

Shatranj – o xadrez árabe e o ocidente medieval

Prof. Dr. Jean Lauand¹

Resumo: O artigo apresenta o *shatranj* (xadrez) como era jogado na era abássida e sua transmissão ao Ocidente medieval. O xadrez é estudado como uma projeção da cultura e da imaginação árabe e, ao final, apresenta-se uma seleção de problemas elaborados pelos primeiros grandes mestres árabes.

Palavras Chave: Xadrez. História do Xadrez. Xadrez e Cultura. Cultura Árabe e Educação.

Abstract: This article presents the game of *shatranj* (chess) as played in Abassid era and its introduction in to the Western world in the Middle Ages. Chess is studied as a projection of Arab culture and imagination and, at the end, the author provides, a sample of chess problems elaborated by early great arab masters.

Keywords: Chess. History of Chess. Chess and Culture. Arab Culture and Education.

1. Os árabes como "povo do meio", também para o xadrez²

O Ocidente, entre tantas outras dívidas para com os árabes na Idade Média contraiu também a do xadrez: o xadrez é um dos tantos pontos em que se exerce a multifacética influência árabe na Península Ibérica e na Europa.

Como sempre, os grandes impulsos culturais da Idade Média começam pelas traduções: o século XII, autêntico renascimento ocidental, é um século de traduções. Por meio delas, o Ocidente recebe dos árabes inestimáveis conhecimentos de Matemática, Filosofia, Medicina e outras ciências.

Com o xadrez – com esse misto de arte, diversão, ciência e imagem do mundo que é o xadrez –, como com tantas outras realidades culturais e científicas, os árabes cumprem sua profética missão como "povo do meio" (*al-Usta*, sura 2, 143), fazendo a mediação entre "o Oriente e o Ocidente que a Allah pertencem" (sura 2, 142).

Tal fato manifesta-se já na linguagem. Quando se introduziu no Brasil o futebol, originário da Inglaterra, importamos também o léxico do jogo (o próprio nome *futebol*, bem como *gol*, *pênalti*, *drible*, *craque*, *time* – *football*, *goal*, *penalty*, *dribble*, *crack*, *team* etc.); da mesma forma, os nomes das peças em árabe são tomados do persa³: *shah*⁴ (Rei), *firzan* (sábio, Dama), *fil* (elefante, Bispo), *rukhh* (Torre) e *baidhaq* (Peão); a única exceção é o *faras* (Cavalo), palavra árabe e não persa.

¹ Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

² O presente artigo recolhe e desenvolve – enfatizando a cultura árabe – temas apresentados – mais amplamente, no que se refere à cultura ocidental medieval – no livro LAUAND, L.J. *O Xadrez na Idade Média*. S.Paulo, Perspectiva-Edusp, 1988. Nesse livro encontram-se, além de indicações bibliográficas, a tradução da obra que iniciou a grande literatura enxadrística ocidental, o *Libro del Acedrex* de D. Alfonso X (1221-1284). Os problemas árabes e alguns outros dados históricos, procedem da clássica obra de H. J. R. Murray. *A History of Chess*. Oxford at the Clarendon Press, reimpr. 1962.

³ Murray (p.159) aponta que *pil* – em árabe, *fil* – não é palavra nativa persa (seja como for, enquanto nomenclatura enxadrística, é importada do persa); e *farzan*, sábio, não tem conexão com *wazir* (vizir), e o fato de a peça ter sido identificada posteriormente com o vizir, deve-se à sua proximidade com o rei no tabuleiro.

⁴ O rei é algumas vezes, sugestivamente, também chamado de *nafs* (alma ou *self*): pode-se perder qualquer peça, mas não a si mesmo, não a alma!

Por sua vez, já no primeiro grande tratado de xadrez composto no Ocidente – o *Libro del Acedrex* de D. Alfonso X, o Sábio (1221-1284), em boa parte cópia dos tratados e problemas enxadrísticos árabes –, os nomes das peças e posições como: *alfil* (até hoje é o nome do Bispo em Espanha), *roque* (originalmente era o nome da Torre, e, ainda hoje, em português, designa o lance de Rei com a Torre), *alferza* (nome da Dama da época), *alfilada* etc., denotam sua origem imediata árabe.

Os árabes foram, pois, o "povo do meio" no sentido de terem recebido o xadrez da Pérsia e intermediado a sua transmissão ao Ocidente.

2. As lendas sobre a origem do xadrez.

Até as lendas sobre a origem do jogo são, no Ocidente, importadas dos árabes. Como é natural, desde cedo encontram-se, entre os árabes, diversas lendas sobre a origem do xadrez⁵. As mais antigas remetem-no à "Índia" e, em geral, a certo rei e a certos sábios da Índia, estabelecendo também uma conexão com o jogo de *tábulas*, um jogo de tabuleiro em que a habilidade está condicionada à sorte nos dados. Na introdução do *Libro del Acedrex*, D. Alfonso refere-se a "antigas histórias" sobre a origem do jogo – "o mais nobre e sereno" – e narra a seguinte lenda árabe como "a mais certa e verdadeira":

Segundo as antigas histórias, houve na Índia um rei que prezava muito os sábios e os tinha sempre consigo, e amiúde requeria deles reflexões sobre os acontecimentos a partir das coisas. E havia três desses sábios que tinham ponderadas concepções: um dizia que mais vale a inteligência do que a sorte, pois quem se guia pelo juízo inteligente faz suas coisas ordenadamente e, mesmo que perdesse, não teria culpa, pois estaria agindo segundo o modo mais conveniente.

Outro dizia que mais vale a sorte do que a inteligência, pois, ante o fado de perder ou de ganhar, não há juízo e inteligência que possam conseguir uma ou outra coisa.

O terceiro dizia que o melhor era o senso de oportunidade: viver tomando de um e de outro lado (da sorte e do juízo inteligente). Pois, para que o juízo inteligente se realize cabal e acertadamente, são necessários enormes cuidados e, por outro lado, quanto mais se depende da sorte, tanto maior é o perigo, pois a sorte é incerta. Assim, o senso de oportunidade tomaria, tanto da inteligência quanto da fortuna, o que lhe fosse de proveito.

E, depois de exporem suas afincadas reflexões, ordenou o rei que cada um trouxesse algo que demonstrasse o que havia exposto. Deu-lhes o prazo que lhe pediram e lá se foram eles examinar diligentemente seus livros, cada um de acordo com sua concepção. Findo o prazo, compareceram ante o rei, trazendo cada qual sua amostra.

⁵ Veja-se, em Murray, o cap. *Invention of Chess in Muslim Legend*. Não falta entre elas a conhecida lenda do rei que quis recompensar o inventor do jogo e, à primeira vista, achou modesto o pedido de grãos de trigo: 1 grão de trigo para a 1a. casa + 2 para a 2a. + 4 para a 3a. + 8 etc. numa progressão geométrica que acaba por perfazer 18.446.744.073.709.551.615 grãos!!

O que propugnava pela inteligência, trouxe o xadrez com suas peças, mostrando que aquele que maior inteligência tivesse e mais atentamente se aplicasse, poderia vencer o adversário.

O segundo, que defendia a sorte, para contradizê-lo, trouxe os dados, tentando mostrar que é pela sorte que se chega a ganhar ou a perder.

O terceiro dispôs peças ordenadamente em suas casas, num jogo (tábulas) em que os movimentos dependiam dos dados. Com isto, mostrou que, para quem souber jogar, ainda que a sorte dos dados lhe seja contrária, poderia, pelo senso de oportunidade, com habilidade jogar as tábulas de modo a esquivar-se da derrota que lhe poderia advir da má sorte dos dados.

Por ser o xadrez jogo mais sereno e nobre do que os dados ou tábulas, é dele que falaremos primeiro, etc.⁶.

3. O xadrez como *mathal*, metáfora da vida.

Já nesta lenda nota-se a imaginação oriental (e, também, medieval) que tanto contrasta com a aridez lógico-operacional do Ocidente de hoje. Pois no Oriente o xadrez é campo privilegiado para *amthal* e é a grande metáfora da vida e do amor⁷: entre os árabes, são particularmente exploradas, nesse sentido, a força de ataque da torre e a promoção do Peão, que se torna *firzan* ao atingir a oitava casa, o que sem dúvida é uma situação existencial interessante.

E entre as *Rubaiyat* de Omar Khayyam encontramos, por exemplo, esta⁸:

*Para falar claramente e sem alegorias (!?)
Somos as peças do xadrez jogado pelo Céu
Que brinca conosco no tabuleiro do ser
E depois... voltamos, um por um, à bolsa do Nada.*

O Ocidente medieval cristão não só aprende com os árabes a jogar xadrez, mas também a tomá-lo como base de uma interpretação alegórica, moral e existencial da vida humana.

Um famoso exemplo do século XIII é a *Moralitas de Scaccario*⁹, sermão moral com base no xadrez:

Este mundo todo é como um tabuleiro de xadrez: uma casa é branca, outra é preta, e assim representa o duplo estado de vida ou de morte, de graça ou de pecado. "A família que habita esse tabuleiro é formada pelos homens deste mundo que – tal como as peças saídas todas da mesma bolsa (*sacculus*) – procedem todos de um só ventre materno (*sacculus*)¹⁰.

E, tal como as peças, os homens assumem seus postos nos diferentes lugares deste mundo, cada um com sua própria denominação. O

⁶ D. Alfonso, *Libro del Acedrex, Introdução*, in Lauand, *op. cit.*, pp.67-68

⁷ Cfr. Murray, pp.187 e ss.

⁸ *Les quatrains d'Omar Khayyam*, XCIV, Paris, Champ Libre, 1980.

⁹ Outrora atribuído a Inocêncio III. O texto completo e as indicações de fontes encontram-se em Lauand, *op. cit.*, cap. 4.

¹⁰ De um só ventre: o de Eva ou o da Terra.

primeiro é o Rei, depois a Rainha, em terceiro lugar a Torre (rocas), em quarto o Cavalos, em quinto o Bispo (alpinus) e em sexto o Peão. E o caráter do jogo é tal, que um toma o outro e, com o jogo terminado, assim como todos tinham saído da mesma bolsa, a ela voltam. E, então, já não há diferença entre o Rei e o pobre Peão, pois acabam do mesmo modo, tanto o rico, como o pobre. (...) Neste jogo, o Rei se move e toma em todas as direções, simbolizando o fato de que tudo o que o Rei faz é tido por justo... (...) Os Peões são os pobres que andam uma casa em linha reta, pois enquanto o pobre permanece na sua simplicidade, vive honestamente; mas, para tomar, corrompe-se e o faz obliquamente, pois pela cobiça de bens ou de honras, sai do caminho reto com falsos juramentos, adulações ou mentiras. E, por último, ao atingir a oitava casa, o fim de sua carreira de Peão, transforma-se em Alferza, amplia e consome sua iniquidade, como se diz em Alexandre: “Não há ninguém mais intratável do que um pobre que ascendeu”.

Essa mentalidade alegórica, tão árabe, informa muitos *mansubat*¹¹ (problemas); freqüentemente o problema passa a ser um conto fantástico. Antes de exemplificar, porém, é necessário indicar as regras com que era praticado o xadrez pelos árabes naquela época.

4. Regras do xadrez original árabe

Apresentamos, a seguir, as regras do xadrez original árabe. Como o xadrez de hoje deriva do árabe, o melhor procedimento, parece-nos, é apontar em que o xadrez praticado naquela época difere do atual:

1. Não havia Dama e, em seu lugar, encontramos o *Firzan*. O *Firzan* move-se apenas uma casa em diagonal (para frente ou para trás) e toma desse mesmo modo (Diagrama 1).

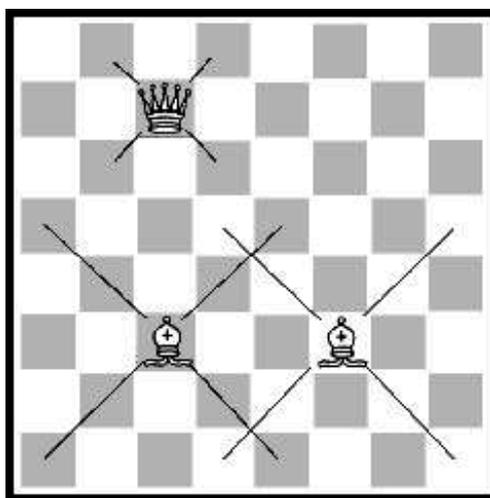


Diagrama 1: Movimentos originais do Bispo (Al-fil) e da Dama (Al-firzan)

¹¹ Participio de *nasaba*, que significa: construído, montado, arranjado, erigido, preparado... Já no Ocidente medieval, o problema é chamado *jocus partitus* (jogo partido), ou *juego de partido* (D. Alfonso), indicando que se trata de uma partição daquilo que seria um jogo completo, que acabou sendo chamado também de *partida*. Daí deriva também, em inglês, *jeopardy* que, por extensão, passou a significar uma situação de perigo (um processo semântico semelhante ao nosso "estar numa sinuca").

2. Os *Alfiles* (que ocupam o lugar dos atuais Bispos) saltam exatamente duas casas na diagonal (para frente ou para trás), mesmo que haja peça de permissão (Diagrama 1). E tomam desse mesmo modo.

3. Peão que atinge a oitava casa, transforma-se em *Firzan*.

4. Um jogador que perca todas as suas peças, ficando só com o Rei, é considerado derrotado. Também perde quando, por afogamento, está impossibilitado de dar o lance.

5. Não existem os lances: tomar *en passant* e rocar.

6. O Peão não tem o privilégio de saltar duas casas em seu primeiro movimento.

5. Os grandes mestres da época abássida.

É com estas regras que os grandes mestres da época desenvolvem prodigiosas obras de imaginação, sobretudo no que diz respeito ao capítulo dos problemas de xadrez. O começo da grande literatura do xadrez encontra-se entre 750 e 950, os dois primeiros séculos do califado abássida; nessa época, grandes enxadristas escrevem seus tratados, contendo preciosos problemas:

Al-'Adli – *Kitab ash-shatranj* (Livro do Xadrez).

Ar-Razi – *Al-lutf fy ash-shatranj* (Elegância no Xadrez).

As-Suli – *Kitab ash-shatranj* (Livro do Xadrez - I).

– *Kitab ash-shatranj* (Livro do Xadrez - II).

Al-Lajlaj – *Kitab mansubat ash-shatranj* (Livro dos problemas de xadrez).

Aliqlidisi – *Kitab majmu' fy mansubat ash-shatranj* (Livro da coleção dos problemas de xadrez).

6. Três Antigos Problemas Árabes¹²

O problema, que é justamente considerado a poesia do xadrez, teve extraordinária importância no mundo árabe (também neste sentido os primeiros tratadistas europeus imitam os enxadristas árabes).

Junto com a dimensão estética, o problema tem uma missão formativa: desenvolver a habilidade do enxadrista. Além do mais, no problema desaparece um inconveniente do xadrez da época: sua excessiva morosidade. No problema, tanto para o abássida como para o enxadrista de hoje, tudo se desenvolve a partir de uma posição previamente dada; artificial, é certo, mas por isto mesmo didática. É no problema que se aprendem manobras e seqüências fundamentais para uso nas partidas.

O problema de Dilaram

Este problema aparece já em As-Suli, e em Al-Lajlaj é chamado de problema de Dilaram. Dilaram era a esposa favorita de um certo nobre que a amava ternamente, e seu coração não encontrava a paz sem ela. Certa vez, enfrentando um enxadrista muito forte, cometeu a imprudência de apostar, no jogo, sua querida Dilaram. A posição foi-lhe ficando mais e mais desfavorável, até o ponto em que o oponente poderia dar-lhe mate no próximo lance. Nesse momento (Diagrama 2), Dilaram, que assistia ao jogo,

¹² Daí o nome original do problema: *Mansubat al-jariyah*, O problema da corajosa.

interveio, audazmente¹³, bradando: "Sacrifique suas duas torres, mas não a mim!" O marido pensou, entendeu o recado e venceu a partida. E viveram felizes para sempre.

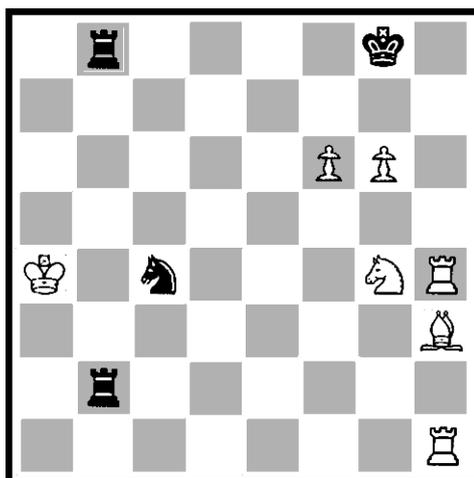


Diagrama 2: O problema de Dilaram

1. *Th8+Rxh8*
2. *Bf5+Rg8*
3. *Th8+Rxh8*
4. *g7+Rg8*
5. *Ch6++*

2. *Mansuba ad-Dulabiya* (O problema da roda)

Problema de As-Suli, chamado por Al-Lajlaj "Problema da roda d'água" porque – diz um antigo manuscrito – os Cavalos fazem o Rei girar três vezes¹⁴ e, ao final, matam-no em sua própria casa¹⁵. Também assim denominado, porque os Cavalos poderiam fazer o Rei girar indefinidamente...

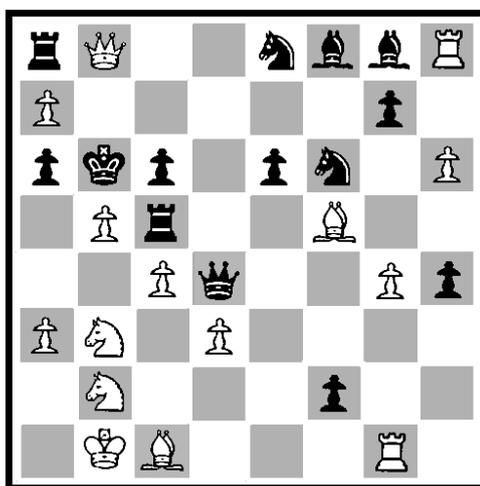


Diagrama 3: O problema da roda

¹³ As correspondentes versões com regras modernas encontram-se em Lauand, op. Cit, pp. 31 e ss.

¹⁴ Naturalmente, na solução que damos a seguir, poderíamos fazer o Rei preto dar mais uma volta, a terceira, por exemplo tomando a Dama e a Torre em diferentes voltas da "roda d'água".

¹⁵ No arranjo inicial das peças, na época, o Rei ocupava a casa atualmente ocupada pela Dama e vice-versa.

- | | | |
|--------------|---------------------------|--------------|
| 1. Ca4+ Rb7 | 14. C(f)xd4+ Ra4 | 25. Cg6+ Rf3 |
| 2. Ca5+ Rc8 | 15. Cc3+ Ra5 | 26. Cg5+ Re2 |
| 3. Cb6+ Rd8 | 16. Cb3+ Rb6 | 27. Cf4+ Rd2 |
| 4. Cb7+ Re7 | 17. Ca4+ Rb7 | 28. Cf3+ Rc3 |
| 5. Cc8+ Rf7 | 18. C(b)xc5+ Rc8 | 29. Ce2+ Rb3 |
| 6. Cd8+ Rg6 | (Nos lances 19 a 29 repe- | (Desfecho) |
| 7. Ce7+ Rg5 | tem-se os lances 3 a 13) | 30. Cd2+ Ra4 |
| Cf7+ Rf4 | 19. Cb6+ Rd8 | 31. Cc3+ Ra5 |
| 9. Cg6+ Rf3 | 20. Cb7+ Re7 | 32. Cb3+ Rb6 |
| 10. Cg5+ Re2 | 21. Cc8+ Rf7 | 33. Ca4+ Rb7 |
| 11. Cf4+ Rd2 | 22. Cd8+ Rg6 | 34. Ca5+ Rc8 |
| 12. Cf3+ Rc3 | 23. Ce7+ Rg5 | 35. Cb6+ Rd8 |
| 13. Ce2+ Rb3 | 24. Cf7+ Rf4 | 36. Cxc6++ |

3. Exércitos em guerra

Trata-se de uma variante de um problema muito engenhoso. É, segundo antigos manuscritos, um dos problemas de Al-'Adli elogiado por As-Suli.

Uma epidemia dizimou o exército branco e seu rei vê-se forçado a tentar a paz com o rei preto. O rei preto ordena a seu vizir que traga o rei branco à sua presença, mas o vizir, alegando indisposição, ordena a dois vagarosos soldados (Peão do Bispo da Dama e Peão do Cavalo da Dama) que avancem e cumpram a ordem do rei. O rei, furioso com a desobediência, mata o seu vizir (a Dama preta é excluída do tabuleiro). Tal ato convence o rei branco de que não deve esperar clemência ("Se – pensa o rei branco – ele matou seu próprio vizir, o que não fará comigo, seu inimigo?") e, então, ele envia seus fiéis cavaleiros para um desesperado ataque: à meia-noite surpreendem as sentinelas e acozzam o rei adversário, que tenta fugir.

Começa uma implacável perseguição, à qual se juntam o vizir e o elefante (Dama e Bispo) brancos, que liquidam o inimigo.

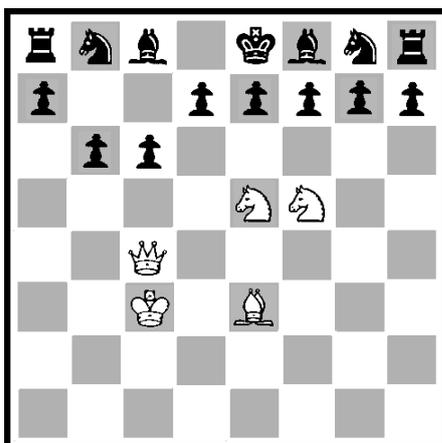


Diagrama 4 Exércitos em guerra

1. $Cxg7+Rd8$
2. $Cxf7+Rc7$
3. $Ce8+Rb7$
4. $Cd8+Ra6$
5. $Cc7+Ra5$
6. $Cb7+Ra4$
7. $Db3+Ra3$
8. $Bc1++$

Recebido para publicação em 22-11-10; aceito em 21-12-10