

Vishy vs Magnus â?? Confronto Mundial de Xadrez 2014

Description



(Logo inspirado em Escher para o confronto mundial de xadrez de 2014 entre Vishy Anand e Magnus Carlsen)

"Meu bom xadrez, meu querido xadrez..."
"Tudo pode ser, contanto que me salvem o xadrez"
(Machado de Assis)

Se encerrou neste domingo, na cidade balneária de Sochi na Rússia (lugar em que aconteceram os Jogos Olímpicos de Inverno em julho), a disputa pelo título mundial de xadrez de 2014. A imprensa brasileira não deu a mínima atenção ao evento. Como diz uma amiga professora, o xadrez está fora de moda no Brasil. Se enfrentaram, o indiano, Viswanathan Anand (ou Vishy Anand), 44, jogador que alcançou a maior pontuação no ano, e o norueguês, Magnus Carlsen, 23, atual campeão. Tinham que disputar doze partidas. Ganhavam um ponto por cada vitória e meio pelo empate. O primeiro que pontuasse 6,5, se sagraria campeão. Jogaram onze partidas. Carlsen ganhou 3, perdeu uma, e empatou 7. Pelo segundo ano consecutivo, ficou com o título de campeão mundial. No confronto do ano passado na cidade de Chennai, na Índia (terra natal de Vishy), Carlsen era o postulante. Esse ano a situação se inverteu e Anand era quem o desafiava a manter o título.

Magnus é o novo prodígio e estrela do xadrez. Está bem mais para um *hipster* do que para um *nerd*. Lembra um *rock star* como Jim Morrison pelo andar cheio de pose. Aos 13 anos já era um grande mestre (GM) e enfrentava de igual para igual gente crescida como Garry Kasparov. Como tudo no xadrez, há um registro desse embate de 2004 que não teve vencedor. Do alto dos seus 13 anos, Carlsen empatou com Kasparov. Magnus é reconhecido como um jogador que exaure os adversários. Seu jogo não é agressivo. Aliás, isso inexiste atualmente no xadrez. Ele simplesmente mina todas as possibilidades do oponente.

No xadrez, o momento é ainda bem outro e diferente da época do Deep Blue, de 1997, quando Kasparov conseguia dar trabalho aos programadores da IBM. A memória de qualquer *gadget*, por mais limitada que seja, derruba um GM. As quinze primeiras alternativas de jogadas fortes para iniciar as partidas (as aberturas como se diz) são em função disso conhecidas de todos e estão

escrutinadas e exaustão com a ajuda de programas sofisticados. Em qualquer jogo, os quinze movimentos iniciais são feitos quase que automaticamente. A partir daí é que começam a aparecer as variantes que apresentam pequenas vantagens dependendo do caminho que cada jogador escolha. Como as partidas são todas anotadas e há o registro de tudo o que é jogado em vários bancos de dados (são muitos), é bastante difícil se chegar a uma posição inóculada. Cabe a cada jogador lembrar das possibilidades de continuidade e tentar tirar vantagem de sua sequência de jogo. A agilidade da memória de um rapaz novo como Carlsen neste momento parece ser fundamental, principalmente para lidar com o tempo, elemento crucial em um confronto cronometrado. O final de jogo é que marca a tensão psicológica quando aparecem os tropeços e eventualmente um dos jogadores adquire uma pequena vantagem, levando o oponente a desistir da partida. Isso acontece sempre muito antes de qualquer xeque-mate, o que talvez explique a falta de interesse do leigo pelo jogo.

A grande maioria das partidas termina ainda em empate. É como se aos 30 minutos de um jogo de futebol, os capitães de cada uma das equipes se reunissem no meio de campo e um deles dissesse: nossa defesa, como vocês estão vendo, está bem estruturada, o ataque do time de vocês, por outro lado, está num ritmo dia e pode ser que consiga converter um gol. Que tal, antes disso, nós acertarmos um empate? Em vez de um dos times sair daqui com três pontos, nós damos o jogo por encerrado agora e cada equipe fica com um ponto na tabela. Os espectadores nunca terão mais portanto a chance de ver uma jogada de xeque-mate, o gol no xadrez. Isso só acontecia no século XIX, nas partidas de finais surpreendentes com sacrifícios sensacionais como as jogadas pelo americano Paul Morphy, gênio do período romântico do jogo.

Para a disputa de Sochi, tanto Carlsen quanto Anand levaram suas respectivas equipes de analistas que trabalham nos bastidores e que conhecem em detalhe as partidas jogadas pelos adversários, bem como suas qualidades técnicas e fragilidades. Os dois mantêm em segredo os nomes desses auxiliares. Anand revelou alguns dos integrantes de sua equipe no confronto do ano passado, mas, diante da recusa de Carlsen de informar qualquer um dos seus, decidiu não falar nada desta vez.

Para cada um dos enfrentamentos tivemos transmissões on-line com os comentaristas oficiais do evento e canais alternativos de jogadores e fãs no twitch.tv (o que é diferente do youtube ao vivo), discutindo o andamento dos jogos. Um deles chegou a durar 5 horas. As transmissões do chessnetwork, feitas por Jerry, um mestre nacional norte-americano, reuniram 6 mil pessoas em média. O canal de Jerry no youtube, analisando cada uma das partidas em três jogos, alcançaram a marca de 20 mil visualizações em média em um dia. É pouco no entanto. Qualquer jogador de vídeo-game bate a marca de 200 mil visualizações com as narrações de seus jogos (sonho de muitos que trabalham com entretenimento).

Como a idade é fundamental para os jogadores de xadrez tradicional (começa com uma hora e meia para as primeiras 40 jogadas e se opõe ao jogo-blitz que varia de 1 a 30 minutos de tempo para a conclusão da partida) temos, como promessa para enfrentar Carlsen, o talentoso Fabiano Caruana, de 22 anos. Caruana tem nacionalidade italiana, mas nasceu em Miami e cresceu no Brooklyn (os americanos estão doidos para que ele se naturalize). Fabiano venceu sete dos dez mais afiados GMs (incluindo Carlsen) durante a Sinquefeld Cup, em Saint Louis, capital do xadrez nos Estados Unidos, em agosto-setembro passados. Foi um feito e tanto e ele é uma promessa. Com Caruana, Carlsen vai com certeza ter mais trabalho do que com Anand, que parecia fragilizado em alguns momentos e deixou passar as chances que teve sobre os pouquíssimos tropeços de Carlsen.

Links relacionados:

[Chessnetwork](#)

[Chessexplained](#)

[Sean G Godley](#)

Category

1. Magnus Carlsen

Date Created

2014/11/24

Author

kikopedrosa

default watermark