sempre prontamente identificáveis; todavia, o simbólico detém a prerrogativa de executar e manter ativa a mediação por signos, característica essencial do pensamento humano e da consciência, à mercê da linguagem.

A inserção do sujeito na ordem simbólica do xadrez somente acontece por meio de uma dívida instaurada pela castração, um impedimento ao desejo infantil irrestrito. É essencial diferenciar entre a emasculação, retirada real das gônadas masculinas, e a castração simbólica de objeto imaginário – o falo imaginário, ou a imagem do pênis no simbolismo de Jones e Fine. A castração somente pode ser a representação simbólica da ameaça de desaparecimento, pois não concerne ao objeto anatômico do pênis, mas ao falo, objeto imaginário; é sobre esta noção que se assentam as diferenças conjecturadas por Freud em torno do complexo de Édipo e de castração em meninos e meninas e as diferenciações teóricas posteriores. Ocorre que o complexo de castração é o corolário da necessidade do abandono dos desejos edipianos em favor das identificações complexas com a figura paterna e a materna e as subsequentes escolhas das relações objetais. O referido complexo detém função normalizante, diferentemente discutida entre Freud, Lacan e outros psicanalistas quanto aos detalhes de sua

manifestação em meninos e meninas. Em primeira e última instância, é a instauração do Édipo que prepara a criança para a civilização e para o xadrez, caso se considere o jogo como um símile da cultura. Veremos, contudo, que este modelo também falha, ao equiparar o jogo à guerra.

O sistema de códigos enxadrísticos é transmissível por linguagem diacrítica e com ela intercambia significados e referências por figuras de linguagem e peças morfológicas. É possível iniciar um esforço de caracterização por exclusão, a partir do que o xadrez realmente não é e do que tem se tornado. Parece preocupante, entre os enxadristas, a vontade de conseguir jogar como se fossem máquinas (CHESS HISTORY CENTER, 2008): com a maior precisão aparente possível e impérvios a qualquer tipo de interferência emocional originada a partir da presença de um oponente. Faz falta alguma classificação para os diversos tipos de atos próprios do xadrez, tal como tentam os filósofos da linguagem ordinária, pois as imagens das posições detêm poder intrusivo e os enxadristas podem funcionar coartados ou coartadores, isto é, dissociam os signos e seus afetos correspondentes, quando não os suprimem completamente em detrimento da capacidade de experimentar. É salutar lembrar que os meios cognitivos empregados por humanos e computadores ainda diferem substancialmente. Os clínicos e analistas se fascinam pelos avanços providos nas pesquisas em inteligência artificial e neurocognição, mas esses trabalhos aparentemente sintetizam capacidades da consciência humana em todos funcionais, e o ofício do clínico é deveras distinto. Trata de revelar o que há de mínimo e essencial da constituição psíquica do sujeito, de maneira a devolvê-lo a si mesmo em doses regulares, adequadas à cisão do ego à procura do que perdeu quando o cristal foi partido (FREUD, 2006, v.XXII, p. 64).

A competitividade no xadrez é material de freqüentes transposições semânticas para a vida comum e a linguagem ordinária. São numerosas as comparações do xadrez com a guerra, com a disputa de mercado e com as argumentações que visam a estabelecer uma verdade material por meios matemáticos sobre a indefinição típica da formulação das leis naturais. Apesar desses transportes linguísticos, a prática continuada do xadrez dispensa o emprego da fala, assim como os jogos de várias espécies e a maior parte das variedades de trabalho realizadas pelo corpo próprio. O aporte do xadrez sobre um sistema de tradução dos movimentos a signos de registro visuais repetíveis – a notação enxadrística – confere a possibilidade de ser continuamente praticado e legitimado internacionalmente por um número indefinido de pessoas, especialmente por intermédio da Internet.

A dívida do xadrez para com a linguagem conduz à necessidade de designação da língua. Significar implica colocar em marcha sentido, concepção e referente em conjuntos

sintático-semânticos que nem sempre facilitam a distinção. Procede indagar o que de fato e inequivocamente é o xadrez, considerada a possibilidade de designar erroneamente ou confundir conceitos. Para evitar esse problema, receberão ênfase dois dentre os principais aspectos competitivos do xadrez na atualidade: a luta e o jogo.

Luta refere ao tipo de conflito em que é irrelevante ou impossível a expressão verbal dos oponentes. Difere da guerra, apesar de invariavelmente integrá-la. Em uma luta, o ódio se manifesta e o enfrentamento é o destino e a intenção. Os dois inimigos se apresentam para o combate. Ocorre uma série de manobras, agressões verbais e ameaças, na qual o convite para iniciar o combate se mescla à cautela, pois a força do inimigo está sob avaliação. Cada agressão, no entanto, provoca uma contra-agressão e é seguida por outra, sempre mais ofensiva. Está claro que o combate já iniciou, e a troca de palavras é utilizada para como incitação e excitação dos combatentes no estado emocional propício para a troca de golpes que se faz iminente. A violência eclode e o combate segue seu próprio rumo. Termina quando o estímulo adequado fica bem saliente: para o xadrez, o aperto de mão e o movimento de deitar o Rei no tabuleiro.

Na luta, o adversário é principalmente um estorvo. Não deveria existir, mas por alguma razão está ali. Precisa ser eliminado, desaparecer ou perder seu tamanho e importância. O objetivo é fazer mal, destruir, subjugar ou banir o adversário e não envolve cálculos nem considerações estratégicas; cada adversário simplesmente reage às ações do oponente, aproveitando todas as oportunidades táticas que puder. Na verdade, este é o único objetivo perceptível, mas de maneira alguma essencial. A princípio, se o xadrez se restringisse apenas à tática, todas as reações poderiam ser facilmente previstas e ordenadas, tal como os programas de computador são insuperáveis em executar. Todo o progresso da luta seria dedutível a partir da posição em que começou, sem considerar os objetivos ou as potencialidades dos resultados. Em uma luta, mesmo o objetivo pressuposto, de fazer mal a um oponente, não está garantidamente presente: pode-se verificar que a luta em defesa da própria vida abrange comportamentos bastante distintos das intenções puramente destrutivas (RAPOPORT, 1960, p. 8-14; SHUHAMA, 2007, p. 101). Por outro lado, vale ressaltar que é mais cômodo, econômico e prático lutar contra adversários fracos, e os ‘lutadores’ profissionais não lutam, de acordo com esta concepção – eles jogam.

O jogo, por sua parte, tem como ponto de partida um tipo de acordo, delimitado por regras, entre oponentes que almejam objetivos incompatíveis. O adversário é condição *sine qua non* para qualquer jogo acontecer. Sabe-se que o jogo, por sua natureza, deve ser praticado com seriedade típica se pretende propiciar o isolamento da vida cotidiana. Por essa

razão, é lícito prever que os praticantes sejam dedicados o suficiente para se diferenciarem do que são durante a maior parte do tempo. Este empenho ocasiona o aparecimento de jogadores excepcionais, que sempre são cultuados em suas respectivas comunidades. Como a peculiaridade do jogo é a progressiva e proporcional obtenção de prazer a partir do envolvimento na atividade com os pares, os jogadores buscam uns aos outros para apresentar o maior desafio possível, conforme permitido pelas regras. O adversário conhece as regras e por isso se pode dizer que está inserido na mesma ordem simbólica, ainda que empregue idiomas diferentes para se comunicar. Não é um estorvo; personifica a presença de interesses idênticos em pólos opostos. Encontrar um adversário sempre remete às questões narcísicas do sujeito, lembra Rimbaud no célebre “Eu é um outro” (1995), marcando o caráter algo louco da ipseidade e da alteridade humana.

Nos jogos, a questão remonta a mostrar-se mais hábil que o oponente, e este teste é o mesmo para os enxadristas e os matemáticos: deduzir. O enxadrista, sem pronunciar, realiza as seguintes operações:

Regra: “O movimento que pretendo fazer possibilita continuações X, Y e Z.”

Caso: “Se meu adversário elege X, dentre as alternativas possíveis,”

Resultado: “Moverei X’, X’”, ou Xn, que poderiam coincidir ou não com Y’, Y’” ou Yn.”

Efetivamente, os enxadristas e os matemáticos, isentos das ambiguidades semânticas da linguagem e da comunicação, selecionam para escolher e tentam resolver problemas cuja formulação não se faz evidente *a priori*. O xeque-mate é o objetivo, e não o problema intermediário que caracteriza um obstáculo-meio para a consecução do que se pretende. O silogismo acima mostra que é possível obter resultados idênticos a partir do emprego de recursos de resolução distintos; na Matemática, tal é a possibilidade oferecida pela geometria analítica e pela geometria espacial. Em contraste com o problema matemático, o enxadrista está ciente de que há um oponente cuja função, no pólo oposto do tabuleiro, é dificultar ao máximo a resolução de todos os problemas que se entremeiam. A cooperação no xadrez, além de legitimar as regras do jogo, ocorre como tentativa de criar uma solução que se imponha como decisiva por tempo prolongado, após o término da partida. Este aspecto, típico dos sacrifícios com sequência forçada de lances até o xeque-mate, é o mais comumente admirado pelos aficionados. O prazer de competir contra um adversário de alto nível se encontra na exigência de superação de obstáculos pela novidade das descobertas por um jogador e na possibilidade de criar algum efeito estético de valor duradouro.

O jogo é uma função significante, isto é, está atrelado a um significado, por sua vez desvelador de sentidos. O fato de o jogo implicar sentido(s) atrela um elemento não material em sua essência. Consideradas as dificuldades próprias da investigação de fenômenos não-naturais, procurou-se determinar a natureza e o significado do jogo como integrante do funcionamento biológico. Em geral, as tentativas de definição convergiram para algumas direções principais, quais sejam (HUIZINGA, 1971, p.4):

- o jogo seria um instrumento de preparação do jovem para as tarefas com que se defrontará quando tornar-se adulto, dentre as quais inclui-se o autocontrole;
- o jogo seria um impulso inato para exercitar capacidades próprias do engajamento competitivo ou de dominação, sem o atrelamento prévio a alguma tarefa especializada;
- por fim, poderia ser uma descarga, a desopilação dos impulsos destrutivos simultânea ao direcionamento das tendências ligadas ao prazer, na reunião e construção de sentido em uma atividade.

Estas concepções maiores têm em comum o pressuposto de que o jogo se encontra ligado a algo exterior e por isso pressupõem certa espécie de finalidade biológica. Todavia, elas omitem aquilo que é mais típico do jogo enquanto não está corrompido: o efeito de divertimento, supostamente irreduzível, resistente às análises da lógica e evidente nos concursos, nas corridas, nas representações e espetáculos, nas danças, jogos de máscaras e nos torneios, inclusive os enxadrísticos. Para discernir em detalhe os pontos fundamentais da definição de jogo, suas características essenciais devem ser elucidadas (CAILLOIS, 1961, p 9-10):

- a) O jogo é uma atividade voluntária, isto é, se estiver sujeito a ordens, deixa de ser jogo;
- b) Trata-se de uma evasão da vida cotidiana para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, isto é: o comportamento típico das crianças quando ‘fazem de conta’. Todavia, esta consciência do fato de ‘fazer de conta’ no jogo não impede que ele se processe com a maior seriedade – observa-se que os jogos podem absorver inteiramente a atenção dos praticantes e não há contraste exatamente definido entre o prazer do jogo e a seriedade persistente. Em situações específicas, a seriedade sofre extrapolação e o jogo se torna uma compulsão, o que ilustra a possibilidade e necessidade de tomar o jogo como algo sério, distinto da pura brincadeira. O jogo, assim, se insinua como atividade temporária (e isto poderia justificar a adoção dos controles de tempo e mudanças nas regras do xadrez, realizadas em séculos passados), dotada de finalidade autônoma e realizada com vista à satisfação exclusiva da sua própria realização. Em primeira instância, o jogo se apresenta como um intervalo na

vida cotidiana; todavia, eventualmente se torna acompanhamento, complemento e parte integrante da vida do indivíduo e da sociedade em geral (MARTINS, 2010, p. 30);

- c) O jogo ocorre circunscrito, com isolamento e limitação de tempo cronológico e espaço físico. O jogo tem início e fim e quando acaba, afixa-se como fenômeno cultural, permanece como criação e se enreda na rede simbólica da comunidade. A prática do jogo fica inscrita como tradição oral e/ou escrita, e os eventos particulares de cada partida podem ser referidos, reproduzidos e parafraseados. Esta prerrogativa de repetição transformada não se aplica apenas ao conceito de jogo, mas à estrutura interna de cada variedade. A limitação espacial é mais flagrante que a limitação temporal, pois a demarcação prévia é necessária e criada pela regra; em contrapartida, as formas primeiras das práticas dos jogos aconteciam por tempo indeterminado, sem mensuração, até que os jogadores decidissem terminar por qualquer motivo. A arena, o tabuleiro, o palco, o campo de jogo e a pista de corrida, todos são espaços estabelecidos para a finalidade de jogar, ou seja, são lugares proibidos, fechados, sagrados, onde acontecem ritos e em cujo interior se respeitam as regras, implícitas como o *fair play* ou explícitas como o regramento específico. No interior desses espaços, criam-se mundos temporários, dedicados à prática de uma atividade que guarda pouca relação originária e explícita com certas tipicidades do humano: amar e trabalhar, por exemplo (idem, 2005, p.68).
- d) Efetivamente, o jogo cria ordem e se ordena em processo. Introduce no Real um conjunto harmônico de símbolos e imagens que perpetuam e idealizam o que há de mais caro a uma civilização: a regra. A violação da regra destrói o jogo, que precisa continuar por vontade das partes, é imperativo: para a continuidade manter-se, a regra inclui a caracterização da infração e pode agregar uma punição correspondente. Esta profunda afinidade entre a ordem e o jogo remete ao domínio da estética e às considerações sobre a originalidade do belo.
- e) Como o jogo inicia e termina, os praticantes se encontram na expectativa de obter um ganho qualquer. O esforço para a obtenção é acompanhado pela tensão em uma situação de incerteza, e este modo de afetação é dominante nos jogos individuais que requerem destreza e dedicação, como os quebra-cabeças, os jogos de tabuleiro e as lutas, e a intensidade do elemento competitivo captura proporcionalmente as partes em disputa. Os vencedores nos desafios mais competitivos são cultuados como símbolos do epítome do sucesso por meio das regras, e não a despeito delas. A renúncia

implicada no esforço sublimatório de um jogador que busca converter seu trabalho em uma fonte de prazer costuma ser reconhecida pelos seus colegas, que realizam escolhas similares e integram nichos de sujeitos que passam longo tempo de suas vidas em competições. A perenidade do investimento no aspecto competitivo diferencia netamente entre inimigos e rivais: os primeiros buscam a destruição do oponente a despeito das regras, e os últimos procuram afirmar suas qualidades enquanto pactuam para aceitar e apregoar regras de disputa em condições igualitárias. Este é o motivo não explícito pelos quais os jogos, pela ação de seus praticantes, se tornam esportes.

Caillois introduz uma importante, porém discutível, diferença entre jogo e trabalho, com sua classificação posterior à de Huizinga:

Ocorre troca de propriedade, mas não há produção de bens. (...) Uma característica do jogo, de fato, é que não cria dinheiro ou bens, diferentemente do trabalho ou da arte. Quando as partidas terminam, tudo pode e deve começar novamente a partir do mesmo ponto. Nada foi coletado ou manufaturado, nenhuma obra-prima foi criada, não houve acúmulo de capital. O jogar é uma ocasião de gasto puro: de tempo, de energia, engenhosidade, perícia e freqüentemente de dinheiro para os gastos correspondentes à atividade. Os profissionais, por outro lado – os esportistas profissionais, dentre os quais se incluem os enxadristas, em número reduzido – deixam claro que não são jogadores, mas trabalhadores. Quando eles jogam, trata-se de outro jogo qualquer (op. cit., p. 6).

A seguir, converge com Huizinga acerca da voluntariedade do jogo:

(...) jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, uma fonte de diversão e entretenimento. Um jogo em que alguém seria forçado a jogar cessaria de sê-lo imediatamente (...) o jogador se devota espontaneamente ao jogo (...) a cada vez completamente livre para escolher a retração, o silêncio, a meditação, a solidão no ócio ou a atividade criativa. (...) Isto acontece somente quando os jogadores querem jogar, da maneira mais absorvente e exaustiva para encontrar a diversão, a fuga da rotina e da responsabilidade. Finalmente e acima de tudo, é necessário que eles estejam livres para sair quando quiserem, ao dizerem: ‘não estou jogando mais’ (ibidem).

O exercício da voluntariedade se daria, então, como segue: O jogo seria, então, a escolha de um conjunto de partes convencionadas e mantidas por regras. De um lado, o jogador retira pedaços do cotidiano para elaborar o jogo e criar uma realidade; do outro, escolhe regras mais ou menos intrincadas com o intento de não permitir que as ocupações ordinárias interfiram no seu esforço (re)criativo/(re)creativo. O jogador que adere às regras de um jogo qualquer também está selecionando o conjunto de fragmentos que considera adequado para o que quer praticar enquanto joga, independentemente de qual jogo se trate. Isto é, um número qualquer de pessoas pode eleger as regras do xadrez para se

proporcionarem os benefícios e prazeres do ato de jogar, mas permanece razoável supor que cada um jogue distintamente enquanto continue a selecionar e transformar regras e aspectos providos da realidade criada pelo jogo, formando subconjuntos não verbalizados *a priori*. Jogar se afigura, em decorrência, como um ato ou conjunto de atos que podem prescindir da fala.

A prática do xadrez tem conduzido muitos praticantes a concebê-lo como uma luta e a simularem comportamentos de guerreiros. As vias de influência histórica e linguística sobre o xadrez evidenciam continuamente esse fenômeno: a disseminação do xadrez pela União Soviética no século passado até o epítome da tensão durante a Guerra Fria é o exemplo mais conhecido do paralelismo histórico com o confronto enxadrístico, e a construção do vocabulário empregado para conceituar os aspectos do xadrez é intensamente influenciada pela nomenclatura de guerra (FILGUTH, 2005; NIMZOWITSCH, op. cit). Na década de 90, o apelo da propaganda homem *versus* máquina dominou o imaginário dos enxadristas de maneira que a prática do xadrez modificou-se completamente: com o advento da Internet e a construção de *hardwares* e *softwares*, a dinâmica do confronto e a caracterização como jogo sofreram transformações que permanecerão objeto de extensas discussões. Por exemplo, a tecnologia de guerra e as interfaces dos clubes de xadrez na *web* permitem disputas breves e anônimas entre os participantes. Cabe propor aqui uma vertente inicial para diferenciar entre o xadrez e a guerra, com os intentos de desnaturalizar e desfazer as associações destrutivas contidas nessa comparação. Afinal, a atualização do conflito edipiano no xadrez não implica a renovação do ódio na civilização.

Os jogadores de qualquer modalidade procuram reunir-se para continuar a prática, e a crescente aglomeração de membros a esses grupos partilha da mesma necessidade de identificação com líderes que representem o ideal de ego nas sociedades (FREUD, 2006, v. XVIII, p. 126). A rivalidade se torna tão intensa quanto mais numerosas e diversas forem as comunidades, e em diversos momentos históricos, o aspecto puro do jogo de xadrez foi contaminado pela intrusão dos conflitos geopolíticos mundo afora: a Armênia e o Azerbaijão, emancipadas da antiga URSS, encontram-se em estado de guerra declarada e os membros das respectivas equipes já declararam paralela hostilidade. O histórico match Fischer *versus* Spassky em 1972 esteve igualmente marcado pela conotação da Guerra Fria entre americanos e soviéticos: o entrelaçamento entre xadrez e confronto geopolítico como veículos de propaganda amarrados entre si é preocupante – qual é o propósito de fomentar o imaginário da guerra em um jogo caracterizado pelo confronto isento de negociações diplomáticas no tabuleiro? Poderia Fischer ter um destino menos cruel do que viver como foragido e quase

morrer em uma cadeia japonesa, se as associações entre a guerra e o xadrez não acontecessem? O interesse clínico por tais questões está um tanto evidente.

Comparar entre o jogo e a guerra é um símile bastante antigo, com infiltrações realizadas na linguagem ordinária e por ela. Para o propósito deste trabalho, é salutar elaborar as diferenças básicas, de relevo entre a guerra e o xadrez, pois os praticantes deste último têm o hábito de se intitularem guerreiros e empregarem uma enorme quantidade de vocábulos e metáforas para construir e agregar o sistema de conceitos enxadrísticos. Inversamente, os estrategistas estabelecem planos, determinam prioridades, ilustram situações em tabuleiros e lançam mão a todos os recursos disponíveis para conquistar seus alvos, e os enxadristas procedem de maneira muito similar. Todavia, essas semelhanças não são suficientes para equiparar o xadrez à guerra, por uma razão: historicamente, o xadrez tem se organizado e reformulado para manter-se tão somente um jogo. Assim:

- a) O xadrez é um jogo de informação perfeita, ou seja, é possível conhecer todos os movimentos previamente executados e nos quais cada jogador pode perceber – não apenas ver – todas as peças no tabuleiro, ininterruptamente. O pressuposto da informação perfeita implica que os envolvidos conheçam todos os movimentos realizados por cada peça e sejam capazes de inferir o máximo possível sobre as variedades de cursos e o estado atual do confronto de maneira a tomarem sempre a melhor decisão sobre a jogada a executar, o que não acontece na guerra;
- b) Os lances não acontecem em tempo real e os jogadores estão obrigados a moverem alternadamente, uma peça por lance; na guerra, não existe omissão – mover-se ou não, conta sempre uma ação de um exército, com qualquer número de integrantes a executar um número indefinido de manobras simultâneas. Assim, não há possibilidade de os combatentes se destruírem simultaneamente ou ficarem mortalmente incapacitados;
- c) No xadrez, o terreno está delimitado pela organização das regras e das peças em confronto, no Simbólico; na guerra, o Real impõe limitações naturais às tropas, que podem sucumbir antes do começo de qualquer confronto ou serem desintegradas pela luta de guerrilha;
- d) O xadrez é um jogo em que vence mais quem ataca melhor; em uma guerra, é possível derrotar o adversário sem investir contra ele – as medidas preventivas e diplomáticas, de formação de alianças, são os principais recursos empregados;

- e) O xadrez tem um único objetivo como referente: submeter por xeque-mate o rei do oponente; as guerras, na maioria das vezes, acontecem como conseqüências de uma crise anterior entre povos, que não conhecem os verdadeiros propósitos pelos quais engajam no confronto, com exceção de lutarem pelas próprias vidas. Ainda, se praticamente todas as peças forem sacrificadas e o xeque-mate acontecer, fica implícita a aceitação do conhecido slogan de administração do poder político ‘os fins justificam os meios’, o que levaria a ponderar acerca dos preceitos éticos que conduzem as campanhas de guerra. Ademais, é indevido declarar ‘a melhor forma de defesa é o ataque’: isto somente se impõe como verdade caso o alvo possa ser derrotado permanentemente sem grandes danos colaterais. Quando não puder, as medidas devem ser profiláticas e de contenção permanente, o que não inclui a necessidade de golpear.

Na Rússia do início do século XX, o êxito do xadrez estava ligado a fatores peculiares. Em uma sociedade caracterizada pelo forte autoritarismo dos antigos czares aos novos primeiros-ministros, um jogo destinado a destruir o rei certamente contém um forte apelo ao imaginário popular e ao retrato do conflito edipiano. A decisão de Lênin em propagar o xadrez ao proletariado começou a converter o jogo em uma profissão viável, para o padrão do regime socialista soviético. Seus administradores tornaram possível um ambiente de relativa segurança econômica, tutela sistemática, entretenimento e objeto de crítica individual e coletiva (SAIDY, 1973, p. 47). A popularidade massiva do xadrez como esporte requeria a formação de uma elite pela qual o povo pudesse inspirar-se, e a cultura socialista exigia o domínio sobre o mundo burguês no xadrez e em outros campos. Antes da II Guerra Mundial, os soviéticos não tomavam parte em competições olímpicas nem enviaram nenhum jogador ao estrangeiro, exceto o campeão Botvinnik. Com a morte de Alekhine e a vacância do título mundial em 1946, o poderio do xadrez soviético emergiu predominante, e a comunidade enxadrística mundial ficou perplexa ao constatar que o núcleo da prática do xadrez de alto nível se tinha transferido a Moscou.

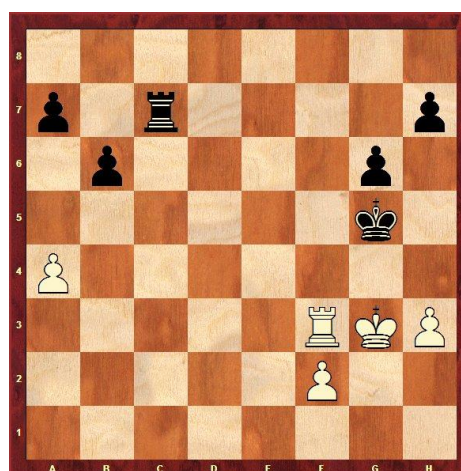
Mikhail Moiseyevich Botvinnik foi o mais destacado jogador soviético entre as massivas fileiras de praticantes na URSS durante a Guerra Fria. Após a morte do campeão anterior, venceu um torneio por pontuação corrida pelo título mundial em 1948 e disputou vários matches nos quais perdia e recuperava o título pelas revanches. Dotado de imensa capacidade de trabalho e enorme influência no Partido Comunista da URSS, era a figura mais influente para a caracterização e transformação do xadrez no mundo: realizou enormes

análises no campo das aberturas, desenvolveu métodos sistemáticos de treinamento, influenciou diretamente as decisões da FIDE, ergueu a escola que originaria os mais importantes campeões mundiais soviéticos da contemporaneidade e ajudou a abrir os esforços para a construção dos programas capazes de executar o xadrez, que eventualmente encontrariam uso em aprimoradíssimas análises.

As autoridades que construíram e propagaram a ‘Escola Soviética’, principalmente Botvinnik e Kotov, assinalaram suas qualidades: tendência científica e crítica, a busca incansável pelo novo, a luta contra as concepções e o dogmatismo escolásticos, conforme o ideal apregoado para o homem socialista: servir ao seu povo e à Mãe Rússia. Naquele contexto, quando o xadrez já fervilhava na União Soviética, o Grande-mestre americano e futuro psicanalista Reuben Fine visitou Moscou. 1937, o ano de sua visita, era o ponto culminante do conformismo para com a coletividade, e Fine escreveu um artigo para uma revista no qual declarava que o estilo do mestre Belavienetz era mais sólido que o de outros jogadores soviéticos. O destinatário daquele elogio percebeu necessário escrever uma indignada carta a Fine, negando que seu estilo fosse distinto ao de qualquer outro jogador. Décadas adiante, a enigmática declaração do lendário campeão Anatoly Karpov: “Não tenho estilo algum” teria o mesmo fundo de motivação cultural.

É interessante retratar o espírito do xadrez soviético com um exemplo extraído do adiamento de uma partida na Olimpíada de Xadrez de Varna, em 1962:

**Figura 6. Mikhail Botvinnik x ‘Bobby’ Fischer
Posição selada, adiada e analisada pelo batalhão soviético**



Nas décadas anteriores, quando não se dispunha de computadores para analisar tudo e alcançar as soluções, as partidas podiam ser adiadas em certos pontos. Aqui, temos o patriarca soviético, com as Brancas e um peão a menos contra Fischer, o herói americano. A posição parece perdida; contudo, a equipe soviética, composta por Geller, Furman, Keres, Boleslavsky, Spassky e Botvinnik, trabalhou uma noite

inteira e encontrou uma idéia fantástica, que conseguiria o empate e mudaria a história do xadrez.

A supremacia soviética viu-se ameaçada durante toda a sua extensão. Nos anos que precederam a II Guerra Mundial, os jogadores da república socialista já encontrariam dificuldades contra os americanos Samuel Reshevsky, Reuben Fine, e contra o holandês Max Euwe, que venceu Alekhine em um match pelo título e foi derrotado na revanche. No Pós-Guerra, os americanos persistiram, e a eles se agregaram o iugoslavo Gligoric e o argentino Najdorf. Os problemas aumentaram definitivamente durante a Guerra Fria com a ascensão do dinamarquês Bent Larsen e do futuro campeão mundial americano, o mais polêmico e prodigioso, responsável pelo início de uma grande crise interna entre os soviéticos, Robert “Bobby” James Fischer (1943-2005).

Robert “Bobby” James Fischer, o prodígio americano que, enquanto compartilhava semelhante capacidade de trabalho com Botvinnik, representava o oposto dos ideais soviéticos: Nascido durante a II Guerra, Fischer viveu uma infância pobre em Nova Iorque, abandonou os estudos escolares e passou a ganhar a vida exclusivamente com o que obtinha a partir das suas habilidades enxadrísticas, recusando inclusive as doações de sua mãe. A cada ano, tornava-se mais individualista e radical, determinado a desmontar a gigantesca máquina socialista de funcionamento enxadrístico coletivo da URSS; tratava os campeonatos nacionais americanos como exercícios preparatórios para o inevitável desfecho. Sempre excêntrico e fiel às próprias idéias, angariou muita admiração e antipatias por onde jogava; foi o campeão mundial mais misterioso e controverso da história do xadrez, alvo das mais intensas e ambivalentes incompreensões, e despertou a impressão de que odiava o xadrez assim como o amava, pois se mantinha inativo de participações em torneios durante anos intercalados com fases de completo sucesso. Seu desafio contra Spassky em 1972 adquiriu proporções épicas, com a intervenção do Secretário de Estado dos EUA Henry Kissinger, até finalmente sagrar-se vencedor; daí em diante, sua relação com o xadrez e o mundo enxadrístico sofreria um dramático desabamento até finalmente mergulhar no anonimato. Reapareceu em 1992 para disputar mais um match contra Spassky e depois foi considerado foragido da justiça americana por realizar o desafio na Iugoslávia, embargada pelos EUA. Após este evento, nunca mais jogou xadrez oficialmente; suas aparições na imprensa internacional foram apenas marcadas por muito conflito e sofrimento.

O entendimento do xadrez como guerra ficou mais arraigado quando surgiu o conceito de guerra total, na obra de Clausewitz em 1832 e novamente, após mais um século, já que todas as peças são percebidas como alvos e agressores. Mais: não apenas as peças, os próprios

jogadores passaram a integrar esquadrões nacionais para a luta contra o inimigo exterior. Atualmente, os computadores, assim como os segundos, os empresários e as alianças exteriores, todos são agregados às disputas de matches: este inchaço ocasionado pelo refinamento da qualidade do xadrez continua a legitimar a semelhança com a guerra total. O xadrez virou um jogo de guerreiros do simbólico, e o problema da guerra no xadrez é o fato de ser interminável. Os empates não são equivalentes a tratados de paz, e ela pode mesmo demorar muito a acontecer – inclusive porque o xadrez não é uma guerra no Real.

Os jogadores, por sua vez, são identificados por um fragmento de seu nome, associado à sua pontuação no ranque local ou internacional, o que volta a equiparar o xadrez a uma guerra. Em particular, a pontuação oferece um indicador do valor de um jogador perante os seus pares, conforme afirma o trecho abaixo:

No xadrez, o sistema de *rating* Elo delinea o valor claramente. A jogadora mais ranqueada na Inglaterra, Harriet Hunt, diz que aprendeu bem rápido que seu *rating* no xadrez era uma parte importante dela. (...) *Rating* denota o valor tão extensamente que um grande-mestre comparou a perda de dez pontos de *rating* no nível mais alto à perda de dez litros de sangue. Um *rating* alto é um símbolo de status: ‘Estou jogando contra um 2250, ou perdi para algum 1500’ e o número se torna uma marca de identidade mais crucial do que um nome. Nos níveis mais altos, os nomes são obviamente usados, e nenhum jogador diria ‘estou pareado contra um 2700’. Afinal, há menos de vinte jogadores com *rating* maior que 2700, e parte do acordo para se tornar tão excepcional é ter o seu nome gravado (SHAHADE, op. cit., p. 62).

No xadrez, o desenrolar dos lances intenciona a culminação em uma conclusão violenta. O gesto extremamente difundido do aperto de mão, inclusive em apresentações alheias à realidade enxadrística, é simbólico e detém o antigo e pouco explícito sentido de mostrar que as mãos não seguram arma alguma. Por essa razão, esse prévio toque consensual afigura uma permissão para abrir a porta rumo à violência regrada e tornou-se um regulamento adotado pela FIDE: há casos entre jogadores que não oferecem as mãos ao aperto mútuo ou que recusaram a oferta. Essas condutas incitam mais o violento imaginário da massa dos enxadristas do que se costuma admitir individualmente e podem ser punidas com a derrota antes do começo de uma partida de torneio. O papel da Federação Internacional de Xadrez se resume a conferir terreno às partes de maneira que o confronto se realize – as bravatas e agressões verbais entre desafiante e detentor do título são comuns e tradicionalmente aceitas, sem punição pelas regras: “Let the hostilities begin!” (CHESSBASE NEWS, 2007)

A tradição oral dos enxadristas é repleta de provérbios de alusão à guerra e registros de frases hostis trocadas entre competidores. Eis algumas sentenças incisivas (CHESS-POSTER.COM):

“O xadrez é como guerra no tabuleiro”

(Bobby Fischer)

“Xadrez é tortura mental”

(Garry Kasparov)

“Gosto do momento em que quebro o ego de um homem”

(Bobby Fischer)

“O xadrez é, acima de tudo, uma luta!”

(Emanuel Lasker)

“Pessoalmente, eu espero que um programa de computador vença o Campeonato Mundial. A humanidade necessita uma lição de modéstia”

(Richard Dawkins)

“Olhe para Garry Kasparov. Depois que ele perde, invariavelmente ganha a partida seguinte. Ele apenas mata o próximo cara. Isso é algo que nós temos de aprender a fazer.”

(Maurice Ashley)

“Nenhum Grande-Mestre de xadrez é normal; eles só diferem na extensão de sua loucura.

(Viktor Korchnoi)

“O xadrez é feroz: você precisa estar preparado para matar pessoas”

(Nigel Short)

“A ameaça é maior que a execução”

(Aaron Nimzowitsch)

“Todos nós odiamos os Armênios. Independente de onde nos encontramos, o inimigo é o inimigo”

(Teimour Radjabov, embaixador da Unicef do Azerbaijão)

Os enxadristas não se restringem às manifestações declaradas de ódio quando pretendem perturbar seus adversários. As descrições de comportamentos agressivos são mais raras na literatura produzida, mas também oferecem ilustrações sugestivas. A figura abaixo oferece um brando exemplo do fenômeno conhecido como *the glare* (mirada), muito difundido entre lutadores e enxadristas:

Foto 3. Morozevich à direita em mirada ao oponente.



As sinalizações de hostilidade oscilam entre comportamentos observáveis e eventos privados. É importante enumerar algumas neste trabalho, ainda que não se empreenda imediatamente qualquer esforço classificatório em busca de conceituações para os atos enxadrísticos. Assim, os jogadores costumam: olhar fixa e ameaçadoramente para o adversário ou um ponto atrás de sua face e mexer simultaneamente os dedos enquanto é a vez dele jogar; após um ataque precipitado, não responder ao lance: sair da mesa e postar-se atrás do oponente, observando-o contemplar o erro que pode ter cometido - se ele levantar, deve-se voltar para a cadeira e responder com o lance; propor o empate em uma posição complicada, principalmente se estiver em vantagem no match, para provocar uma recusa e a precipitação de um lance; se estiver perdido, manter-se na cadeira, suprimir todas as expressões faciais e modificações comportamentais e permanecer jogando normalmente em busca de sinais de resistência da atenção sustentada e da disposição de vencer; executar lenta ou rapidamente o movimento, com a certeza de que faz o correto; não sorrir; se sorrir, deve ser durante e após o lance do outro; balançar negativamente a cabeça com expressão de escárnio após um lance do adversário; observar o oponente; jogar indolentemente contra enxadristas mais fracos; em situação de torneio, continuar uma partida claramente perdida para tentar a queda de seta do oponente; soprar fumaça de cigarro ou tossir na direção do adversário; balançar-se na cadeira para distrair o oponente; jogar em pé, com o rival sentado; na posição de espectador, desejar a derrota de um competidor específico e apontar seus pontos fracos; atrasar-se para a partida, com a intenção de prolongar a tensão da expectativa no oponente e fazê-lo querer que o atrasado não compareça; chutar por debaixo da mesa; circular em torno do adversário ou em suas costas, andando e fazendo ouvir os próprios passos; bater com força no relógio ou bater com a peça no tabuleiro.

Uma das vertentes mais importantes deste debate para a clínica é persistir na delimitação do xadrez como um jogo e continuar a avaliar as consequências de concebê-lo como uma luta, para os enxadristas. Afinal, o simbólico também pode ser violento, e os traumas dos combates travados entre enxadristas não podem ser ignoradas como autênticos signos de sofrimento psíquico, conforme Robert James Fischer protagonizou (CHESSBASE NEWS, 2003) enquanto regredia rumo ao anti-semitismo, ao ódio pelos EUA e proferia alegações de absoluta e permanente desconfiança contra os soviéticos, mesmo após as mudanças políticas posteriores.

Capítulo 3 – Xadrez: necessariamente Simbólico

Mesmo quando eu não estou jogando, não significa que o xadrez saia da minha mente. Eu estou aqui falando com você, mas ao mesmo tempo a posição contra Korchnoi está passando pela minha cabeça. É difícil explicar: eu estou falando com você e tudo o que nós dizemos começa a se traduzir em linguagem de xadrez. Você olhou para mim, Cf3, a garota logo ali sorriu, Cf6, alguém caiu lá, c4. Isso não foi descrito, porque infelizmente os livros sobre o assunto não foram escritos por jogadores reais de xadrez. Me deixa explicar de novo: hoje eu falei com você, fui para a piscina, joguei uma partida, fui para o bar, jantei. E tudo isso está começando a ser traduzido em movimentos de xadrez. Cf3, Cf6, c4, g6. Isso fica no limite da loucura, mas eu já perguntei a muitos jogadores e eles têm a mesma experiência. Eu traduzo a vida cotidiana em movimentos de xadrez, e isso acontece mesmo que eu não queira. Às vezes eu me pergunto “você tá doidão?” A resposta é definitivamente sim. Bem, levemente, mas é verdade.

Vladislav Tkachiev, ex-campeão francês.

A exposição do capítulo anterior mostrou os problemas contidos na restrição do caráter do símbolo ao simbolismo derivado da imagem e as possibilidades de enganos a cometer a partir de generalizações por similaridade aparente. Desde Aristóteles ocorria já a proliferação de concepções distintas capazes de produzir resultados radicalmente diferentes, provavelmente incompatíveis. Não basta afirmar que o símbolo representa algum objeto não evidente à consciência; é mister enumerar suas propriedades e descrever o que apresenta de essencial na forma antes de propor quaisquer induções. A erudição de Lacan sintetiza e explicita facilmente a problemática nuclear das dissensões acerca do tema:

Todo o problema a partir de então é o da junção do simbólico e do imaginário na constituição do real (LACAN, 1986, v.1, p. 102).

O homem fala, então, mas é porque o símbolo o fez homem. (...) a vida dos grupos naturais que constituem a comunidade é submetida às regras da aliança, ordenando o sentido no qual se opera o intercâmbio das mulheres e as prestações recíprocas que a aliança determina: (...) a aliança preside por uma ordem preferencial cuja lei implicando os nomes de parentesco, é para o grupo, como a linguagem, imperativa em suas formas, porém inconsciente em sua estrutura.

Os símbolos envolvem com efeito, a vida do homem, com uma rede tão total que conjugam antes que ele venha ao mundo aqueles que vão engendrá-lo ‘pelo osso e pela carne’, que trazem no seu nascimento com os dons dos astros, senão com os dons das fadas, o desenho de seu destino, que dão as palavras que o farão fiel ou renegado, a lei dos atos que o seguirão mesmo até onde ele não está ainda e para além de sua morte mesma, e que por eles seu fim se encontra no julgamento final onde o verbo absolve seu ser ou o condena – salvo ao atingir a realização subjetiva do ser-para-a-morte.

Mas esse próprio desejo, para ser satisfeito no homem, exige ser reconhecido, pelo acordo da fala ou pela luta de prestígio, no símbolo ou no imaginário.

O em-jogo de uma psicanálise é o advento no sujeito do pouco de realidade que esse desejo aí sustenta em relação aos conflitos simbólicos e às fixações imaginárias como meio de seu acordo, e nossa via é a experiência intersubjetiva onde esse desejo se faz reconhecer (LACAN, 1978, p. 141-144).

Enquanto a noção lacaniana do símbolo atrelado à linguagem interessa para o trabalho, porquanto permite a definição das regras e convenções do simbólico, é necessário depurar as propriedades particulares do signo símbolo a fim de melhor compreender como ocorre a representação no xadrez. Esta dissertação recorrerá às intelecções de Charles Sandres Peirce para conferir base à argumentação, por dois motivos: Peirce detinha extensa e variada formação acadêmica e erigiu as bases para a criação de sua disciplina, fundamentalmente apoiada na lógica, chamada *phaneroscopia* em contraste com a fenomenologia derivada do pragmatismo de William James, a que denomina pragmaticismo posteriormente; Lacan e vários outros teóricos eminentes nos estudos fenomenológicos retomam o entendimento de Peirce e enriquecem seus respectivos sistemas epistemológicos. Lacan, particularmente, inclui as deliberações peirceanas a partir de 1959, no Seminário 7, e retoma densamente em 1972, em cooperação com Recanati no Seminário 19.

Peirce reitera, em diversos momentos de sua obra, que os signos são divididos em três tricotomias: em primeiro lugar, de acordo com o signo ser uma mera qualidade, um existente real ou uma lei geral; em segundo lugar, de acordo com a relação do signo com seu objeto consistir em uma característica própria em si, ou estar em alguma relação existencial com o objeto ou na relação com o interpretante; em terceiro lugar, de acordo com a representação do interpretante para representá-lo como um signo de possibilidade, de fato ou de razão (PEIRCE, 1931-1935, v.1, Cap. 2, parágrafo 243 e seguintes). Ainda, de acordo com a primeira divisão, um signo pode ser nomeado um qualisigno, um sinsigno ou um legisigno; na segunda tricotomia, o signo se classifica em ícones, índices ou símbolos; por fim, a terceira tricotomia designa os signos como remas, dicisignos (proposições ou quase-proposições) ou argumentos. As combinações lógicas entre as três tricotomias resultam em dez classes de signos, com numerosas subdivisões. O leitor deve referir-se à obra de Peirce para conhecer os complexos detalhes e implicações dessas classificações. Uma tabela didática acerca das dez classificações, bem como descrições compreensivas, está contida em Martins (2005, p. 254).

Esta dissertação contemplará apenas as dimensões fundamentais do símbolo e não adentrará as outras classificações. É essencial restringir o alcance conceitual e as procedências da argumentação, pois o símbolo invariavelmente está inserido em uma rede própria, que se expande e legitima a cada emprego de qualquer um de seus integrantes. Assim, a evolução da história do xadrez trouxe aspectos novos e reintegrou os arcaicos, de maneira que um trabalho que se dedicasse a retratar todas as incidências do signo símbolo à consciência deveria abranger nada menos que: as regras de movimento das peças no tabuleiro, com ou sem enfoque na diacronia implicada nas mudanças; os temas, posições críticas, técnica de finais, as maneiras de explorar debilidades nas posições e todos os padrões inferíveis, dada sua característica de generalidade; as diferenças entre estratégia e tática conforme os planos contidos nas aberturas do jogo; o uso do relógio e as cadências do controle de tempo, na tentativa de discernir quais símbolos os jogadores escolhem caso tenham mais ou menos tempo para realizar as jogadas; a comparação e entrelaçamentos entre símbolos: o número de tempos, a quantidade de peças e de casas ameaçadas e as ligações entre as peças; as metáforas, estereótipos, opiniões e estudos sobre o xadrez; as macro-implicações histórico-culturais do xadrez: a Guerra Fria, a reforma Soviética, proibições da prática do xadrez, o status conferido ao seus praticantes - O Jogo dos Reis - e outras; as recomendações gerais sobre como jogar a abertura; os estilos de jogo, que são entendidos como subcódigos ou idioletos e regidos por leis; os paradigmas e sintagmas, que configuram modos de prática coletiva e determinam uma época; as projeções individuais sobre as peças e o xadrez; o símbolo empregado pelo computador e as comparações com os humanos; o ordenamento por títulos e as medidas de *rating*; as leis da FIDE e de outros torneios; as diferenças perceptíveis nas partidas do xadrez infantil, masculino, feminino, para deficientes visuais, idosos e computadores: regras iguais, padrões diferentes; a violência do simbólico: o que torna certos jogadores tão vulneráveis a outros, e por que motivo certos praticantes nunca restauram seu volume de jogo após uma derrota em um match; o xadrez artístico: a composição de problemas e alegorias visuais simbólicas; conduta enxadrística competitiva: o aperto de mão no começo e no fim, atos de fala detratórios; a supressão voluntária do contato verbal durante as partidas.

Essa enumeração não exaustiva ilustra a quantidade crescente de possibilidades contidas no tema e não representa o foco de interesse desta dissertação. Dotado de pretensões restritas, esta dissertação apontará importantes questões acerca do Édipo que não podiam ser formuladas devido às restrições de veiculação de informação científica nas décadas anteriores.

Peirce apresenta uma concepção distinta, porém não original, do símbolo. Afirma que esse vocábulo detém tantos significados, que seria indevido agregar outros novos. Com essa preocupação, enumera várias propriedades essenciais do símbolo em diversos escritos separados⁴, e o grande mérito de seu trabalho é realizar uma tipologia de classificação formal, apoiada na lógica, para distinguir todas as variedades. As características básicas do símbolo, independentemente de quaisquer combinações com outros tipos e classes são as seguintes:

- a) Um símbolo é uma lei, ou regularidade do futuro indefinido. Uma lei, por sua vez, necessariamente governa, ou está contida em espécimes, e prescreve algumas de suas qualidades (PEIRCE, v.2, Cap.2, 1931-1935, parágrafos 293-302). Enquanto o objeto completo do símbolo completo, isto é, seu significado, é da natureza de uma lei, ele deve denotar um espécime e precisa significar uma característica. Um símbolo genuíno é um símbolo que tem um significado genérico. Assim, um símbolo é um *representâmen* cujo caráter representativo consiste em ser uma regra que vai determinar seu interpretante. Todas as palavras, sentenças, e outros signos convencionais são símbolos.
- b) O símbolo está conectado com seu objeto em virtude da idéia da mente que emprega símbolos, sem a qual a ligação não existiria. Qualquer palavra ordinária, como ‘dar’, ‘ave’, ‘casamento’ é um exemplo de símbolo. É aplicável a tudo o que se faça perceber a idéia conectada com a palavra; ele não identifica, por si somente, aquelas coisas: a palavra ‘ave’ não faz aparecer uma ave, nem faz emergir a imagem de um casamento ante aos olhos, mas supõe que o usuário possa imaginar aquelas coisas e conheça a palavra associada a elas.
- c) Um símbolo não pode indicar qualquer coisa em particular: ele denota um tipo de coisa. Não apenas isto, mas ele é em si mesmo um tipo e não uma coisa única. É possível escrever a palavra ‘estrela’, mas esta ação não torna ninguém o criador da palavra, nem o seu destruidor, se a palavra for apagada. A palavra, e o símbolo, continua nas mentes de quem o emprega. Ainda que esteja adormecido, ele existe na memória.
- d) Toda operação intelectual envolve uma tríade de símbolos. Peirce oferece uma explanação instrutiva acerca do uso de símbolos no raciocínio ampliativo (PEIRCE, 1931-1935, v.3, Cap.5): as premissas e a conclusão configuram o conjunto do argumento, que está dividido em três tipos de proposições: regra, caso e resultado.

⁴ Os Collected Papers de Peirce são resultado de um trabalho de recuperação e ordenamento pelo projeto www.peircesociety.org Estima-se que haja cerca de 80mil páginas manuscritas pelo eminente semioticista.

Esses três tipos, quando sua ordem é modificada e/ou recebem negações, geram deduções, induções e hipóteses. No xadrez, isto aconteceria de acordo com a seguinte demonstração:

- **DEDUÇÃO** → é o cálculo de variantes: quanto mais técnicas e forçadas, melhor o exemplo:

Regra estabelecida: algum tema recorrente, passível de gerar uma seqüência simples de movimentos – por exemplo, a vitória de Anderssen contém os temas ‘demolição’ e ‘ataque descoberto’

Caso em questão: uma posição no tabuleiro.

Resultado obtido: o xeque-mate ou a obtenção de vantagem decisiva.

Figura 7. Adolf Anderssen x Dufresne, 1852, 1-0
Anderssen sacrifica Dama, Torre e Cavalos rumo ao *coup de gras*



A partida do diagrama prosseguiu com a linha 20. Txe7+! Cxe7 21. Dxd7+!! Rxd7 22. Bf5+ Re8 23. Bd7+ Rf8 24. Bxe7#.

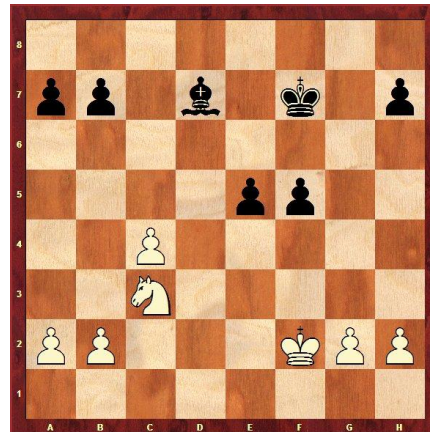
- **INDUÇÃO** → descoberta de máximas a partir de uma quantidade de casos.

Casos observados: posições similares no tabuleiro.

Resultados conhecidos: recorrência de vitórias ou derrotas.

Regra descoberta: uma máxima inferida posteriormente aplicável a outras posições – por exemplo, a descoberta e confirmação de que o Bispo é superior ao Cavalo em posições com peões nas duas alas do tabuleiro, devido ao seu alcance maior.

Figura 8. Wolfgang Uhlmann x Bobby Fischer, 1960, 0-1



- **ABDUÇÃO/HIPÓTESE** → formulação e teste de idéias

Regra conhecida: certos planos contidos nas aberturas.

Resultados obtidos: uma percentagem de sucessos e fracassos.

Estudo de caso: um movimento novo deve ser testado naquela abertura específica.

Figura 9. Vladimir Kramnik x Peter Leko, campeonato mundial 2004, 1-0



No diagrama, após 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Bf5 4.h4 h6 5.g4 Bd7, Kramnik testa uma hipótese: o movimento ainda não jogado 6.Cd2. O jogo das Brancas na maioria das variantes da Defesa Caro-Kann (1.e4 c6 2.d4 d5) se baseia na vantagem espacial contra uma posição sem fraquezas para as Negras. É necessário jogar vigorosamente para ganhar com as Brancas, e Kramnik vence, isto é, valida a hipótese.

- e) Os símbolos crescem. Eles surgem e se desenvolvem a partir de outros signos, particularmente de ícones, ou de signos mistos que partilhem a natureza de ícones e símbolos. O pensamento acontece apenas por signos. Esses signos mentais são de natureza híbrida, e a parte-símbolo deles é denominada conceito. Se uma pessoa cria um novo símbolo, é por pensamentos que envolvem conceitos: um novo símbolo pode crescer apenas a partir de outros símbolos. Um símbolo, uma vez criado, se dissemina

entre as pessoas. Com o uso e a experiência, seu significado cresce. Palavras como força, lei, dinheiro e casamento carregam significados muito distintos de quando utilizados em épocas passadas.

Esta noção é essencial e converge com os ensinamentos de um semiólogo eminente: o lingüista Ferdinand de Saussure, cuja comparação entre o xadrez e a língua receberá questionamento posterior. Inicialmente, Saussure declara:

O que o signo lingüístico une não é uma coisa e um nome, mas um conceito e uma imagem acústica. A imagem acústica não é o som material, mas seu resto psíquico, a representação que nos dá o testemunho dos nossos sentidos. (...) A imagem acústica é, por excelência, a representação natural da palavra enquanto fato de língua virtual, fora de toda a realização pela fala. (...) propomos conservar a palavra signo para designar o conjunto, e substituir conceito e imagem acústica respectivamente por significado e significante; estes dois termos têm a vantagem de assinalar a oposição que os separa (SAUSSURE, 1945, p. 91-93).

E mais:

Porém assim como o xadrez está inteiro na combinação das diferentes peças, também a língua tem o caráter de um sistema baseado completamente na oposição de suas unidades concretas (...) uma palavra pode expressar idéias muito diferentes sem que sua identidade resulte seriamente comprometida (ibidem, p. 131-132).

Assim, o que as palavras e as peças compartilham é a fundamental noção de valor sincrônico, que consiste na propriedade que a palavra tem de representar uma idéia, mesmo que as palavras não sejam equivalentes às peças. Como a língua é um sistema em que todos os termos são solidários e o valor de cada um resulta apenas da presença simultânea dos outros, o valor de um termo – ou de uma posição de peça depois de executado um lance no xadrez – pode modificar-se sem tocar o seu sentido ou o seu som, contanto que outro termo vizinho sofra alguma modificação. Este fundamental pressuposto lança as bases para a demonstração de que, no xadrez, as dimensões tempo, espaço e sujeito são simbolizadas a priori e executadas em ato, tendo seus valores correspondentemente alterados à maneira conforme se descreveu nos silogismos acima e descrever-se-á mais abaixo.

O exemplo de figuras e notações que segue oferece uma distinção significativa entre a suposta universalidade do significado infantil dos peões, para a teoria do simbolismo de Reuben Fine, e o comportamento dessas peças enquanto elementos de uma rede simbólica permeada por valores. A fim de familiarização, a orientação geral sobre os valores das peças no xadrez é a seguinte: o peão é a menos valiosa e serve como unidade de medida para as comparações adiante - um Cavalo vale cerca de $3\frac{1}{4}$ peões, um Bispo equivale a $3\frac{1}{2}$ peões, a

Torre iguala 5 peões e a Dama, 9. O Rei não tem valor estimado, pois é a peça essencial do jogo, que não pode ser trocada ou capturada. O programa de contagem e valoração geral da partida que empregaremos como auxílio na demonstração utiliza o mesmo princípio, entre outros, para fornecer a indicação sobre a situação geral de uma posição em qualquer partida: quanto mais negativa/positiva estiver a contagem da posição, maior a vantagem das peças Negras/Brancas, respectivamente.

Vejamos:

Figura 10. David Bronstein x Miguel Najdorf (a)



O diagrama extraído da partida jogada entre os Grandes-Mestres David Bronstein e Miguel Najdorf mostra que após o 14º lance das Brancas o leitor poderá somar os valores das peças presentes no tabuleiro e constatar uma igualdade aproximada. Fritz 12, o programa de contagem e avaliação criado pela companhia de softwares Chessbase, emprega seus próprios meios e converge com este resultado, oferecendo as linhas de cálculo e valor abaixo após visualizar 21 lances adiante:.

0.00/21: 14... h6 15. Bh4 g5 16. Bg3 Ch5 17. Thd1 Cxg3 18. Hxg3 Re7 19. b4 Ce5 20. T6d4 Ba6 21. B5 Thc8 22. Rb2 Cc4+ 23. Rc1

O valor em negrito indica absoluta igualdade entre as possibilidades das peças Brancas e Pretas após a troca de um Bispo Branco por três peões Negros, ou seja, aqui cada peão ainda vale 1 ponto e se equipara mesmo às ‘crianças’ de Fine. Todavia, após 14... h6 15. Bd2 Bb7 16. f3 0-0 17. b3 Tfc8 18.Rb2 Cc5 19. Be3 e5 constata-se que após uma seqüência de lances previsíveis das Negras e quase nenhum deslocamento dos três peões de Bronstein, já acontece uma drástica mudança na avaliação de Fritz:

Figura 10.1. David Bronstein x Miguel Najdorf (b)



0.97/20: 20. Thd1 Rf8 21. a4 Re7 22. Tb6 Ba6 23. Bxc5+ Txc5 24. b4 Tc4 25. b5 Bc8
26. Rb3 Td4 27. Txd4 exd4 28. Cd5+

Neste ponto, o programa admite vantagem equivalente a um peão para as Brancas sem que houvesse alteração alguma do equilíbrio material. As ‘crianças’ do simbolismo de Fine terão doravante seu valor infantil radicalmente modificado:

Figura 10.2. David Bronstein x Miguel Najdorf



4.24/24: 31. c5 Cc3 32. Ta5 Cd5 33. c6 Cb6 34. d7 Td8 35. Ta7 Rf8 36. Rb4 Re7 37.
Rc5 Ca8 38. b4 f5 39. c7 Cxc7 40. Txc7 f4 41. b5

Dez lances depois, observa-se que a quantidade de peças no tabuleiro reduziu-se e o valor proporcional dos peões – o poder das ‘crianças’ – aumentou muito, ainda que a relação aparente Cavalo = 3 peões esteja visível na figura. O desfecho da demonstração está por acontecer:

Figura 10.3. David Bronstein x Miguel Najdorf



Aqui, o computador poderia forçar o xeque-mate contra o Rei Negro em no máximo 25 lances após jogar 41. c7. Essa conclusão dissipa qualquer indício de relatividade no valor das peças. *L'enfant terrible!* O sistema de regras enxadrísticas não oferece sustentação à aparência de frágil meninice dos peões, conforme exposto por Fine (op. cit., p. 25). Poder-se-ia afirmar que as regras do xadrez para essas posições assemelham os peões a terroristas, o que coadunaria mais com o imaginário da guerra arraigado no xadrez. A prática do terrorismo, contudo, não é antiga nem universal conforme deveriam ser os símbolos do simbolismo. Consta-se que as peças poderiam ser pessoas e mesmo assim ter seu valor de signo bastante alterado.

Existem também distinções de peso entre os sistemas epistemológicos do semiótico e do semiólogo. Saussure era lingüista e seu objeto de estudo se encontrava no estudo da semiologia para apoiar os estudos em lingüística; eventualmente, suas intelecções acerca do sistema da língua foram aproveitadas para dar origem ao estruturalismo, encabeçado por Claude Lévi-Strauss, e para fornecer a Lacan um sistema de compreensão da diferença entre discurso e palavra, e eventualmente argumentar acerca da supremacia do significante sobre o significado. Para o psicanalista francês, o imaginário recobre o significante tomado somente à maneira do simbólico de onde funciona, necessariamente articulado e oposto aos outros significantes (LACAN; KAUFMANN, 1996). Por outro lado, Peirce procedeu a um trabalho exaustivo de classificação de todos os tipos de signos que poderiam se apresentar à consciência, e o símbolo lingüístico é apenas um dentre uma grande quantidade de elementos.

Saussure, por exemplo, não aprofunda a discussão concernente ao símbolo e se limita a dizer:

Tem-se utilizado a palavra símbolo pra designar o signo lingüístico, ou mais exatamente, o que nós chamamos significante. Porém há inconvenientes para admiti-lo (...) O símbolo tem por caráter nunca ser completamente arbitrário;

não está vazio; há um rudimento de vínculo natural entre o significante e o significado. O símbolo da balança, por exemplo, não poderia substituir-se por outro objeto qualquer, um carro, por exemplo (SAUSSURE, op. cit., p. 94).

Com esta colocação, Saussure inadvertidamente direciona o entendimento acerca do símbolo para seu aspecto icônico imaginário, um equívoco que Peirce evitou. A omissão do lingüista provocará falhas fundamentais na comparação entre a língua e o xadrez. Saussure afirma que no jogo da língua e em uma partida de xadrez observa-se um sistema de valores e é possível assistir as modificações que acontecem. Um estado do jogo corresponderia a um estado da língua e nas duas instâncias cada termo adquire valor pela oposição a todos os outros (ibídem, p. 113-114). Apesar disso, os valores dependem também de convenções imutáveis, que persistem em cada jogada após o início da partida. Aqui se encontra a primeira divergência entre a língua e o xadrez: se as línguas são conjuntos de signos cujo valor varia extensamente entre si, o xadrez apresenta um ponto irreduzível: todos os valores das peças contrastam e estão em função do Rei, que é a peça essencial e unidade básica de construção de movimentos no tabuleiro, e esse impedimento retira qualquer espontaneidade das modificações que costumam ocorrer na língua. O xadrez também não é dotado de semântica e não detém função metalinguística.

Mesmo que Saussure admita que uma jogada pode revolucionar o conjunto da partida e ter consequências para as peças que não estejam diretamente envolvidas no núcleo do conforto e estenda para a língua a mesma possibilidade, se engana novamente ao declarar que o deslocamento de uma peça é um fato absolutamente distinto do equilíbrio precedente e qualquer posição considerada teria como caráter singular estar libertada de seus antecedentes. O xadrez dificilmente se adequa a esta comparação: a presença do Rei e a necessidade do xeque-mate tornam o xadrez teleológico e as peças devem ser manejadas de acordo com um plano. A língua, por sua vez, não é teleológica, finalística: a representação lingüística não está sob controle da massa falante e permanece o impasse acerca da inevitabilidade da comunicação pela linguagem, caso se entenda que comunicar pode simplesmente remeter a tornar comum. Outros argumentos importantes contra a asserção de que é perfeitamente inútil recordar o que sucedeu momentos antes em uma partida refere à necessidade de considerar que o xadrez às cegas fatalmente depende do registro dos lances anteriores, se as peças estiverem ausentes do tabuleiro; além disso, no xadrez a descrição da posição está condicionada a saber a quem pertence a vez de jogar – às peças Brancas ou às Negras? Em virtude desta condição, a avaliação da posição sempre apresentará diferenças. Em

dependência dessa diferença, os enxadristas fazem uso rotineiro de dedução reversa para verificar a trajetória das peças na partida, inclusive para evitar serem pegos em transposições de lances que os conduziriam a armadilhas no tabuleiro.

Saussure cita mais um ponto em que a comparação falha: o jogador de xadrez tem a intenção de executar o movimento e modificar o sistema, mas a língua não premedita nada. Assim, de acordo com este ponto de vista, para que a partida de xadrez se parecesse totalmente com a língua, seria necessário supor um jogador não inteligente, isento de intencionalidade e disposição no *pathos*. Por exemplo, para um computador que execute o xadrez na atualidade, não é necessário conhecer as posições prévias para emitir julgamento sobre o estado da posição, isto é, as máquinas são capazes de executar o xadrez, sem jogá-lo.

Não é adequado rejeitar totalmente uma concepção que tenha resultado em erro, pois suas premissas podem estar corretas. Curiosamente, Saussure aproximou-se de coincidir com as premissas de Peirce acerca do símbolo enquanto se referia ao valor dos signos:

Tomemos um cavalo: é por si mesmo um elemento do jogo? Seguramente não, porque com sua materialidade pura, fora de sua casa e das demais condições de jogo, não representa nada para o jogador. (...) Suponhamos que no transcurso de uma partida esta peça venha a ser destruída ou extraviada: pode-se substituí-la por outra equivalente? Certamente: não só outro cavalo, até qualquer outra figura sem semelhança alguma com ele será considerada idêntica, contanto que se lhe atribua o mesmo valor na regra (ibidem, p. 134).

A última propriedade inferida por Peirce delimita:

- f) Um símbolo é um signo que perderia o caráter que o torna um signo se não houvesse o interpretante. Assim, é símbolo qualquer pronúncia de fala que significa o que pretende por virtude de ter sido entendido como apresentando aquela significação. (...) Assim, todo símbolo é, em sua origem, ou uma imagem da idéia significada, ou uma reminiscência de alguma ocorrência individual, ou é uma metáfora (PEIRCE, 1931-1935, v.2, Cap. 1, parágrafo 222).

Esta brilhante elucidação preenche uma lacuna que os antigos lingüistas deixaram, incluindo Saussure, pois não contemplaram o que há de mais caro à filosofia da linguagem ordinária, representada por nomes como Ricoeur, Searle, Benveniste e Austin: que a fala (*parole*), para além de ser um emprego individual da língua (*langue*), é composta por atos. A fala faz coisas (MARTINS, 2010). Realiza e é passível de classificação em tipos de atos, a partir do enunciado e da enunciação em função do contexto e do co-texto. Embora os germes desta constatação de grandes efeitos práticos já se apresentassem em Lacan (1986, v.1, p 340-341), quando considera que a frase só faz sentido em uma ordem, houve certa demora dos

teóricos em perceber que o estudo da semiologia geral se direcionaria para a investigação dos elementos essenciais das ações em cada campo de estudo. Este motivo é de imprescindível interesse para a compreensão da natureza do significante enxadrístico, que difere substancialmente do lingüístico: ele é seriado como a palavra falada na língua, pois as partidas são praticadas em seqüências de lances, com objetivos específicos; é também visual, e assim oferece complicações atribuíveis à simultaneidade e saliência típicas do estímulo imagem; é sinestésico, isto é, o signo-símbolo é visualizado com dinamismo em cada réplica.

Essas propriedades básicas do símbolo no xadrez possibilitam a emergência de certos fenômenos específicos e a especialização dos enxadristas de maneira que se tornam capazes de realizar grandes façanhas. No nicho enxadrístico, conhecidas são as façanhas dos grandes-mestres que são capazes de jogar dezenas de partidas simultaneamente às cegas, sem olharem para o tabuleiro. O atual recordista, com o maior número de partidas jogadas simultaneamente nessa condição, é George Koltanowski, com 56 jogos em 1960. Os grandes-mestres também são capazes de falar todas as jogadas executadas e reproduzir partidas verbatim, bem como recordam dezenas de milhares de padrões de blocos originados em uma enorme quantidade de partidas.

Quando alguém joga uma partida de xadrez e busca vencer, precisa manter-se atento. A atenção é um processo atrelado ao estímulo, o que implica que a informação a que se mantém atento deve estar presente em algum estímulo perceptível. Ocorre que os enxadristas podem prescindir do uso de estímulos visuais para praticar o jogo; em vez disso, criam representações cognitivas peculiares que não contêm peças com a aparência usual, nem casas pretas e brancas (CHABRIS & HEARST, 2003). As representações são muito mais abstratas, e são freqüentemente descritas em termos das funções das peças, como “linhas de força”: uma torre é uma cruz horizontal-vertical e o bispo é um poder oblíquo ou trajetória. Há pouco ou nenhum indício de que os mestres visualizem o tabuleiro inteiro de uma vez. Distintamente, eles referem que procuram posições da maneira usual, tratando de quadrantes ou seções do tabuleiro em cada ‘mirada cega’. Esses tipos de representações foram denominados *cartoons* e têm as características de distorcer traços físicos reais, relações espaciais e distâncias, destacar informação importante e obscurecer informação irrelevante. A relevância desse modo de funcionamento não pode ser ignorada, pois há grandes mestres que fecham os olhos ou se viram para outra direção a fim de não serem perturbados pela posição das peças no tabuleiro. O exemplo contemporâneo mais impressionante é o ex-campeão mundial Vladimir Kramnik (CHESSBASE NEWS, 2009), que cogitou pedir permissão ao árbitro para jogar as partidas de xadrez rápido sem olhar para o tabuleiro.

Assim, o que se denomina metaforicamente ‘visualização’ dos enxadristas não implica percepção do objeto presente. Sua visualização não é especificamente sensorial, mas eles podem visualmente ou auditivamente imaginar posições apresentadas com ou sem a presença do tabuleiro ou das peças. Conseqüentemente, o termo ambíguo ‘ver’ deve ser substituído pelo termo clássico ‘apercepção’, que refere à percepção conceitual de conteúdos de representação. O processo aperceptivo assimila o estímulo perceptual e a informação da memória conceitual em uma representação semanticamente consistente, própria da mente humana (SAARILUOMA, 2001, p. 143-164). Os conteúdos apercebidos não precisam estar relacionados ao ambiente nos arredores.

Para introduzir a noção de apercepção no xadrez é necessário investigar como os enxadristas selecionam os conteúdos relevantes dentre todas as alternativas contidas em um espaço-problema. No xadrez, este espaço tem o aspecto de uma árvore, na qual todos os movimentos possíveis na série formam uma configuração. Esta árvore normalmente é muito larga para o processamento cognitivo humano, mas não para o processamento dos programas de computador; por essa razão, a apercepção abstrai uns pequenos e poucos sub-espacos pelos quais a resolução de problemas pelos enxadristas acontece. Estes sub-espacos foram denominados espacos mentais e funcionam a partir de mecanismos integrativos e específicos de conteúdo na abstração, chamados restrições funcionais, que selecionam os movimentos relevantes para os espacos mentais nos terrenos funcionais. Um conjunto de restrições funcionais que direcionam a geração dos movimentos está apresentada na tabela a seguir. A eficiência explanatória desses recursos podem inclusive ser testadas por simulação por computador, que produz espacos mentais praticamente idênticos aos que os humanos criam.

Tabela 1: Restrições funcionais para criação de espacos mentais

Transferência (tr)	Uma peça é movida para começar um caminho a continuar por outro movimento subsequente
Troca(ex)	Uma peça ativa é capturada
Bloqueio (blo)	Uma peça ativa é impedida de alcançar uma casa importante por meio da colocação de uma peça entre a casa de saída e a casa de chegada
Fuga (es)	A peça atacada é movida para outra casa.
Cravada (p)	Uma peça ativa está impedida de mover-se, por meio da colocação de uma peça atacante que tornaria algum movimento ilegal (cravada absoluta) ou muito ruim (cravada relativa)
Libertação (ubl)	Uma peça é movida para permitir a outra fazer um movimento ativo
Clareamento (cl)	Uma peça inimiga que dá suporte a alguma casa importante é trocada ou forçada a perder o controle sobre uma ou mais casas
Isca (dc)	Uma peça-alvo é forçada a mover-se para uma casa não desejada
Ameaça (thr)	Uma peça é movida para lograr um objetivo no próximo movimento
Contra-ação (ca)	Qualquer movimento feito para lograr algum objetivo independente.

A apercepção no xadrez também utiliza modelos de pensamento, que são arranjos típicos das peças a um conjunto de movimentos associados. Esses modelos são ativados por reconhecimento, mas a apercepção pode combinar e fundi-los em estruturas mais complexas: sua principal função, como em qualquer outro modelo – inclusive a metáfora – é definir os caminhos que organizam a integração da informação. Os jogadores mais experimentados detêm um número maior de modelos aprendidos, assim como as tradições lingüísticas mais longevas apresentam metáforas mais numerosas e diversas.

Assim, a apercepção dos enxadristas humanos funciona por modelos de pensamento previamente aprendidos e se atém, quanto gera espaços mentais, a restrições funcionais bastante simples, que definem os movimento relevantes. Os modelos de pensamento reconhecidos estabelecem as metas a atingir, e as restrições explicam as alternativas de movimento. Estes princípios simples são os elementos que integram a composição da rede simbólica de um enxadrista, *stricto sensu*. É interessante destacar que as restrições funcionais mencionados não são abertamente conhecidas por um grande número de jogadores, o que não impede que estes últimos os empreguem continuamente enquanto jogam. Ainda, os protocolos obtidos em relatos de pesquisa de pelo menos um pesquisador eminente (DE GROOT, 1978) apontam que os enxadristas verbalizam uma parcela relativamente pequena do que pensam enquanto realizam operações lógicas antes de efetuar as jogadas. Esta constatação aponta para a urgência de diferenciar entre conteúdo e semântica, pois a semântica da linguagem não é suficientemente precisa para descrever o conteúdo dos pensamentos.

O sistema de representação enxadrística detém especificidades no que concerne à demarcação das dimensões tempo, espaço e pessoa. Na verdade, esses conceitos também são bastante conhecidos do estudante regular de xadrez moderno: Kasparov (2003, v.1, p. 357) afirma que as dimensões fundamentais são conceituadas por tempo, material e qualidade da posição. Há que se verificar a equivalência semântica e de conteúdo entre as demarcações enxadrísticas e física-matemáticas, mas isso ultrapassa o objetivo deste trabalho. Todavia, qualquer alusão às noções dêiticas de tempo, espaço e pessoa remeterá ao estudo dos atos que constituem as operações básicas no interior de um sistema simbólico qualquer. Sabe-se que o xadrez representa e expressa. Para jogar xadrez é necessário agir: o pensamento é a matéria bruta a partir do qual incidem as inferências lógicas que nortearão os lances de cada jogador. Cada lance é um ato único, compulsório e irreversível, e as regras do jogo não preconizam qualquer possibilidade válida de ‘voltar o lance’. Mais especificamente, pode-se afirmar que o ato enxadrístico está composto por quatro partes, independentemente do propósito a que se

destina: a escolha de uma peça, localizada em uma das 64 casas; a escolha de sua direção e extensão do seu movimento atual (medida em casas) em uma trajetória permitida; a colocação da peça na casa final, como ou sem a presença de outra peça ocupante; e um ato de espera pelo lance do outro jogador.

Sobre cada etapa incide uma relação de mediação, conforme segue respectivamente: a casa de partida e chegada – a peça percorre um caminho para executar o movimento; o movimento ou captura – o significado intermediário do lance; xeque, xeque-mate – o significado objetivo e final; e as avaliações de lances – os julgamentos subjetivos em busca de precisão, caso não haja um significado objetivo.

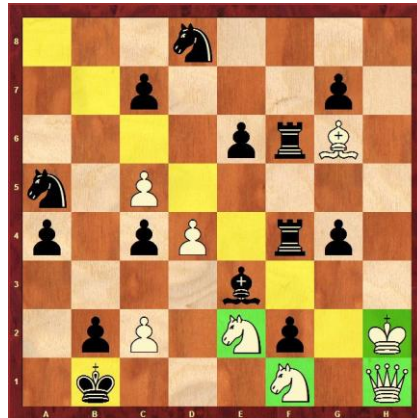
Os sistemas de notação enxadrística, por sua vez, são similares ao conjunto de letras, fonemas e pontuações de uma língua. Cada lance aparece como uma compactação das etapas e relações de mediação do ato enxadrístico enumeradas acima. Existem vários tipos mais ou menos arcaicos ou modernos, e a variedade oficialmente utilizada para registrar as partidas de torneios em todo o mundo é a algébrica. Um lingüista qualquer, interessado em realizar um estudo positivo dos signos de representação dos lances e objetos no xadrez, poderia proceder com os métodos dos lingüistas. Os sistemas convencionados das notações são maneiras distintas de registrar, conceber e entender um ato enxadrístico: o lance. Tal ato é desempenhado em uma cena – uma posição qualquer. Não existem atos falsos no xadrez, mas a intenção por detrás pode estar mais ou menos explícita. A interlocução é igualitária, isto é, o emissor não expressa em quantidade maior que o receptor, pois os dois são capazes de fazer igual quantidade absoluta de jogadas. Esta é uma situação diferenciada de enunciações e interlocução quando comparada com a linguagem falada (que varia bastante) e a escrita (que é impositiva, permanente e unilateral). É importante lembrar que, embora os deficientes visuais utilizem os mesmos caracteres para designar peças, colunas, linhas e casas, eles verbalizam cada lance distintamente durante as partidas, com o uso de um gravador.

Com o símbolo lingüístico, o efeito de representação não se restringe ao imediato nem à capacidade de memorização visual e sinestésica do jogador ou do observador da partida. O que fica de fundamental é a cinestesia e a relação entre as peças, seja qual for o formato. Por exemplo: o cavalo pode ser gafanhoto, mola, gato, palhaço ou qualquer substantivo que apresente a característica de pular ou mover-se em “L”.

Consideremos a notação algébrica comum. A peça é designada por uma letra maiúscula ou minúscula. O seu movimento se faz explícito pela designação do ponto de intersecção entre uma coluna e uma fileira (referência absoluta), por exemplo: C-f-3. As notações mais comuns empregam signos próprios, algo supérfluos, de significado específico:

“x” para a captura, “+” para o xeque e “#” para o xeque-mate, sendo que o primeiro exerce um efeito primário visual e os outros dois dependem de uma reação perceptiva convencionalizada pelas regras. A letra da notação designa um ícone dotado de propriedades visuais e cinestésicas e que constitui uma abreviação da palavra contida dentro da letra (escolhidas de acordo com um sistema lingüístico prévio), isto é, a letra enxadrística é um símbolo – não apenas um ícone – que condensa qualidades, índices e leis, além de possuir uma imagem acústica composta por fonemas e convencionalizada em um sistema lingüístico. É diferente da letra na língua, que é um ícone. Por essa razão e pelo logro de praticidade, as sentenças no xadrez se expressam por meio de registros compactos, que selecionam os estímulos mais relevantes para a catalogação dos atos. Por outro lado, não fica registrado o comportamento geral do enxadrista durante a execução do lance, ou seja, nenhum sistema de notação detém função literária ou observacional, apesar de a relevância dessas nuances aparecer recorrentemente nos registros escritos do jogo. Esta omissão traz impedimentos: não é possível afirmar se o enxadrista, enquanto organiza as seqüências de deduções e induções em seu pensamento, monologa ou dialoga entre instâncias diferentes de sua consciência.

Percebe-se, então, que a semiologia da notação enxadrística é algo empobrecida. Ela não pode prescindir de aportes imaginários e cinestésicos criados por leis e detém um rudimento de função metalingüística, já que o xadrez não dispõe de recursos de significação para referir-se a si próprio. O xadrez é devedor de uma dívida impagável à linguagem e grande parte da paixão observada nos enxadristas fica patente na mútua influência entre os sistemas de significação. Os fenômenos originados pelas regras do xadrez se transportam abundantemente para a linguagem ordinária por meio de metáforas e modelos: no vernáculo, diz-se que algo está em ‘xeque’ se estiver sob algum tipo de ameaça ou questionamento que demande rápida resposta; ‘xeque-mate’ seria a derradeira e inevitável conclusão de um problema; por sua vez, a utilização do xadrez para ilustrar funcionamentos de modelos e permitir a introdução esclarecida de conceitos é uma prática freqüente em diversas áreas de estudo acadêmico. Por outro lado, a linguagem simbolizada invariavelmente se infiltra em todos os fenômenos que recobre e mostra à consciência, inclusive no xadrez: é assim que se cria todo o léxico específico do xadrez, com glossários de termos associados, e se elaboram construções dotadas de valor alegórico, tal como expõe-se abaixo (FILGUTH, op. cit., p. 141):

Figura 11. Napoleão em Fuga

A figura acima é um problema de xadrez composto pelo mestre russo Alexander Petrov, para aludir à retirada das tropas de Napoleão Bonaparte, o imperador francês, de Moscou a Paris após um ataque fracassado no ano 1812. Em uma seqüência forçada de lances, o autor ilustra a investida do exército russo às tropas de Napoleão em Moscou, que obrigou uma célere retirada até a capital francesa. Na alegoria construída, o Rei Preto representa Napoleão, a casa b1 representa Moscou e a diagonal h1-a8, o Rio Moscou. Platov, o czar russo, é simbolizado pelo Rei Branco e o marechal russo é a Dama Branca. A cavalaria cossaca está representada pelos dois cavalos brancos, e as 14 jornadas de duração da retirada até Paris são os 14 movimentos em que se conduz o Rei Preto até o xeque-mate:

1. Cd2+ Ra2
2. Cc3+ Ra3
3. Cdb1+ Rb4
4. Ca2+ Rb5
5. Ca3+ Ra6
6. Cb4+ Ra7
7. Cb5+ Rb8
8. Ca6+ Rc8
9. Ca7+ Rd7
10. Cb8+ Re7
11. Cc8+ Rf8
12. Cd7+ Rg8
13. Ce7+ Rh8
14. Rg2 mate.

Esta composição também ilustra a oportunidade desperdiçada pelo exército russo de derrotar Napoleão, caso cruzasse o rio Moscou: se após 5. ... Ra6, as Brancas movessem 6. Da8 mate, estaria tudo acabado. Este é um exemplo de encadeamento de metáforas – a alegoria visual – composto com pretensões artísticas, estéticas.

Este capítulo evidencia que a articulação entre os símbolos enxadrísticos entre si e com a língua(gem) expande todos os sistemas de significação implicados, inclusive conjuntos de símbolos puros, sem referentes, como os provenientes do estudo da matemática. Observou-se que os significantes enxadrísticos apresentam complexidades adicionais em comparação com a língua, e essas nuances necessitam melhor detalhamento. Considerada a possibilidade de praticar o xadrez às cegas ou na imaginação, sem a presença material de tabuleiro e peças, de jogar partidas por telefone, por rádio ou por correspondência, deve-se indagar se o xadrez pode executar atos equivalentes aos da fala ou se necessita um esquema

próprio de classificação de suas realizações e efeitos. Conforme destacado no capítulo anterior, é preciso distinguir a que se destinam as regras de mediação específicas da linguagem e do xadrez.

O argumento mais incisivo contra a equiparação do xadrez à linguagem é a não verificação da identidade de efeitos entre um e outro conjunto de códigos, isto é, o xadrez não realiza contratos, nem efetiva relações matrimoniais ou executa resoluções curativas para o sofrimento psíquico tal qual a fala durante a transferência na clínica psicanalítica, por exemplo. O xadrez foi construído como um jogo e continua a ser praticado precedente e prioritariamente para esse fim: por essa razão o conjunto de semas de referência agregados aos seus códigos permanece bastante restrito. Por outro lado, o xadrez pode representar muita crueldade em suas metáforas, pois não há igualdade de lei capaz de impedir uma guerra. O primeiro movimento das peças Brancas não precisa ser agressivo: basta apenas que aconteça qualquer desarranjo no interior de uma nação, e ele será entendido como uma franca ameaça ao interesse do outro. Com efeito, a lei que realmente vale é o limite que o território impõe (as casas do tabuleiro e o terreno de guerra), e o ataque coordenado ao objetivo inimigo. Tanto faz se todas as forças inimigas forem destruídas ou não, pois se o objetivo for conquistado, elas deixam de existir enquanto entes e coisas (se o Rei receber xeque-mate). Freud declara que a maneira de impedir uma guerra é educar pela cultura (FREUD, 2006, v.XIV, p. 297), mas não existe palavra entre as peças do xadrez e nem entre as forças em combate para promover mediação não destrutiva por meio da linguagem e retirar os desafiantes de uma situação de urgência e restrição ao imediato. O xadrez não permite o acultramento de ninguém, não existe palavra. Seu objetivo tem de ser alcançado. Vale destacar que no passado, quando as peças do xadrez detinham menor poder destrutivo, a ocorrência do xeque-mate era bem mais rara; normalmente a vitória ocorria pelo extermínio total das forças inimigas. Posteriormente, como na guerra, as peças ficaram mais poderosas, e ataques diretos ao objetivo adversário são possíveis e mais precisos, assim como na vida real: nem todos os integrantes de um exército precisam ser mortos para acontecer a vitória. Entretanto, eles perdem completamente o valor e a importância caso a derrota aconteça no xadrez.

Espera-se que o xadrez seja suficientemente fiel para representar as guerras de maneira não-violenta e reversível para ajudar o homem a compreender como ocorrem as grandes destruições. Por ora é suficiente propor que o caráter edipiano do xadrez não se refere exclusivamente ao simbolismo extraído das peças, conforme Jones propôs, mas se encontra apoiado em uma rede de símbolos-lei que refletem a persistência da importância da função paterna para o progresso do xadrez, na sucessão entre as tradições. O emprego do símbolo,

por sua vez, necessita convenções executadas em atos. A filosofia da linguagem ordinária apontou a capacidade de a fala deter efeitos próprios, para além do uso individual da língua, como preconizava Saussure. As últimas décadas testemunharam avanços nos estudos relativos à semântica cognitiva e o uso da linguagem; paralelamente, tomou-se o xadrez como protótipo para pesquisa em cognição e inteligência artificial, e descobriram-se particularidades do pensamento enxadrístico que não condizem com as antigas concepções propostas pelo simbolismo. Esta diferença aponta para a necessidade de renovar o entendimento dos motivos pelos quais o xadrez continua edipiano, isto é, se o jogo refere mesmo a um conflito parricida, os efeitos civilizatórios da interdição devem receber maior destaque, já que produzem nítidas mudanças na tradição enxadrística e continuam a universalizar o Édipo. Ver-se-á que os atos dos enxadristas são de imprescindível consideração para a compreensão da ordem simbólica que os antecede e sucederá. Este será o objeto da argumentação no próximo capítulo, que oferecerá um exemplo original, mostrador da influência concreta do entrelaçamento entre as significações lingüísticas e enxadrísticas, com efeitos de novidades sobre as mesmas e sobre a compreensão do Édipo no jogo.

Capítulo 4 – A função paterna e o caso das irmãs Polgar

É errôneo conceber o Édipo como ódio parricida pelo pai e desejo incestuoso pela mãe, no menino, e como amor convertido em ódio pela mãe e posterior desejo amoroso de ter um filho, do pai, na menina. O mais freqüente é perceber o complexo de Édipo positivo e negativo no menino e na menina, isto é, entrelaçamentos de sentimentos hostis e amorosos em relação a ambos os pais em função de como sobrevenha o processo de identificação. Esta necessária noção oferece possibilidades de variação no entendimento do complexo nuclear, já que a criança se identifica com seus pais no desempenho das funções paterna e materna. A função paterna, vale dizer, não se restringe ao sujeito real masculino. Ela é responsável por introduzir sujeitos, filhos descendentes, na ordem simbólica, estabelecendo a diferença de gerações e defrontando-os com a lei e o limite na morte. Entre os enxadristas, pode-se perceber que a função paterna detém peculiaridades insuficientemente exploradas pelos psicanalistas que utilizavam as teorias do simbolismo afora mencionadas.

Igualmente, há distinção entre genitor e pai, e a confusão entre estas noções ainda impera nas sociedades modernas. Se a tragédia edipiana aponta as conseqüências funestas da desconsideração da diferença entre genitor e pai, uma distinção adicional se impõe decisivamente: o significante ‘pai’ condensa duas noções – o pai individual, no latim *atta*, e o pai coletivo, *pater*, não referido pelos cristãos ao interdito do incesto.

O entendimento do psicanalista Bernard This é deveras elucidativo e adequado ao nosso trabalho:

O pai universal, pai mítico da horda primordial, pai daqueles que se dizem irmãos porque falam uma mesma língua e são filhos de um mesmo Dizer, esse pai da nominação original, não pode ser confundido com o pai individual. A superposição do pai coletivo e do pai singular só aparece com o recalçamento do incesto, recalque ligado à evolução das concepções religiosas (THIS, 1987, Cap 3, p. 227).

Então, com o recalçamento do incesto, surge a idéia de um pai Uno, primordial. Este pai deveria ter *status* mítico, de perenidade mesmo após sua morte ritual, e é exatamente esse entendimento que cria e mantém a tradição enxadrística mundial em curso. Ligada essencialmente ao desaparecimento, à sucessão, à morte, a paternidade foi, por Freud,

colocada na origem da história: um dia, o pai da horda foi sacrificado e devorado por seus filhos revoltados: a identificação primária passa por essa ‘devoração incorporante’. Para Freud, o símbolo do pai aparece, em Totem e Tabu, através da dramatização da morte de um pai primordial. Conjugando morte e sexualidade, o pai simbólico não é forçosamente o genitor, mas o pai enquanto morto, marcado pelo desejo de morte.

Cada sujeito, enxadrista ou não, para pensar o seu Édipo, ver-se-á obrigado a redescobrir na sua história particular este universal e apresentará, a seu modo, um imaginário próprio a este respeito. Esta parafernália de imaginações, de vivências múltiplas, nunca deixou, contudo de ser o conteúdo manifesto de uma lei, nem sempre enunciada, mas guardada na ausência de um não-dito, que organiza não só o sujeito, mas também o seu grupo familiar (MARTINS, 1991, Cap. IX, p. 109-110).

As leis que regem o funcionamento dos grupos são mais antigas que os indivíduos e suas respectivas organizações familiares. Assim, mesmo que o titular da função paterna detenha seu próprio interesse no impedimento ao incesto, ele não é o criador da lei: ela pode funcionar sem explicitação e gerar os mesmos efeitos da interdição. Por essa razão, a interdição é considerada uma regra universal, que transcende o simbólico, mas nele se ancora para efetivar-se na civilização e passar por variações percebíveis nas estruturas de parentesco mundo afora.

Então, o sujeito infantil descobre a existência de regras por meio dos efeitos provocados pela temática edípica e pelo complexo de castração conseqüente. A criança percebe, nesse período, a diferença de sexos e de gerações. Por conseqüência, toma o pai como uma pessoa diferente das outras e o distingue como foco do desejo materno. Em contraste com a mãe, o pai está mais imbuído da conotação simbólica e do encargo do acesso da criança à sociedade, ao mundo que se obriga a ter mediações (idem, 2002, p.42). O pai, na função paterna, que primeiramente existe como rival, é doravante percebido e significado como ausente; é a instituição do par presença-ausência que habilita a entrada do sujeito no simbólico, conforme Lacan discerniu. O complexo de Édipo representa a dor da interdição a regular a vida amorosa para conter o prolongamento da relação dual entre mãe-filho, que se torna problemática.

A imersão no simbólico não é abrupta na criança e nem recebe conclusão durante a vida adulta, posto que o sujeito ininterruptamente significado no interior da rede simbólica para outros significantes, inclusive por e para um Eu que se reflete e observa contando sua história. Novamente, contamos com a precisão de Peirce (1931-1935, v.5, parágrafos 313 e 314):

A consistência é própria de cada signo, enquanto permaneça um signo; e assim cada signo, por significar primariamente o fato de ser um signo, significa sua própria consistência. O homem-signo adquire informação e vem a significar mais do que significava antes. Mas as palavras também são assim. (...) O homem faz a palavra, e a palavra não significa nada que já não tenha feito significar pelo homem, e tão somente para algum homem. Como o homem apenas consegue pensar por meio de palavras ou outros símbolos externos, estes podem se voltar e dizer: 'você não significa nada que nós não tenhamos ensinado, e somente então enquanto você emprega alguma palavra como o interpretante do seu pensamento.' De fato, homens e palavras se educam reciprocamente; cada incremento da informação de um homem envolve e está envolvida por um incremento correspondente da informação de uma palavra.

...é suficiente dizer que a palavra, na consciência do homem, necessariamente tem um elemento correspondente como significado; e a razão é óbvia. É que a palavra ou signo que o homem usa é o próprio homem. Pois, o fato que todo pensamento é um signo, tomado em conjunção com o fato de que a vida é uma trilha de pensamento, prova que o homem é um signo; então, cada pensamento é um signo externo e prova que o homem é um signo externo. Isso implica que o homem e o signo externo são idênticos, no mesmo sentido em que as palavras 'homo' e 'homem' são idênticas. Assim, minha linguagem é a soma total de mim mesmo; pois o homem é o pensamento.

Logo, fica patente a importância da passagem das dimensões imaginárias para a dimensão simbólica, posto que isso concerne principalmente à questão da constituição do Eu, e o Eu simbólico é o resultado em processo das diferenciações anteriores e também dos locais subjetivos a partir dos quais a criança deseja (MARTINS, 2002, p. 90).

A demonstração que segue aponta o modo pelo qual a escolha amorosa de uma mulher permitiu o surgimento da função paterna, que por sua vez dissolveu cada par fusional mãe-criança rumo à estruturação da família em acordo com as regras societárias, delas lançando mão para a sua própria diferenciação e expansão da rede simbólica na cultura. Por ora, ver-se-á que as palavras realizam atos, constituem sujeitos representados por significantes para outros significantes. O aparecimento da família Polgar, evidencia que a palavra faz ser, com os sujeitos submetidos às suas leis, pois são representados por significantes antes de terem sido concebidos, de nascerem biologicamente.

Em 1946, logo após o término da Segunda Guerra mundial, nasceram os pais que originaram a célebre geração de enxadristas femininas que suscitaram incômodos questionamentos à respectiva comunidade mundial⁵ (POLGAR & TRUONG, 2005). As famílias de Laszlo, nascido na Hungria, e Klara, na Ucrânia, se conheciam previamente e começaram a arranjar o encontro de seus respectivos filhos por meio de cartas escritas em húngaro, já que as fronteiras da URSS não permitiam o livre trânsito de viajantes. Enquanto trocavam correspondências, descobriram que eram professores e mantiveram contato regular até se encontrarem em 1965. Nesta ocasião, Laszlo já cultivava um entusiasmado sonho de ter

⁵ Quase todas as menções às irmãs Polgar neste capítulo foram extraídas do respectivo livro.

filh(x)s, ensiná-l(x)s com objetivos bastante específicos e cuidá-los com amor, embora ainda não tencionasse fazê-lo com Klara, explicitamente. Após este encontro, a troca de cartas continuava e o assunto era o mesmo: detalhes acerca da profissão que compartilhavam.

Após um ano e meio, Laszlo escreveu a primeira carta sobre seus sentimentos por Klara e compareceu à cidade em que ela residia. Os dois então declararam aos seus pais que se casariam, e alguns meses depois o casal mudou-se temporariamente para a cidade de Gyongyos, na Hungria. Em seguida se removeram para Budapeste e trabalharam intensamente para quitar as dívidas da instalação do seu lar; a primeira filha, Susan Polgar, nasceu após o segundo aniversário de casamento dos pais, no ano 1969.

Susan era descrita como uma criança muito ativa desde os primeiros anos de vida e descobriu o xadrez em 1973, antes de completar quatro anos de idade. Na época, sua mãe não conhecia nada de xadrez e o pai começou a ensiná-la, mostrando o tabuleiro e as peças. Susan não começou a jogar xadrez imediatamente; em vez disso, jogava um tipo de ‘guerra de peões’ sem o restante dos elementos. Subseqüentemente, Laszlo acrescentou o Rei e as partidas passaram a ser jogadas até o final. Paralelamente às partidas, Susan também recebia problemas de resolução ilustrados para atingir o xeque-mate. Logo depois, a família passou a reproduzir partidas curtas, contidas em livros, dos mestres internacionais.

Laszlo manteve o sistema de treinamento lúdico oferecido a Susan por alguns meses. A primeira participação de Susan em um torneio aconteceu aos quatro anos de idade, no campeonato feminino local, em Budapeste. Na categoria em que ela jogava, todas as outras garotas tinham oito anos ou mais, mas o resultado foi a conquista do primeiro campeonato, um sucesso total: Susan venceu todas as dez partidas que disputou.

Após esta consagração, a vida da família modificou-se irreversivelmente: a imprensa rotulava a menina incessantemente como ‘prodígio’ e a atitude geral da população estava polarizada entre o amplo encorajamento e o pessimismo denegatório. Apesar do tamanho da atenção atraída, Laszlo e Klara prosseguiram com o ensinamento à filha e deram um passo adiante: começaram a ensiná-la a língua russa e decidiram que deveriam educá-la em casa, em vez de matriculá-la no ensino público local. Quando Susan completou seis anos de idade, os pais professores já observaram que há muito a filha lia, escrevia e estava muito adiantada no aprendizado de matemática, em comparação com outras crianças na mesma faixa etária. Foram necessários nove meses de negociação com o Ministério da Educação da Hungria para a obtenção da permissão.

Durante a criação de Susan, o casal trabalhava intensamente para arcar com as despesas da constituição de um lar e um matrimônio; Laszlo se ocupava dia e noite, em

alternância com Klara, de maneira que a família estivesse sempre amparada – a palavra de Klara legitimava o desejo do marido e vice-versa. Depois que a primogênita começou a acumular sucessos com prêmios financeiros em torneios, a família tornou-se famosa e poderia cobrar pelas entrevistas que concedia. Klara, por sua vez, desligou-se das atividades docentes a fim de cuidar dos aspectos práticos da movimentada rotina da casa. Posteriormente, tornou-se a responsável por coordenar as viagens para participação em torneios sediados em mais de 40 países (FLORA, 2005).

Quando Susan tinha cinco anos, sua irmã Sofia nasceu, e após mais dois anos Klara também concebeu Judit. Devido à consolidação da prática de ensino regular e enxadrística no lar da família, as crianças mais novas não necessitaram qualquer introdução específica, separada. Susan já tinha sete anos, estava determinada a começar a competir seriamente e ficava com o pai na sala de xadrez, que tinha uma janela pela qual as irmãs mais novas observavam o que transcorria. Elas tiveram de esperar até completarem quatro ou cinco anos para aprender a mover as peças, e nesta época Klara Polgar já entendia o suficiente para ensinar à filha Judit.

À medida que a educação e o treinamento prosseguiram, os resultados continuavam a crescer em número e magnitude. Nas décadas de 70 e 80, afora fluência em múltiplas línguas, as irmãs adquiriam expertise suficiente no xadrez para fazer frente a qualquer desafio contido na comunidade enxadrística, completamente androcêntrica. Entretanto, demonstrar aptidão avançada não era o bastante: Susan, como primogênita, deveria experimentar as agruras de ser o prodígio mais velho de uma família que divergia abertamente das autoridades locais em educação e do gerenciamento do xadrez. Os pais de Susan, diga-se, não gostavam da idéia de que a filha adolescente viajasse sem supervisão parental, acompanhada apenas por um oficial da Federação Húngara de Xadrez. Além disso, a ambição de Susan em continuar evoluindo inevitavelmente culminaria em disputas cotidianas com os melhores enxadristas do sexo masculino, e as irmãs Polgar começaram a parar de disputar os campeonatos exclusivamente para garotas, o que desagradou a federação local.

A superação decisiva aconteceu em 1988. As Olimpíadas de xadrez daquele ano receberam mais uma vez a equipe húngara, drasticamente modificada: o capitão da equipe da Hungria selecionou as três irmãs Polgar e mais uma jogadora *expert* para representar o país, a despeito do posicionamento negativo da federação do país. As memoráveis performances de Susan e Judit (aos 12 anos de idade) garantiram uma grande pontuação, superior à equipe soviética feminina, e a medalha de ouro à equipe de Hungria. A conquista deste título rendeu honras de heroínas nacionais às irmãs: ofertas contratuais, patrocínios abundantes, aclamação

pública e encontro com o presidente George Bush na embaixada americana na Hungria. Em 1990, na Olimpíada de Novi Sad, a equipe húngara estava idêntica e repetiu a façanha, defendendo seu título: cada irmã recebeu medalha de ouro por melhor desempenho individual nos tabuleiros um, dois e três. Esta conquista adicional rendeu à temida equipe da Hungria o apelido '(Polgar)ia', e nesta ocasião as garotas foram recebidas pelo presidente do país.

Depois dos logros em Novi Sad, no ano 1991, a primogênita e a caçula obtiveram a titulação máxima de Grande-Mestre e foram as primeiras mulheres a fazê-lo na história do xadrez: Judit tornou-se GM aos 15 anos e 5 meses, superando o recorde cravado por Fischer há mais de três décadas. Eventualmente, nos torneios a serem disputados nos anos vindouros as irmãs encontrariam regularmente os melhores jogadores do mundo em condição de igualdade, especialmente Judit Polgar, e cultivariam sólidas relações de amizade no nicho ainda majoritariamente masculino do xadrez profissional.

A emancipação das irmãs aconteceria gradualmente, na ordem genealógica. Susan foi a primeira a buscar independência: ela saiu da casa da família rumo à América, começou a viajar sozinha freqüentemente e cultivar relações sociais e amorosas. Este é um ponto a ressaltar, pois Susan apenas se dedicara ao xadrez competitivo e à remoção dos obstáculos que se interpunham. Casou-se em 1994, e após tornar-se campeã mundial Feminina em 1996, teve dois filhos e mencionou a unicidade do sentimento de devoção materna ao bebê, dedicando-se aos cuidados recorrentes, próprios da função materna.

O envolvimento de Sofia Polgar com o xadrez foi o menos estreito dentre as três irmãs. A família em geral acreditava que ela era a mais talentosa entre as filhas, mas não se dedicava muito e seus interesses eram bastante diversos. Suas conquistas enxadrísticas são as menos impressionantes: dentre elas figuram a vitória no campeonato nacional feminino sub-11, medalha de ouro como melhor colocação feminina e prata na colocação geral no Campeonato Mundial de Jovens, em 1986, medalha de ouro individual na Olimpíada de Novi Sad em 1990 e em 1994, na Olimpíada de Moscou, e a vitória histórica em Roma, 1989, quando derrotou quatro Grandes-Mestres e empatou com o último, com vitória garantida no torneio. Posteriormente, acumulou medalhas de prata em outros eventos, mas o seu desempenho enxadrístico é modesto em comparação com suas irmãs: apenas logrou a titulação Mestre Internacional (MI), no ano 1989. É essencial mencionar, contudo, que a educação provida por Laszlo e Klara Polgar ofereceu numerosos atrativos compensadores durante toda a sua vida: era poliglota, adorava leituras, música, esportes e desenho. Quando mudou-se para Israel, estudou Arte e Design e casou-se com o Grande-Mestre Nana Ioseliani, judeu, em 1999, pouco depois de Susan mudar-se para os EUA. Atualmente, é mãe de dois

filhos e cuida integralmente de sua criação, no âmbito doméstico, e pinta quando dispõe de tempo.

Se Susan era a prova da realização pioneira da família Polgar, Sofia era admirada como uma autêntica artista e Judit tornou-se legendária entre os enxadristas. A caçula desenvolveu-se cercada pela prática enxadrística fomentada pelos pais e realizada pelas irmãs. Apesar de ensinadas juntas por Laszlo, o contraste entre Sofia e Judit era evidente: enquanto Sofia se empenhava pouco e se interessava por vários outros temas amplamente disponíveis, a ponto de se apresentarem como distrações, Judit começou devagar, mas mostrou-se progressivamente mais empenhada. Quando o empreendimento da família já se mostrava um verdadeiro fenômeno, especialmente no início da década de 80, a rede de contatos ampliou-se bastante e a residência dos Polgar se encontrava freqüentemente em visita, por jogadores que pretendiam disputar torneios na Hungria. De início, Judit apenas observava os treinos dos visitantes com suas irmãs, mas rapidamente aderiu ao conjunto e começou a provocar surpresas: aos sete anos de idade, já jogava muito bem, inclusive xadrez às cegas.

A família viajou ao exterior pela primeira vez em 1986, e este foi o primeiro contato de Judit com um país estrangeiro. Nessa ocasião, as meninas pretendiam participar em diferentes categorias do torneio Aberto de Nova Iorque. Judit participou da divisão sem *rating* definido e venceu, aos 10 anos de idade. Em 1988, venceu o Campeonato Mundial de Jovens; pela primeira vez na história do xadrez, uma garota vencera um campeonato de categoria Absoluta. No mesmo ano, integrou a equipe da Hungria junto com suas irmãs e acumulou medalhas de ouro e diversas premiações, aos 12 anos de idade, na Olimpíada supracitada, além de jogar outros torneios e qualificar-se como Mestre Internacional. No início de 1989, antes de completar 13 anos de idade, Judit já era ranqueada a número 1 do mundo e superou suas irmãs mais experientes.

Em 1989, o nível de dificuldade dos torneios em que Judit participava aumentou significativamente. Assim, seus oponentes de costume eram GMs e MIs; o período de 1989-1991 foi um caminho de árdua, porém certa, ascensão: aos 15 anos venceu o campeonato húngaro Absoluto e tornou-se a GM mais precoce do xadrez, na época. Em 1994, iniciou os confrontos de rotina nos torneios de altíssimo nível desde então, seus sucessos tornaram-se mais parcos e espaçados, devido à extraordinária qualidade de seus adversários, mais formidáveis que quaisquer outros enfrentados outrora por suas irmãs. Mesmo assim, manteve-se entre os vinte melhores jogadores do mundo por quase uma década, até conseguir passar para o grupo dos dez primeiros no ano 2003. As últimas competições femininas de que participou foram as Olimpíadas, em parceria com suas irmãs: entre as três, foi a que menos

jogou em torneios específicos para mulheres, e é admitida pelos homens como um igual. Se Susan foi de inestimável valor como pioneira, a influência de Judit como o pináculo da capacidade enxadrística feminina é inegável: ainda nos dias atuais, existe larga distância para a segunda melhor enxadrista ranqueada na lista de *rating* da FIDE. Após a realização dessas façanhas, Judit interrompeu a rotina de competição para constituir sua própria família, como suas irmãs: hoje é mãe de dois filhos, e atualmente está em fase de recuperação da antiga forma enxadrística.

A família Polgar oferece um exemplo adequado da mútua delimitação das funções paterna e materna, isto é, o pai interdita, transformando a relação mulher incorporante/criança excorporada em uma tríade composta por pai, mãe e filho; em contrapartida, ao homem que intervém só é permitido tornar-se pai se a pretensa mãe ajudá-lo no contato com a criança. Poder-se-ia dizer, com o auxílio de Peirce, que o pai é o interpretante do signo, a idéia da ligação mediada entre *representâmen* → objeto, posto que nada há de intrínseco da existência à paternidade. O pai re-presenta mãe e criança mutuamente após o corte humanizante, que dissolve a pretensão de unidade da díade e introduz a mediação enquanto portador da lei e enquanto presença. A nomeação, realizada pelos diversos aspectos paternos contidos em uma sociedade, é um ato de inserção de significantes no simbólico; a partir do nome, o sujeito é representado para outros significantes e é portador de todos os significados contidos na universal do discurso, convencionado porém inconsciente. Se o sobrenome de um indivíduo aponta a sua história genealógica e define um lugar para o seu grupo familiar na sociedade, o pré-nome é a partícula que diferencia cada membro em relação a outro, no interior de qualquer família organizada. O prenome é o primeiro nome do sujeito, um registro de seu fundamento e um dos constituintes maiores de sua instalação. É o signo pelo qual a pessoa responderá e atenderá perante as outras durante toda a sua vida, que raramente se modifica dentro do grupo familiar, confere singularidade a partir da diferenciação entre mãe e criança. A etimologia do sobrenome Polgar permanece obscura nesta dissertação; em compensação, a filha primogênita afirma claramente o que o pai tencionava enquanto escolhia os nomes de suas crianças:

Menos de vinte meses depois (no dia 23 de julho de 1976), nós ganhamos mais um membro na família. Se o bebê fosse um menino, meus pais consideravam nomeá-lo Zseni. A tradução desse nome seria 'Gênio'! Conforme mencionei previamente, a idéia para todas as crianças na família era ter um 'Zs' como iniciais dos seus nomes. Recentemente eu perguntei o porquê a meu pai, e ele disse: 'foi uma idéia boba, mas naquele tempo éramos pobres e eu percebi que quando você foi à escola e ganhou roupas

com seu nome, nós poderíamos reaproveitá-las para nossos próximos filhos sem mudar as iniciais.’ Porém, o bebê era outra menina e foi nomeada Judit.

Esta explicação de Susan é devidamente elucidada por Martins:

A escolha do prenome é, em nossa sociedade, um espaço onde os pais podem manifestar seus desejos em relação ao recém-nato. Diferente do sobrenome, sobre o qual a lei é bem mais expressa, o prenome volta e meia é escolhido a partir dos mais variados temas e razões, desde a repetição de uma tradição até a aspiração de que o rebento venha a realizar desejos de grandeza, ou simplesmente por conta da moda ou da sonoridade do termo adotado. Voluntariamente ou não, o prenome é relacionado às fantasias dos pais. O prenome seria mesmo uma superfície sobre a qual os pais projetariam a imagem sonhada de uma criança ligada a um mito familiar (MARTINS, 1991, Cap. IX, p. 125).

Ora, como no mito da criança sonhada, Laszlo e Klara tiveram seus próprios devaneios em relação às crianças que viriam ao mundo. O sonho de paternidade de Laszlo já se apresentaria à ocasião da redação de seu livro ‘Bring Up Genius’, construído após numerosas leituras de biografias de sujeitos renomados em seus ofícios e profissões. Considerada a inevitável diferenciação implicada pela escolha do prenome, fica ressaltado o desejo narcísico do casal, formador precoce de um Eu, anterior à própria concepção de um bebê do sexo masculino. Por outro lado, fica algo obscura a opinião dos pais em relação às duas filhas, já que elas receberiam um adjetivo diferente de ‘genial’. De acordo com o mesmo autor,

Do ponto de vista interior, daquele que relata sua própria história, o nome próprio é muito mais que um signo referencial. Muito além de permitir a identificação no mundo exterior do indivíduo, o sujeito se identifica a ele. Ele se implica então uma ‘vasta aprendizagem’. Esta aprendizagem é o movimento de revelação para o sujeito daquilo que ele é, sem o saber de forma prévia. (...) Neste vasto movimento interno identificatório, dois eixos de análise aparecem. São eles: a identificação imaginária e a identificação simbólica. A identificação imaginária se nutre e enraíza na vida de fantasias do sujeito. Essa modalidade de identificação está relacionada ao ‘Eu’, enquanto objeto, constituindo-se como uma Gestalt. Já a identificação simbólica ancora o sujeito no mundo do símbolo, através sobretudo da constituição do ideal do ‘Eu’. Uma e outra identificação são entrelaçadas, interdependentes e unidas.

O processo identificatório pode tomar seu movimento e se originar no nome próprio do sujeito (...) Ele se baseia muito mais na realidade psíquica (psychischer Realität) do que na experiência objetiva (wirklichkeit)

O processo identificatório envolve (...) uma relação do nome com o corpo próprio. O nome é vivido e exprime a profundidade do entrelaçamento do simbólico com o imaginário. Esta é uma das razões de o nome próprio ser vivido como a própria extensão do corpo do sujeito (ibidem, páginas 60 e 64).

Laszlo abandonou a idéia de presentear o seu terceiro filho com uma posição de alta responsabilidade: no terceiro parto, Klara deu à luz Judit, que tornou-se o ápice do sucesso enxadrístico da família. Sem a presunção de genialidade, a caçula pôde continuar as façanhas perpetradas pelo grupo Polgar, sem ser barrada pela possibilidade do sentimento de culpa caso não levasse a cabo a missão narcísica de seus pais. Importa ressaltar que Laszlo se comportava de modo a significar as filhas enquanto significantes dotados de características simbólicas, isto é, o representariam em sua ausência, na diferença de gerações, quando o momento de emancipação urgisse. A história do xadrez está apinhada de exemplos nas particularidades e especulações acerca da relação entre filhos e pais masculinos, e tais configurações edipianas poderiam ser agregadas em um trabalho específico de aprofundamento⁶.

Dentre as três irmãs Polgar, quem recebe a maior idolatria entre as enxadristas é Judit. Mais especificamente, a ascensão de Judit modificou substancialmente as relações de gênero entre os aficionados, pois criou o símbolo de um novo tipo de ‘imagem’ a ser continua e sucessivamente elaborada: a mulher enxadrista autônoma, capaz de fazer frente ao androcentrismo mais arraigado, sem apregoar causas feministas e dotada de ambição por sucesso, atividade e realização erótica. Os enxadristas mais eminentes sabem que os desafios contra Judit devem receber o tratamento mais sério possível, isento de sexismo. A abertura dessa possibilidade, por seu turno, favorece o aparecimento de enxadristas femininas jovens competitivas, que primam por estilos de jogo extremamente ativos e que gostam de ser admiradas como mulheres belas e intelectualmente capazes por seus colegas masculinos. Como resultado, o número de matrimônios constituídos entre praticantes heterossexuais aumentou bastante nos últimos vinte anos (SHAHADE, op. cit., p. 67); a interação entre homens e mulheres durante as partidas também tem recebido alguma atenção entre os pesquisadores (MAASS, D’ETTOLE & CADINU, 2008; GERDES & GRÄNSMARK, 2010).

O detalhamento do aspecto biográfico da família Polgar ilustra a função paterna como presentificação e representação da lei na família. Para que a lei faça marca eficaz não basta o mero enunciado; deve acontecer também um ato de separação. Ademais, há que agregar que se trata de um ‘saber partir’, isto é, separar dividindo e atribuindo, até o momento de finalmente deixar-se ir e desocupar o lugar que deverá ser ocupado pelo filho enquanto herdeiro do discurso. O resgate da função paterna individual é imprescindível para a

⁶ Um possível contra-exemplo estaria na relação dual, ditatorial, de Rustam Kamsky com seu filho, o excepcional prodígio Gata Kamsky, criado sem a mãe.

compreensão integral da representação do sujeito, significado e nomeado juridicamente, legitimando o ordenamento pré-existente. O interdito do incesto, não é o pai que o inventa; ele não faz senão testemunhar a marca recebida com o nome do pai, quando foi chamado à vida enquanto ser falante. O pai não é a lei: o interdito de fazer coincidir a relação de parentesco e a relação de aliança está no fundamento de toda cultura, a serviço do desejo. O pai não é senão o representante desta lei humanizante, mas reconhece e pratica um ato não compulsório, de amor, simplesmente por decidir.

O fato de ser reconhecido pai depende, porém, daquela cuja ‘vida ele partilha’. Toda definição da paternidade, ou da maternidade, que se limitasse a uma referência binária seria insuficiente: o pai permite à sua mulher converter-se em mãe, superando uma fusionalidade possessiva. A relação da criança com a mãe poderia prolongar-se imaginariamente numa relação em que um não seria nada mais do que o prolongamento e o complemento do outro, fundido, confundido, constituindo imaginariamente Um com ele. O domínio do Imaginário, da Unidade Fictícia original funda-se, a partir da visão, na captura pela imagem do outro: eu-meu filho/eu-minha mãe, eu-minha imagem no espelho: o reflexo, mundo da indistinção, da confusão, dual, mortífero.

Ser mãe é, então, viver com um homem, mais do que possuir um filho. Ser mãe é ajudar um filho a ir em direção ao pai, mas também é ajudar o homem em sua relação com o filho. O pai não é a lei, não pode ser senão o guardião desta, e o pai simbólico é dado ao filho pela mãe. Por meio do desejo de uma mulher, o filho é referido ao ‘nome do pai’, significante que representa o pai simbólico suporte da lei. A função do pai separa a criança da mãe e trinifica: ela interdiz a fusão-confusão original, imaginária. O filho não é mais objeto da fabricação materna – sua coisa. Simbolizado, é o filho de um par criativo. ‘Pai’, esta palavra o representa, o evoca, o chama. Não há pai senão com a palavra, a partir das palavras. Sem palavra, há somente genitores. A paternidade está, pois, essencialmente ligada ao ato de falar. Para dizer pai é preciso que haja palavras, jogo de significantes, o que se denomina Simbólico. “Se o homem conhece as coisas, é porque tem palavras, e o número de coisas que conhece corresponde ao número de coisas que pode nomear” (LACAN, 1988, v.3, p. 208).

A interdição corresponde ao pai simbólico, isto é, a uma lei cuja mediação deve ser assegurada pelo discurso da mãe. Todavia, não se dirige somente à criança, mas obriga também à mãe. O imperativo que recai sobre a criança vem na sentença: ‘não ficarás com sua mãe’, e o sentido da interdição para a mãe corresponde a ‘não reincorporarás o objeto saído de ti’ (THIS, op. cit., p. 199). Na sucessão diacrônica dos engendramentos, o pai simbólico une a simultaneidade sincrônica trinificante. O pai é a figuração humana desse encontro da

simultaneidade e da sucessão, e a função paterna assegura concretamente a articulação entre a universal do discurso e o singular do corpo erógeno (ibidem, p. 203). O resultado desse interligamento é a palavra que faz ato, uma palavra de verdade, que ‘realiza’ o ato numa enunciação verbal que o consuma: ‘prometo... comprometo-me... juro’ Os verbos performativos só realizam na primeira pessoa esta identidade entre a palavra e o ato. Em segunda ou terceira pessoa, o verbo não consuma o ato, já não compromete. ‘Ele jura’ descreve o comportamento do homem de quem eu falo, mas este homem não se compromete em minha enunciação, e o agente e o locutor deixam de coincidir. Mas se digo: ‘juro’, me comprometo, presto juramento, falo e assumo por minha conta a função social da linguagem, como lei de veridicidade e de reciprocidade.

Os melhoramentos do entendimento do Édipo e da castração são instrumentais para compreender a novidade da composição edipiana do xadrez para além da remissão de significados das peças aos elementos básicos do simbolismo. Nas palavras de Lacan,

A castração está essencialmente vinculada a uma ordem simbólica instituída, que comporta toda uma larga coerência, da qual em caso algum o sujeito poderia ser isolado. A ligação da castração com a ordem simbólica é evidenciada por todas as nossas questões anteriores, bem como por esta simples observação: em Freud, desde o início, a castração foi ligada à posição central atribuída ao complexo de Édipo como elemento de articulação essencial de toda a evolução da sexualidade. Se escrevi dívida simbólica, é porque o complexo de Édipo comporta, daí por diante, e si mesmo e fundamentalmente, a noção de lei, que dele é absolutamente ineliminável. O fato de que a castração esteja no nível da dívida simbólica é suficientemente justificado por esta observação (LACAN, 1995, v.4, p.61).

Ademais, cabe agregar o fino delineamento de Martins:

A idéia de pai (...) é na sua essência simbólica. Simbólica porque esta função e este lugar passam por um assentimento transindividual dentro do grupo. Teríamos (...) pelo menos três idéias de pai: um chamado real, identificado à função biológica de transmitir genes, isto é, o genitor; um pai imaginário, ligado ao universo de fantasias que a cultura e o sujeito criam em torno desta figura; um pai simbólico, identificado nos primórdios àquela figura que a mãe ama e deseja, e que se relaciona à lei (MARTINS, 1991, op. cit., p. 119).

A história das irmãs Polgar aponta que o pai simbólico apresenta suas filhas à lei e à promessa do desejo. Se a função do pai é unir um desejo à lei, o interdito vem guiar o desejo das filhas em direção a um porvir dotado de promessas, isto é, enuncia o desejo e a lei que o impede. Nas leis que o pai e a mãe introduziram sucessivamente, as irmãs Polgar perceberam as possibilidades vindouras. Posteriormente, os cinco e sete anos de diferença entre Susan e as irmãs mais novas fariam uma importante diferença: a primogênita já acumulara conquistas

significativas até o final de sua infância e tornara-se um ideal introjetável para as irmãs. Assim, ocorreria uma mudança na trama vincular: enquanto Susan era a única filha, Laszlo exercia a função paterna com preponderância, educando-a fora do sistema de ensino público na Hungria. Quando Sofia e Judit nasceram e cresceram o suficiente para aprenderem o xadrez, experimentaram uma divisão na função paterna a irmã e o pai: a mãe, por sua vez, intensificou suas atribuições de cuidado e administração da rotina familiar, conforme acontece entre titulares da função materna. As conquistas de Susan e o regramento de Laszlo apontavam o caminho que tomaria a lei instituída e sustentada pelo trabalho diligente de Klara Polgar.

Pai real, pai imaginário, pai simbólico não devem ser confundidos; pois,

...mesmo representada por uma só pessoa, a função paterna concentra em si relações imaginárias e reais, sempre mais ou menos inadequadas à relação simbólica que a constitui essencialmente (...) É no nome do pai que devemos reconhecer o suporte da função simbólica que, desde a origem dos tempos históricos, identifica sua pessoa com a figura da lei (LACAN, 1978, op. cit., p. 143).

Então, o nome é o lugar simbólico onde o sujeito se localiza: a voz é portadora de uma lei interditando a identificação com a imagem de seu corpo. Tendo aprendido a reconhecer-se no nome que ouve, o sujeito vê o nome que o representa: uma assunção simbólica. Aí, a imagem do corpo vem significar-se na rede simbólica, sob o significante do corpo próprio: “Identifico-me na linguagem, mas somente ao aí perder-me como um objeto.” (ibidem, p. 166). Conseqüentemente, a função do homem ou da mulher só pode ser arrancada do domínio do imaginário se for simbolizada. Quando o significante fundamental ‘ser pai’ se elabora, unindo-se paternidade e morte, o filho pode pensar na ‘cena primária’, como filho do pai e da mãe, elaboração significativa que exerce sobre ele uma função trinificante, o Real e o Imaginário, pelo Simbólico, sendo estreita e definitivamente atados nele.

A função se situa entre um ideal e uma encarnação possível, sempre dotada de fissuras, na distinção entre o pai imaginário e o pai real. É precisamente no intervalo provido pelas fissuras, que o filho encontra um novo lugar para fazer um caminho: o seu próprio, simbólico. Quiçá tenha sido a partir do escasso conhecimento de xadrez, conjugado à ampla experiência de ensino do casal Polgar, que as filhas se tenham diferenciado entre si: Susan, ao perceber que Laszlo abriria um extenso espaço não preenchido pelo pai na simbólica enxadrística, adentrou-o e suas irmãs seguiram o caminho esboçado. Em contraste, é válido lembrar que os enxadristas eminentes do sexo masculino não engendram filhos igualmente aptos no mesmo ofício; a única exceção digna de nota seria o pai do antigo campeão Vassily

Smyslov, homônimo, que derrotou Alexander Alekhine em 1912 em uma partida individual mas não deixou outras partidas como mostras de sua aptidão.

A função paterna separa, relativiza e institui subjetividade pela inserção na cultura, e partir desse pressuposto se verifica o desempenho da função produzindo efeitos diferenciados no arranjo dos vínculos, de acordo com quem dela se encarregue na família. Em contraste com a tendência projetiva, inflacionária do imaginário e da possível fusionalidade das relações duais, o simbólico traz no discurso as lacunas implícitas pelas quais seguirá o ordenamento dos significantes, verbais ou enxadrísticos. É por esta via que, em contraste com a tirania das pretensões do pai imaginário, portador da lei, tal qual Mikhail Botvinnik em relação a seus pares na URSS, Susan, Sofia e Judit se diferenciaram enquanto significantes simbolizados: a primeira tornou-se uma Grande-Mestre difícil de derrotar, detentora de estilo sólido; Sofia abandonou a prática competitiva após vencer alguns campeonatos, mas casou-se com um GM de descendência judaica, tal qual o pai Laszlo, e Judit desenvolveu um estilo de jogo próprio, francamente agressivo e que conduziu-a aos melhores enxadristas da história. É o que mostram as figuras:



Figura 12. Susan Polgar x Ljubomir Ljubojevic

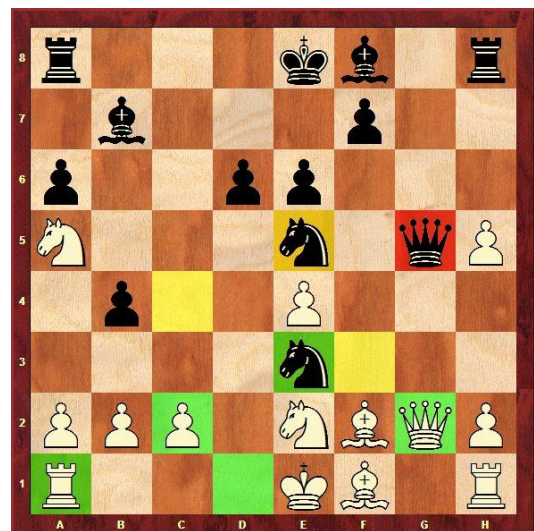


Figura 13. Alexei Shirov x Judit Polgar

O tabuleiro à esquerda oferece visíveis contrastes com o da direita. O *modus operandi* de Susan é mais regular e posicional que o de Judit, que complica e ataca o adversário até arrebatá-lo. Ficam nítidas as diferenças de suavidade nas estruturas de peões, nas localizações mais ou menos protegidas dos respectivos Reis e no sacrifício tático, de Dama, executado por Judit.

Curiosamente, o diagrama de Susan guarda uma similaridade com o jogo dos peões que seu pai empregava para ensiná-la o xadrez aos quatro anos de idade, conforme descrito

acima. Seria esta uma repetição edipiana? A decisão de Sofia em atingir ‘apenas’ a titulação de Mestre Internacional e casar-se com um Grande-Mestre judeu após enfrentá-lo em uma partida de torneio, seria também? E a formatação do estilo de Judit, ensinada pela mãe, que contrasta claramente com o da sua irmã primogênita, sempre fechada em um quarto a treinar com o pai, o que declarar dessa idiosincrasia?

Dada a indisponibilidade de dados *pathográficos*, não é possível afirmar a certeza dos modos de resolução edipianos adotados por cada uma. Todavia, pode-se assegurar, em consonância com a antiga suposição de Fine, que o xadrez se apresenta como um soberbo recurso de resolução da rivalidade entre pai e filho. Após derrotar o próprio pai no tabuleiro, a criança mais velha não se satisfaz com a primeira conquista e busca novos adversários, especialmente os adultos. É provável que, se o pai mantiver uma postura aquiescente ou encorajadora, o filho consiga lograr uma parcela de conciliação e concebê-lo como um importante auxiliar enquanto progride. Se esta conciliação não ocorrer – vale destacar que o xadrez se mostra como oportunidade precoce de identificação com o pai – a criança pode buscar outra referência e apoio junto a outro adulto que divida os mesmos interesses, embora não necessariamente o mesmo estilo de jogar. Garry Kasparov, ensinado pela mãe a jogar xadrez, experimentou aos seis anos a dor de perder seu pai para a leucemia e o prazer de encontrar seu treinador disposto a adotá-lo informalmente, a ponto de constituírem relações de amizade entre as respectivas famílias.

Antes do seu engendramento, as irmãs Polgar já eram significadas como símbolos do desejo que uniria um casal de intelectuais na Hungria. O pai dividiu, ‘partiu’ com a mãe atribuições de educação em casa e travou várias batalhas contra as autoridades locais para mostrar o sucesso da realização simbólica da família, e a mãe preservou a função materna enquanto preparava todos os detalhes que permitiam as buscas ulteriores das filhas. Eventualmente, as filhas irromperiam decisivamente na comunidade enxadrística e logriam feitos jamais conseguidos antes por qualquer mulher. Em última instância, o espaço aberto pela família Polgar foi preenchido por uma geração subsequente de enxadristas femininas, cada vez mais numerosas, que hoje cultivam relações anteriormente inexistentes com os jogadores do sexo masculino, inclusive os matrimônios entre enxadristas. Pode-se dizer, sem equívocos, que as mulheres existem no nicho enxadrístico graças ao esforço conjugado das funções paterna e materna para significar as terceiras Polgar na ordem simbólica do xadrez e subsequente incluir o sexo feminino como significante emancipado do imaginário.

Conclusão

A produção psicanalítica referente à caracterização do xadrez como um tipo de manifestação e disseminação do Édipo pela civilização permaneceu estacionada durante longo período, desde a publicação do livro de Fine (1974). Naquele tempo, a maior parte das pesquisas sobre o jogo se destinava a construir as primeiras máquinas capazes de executar o xadrez em seus elementos básicos. Os psicanalistas, por sua vez, se ocuparam do xadrez apenas como recurso na prática clínica e redigiram mais artigos acerca do romance familiar e da representação parricida; não houve nítidos acréscimos teóricos, todavia.

As palavras escritas nesta dissertação procuraram preencher a importante e intrigante lacuna acerca da natureza das representações enxadrísticas no psiquismo. Efetivamente, constatou-se a insuficiência da compreensão oferecida pela antiga teoria do simbolismo de Jones (1923), continuada por Fine. Os eminentes teóricos e clínicos freudianos e neo-freudianos não tocaram as questões acerca das qualidades inerentes à constituição do símbolo, nem aprofundaram as ponderações sobre a essencialidade da função paterna, determinante da relação dos enxadristas com seu ofício. Provavelmente não o fizeram devido às dificuldades implicadas na circulação da informação e ao entendimento necessariamente incompleto do que acontecia no mundo do xadrez nas épocas vindouras. Eles não poderiam estar à frente de seu tempo.

Os avanços atingidos pelo trabalho em cada capítulo alcançaram os seguintes pontos:

O Capítulo 1 marcou a retomada do debate acerca do xadrez e do Édipo, sob perspectiva renovada. Os estudos de Jones (1931), Coriat (1941) e Fine (1974) foram o ponto de parada nas produções psicanalíticas e de partida para a dissertação; eles formaram a matriz que recebeu críticas e direcionamentos nos capítulos seguintes. Essencialmente, circundam em torno da noção do simbolismo atrelado à imagem, vigente entre os psicanalistas durante os anos pós-Freud. O nosso trabalho conduziu os argumentos rumo à outra conclusão: o xadrez não é intrinsecamente edipiano. Ocorre que os homens e as máquinas podem praticá-lo a partir do mesmo conjunto de regras-premissa básicas (os movimentos das peças), mas aquelas não se instituem e apresentam como sujeitos que sejam e tenham um corpo erotizado, um Eu cingido entre corpo e consciência mediada e constituída por linguagem diacrítica. Embora fundamentalmente simbólicos, homem e máquina detêm especificidades em seus respectivos *modus operandi* na execução do xadrez: o mais preciso é afirmar que os atos enxadrísticos dos humanos são edipianos, em vez de atribuir esta qualidade ao próprio jogo. A diferença é significativa e define a necessidade de modelar estudos semiológicos próprios, a exemplo do

que acontece atualmente com os estudos em semântica cognitiva. Ademais, este capítulo também atentou para detalhamentos do Édipo entre os enxadristas: demonstrou-se que eles direcionam sentimentos ambivalentes aos grandes jogadores de seus clubes ou da tradição do jogo, particularmente quando têm de se defrontar com eles. Esse sentimento, que provoca estranheza e confusão, é a atualização do Édipo a acontecer em ato, frente aos simulacros de pai e às peças apresentadas como receptáculos às projeções de conteúdos do inconsciente. Os campeões certamente se apresentam como alvos da continuidade para o conflito edípiano. O Édipo no xadrez se impõe, em primeira e última instância, como marca da regra a apontar a renúncia pulsional rumo à realização na civilização, a despeito das diferenças das tradições enxadrísticas. Percebemos, enfim, que o xadrez é mais um veículo do Édipo entre os povos.

O Capítulo 2 apontou e explorou comparações abundantemente realizadas no xadrez a fim de desmontar similaridades aparentes e perniciosas. Tomou-se como idéia principal a demarcação do xadrez como um jogo, tão somente, e suas dessemelhanças entre a atitude da luta e as guerras apareceram e receberam questionamento. A postura comum do auto-engrandecimento de certos enxadristas, com atribuição de supostas qualidades de agressores, será sempre digna de crítica, especialmente quando considerada natural e desejável entre os jogadores. As limitações da fixação ao imaginário emergiram quando contrapostas à generalidade da regra simbólica e foram dissipadas como ilusões nos diagramas. As demonstrações lógicas foram especialmente valiosas para explicar que o Édipo no xadrez não está primariamente concentrado no xeque-mate ao Rei, conforme supunham os psicanalistas já mencionados, mas se apresenta na presença de redes de regras inferíveis que conceituam noções correlatas: tempo e espaço entre sujeitos. Por fim, o capítulo exemplificou os problemas resultantes da personalização das regras devido ao equívoco da analogia do xadrez com a guerra: a hostilidade entre praticantes aumenta, e os campeões surgem como pais imaginários, ditadores e autoritários. Os exemplos apresentados evidenciaram que, quando surgir uma semiologia do ato enxadrístico, a agressividade figurará como categoria central de investigação.

O Capítulo 3 prosseguiu na caracterização do xadrez como um sistema simbólico dotado de especificidades que o distinguem decisivamente de qualquer sistema lingüístico, apesar de manter trocas com essas redes de símbolos. Estão enumeradas as propriedades básicas do signo símbolo, e a estrutura essencial do raciocínio enxadrístico ficou exposta. Aprofundou-se a noção de que, em contraste com a enganosa indicialidade da imagem, o símbolo se legitima e amplia no par presença-ausência, com relativa independência da semântica para expandir sua rede de sentidos. As posições dos teóricos em semiótica e

semiologia ficaram particularmente nítidas em suas (in)compatibilidades. Este capítulo citou um número de possibilidades de efeitos dos atos de fala e das funções da língua(gem), cuja ausência é bastante destacada no xadrez. A notação enxadrística, por exemplo, pouco oferece acerca das operações lógicas na consciência ou dos atos executados pelas jogadas, isto é, resta ainda um largo espaço a preencher com a compreensão de como ocorrem os atos enxadrísticos e seus respectivos efeitos. Esta elucidação seria de grande valia para detectar regularidades nos estilos dos jogadores e compreender por que alguns enxadristas têm péssimos resultados contra outros.

O Capítulo 4 ofereceu um exemplo concreto da variedade da disseminação do Édipo pelo xadrez: as irmãs Polgar ascenderam graças à nitidez das funções materna e paterna e à significação das mulheres como autênticos símbolos em uma cadeia significante. A distinção entre as noções e manifestações do pai imaginário e pai simbólico mostraram sua relevância para o devir dos enxadristas e a emergência de novas diferenciações da resolução do Édipo, no interior do texto do jogo. A função paterna se estabeleceu como responsável pela significação das leis contidas na sociedade e a irreversível, porém gradual e inacabada, imersão no simbólico. Esta via, por excelência, é o que revela os homens como signos-símbolo, muito antes de serem realmente concebidos e bem após a sua morte. O xadrez apresenta as mesmas peculiaridades: seus 1.500 anos de prática e mudanças se afiguram e precipitam na civilização como anteriores a qualquer geração, e o jogo detém autonomia para modificar-se com relativa independência de seus praticantes. É razoável declarar que a ausência gritante de mulheres enxadristas no alto nível apresentou-se como símbolo agregado à rede e sucessivamente significado, assim como o sucesso de Judit Polgar ofereceu o esboço do estilo agressivo comumente adotado pelas enxadristas da atualidade.

A partir das contribuições contidas neste escrito, o foco do debate sobre xadrez e Édipo já não se refere às representações desta ou daquela peça para o sujeito, mas à irreversível implicação da interdição para o surgimento do enxadrista-símbolo. O discernimento das relações básicas entre tempo e espaço ilustrou a inevitável importância da rede de significantes enxadrísticos, à qual o sujeito-jogador estará submetido e tornar-se-á edipianizado e edipianizador, de maneira similar ao que ocorre pela linguagem simbolizada.

O sujeito até pode ignorar sua origem e seu destino enquanto jogador, mas isso não diminui a determinação histórica vivida pelos antepassados. Se alguém pretender continuar enxadrista, terá de atravessar o caminho de Wilhelm Steinitz, primeiro pai oficial da horda. Neste sentido, o xadrez também não é edipiano a priori; o jogo devém edipiano por ser praticado pelo homem na civilização edipiana, e por essa razão se dissemina. Basta lembrar que os

computadores não se submetem às experiências traumáticas e às possibilidades de encarnação do desejo que os humanos.

As elucidações providas pela caracterização do símbolo como lei viva freiam a proliferação de teorias apoiadas em um imaginário indicial, não generalizável, ausente de consenso (sentido obtido e compartilhado). O Problema de Réti, o diagrama dos Reis e outras figuras mostram que as dimensões dêiticas tempo-espaço-sujeito não são integralmente concebíveis pela visão: necessitam adequada compreensão da rede simbólica antecedente.

A semelhança entre o xadrez e a clínica se encontra na significação entre as três dimensões citadas. Se o xadrez se realiza por um jogador cingido, ambivalente e desvalido a movimentar peças pelas convergências das casas, a clínica acontece em atos nas cenas, com o sujeito em transferência no *setting* analítico. Para esses dois extensos campos de trabalho pelo psiquismo, há uma fundamental convergência: a diferença que denuncia o engano cometido pelo Eu enquanto se posiciona e enquanto refere a si como objeto.

Até o presente momento não foram encontrados estudos em que o xadrez figurasse como sintoma, organizador da queixa na clínica. Este é provavelmente o tema de pesquisa e teoria que mais interessa aos competidores de xadrez, assim como as investigações acerca dos sentimentos e pensamentos dos jogadores durante as partidas.

Este trabalho não é um acréscimo de profundidade à teoria psicanalítica. Mais apropriado é admiti-lo como uma contribuição à fenomenologia enxadrística, pois destina a maior parte de sua extensão a enumerar, descrever e distinguir as peculiaridades das apresentações dos significados do xadrez à consciência. Contudo, se o Édipo tem indelével papel de inserção cultural e normalização do funcionamento psíquico no âmbito da sociedade, deve-se considerar o xadrez como um bom instrumento para a compreensão da constituição da regra como representante maior da renúncia pulsional e da convenção. É especialmente relevante lembrar que a lei, a regra não apenas corta certas possibilidades de realização do desejo, mas oferece alternativas de realização a partir da renúncia efetuada. Se o xadrez foi transportado para outras redes semânticas e utilizado como modelo para comparações diversas, é porque o seu conjunto de regras é altamente específico e sofisticado. Cabe destacar o paradoxo imbricado entre o xadrez e a guerra: se o jogo prima pela realização na renúncia, a guerra desmonta o que há de mais caro à cultura, inclusive a prática do xadrez nas nações destruídas ou subjugadas. É preciso ter reservas quanto às transposições semânticas e procurar não compreender mais do que aquilo que se apresenta. Não compreender demais, lembrava Lacan, é uma conduta recomendável aos analistas.

Se é verdade que as regras do xadrez constituem um sistema teleológico centrado no xeque-mate ao Rei, não se pode dizer o mesmo sobre o empilhamento semântico acumulado pelo jogo nos lugares por onde passou. Muitos Grandes-Mestres afirmam que a inclusão dos computadores ajudou a profissionalizar o xadrez sem que haja respaldo e aceitação internacional como legítimo esporte. Parece que o xadrez-jogo está diferenciado do xadrez-profissão, mas a demarcação não é facilmente explicitável. Curiosamente, esta é uma tendência peculiar: as tentativas de equiparar o xadrez à língua, à guerra, à luta, à arte, à ciência e à sociedade criaram modelos dotados de utilidade restrita, mais agregadores de enganos do que criadores de consensos aceitos. A procura do sentido no xadrez é muito mais consistente durante o espontâneo silêncio das partidas. Se a clínica e o 'Jogo dos Reis' têm mesmo algo em comum, isso se refere à distinção plena entre os momentos de calar e agir.

Foto 4. Kramnik atônito, em busca do sentido de um erro.



Referências

- ADATTO, C. On Play and the Psychopathology of Golf. **Journal of the American Psychoanalytic Association**, 12: 826-841, 1964.
- BYCHOWSKI, G. The Structure of Homosexual Acting Out. **The Psychoanalytic Quarterly**, 23, 48-61, 1954.
- CAILLOIS, R. **Man, Play and Games**. The Free Press of Glencoe. Traduzido para o inglês por Meyer Barash, 1961 (1958). 208p.
- CAMPBELL M. et al. Deep Blue. **Artificial Intelligence**, 134, 57-83, 2002.
- CHABRIS, C. F.; HEARST, E. S. Visualization, pattern recognition, and forward search: effects of playing speed and sight of the position on grandmaster chess errors. Harvard University, Cambridge, MA, USA Department of Psychology, College of Social and Behavioral Sciences, University of Arizona, **Cognitive Science**, 27, 637-648, 2003.
- CHESS HISTORY CENTER – **Chess Notes**. WINTER, E. (2008). Disponível em: <<http://www.chesshistory.com/winter/winter42.html>>. Acesso em 16 de novembro de 2010.
- CHESSBASE NEWS, 2002. **I'm finished with the old chess, it's rotten to the core!** Disponível em <www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=153>. Acesso em 16 de novembro de 2010.
- CHESSBASE NEWS, 2003. **Let's Go to the Movies!** Disponível em <<http://www.chessbase.com/columns/column.asp?pid=165>>. Acesso em 16 de novembro de 2010.
- CHESSBASE NEWS, 2007. **Anand Blasts FIDE's 'political patronage' of Kramnik**. Disponível em: <<http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=4231>>. Acesso em 16 de novembro de 2010.
- CHESSBASE NEWS, 2009. **Amber 2010: Let the games Begin**. Disponível em: <<http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=6181>>. Acesso em 16 de novembro de 2010.
- CHESS-POSTER.COM, (sem data). **Chess Quotes**. Disponível em <http://www.chess-poster.com/english/notes_and_facts/chess_quotes.htm>. Acesso em 16 de novembro de 2010.
- CORIAT, I. The Unconscious Motives of Interest in Chess. **Psychoanalytical Review**, 28, 30-36, 1941.
- DE GROOT, A. **Thought and Choice in Chess**. Tradução para o inglês em 1978. Mouton Publishers, The Hague – Paris – New York. (1978) 1946. 480p.
- FILGUTH, R. **Xadrez de A a Z: Dicionário Ilustrado**. Academia Brasileira de Cultura e Xadrez. Artmed Editora, 2005. 240p.

FINE, R. **Psicologia del jugador de ajedrez**. Colección Escaques. Ediciones Martínez Roca. Barcelona. (1974) 1957. 115p.

FLEMING, J; STRONG, S. M. Observations on the Use of Chess in the Therapy of an Adolescent Boy. **Psychoanalytic Review**, 30, 399-416, 1943.

FLORA, C. **The Grandmaster Experiment**, 2005. Disponível em: <<http://www.psychologytoday.com/articles/200506/the-grandmaster-experiment>> Acesso em 16 de novembro de 2010.

FREUD, S. Extratos dos documentos dirigidos a Fliess. Carta 71. 1886-1899. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume I, (2006) 1897.

FREUD, S. A psicoterapia da histeria. 1893-1895. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume II, (2006) 1894.

FREUD, S. A Interpretação dos Sonhos - O Material e as Fontes dos Sonhos – Sonhos Típicos. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume IV, (2006) 1900.

FREUD, S. Caráter e Erotismo Anal. 1906-1908. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. Volume IX, (2006) 1908.

FREUD, S. Sobre o início do tratamento (novas recomendações sobre a técnica da psicanálise I). 1911-1913. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XII, (2006) 1913.

FREUD, S. Totem e Tabu - O Retorno do Totemismo na Infância. 1913-1914 In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XIII, (2006) 1913.

FREUD, S. O Inconsciente. 1914-1916 In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XIV, (2006) 1915.

FREUD, S. Reflexões para os tempos de guerra e morte. 1914-1916. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XIV, (2006) 1915.

FREUD, S. Psicologia de Grupo e a Análise do Ego – Estar Amando a Hipnose. 1920-1922. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XVIII, (2006) 1921.

FREUD, S. A dissolução do Complexo de Édipo. 1923-1925. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XII, (2006) 1924.

FREUD, S. O Futuro de uma Ilusão. 1927-1931. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XXI, (2006) 1927.

FREUD, S. O mal-estar na civilização. 1927-1931. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XXI, (2006) 1930.

FREUD, S. Novas Conferências Introdutórias sobre Psicanálise – XXXI: A Dissecção da Personalidade Psíquica. 1932-1936. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XXII, (2006) 1933.

FREUD, S. B. O Grande Homem, II. 1937-1939. In: **ESB Obras Psicológicas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago. Volume XXII, (2006) 1938.

HIGHET, A. Casablanca, Humphrey Bogart, The Oedipus Complex, And The American Male. **Psychoanalytic Review**, 85, 761-774, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Coleção Debates. Editora da Universidade de São Paulo. (1971) 1944. 243p.

JONES, E. The Theory of Symbolism. In: **Papers on Psycho-Analysis**, London, 1923.

JONES, E. Anal-erotic character traits. In: **Papers on Psychoanalysis**. Boston: Beacon, (1967) 1918

JONES, E. The Problem of Paul Morphy: A Contribution to the Psychoanalysis of Chess. **International Journal of Psycho-Analysis**. 12, 1-23, 1931.

JUNG, C. G. O Arquétipo no simbolismo do sonho. In: **O Homem e Seus Símbolos**. Editora Nova Fronteira. Edição especial brasileira, 10ª edição, 1964. 316p.

KARPMAN, B. The Psychology of Chess. **Psychoanalytical Review**., 24, 54-69, 1937.

KASPAROV, G. **Meus Grandes Predecessores**, Volume 1. Tradução de Giovanni Vescovi, Editora Solis, 2003. 480p.

KASPAROV, G. **Meus Grandes Predecessores**, Volume 2. Tradução de Giovanni Vescovi, Editora Solis, 2005. 498p.

KAUFMANN, P. Vocábulo ‘Édipo (complexo de)’ In: **Dicionário Enciclopédico de Psicanálise – O legado de Freud e Lacan**. Jorge Zahar Editora, 1996. 784p.

LACAN, J. **O Seminário. Livro 1: os escritos técnicos de Freud**. Jorge Zahar Editor. Versão brasileira de Betty Milan, (1986) 1953-1954.

LACAN, J. **O Seminário. Livro 2: o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise**. Jorge Zahar Editor. Versão brasileira de Marie Christine Laznik Penot, (1985) 1954-1955.

LACAN, J. **O Seminário. Livro 3: as psicoses**. 2ª edição revista. Jorge Zahar Editor. Versão brasileira de Aluizio Menezes, (1988) 1955-1956.

LACAN, J. **O Seminário. Livro 4: a relação de objeto**. Jorge Zahar Editor. Versão brasileira de Dulce Duque Estrad, (1995) 1956-1957.

LACAN, J. **Escritos**. Coleção Debates. Editora Perspectiva, (1978) 1966. 346p.

LÉVI-STRAUSS, C. **As Estruturas Elementares do Parentesco**. Editora Vozes, 3ª edição Tradução de Mariano Ferreira. (2003) 1949. 537p.

LÉVI-STRAUSS, C. **Myth and Meaning – Cracking the Code of Culture**. Schocken Books NewYork, 1979. 54p.

MALINOWSKI, B. **Estudios de Psicología Primitiva – El Complejo de Édipo**. 3ª edição Editorial Paidós Buenos Aires, 1963. 279p.

MARTINS, F. **O Nome Próprio. - Da Gênese do Eu ao Reconhecimento do Outro**. 1. ed. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 1991. 165p.

MARTINS, F. **O Complexo de Édipo**. 1. ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002. 146p.

MARTINS, F. **Psicopathologia I - Prolegômenos**. 1. ed. Belo Horizonte: PUC-Minas, 2005. 340p.

MARTINS, F. O Normal, o Saudável, o Ideal, o Sublimado e o Pathos. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, XXV, 002, 63-72, 2005.

MARTINS, F. **Footanálise - Por que o futebol é tão vital?**. 1. ed. Brasília: Universa, 2010.

MARTINS, F. O sentido do sentido: da divisão de Freud a uma nova teoria da clínica. Texto inédito. **Laboratório de Psicopatologia e Psicanálise**, Universidade de Brasília, 2010.

MEIRELLES, H. L. **Direito Administrativo Brasileiro**. Malheiros Editores. 30ª edição, 2005. 798p.

MENNINGER, C. F. et. al: Recreation and Morale: A Subjective Symposium. **Bulletin of the Menninger Clinic**, 16, 65-102, 1942.

NIMZOWITSCH, A. **Meu Sistema**. 1ª Edição em língua portuguesa. Editora Solis. Tradução de Francisco Garcez Leme, (2007) 1925. 271p.

Novo Michaelis Dicionário Ilustrado. Volume I: Inglês-Português. Direção de Fritz Pietzschke. Edições Melhoramentos. 25ª Edição, 1979. 1123p.

PEIRCE, C. S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce: Elements of Logic, Book 2: Speculative Grammar**. Edition of Charles Hartshorne and Paul Weiss, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1935.

PEIRCE, C. S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Elements of Logic, Book 3: Critical Logic**. Edition of Charles Hartshorne and Paul Weiss, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1935.

PEIRCE, C. S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Pragmatism and Pragmaticism Book 2: Published Papers**. Edition of Charles Hartshorne and Paul Weiss, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1935.

PICKFORD, R. W. Imitation and Avoidance of a Duodenal Ulcer. **Psychoanalytic Review** 39, 53-68, 1952.

- POLGAR, S.; TRUONG P. **Breaking through: how the Polgar sisters changed the game of chess**. Everyman Chess, 2005. 320p.
- RAPOPORT, A. **Lutas, Jogos e Debates**. 2ª edição, Editora Universidade de Brasília, (1998) 1960. 325p.
- RAYNOR Jr, W. J. **The International Dictionary of Artificial Intelligence**. Glenlake Publishing Company, 1999. 318p.
- RETI, R. **Modern Ideas in Chess**. London: Bell, 1924. 181p.
- RÉTI, R. **Masters of the Chessboard**. Tradução de M. A. Schwendemann,. Whittlesey House: McGraw-Hill Book Company, Inc., New York, 1932. 432p.
- RIMBAUD, A. **Iluminaciones: Cartas del Vidente**. Ediciones Hiperión, (1995) 1946. 94p.
- SAARILUOMA, P. Chess and content-oriented psychology of thinking. University of Helsinki, Finland. **Psicologica**, 22, 143-164, 2001.
- SAIDY, A. **La Batalla de las Ideas in Ajedrez**. Coleccion Escaques, Editora Martinez Roca S.A. Barcelona, Tradução do inglês de Mariano Orta Manzano, (1973) 1972. 204p.
- SAUSSURE. F. **Curso de Lingüística General**. 24ª Edição. Editorial Losada. Tradução do francês para o espanhol de Amado Alonso, (1945) 1915. 260p.
- SHAHADÉ, J. **Chess Bitch – Women in the ultimate intellectual Sport**. Siles Press, Los Angeles, 2005. 320p.
- SHENK, D. **O Jogo Imortal: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte a ciência e o cérebro humano**. Tradução Roberto Franco Valente. Jorge Zahar Editora. 2007. 312p.
- SHUHAMA R. et al, Animal defense strategies and anxiety disorders. **Anais da Academia Brasileira de Ciências**, 79(1), 97-109, 2007.
- SILMAN, J. **How to Reassess Your Chess**. Siles Press, Los Angeles, 1993. 406p.
- THIS, B. **O Pai: Ato de Nascimento**. Artes Médicas, Porto Alegre,. Série Discurso Psicanalítico. Tradução de Mário Fleig e Luiz Carlos Petry. (1987) 1980. 250p.
- VILLAR, A. et. Al. **Xadrez nas escolas**. Ministério do Esporte, 2004. 9p.
- WIKIPEDIA THE FREE ENCYCLOPEDIA. **Reuben Fine**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Reuben_Fine>. Acesso em: 16 de novembro de 2010.