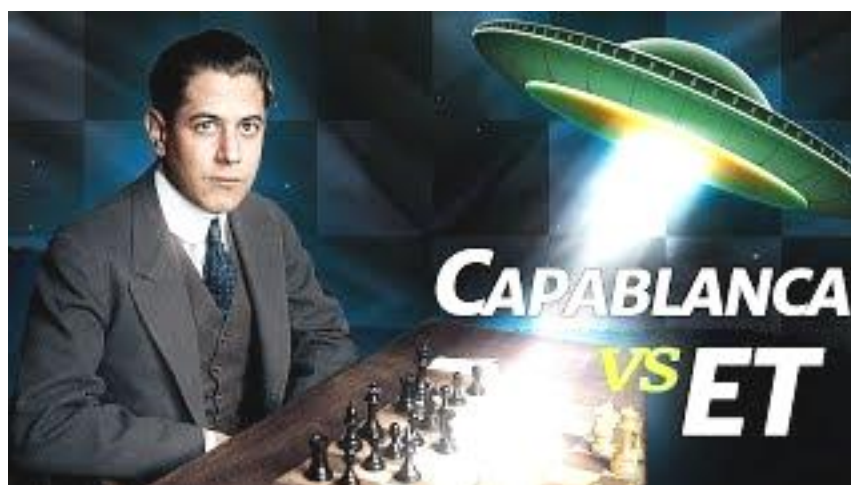


A LENDA DE CAPABLANCA VERSUS UM ALIENÍGENA



Existe uma lenda que circula há vários anos e que fala sobre uma partida de Xadrez jogada entre Capablanca e um alienígena. Sim, um alienígena! A história é bem interessante e instrutiva, foi contada e recontada em várias versões e teve diversas adaptações. Mas como Capablanca foi enfrentar um alienígena? Quem inventou essa história? Até hoje existe um ar de mistério em torno dessa criação, pois ninguém sabe com exatidão como e quando ela originalmente surgiu, mas é fato que até hoje faz um enorme sucesso no meio enxadrístico, tanto pela fantasia das narrativas quanto pelo brilhante desfecho que apresenta. Vamos entender do que se trata, tentando expor os fatos coletados até o momento.



A narrativa original parece ter como autor o russo Yuri Dorogov, nascido em 1947. Cogita-se que ele tenha criado a história entre 1969 e 1972. Ela foi traduzida e publicada na revista espanhola "Ajedrez", edição de novembro de 1975, com o título de "El primer contacto com un extraterrestre...".



El primer contacto con un extraterrestre...

Por Y. Durogov

El 31 de diciembre el tiempo en el litoral del mar Negro en el Cáucaso era maravilloso.

Encontré un lugar aislado en una pequeña garganta, entre árboles y arbores de follaje perenne, y me dediqué a resolver finales.

Habrían pasado unas dos horas. Cansado, me recosté y cerré los ojos. Un retumbar inesperado me hizo sentir y mirar alvuelto alrededor. ¡Un trueno! En el cielo no se veía una nubecilla. Me tranquilicé y otra vez comencé a dormir. De repente sentí que alguien me miraba. Abrí los ojos y vi delante de mí... a un huero. Pero algo extraño.

—¿Qué b-banca usted a-aquí? —le pregunté sorprendido.

Una voz con sonido metálico pronunció:

—Yo vine para establecer contacto.

—¿Qué e-combato?

—Entre los habitantes de nuestros planetas.

Me rel de buena gana.

—¿Usted qué quiere decir? ¿Que es de otro planeta?

—Exactamente.

—Y de dónde sabe nuestro idioma?

—Llevo conmigo un decifrador en miniatura.

Me disponía a proseguir el interrogatorio cuando la mirada del intruso se posó en el juego de ajedrez.

—¿Qué aparato es ese?

—Es un juego. Se llama ajedrez.

—¿Y cómo se juega a eso?

Le expliqué sucintamente las reglas del juego.

—Perfectamente. Vamos a jugar —dijo.

Me rasqué la nuca, preocupado. No estaba mal. ¡Primer contacto! Y buena.

A pesar de su electrónica, el visitante no lograba «de entrada» desarrollar una clase de juego aceptable. Pronto quedó con las cuatro manos metidas de metras y debía rendirse. Yo comencé a buscar el mate.



No era difícil encontrarlo. Después de jugar 1. R2A miré con sentimiento a mi adversario. ¡No había defensa! Pero «el huero» jugó resultadamente 1. P8T y anunció:

—¡Rey!

—¿Q-qué? —pregunté alónto.

—Rey —repitió el visitante.

—¡Pero el peón no se puede transformar en rey!

—¿Por qué? Si tú mismo me explicaste: cuando el peón llega a la última horizontal, puede transformarse en cualquier pieza.

«Voto al diablo! Efectivamente; yo había olvidado hacer la aclaración respecto a los reyes. Intenté hacerle comprender a mi rival, pero éste señaló firmemente con la mano la casilla 8T8:

—¡He coronado mi segundo rey! La culpa (no es mía si no me lo explicaste aseo. Jugar toda la partida con vistas a esta continuación.

—Iniciar el primer contacto con un conflicto era inapropiado. No había nada que hacer; tuve que proseguir la partida en sus condiciones.

«Pero qué podía emprender ahora? Podía, por supuesto, jugar 1. AAD dando mate al primer rey; pero entonces el segundo quedaba ahogado. O a la inversa: con 2. P8T=D o 2. ATC daba mate al segundo y ahogaba al primero.

—Pronto se me ocurrió una interesante idea. Después de analizar la variante, pensé para mis adentros: «Yo te voy a enseñar «en cualquier pieza». Y con toda tranquilidad avancé el peón TD.

—Rey negro.

Por unos segundos el huésped quedó pasmado y luego preguntó incrédulo:

—¿Me pones un tercer rey?

—Claro. Desde el momento que puede ser cualquier pieza... porque respecto del color yo tampoco hice ninguna selección.

—No tuvo nada que objetar.

—Siguio: 2. RIC; 3. P8T; 4. P8T=D.

—¡Mata a todos los reyes! ¡Eso estuvo bonito! Tres reyes en otras tantas casillas y la dama en la cuarta. Mi adversario masculió algo en su propio lenguaje. Dio un paso hacia atrás y desapareció lentamente en el bosque. Un haz de fuego sucedió ruidosamente hacia el cielo. «El huero abandonó la Tierra sin que yo le preguntara siquiera de dónde había venido.

—Lo más probable es que haya quedado aturdido y no retorne a la Tierra. ¿O estará entendiéndose?

Correo

Por Aristides Galia

Pompeyo Lemos, Cabo Gracias a Dios, Nicaragua. — También nosotros hemos leído muchas veces que Alekhine y Capablanca jugaron siete partidas cada una entre sí, disputaron entre ellas. No es así, pero tampoco favorecen los resultados a Capablanca por 8 a 7, como usted dice, sino por 9 a 7. Capablanca ganó dos partidas de exhibición en San Petersburgo en 1913, dos en el torneo de San Petersburgo 1914, una en el torneo de Nueva York 1927, tres en el match de 1927, por el campeonato del mundo, y una en el torneo de Nottingham 1928. Alekhine ganó seis en el citado match y una en el torneo A.V.R.O. 1938. A continuación

transcribimos la partida que le falta, que es la segunda jugada en San Petersburgo en 1913, con los comentarios de Fred Reinfeld, tomados de su libro «The Unknown Alekhine» (El Alekhine desconocido).

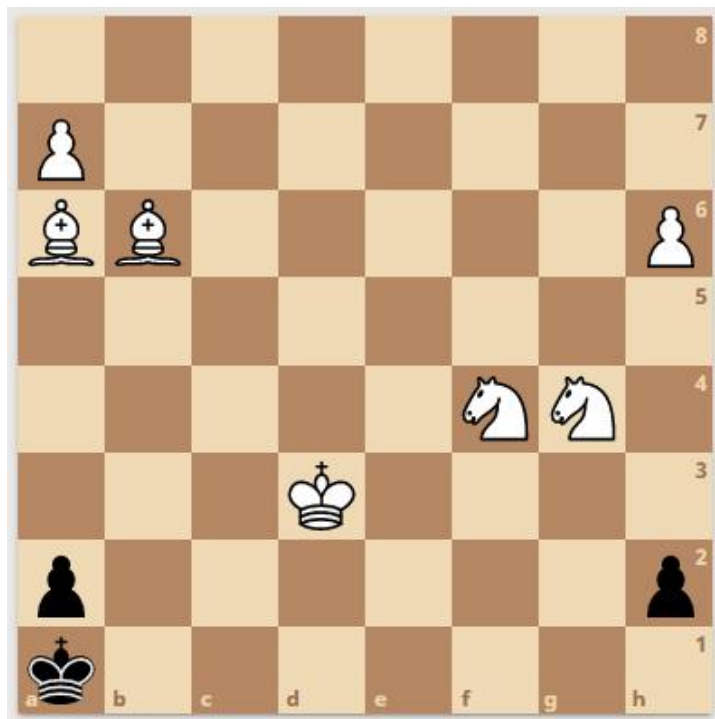
RUY LOPEZ

Alekhine v. Capablanca

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AB; 3. A5C, P4D; 4. A4T, C3A; 5. O-O, A3B; 6. T1R, P4C7; 7. A3C, P3D; 8. P3A, C4D; 9. A3A, P4A; 10. P4D, D2A; 11. P4D.

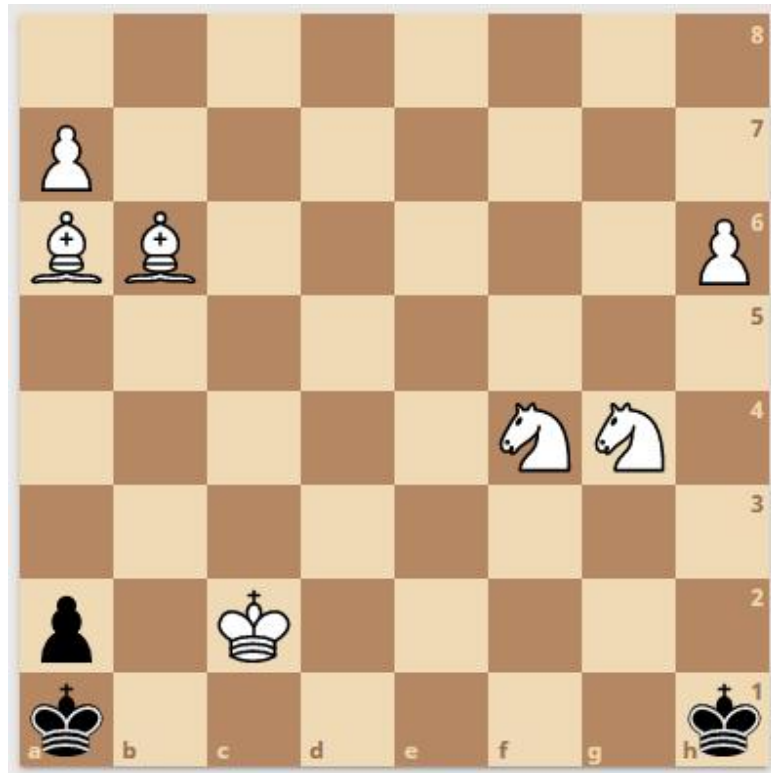
Una jugada experimental, que amenaza 12. P7xP, P7xP; 11. P4C7 pasando una pieza.

A história se passa em 31 de dezembro, no litoral do mar Negro, no Cáucaso. O autor se encontrava a resolver alguns problemas de finais de partida e, depois de algumas horas, acabou dormindo. Ao acordar, viu diante de si um ser alienígena que lhe disse que veio para estabelecer contato entre os habitantes de seus planetas. Durante a conversa, o alienígena viu o tabuleiro de Xadrez e perguntou o que era aquilo. O autor lhe disse que era um jogo e explicou sucintamente as regras, quando o alienígena o convidou para jogar. A partida se desenrolou de tal forma que o visitante interplanetário não apresentou um jogo satisfatório e logo se encontrou em sérios apuros, onde o mais coerente seria abandonar a partida. A posição era a seguinte:



O autor, de Brancas, querendo dar o xeque-mate rapidamente, jogou R2B e o mate era inevitável no próximo lance, jogando B4D. Em sua vez de jogar, o alienígena joga P8T e anuncia:

_ *Rei!*



O autor explica, dizendo que o Peão não pode se transformar em Rei, no que nosso amigo alienígena retruca:

_ *Por que? Se você mesmo me explicou que quando o Peão chega na última horizontal ele pode se transformar em qualquer peça.*

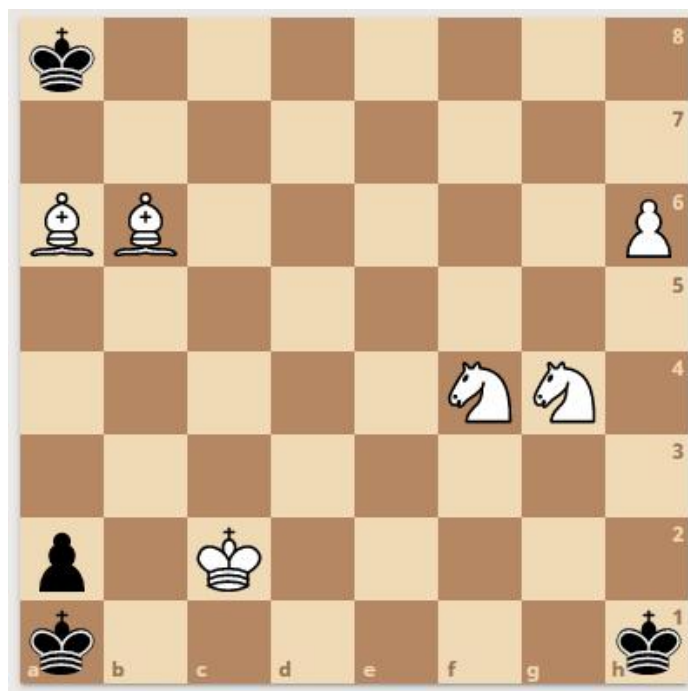
Sim. O autor reconheceu a sua falha quando lhe explicou as regras do jogo. Ele realmente não havia explicado que o Peão não poderia se transformar num Rei e agora seria obrigado a aceitar um segundo Rei na partida. Por outro lado, não era apropriado iniciar um primeiro contato com um ser de outro planeta já com um conflito. O alienígena ainda disse:

_ *Coroei meu segundo Rei. A culpa não é minha se você não me explicou tudo. Joguei toda a partida prevendo essa continuação.*

E agora? Se o autor joga B4D dando mate no primeiro Rei, o segundo Rei ficaria afogado e a partida terminaria empatada. Ou ainda, se as brancas jogassem P8T=D ou B7C, daria mate no segundo Rei e o primeiro ficaria afogado, novamente empatando a partida.

Depois de muito refletir, sem discordar da interpretação do adversário alienígena, o autor teve uma excelente idéia, seguindo as "regras" que foram estabelecidas entre ambos. Com tranquilidade, ele avançou seu Peão de TD para a oitava casa e anunciou:

_ Rei negro!



O alienígena perguntou se poderia haver um terceiro Rei, no que o autor respondeu:

_ Claro. Desde o momento em que se pode ser qualquer peça... porque em relação à cor eu não fiz nenhuma exceção.

Não houveram objeções. A partida seguiu com:

... R1C
P7T R1T
P8T=D ++ ++ ++



Mate em todos os três reis negros presentes no tabuleiro. Ficou até bonito, com a Dama num canto dando mate nos três reis, cada qual em outro canto do tabuleiro. Depois disso, o alienígena, atônito, disse algumas palavras em sua própria língua e começou a se afastar, desaparecendo no bosque. Logo sua nave espacial decolou e foi embora. O mais provável é que tenha ficado ofendido e não retorne mais para a Terra. Ou iria começar a treinar para uma revanche?



Bem, baseadas nessa história começaram a surgir inúmeras variantes e variações, e ela foi contada e recontada inúmeras vezes, com diferentes panos de fundo. Num certo momento, não se sabe quando e onde, alguém resolveu incluir Capablanca no enredo e isso acabou se tornando o principal pano de fundo. Atualmente, as versões mais divulgadas têm como personagens Capablanca e um marciano, geralmente sempre seguindo o mesmo enredo: Capablanca vai para um bosque afim de treinar, acaba adormecendo e ao acordar se depara com ser de outro planeta. Logo começam a jogar uma interessante partida de Xadrez e...



Cogita-se que Dorogov tenha criado sua história após ver um problema semelhante criado pelo seu colega Vladimir Korolkov em 1969, onde igualmente um Peão se coroa em Rei. A história original de Dorogov foi mencionada no livro Chess To Enjoy, de Andrew Soltis, publicado em 1978. Também o GM George Koltanowski conta algo parecido em um de seus livros. O enredo original muito rendeu e rende até os dias atuais. Numa das versões envolvendo Capablanca, ao invés do marciano ele chega a enfrentar até o diabo. A criatividade humana vai extrapolando os limites do tabuleiro... Até o momento, somente se viam artigos e pequenas publicações envolvendo o tema, muitas vezes replicando a história envolvendo Capablanca. Quem diria esse enredo se transformar num livro... E aconteceu!

O escritor Adailton J. Chiaradia (vide entrevista no item 0201 do site P4R), mineiro dedicado aos temas enxadrísticos, autor de O Tabuleiro de Sherlock Holmes e O Visitante da Noite Fria, dentre dezenas de obras traduzidas (incluindo Final de Partida, sobre a vida de Bobby Fischer) e contos enxadrísticos, captou a essência da história de Dorogov e a transformou num delicioso livro chamado A Partida Imortal do Universo, onde, em síntese, também Capablanca enfrenta um alienígena, porém o livro possui o toque sutil do autor, que acrescentou uma peça e dois lances à já famosa posição, estando também recheado de diálogos interessantes entre os protagonistas, oferecendo um conhecimento ímpar sobre Xadrez, além, claro, de toda a maestria do autor ao trabalhar com as palavras, proporcionando muita cultura e entretenimento de alto nível.



Como diz o próprio Adailton, o Xadrez surpreende. E por mais que possamos viver ou nos aprofundarmos nos meandros do jogo, ainda haverá muito o que nos fará ficarmos surpreendidos e cada vez mais apaixonados.