

A Batalha de Cunaxa

I

“Há mais de dois milênios, em 401 a.C., um exército de soldados gregos se achou isolado no meio do Império Persa. Mil milhas distante de abrigo. Mil milhas distante do mar. Mil milhas com inimigos por todos os lados. Sua história, foi a história de uma desesperada marcha forçada. Sua história, foi uma história de coragem.”

(Os Selvagens da Noite)

II

Em 1965, Sol Yurick escreveu um romance no qual uma reunião para a unificação das gangues de rua de Nova York termina com o assassinato de Cyrus, líder da maior gangue da cidade e idealizador do encontro.

Presentes ao evento, os Warriors, uma gangue de Coney Island, são injustamente acusados pela morte de Cyrus e têm de atravessar toda a cidade enfrentando as demais gangues, que acabam, de fato, se reunindo, mas para caçá-los.

A inspiração de Yurick foram as memórias do grego Xenofonte – 430 a 355 a.C. –, contemporâneo de Sócrates, batizadas de Anábasis, em que ele conta como comandou dez mil mercenários espartanos para ajudar Ciro, o Jovem, a usurpar o trono de Ataxerxes II, na Pérsia, episódio que ficou conhecido como A Batalha de Cunaxa. Com a morte de Ciro, porém, os soldados têm de abrir caminho em território hostil para poderem voltar para casa.

Em 1979, o romance de Yurick chegou às telas de cinema – em Português, o filme se chama Warriors, os Selvagens da Noite – pelas mãos de Walter Hill, que, juntamente com Sam Peckinpah – Meu Ódio Será Sua Herança, 1969 – e o italiano Sérgio Leone – Três Homens em Conflito, 1966 –, formava a santíssima trindade do cinema de macho dos anos setenta.

Quando o revi, recentemente, tive a idéia desta crônica, que, diferentemente de outras, que se originaram a partir das próprias partidas que as ilustravam, me apresentava o problema inverso: o de encontrar uma partida que correspondesse ao tema do filme, sintetizado pelo texto que o inicia, sobre a Batalha de Cunaxa, e também esta crônica.

Assim, o esboço inicial do texto convergiu rapidamente para uma partida que apresentasse um conflito entre o avanço maciço de peões – o exército de Ciro –, frente ao poderio bélico das peças pesadas contrárias – as hordas persas.

Paralelamente, via em tal intento uma rara oportunidade para homenagear um de meus jogadores prediletos na História do xadrez, e que, dado o fulgor alcançado por gigantes como Capablanca, Fischer, Kasparov e Karpov, tem seu nome guardado em segundo plano no inconsciente coletivo enxadrístico: David Bronstein.

Bronstein, que cinzelou várias partidas geniais marcadas pelo avanço de massas de peões, viveu e jogou em um tempo diferente da guerra mercadológica que marca o xadrez atual. Não obstante, sua época foi dominada por forças ainda mais cruéis do que as pressões comerciais de hoje.

Na União Soviética dos anos quarenta e cinquenta, em que atingiu o ápice de sua carreira, disputando a final do campeonato mundial contra Mikahil Botvinnik, em 1951, o judeu Bronstein nunca foi bem visto pelos membros do partido comunista, que tinham construído em torno de Botvinnik a figura do herói nacional.

Instrumento político largamente explorado, o xadrez teve no *match* entre Botvinnik e Bronstein um de seus episódios mais controvertidos em todos os tempos. Muitos alegam que Bronstein foi forçado a perder a penúltima partida para seu adversário, quando este já dava mostras de cansaço. O próprio Bronstein, entretanto, refuta esta possibilidade, embora reconheça ter sofrido pressões neste sentido, que afetaram decisivamente seu desempenho na competição.

Há ainda a versão de que, anos mais tarde, quando o jovem Fischer apenas sonhava em implodir a muralha soviética, David Bronstein teria dito a ele, ao vê-lo chorando desconsolado após sair derrotado em um torneio, por influência dos comunistas: “Não chore, meu jovem. Eles me tiraram um campeonato mundial e eu não chorei”.

Aqui se faz necessário esclarecer um ponto importante sobre a indignação de Fischer. Era prática comum, à época, o partido comunista soviético pressionar os jogadores de seu país a favorecerem outro que, conforme o caso, estivesse em melhores condições de vencê-lo num torneio.

Versões e subversões a parte, para minha surpresa não encontrei sequer uma partida jogada em solo capixaba que atendesse às minhas expectativas. Vale dizer, o estilo de David Bronstein é tão singular, genial e temerário, que é difícil encontrarmos jogadores dispostos a abrir mão das peças pesadas por especulativas cadeias de peões.

Já estava quase desistindo desta crônica, quando me lembrei de uma partida que joguei contra o tricampeão estadual Jorge Wilson, válida pela final do CEAX 2005. Infelizmente, não é com ela que poderei homenagear a altura o gênio de David Bronstein, pois o Jorge “nervos-de-aço” me triturou sem compaixão.

Não obstante, é com ela que, revivendo a Batalha de Cunaxa, e a impagável odisséia dos Warriors de volta à sua Coney Island, ilustro a crônica de hoje.

III

Rocha, Jorge W. M. x Fernandes, Eduardo P. – Final do CEAX 2005 – B46 (A Batalha de Cunaxa)

1. e4 c5

Em alusão a Jorge Bittencourt. Meses depois, no I CIMAX de Vitória 2006, responderia 1. ... d5 contra Bittencourt, em alusão a Jorge Wilson. Obviamente, estas coisas não

funcionam já a partir do segundo lance. Mas, efêmeras que sejam, é bom que façam pairar sobre suas cabeças a sombra de antigas rivalidades.

- 2. Cf3 e6
- 3. d4 cxd4
- 4. Cxd4 Cc6
- 5. Cc3 a6
- 6. Be2 Cf6
- 7. O-O Be7
- 8. Be3 Dc7
- 9. f4 Cxd4
- 10. Dxd4 b6
- 11. e5 Bc5
- 12. Dd3 Bb7

Aqui começa a batalha! Até porque, para onde ir com este cavalo? **12. ... Cg8** seria dos males o menor. E se, por cargas d'água, eu viesse a vencer a partida, poderia até tentar cinicamente justificá-lo como uma manobra a longo prazo. Já **12. ... Cd5** me dava a desagradável sensação de perder a partida de maneira previsível (**13. ... Cd5 14. Cxd5 exd5** desemboca numa daquelas partidas em que perdemos na abertura e nos arrastamos até o mate, trinta lances mais tarde). Então, entre ser um jogador bestial e uma besta, eu joguei esse bispo aí em **b7...**

- 13. exf6 gxf6
- 14. Ce4 ...

Tão rápido quanto eu pude ver, Jorge Wilson plantou seu cavalo em **e4**. A esta altura eu já havia me decidido por avançar a massa de peões no centro do tabuleiro. Para tal, era necessário lapidar esta idéia, reduzi-la a sua essência, mesmo que, das trocas que se sucedem a partir do próximo lance, eu saísse com desvantagem ainda maior.

- 14. ... Bxe3+
- 15. Dxe3 f5
- 16. Cc3 Tg8
- 17. Bf3 O-O-O
- 18. Bxb7 Rxb7
- 19. Tad1 d5
- 20. Td2 Dc5
- 21. Dxc5 bxc5

Aí está, a última troca. Agora os soldados estão em plena marcha através do território inimigo.

- 22. b3 Rc6

E o comandante Ciro vem em seu auxílio.

- 23. Cd1 d4
- 24. Cb2 f6
- 25. Cc4! ...

O tricampeão achou um excelente posto para o seu cavalo. Como um autêntico Cavalo de Tróia, ele vai ficar nesta casa marota, controlando todas as ações, pronto para atacar a qualquer distração minha.

25. ... Tge8

26. Td3 Td7

27. a4 Tf7?

Não que o plano, como um todo, fosse bom. Mas esta incoerência, **27. ... Tf7** ao invés de **27. ... Te7**, me fez perder um tempo irrecuperável.

28. Te1! ...

No filme de Walter Hill, os Rogues, inimigos mortais dos Warriors, não só foram os autores do atentado contra Cyrus, como também incriminaram seus rivais e, como se não bastasse, passam a noite inteira na sua caçada.

Já com o dia amanhecendo, são eles que estão em Coney Island, aguardando por um duelo final. E, quando os Warriors – Guerreiros, em Português – e enfim chegam ao lar, exaustos pela noite de fuga e desespero, ainda têm que atender ao chamado do líder dos Rogues, Luther – o mais alucinado de todos eles, e autor do disparo que matou Cyrus: “Guerreiros, venham aqui brincaaar...”.

É exatamente o que o Jorge Wilson quis dizer aos meus peões ao colocar esta torre aí em **e1**: “Guerreiros, venham aqui brincaaar...”.

28. ... Tfe7

29. Th3 e5

30. Th6 e4

31. Txf6+ ...

Recentemente, o centro de Vitória foi alvo de retaliações por parte de traficantes de drogas que, insatisfeitos com a morte de um colega, ordenaram o fechamento do comércio, em plena luz do dia.

Diziam eles, em sugestivo recado distribuído aos lojistas, que ora reproduzo: “Mataram um companheiro nosso. Tâmo bolado. Morreu como homem. Guerreiro.”.

Sem querer fazer qualquer menção favorável a esta prática terrorista, mas não ignorando o senso coletivo que dela se depreende – e que, muitas vezes, falta à sociedade legalmente constituída –, quando o Jorge Wilson tomou este peão de **f6**, um mesmo pensamento percorreu os demais que ficaram sobre o tabuleiro: “Mataram um companheiro nosso. Tâmo bolado. Morreu como homem. Guerreiro.”.

31. ... Te6

32. Txf5 e3

33. g3 Tb8

34. Rg2 Te7

35. Rf3 Tb4

Confesso que após a queda do segundo peão de **f**, fiquei sem saber ao certo o que fazer para seguir jogando com alguma objetividade – com alguma dignidade, diria o amigo Francisco Costa. Talvez porque o Jorge Wilson, com aquela expressão serena de quem destrincha um frango, já houvesse me imobilizado muito tempo antes que eu pudesse perceber. Por isto, estes inofensivos lances de torre.

36. Tf6+ Rc7

Para falar a verdade, agora eu me lembrei o porquê da insistência. Queria ver a técnica do tricampeão para vencer a partida. Para ele, foi uma vitória a mais no currículo. Para mim, questão de honra seguir jogando até o fim.

37. Txa6 Rb7

38. Td6 Txc4!

Extirpando essa praga do tabuleiro. Só de raiva!

39. bxc4 Rc7

40. Th6 Te8

41. Txb7+ Rc6

42. a5 Tb8

43. a6 Tb2

44. Ta1 Txc2

45. a7

1-0

Tal como na história original, **Ciro** tomba sem vida, deixando aos seus comandados uma corrida desabalada pela sobrevivência, em meio a ataques vindos de todos os lados.

Entretanto, gosto de me lembrar desta partida de outra maneira.

Vejo nestes peões que restaram valentes guerreiros prestes a chegarem a Coney Island, como no filme. Sua luta não se haverá ingloria, nem sua vida desprovida de sentido. Em *Selvagens da noite*, os Rogues são desmascarados a tempo, e os Warriors, enfim, chegam à praia, livres da perseguição daquela madrugada de pavor. Sobre o tabuleiro, o mesmo destino se reservará à marcha dos peões.

O mar os espera.

*