

OLHOS DE COMPUTADOR

uma breve resenha ao livro Forcing Chess Moves, de Charles Hertan

(Adwilhans Souza – julho de 2010)

Introdução

Há muito tempo um entusiasta pelos procedimentos táticos, em especial aqueles situados no campo do cálculo de variantes concretas, recentemente tive o prazer de adquirir o livro Forcing Chess Moves, de Charles Hertan (New in Chess, 2ª edição, novembro de 2008).

Acostumei-me a ver, nos livros que tratam da tática no xadrez, compilações de procedimentos, temas táticos, golpes típicos; porém, nessa obra, o autor trata o cálculo de sequências forçadas a partir de um prisma realmente inovador: a eliminação do elemento humano, que nos impediria de analisar racionalmente determinadas posições, em especial quando o lance chave que introduz a combinação contraria a lógica tradicional.

Ao longo das mais de 300 páginas, o que se vê é a catalogação de situações nas quais os defeitos humanos (“human bias”) influenciam negativamente a tomada de decisão, dificultando ou mesmo impedindo o jogador de chegar à conclusão correta, e conseqüentemente levando-o a desperdiçar oportunidades de arrematar uma partida ou de salvá-la.

À capacidade de analisar uma dada posição sem o prejuízo advindo dos defeitos humanos o autor chama de olhos de computador.

Essa percepção, portanto, equiparável à que as máquinas têm, se caracteriza por dois elementos fundamentais: primeiro, a capacidade de calcular com precisão (“brute force calculation”) e segundo, objetividade no cálculo (escapar dos defeitos humanos).

Forcing Moves

Na concepção apresentada no livro, a noção de “forcing moves” (não consegui encontrar uma tradução adequada para a expressão) diz respeito a jogadas que restrinjam ao máximo o espectro de respostas viáveis.

Note-se que o foco não está, como seria de se esperar, nos lances (xeques, ameaças), mas sim na restrição das respostas disponíveis. Ou seja, o que interessa não é a gravidade da ameaça, mas a limitação da resposta.

Os “forcing moves” podem ser, então, desde xeques, sacrifícios, ameaças

diretas, até recuos, contra-ataques e lances de defesa, bastando para o enquadramento que as opções do lado passivo sejam restringidas de forma vantajosa para o jogador com a iniciativa.

Combinações padrão

Nos capítulos 1 e 2, são tratadas combinações padrão (“stock forcing moves” e “stock mating attacks”), como temas de corredor, ataques descobertos, duplos, dentre vários outros. No capítulo 3, são tratadas combinações que demandam grande poder de cálculo, embora os lances chave sejam, em sua maioria, intuitivos (na maioria, xeques).

Esses capítulos não são essencialmente distintos dos demais livros de tática bem organizados.

Lances surpreendentes

No capítulo 4, são tratados os “surprise forcing moves”, um dos temas em que os defeitos humanos são mais evidentes: ao contrário das máquinas de silício, nós temos a tendência de desconsiderar certas jogadas, pelo simples fato de elas parecerem “feias” ou contrárias aos conceitos clássicos do jogo de posição (centro, desenvolvimento, debilidade).

São catalogadas posições com lances impossíveis (tão surpreendentes que parecem impossíveis), uso de casas incomuns e lances antiposicionais.

Contra-ataque

No capítulo 5, o tema está nas ameaças de igual valor ou mais graves (equal or stronger threats – EST). Em suma, trata da possibilidade de, ao invés de se defender de uma ameaça adversária, o jogador criar outra que a equipare ou ultrapasse.

São catalogadas posições com EST de ataque e de tomada da iniciativa (momentum-changing EST).

Sutileza

O capítulo 6 trata dos lances sutis (quiet forcing moves), que apenas em aparência são tranquilos. Este capítulo aborda com crueza outro dos defeitos humanos mais comuns no cálculo de variantes forçadas.

São catalogadas posições em que tais jogadas são a chave para a solução (quiet key moves) e outras, nas quais são realizados no meio de uma sequência

combinativa (quiet connectors), estando estas subdivididas em lances que impedem rotas de escape para o rei inimigo, que trazem as forças remanescentes para o centro da ação e outros.

Recuos

No capítulo 7, novamente um defeito típico do raciocínio do jogador de xadrez é exposto: a dificuldade em reconhecer que, às vezes, um recuo é o lance mais agressivo em uma dada posição. Especialmente para jogadores com tendências agressivas, esta é uma trava recorrente na capacidade de calcular de forma objetiva.

São catalogados recuos que criam ameaças diretas, manobras de reposicionamento e ameaças indiretas.

“Intermezzos”

No capítulo 8, são tratados os lances intermediários, mais conhecidos na literatura enxadrística pela expressão alemã *zwischenzug*. A referência aspeada dá-se em razão de, nos círculos enxadrísticos curitibanos, em especial no Clube de Xadrez de Curitiba, utilizar-se frequentemente o termo italiano “intermezzo” para os lances intermediários, embora de forma incorreta: *intermezzo* corresponde a intervalo, e não a intermediário, que é “intermediario” mesmo.

São catalogados lances intermediários baseados em xeques, ameaças de mate, ataques à dama, promoção e outros, incomuns.

Lances defensivos

O capítulo 9 possui forte relação no plano ideal com o 7, ao tratar dos lances defensivos com efeito ativo, outra trava comum, em especial para os jogadores que buscam recorrentemente o ataque.

São catalogadas posições nas quais a defesa triunfa sobre o ataque (forcing defensive stoppers), combinações de afogamento e contra-ataques com efeito de defesa (counterattacking defensive forcing moves).

Finais

Também nos finais o jogador deve estar atento, como fica claro na leitura do capítulo 10. São catalogados temas de mate nos finais, subdivididos em redes de mate, problemas técnicos na execução do mate e uso indireto da ameaça de mate, bem como combinações de ganho de material e golpes baseados na promoção.

Intuição e Criatividade

No capítulo 11, que fecha o livro, o autor reconhece um defeito humano para o qual não há solução definitiva: a limitação da capacidade de cálculo.

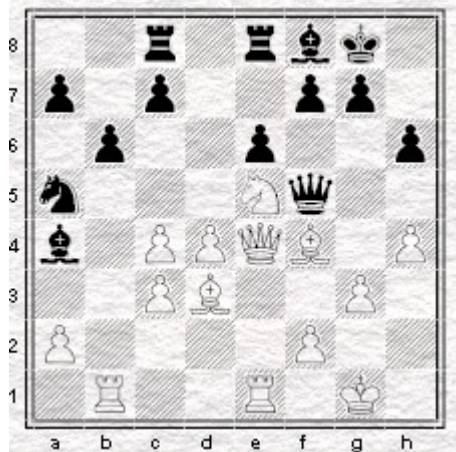
Pessoas não calculam como computadores; entretanto, há situações em que o jogador sente que uma determinada combinação, por mais que suas consequências sejam impossíveis de se prever de forma completa e precisa, deve ser correta.

Esse “sexto sentido” não é fruto do acaso nem pode ser deixado ao gosto do jogador, mas sim decorre, segundo o autor, de uma série de fatores: conhecimento profundo dos temas táticos comuns; trabalho duro para calcular o máximo possível de variantes, sem deixar escapar refutações evidentes; criatividade; coragem; experiência e sabedoria prática (esta, entendida como a avaliação do risco de um sacrifício intuitivo em relação a outras possibilidades disponíveis).

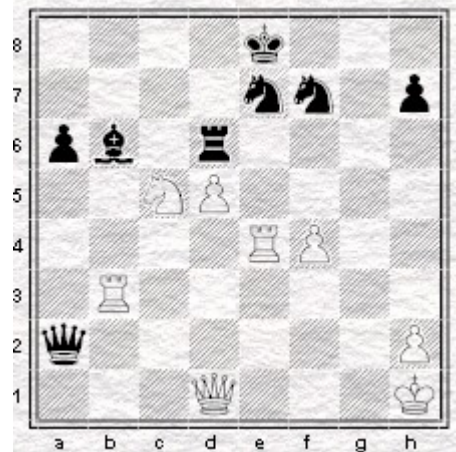
Opinião

No meu entender, trata-se de um dos melhores livros de tática já escritos. Sua linguagem é atual e acessível (ao menos, para quem entende inglês...), os exemplos são em sua maioria recentes e a didática do autor é excelente. Fica a recomendação.

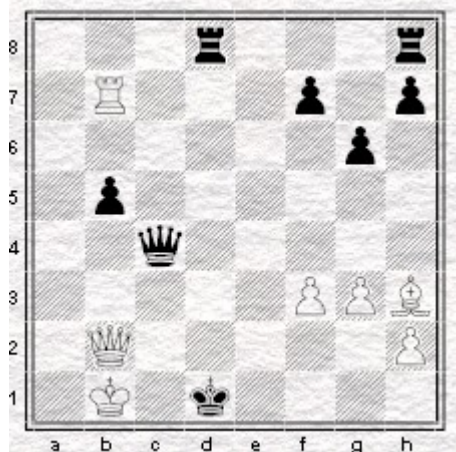
Exemplos extraídos do livro



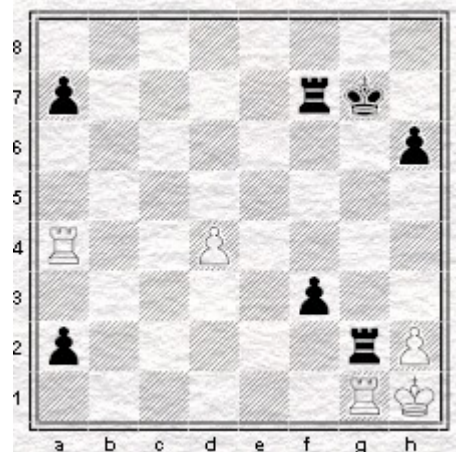
Filguth – de la Garza 1980
1. Dh1!! Df6 (1...Dh5 2. g4!) 2. Bg5!



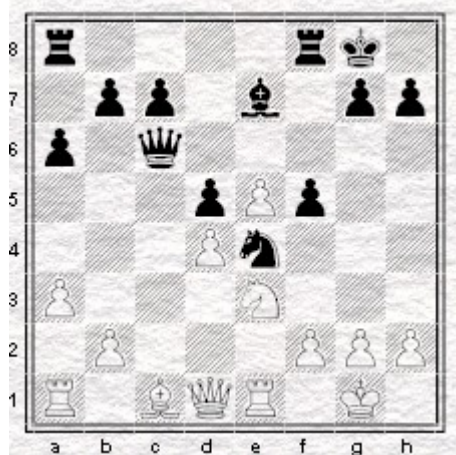
Anand – Short 2001
1. De1! Bd8 2. Te2!



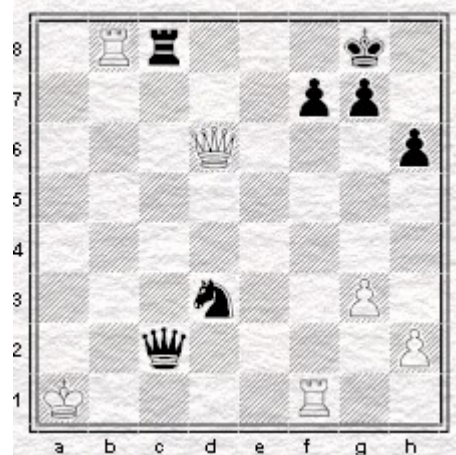
Kasparov – Topalov 1999
1. Bf1!! Td2 2. Td7!!



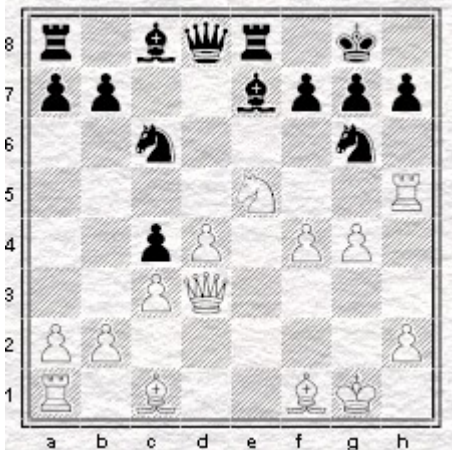
Topalov – Bareev 2004
1...Rf8!! 2. Txf2!



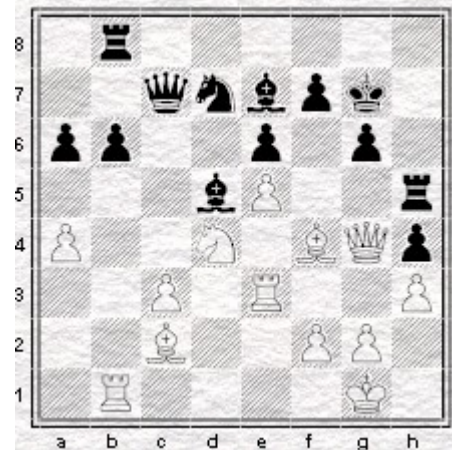
Keres – Sliwa 1955
1. Db3! Td8 2. Cxf5! Txf5 3. Txe4



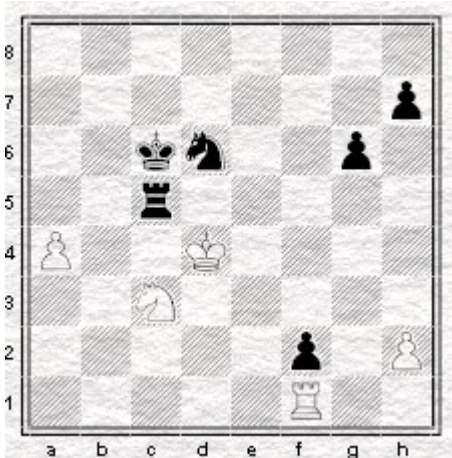
Enders – Knaak 1999/2000
1...Rh7!! 2. Db6 Tc4!



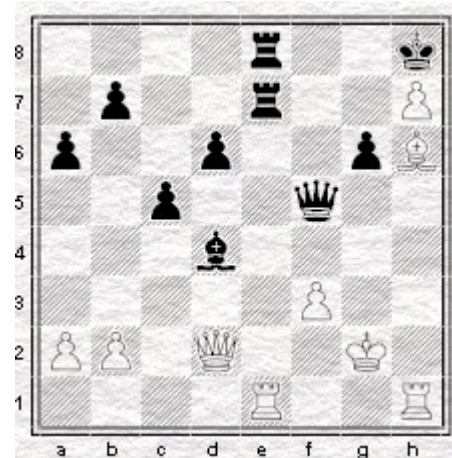
Fox – Bauer 1901
1. Dxc6!! hxg6 2. Cxc6!



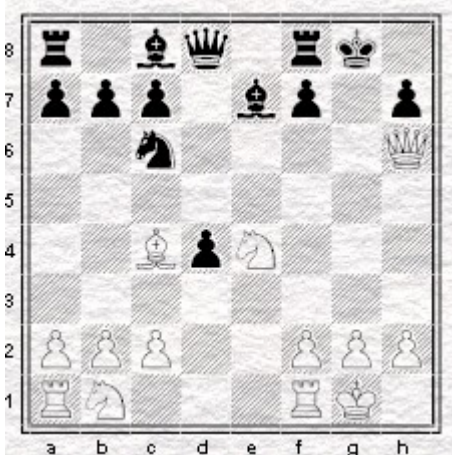
Djukic – Gipslis (variante) 1975
1. Bxg6! fxg6 2. Dxe6!!



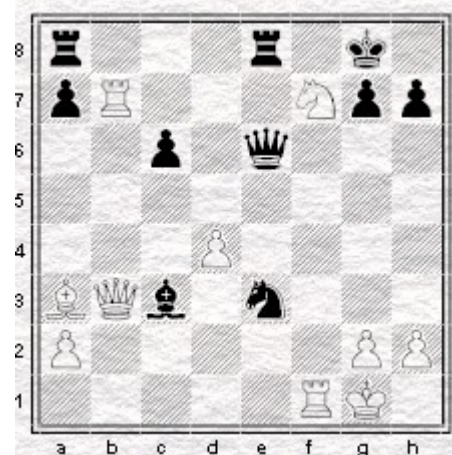
Pirc – Byrne 1952
1...Cf5 2. Rd3 Txc3! 3. Rxc3 Ce3!



Patience – Tilson 1964
1. Dxd4!! cxd4 2. Bg7!! Rxg7 3. Txe7



Goldstein – Tomilin 1965
1. Cf6! Bxf6 2. Bd3



Lebedev – Gonak 1938
1. Ch6+! Rh8! (1...gxh6 Tf8+) 2. Tf8+!! Txf8
3. Bxf8! Txf8 4. Cf7+!!