

**O LANCE DE SURPRESA:
LÓGICA CONCESSIVA E ACONTECIMENTO NO XADREZ**

**THE SURPRISE MOVE:
CONCESSIVE LOGIC AND EVENT IN CHESS**

DOI 10.70860/ufnt.entreletras.e19268

César Inácio da Silva e Silva¹

Eliane Soares de Lima²

Resumo: A popularização das plataformas de xadrez, somada ao aumento do interesse do público, motivou diversos jogadores titulados a transmitirem *matches* ao vivo no Youtube e na Twitch. Foi nesse contexto que viralizou uma partida entre o campeão mundial Magnus Carlsen e o Grande Mestre brasileiro Luis Paulo Supi, marcada pela ocorrência de um “lance de surpresa” cuja definição conjuga o “inesperado” com o efeito de “graves consequências”. Considerando o registro em vídeo, propomos explorar a produtividade da noção de acontecimento, elaborada por Zilberberg, para o exame da experiência sensível do jogador. Interessa-nos mostrar um caminho possível, oferecido pela abordagem tensiva da Semiótica Discursiva, para descrição e compreensão das experiências e vivências do sujeito na sua relação com o entorno.

Palavras-chave: experiência sensível; lógica concessiva; semiótica; xadrez; lance de surpresa.

Abstract: The popularization of chess platforms, combined with the increasing interest of the public, motivated several titled players to livestream matches on YouTube and Twitch. In this context, a match between the then world champion Magnus Carlsen and the Brazilian Grandmaster Luis Paulo Supi went viral, marked by the occurrence of a “surprise move” whose definition combines the “unexpected” with the effect of “serious consequences”. Considering the video recording, we propose to explore the productivity of the notion of event, by Claude Zilberberg, for examining the sensitive of the player. We are interested in showing a possible path, offered by the tensive approach of Discursive Semiotics, for describing and understanding the experiences of the subject in their relationship with the world around them.

Keywords: Sensitive experience; Concessional logic; Semiotics; Chess; Surprise move.

1 Experiências e vivências do sentido: desdobramentos da análise semiótica

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal Fluminense (UFF), cesarinacio@id.uff.br, <https://orcid.org/0009-0000-2994-2489>.

² Docente de Linguística do Departamento de Ciências da linguagem do Instituto de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal Fluminense (UFF), elianesl@id.uff.br, <https://orcid.org/0000-0002-0198-4473>.

A semiótica tensiva, embasada pelos estudos de Claude Zilberberg, pode ser concebida como um desdobramento da semiótica de Greimas. Aquela apresenta-se como um “novo ponto de vista para o enriquecimento de uma teoria cuja ambição era nada menos que compreender melhor a construção do sentido” (Tatit, 2020, p. 1). Dentre as contribuições trazidas por esse desdobramento teórico-metodológico, está a possibilidade de contemplação dos “conteúdos emocionais e as oscilações de afeto que participavam de quase todos os textos, especialmente os de natureza artística” (Tatit, 2020, p. 1). Abre-se, assim, o caminho para a descrição e a compreensão da dimensão sensível da configuração do sentido, do sentido que é também *sentido*, vivido, experimentado esteticamente.

Além disso, essa nova perspectiva de análise permite o exame não só da significação já dada, realizada e manifestada no texto enunciado, mas também o da *significação em ato*, que se institui, como processo, na relação de co-presença entre sujeito e objeto da percepção – um objeto que se faz sujeito por força de sua presença pregnante e convocadora da atenção do sujeito. A própria noção de texto, como objeto de análise, modifica-se, configurando-se como totalidade significante própria à situação de interação perceptiva entre sujeito e objeto, ou seja, não só o enunciado, mas a incorporação da dimensão enunciativa, da semiose em ato.

Em meio a seus trabalhos, que buscam desenvolver uma verdadeira gramática para o detalhamento das condições de articulação do sensível ao inteligível, Claude Zilberberg propõe uma “semiótica do acontecimento”, enfatizando os efeitos da penetração do inesperado sobre as certezas do homem. Uma lógica concessiva em paralelo à lógica implicativa que rege os saberes e fazeres do sujeito narrativo. Nesse sentido, o autor retrata o sujeito como o “senhor de suas esperas sucessivas” que pode se ver “desviado de seus caminhos habituais e projetado em sua devastação” (Zilberberg, 2006, p. 198), chamando a atenção para um sentido que se produz na surpresa, de modo pontual e efêmero, em um momento único, irrepetível, de experiência sensível.

Sem explorar todas as minúcias dessa declaração do autor, podemos afirmar, com Coutinho e Mancini (2020), que ela remete, pois, ao pensamento concessivo forte, que rompe de forma brusca e inesperada com o sistema de expectativas vigentes, atingindo somaticamente o sujeito. Tal perspectiva dialoga diretamente com o que no domínio do jogo de xadrez, por exemplo, se consagrou como “lance de surpresa”, sendo ele, do ponto de vista do jogador surpreendido, parte de uma dinâmica de ruptura e motor de uma experiência desconcertante. Assim, nossa proposição para este artigo é justamente a de mostrar a produtividade da noção de acontecimento, conforme elaborada por Zilberberg, para a descrição da experiência sensível

do sujeito jogador, focando em seu arrebatamento estésico quando surpreendido pelo acontecimento de um lance de surpresa.

2 Acerca do jogo

O milenar jogo de xadrez é base de diversas produções como *Rainha de Katwe* (2016), *Mentes Brilhantes* (2020) e a vencedora do Emmy de melhor minissérie *O Gambito da Rainha* (2020). Embora pudéssemos listar outras inúmeras obras que fundam narrativas inspiradas no universo enxadrístico, a prática e a apreciação do jogo enquanto esporte limitava-se a um grupo muito restrito. Podemos dizer, todavia, que esse cenário mudou no auge da pandemia, quando o jogo de tabuleiro virou sensação na internet, provocando um aumento tanto no número de membros em plataformas de xadrez on-line quanto no de telespectadores em transmissões de partidas, na Twitch e no Youtube.

Ao abordar esse fenômeno, o *Estadão* publicou, para seus assinantes, uma matéria sobre como as transmissões popularizaram o esporte no Brasil³. Nela, foram destacados determinados recursos utilizados pelos comunicadores na manutenção do engajamento, como “animações de estouros de confete na tela, músicas de estádios e até o tema da vitória da **Fórmula 1**” (Tarnapolsky, 2023, grifo do autor). Em reportagem publicada no portal *ge*, Helena Rebello aponta para uma aproximação do xadrez com os ciberesportes, uma vez que Grandes Mestres começaram a se associar com importantes empresas de *e-sports* do mundo.

Esses são detalhes que tocam, sobretudo, no modo como o jogo de tabuleiro tem sido difundido na internet. Para este estudo, interessa-nos sustentar, do ponto de vista semiótico, algumas ideias a respeito do funcionamento do jogo em si, para depois focar nos modos de configuração da interação sensível-inteligível que os jogadores estabelecem com a dinâmica dos lances.

No universo do xadrez, circulam algumas máximas, sendo uma delas muito popular, a que diz: “peões passados devem ser avançados”. Primeiramente, torna-se necessário entender o que quer dizer “peão passado”. Em seu *Moderno dicionário de xadrez*, Horton (1996) define-o como “aquele que não tenha peão adversário à sua frente em sua própria coluna nem tampouco nas colunas adjacentes” (p. 202), e explica porque eles devem ser avançados: “Tal peão poderá prosseguir em sua marcha em direção à casa de coroação sem qualquer perturbação por parte

³ Disponível em: <https://www.estadao.com.br/esportes/musicas-torcida-e-emocao-como-as-transmissoes-de-xadrez-popularizaram-o-esporte-no-brasil/>. Acesso em 30 de maio de 2024

de peões adversários” (ibidem). Isso significa que a existência de um “peão passado” no tabuleiro pode levar a concretização do tema da “coroação”, isto é, quando um peão é promovido à dama ao alcançar a oitava fila.

Diante de uma posição no tabuleiro, seja ela simples ou complexa, os jogadores buscam reconhecer marcas – como um “peão passado” – para, assim, depreender os “temas” possíveis. Um “tema”, no xadrez, é a “esquemática de uma ideia” (Horton, 1996, p. 256). Outro exemplo é o “garfo” (ou “forquilha”), que decorre do ataque simultâneo executado por qualquer peça a duas ou mais peças adversárias: um peão protegido que ataca as duas torres ou um cavalo que ameaça a dama e a torre inimiga. Nota-se que esse tema pode receber diferentes realizações figurativas, isto é, pode ser concretizado por variadas combinações de peças, assim como outras infinitudes de ideias – o “sacrifício”, a “cravada”, o “desvio” etc. Mas a dinâmica do jogo de xadrez exige também – tanto quanto o reconhecimento de tais estruturas – uma tomada de decisão.

Com frequência, a percepção dos variados temas depreendidos da tensão entre as peças e a distribuição delas nas fileiras, colunas e diagonais fornece as bases para uma avaliação inicial. Pelo fato de um único movimento ser capaz de produzir sérias desestabilizações, os jogadores são motivados a projetarem complexas redes de sequências lógicas, a fim de sempre efetuar a melhor jogada.

Num artigo sobre o xadrez, intitulado “Acerca do jogo”, Greimas (2007) examina a “estratégia”, sem deixar de reconhecer a existência de uma “faculdade de construir encadeamentos de atos-enunciados eficazes” (p. 16). De fato, certas partidas são marcadas por combinações profundas, de tal forma que muitas vezes um jogador não se vê contrariado pelo seu mero erro de “cálculo”, mas pelo sobrevir de uma ideia brilhante por parte do outro jogador. É justamente este o ponto que nos interessa, de modo que, para melhor compreender tal fenômeno, como efeito da dinâmica interativa subjacente ao funcionamento do jogo, propomos analisar uma partida disputada na internet entre dois enxadristas conhecidos, tomando por base a noção de *acontecimento* da semiótica tensiva.

3 Da metalinguagem enxadrística a proposições da semiótica tensiva

Na apresentação da edição brasileira do clássico livro *Meu Sistema*, de Aaron Nimzovitsch, o tradutor Francisco Leme compartilha um breve resumo histórico das bases científicas do jogo de xadrez. Considerando Wilhelm Steinitz como o primeiro a estabelecer os princípios gerais da estratégia, entende-se que o xadrez passou por uma revolução conceitual,

inaugurando a Escola Clássica, que “sucedeu a era romântica dos primórdios do jogo” (Leme, 2007, p. 5). A partir de uma sequência de empates na disputa do título mundial em 1921, foi iniciada uma discussão sobre a “morte pelo empate” do jogo de xadrez, levando Lasker⁴ a declarar: “Por mais triste que seja, o conhecimento traz a morte” (Lasker apud Leme, 2007, p. 4). No entanto, segundo o tradutor, uma nova tendência do pensamento enxadrístico, chamada de Escola Hipermoderna, contribuiu para a perspectiva de que o território do xadrez estava longe de ser esgotado. Não à toa, até os dias atuais, com base numa metalinguagem consolidada, cursos e cursos são lançados, seja propondo novas variantes às linhas teóricas já exploradas, seja fomentando estudos àquelas ainda desconhecidas.

Uma noção básica do jogo é o chamado “lance”, definido como “a transferência de uma peça qualquer de uma casa para outra” (Horton, 1996, p. 143). Cada movimento pode ser avaliado sob uma tipologia que vai desde um “lance fraco” – marcado pela ineficiência – até um “lance de surpresa”, cujo efeito devastador institui “graves consequências” (Horton, 1996, p. 144).

Do ponto de vista da Semiótica, Greimas (2007), ao tratar do xadrez, não se limitando a uma leitura do movimento das peças no tabuleiro, sugere “levantarmos o olhar para perceber a presença dos jogadores”, pois os lances, ou melhor, “os deslocamentos espaciais das figuras sobre o tabuleiro” são “manifestações litóticas dos programas de jogos complexos que subsumem os encadeamentos de ações já concluídas e os projetos de ações ainda por vir” (p. 15-16). Ainda que o mestre semioticista tenha se voltado a uma interpretação da competência manipuladora existente na relação entre os jogadores, a sua suscitação para que se leve em conta o jogo dos atores nos parece bastante útil para compreender o funcionamento dos lances – e mesmo o seu efeito estésico, estético.

Vejamos com maior detalhe o verbete “lance de surpresa”, existente no *Moderno dicionário de xadrez*:

LANCE DE SURPRESA

Lance inesperado, usualmente de graves consequências. Algumas vezes tal lance produz o efeito de golpe fatal em uma posição aparentemente inofensiva. Em alguns desses lances o efeito mais devastador poderá consistir na alteração de valores que resultam quando um jogador se encontra tolhido por uma série de lances compulsórios, que os enxadristas costumam chamar de *zugzwang*. Para breves esclarecimentos, e trinta e seis exemplos de diferentes tipos de lances de surpresa, ver *1001 Brilliant Chess Sacrifices and Combinations*, por Fred Reinfeld, capítulo 15, intitulado “Lances de Surpresa”. (Horton, 1996, p. 144, grifo do autor).

⁴ Emanuel Lasker foi o segundo campeão mundial, mantendo o título de 1894 a 1921.

Reconhecendo que no xadrez de alto nível os lances estão relacionados a projetos de ações previamente calculados, parece-nos prudente afirmar que o valor de “inesperado” do “lance de surpresa” só existe porque: a) um dos jogadores não o antecipou; ou b) um dos jogadores até o antecipou, mas avaliou mal as suas consequências. Como os grandes jogadores são capazes de prever, com precisão, longas sequências de jogadas, os ditos lances de surpresa tendem a ser parte de “brilhantes sacrifícios e combinações”, conforme o título da obra de Fred Reinfeld.

A existência de uma resposta inesperada faz, assim, evocar a noção de acontecimento desenvolvida no cerne da semiótica tensiva. Segundo Zilberberg, a repercussão do acontecimento decorre do impacto de algo que não se podia prever, de uma ocorrência singular, um sobrevir, cujo caráter excepcional apreende o observador, podendo, por isso mesmo, ser concebido como um tipo específico de vivência, um contraprograma. Embora o interesse de Zilberberg recaísse sobre essas experiências extraordinárias, o seu modelo teórico incorpora também o seu correlato inverso, designado “exercício”. Ao contrário da concessividade que define o acontecimento, o exercício tem natureza implicativa – daí muitas vezes aparecer nos textos do autor também como “fato” ou “rotina”⁵. Trata-se, para este último, de um sentido dirigido pela regra, configurando-se progressivamente para o sujeito e respondendo às suas expectativas, ao programa, tal como estava previsto. Conforme esclarece Zilberberg (2011, p. 243): “o sucesso do pervir tranquiliza o sujeito pela convicção de que o mundo é justamente o ‘seu’ mundo, onde têm lugar o cálculo e a previsão, enquanto a irrupção do sobrevir lhe faz lembrar que uma ‘inquietante estranheza’ pode se manifestar, como um avesso que se pusesse à mostra”.

Quando Lasker fez seu comentário sobre a “morte pelo empate”, reforçando, posteriormente, que “a certeza e a mecanização dos conhecimentos” venceram a “intuição” (lasker apud Leme, 2007), o enxadrista não deixava de reproduzir, em certa medida, a mesma reflexão fomentada por Max Weber: a de que o conhecimento significa “o desencantamento do mundo” (Weber apud Zilberberg, 2007, p. 26). Do lado oposto, estaria a pontuação de Descartes, sobre a admiração como a principal das paixões da alma: “Assim que o primeiro encontro de algum objeto nos surpreende e que o julgamos novo e muito diferente do que

⁵ Em seu artigo “Louvando o acontecimento”, de 2007, Zilberberg explica que escolhe “o belo termo ‘exercício’” (p. 25) por ele remeter de forma mais evidente ao *agir*, a um sujeito agente e não paciente, como é o caso no acontecimento.

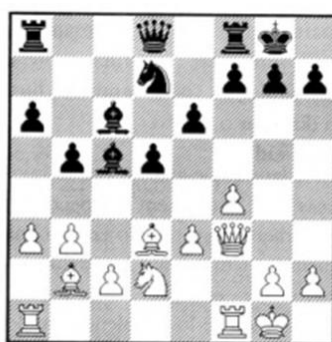
conhecíamos até então ou do que supúnhamos que deveria ser, esse fato nos faz admirá-lo e ficamos espantados” (Descartes apud Zilberberg, 2007, p. 18).

Na proposta teórica da semiótica tensiva, esses dois opostos – o exercício e o acontecimento – configuram duas integrações categoriais, o programa e o contraprograma, ligadas a dois *modos de junção*, denominados implicativo e concessivo:

No caso da implicação, o direito e o fato se respaldam mutuamente. Sua esfera é a da implicação: “se *a*, então *b*” e geralmente da causalidade legal. Ela tem como emblema o *porque*. No caso da concessão, o direito e o fato estão em discordância um com o outro. A esfera da concessão, segundo os gramáticos, é a da “causalidade inoperante”. Ela tem como emblemas a dupla formada pelo *embora* e o *entretanto*: “*embora a, entretanto não b*”. (Zilberberg, 2007, p. 23)

Luiz Tatit (2020, p. 9) explica que em uma situação regida pela lógica implicativa “há homogeneidade entre as junções ‘de direito’ e ‘de fato’ [...] Já o discurso concessivo propõe uma junção ‘de fato’ nos contextos em que, ‘de direito’, ela não existe”. Assim, a lógica concessiva propõe uma “junção inesperada”, que pressupõe a separação desses dois mundos.

Muitas análises e resoluções de xadrez são transcritas a partir da mescla entre as notações das coordenadas do tabuleiro com essas construções lógicas. Um exemplo disso pode ser encontrado em *A prática do meu sistema* (2007, p. 62):



Posição após 14... ♗xc6

15. ♖g3! ♘f6

Se 15...f6, então 16. ♖h3! f5 e as brancas ganham casas centrais com 17.b4 ♙c7 18. ♗b3 ♙f6 19. ♘d4, embora as pretas possam oferecer uma dura defesa com 19... ♖c8, ...g6 e ...♗b6. Por conseguinte, 15...f6 parece ser afinal o lance correto. Após 15...♘f6 a posição das pretas é tal que, com qualquer seqüência decente de lances (não necessariamente o plano estratégico visto anteriormente), as brancas manteriam a iniciativa.

Na ilustração acima, é possível notar o sinal de exclamação junto ao lance “♖g3!”. Essa marcação indica que o analista a considera uma jogada boa e refinada, sendo a dupla exclamação incluída para aqueles lances julgados como muito complicados e difíceis de serem encontrados. Logo, vê-se que o jogo está sempre flertando com a possibilidade de surgir aquilo que é difícil de ser previsto, que é raro, o lance de surpresa.

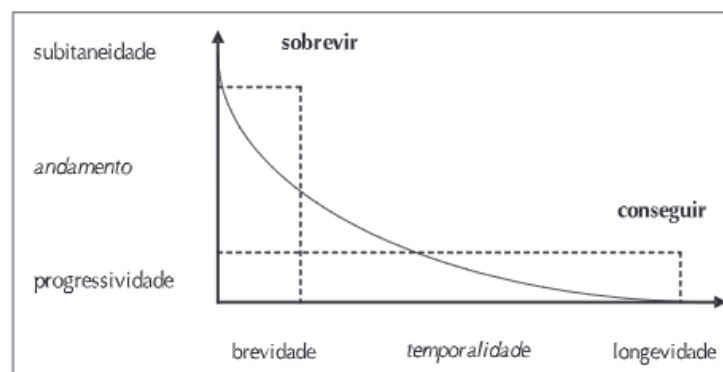
Essa tensão entre o *pervir* (o exercício, o fato, a rotina) e o *sobrevir* (a apreensão inesperada) é caracterizada por Zilberberg como *modo de eficiência*, experiência intimamente

relacionada aos *modos de junção* (implicação e concessão) anteriormente comentados. Une-se a eles ainda o *modo de existência*, que põe em jogo os pares *focalização* (projetiva) e *apreensão* (retrospectiva), afinal, na esteira de Valéry (apud Zilberberg, 2007, p. 19), “o tempo longo se faz sentir durante. O tempo curto só se faz sentir depois”. Esses três modos semióticos – eficiência, existência e junção – permitem, conforme propõe o semioticista, uma compreensão mais aprofundada das condições de interação entre o sujeito da percepção e o objeto percebido.

Os *modos de eficiência*, por exemplo, permitem compreender:

a maneira pela qual uma grandeza se instala num campo de presença. Se esse processo for efetuado a pedido, segundo o desejo do sujeito, nesse caso teremos a modalidade do *conseguir* [pervir]. Se a grandeza se instala sem nenhuma espera, denegando *ex abrupto* as antecipações da razão, os cálculos minuciosos do sujeito, teremos a modalidade do *sobrevir* (Zilberberg, 2007, p. 18).

Para Zilberberg, pervir e sobrevir são, portanto, do ponto de vista figural, regimes de valências regidos pelo andamento, menos ou mais acelerado ou desacelerado. O andamento acelerado se associa a uma temporalidade breve, enquanto o desacelerado a uma temporalidade mais longa, de modo que andamento e temporalidade se ajustam um ao outro por aumentos e diminuições correlatos, tendo por efeito seja a subitaneidade, para o primeiro caso, seja a progressividade, para o segundo, como se vê no esquema retirado de Zilberberg (2007, p. 19):



Os *modos de existência* põem em cena as especificidades da interação perceptiva instaurada e regida pela tonicidade, pela força de convocação do objeto percebido como uma presença, menos ou mais concentrada, menos ou mais difusa, correlacionando a tonicidade (ou a atonia) à espacialidade (aberta ou fechada). Nesse sentido, a focalização compreende um sujeito operador da ação perceptiva, enquanto a apreensão apresenta um sujeito que sofre o

impacto da presença, um sujeito paciente. Além disso, de acordo com Fontanille e Zilberberg (2001, p. 125):

Do ponto de vista do sujeito, a presença é – de maneira quase unânime – apreendida como *espanto*; admitiremos que estamos diante da presença realizada. Mas sendo o súbito, por definição, efêmero, sua virtualização inevitável dá lugar ao *hábito*. Do ponto de vista do objeto, a oposição canônica, homóloga à precedente, conjunge e disjunge o *novo* e o *antigo*.

Aqui se vê o entrelaçamento dos modos de eficiência aos modos de existência, abrindo caminho aos modos de junção. O efeito de acontecimento se apresenta, pois, como estilo enunciativo que sincretiza o *sobrevir* (para o modo de eficiência), a *apreensão* (para o modo de existência) e a *concessão* (para o modo de junção), sendo que o seu correlato, o efeito de rotina, de exercício, em contrapartida, conjuga o *pervir*, o *foco* e a *implicação*. Daí Zilberberg (2007, p. 16) assinalar que “o acontecimento é o correlato hiperbólico do fato, do mesmo modo que o fato se inscreve como diminutivo do acontecimento”.

Coutinho e Mancini, em seu artigo “Graus de concessão: as dinâmicas do inesperado”, publicado em 2020, propõe uma dinamização da oposição entre implicação e concessão, definindo “graus de concessão cuja amplitude é demarcada desde a concessão mais tênue possível, que tem como correlato a implicação forte, ou manutenção exata da expectativa criada, até, no outro extremo, ao ápice da quebra de expectativa no ‘acontecimento’” (p. 13). Isso mostra que nem sempre uma resposta diferente daquela antecipada – um enunciado concessivo – será impactante o suficiente para se constituir como um acontecimento. Essa ideia nos interessa de perto por permitir justamente aquilo que defendia Greimas no artigo mencionado sobre o jogo de xadrez: levantar o olhar para a presença dos jogadores, mas agora examinando o efeito dos lances sobre eles e seus projetos vistos em retrospectiva e prospectiva. Não só a dimensão cognitiva, mas também o papel da dimensão sensível no prazer do jogo.

Considerando, na esteira do pensamento de Zilberberg, o acontecimento como fenômeno raro, ou melhor, como uma “vivência-limite”, Coutinho e Mancini (2020, p. 31) propõem, então, a partir da relação entre expectativa e concretização, uma gradação da concessão, dos seus modos de configuração. Explicam as autoras:

Se mantivermos o parecer estável, apenas como uma expectativa geral, teremos as seguintes possibilidades de concretização:

1. É exatamente – implicação
2. Até é – concessão fraca
3. Quase é – concessão média
4. Não é – concessão forte

5. Não é de forma alguma – concessão muito forte
6. Não é de forma alguma (caráter inaugural) – concessão da ordem do acontecimento

Nessa escala, levamos em conta que, se o desenvolvimento não é exatamente o esperado, já existe algum grau de concessão. E quanto mais o desenvolvimento se afasta da expectativa, mais intensa será a resposta do sujeito. Assim, em “até é” e “quase é” já temos algum elemento concessivo, mas ele envolve pouca tonicidade, uma vez que ainda conserva as expectativas em algum grau. (Coutinho; Mancini, 2020, p. 31)

No acontecimento, portanto, conjuga-se uma concessão máxima com a contração extrema do tempo e do espaço, quando a expectativa do sujeito é abruptamente contrariada por uma quebra forte, sendo a experiência sensível tão impactante que marca para o sujeito uma experiência arrebatadora. Para ilustrar o funcionamento dessa dinâmica, e também o nosso interesse nela, exploremos dois trechos da obra literária *A defesa Lujin* de Vladimir Nabokov, a partir dos quais se notam dois graus de concessão distintos ao longo da partida entre Lujin e Turati, lembrando que “para entendermos o estilo concessivo [...] é preciso estabelecer uma relação de dependência entre uma expectativa criada antes e um desenvolvimento apresentado depois” (Coutinho; Mancini, 2020, p. 18):

Nesse momento, *algo estranho aconteceu. Embora jogasse com as brancas, Turati não utilizou sua famosa abertura, e a defesa que Lujin planejava comprovou ser totalmente inútil. Seja porque tivesse previsto possíveis complicações, seja apenas porque decidira jogar com cautela diante da força tranquila que Lujin havia revelado ao longo do torneio, o fato é que Turati começou a partida da forma mais banal. Lujin por um instante lamentou-se pelo trabalho feito em vão, mas na verdade ficou feliz, porque isso lhe dava maior liberdade.* (Nabokov, 2008, p. 118, grifos nossos)

Nesse primeiro fragmento da partida entre os rivais, podemos perceber uma concessão construída pela estrutura “embora jogasse com as brancas, Turati não utilizou sua famosa abertura”. Ou seja, houve um desacordo com a expectativa criada e isso causou em Lujin, num primeiro momento, um certo impacto: “lamentou-se pelo trabalho feito em vão”. Não se tratou, contudo, de um golpe de alta intensidade, visto que a partida ainda estava sendo conduzida dentro da esfera do “banal”. Mas, com o desenrolar do jogo, temos a seguinte passagem:

Lujin, preparando um ataque para o qual era antes necessário explorar um labirinto de variantes onde cada passo gerava ecos perigosos, entregou-se a um longo período de meditação: aparentemente precisava fazer um esforço derradeiro e prodigioso para descobrir a sibilina jogada que o conduziria à vitória. *Súbito, algo aconteceu fora de seu corpo enxadrístico, uma dor lancinante* – e ele soltou um grito, sacudindo a mão queimada pela chama do fósforo que acendera e esquecera de levar ao cigarro. A dor passou de imediato, mas, naquele intervalo candente, ele tinha visto algo *insuportavelmente* terrível, todo o horror que se esconde nas profundezas abissais do xadrez. Olhou para o tabuleiro e *seu cérebro definhou sob o peso de um cansaço que até então nunca sentira.* Mas as peças, impiedosas, *o aprisionaram, o absorveram.*

Horror, sim, mas também a única harmonia possível, pois o que mais existia no mundo além do xadrez? Névoas, o desconhecido, o nada... (Nabokov, 2008, p. 120, grifos nossos)

Segundo Coutinho e Mancini (2020, p. 23), “a força da concessão está na diferença entre a performance atualizada baseada na competência e a performance, de fato, realizada”. Nos enunciados implicativos, a resposta do sujeito é rápida, pois condiz com a resposta já pressentida. Todavia, podemos assumir que Lujin encontrava-se fora do conforto daquilo que lhe era conhecido, exigindo dele “um longo período de meditação”. Credo na possibilidade de encontrar uma jogada vitoriosa, o protagonista apreende, todavia, que sua expectativa “não é de forma alguma”. Tudo acontece “subitamente”, de maneira que o sujeito só sente. O narrador descreve a experiência como impactante “insuportavelmente terrível” e singular: “até então nunca sentira”. Trata-se, portanto, de uma concessão de grau muito forte, marcada pelo valor de arrebatamento.

4 Uma leitura semiótica da partida entre Magnus Carlsen e Luis Paulo Supi

Ao longo da seção anterior, buscamos traçar alguns paralelos entre certos conceitos da semiótica tensiva com a dinâmica das partidas de xadrez. Foi visto que o jogo instaura uma tensão entre o “idealizado” e o “concretizado”, abrindo margem para a ocorrência de diferentes graus de concessão. Considerando que o fenômeno da popularização desse esporte na internet acarretou em facilidades antes inexistentes, compartilhamos a leitura semiótica que fizemos de um vídeo que viralizou no cenário enxadrístico virtual, buscando atentar aos movimentos e inflexões tensivas presentes na relação sensível-inteligível do jogador com a partida.

Na matéria publicada por Helena Rebello, no portal ge, há uma breve contextualização do evento sobre o qual nos debruçaremos. A autora descreve que:

Luis Paulo Supi, número 2 do Brasil e 345º do mundo, é considerado o mais promissor atleta brasileiro da atualidade. Em um dia de maio estava triste pela morte de seu cachorro de estimação e resolveu entrar num site de jogos para se distrair. Viu uma sala com um número alto de pessoas acompanhando e decidiu entrar. Leu comentários de que um dos jogadores em ação era ninguém menos que Magnus Carlsen, campeão mundial (Rebello, 2020).

Magnus Carlsen transmitia ao vivo suas partidas numa plataforma de *streaming* famosa. Nesse ponto, interessa comentar que, enquanto estão em duelo, os jogadores não devem interagir diretamente com o *chat*⁶, como forma de prevenir punições por favorecimento.

⁶ Os telespectadores geralmente podem interagir com os streamers por meio de um canal de texto.

Contudo, os atletas se comprometem a compartilhar, em voz alta, toda a sua leitura dos lances, de modo que o público possa acompanhar o raciocínio lógico por trás das jogadas feitas pelo enxadrista.

A partida e suas análises podem ser facilmente encontradas na internet. Escolhemos, para fim de ilustração, o registro com legenda disponível no canal de Daniel Fiori sob o título “GM SUPI vence MAGNUS CARLSEN”⁷.

Figura 1: O encontro (0’05’’).



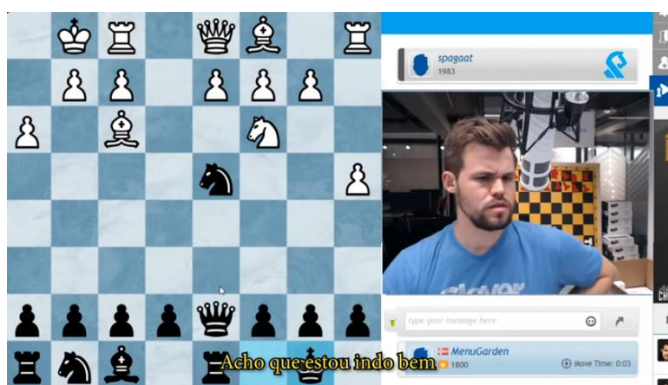
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>

No início da partida, o norueguês deixa claro que não sabe contra quem está jogando, o que de certo modo já instaura uma relação implicativa implícita. Isso porque, dada a sua competência, espera-se sempre uma performance bem sucedida do campeão mundial, sobretudo contra alguém menos conhecido. Numa simulação parecida, Coutinho e Mancini (2020) afirmam que se uma pergunta realmente fosse feita: “Quem será o vencedor desta batalha?”, o enunciatário⁸ mentalmente responderia: “X”, porque os elementos do contexto imediato assim o embasam” (p. 23).

Figura 2: A abertura (0’45’’).

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

⁸ No caso da nossa análise não estamos pensando do ponto de vista do enunciatário, embora também se aplique.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>

Na fase da abertura, observa-se uma sequência de lances mecanizados e rápidos, o que levou a uma estrutura variante da chamada “Defesa Escandinava”⁹. Tentando se lembrar de uma ou outra jogada mais delicada, o Grande Mestre encontrava-se numa zona de conforto e julgava positivamente a sua performance. É possível afirmar que os primeiros movimentos tendem para a lógica do exercício, tendo em vista os padrões amplamente conhecidos. Em outro clássico da literatura enxadrística, *Minhas melhores partidas de xadrez*, do campeão mundial Bobby Fischer, diz-se que a abertura Ruy Lopez tem sido tão profundamente analisada que “quase sempre os jogadores efetuam os primeiros vinte lances em dois minutos” (Fischer, 1969, p. 74). Ainda que a Defesa Escandinava não seja encarada como uma abertura popular, ela não deixa de incorporar certas noções básicas de desenvolvimento das peças.

A postura do campeão mundial é até aqui tranquila, uma vez que “as relações implicativas são autoexplicativas para o sujeito, porque ele mesmo já foi capaz de antever a dependência e antecipar sua resposta” (Coutinho; Mancini, 2020, p. 19). Seu olhar parece disperso, ora se direcionando para onde aparenta estar o tabuleiro, ora para um local mais a sua esquerda, não demonstrando muito engajamento com o jogo. Na verdade, é o *bip* emitido pela plataforma que convoca a sua atenção para a partida, como se ela não lhe exigisse muito esforço de concentração.

Figura 3: Primeiras previsões (1’12’’).

⁹ A Defesa Escandinava é uma abertura que visa a ruptura imediata do centro do tabuleiro, sendo considerada uma opção agressiva contra o lance 1.e4.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>

Os movimentos começam a desacelerar à medida que uma ideia de ataque surge para as brancas. Controlando as peças pretas, o norueguês prevê uma infiltração com a dama que seu adversário poderia vir a tentar, concluindo que tal sequência não aparentava oferecer qualquer perigo para si. De fato, o brasileiro não prossegue com a jogada antecipada – concordando com a ineficiência do lance –, mas reforça suas ameaças no tabuleiro. Ele propõe, na verdade, um sacrifício de cavalo que, se fosse aceito, lhe permitiria pressionar o campeão mundial, ainda que de forma obscura. Desse modo, Magnus Carlsen, num primeiro momento, ignora, preferindo o conforto do conhecido, no qual impera a lógica implicativa.

Figura 4: O inesperado (1'19'').



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>

Essa lógica é contrariada com uma espécie de “gambito”, a saber, um sacrifício de peão como forma de conquistar a iniciativa. O jogador demonstra espanto com o lance, perceptível por uma tímida interjeição soltada após uma pausa. Ao compreender as ideias subjacentes à jogada, o campeão mundial julga o movimento como “muito criativo”. Assim, a resposta obtida se configura, nos termos de Coutinho e Mancini (2020, p. 31), como um “não é – concessão

forte” –, um retorno fora daquilo que era esperado; algo da ordem do inusitado, do inesperado. Essa ruptura da expectativa mostra-se nos gestos faciais do atleta, que reage com uma elevação das sobrancelhas, indicando o efeito somático da surpresa.

Diante desse momento crítico, ele reavalia os perigos de capturar o cavalo do brasileiro, questionando-se: “(peão de) ‘a’ toma (peão de) ‘b’ e qual será meu próximo lance?”¹⁰. Mesmo reconhecendo inicialmente um “problema”, decide aceitar o sacrifício, dizendo “tanto faz”¹¹. Embora o lance pareça ter sido feito no impulso, como resultado da própria quebra de expectativa anterior, a jogada não está desvinculada de uma ideia, uma vez que o jogador já tinha em mente seus próximos movimentos: bispo d6, seguido de dama d6 (recapturando).

Figura 5: Um pressentimento (2’11’’).



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>

Magnus Carlsen demonstra uma evidente insatisfação com a sua posição, afirmando que existe a possibilidade de perder em alguns movimentos. Mas o brasileiro demora a fazer seu lance, o que dá ao campeão mundial algumas esperanças: “pelo menos ele está gastando tempo”¹². Mesmo com uma posição favorável, o seu adversário poderia cometer erros por conta do pouco tempo no relógio. Nesse intervalo, o campeão mundial traça um plano de escapada com seu rei: “torre a1, rei c8, torre a8, rei d7 e corro”¹³. Ou seja, depois do impacto da surpresa, o percurso descendente que leva à resolução logo se mostra, com o sujeito retomando sua capacidade de agir. É, então, restabelecida a lógica implicativa para o direcionamento do jogo.

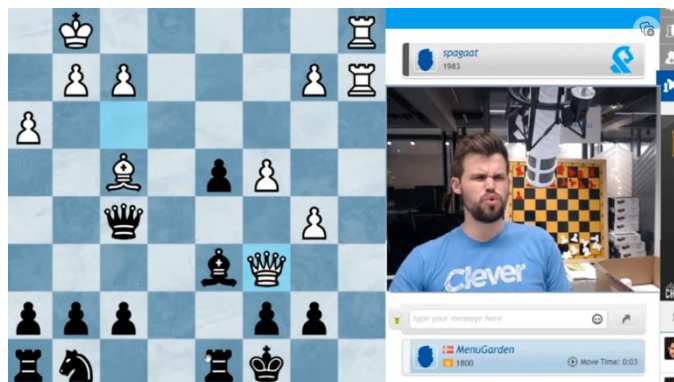
¹⁰ No original: “a-b and what is my next move?”

¹¹ No original: “whatever, I’m just gonna do this”.

¹² No original: at least he’s spending time.

¹³ No original: “rook a1, king c8, rook a8, king d7 and run”.

Figura 6: O lance de surpresa (3'29'').



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>

É nesse ponto que ocorre um típico “lance de surpresa”, notável não apenas pelo seu caráter inesperado, mas também pelo seu efeito devastador. Afinal, “sendo posta uma possibilidade de sentido por implicação, a concessão vem mesmo revirá-la” (Lima, 2011, p. 6). Trata-se de um movimento disfarçado de sacrifício de dama, prevenindo qualquer plano de debandada e levando a um arremate em poucos lances. A jogada é súbita, o olhar do enxadrista se contrai e ele só sente: “uh!”, com expressão de quem realmente sente corporalmente o golpe. Do ponto de vista (implicativo) do norueguês, o movimento se inscreve como um “não é de forma alguma” às expectativas criadas, isto é, uma concessão de grau muito forte.

Acreditamos possuir o caráter inaugural prototípico do acontecimento, que o aproxima de uma experiência arrebatadora reforçada pelas expressões faciais do jogador. O norueguês joga o corpo para trás, balança as mãos, contrai a face, a região dos olhos, como se sentisse dor, e tudo o que, atônito, consegue dizer é “uau!”, repetidas vezes, como se o impacto do lance de surpresa não lhe permitisse ir além disso. Segundo lembram Coutinho e Mancini (2020, p. 19):

Quando exposto a um enunciado concessivo, o sujeito sofre um golpe, pois a resposta concretizada é diferente daquela que ele antecipou. Assim, ele demorará mais para chegar a uma resolução e trazer o conteúdo para o campo do inteligível, justamente porque precisa preencher lacunas antes de absorvê-lo. O sujeito precisa entender como ou por que a resposta recebida foi diferente da esperada.

Nota-se claramente, por sua reação, que a força do impacto tem repercussão somática forte. O jogador reconhece o lance como impressionante: repete por duas vezes “Isso é impressionante!”, ao mesmo tempo que expressa um sorriso no rosto, como reconhecimento de uma bela jogada: “Jogo impressionante, cara. Muito bom!”. A partida é, então, encerrada, com a desistência do campeão mundial, mas os efeitos do lance ainda se estendem, durativamente:

boquiaberto, ele simplesmente não consegue parar de repetir “uau!”, enquanto a revanche se inicia.

Considerações finais

Com base num fenômeno recente, o do interesse crescente pelos jogos de xadrez online, buscamos levantar algumas reflexões acerca da dinâmica exadrística. Isso porque a sua própria metalinguagem já aponta para uma tensão entre o esperado e o inesperado, entre uma lógica implicativa e uma lógica concessiva dos lances, fazendo-nos tentar perceber em que medida essa quebra de expectativa pode agir sobre os participantes e, conseqüentemente, sobre a sua experiência sensível durante as partidas.

No âmbito do esporte analisado, o “lance de surpresa” em específico possui propriedades da ordem da concessão, atribuindo-lhe um caráter de “acontecimento”. Numa anedota presente na obra de Bobby Fischer, conta-se que os jogadores profissionais “dedicam-se boa parte de seu tempo livre procurando lances inéditos, esperando com eles surpreender seus futuros adversários” (Fischer, 1969, p. 99). Dessa forma, Marshall teria aguardado mais de dez anos para usar seu famoso Gambito contra Capablanca.

Atualmente, com a popularização do xadrez online jogado em ritmos mais rápidos, há um terreno mais propício para as surpresas, além de permitir ao público acompanhar as expectativas criadas pelos jogadores, presenciando os efeitos do inesperado sobre eles. Dentro de uma posição, vimos que os lances são dotados de sentidos, podendo atingir um alto grau de valor estético (mesmo estésico!), tal como a jogada do Luis Paulo Supi. No canal do chess.com - Português, a partida foi analisada pelo Grande Mestre Krikor Mekhitarian sob o título de “A Imortal Brasileira”, em alusão às imortais do xadrez – confrontos que evocam temas e lances de grande refino técnico, num patamar, diríamos, artístico.

Por fim, podemos pensar, ainda, sobre os diferentes graus de concessão em outros esportes, em especial, naqueles de maior apelo popular como o futebol. As ideias de “gol de placa”, “zebras” e “remontadas”, por exemplo, não deixam de evocar um imprevisto, ou seja, uma ruptura de expectativas criadas. São momentos que, com frequência, se eternizam na memória das pessoas, como a própria sobrevivência do acontecimento. Eis aí a proposta de um trabalho futuro o qual já estamos vislumbrando.

Referências

COUTINHO, Mariana de Souza; MANCINI, Renata. Graus de concessão: as dinâmicas do inesperado. *Estudos Semióticos*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 13-34, set. 2020. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2020.172392. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/172392>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

FIORI, Daniel. GM SUPI vence MAGNUS CARLSEN. Youtube. 2020. 1 vídeo (4'18"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2uJrV1OSLG8>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

FISCHER, Bobby. *Minhas melhores partidas de xadrez*. Trad. Sylvio Meyer. Rio de Janeiro: Distribuidora Record, 1969.

GREIMAS, Algirdas Julius. Acerca do jogo. *Significação*. Revista de Cultura Audiovisual, [S. l.], v. 34, n. 27, p. 11-22, jun. 2007. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2007.65642. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65642>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

HORTON, Byrne J. *Moderno dicionário de xadrez*. Trad. Flávio de Carvalho Júnior. 3.ed. São Paulo: IBRASA, 1996.

LEME, Francisco de Assis Garcez. Apresentação da edição brasileira. In: NIMZOVITSCH, Aaron. *Meu sistema*. Santana de Parnaíba: Editora Solis, 2007.

LIMA, Eliane Soares de. A produção do efeito de sentido passional em um episódio de telenovela: uma abordagem tensiva. *Semeiosis*. Semiótica e transdisciplinaridade em revista, vol. 2, n. 2, p. 1-14, set. 2011. Disponível em: <https://semeiosis.com.br/issues?issue=5y7NytZm5FXA3JhdkNam&article=ZIHFOX9agUb5MsVohX8o>. Acesso em: 26 de junho de 2024.

NABOKOV, Vladimir. *A defesa Lujin*. Trad. Jorio Dauster. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

NIMZOVITSCH, Aaron. *A prática do meu sistema*. Trad. Francisco de Assis Garcez Leme. Santana de Parnaíba: Editora Solis, 2007.

REBELLO, Helena. Xadrez se aproxima dos e-sports, conquista novos mercados online e luta contra o “doping virtual”. *ge*, Rio de Janeiro, 30 dez. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/outros-esportes/noticia/xadrez-se-aproxima-dos-e-sports-conquista-novos-mercados-online-e-luta-contr-o-doping-virtual.ghtml>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

TARNAPOLSKY, Fabio. Xadrez com música, torcida e emoção: como as transmissões popularizaram o esporte no Brasil. *Estadão*, São Paulo, 18 jun. 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/esportes/musicas-torcida-e-emocao-como-as-transmissoes-de-xadrez-popularizaram-o-esporte-no-brasil/>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

TATIT, Luiz. Claude Zilberberg e a prosodização da semiótica. *Actes sémiotiques*, [S. l.], n. 123, p. 1-15, fev. 2020. DOI: <https://doi.org/10.25965/as.6466>. Disponível em: <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/6466>. Acesso em: 30 de maio 2024.

ZILBERBERG, Claude. Síntese da gramática tensiva. *Significação*. Revista de Cultura Audiovisual, [S. l.], v. 33, n. 25, p. 163–204, jun. 2006. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2006.65626. Disponível em: <https://revistas.usp.br/significacao/article/view/65626>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

ZILBERBERG, Claude. Louvando o acontecimento. *Galáxia*, São Paulo, n. 13, p. 13-28, jun. 2007. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1472/938>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

ZILBERBERG, Claude. *Elementos de semiótica tensiva*. Trad. Ivã C. Lopes, Luiz Tatit e Waldir Beividas. São Paulo: Contexto, 2011.

Recebido em 23 de julho de 2024

Aceito em 26 de agosto de 2024