



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Buenos Aires

P

Trantextualidad ensayística en Radiografía de la Pampa

Volumen 3

Autor:

Alfieri, Teresa Graciela

Tutor:

Frugoni de Fritzsche, Teresita

1997

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título Doctor de la Universidad de Buenos Aires en Letras

Posgrado



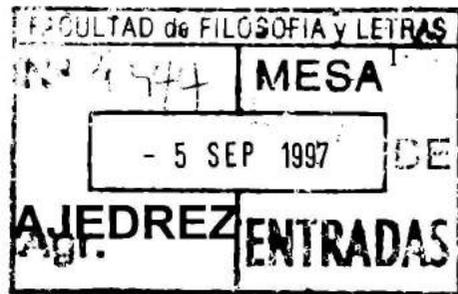
FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL
Repositorio Institucional de la Facultad
de Filosofía y Letras, UBA

TERESA ALFIERI

TESIS

TOMO III



PROLOGO A FILOSOFIA DEL AJEDREZ

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
DIRECCION DE BIBLIOTECAS

Como tú, lector, yo deseaba leer este libro.

Primero, hubo quienes lo esperaron hasta 1964, a que el autor lo terminara y lo publicara; pero esas expectativas se vieron frustradas. Aunque Ezequiel Martínez Estrada había comenzado a escribir un libro sobre ajedrez al que llamó *Filosofía del Ajedrez* durante la década del veinte - ya que en 1924, había completado dos capítulos que dio a conocer, por separado y como anticipo, en el diario *La Nación* de Buenos Aires - los cuarenta años siguientes no le bastaron para completarlo.

Después, esperé hasta 1994 a que alguno de los numerosos críticos y especialistas que estudiaron a Martínez Estrada armara y diera a conocer el texto, es decir, esperé otros treinta años más, pero mis expectativas se frustraron como antes las ajenas.

Mientras avanzaba en mis estudios de doctorado sobre este autor y en la lectura de sus abundantes páginas, notaba que ninguna me despertaba tanta curiosidad como esta obra prohibida, un texto negado, una palabra oculta. La bibliografía mencionaba su título, pero la crítica no hablaba de él. **Ese libro era un fantasma.** Nadie lo había leído pero por todos lados había marcas de su existencia.

En el *Genio y figura de Ezequiel Martínez Estrada* de Pedro Orgambide, se leía un fragmento que rezaba así: "Acerca del ajedrez, sus amigos me contaron la siguiente anécdota: Martínez Estrada un día conversaba con Borges, cuando de pronto arrojó al fuego su manuscrito sobre el juego - ciencia. Y entonces Borges lo recogió del fuego".

Cuando en 1994, entré por primera vez en la Fundación Ezequiel Martínez Estrada de Bahía Blanca, con el propósito de leer las obras inéditas del autor, encontré al mítico manuscrito de *Filosofía del Ajedrez* pero descubrí que en las condiciones en que se encontraba la lectura era tan dificultosa que se tornaba abiertamente imposible.

Comprendí entonces que si quería leerlo tendría primero que escribirlo, es decir, descifrarlo, ordenarlo, pasarlo en limpio, organizarlo, pegarlo, borrarlo, corregirlo y armarlo, porque ¡no estaba dispuesta a esperar setenta años más!

Le pedí permiso especial a la Presidenta de la Fundación, la Licenciada Nidia Burgos, para fotocopiar esos papeles, con la intención de estudiarlos para mi tesis, pero, a cambio, le realicé una promesa temeraria, la de tratar de armar el libro.

El *Manuscrito* es un texto incompleto en por lo menos tres sentidos:

En primer lugar, se trata de un libro que el autor - tan acuciado por otras obras maravillosas, vastas y complejas - no llegó a terminar, no sólo por escribirlas sino porque lo imaginó con un plan tan abarcador, tan a lo Leonardo da Vinci, que su propio proyecto monumental debe haber sido un serio impedimento.

En segundo lugar, no contiene los textos sobre el ajedrez que fueron publicados en diversos medios y en distintas épocas y que, sin duda, pertenecen al libro (textos que he incluido en esta edición).

Y, en tercer lugar, es evidente que por lo menos la segunda mitad del texto está en una etapa de borrador.

El *Manuscrito* es un texto desordenado, en muchos momentos no hay certeza alguna del orden de las páginas y posee papelitos sueltos que no tienen indicación de adónde pertenecen.

Además, el *Manuscrito* posee unos esquemas ajedrecísticos dibujados a mano en espacio minúsculo, borrosos, confusos, que exigen no sólo desciframiento, sino, por supuesto, ciertos conocimientos de ajedrez. Estos dibujos minúsculos, irregulares, desprolijos, anotados con prisa, llenos de números y letras oscuras, deben haber espantado a lo largo de los años a más de un crítico literario.

Ese desorden, inherente a la mano misma del autor, que nos demuestra que era un escritor bastante desprolijo en el momento de la composición - lo cual es más frecuente de lo que se piensa - tiene la virtud de ser un tanto exasperante y ha obrado como un conjuro que ha espantado a medio mundo, - como la inscripción a la entrada de una tumba egipcia -; pero también acicatea la curiosidad de quien ama, a la vez, la literatura, el ajedrez, los criptogramas, la filosofía y a Martínez Estrada. Demás está decir que me reconocí en ese "quien" y caí en la tentación, cuyo producto presento aquí.

Consulté con la Dra. Teresita Frugoni de Frietzsche, directora de tesis, mis propósitos quien me alentó inmediatamente y me proporcionó un fragmento de la obra que fuera editado por el diario *La Razón* de Buenos Aires en 1985 y una crónica periodística sobre el tema.

En julio de 1958, Martínez Estrada todavía estaba dando conferencias sobre el ajedrez; en este sentido es muy orientadora esa pequeña crónica periodística que dice así:

"En el salón de actos del Club Argentino de Ajedrez, y ante numeroso público, pronunció una conferencia el escritor Ezequiel Martínez Estrada sobre "El Mundo del Ajedrez". Comenzó describiendo al juego del ajedrez como un sistema de símbolos, tal como ocurre en otras disciplinas del pensamiento y en la vida misma. Se extendió en un variado número de relaciones ubicando al juego en un lugar preponderante del quehacer intelectual. Sostuvo que podía hablarse de un mundo del ajedrez tal como se puede pensar del mundo de las plantas, o de la música, o de la moda. Se ocupó del ajedrez refiriéndolo a la cabeza del ejecutante, elaboradora de una creación, dijo que adquiere las características de una obra científica y de arte. De esta manera situó al producto ajedrecístico, esto es, la partida, como una

expresión pura de la inteligencia, porque no obedece a un interés ordinario de la vida. Estableció y fundó las conexiones que tiene el ajedrez con la vida en sí, con la guerra, con el sexo, la teoría de la selección natural, el determinismo y el libre albedrío, el psicoanálisis, la voluntad de poderío, y , en fin, con las expresiones metafísicas del hombre, interpretadas y traducidas por los grandes filósofos, de los que tomó algunas de sus perspectivas. Asimismo expuso ejemplos y anécdotas esclarecedores de los puntos difíciles de su enfoque.”.

En el armado de esta obra he encontrado algunas dificultades que debo compartir con el lector y que son las que siguen:

Una parte de los manuscritos de la Fundación Ezequiel Martínez Estrada eran literalmente tales, es decir, que hubo que efectuar una lectura de la letra pequeña del autor - que escribió muchas partes en lápiz y a la ligera -.

Cuando los leí, observé que el tiempo comenzaba a hacer estragos en los textos y algunas partes habían perdido su claridad inicial. Pero a nadie importa ahora el tiempo que tardé en descifrar, por ejemplo, la palabra “fastigio”; creo, sin embargo, que el transcribirlos es una manera de salvarlos para la posteridad.

También tuve que descifrar siglas y abreviaturas, palabras incompletas que eran tan obvias para el autor que no las escribía completas, así, por ejemplo, “Ch” es Charousek y “Capa” es “Capablanca”.

Los borradores se encontraban en estado caótico, únicamente en casos excepcionales había grupos de páginas numeradas pero en otros casos el material se encontraba muy mezclado como si alguien hubiese vuelto a barajar los papeles sin número como un mazo de naipes. Sólo después de lecturas reiteradas podía uno concluir dónde se continuaba cada página. Era **un rompecabezas**. Era como un problema de ajedrez .

Los principios lógicos, el significado, el sentido, los lineamientos de cohesión y coherencia, y la lectura amplísima de otras obras del autor, comenzaron a actuar como factores ordenadores...pero el autor de “Marta Riquelme” no podía menos que sonreírse desde el cielo.

En los fragmentos a máquina tuve que subsanar una serie de errores indiscutibles: faltaban gran parte de los acentos, había errores ortográficos, faltaban comas, aparecían “huego” por “juego”, “du” por “su”, “d” por “de”, “ipermodernos” por “hipermodernos” y algunas letras cambiadas por otras que les son próximas en la máquina de escribir. Era evidente que el mecanógrafo andaba con prisa y había realizado el trabajo de escritura en el borrador con cierta indiferencia, como la de *Motivos del cielo*:

Indiferencia, tal vez;
la vida, un filosofema,
o cuando más un problema
de ajedrez.

En el *Manuscrito* existen muchos fragmentos escritos dos veces con variaciones que indican que el autor en el proceso de la composición recurría

a la reescritura para mejorar el fragmento. En esos casos he seguido el siguiente criterio, he elegido el mejor de los dos fragmentos y añadido, en la medida de lo posible, el texto descartado que no figurara en el elegido con el propósito de rescatar la mayor parte posible del texto escrito ; en cambio , dejé intactas algunas repeticiones de frases o conceptos que no corresponden a procesos de reescritura sino que son estilemas del autor, aquí como en el resto de sus obras.

Las notas que he añadido al texto son en todo caso mías, y ,cuando se trata de notas del autor original, están expresamente llamadas así; en dichas notas marco la procedencia de cada uno de los textos, tanto éditos como inéditos. Los dibujos de esquemas ajedrecísticos que en el original están en miniatura, o en papelitos excesivamente pequeños los he pasado a tamaño grande y parejo para que puedan leerse y comprenderse.

Hay que tener en cuenta que si el autor en persona hubiese preparado este libro para publicación quizás hubiese achicado las citas de otros autores, quizá las hubiese reescrito en cita indirecta y quizá también hubiese descartado algún esquema de otros tratadistas, pero como el autor está muerto, no podía yo tomarme esas atribuciones en su nombre, por lo que constan tal como aparecen en su trabajo.

El criterio de este trabajo ha sido la fidelidad, todo lo escrito en el libro que presento aquí ha sido escrito por Martínez Estrada y cuando se ha añadido una pequeñísima oración, se la ha marcado expresamente en las notas, donde además se desarrollan todas las observaciones que he creído necesario realizar en esta obra.

El ajedrez llegó al Río de la Plata a comienzos del siglo XVII, los españoles lo practicaban como entretenimiento y también como una manera de cultivar formas culturales que los diferenciaban de los nativos, como un gesto aristocratizante. Pero pronto comenzó a difundirse.

Cuando se fundó el Club del Progreso en 1852, el ajedrez tuvo allí un ámbito de protagonismo y muchos afirman que de ese lugar surgió el Club Argentino de Ajedrez que se fundó en 1905. En 1911 , el mítico Capablanca estuvo en la República Argentina jugando cuarenta partidas simultáneas. Debe observarse que la consolidación y el acrecentamiento del juego en la Argentina coincide totalmente con la biografía de Martínez Estrada y que en su período de crecimiento y formación escuchaba comentar las hazañas de Capablanca como un relato de circunstancias maravillosas.

El torneo mundial de ajedrez realizado en 1927 fue inaugurado por el mismísimo Presidente de la República, don Roberto M. Ortiz. Podemos así decir que cuando Martínez Estrada comenzó a escribir este libro, el ajedrez era un tema *boom* . En 1916, apareció la *Revista del Club Argentino de Ajedrez* y al año siguiente *El Ajedrez Americano*. En 1939 y en 1978 tuvieron lugar en Buenos Aires las Olimpiadas de Ajedrez.

La generación de Martínez Estrada amó a este juego, era un juego en el que **se respetaban las reglas como se respetaban las reglas del honor** en otros campos; era un juego que desarrollaba la inteligencia, tan centrado, ensimismado pero a la vez, tan desafiante, tan aventurero. Martínez Estrada,

en cambio, lo adoró; como podrá comprobar quien lea este libro; no sólo le pareció magnífico sino un objeto único para filosofar en libertad, filosofar salpicado con un poco de poesía como solía hacerlo siempre. El ajedrez fue para él, sin duda, un compañero amoroso, un hermano como Quiroga, pero también una excusa para escribir un larguísimo ensayo, tan largo y tan complejo que no le alcanzó la vida para concluirlo, porque el tema le parecía infinito como las posibilidades del juego, no sólo las posibilidades de las movidas y las partidas sino las posibilidades que el juego abría al pensamiento creador, a la palabra poética, a la reflexión científica y a la intuición.

El matrimonio entre ajedrez y literatura es canónico en el campo de la literatura mundial, podríamos llenar páginas con las marcas de esta alianza: el *Libro del Ajedrez* de Alfonso X El Sabio, las dos *Alicias* de Lewis Carroll, el *Gambito de Caballo* de William Faulkner, el *Final de Partida* de Beckett, *La Defensa*, el *Pale Fire* y los *Poemas y Problemas* de Vladimir Nabokov, la poesía rítmica de Nicolás Guillén cantando a Capablanca, el ajedrez en la obra de Rodolfo Walsh, *El caballo perdido* de Felisberto Hernández, las poesías de Borges sobre el juego, donde nos advierte que podemos ser piezas de Dios y que, detrás de él, el juego prosigue al infinito.

Debe tenerse en cuenta que esta *Filosofía del Ajedrez* que presento aquí no se trata en modo alguno de un manual de ajedrez - en cuyo caso estaría absolutamente desactualizado - sino del intento de construcción de una filosofía del ajedrez, la construcción de un pensamiento en torno al juego que es también **una estética** del juego.

Es un libro de ensayo, como tantos otros de este autor autodidacta y prolífico, que prueba con su sola presencia que *Radiografía de la Pampa* no fue - como se dijo hasta hoy - el primer libro de ensayos escrito por Martínez Estrada. Ese lugar le corresponde a *Filosofía del Ajedrez*, por derecho propio, que - además - es una obra muy valiosa para el pensamiento argentino que merece conocerse y publicarse.

La ausencia del final proyectado y no escrito por su autor no afecta en lo más mínimo el meollo del texto ni su pensamiento.

No se trata de una mera curiosidad intelectual, el lector podrá comprobar que su lectura es amena, interesante y grata.

El ajedrez que presenta es más que juego, una obra de arte científica que expresa las posibilidades de la inteligencia humana y los valores del conocimiento puro y desinteresado; en él, el caballo es un artista, el peón, un sacrificado social, y el rey, un solitario poco inteligente, mientras que las deducciones son obra de la intuición creadora que es como una adivina profética.

El autor sospecha la llegada de una máquina de jugar ajedrez que abarque todas las posibilidades del juego y de algún modo lo clausure, pero ello no le impide expresar sus otras posibilidades, las filosóficas.

El ajedrez es la creación de "los grandes espíritus", a los que Martínez Estrada admiraba sin retaceos hasta llegar a descubrir, quizás, en sus últimas horas que él también pertenecía a esa familia, que era un cisne y debía levantar vuelo con ellos.

Leer esta obra es como poder jugar al ajedrez con este gran escritor - discípulo y maestro de la ética - casi medio siglo después de su muerte; es poder observar los complejos mecanismos de su mente creadora y testimoniar la presencia de los discursos culturales de su época que traspasan su prosa; leerla es como **un jaque mate a la obra del olvido**.

Así que , toquemos el reloj porque : Inician las blancas, preparando un enroque...

TERESA ALFIERI
BUENOS AIRES, 15 de julio de 1997.

FILOSOFIA DEL AJEDREZ

ORIGENES DEL AJEDREZ

Si en cierto modo se le ha permitido al filósofo que refiera toda obra incomprensible de la antigüedad a una raza mayormente evolucionada, inteligente y gigantesca, para que así el misterio de los símbolos astronómicos y geométricos de los templos y los diversos testimonios de sabiduría desperdigados en distribución económica por toda la tierra no constituyeran un obstáculo, una piedra meteórica en el camino histórico de la inteligencia, también podríase colocar el ajedrez entre las maravillas que nos han legado las antiquísimas civilizaciones desaparecidas, asociándolo a la rama filogenética de los *upanishads*, de los símbolos pitagóricos o de la física de Leucipo.¹

No sé hasta dónde se está autorizado para empujar por las sombras lo que nos sobrepuja en composición; mas creo muy plausible atribuir las obras del intelecto a la inteligencia y no al azar, y que allí donde el hombre se reconozca impotente para reproducir, aún sobre los mismos diagramas que tiene a la vista, una obra idéntica, se hace bien en admitir la incógnita de gentes superiores que la han producido por métodos análogos a los de nuestras investigaciones.

Leibnitz había designado como ciencia este juego, naturalmente el el concepto de disciplina autónoma. No obstante, a pesar de los inmensos progresos realizados desde entonces, estamos apenas en vías de sospechar cuáles son las leyes más sencillas a que obedezca esa ciencia, dado que cada cinco, diez o veinte años las fórmulas más simples, como las de Philidor, son desechadas o pasan a la categoría de leyes complejas que necesitan para comprenderse otras más simples todavía. Estamos asistiendo diariamente al cambio de esas reglas elementales y siempre se encuentran demasiado complicadas.

Por lo pronto tendremos que admitir que el ajedrez apareció en una época en que la inteligencia había logrado un modo de composición inverso al del proceso común que va de los objetos a los conceptos, dado que en ese juego, con signos convencionales, con conceptos puros, se llega a la formación de objetos positivos. No sería extraño que de él se originaran las especulaciones que obedecen a igual método.

Para explicar, entonces, la aparición de este juego, fue preciso localizarlo en la India, el Egipto o la China, países cuya cultura tradicional autoriza provisionalmente toda conjetura, y que se adaptan bien en nuestra ignorancia al papel de grandes receptáculos de lo misterioso y lo inexplicable.

No obstante, una vez que se obtuvo la valuación más seria de esas culturas y del valor real del ajedrez, tuvo que suponerse procediendo de otras fuentes más altas y más lejanas todavía.

Y como tales suposiciones eran muy someras y al fin venían a alejar hasta lo desconocido los orígenes de este arte - ciencia, Mario Roso de Luna, en uno de sus muchos paréntesis geniales, trató de perfilar algo más esa linfa indeterminada, formulando una hipótesis para dar a la cuádruple chaturanga nuevo prestigio genealógico. En su libro *De gentes del otro mundo*, aventura una opinión quizás absurda, que es, después de todo, la más razonable de cuantas se plantearon seriamente hasta ahora: "esta invención sacerdotal y

simbólica - dice - ha salido según todas las probabilidades de los templos iniciáticos de la Atlántida primitiva".

Para ello se vale previamente de un razonamiento etimológico de Sir William Jones, sobre la palabra *torre* o *roque*, que en bengalí es *rot 'h* y en persa *rokh*, de donde deriva el *rok* o *rook* europeo, pareciendo que en un principio significaba *barco* y un *héroe* o *pájaro fabuloso*. Jones termina diciendo que para él el *rot 'h* primitivo significa *faz*, *mejilla*; pero Roso de Luna prosigue o, mejor dicho, empieza donde el indianista termina, y nos dice que más de una vez la palabra *rok* se ve empleada en sentido de barco, a manera de recuerdo de la nave del jina mejicano Quetzalcoatl, o bien como pájaro, a modo del ave - Roch fantástico, símbolo heráldico de los lémures atlánticos.

Según las noticias, la nave y el pájaro indicados eran los aspectos en que esas gentes gaseosas y pelirrojas gustaban manifestarse. Confieso que no es nada satisfactorio tener que aceptar un descenso en la escala de la evolución, un retroceso contrario a los principios spencerianos del desarrollo y del progreso de los seres y las cosas. Es lo que repugna con mayor fuerza cuando en diversas circunstancias nos vemos reducidos a aceptar seres superiores a nosotros, colocados aproximadamente en el período de la piedra pulimentada. Y ¿quién sabe si esto no es también un error antropocéntrico? ¿Cómo sabemos si en el momento que sorprendemos, el universo sigue un proceso de evolución o de involución? ¿Quién puede convencernos de que la máquina universal no haya alcanzado el máximo de su evolución y que, después de detenerse en el punto estático, esté ahora en el ciclo de reversión de los fenómenos y que marchemos hacia el punto de partida, después de millares de agotamientos y culminaciones? Este camino que nos parece que vamos haciendo hacia adelante y hacia arriba ¿no será un retroceso y una caída sin remedio? ¿Por qué no ocurrirá con la energía del pensamiento lo que se ha previsto en los sistemas de Carnot y de Clausius, que cierta cantidad de energía transformada en calor, en energía subordinada, no puede alcanzar a producir el mismo trabajo, de modo que va degradándose y perdiendo propiedades cualitativas? ¿Tendrían derecho la mulita y el cui para suponer que sus antecesores fueron inferiores a ellos? Si hay especies en regresión ¿por qué el hombre no ha de ser de ellas, cuando está viviendo fuera de las leyes naturales, biológicas y zoológicas?

No hay razón para que supongamos que somos los seres más inteligentes posibles en la tierra; que nunca el pensamiento alcanzó las alturas a que hemos llegado, ni para que en nombre de la paleontología neguemos que otros seres (gliptodontes y macrauquenas de la fauna humana) alcanzaron mayor estatura y mayor inteligencia que nosotros. Y si hubo escultores que pudieron trabajar la piedra de los colosos de la Polinesia; si astrónomos anteriores a Hoang - ti y Abraham orientaron las pirámides con exactitud no igualada aún y las perforaron para sorprender la marcha de los astros; si, como dice el profesor Smith, esos ingenieros funambulistas poseían una geometría que empezaba allí donde la de Euclides había concluido; si esos ingenieros hidráulicos y mecánicos podían montar una máquina simplísima, la única para vencer el tiempo, en equilibrio tan inestable como la vida, en una montaña del Tandil, o llevar en acequias el agua por

planos inclinados y ascendentes como en el Perú; si esos metalúrgicos habían obtenido el temple del cobre, no logrado después; si esos químicos conservaron inalterablemente esencias odoríferas en búcaros y vasos durante más de cinco mil años; si en su cronología de kalpas y yugas se aproximaron a calcular la edad del mundo conforme a los datos más recientes de la tectónica y la metalogenia; si los fenómenos reversibles de la materia y la energía propuestos por Le Bon ya estaban dichos en libros tan antiguos como los Vedas; si en el examen endoscópico los multiseculares filósofos gimnosofistas han utilizado ideas y dividido en finas parcelas ese terreno que nosotros estudiamos en psicología en cuatro o cinco trozos, como los continentes y los océanos, dándonos por satisfechos con ciertos conocimientos de grosera geografía psíquica; si, en fin, anatomistas y fisiólogos empíricos de hace millares de años localizaron las principales llaves de la vida superior en el cuerpo tiroides, la glándula pineal, los cuerpos pituitarios, etc. ¿qué habría de asombroso e inaceptable en que un sabio enciclopédico o una academia de físicos, matemáticos, psicólogos, artistas y moralistas llegara al descubrimiento de otra maravilla más enorme, más inconcebible y profunda que todas las demás, con un pequeño espacio y unos cuantos pedazos de marfil, hueso o madera?

El ajedrez, aparte sus valores de índice y referencia, comprende un sistema de filosofía pragmática, cuya clave no poseemos ya o todavía, en que los conceptos, las ideas, las emociones y los categoremos se producen por génesis transitiva durante el desarrollo de la partida.

Sorprendemos esa fase importante de este juego, advirtiendo que implica una forma típica, exclusiva, de concebir y obrar.

Se puede pensar haciendo, discurriendo y calculando; son las tres formas exosmóticas del pensamiento, en que lo interior se proyecta en cierto modo a lo exterior en el espacio o en la conciencia. Hay otra forma que es al mismo tiempo endosmótica y que consiste en percibir, en formar receptos, según la acepción que Romanes da a esa palabra.

Del ejercicio de ambas facultades resulta que las mismas ideas emitidas sirven para elaborar en una especie de rumia, otras formas proyectivas.

En toda serie del trabajo mental hay regularmente dos instantes casi netamente definidos, en que el sujeto absorbe o emite ideas, impresiones, imágenes, pues aun en el sistema nervioso se procede en razón de esas dos fuerzas centrípeta y centrífuga. De su fusión influida por el medio, resulta una fuerza tangencial, particular de los seres superiores, homóloga a la de los sistemas planetarios.

En la especulación pura procedemos por silogismos, como en las matemáticas, y casi siempre su dirección es en un sentido: hacia arriba, abajo, derecha, izquierda o hacia el interior, que es la cuarta dimensión del espíritu (debida posiblemente, a la glándula pineal, como la noción de las tres dimensiones la debemos a los canales semicirculares).

Pues bien, en el mundo de las ideas no hemos pasado aún de la geometría plana, de la fuga melódica, que diríamos en música, y estamos lejos de alcanzar la armonía y el contrapunto.

Como quiera que no desbordando de la conciencia el pensamiento es forzosamente discursivo, cuando alterna con el mundo exterior para provocar una obra objetiva cualquiera, ya no halla reciprocidad, rebote o alternancia, y el símil de la rumia que habíamos enunciado con cierta vergüenza es el más adecuado y el caso límite.

El escultor puede en cierto modo proyectar al mármol su idea, pero el mármol no emanará nunca hacia sus ideas ondas de idéntica naturaleza, porque si en cierto modo la piedra puede reaccionar sobre el escultor, es en una operación puramente subjetiva y las ideas tienen que someterse otra vez al proceso discursivo lineal. Cámbiese la escultura por un interlocutor y se encontrará lo mismo. La conciencia es un mundo hermético donde lo exterior sólo puede penetrar por inducción, por prensión.

En la concepción ajedrecística ocurre cosa distinta; el jugador está solo en realidad, no tiene adversario, puesto que abarca todo el juego. De ahí que podamos considerar el mecanismo mental del ajedrez como típico, siendo lenguaje y obra objetiva simultáneamente. El circuito cerrado, el mundo esférico es único allí. La actividad mental influye y es influida por sí misma, es un movimiento de volante de reloj o de émbolo pero rapidísimo, pues sin sobrepasar los límites naturales, avanza dando un paso adelante y otro atrás. Pasa lo que en un recipiente de gas, en que la acción y la reacción se dan alternativa y sucesivamente.

En ajedrez, cada idea tiene su compensación inmediata, cada fuerza su resistencia, cada afirmación su negación, cada signo positivo su signo contrario, pues la idea en el ajedrecista se compone de dos elementos en un trazo de zizás .

Su situación en el tablero no es el juego del blanco o del negro, y sí el blanco-negro; cada movimiento es un problema inmediato y término de otro problema ulterior que plantea y resuelve desde los dos puntos antagónicos. Cada afirmación que se formula tiene en sí, no ante sí, las objeciones posibles, y para el ajedrecista la autocrítica es un sistema de reacciones.

Visto desde este punto, el ajedrez es un lenguaje original, una nueva categoría de juicio. En él las ideas no son sólo una función ideológica sino al mismo tiempo una obra objetiva, práctica; el desiderátum conforme a la filosofía de James.

Es verdad que la acción vital es una forma de pensamiento muy parecida a la que adopta la vida en los organismos inferiores, donde pensar no es otra cosa que manifestarse, transformarse y concretarse. Es más o menos el concepto de Kant en su libro *Principios metafísicos del Derecho* , cap. I "Introducción a la metafísica de las costumbres" donde define la vida como " la facultad que posee un ser de obrar según sus representaciones".

Bien: en la obra ajedrecística este valor pragmático existe, puesto que la obra que resulta tiene un valor no sólo objetivo, sino también mecánico, de igual manera que un aparato de física, e importa un grado más respecto a la manifestación automática de la vida en la morfogenia de los cuerpos, y al mismo tiempo un grado menos respecto a la idea pura, dado que esa obra objetiva puede no sobrepasar la atmósfera de la superficie cortical del cerebro, tal, por ejemplo, en las partidas jugadas sin ver el tablero.

Se podrá creer que las ideas de un estratega obedecen al mismo orden, mas hay siempre esa profunda diferencia que hace casualmente del ajedrez una modalidad especial del pensamiento. El estratega como el químico debe referir sus planes, sus ideas a un objeto exterior en el cual sólo se realiza y expresa, mientras que el ajedrecista da por terminada su obra en ella misma, sin aplicarla a nada y aun sin saber siquiera si es aplicable a algo.

Por otra parte, ese extraño pensador nota bien que al producir una partida no tiene la emoción de que está pensando cuanto de que está operando y de que su pensamiento aparece con el signo inequívoco de una obra positiva, objetiva y formal.

De lo expuesto podemos decir, por amplificación, que la partida de ajedrez tiene otro nuevo valor exclusivo sobre las producciones del intelecto y las entelequias: es rítmica, plástica y a la vez, dinámica. No solamente se expresa, en el espacio como las artes o en el tiempo, como las artes rítmicas, sino también en la fuerza viva que se pronuncia en ambas direcciones, y en cierta manera recorre los cuatro periodos o estados de lo radiante a lo gaseoso, a lo líquido y a lo sólido.

Hemos venido a encontrar, pues, por medio del ajedrez, una forma adecuada de expresión para el espíritu en que pueda manifestarse mecánicamente, generando una idea-cosa que se proyecta en el espacio y en el tiempo sin desbordar los límites de la conciencia. En este concepto esa conciencia es un nuevo órgano sumado al cuerpo y una nueva facultad agregada a las desarrolladas por los usos normales: Y podemos inferir que por ella ha sido posible que el hombre, sin darse cuenta precisamente, haya adquirido otro de los infinitos sentidos con los cuales le será posible expresarse y llegar al conocimiento del misterio que nos rodea, cuya debelación subitánea y total pudo haberle aniquilado con la fuerza del rayo.

El espacio en el ajedrez es un espacio "*sui generis*" y sólo podrían dar de él una idea apenas aproximada las superficies hipotéticas de Riemann y los campos giratorios. Sin embargo, sería preciso agregar la idea de la deformación constante, tanto del valor potencial de ese espacio cuanto de las piezas, tomadas también aisladamente, como generadores electrolíticos. En el tablero, que no es un cartón blanco y negro simplemente, sino noción de un sistema de ideología, esa superficie tiene diferentes valores potenciales, con varias particularidades con respecto a los planos de Riemann, tal la discontinuidad, dado que en ella son relativos los de cada casilla respecto a cada jugada y a cada ficha entre sí. Mas ese valor potencial no tiene aún relación con la mecánica ni siquiera con la física, puesto que tomamos el tablero sin ninguna pieza encima, y sólo en vista de la posible colocación de las mismas, de acuerdo con el sitio predeterminado. Es un espacio que se deforma constantemente a medida que la partida se desarrolla. Sus valores potenciales van alterándose de la misma manera que va alterándose y deformándose el valor relativo de las piezas.

El tablero contiene, pues, una fuerza puramente espacial, que hasta este momento es sólo geométrica y aun diríamos de una geometría plana, si al

concepto de energía espacial no se le agregaran una o muchas dimensiones de otro orden, cuando adquiere un valor dinámico en el proceso de la partida.

Ya una vez colocados los trebejos, se altera por completo el campo magnético, y entonces es preciso pasar directamente de la geometría a la física. En efecto, los fenómenos de la mecánica que encontramos en las sesenta y cuatro casillas y las treinta y dos piezas, solamente se aplican al concepto de la electrostática. Ultimando la hipótesis, se podría decir que la mecánica no existe en el ajedrez, porque los movimientos se refieren a la traslación material de las piezas, mientras que todo lo que ocurre en realidad son casos de deformación y viscosidad.

El movimiento no tiene velocidad en el ajedrez y el tiempo es transformable en fuerza, conforme expuso en un artículo de la *St. Petersburger Zeitung*, el maestro S. Alapin.

El espacio ajedrecístico tiene sus límites, pero son tan vastos que bien podría ser la esfera en que Einstein encierra el infinito y aun lo reduce a medida.

Por otra parte, el ajedrez da prácticamente lo contrario de lo que Cantor había propuesto para las matemáticas: un infinito práctico inactual. Más tarde, no bien se inicia la partida y se hace el primer movimiento, se advierte que en virtud de una magia reflexiva, las piezas han desaparecido en teoría y se han tornado esencial y únicamente valores abstractos, absolutos unos y otros relativos con respecto a las piezas de igual color y de color contrario. Ahí la materia por lo menos se vuelve radiante y nos hallamos como en los experimentos de Kaufmann, con que la masa real ha desaparecido y sólo tenemos ante nosotros la seudomasa electrónica.

Desde otro aspecto, el salto del caballo es neoeuclidiano, y lo mismo ocurre con el movimiento llamado enroque. Aquél pasa sobre o entre las piezas y de un punto va a otro, sin trayectoria. No tiene el movimiento del proyectil ni de la langosta, a menos que se le considere como pasando por un plano vertical, perpendicular, que crearía la noción del volumen.

En el enroque la torre y el rey cambian recíprocamente de posición relativa, y esa operación únicamente es posible en dos casos: o bien la masa de ambas piezas se atraviesa mutuamente, con la propiedad de los rayos Roentgen, o bien pasan por otro plano perpendicular, como el caballo.

A juzgar por la unidad del mecanismo del plan, un caballo que salta o un rey que se enroca, no desaparece para aparecer de súbito en otro sitio, como hacía el diablo cuando era más joven y el mundo tenía una sola dimensión, sino que sus movimientos están previstos y todo sucede como en un mundo de más de dos dimensiones.

La velocidad está siempre representada en el tablero por las fuerzas vivas y la potencialidad, y el concepto del movimiento, aparte el de traslación de las piezas, nos es desconocido, pues no existiendo puntos estáticos en el ajedrez, ya que hasta el espacio es potencial y dinámico, cuando se habla con rigor tenemos que admitir que el movimiento se produce fuera de las dimensiones conocidas, según dijimos en los casos del salto del caballo y del enroque. Para suscitar en los hombres de ciencia el estudio teórico y filosófico del ajedrez, diré que puesto que la unidad con que se desarrolla el sistema de

cálculos no es el espacio , ni el tiempo , ni la fuerza, no son aplicables a los fenómenos de este juego ni la geometría , ni la cinemática, ni la dinámica, según las conocemos independientemente por definición de cada una. Y que en tanto la unidad que sirve de base para el estudio de los problemas del ajedrez es la unidad espacio - tiempo - fuerza , los fenómenos que se dan en él corresponden a las dimensiones.

Este pensamiento de Bergson que transcribo es cardinal en su filosofía, según la interpretara William James en su *Philosophie de L'Experience*: "Todo momento de nuestra vida ofrece dos aspectos, es actual y es virtual, percepción de una parte, pasado de otra. Se divide al mismo tiempo que pasa; o mejor, consiste en esta escisión misma porque el instante presente, siempre en marcha, límite fugitivo entre el pasado inmediato que ya no es más, y el avenir inmediato que no es todavía, se reduce a una simple abstracción si no es precisamente el espejo móvil que refleja sin cesar la percepción de lo futuro" (*L'energie spirituelle*, p. 144).

Esto es precisamente lo que caracteriza la vida. A partir de los seres elementales, según lo que nosotros conocemos, esta vaga tendencia a la evolución va adquiriendo la facultad del análisis y de la síntesis, y no hay un solo organismo de cualquier orden que sea que no se determine por su contenido y se desarrolle en virtud de las leyes de la expansión, de acuerdo con la menor resistencia.

Pero ya cuando la complejidad sutilísima del cerebro con todos sus resortes subsidiarios elabora sus sagrados productos, esa actividad adquiere una mayor amplitud, maleabilidad y rapidez, y entonces proyecta fuera del tiempo y del espacio, en una propensión permanente, esa simple abstracción de lo actual, que no es sino el límite fugitivo que podríamos representar en el trazo de una circunferencia con el extremo del compás que no ocupa sucesivamente más que un punto matemático.

Si es cierto , entonces, que vivimos en lo posible de lo que puede llegar a ser, el ajedrez eleva a numerosas potencias esta facultad - tipo de la inteligencia, puesto que constantemente el ajedrecista está operando en lo posible con arreglo al conjunto de los elementos actuales.

Una posición cualquiera en el tablero carece inmediatamente de expresión y no es nada sino términos de una ecuación que es preciso resolver en series todo lo más amplias posible .

La realidad, que en la vida está compuesta por infinitos factores, allí está concretada en un reducido número de piezas y casillas, y el ajedrecista no tiene el recurso de atribuir a la fatalidad y al destino la responsabilidad de sus actos, porque el futuro se presenta ante sus ojos planteado categóricamente, sin más reservas que las que le impone la limitación de su aptitud mental. Y aun cuando las fichas posean la infinita posibilidad combinatoria de los números y las letras algebraicas, es ya mucho haber logrado reducir a una expresión finita en una pequeña zona del mundo, ese caos indeterminado y amorfo en que nos agitamos y vivimos.

Diremos más; por ningún medio, por ningún procedimiento, ni aun por aquel que los filósofos orientales llaman "samadi", o sea abstracción absoluta

de la psiquis para concentrarla en un sentido, le es posible al hombre pasar directamente con todos sus poderes y atributos al campo de lo futuro.

Este poder de concentración y absorción en el ajedrez es tan grande que ha dado margen a un vasto anecdotario en que los jugadores aparecen como hipnotizados, sin advertir el derrumbamiento de la habitación donde están o el incendio de su silla.

Pero ese hombre alucinado que se consume en las llamas insensiblemente, es el extremo opuesto de esa cuerda a cuya punta está ahorcado el egóscopo que se mira el ombligo. Este se ha huido del presente para penetrar por completo en el pasado o en el éxtasis de la percepción de sí mismo, que no es otra cosa en definitiva, y aquél está palpando, consultando y ensayando las posibilidades de lo futuro hasta encontrar lo que en su conciencia cumpla las leyes necesarias para llegar a ser.

Esta facultad de abstracción y concentración es extraordinaria en el ajedrecista, y con el ejercicio continuado y metódico podría llegarse, si no al don de la profecía, porque esto no se ha logrado aún fuera del círculo casi insignificante de la vida diaria, a desarrollar la inteligencia en el sentido y la dirección que le son característicos, según nos dice Bergson, despejando ese camino por el que vamos andando a tientas, y preparándolo a nuestros sucesores para que puedan seguir por él con más libertad, con más seguridad y con más fuerza.

LA FILOSOFIA DEL AJEDREZ

Si el psicólogo fuese también un ajedrecista y tuviera en cierto modo afinada la habilidad de descubrir bajo lo individual y particular leyes genéricas y relaciones trascendentales, en ocasiones le bastaría restringir el área de sus especulaciones a este pequeño mundo del ajedrez, para sorprender reunidos muchos de los materiales que le es preciso ir recogiendo en búsquedas penosasⁱⁱ

Cuando el psicólogo se examina, está estudiando un caso particular del alma universal y posiblemente el menos interesante para deducir principios aplicables a los demás; pero si ha de apelar al testimonio de sus semejantes y averiguar cuáles son los puntos de contacto y los caracteres ecuménicos, entonces las dificultades aumentan al infinito, y tendrá que resignarse con el examen de otros casos afines, de seres en alguna manera puestos a su altura, desechando como aberraciones y anormalidades lo que, visto en el conjunto de la especie, quizá sean caracteres normales, comunes y generales.

Me parece, pues, que en el hombre que juega al ajedrez, mejor que en el hombre que reflexiona, trabaja o sueña, es posible que el psicólogo halle funcionando esa máquina complejísima que llamamos alma, y que le sea posible distinguir cuáles son los valores de lo que designamos memoria, la imaginación, el juicio, la intuición, las pasiones, etc., puesto que el ajedrecista opera siempre en la totalidad de sus facultades ejercitadas en todos los sentidos, en un juego íntegro.

Si las leyes de la asociación tienen una gran importancia biológica en la opinión de Ernesto Mach, y si aun determinan por la memoria toda la vida psíquica ulterior, en la producción de una obra ajedrecística veremos que tal es la condición fundamental del proceso compositivo y que forman una especie de columna vertebral de las demás formas del pensamiento.

Para el ajedrecista una posición ideada sobre tal posición actual, es siempre una deformación de la posición precedente; el éxito de las situaciones que imagine dependerá de la seguridad de esas ideas de asociación, de la fuerza con que su memoria le vaya auxiliando cuando llegue a modificar mentalmente una posición cualquiera. El raciocinio no será otra cosa que la claridad con que de una posición vaya a la otra, el contenido lógico de las transformaciones que imagina.

Memoria e imaginación son, entonces las dos grandes fuerzas elementales que se requieren en el ajedrez. El juicio irá acomodando en el error y la verdad el desarrollo de esas dos fuerzas, y cuando no sea suficiente para garantizar la corrección de la obra que realiza, la subconsciencia le dará por intuición la fórmula exacta, porque lo subconsciente se formará a su vez de la memoria de situaciones parecidas, de todo lo que conoce por estudios previos y por experiencias que no tiene presentes. La intuición no es en el ajedrez otra cosa que las asociaciones orgánicas y vitales, materiales, por decir así, de la memoria, como el raciocinio tampoco sería cosa distinta de esas mismas asociaciones en un grado en que ya es posible discernir lo verdadero de lo falso aplicado al futuro.

Pero memoria, imaginación, juicio, asociación de ideas, intuición, contigüidad, no son aquí zonas separadas unas de otras, y el psicólogo de gabinete quizá quedará un poco estupefacto viendo que lo que él había separado en sus libros y en su espíritu se vuelve a unir; que situaciones que parecían incompatibles y contradictorias se penetran, transforman y transubstancian, y que el contenido de sus vasos independientes se trasiega como si fueran recipientes comunicados entre sí. Verá que esas facultades que suele dividir son una sola cosa sorprendida en diferentes momentos, que la idea del matemático que estudia un problema complicado es lo mismo que el temor que le aparta del peligro y que los recuerdos triviales de su vida cotidiana, porque el alma forma un todo indivisible y el hombre es el mismo en todas sus horas.

Pero el ajedrecista no es una máquina teórica, un plano ideal en que se dibuja el mecanismo de sus funciones psíquicas. Hemos visto que sus pensamientos son obras positivas, objetivas. Por esto la impresión de lo útil y lo perjudicial, que puede ser sólo concepto puro, adquiere en él resonancias orgánicas y es posible separar el contenido animal de dolor y placer que acompaña las nociones de lo bueno y lo malo. Se trata de problemas vitales, de ideas que se convierten en realidad por condensación y que necesariamente tienen que despertar en él una actividad subyacente que llamamos, también por comodidad, las pasiones.

La pasión juega igualmente un papel muy importante en el ajedrez, y como quiera que no es posible hallar al hombre alejado de sí mismo, el orgullo, la vergüenza, el temor, la alegría, son sentimientos que le acompañan a lo largo de las partidas. Sin embargo, estas pasiones difieren de las que estudiamos en la vida, pues dimanar de una labor exclusivamente intelectual.

Refiriéndose ahora al razonamiento en el ajedrez, que parece constituir una importante condición, transcribiremos estos párrafos de H. Poincaré tomados de *La Ciencia y el Método*, cap. III, "La invención matemática": "Sería un pésimo jugador de ajedrez; calcularía que jugando de tal o cual manera me expongo a tal peligro; pasaría revista a otras muchas jugadas, que rechazaría por otras razones y concluiría por la que examiné en un principio, dando al olvido en el intervalo el peligro que había previsto. En una palabra, mi memoria no es mala; pero sería insuficiente para hacer de mí un buen jugador de ajedrez ¿Por qué, pues, no me falta en un razonamiento matemático difícil, en el que se perderían la mayor parte de los jugadores de ajedrez? Evidentemente, sucede esto porque ella va guiada por la marcha general del razonamiento."

En el ajedrecista, la marcha general del razonamiento es también indispensable, pero aparte eso, él debe tener en vista otras razones, pues no opera en el solo terreno de las matemáticas, y es preciso no solamente la marcha general del razonamiento, sino la presencia total de sus facultades. Posiblemente los cálculos ajedrecísticos le fallaban a Poincaré como a toda la humanidad, por esta sencilla circunstancia: en una apertura de partida, a la tercera jugada de las piezas negras, las posiciones diferentes que pueden presentarse, tomando como base los movimientos que den cada vez un mínimo de posibilidades, alcanza la cifra de 52.128.400 posiciones.

No podríamos decir si Poincaré o Capablanca van más lejos y más alto cuando ambos vuelan por sus cielos propincuos, y nos parece que ni Capablanca alcanzaría los cálculos de Poincaré ni Poincaré los de Capablanca, no por razones de jerarquía mental, sino porque para da una de las ciencias se requieren estudios y disposiciones especiales que rara vez, como en Anderssen y Lasker, se dan juntas.

En otro concepto, el ajedrecista ofrece al psiquiatra un amplio campo de estudio, y es posible que para la explicación de muchos epifenómenos sería útil recurrir a sus testimonios, sobre todo en lo que se refiere a la génesis y composición de las ideas.

En *L'homme de génie*, Lombroso no nos cita ningún ejemplo de psicosis tomado en esa manifestación de la inteligencia. Y no es precisamente porque el ajedrez no haya dad o genios auténticos de primera agua, como la literatura, las matemáticas y la música. La precocidad es en cierto grado frecuente, tanto como la incapacidad física para llegar por ningún método y en ningún plazo, al conocimiento, siquiera mediocre del juego. Ahí está Rsensewski, una criatura todavía, que en un torneo de maestros celebrado en Nueva York hace poco, venció en gran estilo a Janowski.

Alfredo Binet se ocupa algo profanamente del juego de ajedrez y toma una particularidad que le ha sorprendido sobre todas, como a Diderot: la de los ajedrecistas que juegan simultáneamente varias partidas sin ver el tablero. En su libro *Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs* hay una contestación del Dr. Tarrasch a la encuesta que él iniciara en la revista *L'Estratégie* y el psicólogo puede encontrar allí valiosos documentos.

Es cierto que no es posible otra cosa que el asombro ante jugadores como Morphy, Pillsbury o Boris Kostic, que juegan hasta veinte partidas sin ver los tableros, y aun muchas de ellas con mayor corrección que como solían habitualmente con la visión óptica, pero ese caso fenomenal no es menos comprensible ni más interesante que una buena partida de Rubinstein o de Tartakower.

Para completar estos datos someros, diremos que si conociéramos la vida de los grandes ajedrecistas, hallaríamos las manifestaciones típicas y morbosas del genio: epilepsia, raquitismo, alucinaciones, etc.

Morphy, que ha sido posiblemente el maestro más maravilloso que tuvo la historia del ajedrez, era morfinómano. A él, como a Pillsbury, los asaltó la más terrible de las desgracias que pueden ocurrir a un sabio y a un artista, la locura los arrastró brutalmente hasta la muerte.

Y es que en todas partes donde el pensamiento puede trabajar en un determinado sentido, y sobre todo en el de la profundidad, se llega en las perforaciones a una napa turbia y anómala. Ajedrez, ciencia o arte, es preciso detenerse ante las columnas de Hércules para no perderse en el gran mar de lo irrazonable.

La locura es el fin de todo lo superior y de todo lo inferior; guarda los extremos, para que el hombre no pueda caer hasta la bestia ni alzarse hasta los dioses.

Dos elementos de primera magnitud que se dan permanentemente en toda partida de ajedrez correctamente realizada son lo matemático y lo dinámico.

Juntamente con la idea del orden se tiene la del poder y no se sabría decir si el orden nace de la fuerza desarrollada en la variación de las situaciones, o si del orden fundamental deriva el concepto de la fuerza, como en la arquitectura. Esos dos elementos que forman una unidad dual, son irresolubles y cumplen las condiciones que Kant propuso para designar como sublime un objeto artístico.

Pero no es sólo el orden - fuerza lo que se advierte en la partida de ajedrez; descendiendo de esa montaña formidable, se recorren gradualmente las modulaciones y matices estéticos que solemos encontrar en toda manifestación del arte.

Por definición tenemos que lo bello es un juego de las facultades representativas todo lo más desinteresado posible, en lo que se refiere a sus fines y métodos. La filosofía elemental nos enseña que, además de lo subjetivo calificativo, en lo bello objetivo puede descubrirse la propiedad de ejercitar en el espectador el ejercicio de las facultades típicas del espíritu en un juego fácil y armónico. Una partida de ajedrez es esencialmente objetiva cuando la examinamos y tiene la propiedad de mover en nosotros resortes análogos a los que la produjeron: de la similitud de esa obra con lo que es apto a la asimilación psíquica resulta un complejo emocional, simétrico y concertado.

Schopenhauer pensaba: "Pues que de una parte toda cosa dada puede ser considerada de una manera puramente objetiva, fuera de toda relación; puesto que la voluntad se manifiesta en cada cosa en un grado cualquiera de su objetividad, puesto que , por consecuencia, cada cosa es la expresión de alguna idea, se concluye que toda cosa es bella" .

Es una consideración idéntica a la que guió a Haeckel en su obra sobre las formas artísticas de la naturaleza. Para Haeckel cada cosa que llega a ser reviste los caracteres de la voluntad de su realización en formas simétricas. El ajedrez opera directamente en este terreno fenomenológico, y todas sus obras tienen una belleza objetiva por las condiciones de voluntad, armonía, unidad de plan y expresión espiritual que llevan implícitas.

A todas estas unidades estéticas, se unen además en ese juego lo irreparable y lo misterioso, no constituyendo una imposición, un ex abrupto, como se suele dar en la vida y en la naturaleza sino surgiendo de la progresión de los hechos, ordenado, clasificado, dividido y penetrable a seres superiores a nosotros .

Lo irreparable y lo desconocido tienen mayor maleabilidad en este mundo; es posible ver sobre qué bases se asienta, en qué tinieblas se delimita.

El humilde, el categórico peón que no retrocede, a cada paso plantea el mismo dilema de Leónidas en las Termópilas. Esta pieza es la única sujeta a la fatalidad. Una vez avanzada , no puede retroceder. Para ella los movimientos son días de su vida que no vuelven más. Su situación es infalible; puede morir o vencer inalterablemente.

De acuerdo con la idea que va desarrollándose, esa pieza es un símbolo, pero la perspectiva se extiende más allá de nuestras fuerzas mentales y el sentimiento que nace de lo poco que sabemos respecto a los motivos que determinaron el movimiento de esa pieza, su situación desamparada y lo mucho que ignoramos sobre su destino (que bien podría ser el de coronarse reina) , suscita emociones estéticas iguales, sino superiores a cualquier obra artística de orden común.

Mas, justamente con esas emociones que nacen del objeto mismo y de su relación con lo que le rodea y determina y con nosotros, las emociones de orden técnico abarcan una zona mayor.

El don traslaticio de lo plástico a lo rítmico se opera también en el ajedrez y el espectador que se deleitaba en la bizarria o en la insidia de un caballo o un alfil que hacian juego limpio o escandaloso, tendrá que elevar varios tonos su diapason perceptivo para lograr la emoción en ese género de belleza técnica y armoniosa de que solamente pueden darnos idea la música sinfónica y las ciencias exactas.

Hay planes que tienen la dulzura de una sinfonia de Haydn o de una estatua helénica, fuera de toda metáfora, y en vano me esforzaría en dar una impresión de ese orden que suscita el ajedrez y de las vinculaciones que se perciben con el resto de las artes y las ciencias.

Se examina particularmente la obra con la lupa y no se halla otra cosa que la nota pentagramática y el mármol duro; mas, colocados en propicia perspectiva, se desplaza, se organiza en flexibilidad armónica y entonces sólo el iniciado puede ser herido por la maravilla.

El aficionado que no tenga vocación científica ni don artístico, jamás comprenderá que una partida de ajedrez correcta e ingeniosa solamente tiene equivalente en la música y en los cálculos que hacian estremecer a Herschel, y gritar :¡Eureka! al viejo Arquímedes por las calles.

La lógica común, que Le Dantec calificara como residuo individual de la experiencia de la especie, toma un aspecto peculiar en el ajedrez. Cada jugada de una pieza, en tanto se ajusta a las normas preestablecidas de sus movimientos independientes, es lógica si es correcta. El peón que avanza una casilla y toma transversalmente, la torre que va a lo largo de las columnas expeditas, el alfil por sus diagonales, cumplen con la lógica de sí mismos con la regularidad del volante que gira o del caballo que anda..

Pero aparte esa lógica, que es la misma que Galileo advirtió en el péndulo, existe otra lógica análoga a la que se estudia en filosofía y que podríamos llamar lógica conmutativa, de ecuación o de los conjuntos, y no siempre es posible advertir aquí donde termina la lógica y donde comienza el absurdo.

La escuela clásica de posiciones nos parece en la intuición de las cosas usuales, y según ese instinto específico legado de nuestros antepasados, que ha tenido en cuenta la lógica más humanamente que la escuela romántica de La Bourdonnais y Deschappelles.

Mas, he aquí que la lógica ha cambiado de sitio y que parece como que se ha zafado de sus engranajes antropológicos para constituir otra lógica más

segura, no obstante las apariencias contrarias con que la ven nuestros ojos sorprendidos.

Nuevamente aquí es necesario dejar la visión individual e inmediata para estudiar sus resultados y preguntarse si la lógica que lo es para el individuo lo es también para la especie o para individuos de otras especies.

Diríamos que según el movimiento peculiar de cada pieza, en líneas geográficas y regulares de los alfiles, las torres, las damas, el caballo con su salto arbitrario, característico y exclusivo, introduce la contingencia en el orden concatenado de los fenómenos matemáticos. Pero basta un examen atento del movimiento del caballo para encontrarlo sometido y ajustado igualmente a la regularidad de la lógica del plan común. Así, por ejemplo, en el problema de Euler, que consiste en trasladar esa pieza haciéndola pasar por todas las casillas sin ocupar dos veces la misma, nos da la impresión de que en el conjunto de sus movimientos existe la misma normalidad que en los demás trebejos.

No sé por qué asociación de ideas me parece que hay una afinidad secreta y esencial entre esas evoluciones y los sistemas filosóficos de Boutroux y Bergson.

Examinados en detalle, como elementos aislados y absolutos, el libre arbitrio y la contingencia aparecen irrefutablemente impuestos a nuestro espíritu, mas aprehendiéndolos en la totalidad de los fenómenos se les ve ceñidos a la contextura inflexible de las causas y los efectos. El ajedrez pudo ser muy útil a la filosofía especulativa.

De manera, pues, que la escuela que Reti llama hipermoderna, a cuyo frente van Capablanca, Alekhine, Bogoljuboff, Breyer, etc. ha venido a demostrar que sobre la lógica óptica inmediata existe otra lógica de magnitudes, independiente y aun contradictoria con el sentido común. Reproduciendo y analizando partidas de estos maestros, se tiene innumerables veces la emoción del error, del movimiento inexpresivo y disonante, que resulta el más lógico de todos tomando la partida del revés, del fin al principio. Estas jugadas, aparentemente ilógicas, implican una supervisión de las posiciones a devenir, y nos ensañan mejor que los tratados de Mill, Wolf, y Reid, que sobre la lógica humana, sencilla y asequible, existe otra lógica de gran alcance, que parece proceder por saltos, como en las hipótesis de los quanta de Plank o de las mutaciones de De Vries, y que una vez que encontremos los eslabones intermediarios que la expliquen y justifiquen, contribuirá a esclarecer numerosos problemas que se han desechado con el prejuicio dogmático de que "*Natura non facit saltus*".

Si la celada que se tiende en el ajedrez podría calificarse en cierto modo de inmoral, porque es subrepticia y procura la ruina de nuestro semejante por métodos de mala fe, esto no es otra cosa que un punto de vista humano y casi diríamos cristiano del asunto.

No todas las morales (porque hay diferentes morales para cada tiempo, para cada pueblo y para cada individuo) nos enseñan que la añagaza sea una inmoralidad y en el reino zoológico ese es un recurso frecuente e

indispensable. La araña tiende su red con ese sólo propósito, el insecto se adapta por un raro fenómeno de mimetismo con igual fin, con idéntico objeto el gato permanece horas enteras como una estatua. Pero desde el punto de vista de la araña, del insecto o del gato, esas trampas ingeniosas no son más inmorales que la cría de gallinas y el cultivo del trigo. El ajedrez, como el mundo, está lleno de tales habilidades clandestinas y en el tablero mejor que en ninguna parte se manifiestan esas formas de conducta. Bajo la fe de una convención preliminar, ninguno de los jugadores echará mano a un arma prohibida, a un puñal oculto, a un aguijón disimulado. Allí todo es visible, ponderable y evitable.

Por eso, más allá o más acá del bien y del mal, en un paraíso en que ni lo bueno ni lo malo existen, el ajedrecista puede consolarse con esta sencilla filosofía de arácnido mahometano: "las telas no vuelan en persecución de los insectos y, al fin y al cabo, la vida lo quiere así".

Debido a la etimología de la palabra ajedrez, que más o menos significa en todos los idiomas la guerra o sus protagonistas, se ha supuesto que el juego inocente era un trasunto del juego infernal. Sin embargo, a poco que se penetra en ese laberinto cuadrículado, se advierte que las palabras que significan el ataque, la defensa, el asedio, la celada, la derrota, etc. son tan solamente símiles orales tomados de la táctica militar, en carencia de vocablos que representen mejor el sentido de los movimientos, reducibles en último término a un cálculo de fuerzas y resistencias, obedientes a las leyes que en parte serían las tres o cuatro de la mecánica y en parte otras pocas de la energética de Meyerhofer o de la termodinámica de Gibbs.

Después de todo ¿qué ventajas reportaría que en un caso de reducción a la impotencia, como en la partida de Samisch contra Niemzowitz, jugada en el torneo internacional de Copenhague en el año pasado se hablara de entropía o de inercia por autoinducción?

Si el ajedrez mecánicamente no difiere de la guerra, tampoco difiere de nuestra vida burocrática, que, definitiva, es otro aspecto de la misma guerra.

Analizada profundamente se ve que la guerra puede ser el símbolo supremo de todo lo que existe, comenzando por nosotros mismos, en nuestras unidades microscópicas hasta determinar en lo externo por la formación de las montañas y su desintegración por el agua y el viento. Es lo que representa la tríada de Brahma, Visnú y Shiva. De manera que la guerra a su vez es sólo una variación sobre el mismo tema cósmico. Guerra y ajedrez son dos lentes de un binóculo por los cuales vemos el frente único de ese trabajo aparentemente monstruoso de la lucha por la vida, que decía Darwin, y de la lucha por llegar a ser, que decía Schopenhauer.

¿Y por qué no podría ocurrir entonces que el ajedrez viniera a ser también representativo directamente de ese mecanismo de relojería que procura llegar a ser por todos los medios?

Si el ajedrez ha nacido en la zona más fértil del mundo, que es la zona boreal del pensamiento, y si se ha desarrollado en el escenario más adecuado, que es el del mismo mundo, ¿qué tendría de extraño que

obedeciera a las dos leyes fundamentales de Newton y de Darwin, como el niño que cae o el pájaro que come la mosca?

Los profundos y metódicos estudios que se han realizado en el ajedrez durante los últimos cincuenta años, han colocado este juego en la categoría de ciencia exacta, bien que sin un solo postulado, sin una sola ley. Será, en consecuencia, todo lo vago e indeciso que se quiera, pero ello se debe a una incapacidad del cerebro para ceñir a fórmulas positivas el juego, y es bastante por ahora si se ha ido reduciendo y ordenando lo contingente y lo eventual, hasta marcar un poco lejanos y cambiantes los límites de lo que escapa a los cálculos precisos.

Los finales de Rink y los problemas de Ellerman son dos ojos telescópicos dirigidos a la gran nebulosa que está por resolverse aún; y si bien tienen por campo el infinito, por lo menos el infinito práctico, se van catalogando sus aparentemente desordenadas conglomeraciones hasta que sea posible una clasificación por temas que produciría a cada división del trabajo, nuevas y diversas líneas de investigación.

Además de ambos y no a la zaga, por cierto, una cantidad de hombres activos e inteligentes, más numerosos y selectos de lo que juzgan el pensador y el artista que se aíslan en el perímetro de sus especulaciones, prosigue a diario la tarea sistemática de someter a reglas experimentales y científicas tan nuevas, tan encantadoras teorías. A lo lejos se les ve como seres extraños, consumiendo los mejores días de la vida, empeñados en una dedicación estéril, que los va impeliendo hasta las tinieblas de la locura; el espíritu reducido y desdeñoso que confinó en los claustros durante siglos y siglos el estudio de las religiones y de los primeros principios, abandona todavía a los ajedrecistas en sus tremendos esfuerzos, negándoles una colaboración que podría ser utilísima en la conquista de muchas verdades que están por descubrirse todavía.

No negaremos que quizás haya un poco de lirismo y de absurdo en esa lucha pacífica y dramática, porque, como decía Ricardo Reti, con el ajedrez el hombre ha inventado una cosa que le supera y que está mucho más allá de lo que su cerebro puede abarcar. Pero este es un defecto intrínseco que había advertido Emerson en uno de sus ensayos: "No hay - dice - en la naturaleza falsas evaluaciones. En una tempestad del océano, una gota de agua no pesa más que si estuviera en un pantano. Toda cosa opera exactamente en proporción de su cualidad y de su cantidad; solamente el hombre intenta hacer lo que no puede".

De cualquier manera, es emocionante el espectáculo de una empresa contra lo imposible que no se zafa, empero, de lo posible matemático.

Nosotros, artistas que nos inclinamos adventiciamente a sorprender el pensamiento en sus faenas variadísimas, según la pluralidad de sus aptitudes, queremos que se confiera el honor que corresponde a este misterioso juego, y que se le considere como una de las más altas expresiones del sentimiento y de la razón humanos. Pedimos a los hombres que se dedican a cultivar con amor y sin descanso las más puras flores

intelectivas, que incorporen a sus registros de grandes hermanos superiores los nombres de Morphy, Steinitz, Lasker, Tschigorin, Capablanca junto a los de Homero, Aristóteles, Fidias, Bacon, Leibnitz, como de sabios y artistas que han ido por otros caminos ocultos, humildes y desinteresados, hacia las mismas metas inaccesibles de la Belleza y de la Verdad.

PROYECCIONES TRASCENDENTALES DEL AJEDREZ

Para el ajedrecista, el juego de ajedrez tiene una importancia y un interés vivo que no necesita trascender de sus lógicas maniobras. Lo ^{'''} sabe o lo siente no como un juego sino como una actividad vital. Puede llegar incluso a sacrificarle su vida, su comodidad, su fortuna y la gloria, según ejemplos magníficos que conocen todos. El ajedrez puede ser más que un juego, una pasión mental y orgánica. Juego en que inteligencia y sensibilidad, de consuno, hallan aplicación y satisfacción a un tiempo sin que legítimamente pueda exigírsele más. Ese es el ajedrez, así se lo maneja. Sin embargo, hay en el juego muchas otras cosas importantísimas. Jugándolo, simplemente, ha ido dándole configuración cada vez más rica de valores extraños a la técnica pura del juego mismo, algo así como en cualquier especulación trascendental en que las ideas (o las cosas) se convierten en nuevos signos para una operación superior, constituyendo un sistema independiente de las cosas.

Aun cuando el ajedrecista haya permanecido ajeno a los problemas trascendentales que el juego plantea en sí, en otros órdenes de la concepción mental, y que no haya borrado el procedimiento para coordinarlo con la cultura, a él le debemos lo que este juego ha llegado a ser. Por su grado de desarrollo, de afinación en el cálculo y de complejidad intelectual, puede considerársele como compendio de una clase de actividades *sui generis*. De ningún otro modo hubiera podido revelársenos bajo un conjunto tan notable de signos mucho más privativos que el de cualquier ciencia, mucho más alejado del mundo de las cosas materiales y sus leyes.

El ajedrez es, en efecto, ese complejo sistema de movimientos de las piezas sobre el tablero, ajustados a una convención estricta que no da lugar, en términos absolutos, a ningún equívoco ni conflicto extraño al juego mismo.

Tableros y piezas: eso es todo lo que podemos entender por formato y materia; capacidad mental e intuición ajedrecística : eso es todo lo que debemos entender por contenido, teoría y método.

Pero hay otra - posiblemente otras - posibilidad de concebir y analizar el juego, como sistema cerrado de esas muy simples convenciones precisas y categóricas, construido por la mente del hombre, limitado en términos absolutos a un campo de observación y a notas lógicas, que constituyen una materia de análisis, acaso la mejor constituida de todas las concepciones teóricas y la que ofrece en rigor ninguna posibilidad de interferencias de fenómenos extraños. La filosofía a que puede dar lugar es un valor, una superestructura extraña que poco puede auxiliar al ajedrecista. El método de la lógica está dado por el juego mismo, por la clase y disposición del material constitutivo y la inteligencia se somete a la condición del más dócil y sumiso instrumento de investigación. Porque, en efecto, el ajedrez es un sistema lógico que exige que sea pensado conforme a sus propias leyes y el pensamiento no puede alterarlo. Todo, el cosmos entero de esa concepción , con todas sus leyes está dado y es reconocible teóricamente. Un mundo, en fin, constituido por sus propias reglas, como el de la matemática, pero donde la inteligencia tiene constante limitación que le impide extraviarse y divagar, mezclar términos de otras actividades, aumentar, disminuir ni deformar esa realidad absolutamente dada. Puede haber varias matemáticas pero sólo un ajedrez.

El ajedrez, que ha sido concebido, practicado y profundizado en sus análisis a través de siglos por hombres de inteligencia eminente, tiene ya una forma correlativa de la mente humana. Eso es cuanto le ha sido posible rendir hasta hoy, aplicando su trabajo, con un solo idioma de pensar, a un mundo de fenómenos y posibilidades conocidos sin incógnitas y con todas las posibilidades teóricamente implícitas. Visto así, el ajedrez es ya una ciencia, como anticipara Leibnitz, la más concreta y simple. De ahí sus vínculos específicos con las otras creaciones puras del intelecto: la matemática y la lógica. Pero como está representado plásticamente y sus notas corresponden a las de la sensibilidad tanto como a las del juicio, su valor artístico es el del arte puro.

El estudio trascendental de ese juego, científica o estéticamente considerado, daría lugar, pues, a una filosofía *sui generis*, a cuyo método podría aplicársele, condicional y transitoriamente, el de las ciencias físico - matemáticas y de la estética. Tendríamos así, para el ajedrez, un valor, menor dicho, una axiología. Podemos aplicarle esos métodos porque nos resultaría imposible concebir los propios del juego, que habrían de comprender, no la teoría ajedrecística empírica sino la matemática de textura ajedrecística, sólo similar a la propiamente llamada así por la correlación de la materia lógica y por el rigor gnoseológico. Y como la matemática puede ser aplicada, en razón de constituir un instrumental paradójico, a otras series de actividades especulativas, siendo posible encontrar que puede combinársela con otras ciencias y artes, subsidiariamente, puede relacionarse el ajedrez con la vida misma, como juego que ha recibido y conserva impresas las pasiones y el drama de existir de los jugadores, pues el ajedrez no sólo se piensa sino que se vive. Por ende, varía si se quiere, una configuración moral análoga a la de las instituciones y los principios éticos que son también las proyecciones objetivas y sistematizadas de ese acto único de vivir.

El ajedrez ha sufrido a través de los siglos influencias de distintos órdenes, se puede afirmar que cada época ha influido sobre él, según el estado de las costumbres. No sólo son visibles los temperamentos en las partidas, sino la época, el país y el estado predominante de ese conjunto de factores que llamamos cultura, por necesidad de sencillez. En la tesitura de sus problemas, en la concepción del juego y sus perspectivas, en el método y en la técnica de jugarlo, hállanse influjos notorios del estado de las ciencias y del arte, hasta el punto de que es posible - espero - demostrar cómo coinciden las líneas generales e internas de las ciencias y de las artes contemporáneas. La característica es el estilo. Pues el ajedrez es también, un exponente de esa cultura, receptor por medio de sus cultores, de las agitaciones e inquietudes que el hombre transporta a las ciencias y a las artes. La forma estilística, que en cada período de transformación honda de la cultura toma el ajedrez, coincide con la forma estilística de las manifestaciones predominantes de la cultura: la física, la matemática, la música, la plástica y la filosofía.

El primer problema del ajedrez correlativo a las ciencias físico - matemáticas, es el del espacio, la fuerza y el tiempo. Los fenómenos ajedrecísticos que se producen en este campo del ajedrez son vistos en cada

siglo conforme a la concepción de esas ciencias. Desde Fillidor, que inicia la correlación de estructuras mentales del ajedrez y de las ciencias y las artes. El concepto kantiano del espacio y del tiempo rige la concepción ajedrecística. El siglo XIX tiene en el ajedrez sus escuelas clásica, romántica y realista, como en las ciencias y las letras. El ajedrez tiene la forma y el contenido positivista de las ciencias; el espacio, la fuerza y el tiempo son tres categorías *a priori* autónomas, que pueden investigarse separadamente o relacionarse combinándolas entre sí. Pero en el siglo XX en que nace la escuela hipermoderna, toma las características de la música polifónica, de la plástica, de la poética simbolista, de la física de los cuantos y de la teoría de la relatividad - etapa que Spengler llama faústica -. Espacio, fuerza y tiempo son funciones que se reducen a un concepto integral en ecuaciones. Ninguna de esas categorías se mantiene autónoma y el concepto energético de la física se asemeja siempre, como el de la geometría euclidiana, a los fenómenos que podemos contemplar hoy en el juego. El juego es el mismo, pero su espíritu, su estilo, su concepción de "su realidad" han cambiado.

Esos son los tres conceptos fundamentales en ajedrez; pero se ve bien que apenas tienen relación con la partida que el jugador juega, regida sólo por conceptos empíricos. Y, sin embargo, el concepto del espacio, de la fuerza y del tiempo que tenía Philidor, no es el mismo que tuvo Steinitz; ni el de éste es el de Capablanca y Reti. Los analistas del juego dan clara idea de esta transformación muy afín a la ciencia y el arte contemporáneos; el lenguaje de Reti, Niemzowitsch, Breyer o Alekhine es otro y necesitan emplear, inevitablemente, imágenes de concepciones actuales de la ciencia y del arte.

Los trabajos de análisis matemáticos del juego pueden situarse en sus comienzos, hacia el 1759. Aun hoy la matemática no se ha aplicado al estudio de las funciones ajedrecísticas; posiblemente ello supera la posibilidad actual de esa ciencia. Posteriormente, C. F. de Jaenisch, en *Applications de l'Analyse Mathématique au Jeu des Echecs* (Petrogrado, 1862), amplía esos estudios siempre dentro de la geometría euclidiana, de la mecánica clásica y - que yo sepa - no se adelanta de ahí. Pero ya Snonko - Borowski, Steinitz y Lasker representan el positivismo y la concepción positivista en ajedrez, independizando, a su vez, el juego de la matemática pura. Es el pleno dominio de estos principios, con arreglo a los cuales Bardeleben, Maroczi y Tarrasch construyen la nueva teoría posicional del ajedrez. Capablanca, por genial intuición y sobre la partida viva, no en el análisis, abre nuevas perspectivas al hipermodernismo con que el ajedrez pasa a ser concebido según una mentalidad concomitante con la del matemático y el físico del siglo XX, aunque no haya habido quien, de la ciencia matemática, descendiera al estudio de los fenómenos del ajedrez. Ese es el estado actual del análisis del juego, retraído nuevamente por los teóricos del ajedrez^{iv} como ajedrez. Espacio, fuerza y tiempo, no pueden ser tratados ya con la concepción simplista de las categorías apriorísticas: se convierten en una ecuación de funciones complejas e intercambiables. Estos problemas son indiscutiblemente muy difíciles y requerirían una dedicación casi exclusiva. Naturalmente, la falta de unidad positiva y de aplicación reversible al campo de las ciencias y de las artes condenan al ajedrez a proseguir su camino

paralelo y a distancia, en espera del teórico que encuentre una axiología matemática completa.

Asimismo, el arte tendría en ajedrez un material insospechablemente rico y emotivo para el artista. No es metafórico el apotegma de Capablanca de que el ajedrez es el drama más intenso de la inteligencia del hombre, ni arbitrario el juicio de Alekhine que considera al ajedrez como arte tanto como artista al jugador. Hay en este juego un contexto sutil de estética trascendental que lo relaciona con lo tectónico y fundamental de las otras artes, en impresiones de belleza, armonía y precisión. Como a la física y la matemática, la belleza le es inherente y sus demostraciones en la partida tienen categoría estética. Ajedrecistas como Morphy, Tchigorine, Charousek, Lasker, Botwinik y Alekhine, entre otros, han creado una belleza de sensibilidad, cuyos valores se perciben en la calidad, el ajuste del pensamiento que construye un todo sinfónico de estilo superior, que no puede ser percibida ni auxiliada siquiera por los sentidos ni por la experiencia de los sentidos. Las leyes de este mundo estético, como las de ese mundo matemático, exigirían profundos análisis y hasta un lenguaje expositivo nuevo; pero momentáneamente también, el estético podría formular sus leyes y su tabla de valores, si se aplicara con devoción y paciencia al estudio de esos fenómenos en que la sensibilidad juega un papel tan importante como la inteligencia abstracta.

A estas filosóficas derivaciones, que no son de ningún modo caprichosas, sino que están contenidas en la índole y configuración misma del juego, no se le han concedido aun bastante tiempo y amor; no hay sino elementales y casi siempre groseros intentos de una matemática y de una estética ajedrecísticas que mas bien han contribuido al desdén del hombre de ciencia y del artista por esta clase de problemas. Pero también el arte, principalmente si se toman como puntos de referencia la poesía, la música y la arquitectura, podría concurrir a valorar el tablero embelleciendo para todos un campo inmenso de belleza aun desconocida sino por atisbos casuales, como en las partidas de Anderssen, de Morphy, de La Bourdonnais o de Capablanca. En los torneos se ha instituido ya hace tiempo el premio de belleza. Los ajedrecistas prosiguen ajenos a esos atractivos trascendentales, su trabajo - casi solos - en ese mundo maravilloso cuya configuración tiene siempre, además de los elementos materiales que por erosión le transportan las otras formas contemporáneas de la cultura, un contenido propio de belleza y de exactitudes. Ellos trabajan como trabajaron antes con la intuición de esas formas trascendentales de exactitud y belleza, satisfaciéndose con el trabajo mismo y con el gozo inconcebible para el profano, de la creación o de la admiración en la obra reproducida. Así perpetúan y enriquecen el caudal vivo del cálculo y la emoción, que el ajedrez conserva como receptáculo cada vez más rico de esos aportes, y que preservará de toda catástrofe ese mundo puro del espíritu, sin cuyo disfrute el hombre no puede alcanzar una de sus más legítimas y nobles imágenes de sí mismo.

EL ESPACIO

El tablero de sesenta y cuatro casillas estructura el espacio total en ajedrez: un cosmos, pero solamente como suma de las condiciones espaciales para que la partida pueda ser. El espacio físico representado materialmente por el tablero es una imagen grosera del espacio ajedrecístico, a semejanza de las piezas con respecto a las fuerzas. Pero cierra un campo de fenómenos el ajedrez, fuera del cual no sólo no existe otro espacio ni posibilidad, sino que mentalmente es en absoluto imposible agregarle nada. En su misma limitación contiene su totalidad e infinitud.^v

Esa limitación de las sesenta y cuatro casillas cierra a la vez la concepción plenaria mental de lo que entendemos por ajedrez. El ajedrez se concibe y se realiza condicionado por ese espacio, y dentro de la técnica y de la concepción mental reviste un grado de suprema perfección. Vale decir que ni por un instante el pensamiento concibe tal limitación ni la necesidad de un "plus" para operar. Los bordes del tablero son el límite absoluto de la posibilidad de pensar ajedrez.

Pero el espacio "vacío", el tablero sin piezas, no es más que uno de los datos de la convención previa del juego: una categoría apriorística representada groseramente. Ese espacio óptico y táctil se identifica con cualquier superficie, sobre la cual puede trazarse un sistema geométrico^{vi}. Por cualquier posición lógica de piezas el espacio toma valor como espacio ajedrecístico exclusivamente. Si esas piezas se colocaran al azar, de modo que no resultara una posición, tampoco existiría el espacio ajedrecístico porque el tablero sólo adquiere tal sentido cuando hay una posición de piezas conforme a la convención del juego. También adquiere **valor**, que es otro problema. Desde ese momento el supuesto espacio geométrico desaparece como tal y únicamente existe en función de las posibilidades ulteriores del juego. Esto quiere decir que se proyecta a una dimensión del tiempo, que se relaciona más que con el valor ajedrecístico con el valor estratégico. Una posición lógica - excepto el término final de una serie de operaciones, mate o ahogo - es mentalmente igual a una función. El espacio es, por lo tanto, lo que condiciona mentalmente las evoluciones del juego; como dijo Roberto Grau: "es lo que da forma al ajedrez".

Tal espacio, configurado por los valores ajedrecísticos y estratégicos, puede ser visto como una categoría apriorística "constituida por la posición variable y relativa de los cuerpos", según la definición cartesiana, o como la condición previa de los fenómenos en el sentido kantiano^{vii}. Alfil y torre dan a ese espacio las características fundamentales de espacio bidimensional; pero no es un espacio ajedrecístico todavía sino configuran las piezas una posición lógica posible: el alfil y la torre sólo dan dos direcciones esquemáticas. La dinámica propia del juego resulta de los movimientos combinados de todas las piezas. Con ellas el esquema espacial se convierte en un campo de funciones, y el esquema espacial se pospone al esquema de la partida en que las fuerzas - las piezas - configuran un sistema dinámico o de tensiones. El espacio geométrico sin piezas deviene espacio físico dentro del que cualquier posición lógica crea el espacio ajedrecístico, no aun el espacio estratégico.

Ese espacio no tiene una forma fija, permanente: tiene todas las formas propias de cualesquiera posiciones o de la serie en que cada posición se

desarrolla. A cada jugada cambia su forma, su estructura, con arreglo a la partida, por lo que sufre ya la deformación relativa al desarrollo de la serie, como es claramente visible en los problemas de mate.

Otro tópico interesante es el de la contigüidad de las casillas. Existe, aparte de la contigüidad espacial dada por el tablero, otra muy curiosa dada por el movimiento de las piezas. A la contigüidad de casilla con casilla se opone la contigüidad de pieza con pieza. Más claramente: la relación de fuerzas en que se encuentran las piezas crea un distinto sentido de contigüidad espacial. Por ejemplo: para el caballo, las casillas de 1C y 3C o 3A están contiguas; para la torre, las de 1T y 8T, de donde esas casillas están inmediatas para cada pieza. Dos alfiles del mismo bando no pueden estar contiguos, puesto que jamás han de hallarse en la misma diagonal. Para el caballo, como ya se dijo, están contiguas todas las casillas que caen bajo su acción; y, sin embargo, lo están asimismo con muchísimas otras desde donde puede ser atacado. El concepto de contigüidad depende por esto del movimiento inherente a cada pieza y de su situación, de donde puede ahora extraerse esta paradójica conclusión: el espacio nunca está dado por el tablero en que las piezas se apoyan, sino por el tablero en que se apoya la partida.

En consecuencia, hay casillas que no tienen contigüidad en el espacio ajedrecístico, aunque la tengan en el espacio geométrico. Además, hay la contigüidad según las limitaciones. Hasta ahora hemos considerado el espacio muy elementalmente, aun tratándolo como espacio de las operaciones, es decir, como un tablero ocupado por piezas, pero que a efectos de las explicaciones fuera como si estuviese vacío y libre. El concepto de contigüidad en las limitaciones se concibe tomando como referencia las ideas de Franklin K. Young (*The Grand Tactics of Chess*) para la estrategia, en lo que llama "horizonte espacial de las piezas".

En las jugadas estratégicamente irrealizables no existe siquiera la contigüidad de pieza con pieza, según su capacidad de acción. Las piezas tienen el horizonte espacial que dominan, sea dentro de los límites que fija el tablero, sea de los límites que fijan las piezas del mismo color o de los límites que imponen las piezas que "no deben" tomarse o las casillas que "no deben" ser ocupadas.

Si hubiera de concebirse el espacio con arreglo a la mecánica del juego, no existiría el espacio ajedrecístico representado por el tablero, sino que tendría formas extrañísimas, conforme al esquema de las fuerzas en el desarrollo de la partida. Estaría configurado por el conjunto de las piezas de ambos bandos, cambiando alternativamente, en total, de sentido; pues aun hay que considerar que cuando han de jugar las blancas, para las negras no existe el espacio sino saltando sobre un "tiempo de deformación".

En ese proceso de evolución del sentido del espacio ajedrecístico podría decirse que en Filidor tiene una configuración óptica y geométrica, ajustada a una táctica que obedece puntualmente al movimiento individual de las piezas o a grupos muy particulares. Morphy relega a segundo término el espacio en la concepción dinámica de la partida donde predomina la configuración de las fuerzas y del tiempo, convirtiendo el esquema del espacio estático de Filidor

en el campo vibrante de la concepción hipermoderna, que concibe el espacio como uno de los tres términos de la ecuación ajedrecística.^{viii}

En fin, dentro del nuevo concepto del espacio ajedrecístico caben dos distinciones: el espacio estratégico y el espacio táctico. El primero resulta de la concepción general de la partida, condicionado a las posibilidades técnicas de una buena jugada (o serie) . Correlativamente, "horizonte estratégico" es el desarrollo lógico de las fuerzas representadas por las piezas - en cualquier posición ajedrecística - limitado, como se dijo, por las mismas piezas. Por otra parte, el espacio táctico se limita a la posibilidad material del movimiento de la pieza, por lo que habría un espacio *sui generis* para cada una, según su clase: alfil, caballo, etc. ^{ix}Cada pieza tendría su espacio táctico intransferible: el de la torre es asimétrico respecto al del alfil, y el alfil sólo opera sobre un espacio de dirección oblicua con treinta y dos casillas, aunque pueda ser atacado desde todos los puntos de un espacio de sesenta y cuatro. El "horizonte táctico" sería simplemente el del desplazamiento de cada una de las piezas, dentro de la concepción a que obedece un particular movimiento, conforme a la más vasta amplitud del horizonte estratégico. Por lo que coexisten, en efecto, en cada posición, dos espacios: el que coincide con las sesenta y cuatro casillas, que permanece inalterable como esquema convencional del juego, y otro limitado por el horizonte estratégico y condicionado por el horizonte táctico , compuesto por las casillas ocupadas y por aquellas otras que se pueden ocupar durante el desarrollo de la partida hasta el fin. Estratégicamente, para muchísimas partidas, podrían suprimirse casillas, o dejar casillas negativas, ya que ninguna pieza llega a ocuparlas ni sirven como posibilidades a la necesidad estratégica de la concepción. Cada partida tiene, pues, su tablero. Pero aun dentro de la peculiaridad espacial de cada partida, a cada movimiento, el espacio varía; y tal espacio , "de la misma forma que la partida", sólo se da como campo espacial de las operaciones si se superponen todos los espacios correspondientes a todas las jugadas. Y, además, habría la posibilidad de tomar en cuenta no sólo el espacio útil sino aquella porción que era indispensable para concebir armoniosamente las variantes posibles, aunque no se hayan hecho, y que extendería un "plus" de espacio accesorio entre el configurado por la partida y el esquema apriorístico del tablero.

ⁱ Desde este párrafo inicial hasta "puedan seguir por él con más libertad, con más seguridad y con más fuerza" fue editado por el diario *La Nación* de Buenos Aires, el domingo 23 de marzo de 1924, con el título de "Un ensayo sobre filosofía del ajedrez" .

ⁱⁱ Desde este párrafo inicial hasta "las mismas metas inaccesibles de la Belleza y de la Verdad", fue editado por el diario *La Nación* de Buenos Aires, el domingo 30 de marzo de 1924 , con el título de "Un ensayo sobre filosofía del ajedrez".

ⁱⁱⁱ El texto de Proyecciones trascendentales del ajedrez con el que trabajamos es un borrador escrito a máquina plagado de flechas con continuaciones manuscritas, correcciones y añadidos; repeticiones y tachaduras, que se encuentra en la Fundación Ezequiel Martínez Estrada. Entre esos añadidos había una oración que eliminamos porque no sabíamos dónde colocarla. Es la siguiente : "Y el caballo en su evolución sobre todas las casillas del tablero simboliza la imagen del espacio".

^{iv} Desde "Posteriormente" hasta "del ajedrez como ajedrez" es el fragmento que poseía en el original una nota al margen, manuscrita del autor que decía: "Pasar a Cultura" . No la obedecemos porque no había marca del lugar hipotético de "Cultura" en el que iría supuestamente el fragmento.

^v Desde este párrafo inicial hasta “ por la partida y el esquema apriorístico del tablero”, fue editado por el diario La Nación de Buenos Aires , el domingo 17 de enero de 1943, con el título de “Proyecciones trascendentales del ajedrez: el espacio” .

^{vi} Nota del autor: Hay relaciones estrechísimas entre ajedrez, matemática y música; están dadas por el oído interno como aparato complejo de los sentidos, del espacio, el tiempo y los números. El espacio ajedrecístico ninguna relación tiene con la vista y el tacto, pues: en las partidas “ a la ciega” la nota tónica de espacio está dada por la posición. Como mera enunciación de este interesantísimo tema de la concepción auditiva del ajedrez, debo transcribir la siguiente aseveración de Elle de Cyon: “Mis investigaciones anteriores me han demostrado que los canales semicirculares deben ser considerados como el órgano del sentido geométrico, y hemos demostrado en otra parte que también del sentido aritmético. En resumen: el laberinto del oído encierra dos órganos de sentidos matemáticos: el del espacio y el del número y del tiempo”. (*L'Oreille, organe d'orientation dans le temps et dans l'espace*, IV, 9). El más grande de todos los ajedrecistas, Filidor, el único realmente genial según Capablanca fue uno de los mejores músicos de su época y el primero que jugó simultáneas “a la ciega”.

^{vii} Nota del autor: “Ahora el ajedrez es puramente abstracto. El tablero y las piezas son figurativos, representaciones del ajedrez abstracto, así como en la geometría analítica las funciones figurativas están representadas por curvas” (Ricardo Reti: *Modern Ideas in Chess*).

^{viii} Nota del autor: Es interesante subrayar el paralelismo entre estas dos concepciones del ajedrez con las dos concepciones de la mecánica: la clásica y la relativista . En esta última, la mecánica se concibe como una indisoluble unión de espacio geométrico, tiempo y gravitación (o curvaturas producidas por la inmersión de las masas) .

^{ix} Nota del autor: La relación matemática entre el movimiento o desplazamiento de una pieza y el espacio total del tablero ha dado lugar a interesantísimos estudios, como el de las ocho damas, del máximum o del mínimum de piezas, del salto del caballo. Con su salto, aparentemente irregular, esta pieza da un sentido mágico al tablero según los estudios de Euler, De Moivre, Roget Vandermonde, Collini, Wandsdorff, Ciccolini y Jaentsen.

FUERZA

Considerada en su conjunto, la partida de ajedrez es un sistema estático de puntos de fuerza combinados, que actuando reaccionan y producen un equilibrio más o menos duradero y efectivo. En tanto dura la partida, este equilibrio subsiste y el hecho de que un bando cuente con mayor cantidad de fuerzas no implica que se haya roto ese equilibrio en su favor, sino que puede ocurrir lo contrario, como en las posiciones de problema. En compensación, a la menor suma de fuerzas, puede haber fuerzas de carácter posicional compensatorio y en rigor no puede hacerse un balance definitivo hasta realizado el mate; esa equidad, ese equilibrio se dará como existente en tanto se juega, aun cuando en muchos casos la imposibilidad de restablecer ese equilibrio sea evidente y la partida esté decidida, ya se abandone o se prosiga hasta el fin.¹

La posición inicial es de perfecto equilibrio, y el jugador de blancas al hacer el primer movimiento trata de romperlo a su favor. El negro procura a su vez volver al equilibrio, cuando no obtener ventajas de otro orden, compensatorias. Es verdad que desde ahora - seguido el juego con absoluta perfección, lo cual no es posible en la realidad - el negro juega en función del blanco; pero también es cierto que el blanco juega en función del negro, en cuanto actúa según la posición contraria, y en cuanto no se desarrolla una serie matemática paralela, como el desarrollo de una ecuación cuyos términos fueran las dos primeras jugadas, sino que cada bando da a la partida un cariz que juzga serle ventajoso con lo que el blanco puede hacer juego defensivo. La noción de ese equilibrio y la búsqueda del procedimiento para romperlo, constituye la técnica del ajedrez.

Puede haber equilibrio en las posiciones simétricas, como se suele lograr hasta muy avanzada la partida en la apertura de los 4 caballos y del *Giuoco piano*. Es el equilibrio evidente, que se comprueba por anulación simétrica de las fuerzas de sentido contrario.

Puede haber equilibrio complejo, por ejemplo, cuando una dama compensa dos torres, un caballo dos o tres peones, y también cuando la posición, la fuerza posicional compensa la fuerza material, por ejemplo, la partida clásica de Mc Donnell - Labourdonnais en que la posición y las piezas menores compensan la dama o la famosa partida de Reti - Tartakower.

La fuerza es potencial cuando es de "ventaja" (poder hacia el futuro y potencial) y aplicada cuando es de posición. De modo que una posición es una carga de energía potencial resultante de la energía aplicada, pues sin esa potencialidad de la posición la otra no existiría. Esa fuerza es exclusivamente posicional, pues si bien se relaciona con el valor de las piezas y su situación en el tablero, el valor de las piezas está dado por su relación entre sí y con las del adversario en la posición actual más que por su potencialidad absoluta o sus posibilidades de acción en términos generales.

El tablero es un campo de fuerzas. Las cuatro casillas centrales contienen *per se* más fuerza que las demás; las cuatro esquinas son las que contienen menos. Hay las columnas y las diagonales. Cada casilla potencia a la pieza que está en ella dentro de una posición. Las columnas vertebrales son más fuertes que los peones que avanzan en esa posición.

Las piezas son fuerzas condensadas, actuales y potenciadas, que se desarrollan en el tiempo. Se combinan y conjugan y cada movimiento altera la totalidad de las fuerzas de relación. Una posición es una estructura de fuerzas y la fuerza de cada pieza está dada por su relación con las otras, por su coparticipación y colaboración.

Existen fuerzas activas y pasivas, piezas que obstruyen y piezas neutralizadoras de fuerza como, por ejemplo, los peones (la menor fuerza del peón hace que la dama pueda atacarlo).

Algunas fuerzas sufren un aumento progresivo como es el caso del rey o de los peones, otras son simétricas como las de las torres o los alfiles y asimétricas como es el caso de los caballos. En el caso de la dama, se puede hablar de una fuerza proteiforme.

Disminuir el volumen de fuerzas por la supresión de piezas puede ser en algunos casos un aumento de potencial y debe tenerse en cuenta que hay mayores fuerzas en acción en los finales de partida. En los problemas de ajedrez se destacan, por su parte, las fuerzas ocultas.

La dirección de las fuerzas puede ser: irradiante (dama), frontal (peón), lateral - longitudinal (torre), radial (rey y dama), oblicua (alfil). El peón es el dueño del tablero al final, existe una fuerza acumulativa del peón conforme avanza a "8" y sufre una transformación mágica al llegar a "8" mientras que, por lo regular, la fuerza del caballo está en el segundo salto. Los peones que son las piezas más débiles multiplican sus fuerzas actuando en cadenas.

Cada pieza, por la convención de su valor, es una unidad de fuerza. La unidad de valor, como fuerza, está dada por la capacidad de acción, y ésta se califica por su movimiento. Cuanto mayor es la capacidad de movimiento de una pieza, más fuerza tiene porque la pieza vale, en fuerza, según se mueve.

Cada pieza o unidad de fuerza vale lo mismo que otra de su clase; pero correlacionadas entre sí puede establecerse una escala, tomándose al peón como unidad tipo: 1 . En el transcurso de la partida, el valor de fuerza de una pieza está condicionado por la situación en la posición de manera que pasan a tener simplemente valor funcional.

El siguiente cuadro de valor de las fuerzas absolutas comparadas, corresponde a diversas autoridades:

AUTORIDADES - REY - DAMA...-TORRE - ALFIL - CABALLO

Eliasstein	"	Eq. 8	-4	Eq. 3	3 = A
Peter Pratt	"	Eq. 10	= 5,55	= 3,50	= 3,75
William Lewis	"	Eq. 11	= 5	+ d. 3 =C	+ d. 3 =A
J. F. Mouret	"	Eq. 11	= 5	=3=C	=3=C
G. Von Oppen	"	Eq. 10	5,5 a 5,6	d. 3,5 a 3,6	d.3,5
<i>Chess Player 's Chronicle</i>	"	Eq. 7,5	"	"	"
Howard Stauton	"	Eq. 9,94	5,48	3,50	3,05
Duncan Forbies	3	Eq. 11,5 a 12	5,5	3,50	3,25 a 3,50

<i>Strategie raisonnée</i> "	Eq. 10	5	3= C	3= A
Von der Lasa 3	Eq. - 3 pm	pm 1 3 T	3= C	3= A
G.F. Neumann "	Eq. 2 T = 3 pm	4,50	3= C	3= A

Se trata aquí del valor relativo de las piezas del ajedrez siendo el peón la unidad (- menos; Eq. Igual; pl. Más; pm pieza menor; A = o un poco menos; B = o un poco más)."

Los valores absolutos que indican este cuadro son teóricos. La alteración de los valores absolutos responde a:

- la posibilidad que cada pieza tenga, en un momento dado, de modificar por su cambio de ubicación en el tablero o por la posibilidad de ese cambio, o por su cambio de función , el "sentido de una posición".
- por el conjunto de las demás fuerzas que concurren a la acción.
- por el conjunto de las demás fuerzas que pueden, de inmediato o al cabo de ciertas evoluciones, concurrir a la acción, y según sea posible que concurren en el momento preciso.
- por el cómputo de los valores individuales de las restantes piezas más ésa, si la partida tiene un cariz posicional y se resolverá por reducción a elementos más simples sin posibilidad de mate hasta una reducción de piezas que mantenga el equilibrio posicional.
- por el grado de actividad (ataque), defensa (estática) o de acción ulterior (potencial) .

La fuerza , pues, está condicionada por el espacio, según la posición de las piezas de cada bando, o del bando contrario en su relación con aquellas. Es un concepto, una forma de entender " un valor" , según cierta clase de operaciones que se efectuarán indefectiblemente según las convenciones que constituyen el sentido y la lógica del juego.

Lo que se entiende comúnmente por movimiento de una pieza es, casi siempre, el transporte de una de estas unidades de fuerza de un sitio a otro del tablero. Cada movimiento implica un cambio de estructura de la posición.

A la posición clásica del movimiento como desplazamiento de la pieza, siguió el concepto estratégico del cambio de modo de la acción; y, en fin, dentro de la energética de la escuela moderna, el concepto de una deformación total de la posición. El movimiento de una pieza no puede ser entendido hoy como un transporte material o dinámico de una unidad de un punto a otro, sino como un aspecto completamente nuevo de la interfunción de todas las piezas en la totalidad del tablero. La potencialidad que en la pieza está implícita por su facultad para moverse, afecta a todo el sistema integro de la partida.

Puede haber, inclusive, una alteración del valor de las piezas y de las casillas restantes como consecuencia del movimiento de una pieza, mucho más importante estructuralmente que el cambio de varias piezas. Los cambios de piezas que conducen a una simplificación conservando las fuerzas en equilibrio, por substracción de parciales simétricos y equivalentes, no tienen

tanta importancia como un simple movimiento de peón. En todo cambio de piezas por simplificación, la fuerza permanece relativamente la misma.

En este aspecto, pueden aplicarse al ajedrez los siguientes principios de la Estática: "Dos fuerzas aplicadas en la misma dirección y sobre un punto, pueden ser neutralizadas por sólo una fuerza igual a la suma de las otras, aplicada sobre el mismo punto y en dirección contraria" (I, 195). Postulado: "El equilibrio de un sistema de fuerzas no se altera agregando otro sistema de fuerzas, si éste está en equilibrio cuando actúa solo sobre el sistema de cuerpos (superposición)" . Postulado (197) : "A un sistema de fuerzas, en equilibrio o no , siempre pueden agregársele o restársele fuerzas opuestas; esto es, iguales, contrarias, y teniendo el mismo punto de aplicación, sin que el sistema sea perturbado" .

Teorema I : "De un sistema de fuerzas en equilibrio se puede suprimir otro sistema de fuerzas, siempre que el sistema opuesto, actuando por sí mismo, esté en equilibrio" (Möbius , *Lehrbuch de Statik* , 1837).

Teorema II : "De un sistema de fuerzas que mantiene en equilibrio un sistema rígido de cuerpos, se puede suprimir una parte, siempre que está, obrando sola, esté en equilibrio - supresión de D y 2T contrarias - "

Teorema III: "El punto de aplicación de una fuerza puede transportarse a otro punto de la línea de su acción, siempre que esté rígidamente conectado al primero". (La D que pasa a defender la misma pieza desde otra casilla).

"Dos sistemas de fuerzas son equivalentes, si uno de ambos está en equilibrio con el opuesto del otro. Las fuerzas cuyas líneas de acción encuentran puntos y ejes fijos, pueden suprimirse, sin perturbar el efecto del sistema al que pertenecen. Más fuerzas concurrentes y no en equilibrio, pueden ser equilibradas por una sola fuerza" .

"Tres fuerzas concurrentes en equilibrio yacen en un mismo plano".

"La resultante de dos fuerzas concurrentes no varía sustituyendo a dos o más fuerzas su resultante y cualquiera sea el orden de la composición parcial; esto es, debe gozar del principio asociativo y conmutativo".

"La resultante de dos fuerzas concurrentes no varía como quiera que se desplacen en el espacio."

"El vector de la resultante de más fuerzas concurrentes es la suma de los vectores de la singular fuerza oponente" . (Ley de Leonardo de Vinci).

"Las coordenadas de un sistema que está compuesto de otros más, son la suma de las coordenadas de los sistemas regulares, respecto a cualquier centro" (211) . "Las coordenadas de dos sistemas opuestos son iguales, y de signo contrario" . "Las coordenadas de un sistema de dos fuerzas, teniendo la misma línea de acción, iguales y contrarias, son nulas y recíprocamente" .

Se pueden en infinitos modos agrupar y componer las fuerzas de un sistema de manera de reducirlo a un sistema (equivalente) de dos o de una fuerza; las coordenadas del sistema primitivo y de aquel reducido, son las mismas.

El "Movimiento", pues, de una pieza cualquiera, significa un cambio en el **proceso** de la partida. Todo movimiento tiene conceptos ya existentes, y no

porque si se dijo que la posición inicial ya es una posición problema, como que contiene la serie, muy extensa del final.

Ciertamente, es reducido el número de partidas entre maestros en que el desequilibrio es de orden fuerza - fuerza, espacio - espacio, pues en toda posición han de verse dos conceptos de la fuerza en pugna, como en toda victoria debe verse la colaboración del que pierde. En caso contrario, la partida se anula, por carecer de valor ajedrecístico.

El equilibrio perfecto es el cero de las posibilidades, si se ha de continuar con lógica.

Considerada en su conjunto, la partida es en cada uno de sus momentos alternativos, un sistema estático de puntos de fuerza combinados, que actúan y reaccionan simultáneamente para producir un equilibrio más o menos estable y duradero. En tanto dura la partida, el equilibrio subsiste, pues aun quedan las fuerzas psíquicas de los jugadores para compensar cualquier pequeño desequilibrio. Tomadas en diferentes aspectos de su desarrollo, muchas partidas de Lasker dan para él un saldo desfavorable a simple vista, porque Lasker como nadie ha jugado teniendo en cuenta al adversario como uno de los factores computables en el juego. Bogoljuboff lo calificaba como el jugador psicológico, en este mismo sentido. El equilibrio ha de resultar en la práctica, de la resultante de las fuerzas ajedrecísticas y psíquicas. Cuando Morphy jugó con el Reverendo J. Owen su *match*, dándole ventaja de peón y de salida, esa posición desequilibrada materialmente era la verdadera posición de equilibrio.

Reti ha jugado muchas partidas admirables en que transitoriamente se colocaba en posición inferior sólo porque su plan era estratégicamente superior. Pues no se trata aquí de la partida que se desequilibra por error, por inevitable peripecia de dos jugadores que ven lo mismo, sino del desequilibrio que puede resultar de **una visión distinta** del sentido de la posición, como ocurrió en el *match* Anderssen - Morphy. Desde el primer movimiento de Blancas, el Negro procede por reacción o en función de aquél. Pero contestando el primer movimiento por Negras, ocurre algo semejante al contrario y de ahí que, desde el punto de vista de la fuerza, el equilibrio se restablezca porque ambos juegan - **en función de** - a mantener el equilibrio para sí y a romper el equilibrio contra el adversario.

Como una pieza no es una unidad simple de fuerza, un movimiento tampoco es una unidad simple; lo completa el movimiento de respuesta y el conjunto de movimientos previstos, según el plan al cual obedezca el movimiento aislado. Por tanto, aun como cambio de estructura de una posición, el sentido potencial de un movimiento, para reducirlo a valor concreto, depende de la réplica y de las series siguientes. En cuanto sentido, la verdadera unidad de fuerza que se pone en acción por el movimiento, comprende una serie alternativa, más o menos extensa, según las fases de tránsito de una posición dada a otra ideal, o según la estructura actual y absoluta de una posición dada, a otra relativa que es posible.

Las formas de fuerza puestas en juego por el movimiento de una pieza, pueden ser:

- a) pasando a ocupar casillas ocupadas, mediante captura.
- b) ocupando casillas vacías: para defender, para atacar, por estrategia, para pasar de ahí a otra.
- c) sirviendo de sostén a otras piezas
- d) oponiéndose: a fuerzas de igual clase (A contra A) o a fuerzas de distinta clase (T contra C).
- e) cubriendo puntos vulnerables (interposición).
- f) consolidando puntos ocupados o debilitándolos.
- g) libertando las líneas propias, si están obstruidas.
- h) obstruyendo líneas : que ofrecen chances al contrario, o que no ofrecen chances para sí.
- i) desarrollando el juego propio
- j) impidiendo el desarrollo del juego contrario.

Estas fuerzas pueden alterarse hasta lo total, según quien disponga del movimiento inicial; es decir, la fuerza que resulta de una posición puede ser negativa o positiva en mayor o menor grado, según jueguen las blancas o las negras. En este caso, el tiempo decide la instancia absoluta del valor de una posición.

La cantidad de fuerza en el comienzo de la partida es equivalente en ambos bandos, excepto la iniciativa que da un cociente favorable a las blancas. Prácticamente, sin embargo, la totalidad de las piezas de un bando corresponden a la totalidad de las fuerzas del otro. No se trata en la apertura de totalidad de fuerzas sino de totalidad de posibilidades. La posición inicial de las piezas, que Breyer consideraba una posición difícil, no es en realidad una posición, como no lo es la de mate, sino una preestructura o una posestructura.

Desde el primer movimiento de la apertura tenemos una posición de fuerzas en acción, a lo que pasa la simple posición de fuerzas en potencia, sin que, empero, pierdan este carácter potencial. El movimiento da un sentido, no sólo a la pieza que se mueve y a las restantes del mismo color, sino a todas las piezas del tablero. Desde este instante, hasta la posposición de mate, el juego conserva un equilibrio más o menos estable a lo largo de las alternativas y procesos. No siempre puede en adelante juzgarse de la fuerza total de las blancas o las negras; porque en el equilibrio de las fuerzas está inclusive el jugador como coeficiente de potencia. EL conocimiento exacto del cómputo de las fuerzas es de lo más difícil en el cálculo del ajedrez; únicamente los maestros saben cuándo hay que llegar a la tercera fase, o final, donde el equilibrio inestable es definitivo..

En las vicisitudes de la lucha, puede haber rupturas momentáneas de ese equilibrio de fuerzas y aparentes debilidades pueden ser estadios preparatorios de potencia, si ese momento del proceso de la partida es un tránsito en la serie de una posición a otra. Así en los problemas de finales, aún en situaciones lógicamente absurdas , la aparente debilidad entraña una

fuerza de conjunto que es la que en verdad decide. Los sacrificios se comprenden en este concepto. No puede juzgarse, pues, que la entrega de material o de espacio sea en resumen una debilidad o una serie de desniveles desfavorables, hecho a posteriori el balance. A compensar el sacrificio de la fuerza numérica y computable, pueden concurrir:

- A) recuperar con ventaja las piezas o casillas
- B) una ubicación mejor de las piezas eficaces
- C) la mayor actividad posible de un conjunto de piezas
- D) la reducción de eficacia de las piezas contrarias
- E) el fin de una serie de maniobras de conjunto
- F) el entorpecimiento de desarrollo del contrario

La escuela hipermoderna ha utilizado el juego de **compensaciones**, al integrar el concepto de una posición con valores de espacio, tiempo y fuerza como términos de una ecuación, conmutables entre sí.

Los finales y problemas eran ya hipermodernos; en tal sentido, el hipermodernismo ha trasladado a la apertura su problemática.

La apertura Anderssen y la Zukertork ofrecen la iniciativa al negro; la escuela hipermoderna ha demostrado que nada más inconveniente, a veces, que tener que jugar así. Con ellos comienza la estrategia moderna, en cuanto espera más del mal desarrollo de la contraria que de la propia fuerza desarrollada; ya que la contestación a P3 T D o C3 AR , concebidas con el criterio del que juega con las blancas en posición inversa, sería un error. La respuesta mejor, pues, a la apertura Anderssen y a la de Zukertork es la respuesta que debe hacer el negro como negro (celada).

La noción de ese equilibrio y la búsqueda del procedimiento para forzarlo favorablemente, constituye la técnica del ajedrez o sea, del aprovechamiento eficaz de la fuerza.

La simetría con el juego se sostiene hasta cierta altura del mismo, en la apertura de los cuatro caballos, por ejemplo, en el *Giucco Piano* o en la Defensa Francesa resulta de la distribución simétrica de las piezas en el tablero, que indica el propósito de prolongar las jugadas iniciales de apertura. Es típica de la concepción clásica de oponer casilla a casilla y pieza a pieza. Más interesante es la forma asimétrica típica de la escuela hipermoderna, donde un conjunto de valores complejos (pieza, casilla, posibilidad, tiempo) se coordinan con otro conjunto de valores complejos; en que la posición se cuenta como piezas, las piezas como tiempo y el tiempo como espacio, o en combinaciones análogas.

Los gambitos son asimétricos pero obedecen a una contextura clásica de las ideas de espacio y tiempo, o desarrollo. Por eso se han desechado en general. Se puede decir de ellos: " una necesidad de ir a las formas hipermodernas sin el contenido técnico ni mental de este tipo de juego".

El juego de combinación, a manera de los románticos: Mac Donnell, Labourdonnais, Anderssen y , a veces, Morphy, es ejemplar de la rotura de fuerzas materiales compensadas por las fuerzas mentales. Los románticos han suplantado la realidad con la imaginación. En último análisis, siempre el

ajedrez tiene razón sobre el ajedrecista y el análisis destruye la poesía superficial consolidando otra más firme y más noble . Eran roturas de equilibrio del orden que aquí estudiamos, aquellas partidas patéticas. El concepto intuitivo de los románticos acerca de la fuerza y su eficacia, resulta hoy por demás grosero. La verdadera fuerza del ajedrez está en las piezas y no en la mente del jugador, por decirlo así.

Véase la diferencia que hay entre esas concepciones bastas y, por ejemplo, el sacrificio de peones en la partida de Alekhine - Reti o en la de Capablanca - Tartakower. La escuela hipermoderna ha nacido de una nueva concepción de la fuerza, dando mayor importancia al movimiento, a la posibilidad del movimiento; más que al uso de la pieza, a la posibilidad de usársela en su momento oportuno. Toda jugada es la anulación de una posibilidad, según el concepto de Kierkegaard.

Así, a la ocupación de las casillas ideales, de Morphy, sucede la posibilidad discrecional de ocuparlas; y al buen desarrollo del propio juego, la concepción copernicana del desarrollo defectuoso del contrario, arrancándose el eje egocéntrico para colocarlo fuera de la ecuación jugador - jugador, en la partida.

Se diría que una fuerza desarrollada pierde posibilidades más valiosas y que todo lo que se realiza mata una posibilidad mejor, según ya sabía Dante en el mito de Beatriz. Ibsen lo sabía también.

Cuando se conoce la serie de jugadas obligadas, no hay concepto del tiempo. Las posiciones sucesivas están dadas.

¿Disminuye el total de la fuerza en acción por reducción de piezas? ¿No es igual la fuerza al principio que al fin?

Las fuerzas dependen, sin embargo, de los anticipos sobre la concepción hipermoderna del espacio que dominan y, en consecuencia, del que ocupan, como Morphy comprendió. Pero no sólo esto; más bien, del que dominan y están en situación de ocupar. Sobre este concepto se apoya aún hoy la estrategia. Sólo que no podemos ya considerar una posición como representativa de fuerzas actuales, sino fuerzas en proceso de devenir fuerzas seriales. Sólo hay dos posiciones fijas: una con todas las posibilidades y otra con ninguna: la inicial y la final. Desde la primera hasta la penúltima, las posiciones tienden a ser posición.

La pieza que da el mate concentra en sí la fuerza de todas las demás, y durante el proceso, por ello mismo, hay entre todas las piezas una especie de intercambio de esas fuerzas a la espera de que alguna lo consiga, según el sistema y la serie empleados. Tampoco en ajedrez interesa la muerte, sino el camino a ella. Y también en ajedrez, hay ya cierto predestino de la pieza que ha de consumir la victoria. Potencialmente, cualquier posición es sólo una previa posición, como cada jugada es una previa jugada.

En los problemas y mucho más en los finales, las fuerzas perdurables están compensadas por las fuerzas principales. Sin apariencias, las negras pueden disponer de mayor material, de una suma preponderancia de fuerza por el controlado valor de su pieza y, sin embargo, su posición es intransferible. Entran aquí en cuenta la situación ajedrecística de esa pieza,

su posibilidad de desplazamiento y acción agresiva, lo que en pocas palabras constituye la verdadera superioridad posicional y que es lo que en la mente del problemista ha quedado resuelto de antemano. La fuerza en una posición dada radica, pues, en las posibilidades futuras y no en el inventario o examen de las piezas y la posición anterior. Toda posición, en consecuencia, posee una fuerza potencial y ésta se valora conforme a un plan estratégico o táctica, es decir, conforme a su posibilidad de desarrollo en vista de una finalidad más o menos próxima y que es la que da realmente sentido y valor. Toda posición, excepto la de mate, es un estadio transitorio hacia posiciones venideras, en las que radica en potencia. El ajedrez es, en consecuencia, estrategia y táctica.

¹ Todo el capítulo denominado aquí "Fuerza" es el fruto del desciframiento de borradores bastante confusos, a máquina y a mano, que posee la Fundación Ezequiel Martínez Estrada. Se ha tenido que decidir sobre el orden de algunos párrafos, orden que no estaba marcado. Se han añadido acentos y efectuado pequeñas correcciones ortográficas.

² Este cuadro parece haber sido tomado en forma incompleta de *La Strategie*, de 1873.

EL TIEMPO

El concepto de tiempo en ajedrez no tiene nada que ver con el cronológico, con aquél que marca el sucederse regular, en fracciones constantemente iguales, de todo lo que varía . Nada más distinto del tiempo, en el concepto del ajedrez, tal como se interpreta en el análisis de una partida, que el tiempo que el reloj ha marcado en el juego de esa partida. Acaso la diferencia entre tiempo cronológico, histórico o físico, y tiempo ajedrecístico, tan evidente, nos sirva, por analogía, para concebir la diferencia que hay también entre los conceptos de espacio y fuerza ajedrecísticos y los mismos conceptos comunes o científicos. El tiempo en ajedrez es la eficacia con que se pone en actividad una pieza, la justeza con que se hace un movimiento que imprime fuerza al conjunto de las propias piezas de modo que no haya de corregirse si esa corrección implica a su vez una pérdida de fuerza.ⁱ

En realidad, en ajedrez no se ganan tiempos, sino que se pueden perder. El tiempo tiene un sentido inverso, casi siempre al que los mismos ajedrecistas han admitido. Y es extraño porque ya se ha reflexionado mucho sobre ajedrez, que no se haya caído en la cuenta de la acepción errónea que se da al concepto de tiempo. Hacer una jugada correcta, no es ganar un tiempo: es haber jugado bien, no haber perdido un tiempo. Se pierde un tiempo cuando se permite al contrario reforzar su posición. Se gana un tiempo cuando se obliga al contrario a debilitarse, porque el hecho de consolidar la propia posición no es el de ganar un tiempo, ni el de haber adquirido ventaja en absoluto, sino el de no haberlo perdido, de haber hecho lo mejor. El concepto de ganar un tiempo regularmente implica un contenido pesimista: que lo más fácil y lo más frecuente sea perder un tiempo, de modo que cuando se hace lo que se debe hacer, con toda corrección, se cree haberlo ganado. Insisto: se posee comúnmente un concepto erróneo sobre el tiempo en ajedrez.

La cuarta partida del match Morphy - Anderssen, que Steinitz calificó como una de las dos más grandes efectuadas por aquél, se realizó en media hora.

Ganar un tiempo es abreviar el proceso de potenciación de una partida; perderlo es paralizar, contener, demorar, la potencialidad defensiva o atacante, según el signo con que se esté operando, mientras el contrario aumenta su fuerza. La idea del tiempo en ajedrez es la evolución de las fuerzas tendiendo a dominar al contrario. Cuanto más rápidamente (con mayor economía de movimientos) se logre esta superioridad, mejor se ha invertido el tiempo. Parecería que en el transcurso de la partida hubiera tres fases: apertura, desarrollo y final.

En la apertura antes se juzgaba que se perdía un tiempo cuando no se llevaban de inmediato las piezas al juego. Se tenía un concepto de urgencia, utilitario, del tiempo. Ganar tiempos era desarrollar pronto las piezas; era hacer ligero, hacer pronto. Ahora se sabe que también se gana tiempo,

aunque se pierda en las primeras jugadas, si después las piezas podrán desarrollarse y actuar con más rapidez y eficacia. Se diría que se pierde tiempo al principio para recuperarlo luego con ventaja, lo que demuestra que el tiempo es sólo eficacia, fuerza. De modo que hoy se gana tiempo jugando despacio pero bien, acumulando fuerza potencial que pueda liberarse de inmediato en su momento oportuno; y se gana tiempo también evitando que el contrario se desarrolle con prontitud o haciendo que se desarrolle con excesiva prontitud, es decir, sin consistencia en su posición.

Hoy se cuenta el tiempo de dos modos: primero, ganar tiempo, que es algo positivo, como perderlo es sólo negativo para uno en cuanto puede ser positivo para el contrario; y, segundo, hacer perder tiempo al contrario, lo cual recíprocamente es ganarlo para sí. Esto más bien se entiende diciendo que se procura el desarreglo defectuoso del contrario, aunque gane tiempos. A veces gana tiempos avanzando mucho los peones en la salida (de ahí la defensa Alekhine P 4R C3AR) o situando en puntos alejados las piezas, sin formar un sistema bien conectado, solidario. Y esto es debilitarse, de donde el tiempo no puede tener sentido por sí mismo, sino como calificación positiva de la fuerza en un instante con relación al instante anterior. Si; tiempo es una diferencia entre la posición A y la siguiente A1; depende, pues, de la posición; y la posición es siempre fuerza.

Tiempo es la cantidad de movimientos que se emplean en formar ciertas figuras ventajosas, en hacer rendir a las piezas toda su fuerza, activa o potencial.

El tiempo no se mide para cada pieza, sino para todo el sistema. Aun cuando las torres no se muevan al principio, también para ellas pasa el tiempo (es decir, se deforma la partida) y lo van ganando o perdiendo según las piezas de su color lo ganan o pierden. El tiempo es, pues, homogéneo y total, pero sólo como integrante de los tiempos que integran, por cada pieza, ese tiempo absoluto. Ahora, lo relativo de ese tiempo, que es absoluto según el sistema de todas las piezas, está en el sistema de las piezas contrarias, del tiempo contrario. Tiempo relativo es, pues, el de cada sistema de piezas de un color, el cual puede descomponerse en las jugadas integrantes; tiempo absoluto, el del total de la partida, como sistema blanco - negro. Pero hay piezas que no entran en juego en muchas partidas, peones de caballo, peones de torre torres, suelen ser como inexistentes y, cuando la partida termina, puede decirse que han visto agotarse su vida, transcurrir - puesto que forman parte, aunque estática, de la partida - sin que pasara el tiempo.

Se dirá que cuentan sólo como reserva y que el contrario les dio un valor efectivo, al no atacar puntos defendidos por ella, al desviar hacia otro flanco el juego decisivo. Pero la verdad es que han existido en una zona sin lugar, sin tiempo, sin fuerza, aun cuando hayan cumplido una misión de fantasmas. Esa partida, en la que no se movieron los peones ni las torres y en que tampoco sirvieron de valla al paso de otras piezas, puede reproducirse en un tablero, del que faltaran esas casillas, y con un juego de ajedrez en el que faltaran esas piezas. Puede decirse, pues, que carecen de sentido. De no haber existido, la partida hubiese tenido otra fisonomía, pero eso está en el terreno

de lo posible, de lo conjetural; la partida verdadera, la que se jugó, la única posible, no los tuvo en cuenta.

Lo interesante en esta cuestión del tiempo, es que a veces y muy frecuentemente, conviene perder un tiempo. En muchos finales de oposición, gana el que dispone de más tiempos que perder. Y a esto todos los ajedrecistas, sin excepción, llaman ganar tiempos. Lo cual es, invirtiendo los signos, obligar al contrario a que gane tiempos que precipitan su ruina, a que transcurra para él, el tiempo trágico. Es como no detener a alguien en su caída, dejarlo caer.

De todos modos, el tiempo en ajedrez no existe. Es muy distinto al tiempo como nosotros lo entendemos cotidianamente; es apenas parecido al tiempo en el concepto kantiano: como forma intuitiva y apriorística para la ordenación de la materia o el cumplimiento de los fenómenos objetivos. Nuestro tiempo es irreversible, en ajedrez, a veces, no. Se puede producir una repetición de tiempo por repetición de jugadas. La marcha de este tiempo no es uniforme, puede ser lento o rápido. Finales catastróficos, parecen agotar instantáneamente el tiempo. Se diría que el tiempo es como el espacio, una forma límite de la evolución de las fuerzas; marca un máximo de duración al cumplimiento de esos fenómenos que dominan la partida. Se agota el tiempo juntamente con el espacio, y el mate realizado es la entropía total del sistema, es la muerte (sin espacio, sin tiempo, sin fuerza: el cadáver).

En los finales laboriosos, se advierte el tiempo que transcurre, se le ve pasar, se advierte el proceso de la ventaja o de la desventaja, paulatino, seguro, como si la fuerza fuera aumentando por crecimiento, por sumas evidentes. Se nota el pulso de la vida y el estertor de la muerte. El tiempo toma un carácter trágico. De una posición a otra se ve el camino, la distancia, la dimensión del tiempo. Además cada partida tiene su ritmo; en las de posición, muy lento, en las de ataque, muy vivaz. Dos partidas que terminan en mate a las setenta jugadas pueden darnos la impresión de lo lento, monótono, sin interés, y de lo vivo, dinámico, dramático, y esto sugiere psicológicamente una medida del tiempo, por el desgaste de energía que hacemos en las alternativas del juego.

El ritmo en una partida es la substancia que quemamos de nosotros mismos, tratando de contener o de precipitar el desenlace. No hay pues igualdad de ritmo ni de tiempo sino en partidas iguales; cada partida tiene su tiempo único, como cada ser. La escuela hipermoderna es la que emplea tiempos menos regulares y uniformes, y, acaso, la que da en apariencia la idea equivocada de que cada pieza tiene su tiempo propio, individual. Lo que da sentido dramático, pues, al juego.

Sólo abarcando la totalidad del juego se advierte que también aquí hay un transcurso que afecta simultáneamente a todas las piezas. Las piezas de tiempo valioso son los peones y el rey. Los peones porque no pueden retroceder; el rey porque decide con su marcha (evitando el peligro o atacando en los finales) el destino de la partida. En cuanto al tiempo, los peones y el rey son lo irremediable, la fatalidad. Acaso aquí, como en la mitología, el tiempo(Kronos) es el rey. El rey por su situación segura o no,

marca el tiempo y el sino, el sentido humano del tiempo; sin él, el tiempo no importaría. Toda la evolución de la partida, todo el tiempo que ella necesita, es para la muerte del rey. La partida vive nada más que para lograr esa muerte; y si el tiempo es la vida, tanto el que gana como el que pierde, muere una vez que ésta está terminada. La partida podrá significar derrota o triunfo para los hombres que la juegan, para la historia que la conserva, pero no para la partida misma. Vencer es también morir, es concluir la partida.

Dice Reti en una de sus *Conferencias*: "En posiciones abiertas ha de moverse rápidamente, sacando las piezas. El jugador que gana un tiempo en posición abierta está mejor: 1ero) Si un jugador hace una jugada de ataque que no desarrolla nada y el adversario contesta con una jugada de desarrollo, éste ganó un tiempo; 2do) Si responde a una jugada de ataque y desarrollo a un tiempo con una jugada de defensa sin desarrollo; 3ero) Cambiando una pieza si el adversario contesta desarrollándose; 4to) Cuando se coloca una pieza indefensa en casillas susceptibles de ser atacadas mediante una jugada de desarrollo"

Capablanca exhuma la vieja palabra "iniciativa". Es jugada de desarrollo, la clásica. La de iniciativa puede ser de desarrollo también pero según la posición. En la moderna teoría se pierde un tiempo de iniciativa cuando se efectúa una jugada que no coopera al fin propuesto, aunque sea de desarrollo.

Existe un aspecto psicológico del tiempo. Las jugadas sencillas, obligadas, representan menos tiempo; las laboriosas, complicadas, más. Se diría que la cantidad de tiempo está en relación con la cantidad de pensamiento. Nos asombraríamos de que una combinación profunda se realizara rápidamente, como que se pensara en muchos minutos un movimiento que es forzoso.

Grupos de jugadas también dan esa impresión de mayor o menor consumo de tiempo. Aun reproduciendo una partida, se tiene la sensación de que el ritmo de las jugadas ha sido diferente en determinadas fases de la lucha. La clase de jugadas que constituyen una combinación, un grupo, da la impresión de que el tiempo ha sido bien invertido o no. Una combinación complicada y perfecta nos impresiona como un tiempo malgastado, como tiempo perdido, "tiempo equivocadamente empleado".

Hay así como una forma henchida del tiempo, un ritmo regular, isócrono, pausado. Las partidas de Capablanca suelen dar esa impresión de tiempo uniforme. En cambio, otros jugadores, más dramáticos, más irregulares, imprevistos como Pillsbury y Tschigorin, impresionan como si durante algunas jugadas llevaran un ritmo lento y luego veloz. Se diría que el pensamiento a veces se laxa y otras se condensa, que trabaja bien, llenando por completo el tiempo.

Después viene el factor personal: el ajedrecista, que imprime al tiempo un matiz propio. Anderssen, Morphy, Charousek, y, en su juventud, Steinitz, daban a la partida un ritmo vivaz. La lectura de los nombres de los jugadores de la partida que ha de reproducirse, indica de antemano algunas notas del

Tempo y esto corresponde no sólo al estilo del ajedrecista sino que se transmite, por supuesto, a la partida. De donde toda partida de ajedrez tiene la configuración del ajedrecista. El ritmo es, pues, algo así como el estilo del jugador, y - ya se dijo - el estilo es el hombre. No es solamente la forma, es el ritmo con que esa forma del estilo puede llegar a manifestarse. Como en las partidas musicales, podría indicarse el *Tempo* en cada partida y aún en cada sección del desarrollo de la misma. Sólo después de jugada, pues ningún jugador se propone desarrollar un *Tempo* si no se considera que inevitablemente él es el *Tempo* de toda partida que se juegue. Una de las aperturas muy en boga a fines del pasado siglo positivista era el *Giuocco Piano*, del que resultó una variante: el *Giuocco pianissimo*.

Hay un tiempo compuesto por posiciones alternativas, otro absoluto de cada bando, otro del par de jugadas blanco - negro, otro de la totalidad de la partida, otro de una u otra maniobra compleja como los varios movimientos en una serie. La captación de los valores del tiempo como asimismo de los del espacio y la fuerza dependen de la concepción de la fuerza, en último término. Mientras el ajedrecista crea, jugando, la partida, esos tres coeficientes forman una unidad; pero en el fondo lo que hay en el ajedrez es simplemente fuerza; lo demás es ilusión.

Lo que llamamos emoción en ajedrez participa en sus integrantes del tiempo que llamaríamos patético o psicológico. La marcha de la partida, la vía por la que llega a su remate, dan sobre todo en las que se jugaron en forma correcta, sin dilaciones, la impresión de algo que se consuma, sin que ninguna fuerza humana ni divina pueda contener el desenlace. Es imposible desligar del destino de la partida quién sabe qué recónditas resonancias orgánicas y subconscientes, con que la partida - en su mecanismo - cobra la palpación de la vida hasta que cada jugador es una pulsación y el acabamiento cobra los caracteres de algo que muere sin consuelo.

Puede haber movimientos sintéticos de tiempo, según puede advertirse en los mencionados problemas y finales. La economía de movimientos, eliminando los inútiles y hasta los retardativos, permite advertir casi en forma física, que cada jugada tiene un valor de fuerza muy superior a la del curso común de una partida jugada. Cuanto más correcta es la partida jugada, cuanto más se parece al procedimiento puesto en acción a un problema o a un final elaborados, parece que el tiempo recuperara categoría fundamental; del ajedrecista - patético - pasa al tablero - físico -. Aunque no es así; en el fondo de todo análisis, la fuerza invertida sin superficialidades - dar mate o vencer - inclina a juzgar de una condensación de tiempo. El tiempo prosigue en su rol de dar forma a esa fuerza.

Es de advertir que en los problemas y finales, donde la estrictez económica del tiempo parece ser esencial a su belleza, implica muchas veces el uso de un espacio desproporcionadamente mayor, o que se diría superfluo. Así, en algunos problemas, para que la D de mate en 7 C, debe ir de 1T a 7CD, y de ahí a la casilla de la solución. Esto demostraría que la forma que el espacio da a la partida no es tan importante como la del tiempo, ya que la forma del tiempo parece ser menor, más estricta, o mejor dicho: demostraría que el espacio, en ajedrez, no tiene la misma forma del espacio óptico del

tablero, puesto que aun en el caso indicado, que la D vaya de 1T a 7CD, y de ahí a 7R , significa, aun desde el punto de vista del concepto del espacio ajedrecístico, el camino más corto. Y ese camino puede ser más corto que el paso por las casillas contiguas, si se demora un movimiento más el desenlace.

Como en el espacio ajedrecístico no hay distancias ni velocidades, el tiempo coincide con el espacio según la forma de la partida. Es decir que cada partida tiene dos formas: una extensible y otra durable. Teniendo el tiempo la misma característica de la partida, el espacio también la tiene, y la cantidad de casillas que recorre una pieza no significa que haya andado más que otra que sólo avanza una. Para ir un peón de 5D a 7D necesita dos unidades de tiempo, mientras que la T va de 1 a 8T en un solo movimiento. La casilla 7 D está para el P de 5D más distante que la de 8T para la T de 1T, es decir, que el espacio es más o menos extenso según el tiempo en que una fuerza se pone en acción. También puede ocurrir que los dos tiempos del peón modifiquen más o menos profundamente los tiempos de las demás piezas con relación al tiempo de la Torre. De esta manera, el Caballo, que necesita tres movimientos para ir a la casilla lateral contigua a la que ocupa, tiene espacialmente una distancia muy grande entre dos casillas contiguas.

En el transcurso de la partida, aunque ésta evolucione conducida hacia el final, hay momentos de más o menos duración, en que el tiempo parece detenerse, lentitudizarse. Cuando se prepara un plan, cuando las piezas son conducidas en busca de provocar un desequilibrio, las maniobras suelen ser pausas, verdaderos cambios de posición de las fuerzas, como ajenas al tiempo. Todas esas jugadas podrían encerrarse en un paréntesis, acaso únicamente desde el punto de vista del tiempo, y lo mismo cuando al cabo de una serie de evoluciones , las piezas vuelven a encontrarse, aunque no en las mismas casillas, sí en una disposición simétrica a la anterior desde el punto de vista estratégico.

Ahora llegamos a un punto delicado: los cambios de las piezas, que también llamaremos substracciones simétricas de fuerza y que tienen el mismo sentido de pausas, de parálisis en cuanto al tiempo. Si después de restadas, por cambios, cuatro piezas por bando, la posición simplificada no ofrece un nuevo aspecto de rotura del equilibrio de fuerzas, el tiempo de las jugadas hechas para el cambio puede considerarse en una llave o paréntesis. No forma parte del tiempo en general, sino del tiempo adicional, del tiempo de conjugación. Por la misma razón que desde el punto de vista del equilibrio de las fuerzas en tensión no hubo cambio alguno. Una posición de doce piezas por cada lado puede ser idéntica estratégicamente a otra de dos.

Aun puede ocurrir que el tiempo tenga un carácter inverso, es decir: que después de varios movimientos, si la situación de las piezas es con relación al grado de su acción semejante al anterior, cuando se tenía una posición equivalente, el tiempo ha retrogradado, en el sentido en que una suma de fuerza, después de acrecentarse, se vuelve a debilitar. Sin embargo, aunque una posición a las sesenta jugadas sea técnicamente igual a la apertura, el transcurso debe ser medido también por el tiempo. Y la verdad es que, entre la posición de equilibrio de la iniciación y la de equilibrio del empate, hay esta

diferencia : que en aquella existían todas las posibilidades y que en ésta ya no existe ninguna. El agotamiento progresivo de ese agotamiento de posibilidades es la razón del tiempo, y ante una ecuación equivalente de los valores de fuerza, queda una diferencial de los valores de tiempo. El desgaste de ese tiempo puede haber sido paralelo, si el equilibrio se mantuvo durante toda la partida jugada a jugada, o acumulativo y alternativo si tuvo oscilaciones y vicisitudes durante su desarrollo. El interés técnico y psicológico pudo haber sido inmenso, y esto no se mide según los parámetros de las fuerzas sino según la curva del tiempo.

Brahma creó jugando al universo y jugando lo destruirá; la vida es tiempo, a veces, es el tiempo en el que duran los dioses o sus juegos.

LA LUCHA

Las fuerzas que pone en acción, mentalmente, el ajedrecista, son de dominio, de violencia. " Esencialmente, quiere vencer, aunque legítimamente. La astucia, la inmisericordia, están en juego. Pero aquí esto no tiene valor moral. Tomada la partida *desuée*, como se contempla un cementerio, el sentido ético desaparece. Lo que se destaca es un bello ejemplo, ganen las blancas o las negras.

Si nuestra sociedad se hubiera inspirado en conceptos contrarios a las ideas de equidad, justicia, bien, derecho moral, tendríamos un derecho, una justicia, un bien, una moral tan positivos como los otros. Acaso ser es ya ser bueno, perfecto y lo imperfecto resultaría lo que no fue.

¿La celada tiene sentido ético? ¿ Es inmoral quien juega mejor porque gana? ¿ Es la inteligencia el motivo del mal, de la injusticia? ¿No puede ocurrir que el vencido es el inmoral? ¿El que engaña o el que se deja engañar es el culpable? La actividad mental del ajedrecista ¿ qué tono moral tiene? ¿Cuál es el valor de su pensamiento, por los sentimientos e ideas puestos en juego?

El ajedrecista, ante todo y casi exclusivamente siempre, procura ganar con todos los medios a su alcance. Si contiene su impulsividad, si limita su tendencia a seguir las líneas más rápidas para llegar a su fin, es por astucia, pues la experiencia le ha enseñado que el camino de la victoria no es el más simple, sino acaso el más laborioso. La dirección que da el ajedrez a toda su producción es la lucha: ése es su fin. En ajedrez, toda idea de piedad, de tolerancia, de equidad, de respeto , es nociva y ningún ajedrecista la experimenta jamás. El sistema de pensar en ajedrez es masculino, enérgico, inmisericorde. Sólo las dificultades le ponen freno, y hasta aquello que una vez terminada la partida no emociona con sentimientos de serenidad, de armonía, de corrección y hasta de belleza , ha sido obtenido, mientras se jugaba, en una lucha por la vida sin cuartel , sin tregua: mientras se juega, toda partida es trágica, vive...

Quizás algunas escuelas, como las de Nietzsche y Schopenhauer, o como las de Maquiavelo y Hobbes, crean que esos son móviles de progreso, los únicos dignos del hombre, sin desfallecimientos ni debilidades; pero hemos de confesar que la inteligencia empleada con todos sus recursos, de buena y de mala ley, en la destrucción del prójimo y en la victoria egoísta de sí mismo, no puede ser ejemplo para una humanidad superior, que mira con escalofrío en el vello de sus manos y en los colmillos de su boca, vestigios del pasado cavernario. De todos modos, antes de decidir contra el ajedrez, tendríamos que saber qué es lo que ha hecho más daño a la humanidad: si la piedad o la guerra...

El mecanismo del juego es en sí mismo, más bien un símbolo sexual que bélico. No conviene tanto a representar la guerra (que es el aspecto material intencional del juego) cuanto a la pugna permanente, la rivalidad constante, la bipolaridad sexual (en el funcionamiento, en la índole del juego).

En principio, paréceme que en ajedrez no hay diferencias netas entre blancas y negras; ambos bandos difieren en su signo, uno positivo, otro

negativo, uno de más y otro de menos(se considere blanco - negro o negro - blanco). El ajedrecista contempla un conjunto de piezas positivas y negativas y opera con todas ellas, no sólo haciendo su jugada, sino obligando en lo posible a la contestación. No es posible jugar con las blancas como si las negras no existieran, o fueran tan dúctiles que se las redujera en cualquier forma.

Y entre los sexos, al fin, sólo hay esta diferencia de signos, una diferencia orgánica más que fisiológica y funcional, una determinante formal, más que substancial.

El carácter de lucha entre los sexos, que es muy rudo aún cuando la civilización lo haya desfigurado, es lo que existe en ajedrez. Necesario es pensar en el ajedrez pensando las vicisitudes del coito entre los insectos. Entre ellos la posesión se hace a viva fuerza, muchas veces después de haber sacrificado la hembra buen número de pretendientes. En todos los casos, la posesión va precedida de una resistencia femenina y de un impulso avasallador masculino. Toda esa violencia que el instinto gasta a la vista, brutalmente, la gasta el hombre y la mujer con infinitos rodeos, con infinitas trampas, en trabajos preparatorios muy complicados, en un laborioso e intrincado medio juego.

Aún en las relaciones de amistad entre ambos sexos, en esas partidas que terminan con empate, se está continuamente en la actitud ajedrecística: se combinan, se rehuyen en variantes decisivas y categóricas, se pasan los años, todo el tiempo de la amistad en jugar para hacer tablas.

Pero casi siempre el juego del amor termina, luego del cambio de las piezas mayores, en mate. Ya sucumba la mujer y se entregue, ya el hombre quede derrotado.

Al hombre corresponden las blancas, la iniciativa; a la mujer, las negras, la defensa. Y aún en el amor, como en ajedrez, hay victorias que honran al perdedor, como hay defensas eficaces más indignas que la misma derrota.

Si debiéramos definir como sociedad al ajedrez, diríamos que es más bien una democracia que una monarquía, a pesar del rey. La desigualdad nata entre las piezas no les da jerarquía perpetua: depende del uso que hagan de esa superioridad. Cada una rinde según sus posibilidades y recibe según sus necesidades. Pero sobre el interés individual está el social. La acción es siempre solidaria, tendiente a la defensa de un principio (el rey) y jamás individual.

Las piezas mueren con el convencimiento del sacrificio por el bien común. Hasta las piezas sacrificadas toman parte de la victoria. Más que la pérdida de las fuerzas materiales, la derrota parece ser la pérdida de la fe y la esperanza.

Cada pieza tiene su destino completo, igual en eso al de cualquiera de las otras, pero siempre en función de otras. Se puede dar mate con un peón o con la dama. En la evolución de la partida, las piezas de menor valor lo aumentan: las mayores regularmente desaparecen antes. La libertad de acción de cada pieza es el deber de hacer lo que conviene. La máxima libertad es el máximo sometimiento a las leyes. Las piezas contrarias obligan también a la solidaridad.

Pero una de las cosas más interesantes es que no pueden tomarse las propias piezas; de estorbar, deben ser sacrificadas al enemigo. Ninguna pieza puede desalojar a otra de su bando: es su derecho al sitio en la partida (propiedad). No se pueden sacrificar entre sí las piezas, pero se condenan al retiro, a la inacción. La pieza no salva su vida si no interesa a todos. Los peones son muy fuertes porque valen poco.

Sólo aparentemente el jugador acciona sobre las piezas, son éstas más bien las que accionan sobre el jugador. Aunque la inteligencia del jugador configure la posición, es la posición la que limita y dirige el pensamiento. El creador obedece a su obra. El jugador es un instrumento, más o menos útil y eficaz, de la posición de las piezas.

Piezas y partida viven una vida autónoma que debe tener algún sentido. Comparar la partida de ajedrez a la vida o a la guerra es una grosería. Una partida se puede comparar a otra partida. No obstante el mecanismo, la vida que en la partida se refleja, es la del hombre que la juega. Arnous de Riviere dijo a A. Binet que a través del juego del adversario podía distinguir la naturaleza y el temperamento del mismo. La partida es una prueba más de la inteligencia con sus impulsos o líneas de carácter. Pero sin comparar se puede comprender también. Entre la matemática y la naturaleza hay una relación que se expresa en la física; entre el ajedrez y la inteligencia del hombre se cierra el ciclo: el ajedrez es la forma de operar la inteligencia con elementos arbitrarios.

Lasker fundó toda su didáctica, y acaso su ciencia como ajedrecista y su filosofía como filósofo, en el concepto de que el ajedrez es mental y estratégicamente idéntico a la guerra. Vio en cada bando un ejército, en las operaciones una táctica y hasta usó el vocabulario militar. Más correcto era relacionar el ajedrez con la sociedad. Su teoría de que la cultura y la vida son lucha (Spengler, Darwin) lo privó de entrar a la filosofía del juego y acaso perjudicó su filosofía misma.

La guerra es un estado crítico de un estado normal. El ajedrez, que acaso nace de esa representación, corresponde al estado profundo del hombre: el que produce también la guerra, sin duda, mas también el que engendra hijos, compone sinfonías, fabrica alimentos, sostiene asilos. La guerra es un aspecto de lo social, como la cultura, el ajedrez, el amor y la industria.

¿Qué vemos en el ajedrez que se parezca a otras cosas, qué analogía hay entre el procedimiento de jugarlo y otros? Vemos un conjunto de figuras que forman una estructura dinámica, mancomunadas para actuar contra otro conjunto igual. Si se ve rivalidad entre cada uno de esos sistemas, sólo se toma un aspecto de la partida: la partida es armonía, equilibrio, solidaridad. Cada sistema constituye la realidad del otro, se conjugan lo actuante y lo resistente. ¿ Por qué la lucha? ¿Es esto la guerra en el tablero? Es mucho más : es lo social.

Las piezas no pueden resolver por sí mismas nada; ni el problema de la posición. Dependen de lo que el jugador quiera hacer. El jugador es como un dios que las maneja a su antojo, a veces para ellas con flagrante injusticia, pero en otras con tanta habilidad que bien pueden creer que se mueven por

libre arbitrio. Pero si ellas creen que pueden, también ese dios cree que puede, porque cuanto mejor sea como jugador tanto más hará lo que esas piezas le permiten. Ese jugador sólo puede hacerlas andar de acuerdo con su posibilidad: al caballo como caballo, al alfil como alfil, al peón como peón. Y siempre dentro del plan, de la conveniencia posicional.

Cuando una pieza toma a otra o se mueve, puede ella creer que eso lo hace por su voluntad y hasta por su interés personal. Empero, ellas no pueden ni quieren nada. Son meros elementos de un juego que acaso ellas mismas no comprenden. Están en su cenit, dominando el tablero, o relegadas a un rincón sin gloria. Vencen o sucumben atribuyéndose buena o mala suerte, según lo que alcanzan a ver de la partida, que es muy poco, casi nada, y siempre diferente de lo que ella es en verdad. Su vida sólo interesa en el conjunto de la partida, en la sociedad de las piezas. Como los hombres y las naciones viven, combaten, se angustian, triunfan, pero después mueren. Como el mundo, acaso tampoco tienen otro sentido que distraer en su ocio a un gran ajedrecista indiferente, que terminará o no terminará la partida, para ocuparse de otras cosas más interesantes o menos interesantes.

EL AJEDREZ COMO CIENCIA

Leibnitz y Euler consideraron al ajedrez como una ciencia; el primero calificándolo así con un concepto moderno y el segundo aplicando las matemáticas superiores a la solución de algún problema, tan sencillo como el movimiento aislado de una pieza en el tablero.ⁱⁱⁱ

Todas las operaciones que es posible realizar en el juego pueden ser expresadas por fórmulas matemáticas, con la base del espacio y de la fuerza, según leyes de la mecánica de los sólidos, o bien, prescindiendo de los valores que la partida contiene, como desplazamiento de figuras puramente geométricas.

El procedimiento que Euler empleó para establecer el salto del caballo teóricamente, conduciría a operaciones de inmensa dificultad, pero posibles. Dada cada posición, sería posible establecer con rigor absoluto la continuación inmediata; pero ello demandaría tal número de operaciones y de tal índole, que prácticamente sería imposible manejar esos símbolos, sino con precisión, con utilidad; ya que cada variante, que durante el juego se resuelve empíricamente con relativa facilidad, insumiría tiempo y trabajo inconcebiblemente mayores.

Para que pudiéramos hoy reconstruir la razón que indujo a Leibnitz a clasificarlo de ciencia, necesitaríamos abarcar el juego en una contemplación metafísica, interesándonos en el proceso mental del ajedrecista. El procedimiento de Euler nos conduciría, aplicándolo, a la solución: una temática de posiciones con dos, tres y más piezas, a sentar para cada caso una línea de procedimiento exacto, considerados los factores de espacio y fuerza que habrían de tomarse en cuenta y a deducir mediante el lenguaje de las matemáticas las únicas variantes exentas de error.

Dejado aquí el trabajo de reconstruir el concepto intuitivo de Leibnitz y la aplicación en sus complejas derivaciones del método científico de Euler, diremos que en esas dos formas antitéticas están sintetizados los puntos de vista posibles para llegar a establecer la índole de ciencia exacta que indiscutiblemente conviene al ajedrez.

Así:

- A) El ajedrecista procede en razón de datos concretos y sólo susceptibles de una exacta interpretación y ha de llegar a escoger una jugada como término previo de otras muchas posibles, en virtud de un trabajo de cálculo y lógica, sujeto a las convenciones del juego y a la realidad que plantean las piezas en el tablero.

- B) Conocido el valor de cada pieza, su situación en el tablero, asignando a las casillas y las piezas valores adecuados a la índole del juego, puede establecerse mediante el cálculo matemático la jugada única exacta de cada momento, considerándola como término previo de una serie infalible que conduzca a una posición fija (de mate o de tablas) a la cual ha de llegarse inevitablemente.

El primer caso es el más fecundo y prácticamente posible, el segundo, derivado del método Euler, sería imposible de aplicar, en tanto no se conocieran de antemano las infinitas posiciones de mate que pueden resultar de la posición inicial, o mientras no se lograra por el cálculo, como expurgación preliminar, excluir aquellas jugadas que de inmediato dan un

coeficiente de debilidad o de inferioridad de fuerzas para un conjunto de piezas. (Ver la máquina de jugar ajedrez) ^{IV}

El método a emplear, pues, en el estudio del ajedrez debe ser exclusivamente ajedrecístico, es decir, operar con el sistema de signos que el mismo ajedrez ofrece , buscando que las conclusiones a que se llegue tengan el mismo valor teórico y la certidumbre a que se llegaría, con infinitas dificultades, por el cálculo matemático.

Es verdad que los resultados obtenidos hasta ahora por la teoría en ajedrez son muy escasos y de ningún valor como principios que puedan aplicarse por inducción. Cada partida es distinta de la otra, cualquiera sea su desarrollo táctico y apenas si queda de ellas una estructura que pueda permitir clasificarla dentro de alguno de los grandes órdenes que podrían establecerse con la base de las líneas de juego que plantean las aperturas. Todas aquellas partidas con apertura igual, Ruy López, Gambito de Rey, apertura de Peón Dama, Defensa Francesa, etc. - para referirnos sólo a las más practicadas y estudiadas - tienen en su desarrollo una analogía de estructura, según la ubicación de las piezas de valor y de líneas de ataque y de defensa regidas por una concepción orientada en un mismo sentido. Pero dentro de cada una de estas aperturas puede tener lugar una cantidad muy grande de variantes que, a su vez, crean grupos estructurales dentro de esos grandes órdenes: así en la Ruy López, las defensas Morphy, Steinitz, Philidor y otras son subvariantes que tienden a concretar aún más esas estructuras, permitiendo, por reducción, el estudio de líneas de juego con arreglo a principios y métodos rigurosamente científicos.

La aplicación de los resultados de esas investigaciones a las partidas que se juegan es un procedimiento común a las ciencias en general, pues se procede por inducción y previa experiencia. Esta experiencia se verifica dentro del campo en que se dan los fenómenos que el ajedrez estudia, es decir, en el tablero, sin concomitancias con ninguno de los fenómenos que se ofrecen a la investigación en el terreno de las ciencias naturales ni de las ciencias teóricas. Como sistema cerrado en sus datos convencionales, en sus símbolos operatorios y en su índole misma, el ajedrez sólo podrá tener afinidades con el proceso común de estudio de las ciencias. Mas todo ese sistema de operaciones no tendrá conexión con ninguna realidad externa; es decir, no seguirá paralelamente ninguno de los sistemas basados en la Naturaleza, sino sus propias leyes lógicas. Tendrá, pues, en sí mismo, un fin intrascendente, sin que el cálculo que le haya servido de modo operatorio pueda confrontarse con experiencias externas, ni transferirse a otros métodos de experimentación ajenos a su propia órbita.

El mundo en que se dan los fenómenos comprendidos en la partida está desvinculado de todo fenómeno natural y teórico, no pueden aplicársele resultados de otras experiencias, ni viceversa, esos fenómenos han de analizarse sin apelación a nada de lo existente; sin que sus errores puedan ser rectificadas en lo exterior, ni aprovechadas las conquistas que se logren en ningún otro campo de la investigación científica.

Pero en ese mundo reacio a toda cooperación se dan en forma categórica y concreta los términos con que ha de procederse, de manera que

no falte ningún término que haya de incorporarse de lo extraño a él, y si las causas y fines se pierdan en una nebulosa, como en las demás ciencias. Se parte de la posición inicial, siempre la misma, y se trata de llegar, de acuerdo con una convención que rige claramente y sin error posible en su procedimiento, a una posición cualquiera de jaque mate, con lo que termina infaliblemente la partida.

Las dificultades son muy grandes, pero ellas no se deben en modo alguno al juego mismo, tan claro y tan sencillo que puede ser comprendido por un niño en poco tiempo, sino a la inteligencia humana, incapaz de proceder ahí, como en matemáticas, hasta las últimas consecuencias de esas operaciones deducidas silogisticamente, según norma común del razonamiento.

Por la índole de los factores que intervienen en el juego como por la actividad mental que suscita, el ajedrez estaría comprendido como la aritmética, la geometría y la logística pura en un grupo de ciencias teóricas, cuyo objeto son las relaciones ajedrecísticas.

Los principios, pues, el método y las condiciones que requiere el juego de ajedrez coinciden con los de las ciencias teóricas y matemáticas, de donde no tiene nada de extraño conferir a ese juego categoría de ciencia exacta, aunque por el poco tiempo que lleva investigándose - apenas pasa de lo metafísico a lo positivo - tenga como toda ciencia en su albor, muy pocas leyes generales y propias que puedan aplicarse invariablemente.

No obstante, y sin que esto sea reconocerle un valor categórico a la obra, Franklin K. Young, en su libro *The Grand Tactics of Chess*, establece algunos principios fundamentales de la ciencia de la estrategia en ese juego, leyes estratégicas y leyes tácticas que pueden servir, por lo mismo que son normativas, sino para aplicar siempre a la partida, para aplicar siempre al razonamiento.

Ese es el camino que la investigación deberá seguir, prescindiendo de toda analogía con las otras ciencias para extraer principios que le sean aplicables, pues no sería correcto incorporar a la concepción ajedrecística los resultados de la matemática o, en particular de la física, sin que ello resultara de evidente artificialidad.

Poincaré dice que la ciencia es un sistema de relaciones y Descartes, que debemos referir a las matemáticas todas las cosas en que se examina el orden y la medida, importando poco se trate de números, figuras, astros, sonidos o de cualquier otro objeto, si se investiga esa medida en orden. Debe, pues, existir una ciencia general que explique todo lo que podemos conocer relativamente al orden y a la medida, sin aplicación a ninguna materia especial.

En ajedrez sólo existen las relaciones del conjunto de las piezas blancas con el conjunto de las piezas negras, del conjunto de las piezas blancas y del conjunto de las piezas negras, como formando un sistema solidario y opuesto. Lo que se llama posición, consiste en una figura compuesta por determinada cantidad de esos elementos en una disposición de mutua relación y el cálculo para introducir en esa posición concreta una variante favorable, se basa en la noción clara de los valores obedeciendo a un orden, que es el que dan por

convención el espacio de las 64 casillas y las piezas en su poder y su modo de acción bien definido.

Todo ese orden de operaciones no tiene conexión con ninguna realidad externa; es decir, no sigue paralelamente ninguno de los sistemas de la naturaleza sino sus propias leyes lógicas y tiene en sí mismo un fin intrascendente, sin que el cálculo que le haya servido de modo operativo pueda confrontarse con experiencias externas ni transferirse a experiencias ajenas a su propia órbita

Cuanto se realiza en el mundo del tablero ha de estudiarse y analizarse por un método exclusivo, y el razonamiento aislado de toda otra forma de verificación, se ejercitará en la misma obra realizada, considerándola como un ajedrez que es puramente mental, con el concepto que daba Mach a esta operación. La rectificación no es posible con la norma de los hechos reales en que los sentidos trabajan en auxilio de la razón, a no ser que se tome como hechos y realidad, a la posición de las piezas en el tablero.

En cuanto al método, parece conveniente dividir la partida en tres partes: la apertura, que abarca el desarrollo inicial de las piezas, hasta darles una movilidad conveniente que es la fase preparatoria, la labor que prepara el comienzo del juego; el medio juego y el final.

Las relaciones que entre sí guardan las piezas sobre el tablero; la posibilidad de maniobrar conforme a reglas establecidas categóricamente de antemano, y el derecho a jugar alternativamente, constituyen la parte material del juego.

La realidad física en ajedrez, las piezas y el tablero, constituyen un valor desdeñable. La inteligencia no se aplica a estudiar absolutamente nada de lo que se relaciona materialmente con ellos, que no pueden darle ninguna base a la investigación, ningún aliciente por sí mismos para deducir una regla, una ley: son nuevos datos convencionales y objetivos que condicionan en forma sensible una realidad puramente subjetiva y racional. La realidad ajedrecística consiste en operaciones mentales que tienen por fin deformar las relaciones de espacio y de fuerza en que, en determinado momento de la partida, se hallan las piezas, con el propósito de hacer posible - en su favor - cualquiera de las prácticamente infinitas situaciones de mate o tablas con que finaliza por convención, el juego.

Cada pieza, independientemente, constituye un signo lógico y el conjunto de los signos ha de combinarse entre sí, aunque desvinculados de toda realidad física, obedeciendo a una concatenación racional que no violenta las normas del razonamiento matemático, tomando la contextura de una realidad convencional pero adecuada a la índole de la inteligencia, de la razón.

Como realidad puramente lógica, se pueden derivar de ella ejes de coordenadas u otras construcciones lógicas, especulativas o experimentales, mas nunca someter el procedimiento de sus métodos a la exactitud de otros métodos derivados del estudio de la Naturaleza.

Leclerc du Sablon dice de la aritmética y de la geometría que la teoría constituye toda la ciencia, dando la impresión de algo definitivo.

Una vez establecidos los principios que rigen toda la concepción ajedrecística, la obra que resulte tendrá necesariamente una objetividad científica, en el mismo grado que es científico un principio que se extrae del estudio de la Naturaleza. La partida de ajedrez que se juega es una de las acaso infinitas demostraciones de la inteligencia, sometida a un cálculo basado en términos dados por ella misma, ha procedido a desarrollar una de las posibilidades legítimas de la ecuación propuesta en la posición inicial de las piezas.

El mundo que se ofrece, pues, a la consideración del investigador está limitado por las convenciones del juego y todos los fenómenos circunscriptos a la técnica. He ahí la materia única que informa a esta ciencia abstracta, pero tan concreta por los principios que la gobiernan que el azar, lo incalculable, lo hipotético y lo arbitrario quedan excluidos de ella.

En rigor de verdad, no pueden darse nunca dos apreciaciones diferentes que revistan el mismo grado de verdad.

En cualquiera de las otras ciencias, ya constituidas como tales por un cuerpo de teorías y de experimentos, como la física, la química, las matemáticas, una gran parte de la doctrina consiste en la interpretación de la naturaleza; en fórmulas sintéticas que transfieren al orden de los conocimientos, hechos del orden de la naturaleza, de donde hasta un límite muy vasto, pueden confrontarse los resultados de la especulación con el modo de comportarse los fenómenos externos y naturales, independientes siempre de la inteligencia, como que obedecen a sus propias leyes. De allí, que la rectificación sea posible, aproximándose a la verdad.

Pero el cálculo no cuenta sino con las facultades de la razón y con el consenso universal de infalibilidad que le es inherente, con sujeción a las normas mentales de la humanidad.

Todas las ciencias operan en un mundo objetivo, externo y existente antes de ser el hombre, con prescindencia de lo que éste pudo captar en él; el ajedrez proviene del hombre y tiene una existencia que es solo un reflejo del hombre, algo que depende de su inteligencia y de su voluntad. El es el Homúnculo generado por el creador. El universo es a Dios lo que el ajedrez es al hombre. De donde la actividad intelectual que el hombre despliega en ese pequeño mundo creado a su imagen y semejanza, es la misma que aplica al conocimiento e interpretación de lo que lo circunda.

Poincaré se pregunta: Esta armonía que la inteligencia humana cree descubrir en la Naturaleza ¿ existe fuera de nuestra inteligencia? Evidentemente, o , una realidad completamente independiente del espíritu que la concibe, la ve o la siente, es una imposibilidad. El ajedrez se impone a la inteligencia con una realidad tan fuerte como la de la Naturaleza. Y puesto que esta invención supera las posibilidades de la inteligencia en su estado actual - no por sus elementos, sino por sus combinaciones - el estudio de las combinaciones a que puede dar lugar, debe emprenderse como el estudio de las relaciones entre los fenómenos de la naturaleza, por medio de la experiencia y de la deducción.

Los principios, pues, el método y las condiciones que requiere el juego de ajedrez coinciden con los de las ciencias matemáticas y con toda certeza

se puede afirmar que el ajedrez es una ciencia, aunque por el poco tiempo que lleva investigándose esté en sus albores y tenga muy pocas leyes generales que puedan aplicársele con exactitud.

Esta concordancia del ajedrez con la ciencia la advirtió también Reti, un gran ajedrecista y un espíritu muy culto, quien admitía que las mejores posibilidades para que el espíritu alcanzara su máxima potencia estaban en el mundo de las ideas más bien que en las obras de la Naturaleza.

Empero, si hemos visto las afinidades, veamos las diferencias, no menos grandes: La diferencia entre los principios ajedrecísticos y los principios científicos resalta clara cuando vemos que las leyes de la naturaleza prevalecen bajo cualquier condición, mientras que los principios universales de la estrategia del ajedrez, son máximas que - quizás en la mayoría de los casos - prueban en la aplicación práctica, el ser buenas o malas. Como en la vida, ninguna ley invariable puede obtenerse en ajedrez (Reti).

Si se ha dudado de que el ajedrez fuera una ciencia, como ocurre con el mismo Lasker, quien en *Common Sense in Chess* rechaza que lo sea, como también que sea un arte, reservándole el calificativo de combate, es por la dificultad que hay en aplicar esas leyes que han de modificarse según cada partida. Para Reti: "Seguramente no una regla llegada a matemática, sino más bien un intento de formular un método ventajoso a partir de una posición dada, de procurar un último objeto y de aplicar el método a posiciones similares. Como no hay dos posiciones iguales, la llamada regla, si se aplica a una posición aparentemente análoga, puede ser equivocada, o puede existir otro método más eficaz". (*Modern Ideas in Chess*).

Hace poco más de cincuenta años que el ajedrez se está estudiando científicamente, que se juega de acuerdo con las teorías que Steinitz estableció con base sólida, de donde aun no existe una doctrina de esta ciencia que ofrezca lo que Mach quería que fuera el papel de la ciencia: "la economía del pensamiento, lo mismo que la máquina produce la economía del esfuerzo".

Todo parece anunciar, a través de la escuela hipermodernista y de los nuevos impulsos dados al ajedrez por Breger, Niempootz, Alekia, Bogoljuboff, que los principios científicos que establecieron Steinitz, Torrasch y Rubinstein partían de una base falsa. No importa, sea en el conocido o en el que anuncian los nuevos (y ojalá sea éste el verdadero) el ajedrez es ya una ciencia, todo lo difícil e indócil a las fórmulas que se quiera y cada vez lo será más, pues hemos de admitir la posibilidad de que el ajedrez actual - que data en su mecanismo del siglo XV - ha de complicarse, sea con la incorporación de nuevas ideas, de valores nuevos, sea por otro medio.

Aunque, y esta reflexión puede aplicarse a otro orden de actividades mentales, es natural que cuando el ajedrez se someta a leyes absolutas habrá perdido interés y nadie lo jugará. Destino que espera a todas las demás ciencias: cuando Einstein nos dé la fórmula para desentrañar los misterios del universo y Weismann, la del misterio de la vida, la ciencia no tendrá objeto ya. A no ser que, una vez alcanzada la verdad, valga para que se construya sobre ella la belleza, más segura, más definitiva.

En cuanto al ajedrez, tampoco como la física y la biología tendrán fin, porque el ajedrez puede decirse, aunque sea una ciencia que no se basa en la verdad sino en el error. Por lo pronto, no trabaja tanto construyendo sobre lo que se ha obtenido como conquista indiscutible, en la verdad, cuanto en lo que se está destruyendo del error. Esto demostraría que en su fase actual, el ajedrez tiende a encontrar su método y a pasar a su período positivo, apenas desprendido del período metafísico que llegó hasta Philidor , con quien - como con Bacon en filosofía - termina la Edad Media de ese juego.

Acaso al hombre , a la ciencia, a toda la Naturaleza le pasa lo mismo que es todo la gran aberración de una verdad cuyas leyes nos están vedadas.

Tomada una posición cualquiera, o la de un problema de mate o de final, que son las más concretas, se procede: ya por razonamiento, según los conocimientos que se posean y la aplicación de ellos que pueda hacerse al caso, ya por el ensayo de las variantes posibles, hasta encontrar la única solución exacta ; la deducción es sencillísima, pues las variantes inexactas van dándose con caracteres de imposibilidad absoluta. Empero, aún en estas posiciones categóricas y simplificadas, existen dificultades enormes.

Dada la sencillez de las reglas del ajedrez, parecería que la inteligencia ha encontrado en él la forma de eliminar las dificultades que la naturaleza de las cosas ofrece habitualmente a su conocimiento. Eliminadas las incógnitas de lo que las cosas son y significan en sí, quedan aún las incógnitas de la combinación posible de las cosas. Dijérase que viene el ajedrez a demostrarnos que la eliminación de lo absurdo y lo complicado, la búsqueda de la máxima sencillez, es un espejismo de la inteligencia, y que para la inteligencia nada puede haber sencillo, porque allí donde hay algo sencillo, ella lo complica. Quizás el ir aclarando y simplificando los conceptos es aproximarse al absurdo y la inteligencia sólo se encuentra segura en lo que por su misma complicación le ofrece la impunidad del error. Entonces cree que sabe mucho, pero cuando ese caos se ordena, cuando ha suprimido lo que ella suponía ser dificultades externas, ajenas a su poder, cuando las cosas se han simplificado y quedan en estado de pureza nativa, se da cuenta de que sólo sabe que no sabe nada. Acaso, para poner una comparación, le pasa a la inteligencia lo que a los pulmones, que necesitan del oxígeno y lo buscan en su mayor estado de pureza posible pero si lo obtuvieran en estado de pureza serían destruidos .

El hombre piensa panorámicamente como el hombre primitivo contemplaba el mundo. Quizá comprender es como ser.

“Todo lo que no es pensamiento es la nada sencillamente, puesto que no podemos pensar que el pensamiento y que todas las palabras de que disponemos son para hablar de cosas que no pueden expresarse más que por pensamientos; decir que hay otra cosa que el pensamiento, es una afirmación que no tiene sentido alguno.

Y, sin embargo, ¡ extraña contradicción para los que creen en el tiempo! La historia geológica nos muestra que la vida no es más que un breve episodio entre dos eternidades de muerte, y que este episodio mismo, el

pensamiento consciente, no ha durado y no durará más que un momento. El pensamiento no es más que un relámpago en medio de una larga noche. Pero ese relámpago lo es todo”.

Tanto en la partida que se juega como en el estudio de la partida ya jugada, se hace experimentación. Podrá habérsela jugado guiándose el jugador por conceptos propios, por lo que iba sugiriéndole su desarrollo, pero más o menos habrá él procedido con arreglo a ciertos principios - que sólo puede por error juzgar subjetivos. “Todo jugador, por mediocre que sea, procede con arreglo a principios” - dice Reti en una de sus *Conferencias*.

Pero ya en el examen objetivo de la partida terminada, se aplica un método de crítica, de análisis, que obedece al consenso universal, a los principios del ajedrez. Es por sus métodos de análisis que el ajedrez es hoy una ciencia. Cuando Leibnitz la definió con tal concepto, él no tenía del ajedrez sino los elementos constitutivos; vio que el sistema de intelección que provocaba era análogo al de las ciencias en general; pero nadie jugaba entonces científicamente. Desde Steinitz, que busca el valor de cada jugada, de cada posición, y extrae de ellas una regla de carácter general, empieza a jugarse científicamente, aunque ya el juego fuera ciencia. Hoy los análisis han llegado a un grado de precisión muy grande. Hay libros consagrados al estudio de cada línea de apertura. Grandes maestros han consagrado su vida a los estudios teóricos: Breyer, Gruedford, Reti y otros. Se dirá que los resultados son hipotéticos aún y que un libro refuta al otro. Así fue siempre. Y en verdad es curioso que no se llegue con gran facilidad a sentar de una manera irrefutable ni siquiera una línea de juego infalible. Hasta llega a sospecharse que la verdad no es el fin de la inteligencia, puesto que la inteligencia encuentra tal dificultad en extraerla por sólo un proceso de lógica, allí donde el motivo de error está excluido de la realidad y relegado a la misma inteligencia.

Nos faltaría ver otro aspecto de esta ciencia del ajedrez, que no se ocupa de cosas serias y elevadas, pero que en toda su santa esterilidad es una ciencia. Es la concordancia por medio del cálculo que emplea en sus operaciones, con las matemáticas.

Y es también Descartes quien en su definición de la ciencia matemática permite que incluyamos en ella al ajedrez: “Debemos referir a las matemáticas todas las cosas en que se examina el orden y la medida, importando poco se trate de números, figuras, astros, sonidos o de cualquier otro objeto, si se investiga esa medida y orden”. Debe, pues, existir una ciencia general que explique todo lo que podemos conocer relativamente al orden y a la medida, sin aplicación a ninguna materia especial.

El ajedrez es también una elaboración de la realidad por la inteligencia. La aplicación de la inteligencia a desentrañar los datos que suministra el juego, un orden de consecuencias lógicas que convengan simultáneamente a la noción de exactitud de esa inteligencia, y a la realidad, en tal forma que sirva como conclusión de valor universal para todos en todos los casos iguales.

Para L. du Sablon: "La ciencia resulta del conflicto entre los datos de nuestros sentidos y el trabajo de nuestra inteligencia". Para Goetz, profesor de matemáticas y ajedrecista, el ajedrez se basa en el razonamiento y en el cálculo; mientras Arnous de Riviere afirma que "ajedrez y matemáticas son líneas paralelas". El mismo A. Binet escribía en la *Strategie*: "Admito por mi parte que existe una analogía entre las matemáticas (especialmente el cálculo mental) y el ajedrez; pero no una identidad de funciones mentales".

Es muy natural, puesto que se opera con símbolos distintos y que no tienen entre sí ninguna concordancia, ni siquiera aquella que la aritmética tiene con la geometría, o la geometría con el álgebra. La única analogía está en el proceso mental y por esto dentro del mecanismo del cálculo el ajedrez es de igual rigor científico. Sólo parece menos ciencia por su inaplicabilidad a otro orden de conocimientos, por su inutilidad. Es la ciencia de la mente aristocrática.

Es frecuente encontrar entre los ajedrecistas hombres con disposición para las ciencias exactas, como Anderssen, Göring, Lasker, Marozzi, Capablanca^{vi}; y Binet comprobó que "10 sobre 12 ajedrecistas consultados dijeron ser excelentes calculadores mentales".

Pero más que esas manifestaciones, vale a ese respecto esta terminante declaración de Poincaré: "Todo buen matemático debería ser al mismo tiempo buen jugador de ajedrez, y recíprocamente, todo ajedrecista debería ser un buen calculador numérico" (*Valor de la ciencia*).

Y si se dijera que el cálculo es la parte mecánica e inferior de las matemáticas, el cálculo es hoy considerado de secundario valor en ajedrez. En tiempos de Anderssen era lo capital calcular anticipadamente un número, a veces muy grande, de jugadas; pero hoy se le somete al concepto científico de la posición y al conocimiento de la estrategia, empleándose el cálculo como un mecanismo táctico para realizar la concepción estratégica, y cualquier jugador de más o menos fuerza es capaz de calcular con exactitud combinaciones de tanta dificultad como las que asombraron en tiempos de Mc Donnell y el mismo maravilloso Anderssen.

El ajedrez demostraría a Descartes que algunas de sus Reglas para la dirección del espíritu son una ilusión de candoroso optimismo. Por ejemplo, la IX: "Es necesario acostumbrarse a abrazar con el pensamiento muy pocos objetos a la vez y tan sencillos, que jamás creamos aquello de que no tengamos una intuición tan clara como tenemos de la cosa que más distintamente conocemos". Este caso se da en cada posición, y en su máxima pureza en los finales de partida. Obtenida esa sencillez y esa claridad ¿qué puede hacer el espíritu para deducir el procedimiento a seguir? Nada. Esa sencillez y esa claridad plantean dificultades de sencillez y claridad mayores que las que existían en las del medio juego. Otra inevitable reflexión: las ciencias llegan a adquirir caracteres de infalibilidad en proporción a las dificultades que el hombre tiene para demostrar lo contrario. Cada verdad es un postulado para todos aquellos que saben de las mismas cosas, pero menos que el que sentó ese postulado. Mañana, un hombre, que sabe más o que sabe menos, que sabe en otra variante de esa verdad, podrá destruir ese postulado, como el postulado de las paralelas de Euclides fue destruido por

otro sesgo del pensamiento geométrico, por Lobatchewski y por Rioman, en dos sentidos distintos, no por cierto el euclidiano.

Muchas de las normas de Descartes - y lo tomamos aquí porque es de una sublime claridad y de una coincidencia muy grande con lo que es el ajedrez - convienen a este juego. "Las cosas se deducen no de las cosas grandes y oscuras sino de las más sencillas y fáciles". Esto se da también en ajedrez con la ventaja de que no se tiene el trabajo de encontrar qué cosas son grandes y oscuras y qué otras, sencillas y fáciles, pues un problema de mate en dos lo establece categóricamente. Pero ¿vale ello para diez jugadas antes? Y esto que es sencillo y fácil en este final, no puede ser grande y oscuro en otro, agregando simplemente un peón? ¿ No ocurrirá en la vida como en el ajedrez, que cuando se dan cosas sencillas y fáciles es porque se han eliminado muchísimas oscuras y grandes ; y que cuando se quiere aplicar la consecuencia sacada de aquella observación a este otro caso, no tiene utilidad ni aplicación?

Pero Descartes era ajedrecista, indiscutiblemente. Estos principios de su *Método* lo prueban : "No siempre basta comprender una cuestión para saber dónde está la dificultad que contiene: es necesario reflexionar en cada una de las cosas que forman el objeto de la cuestión, si hallamos algo fácil de conocer, separarlo; así tendremos la proposición separada, que uniremos a lo que buscamos." "Lo verdaderamente importante es recorrer por orden lo que está contenido en la cuestión dada; rechazar todo lo que con evidencia nos parezca que no sirve a nuestro propósito, retener lo que nos parezca necesario y someter lo dudoso a un examen más atento".

El método que se sigue en ajedrez , que está definido por las palabras de Descartes, coincide con el método científico y filosófico. En la ciencia y en la filosofía, este método puede conducir a resultados de beneficio para la humanidad, a conquistas definitivas - acaso - de la inteligencia; en ajedrez, no. El ajedrez es perfectamente estéril; los cerebros que se han marchitado investigando en su terreno no han aportado ninguna luz a las conquistas del espíritu humano. Pero también Descartes, el ajedrecista, nos da un consuelo en los principios de su *Método*: "No caigamos en el error de los que no ocupan su pensamiento más que en cosas serias y elevadas, y que después de largos años de estudio adquieren una ciencia confusa en lugar de la ciencia profunda que deseaban. Comencemos con método por el examen de cuestiones fáciles y así nos habituaremos a penetrar por caminos ciertos y conocidos en la verdad íntima de las cosas".

¹ Todo este capítulo ha sido armado descifrando y ordenando el rompecabezas que forman los borradores que pertenecen a la Fundación Ezequiel Martínez Estrada de Bahía Blanca y compaginándolos con el texto de algunos manuscritos que el autor regalara en Cuba al escritor Rafael San Martín.

² Todo este capítulo que hemos titulado "La lucha" apareció en el diario *La Razón* de Buenos Aires, el domingo 8 de septiembre de 1985, con el título de "Filosofía del ajedrez".

³ Este capítulo que hemos titulado "El ajedrez como ciencia" es el resultado de un arduo trabajo de desciframiento de borradores a mano y a máquina, ordenamiento de páginas que no estaban ordenadas ni numeradas, reposición de nombres de ajedrecistas que sólo estaban inicialados, apartamiento de los textos de Martínez Estrada de otros ajenos que eran fichajes, y varios otros trabajos similares.

" "(Ver la máquina de jugar ajedrez)". Este paréntesis nos deja con la sensación de que el autor pensaba documentarse más sobre el tema y desarrollarlo. Hoy , existe la máquina de jugar ajedrez que soñó, y ha alcanzado un desarrollo sorprendente gracias a la computación. En 1996, el campeón mundial de ajedrez Garry Kasparov, de nacionalidad rusa, se enfrentó con el programa DEEP BLUE de la empresa IBM y la venció demostrando así un grado de genialidad ya que la supercomputadora analiza más de siete millones de partidas por minuto. En 1997, se organizó entre los mismos contrincantes otro match, revancha, en el que la máquina lo venció a él. A Martínez Estrada le hubiera fascinado evaluar estas confrontaciones. Nuestra época podría ser el momento en que la máquina conociera todas las posibilidades, es decir, el arribo a la forma perfecta con la que jugaba la imaginación de Martínez Estrada. Forma perfecta significaría aquí , como en otros casos, muerte. Pero debe de tenerse en cuenta que lo que moviliza a DEEP BLUE en su velocidad son, en realidad, las jugadas de los grandes maestros, y que, en el segundo encuentro mencionado, Kasparov - a pesar de ser un genio - jugó particularmente mal como cuando en una de las partidas aplicó la defensa Caro - Kann que es más defensiva que ofensiva.

" " la gran aberración de una verdad". No tenemos certeza de la palabra "aberración", el borrador estaba muy oscurecido, pero aunque rechazábamos esa palabra en ese contexto, eso es lo que parecía decir. Por otra parte, es palabra común al vocabulario de Martínez Estrada , por ejemplo, en *Argentina* y también en otras obras.

" Seguramente aquí debía insertarse una nota del autor que está suelta y no está marcada en el texto y que decía así : "En *My Chess Career*, Capablanca informa de las altas calificaciones que obtuvo en Química, cuyo doctorado no obtuvo por abandonar la carrera poco antes de terminarla".

LAS PIEZAS

Se podría establecer un paralelo entre las piezas del ajedrez y el juego según el aspecto de unas y otras en las distintas épocas y fases de su desarrollo.

Antiguamente la torre representaba a un pesado elefante cargado de soldados: una fortaleza semoviente. El caballo, encabritado bajo su gualdrapa y jaez, y el caballero a horcajadas dentro de su armadura, en actitud beligerante. El alfil, un arquero. El rey, una ancianidad de largas barbas, regularmente ataviado y sentado a la usanza oriental. Significaba la guerra, significaba otra cosa, pero no el ajedrez.

Poco a poco fueron despojándose de esa apariencia figurativa, perdiendo sus formas materiales y su fisonomía individual, para tomar el aspecto de un símbolo abstracto que sólo evoca, como su nombre, muy vagamente aquella imaginería de íconos.

Y aún después de haber perdido su figura en una metamorfosis depurativa (el caballo, sus extremidades ; la torre, el elefante y el soldado; el rey, su rostro y su actitud) atravesaron diversos períodos en los que los adornos eran más o menos superlativos. Para entonces, podían ser elefantes con sus soldados, sus cabezas esféricas, sus cuerpos altos y ceñidos llenos de morbideces, de senos postizos y miriñaques; pero con una base desproporcionadamente pequeña para su tamaño.

Por último, prevaleció la forma elegantísima que se ha difundido bajo el nombre de un gran ajedrecista, Staunton, que ideó su configuración sobria, seria, que invita a pensar despacio y con agrado.

No es casual la evolución que ha experimentado exteriormente la pieza de ajedrez: responde en su concepto estético a la misma ley que ha tornado el juego más delicado, fino e inteligente, menos símbolo de cosas extrañas y más símbolo de sí mismo.

El **rey** tiene dos valores. Como objeto ideal es el principal, negativamente. Hacia él convergen los ataques. Es el eje. Toda la partida no es sino un complejo mecanismo montado para protegerlo o para exterminar al rival. Pero hay dos reyes de diferente color y los dos miran hacia el mundo. Personalmente, como hombre, es el inferior de todos. Egoísta.

Prescindamos aquí del nombre majestuoso de esta pieza, que acaso alguna vez pudo significar la suprema jerarquía, pero que se vino tan a menos a medida que el juego fue enriqueciéndose de valores y distribuyendo las fuerzas equitativa e inteligentemente, en una verdadera distribución del trabajo y de la responsabilidad. También el rey que siéndolo cada vez menos - conforme al saber del jugador - fue entregando a cada uno una porción de ese caudal que él proveía y empleaba según los dictados de su conciencia para dejar que aquellos adquirieran, por decirlo así, cierta vida independiente y social.

Ahora es, utilitariamente y dentro de la escala de valores ajedrecísticos, una de las piezas más torpes, más extrañas a los altos planes, a los designios superiores. También lo era en el siglo XIII, cuando Alfonso X escribía : (...) "así el Rey de los trebejos no ha de andar a más de una casa en su derecha o en sosquina" ; pero aquel sabio era rey también y tenía su filosofía y jugaba su complicado ajedrez con otros monarcas, de modo que agregaba:

“ como qui cata a todas partes en derredor de sí , metiendo miente en lo que ha de facer”.

En cambio de su dominio temporal y terrenal, le queda un indiscutible imperio ideal, acaso mejor que el que nunca tuvo; allí gobierna y dirige el juego, casi ausente, como si no existiera. El da sentido a lo que ocurre en la partida, de por sí inexpresivo. Se diría que se le conserva porque - aunque sólo es como el alma del ajedrez - el juego sin él carecería de vida. Más que un papel humano juega un papel divino; indirectamente dirige el juego.

Acaso los hombres han inventado también a los dioses para dar sentido a todo aquello que no lo tiene, para dar unidad a esta agitación incesante, a este combate, y a este atolladero que resultaría demasiado irracional, bárbaro y caprichoso de carecer de sentido místico. En muchas partidas que terminan “tablas” , con los reyes en sus casillas iniciales o en el asilo del enroque - en el sitio que antes ocupaba el caballo - ¿ qué significa el rey? Se combate por una sombra, contra una sombra. Pero esa sombra da tono, brío, emoción a la partida, la hace dramática y ése es el objeto de todos los fantasmas.

El rey tiene un valor negativo para las propias piezas y positivo para las contrarias. Es acaso la única pieza que da valor a las rivales. Es el punto vulnerable sobre el que gravita la fatalidad que se cierne sobre el juego; la fractura, el miembro amputado.

La casilla que él ocupa adquiere un valor negativo, de menos cero, al tiempo que para el contrario es la casilla de máximo valor, la casilla que, en verdad concentra todos los valores. Tomar esa casilla, cualquiera que sea, inevitablemente es el fin del juego: es el jaque mate.

Dice Capablanca en *Chess Fundamentals* : “El rey, pieza defensiva en el medio juego, llega a ser ofensiva al desaparecer las otras piezas, y aún cuando quedan una o dos menores. Las maniobras del rey son de suprema importancia en los finales”.

Su fuerza aumenta hacia el ocaso de la partida, cuando se alza formidable. Entonces entra a combatir a la manera de los dioses en la *Ilíada* y bregando, se mezcla.

Como todo dios, inútil pero inevitable. Como todo dios, aunque dado, absolutamente innecesario, ha terminado por ejercer un papel preponderante. Quizá la inteligencia termina por convertir en ídolo cuanto le es peligroso o perjudicial , concluyendo al fin por conferirle un significado vital como único medio de conjurar ese peligro. ¿Será como los venenos que por un adecuado uso y por una constante asimilación se incorporan a las fuerzas de la salud y defienden la vida? ¿ Será como la moral, algo en cierto concepto nocivo pero que al fin toma un signo positivo?

¿Quién de nosotros no tiene en el ajedrez de sus creencias un rey que socava sus más fuertes posiciones, pero que sin el cual ya no es posible seguir jugando ni valdría la pena seguir combatiendo y defendiéndose?

La **dama** es de data relativamente nueva. La Edad Media, galante y ginóceata la inventó, concediéndole máximos poderes, como a dama cumplida. A mediados del siglo XV , la dama adquiere su actual poder. Antes, con el nombre de alferce, alferza, moviase una casilla en diagonal. Es la

época del Renacimiento que le da su preponderancia y este nombre femenino que tan bien le cuadra.

Como el rey, la dama no tiene equivalente. Asume el poder del alfil y de la torre, juntos, pero vale más que esas dos piezas, como un hombre inteligente y rico vale más que la suma de un hombre inteligente más un hombre rico.

Es factor de violencia, de compleja actividad, de equilibrio y de desequilibrio. En el conjunto del juego tiene función paternal, vigilante. Para ella existen peligros que otras piezas no temen. Está siempre activa cuidando de todos. Es Hércules desembarazando el mundo de monstruos, pero a veces reposa al pie de la rueda de Onfalia ¿ Qué podríamos encontrar en la vida, en la historia semejante a ella? En la vida es la ambición, el afán de gloria, la fuerza violenta, difícil de manejar, de someter, de medir. Es también el amor autoritario, veleidoso.

En ocasiones ninguna compañía es tan propicia a la dama como la del humilde peón. Sería muy poco sin ese auxilio. A Víctor Hugo le hubiese gustado decir en verso cómo esta emperatriz se asocia a este milico . Con todo lo fuerte que es, y acaso por ello, un alfil o un caballo la hacen huir.

Difícilmente se proyecta aislada, forma como el nudo de un sistema concomitante de fuerzas. Periférica y centrífuga, rara vez sirve de verdadera base a una posición, pero sí de sostén. Es el fastigio y no cimiento. Elabora la victoria, pero gusta ultimarla por sí misma. Una partida sin damas da la impresión de una vida de viudo. Rica en cavilaciones, en menudas aventuras, pero melancólica, sin un brillante ideal.

Es la pieza de la discordia, de la tensión de nervios, de la subversión: la pieza genial. Se combina por afinidad intrínseca con el alfil y la torre, y precariamente con el caballo, con ese loco lindo del tablero. A las mujeres no les gustan los locos lindos. A ella se le deben en muchas partidas el éxito y el fracaso.

Es también el símbolo de la mujer, como lo indica su nombre, no porque sea la imagen de esta figura, sino porque sobre ella descansa la responsabilidad de la bondad y porque de ella se extraen fuerzas para luchar y consuelo para morir.

La dama puede ser atacada por muchas piezas menores y - por regla general , tiene que retirarse - ; al peón, en cambio, nada lo hace retroceder y tiene una facultad de captura y de canje superior. La fuerza radica, a veces, en poder realizar en su oportunidad el movimiento que exige la posición. Por analogía, puede discurrirse sobre el valor de cada una de las piezas según su movimiento peculiar. Si una dama actúa sola en una diagonal, tiene valor de alfil, en tanto dure su actividad en esa forma, pero contiene sobre el mero alfil otro valor potencial, pues en determinado momento podría evolucionar y actuar como al alfil no le sería posible.

Empero, la superioridad de la dama consiste más bien en su aptitud de agredir al mismo tiempo varias direcciones del tablero, no sólo porque pueda ir a cualquiera de las casillas, sino por la incógnita latente del plan que seguirá el jugador y del cariz que tomará la partida, según sea ubicada.

Es curioso que a pesar de sus mayores posibilidades de acción, en algún caso, sea inferior no sólo al caballo, lo cual es evidente en mil situaciones, como en el mate de Philidor o en algunas posiciones de los finales de Lasker.

La **torre** tiene algo de la mariposa. Duerme un largo sueño larval, a veces total en la partida, hacia el final va despertando, haciéndose activa. La fuerza aumenta a medida que va quedando sola. El proceso de la partida con sus vicisitudes la va robusteciendo. Es la pieza de la confianza, el capital depositado. Medra a expensas de la calamidad pública. Es un buen político. Es la única pieza que tiene con el rey un movimiento exclusivo: el enroque.

Pieza voraz, sin doblez por excelencia, la más simple, la de menor misterio en su acción y en su porvenir. También la más fácil de comprender y la más difícil de manejar. Por su sencillez, se empareja mal con las otras piezas, excepto con la dama, que es medio torre. Opera desde lejos, rehuyendo el trato directo, corporal. Pieza de los paseos solitarios por las grandes avenidas, con mucho de filósofo a lo Juan Jacobo. Ella lo que quiere es que no le formen corro los chicos, que no le quiten el sol.

También la torre representa el sentido común, cuanto más avanza, más en peligro está y toda complicación le es funesta. Es la que exige menos pensamiento en su manejo, la que obedece más dócilmente a las reglas evidentes que tiene el ajedrez.

En las últimas casillas es terca como un perno y temible como un amigo fiel e ignorante. Con toda su altivez, y todo su poder, suele dejarse matar miserablemente por un peón, contra el que no tiene defensa.

Fue la pieza más fuerte hasta el siglo XV. Alfonso X decía de ella: "Los roques iugan en derecho cuanto pueden ir ante sí, o a la zaga, o a desastro o a siniestro".

Es pieza que colabora en el medio juego y que actúa decididamente en los finales. Su valor aumenta a medida que transcurre la partida, en forma automática, así como el valor del caballo decae.

Dice Lasker en *Common Sense in Chess*: "La capacidad de combate de la torre contra el rey adversario es enorme, y esto la hace un valioso instrumento de ataque y de defensa. En conjunción con el rey propio puede dar mate, y combinada con un caballo y un peón y una obstrucción simple, puede dar mate en cualquier casilla del tablero. Por ejemplo:

T:		T
Torre		
P	P	R
Peón		
C:	C	
Caballo		
R:		
Rey		P

Sin ninguna clase de soporte puede dar jaque y el rey contrario está obligado a acercarse a ella, acaso contra el interés de su partida, o forzado a protegerse tras alguna obstrucción propia. Es, la torre, muy fuerte para evitar una obstrucción, como , por ejemplo, en el caso de los peones pasados; pero es pieza demasiado valiosa contra ellos, en otras alternativas de la apertura. El mejor camino para detener a un peón contrario pasado, es colocarle una torre detrás; su fuerza crecerá cuanto más avance el peón.. Detiene y hasta gana, dos peones pasados que no estén protegidos: uno en 6 y otro en 5. Pero dos peones en la 6ta. Línea , si están juntos serán una dama contra la pobre torre. Usada contra peones avanzados, no es tan manejable como el rey, y hasta ni como el alfil, pero es más dañina contra los peones, antes de que éstos asuman actitudes amenazantes. Bien manejada sirve contra los peones en su más fuerte posición, es decir, cuando éstos están de frente (o de costado) . Debe atacar, si no hay obstrucciones, cualquier casilla del tablero en un movimiento y domina 14 casillas a la vez. Es capaz de restringir al rey contrario a una porción del tablero."

En esta sociedad que forman las piezas del ajedrez, el **caballo** corresponde al artista y, su modo de actuar, al arte. Si no está en rigor permitido hablar así de una pieza de ajedrez, en verdad tampoco difiere de lo que al artista, por anomalías y peculiaridades que tiene, en el tablero, el magnífico caballo. Confieso que es muy rudo comparar ambos seres, vincular a estos dos excelentes tipos de belleza. Buffon ha enaltecido al amigo del hombre, el mito griego lo conectó por imitación y los aedos le dieron alas y lo sometieron a las pruebas bajo el nombre de Pegaso, capaz de abrir con un golpe de su casco, la fuente de Hipocrene donde los poetas iban a buscar inspiración. ¿Para qué seguir? Un artista y un caballo de ajedrez, o un caballero, como gentilmente dicen los ingleses, se parecen y difieren lo bastante para que yo me permita cotejarlos.

Por su movimiento típico, único, el caballo difiere de todas las demás piezas. Dada la forma del tablero, su salto no sigue las direcciones usuales por columnas y diagonales, ni - considerando el tablero como orientado en esas dos únicas vías de traslación - el vector del proyectil. Y la trayectoria del proyectil es, como se advierte a poco de pensar en ello, la dirección por antonomasia. No sólo rige los cálculos de la física en los movimientos uniformes y parabólicos, sino las parábolas de la historia. O pasa por un tercer plano perpendicular al tablero y entonces crea la noción de volumen (que no es necesaria), o si se admite que anda a ras del tablero, hace un codo, es decir, una broma.

Su movimiento es el salto; no sólo porque se pasa sobre un todo complejo en sí mismo y sólo perteneciente al ajedrez. El más lírico, el más irregular: la piedra del escándalo en ajedrez, el hijo pródigo. Siembra el desconcierto, porque cada salto suele a veces ser la mitad de su movimiento, es decir, que se reserva la mitad de lo imprevisto. Todas las piezas saben que es capaz de una mala jugada.

No integra el sistema de cálculos ni las reglas del orden de los fenómenos de la naturaleza ni las del espíritu, en cuanto éstas pudieran

obedecer, por la experiencia al orden de las cosas naturales. El ajedrez opera con signos creados convencionalmente por la inteligencia y es en la inteligencia donde se ha de hallar su método de análisis y su lógica.. En esto también coincide con el concepto de las ciencias de Descartes: "Las ciencias, todas, no son más que la inteligencia humana".

El salto del inteligente caballo sólo se normaliza en una serie de movimientos que le otorgan su simetría. Es el artista; por ello Tchigorine y Pillsbury , que fueron por su temperamento dos de los más grandes artistas del ajedrez, preferían los caballos a los alfiles. Aunque, prácticamente, valen un poco menos que los alfiles. Dos caballos no pueden dar mate, así son de puros y de especulativos. Son fuertes en un conjunto de piezas, donde ellos pasan como elementos de agitación. Según Capablanca, a medida que se cambian las piezas, decae su poder.

He aquí lo que dice Lasker en *Common Sense in Chess*: "El caballo, fuera de pocas circunstancias favorables, es la pieza más débil de todas. Puede tomar dos casillas del rey; si da jaque toma además otra casilla, pero el rey adverso puede entonces aproximársele y librarse de él si no tiene próximas defensas. Su gran poder está en que no puede ser obstruido . Cuando hay muchas obstrucciones y cuando puede ocupar un punto fuerte, próximo al bando enemigo, es aliado invaluable. Su penetración nunca excede de 8 puntos en círculo. Necesita cinco movimientos para atravesar el tablero de 1 T a 8 T. Sobre un campo extenso puede trasladarse en uno u otro flanco y ocasionar pérdidas de valor. En posiciones cerradas vale más que el alfil".

Contrasta con nuestro modo de ser y de pensar; es menos lógico que la torre y que el alfil para el sentido común. Sólo una lógica superior puede someterlo a ley, justificarlo, y entonces se ve cómo se adecua al tablero.

Ya Alfonso X, el Sabio, había reflexionado sobre las posibilidades del caballo, pues dice en su *Libro de Acedrex* : "El caballo ha maior avantaia que todos los otros trebejos sino el roque, ca el que sopiere con el caballo bien iugar moviéndolo de la primera casa dell un canto del tablero, tomará quantos trebejos fueren en todas las casas del tablero".

Es la única pieza de movimiento circular, periférico. Corresponde al círculo en una geometría plana. En realidad, sólo convencionalmente podemos suponer que recorre un trayecto en forma de L. Pero como tiene la facultad exclusiva de saltar sobre casillas ocupadas, la maravillosa facultad de no ser obstruido, parece operar en una tercera dimensión que para las otras piezas no existe. Rompe la continuidad, desaparece y aparece de golpe. Se diría que pertenece a un sistema autónomo. Para él su salto es tan sencillo y natural, como para la torre el suyo de burgués; el caballo no tiene noción de la continuidad. Decir que es de movimiento irregular es zafarnos del problema, hay que considerarlo como regular y ver a qué sistema corresponde. Va contra la ley de la inercia. Los cuerpos no recorren esa trayectoria ¿ o acaso hace él un movimiento y medio? Orientando el tablero de derecha a izquierda, o siguiendo los puntos cardinales, se diría que él no sigue ninguna de las seis direcciones posibles. Se diría que vive equivocado, que hace mal sus

cálculos. Hay mucha gente así. El caballo no clava piezas, nadie puede hacer lo que él, ni él lo que los demás.

El único trabajo sobre emociones, en que se suscita la idea de la humorístico, está hecho a base de saltos de caballos. Sin embargo, si el tablero tuviera 81 casillas, sus movimientos serían más fáciles y naturales. ¿Será una pieza para un tablero mayor, y al achicarse, se encuentra como perdido?

Es la única pieza que, en un movimiento debe indefectiblemente dejar dos casillas intermedias. Este concepto del salto es muy curioso pues bien se advierte que el tablero para él no tiene la continuidad que para el rey, por ejemplo. El rompe la continuidad; aparece y desaparece de golpe, como un fantasma. Ninguna pieza tomada por él lo ve venir (excepto el caballo), de modo que en la regularidad del movimiento de las otras piezas, él es quien con frecuencia, con un solo salto, cambia el destino de una partida.

A los caballos, que no son los apocalípticos, hay que tomarlos en el conjunto de sus evoluciones y entonces sólo se ve que conciertan perfectamente con el tablero, como en el problema del salto que estudiaron - desde el punto de vista de las matemáticas - Euler y otros, sino que vienen a articular y a dar plasticidad al sistema de las restantes piezas, sin ellas, excesivamente rígidas, simétricas.

Comparado con la torre, a cada salto hace dos movimientos, es decir, sigue dos direcciones. En realidad, hace algo así como un movimiento y medio. Es imposible compararle con el alfil, sino para decir que es un alfil que falla su punto de mira. La verdad es que su movimiento es exactamente el de la diferencia entre la torre y el alfil que se trasladaran a la tercer casilla. GRAFICO N° 1.

Es la única pieza que traza en su andar una letra: la L, o dos, si se admite, con buena voluntad, la R minúscula. Igualmente que el peón y el rey, no puede clavar una pieza.

Cuando el ajedrez era una zona adyacente de la literatura romántica y el ajedrecista buscaba exclusivamente la emoción, creando personal e intuitivamente, el caballo fue la pieza preferida; La Bourdonnais y Anderssen la manejaron maravillosamente. Y aún en la nueva escuela positivista, Tchigorine y Pillsbury, dos de los más grandes artistas por temperamento, lo prefieren al alfil. Después vino el tiempo de analizarlo todo. Se vio que este duende romántico, que parecía concebido con una pasta distinta a la de los demás, era mortal, y hasta se vio que - dentro de la concepción de la partida - ocupaba un lugar sólo inmediatamente superior al del peón.

Lasker le cortó las alas: "El caballo, fuera de pocas circunstancias favorables es la pieza más débil de todas. Puede tomar dos casillas al rey; si da jaque toma otra además de la que ocupa el rey adverso. Pero éste puede entonces aproximársele y librarse de él si no tiene próximas defensas. Su gran poder está en que no puede ser obstruido. Cuando hay muchas obstrucciones y cuando puede ocupar un punto fuerte, próximo al bando enemigo, es aliado invaluable. Su penetración nunca excede de 8 puntos en círculo. Necesita 5 movimientos para atravesar el tablero de 1T a 8T. Sobre un campo extenso puede trasladarse de uno a otro flanco y ocasionar

pérdidas de valor. En posiciones cerradas vale más que el alfil" (*Common Sense in Chess*) .

Capablanca es más inexorable y categórico, acaso porque es menos artístico que Lasker y, en consecuencia, más inmisericorde: "A medida que se cambian las piezas, decae su poder".

Es la única pieza que, en cuanto es posible en el tablero cuadrado, irradia su marcha en forma de circunferencia. GRAFICO N° 2 .

Además, sólo él puede hacer diversas figuras en una serie de movimientos distintos a los que podrían otras piezas, por ejemplo, como cuando en cuatro movimientos - como la torre y el alfil y forma un cuadrado; figura que - como se advierte - no sigue las direcciones naturales del tablero. GRAFICO N° 3 . También en cuatro saltos puede formar un rombo GRAFICO N° 4 y en seis saltos forma una estrella salomónica que es - como se sabe - una figura mágica GRAFICO N° 5 . Y , en doce saltos, puede formar una cruz, que es también, otra figura mágica. GRAFICO N° 6 .

Y ya que hemos mostrado en dos series de sus saltos dos símbolos sagrados, es oportuno hacer notar que, en la cábala numérica, la totalidad de sus movimientos en el tablero, sin posar dos veces en la misma casilla, da la suma de 260 para cada una de las columnas verticales y horizontales, si se inscribe en cada escaque el número del respectivo salto. GRAFICO N° 7 .

No obstante, dado que en muchas de las figuras que es posible trazar, el centro de esas figuras no puede nunca ocupar el del tablero, pues el tablero tiene 4 casillas que forman el centro GRAFICO N° 8 y no una, es de advertir que el conjunto de sus saltos GRAFICO N° 9 , para que logren máxima simetría y para que ajusten con mayor naturalidad al tablero, debiera tener un tablero de 91 casillas, en disposición de 9 por 9.

De ese modo, se podría formar una hermosa estrella que abarcaría la totalidad del área. GRAFICO N° 10. Y podría hacerse este recorrido, sin ocupar dos veces la misma casilla, cubriendo las dos columnas del borde, y dejando en el centro un tablero de 7 por 7 casillas, en el cual podría hacerse evolucionar al caballo formando otras figuras geométricas con mayor facilidad.

Todo lo cual nos sugiere la pregunta en la que insistimos: ¿Será el caballo una pieza cuyo movimiento se ajusta mejor a un tablero de 81 escaques, y que al achicarse éste, quedó como perdido, o espantado, al extremo de que ha de hacerse un cálculo muy difícil para hacerlo concordar con un tablero de 64 casillas?

¿Será el caballo una pieza que no juega bien, simétricamente, con el tablero tal como se emplea y , por ende , con las demás piezas que operan tan sumisamente frente a él?

No; lo que ocurre es que hasta ahora hemos tomado piezas evolucionadas y hemos estado considerando sólo un caballo GRAFICO N° 11 ; esas dificultades desaparecen si se manejan los dos con que se juega. Así, por ejemplo, con ambos, pueden trazarse figuras dobles.

Y no hemos de olvidar que también el caballo tiene su compañero (en realidad, todos lo tienen menos el rey, pues aún la dama es alfil y torre juntamente, compañeros de diversa índole, pero en ella misma contenidos, según corresponde a su naturaleza de monospermo) .

Sólo nos resta hacer algunas reflexiones. El movimiento del caballo GRAFICO N° 12 contrasta con nuestro modo de ser y de pensar en general, y de pensar en ajedrez, si se admite, como es evidente, que los movimientos regulares y lógicos son por excelencia aquellos del alfil y de la torre. Esto tal vez nos llevara a sentar que algunas dificultades en la concepción ajedrecística se deban a esa aparente desarmonía y arbitrariedad de su salto. GRAFICO N° 13. La verdad es que el ajedrez entra en lo que llamaríamos su fase final cuando se han eliminado los caballos totalmente, o , por lo menos, de modo que permitan el desarrollo normal de la partida y la ideación por silogismo - según vimos - que es característica de esa fase del juego. Para encadenar sus movimientos GRAFICO N° 14 al sistema de las demás piezas y utilizarlo como símbolo del cálculo GRAFICO N° 15 y del razonamiento al igual que las otras piezas, es menester un esfuerzo que quizá pase inadvertido al ajedrecista avezado, y lo ha sujetado ya a la noción de armonía del juego, pero que aún hace exclamar a los grandes maestros que el caballo es la pieza más difícil de manejar. GRAFICO N° 16.

Esa dificultad puede depender de que así como se zafa por su salto del sistema común de traslación y cambio de las piezas, se zafa del sistema de la concepción intelectual.

Una última paradoja. Podría decirse que, con la base de una columna o de una diagonal de una de cuyas casillas situadas en ellos salta el caballo, el salto del caballo GRAFICO N° 17 no es sólo medio movimiento, pues la torre o el alfil (según el caso) necesitan que se efectúe por lo menos un segundo movimiento para que regrese a su horizonte, a su mundo. Esto sembraría el desconcierto en cualquier otro orden de cosas, porque siendo el movimiento del caballo un movimiento entero pero correspondiendo a medio movimiento para las piezas y para el tablero, la otra mitad pertenece a lo imprevisto, a lo imposible de fijar, o de calcular de antemano. Y aunque no se quiera - ni para las piezas ni para el tablero - es así ; también lo será para el verdadero ajedrecista que piensa de conformidad con los símbolos del ajedrez . Lo cual ocurre , indiscutiblemente, por mucho que el jugador vea en el salto del caballo un movimiento **completo**.

¿De qué proviene esa impresión de andar subrepticio, de ofidio que produce la manera de actuar del **alfil** con relación a las demás piezas?

Tal vez de que suele apostarse entre peones al comienzo del juego (*fianchetto*) y desde su escondrijo ejerce una acción solapada; o porque opera a grandes distancias (el recorrido de 8 casillas para el alfil es mayor que para la torre y , oblicuamente, por líneas que son y además de ser parecen al jugador de menor anchura que las líneas horizontales o verticales. La mirada, por experiencia recorre trayectorias perpendiculares al eje del cuerpo, y por eso resulta extraña esta manera de andar del alfil, al sesgo, en diagonal. También las casillas diagonales parecen de mayor peligro y el vehículo que va por ellas nos parece acaso traicionero. Pero en este caso es un concepto erróneo debido a las características de nuestra marcha normal, como en aquel un concepto erróneo debido al foco habitual de nuestra vista. La perfidia del alfil es cuestión de óptica - perfidia nuestra - y bastaría colocar el tablero de modo que dos de sus ángulos quedasen en línea recta ante

nosotros (y los otros dos ángulos , uno a izquierda y otro a derecha, como es natural) para que advirtiéramos que su andar es sencillo y legal como el de la torre. El andar de la torre sería entonces el oblicuo y traicionero. (Posiblemente muchos casos de oposición simétrica en religión, en filosofía y en arte, obedecen solo a que el jugador contempla el tablero desde una perspectiva normal o desde un ángulo. Lo malo es que en estos tableros todavía no se sabe dónde están los ángulos).

Sin embargo, por la facilidad que tiene en muchas posiciones de abundantes peones de filtrarse entre ellos , se justifica que el alfil tenga cierta habilidad escurridiza de serpiente.

Domina más casillas que el caballo, y, en tablero vacío, tiene 4 rumbos a su alrededor, cualquiera sea su posición, así como la dama tiene 8.

Las piezas que tienen mayor afinidad con el alfil son el peón y la dama. No obstante, que el peón anda como la torre, se parece más al alfil, porque su movimiento, al tomar, es como el de éste y el rasgo agresivo es, en toda apreciación impresionista y aún en muchas clasificaciones zoológicas, fundamental. Así los animales se afilian en las nomenclaturas por sus colmillos y sus garras más generalmente que por la identidad de sus hábitos y otras particularidades. Y aún sus hábitos y peculiaridades se hacen derivar, si son afines del colmillo y de la garra, y no recíprocamente, por una razón que aquí no es oportuno estudiar.

Uno de los rasgos más simpáticos del alfil es que no se muestra tan servilmente asiduo del rey como la torre, a pesar de que lo defiende mejor. Lo defiende del jaque de toma en 4 lugares y en 4 movimientos, mientras que la torre necesita más tiempo para igual defensa e incluso la dama. GRAFICO N° 18.

Es curioso que sólo puede oponerse al jaque del rey por un alfil, o por la dama actuando como alfil en 4 lugares, pero con doble cantidad de tiempo, en cierta forma. GRAFICO N ° 19.

“No hay peor cuña que la de la misma madera” .

El alfil da a las posiciones de numerosos peones un sentido estático, en comparación con la torre y el caballo. Estos, en cambio , hacen de una posición de peones algo dinámico, , vivo, pues establecen con ellos una defensa de reciprocidad precaria, dado que tendrán que moverse si son atacados los peones o los caballos, en tanto que con los alfiles cierran un broche de defensa perfecto y pueden quedar fijados durante muchas, muchas jugadas y hasta el desarrollo de toda la partida, como es frecuente, por ejemplo, estando un peón en 4ª y el alfil en 5D o en 5R , según el caso. Sobre esta base pueden agregarse más peones, hasta comprender una doble cadena con el número máximo de esta clase de peones. GRAFICO N° 20

En cambio, la torre auxilia al peón, en su avance, constantemente, si está ubicada detrás de éste, mientras que el alfil lo pierde de vista y lo abandona una vez cada dos. Avanzando, el peón cuenta con la ayuda del alfil al dar un paso y al otro paso queda librado a sus propias fuerzas. Es como el rengo con su muleta. Siendo el peón una pieza de valor potencial más bien que activo, por la defensa precaria y alternativa que sólo le puede prestar el alfil, de ahí , entre otros motivos, la inferioridad del alfil en relación a la torre.

Otras de las razones que constituyen en conjunto esa inferioridad serían, por ejemplo: colocado el alfil en 1T, sólo puede andar en una dirección, por una diagonal, la torre, en dos; en medio del tablero puede tomar cuatro rumbos, como la torre, pero en los flancos, sólo toma dos y la torre, tres; el alfil actúa sobre la mitad del tablero, en las casillas de un mismo color, la torre en todos, etc.

La inferioridad del alfil con respecto a la torre está en los rincones, y en esto le pasa al revés que a los perros y lo mismo que a los hombres que se achican y desmerecen cuanto más se arrinconan.

En tanto los 4 caballos y las 4 torres pueden formar un sistema, los 4 alfiles han de formar por lo menos, dos. De no poderse auxiliar recíprocamente proviene alguna debilidad con respecto a los caballos, pero también en eso está su fuerza, como se advierte en los finales de mate, que, con 2 alfiles y rey, es relativamente fácil de conducir, mientras que los 2 caballos no pueden darlo sin auxilio de otra pieza más, del mismo bando o contraria.

El *fianchetto* es una configuración típica de la indole de acción del alfil, la figura que mejor conviene a su modalidad. Ahí permanece aislado, solitario, a la manera del búho y del vizcachón. El es también un ente solitario, sin compañero, como la dama y el rey, pero más tristemente, porque si bien hay dos alfiles por bando, cada uno recorre diferentes casillas y no se encuentran jamás. Son dos amigos que colaboran en un plan, que acaso por los hechos - según van acaeciendo en el tablero - tienen la certidumbre de que existe ese compañero invisible, ese amigo espiritual que no encontrará nunca. Esta amistad de los alfiles, es triste y al mismo tiempo importante, bien distinta de la de Aquiles y Patroclo, de Eneas y Euriados de Goethe y Schiller; amistad de compañía, de amparo, de recíproco aliento. Es la amistad que nada espera y que nada puede dar, es la amistad del poeta con el alma de alguien que lo entiende, lo admira y lo ama, en otro país, quién sabe dónde, es el amor más puro que el de Dante por Beatriz¹, aquel completo en la soledad del amante, ese amor de ausencia, de distancia definitiva e insalvable a que está consagrada alguna página de Maeterlinck. Son las dos almas gemelas, hechas acaso para una total y purísima felicidad, imposible materialmente en el espacio y en el tiempo.

En el *fianchetto* juega según su indole y ahí es más fuerte, por tanto. No puede vincularse a otro alfil, es monospermio. El alfil es como el amigo para el alfil. Torre y caballo se conjugan con torre y caballo ese es el amor. Dos caballos se defienden y dos alfiles, no. Sólo tiene noción de la mitad del tablero, de un tablero para él completo y continuo en sus 32 casillas. Lo que no ocurre en él, es para él incomprendible; pero puede ser agredido desde puntos insospechables, desde lugares que le parecen inexistentes. Necesariamente tiene que ser creyente en los dioses del mal, en el azar y en los ángeles malignos. "El alfil puede recorrer 32 casillas en 17 movimientos." (*La Strategie*, año 1878).

Para Capablanca, el alfil puede ser más fuerte que el caballo contra los peones y en combinación con peones puede ser más fuerte que el caballo contra la torre. GRAFICO N° 21.

Según Lasker, el alfil es menos apto en el ataque contra el rey o para restringirle que la torre. El alfil puede tomar siempre 2 casillas del rey y eventualmente dar jaque, y tomar dos casillas del escape del rey. " Su capacidad para ofrecer soporte a los peones pasados no es muy grande, pues la línea en que el peón avanza puede usualmente contener unos puntos en que las obstrucciones son totalmente seguras contra él. Su gran valor consiste en dos cosas: 1 - puede detener los peones adversos desde numerosas casillas; 2 - peón y alfil pueden protegerse mutuamente haciéndose seguros contra el rey u otra pieza. Su tablero cuenta, sin embargo, solo 32 casillas y cualquier influencia que puedan tener sobre el final de la partida, muchas determinan su acción en él, así que su importancia puede ser exagerada cuando hay superioridad de posición".

Los **peones** son las únicas piezas que tienen espíritu de solidaridad. Tan débiles y con tal frecuencia amenazadas, que entre ellas parecen formar una colonia, un sifonóforo, a través de cuyos órganos se transmite el estremecimiento de la partida. Los peones atraen casi siempre la fuerza más peligrosa del adversario, aquella dispuesta a malgastarse. Sólo en contados casos participan de un plan brillante, porque la misma lentitud de sus movimientos es adversa a las evoluciones rápidas, como si obrasen más eficazmente en calidad de obstáculos. Son obstáculos. Pero a veces en un peón se afirma, como en su único punto de apoyo, una construcción temeraria; algo así como el pedazo de tierra en que se afirma el pie para dar el salto. Individualmente, no tienen casi fuerza, y tan débiles son por sí, como fuertes cuando se unen.

Regularmente dan a las posiciones un cariz de estáticas. Se diría que los peones fijan la posición. Por eso los finales de piezas mayores en que ellos limitan su función a ser enteramente pasivos, tienen un signo de violencia, de dramaticidad. En cambio, las aperturas, en que desempeñan un papel principal dan a la partida otro ritmo; un *tempo adagio*. No solamente sirven de apoyo a las piezas, sino de punto de apoyo a la concepción. El pensamiento se ase a ellos fuertemente como a los trapezios el pruebista. Dan al raciocinio y a la imaginación algo semejante a esa inconsciente certidumbre de seguridad y equilibrio que dan las piernas al hombre que marcha. Parecerían advertir al jugador que tiene que pensar con lo que está sobre el tablero no con lo que está en su cerebro, dan la realidad.

No sólo son los más pequeños de estatura. Son también niños en la manera simple de pensar que tienen, en la lentitud de su andar, en la actitud implorante en que viven, pues un peón está siempre con los bracitos abiertos hacia las dos casillas laterales, que son las únicas que puede atacar. También son niños porque de su destino poco se sabe. Tienen enfrente todo el porvenir, aunque regularmente sucumben destrozados en el tumulto de la vida. El peligro les amenaza desde ocho direcciones, desde cualquier distancia. Ellos sólo pueden atacar dos casillas, es decir, reaccionan en forma desproporcionadamente menor a cómo se les amenaza.

A los peones les es imposible recordar. No tienen pasado. No pueden regresar una vez dado el paso, ni siquiera mirar hacia atrás, como Lot y Orfeo. Miran hacia adelante, y poco, por eso tienen tanta esperanza. Son la

reserva, la promesa, el porvenir ¿ Que es esto sino el anuncio del triunfo final de la democracia? Pero lo que pasó ya no les pertenece ni como recuerdo. En esto son la fatalidad, lo ineluctable, algo así como la vida misma que nada puede reparar ciertamente, que no puede ser otra vez nada de lo que fue, que no puede traer del pasado ni un día siquiera.

Dijimos que piensan poco. Tienen ideas muy reducidas y concretas. Ellos son casi siempre la jugada inmediata en un plan complicado. Si cada una de las ideas componentes de un plan tienen cierta dimensión y cierta fuerza, imposible no advertir que los fragmentos de ideas que les corresponden son las más flojas y cortas. Ya que dijimos pensar, diremos que si la partida es como un poema, ellos cumplen la función de signos ortográficos, de la vírgulas, contribuyen a fijar, a concretar el sentido, nada más.

No sólo son la fatalidad en ajedrez sino que, para propia desgracia, son fatalistas. Tienen una pequeña idea en su cabeza esferoidal, sobre ese cuellito de gola endurecida, la llevan hacia adelante, locos de porvenir, esperando que en el reinado de los cielos (que es la novena casilla, aquella que no existe) han de ser los primeros , y se dejan matar como turcos. Además si la partida tiene un destino, ellos son los juguetes del destino; si bien , a veces, por ironía , el destino depende de ellos.

Se diría que viven en un constante anhelo de atrapar algo que valga más que ellos. Y esto enseña una cosa: que es peligroso entrar en relaciones con los que nada tienen, con los insolventes, con los irresponsables. Es verdad que a veces llegan a la máxima jerarquía, mas siempre este advenimiento levanta una protesta general. Como rompen el equilibrio, entonces regularmente termina el juego. Cuando un peón llega a reina, en realidad, no hay nada más que hacer. Sin embargo también este destino es triste irónico. No es que renazcan en otra pieza mayor, sino que mueren en un rescate. Ya no son ellos: son Dama, Alfil, Caballo pero no Peones. Mediante su trabajo y su sacrificio restituyen a la vida a un poderoso muerto. (Aquí se podría hacer una buena digresión sobre el destino de las democracias)..

Todavía hay otra manera injusta de considerar a los peones: son piezas atrofiadas, de la torre cuando anda, del alfil cuando come. Sí; la pequeñez, la limitación, la pobreza por todas partes. En esto también pensaba el rey Alfonso el Sabio cuando escribía : " Pero ay algunos que usan de iogar los peones a la tercera casa la primera vez, e esto es fasta que tomen ca después no lo pueden facer. E esto es a semejanza que cuando el pueblo menudo roban algunas cosas que las lievan acuestas."

Si algún privilegio tienen sobre las demás piezas, el de tomar al paso, es sólo en juego con sus iguales. Pero ese privilegio, pensándolo bien, es una zancadilla.

Todas las piezas se desplazan por las **casillas** .Los escaques tienen también un valor. Existe un valor potencial de un conjunto de casillas y un valor potencial en una sola de ellas. Así cuando después de obtenida una posición sólida en el centro del tablero " el jugador cambia de plan y busca posibilidades en un flanco cualquier del tablero, se valorizan otros puntos" - como dice Grau. El valor de las casillas es tan efectivo como el de las piezas

y , en el medio juego, ambos son inseparables. Las piezas valen según las casillas en las que están ubicadas y las casillas, a su vez, según la situación de conjunto de las piezas.

En su artículo "El Tablero" , publicado en *La Nación*, el 15 de mayo de 1927, decía R. Grau:

"El cambio de valor de las casillas está vinculado exactamente al de las piezas, y en el medio juego es poco menos que imposible fijar reglas definitivas sobre el valor de los cuadros. Las piezas valen según las casillas que ocupan. En esta simple definición está encerrada toda la técnica del ajedrez y explicado el íntimo engranaje que existe entre esos dos factores esenciales del juego (...) Las casillas tienen un valor caprichoso que depende exclusivamente de la colocación de las piezas, pero si fuera solamente esto, no sería posible dar cierta base a un estudio sobre este tipo de valor. Existe, igual que con las piezas, un valor inicial".

Los chinosⁱⁱ usaron un tablero de 81 casillas, en un cuadrado. Tamerlán usaba un tablero de 100 escaques : "el gran ajedrez de Timur".

Con respecto a nuestro tablero de 64 escaques es curioso lo que anotaba Wordsworth Donisthorpe estudiando en Londres los sistemas de medidas durante el año de 1894, hacía ver que el número 64 está relacionado con el cuadrado de un cubo , con el número ocho y con el cubo, como los árabes hicieron notar hace mucho. Las piezas están en relación con el campo total de operaciones, ocupan la mitad, quedando libre la otra mitad para las operaciones estratégicas. Hay coincidencias entre el tablero y la milla inglesa con sus subdivisiones. Dividiendo cada casilla en diez tiras , cada una de estas estrechas tiras es un acre. Dividiendo cada uno de estos acres en partes iguales, producimos 4 *roods*". Cortando uno de estos *roods* en 40 fragmentos iguales, cada uno de ellos será un cuadrado.

Nos debe ser permitido sugerir , por vía de contribución a la perenne discusión sobre la historia del ajedrez, que con toda seguridad la forma actual fue tomada por las naciones del norte, a través de formas más crudas del este.

Los romanos ciertamente habrían construido un tablero de 144 casillas en sus primeros tiempos y de 100 más tarde; pero los del norte, con su instintiva preferencia por el sistema binario, ciertamente habrían elegido otro de 16 o 34 o 256 cuadros , con toda probabilidad, escogieron el de 64. Siendo así, hoy tenemos presencia por el **Mágico 64** , tan universal, ya que este ajedrez se difundió ampliamente como una suerte de lenguaje universal.

ⁱ El texto original tiene aquí una frase con un significado que posiblemente sea : "el que Diótíme acaso tampoco sospechó". No la incorporamos porque no la hemos podido descifrarla con seguridad.

ⁱⁱ Desde "Los chinos" hasta el final de este artículo , aparece en el manuscrito con una anotación que reza, valga la redundancia, nota. Pero como no está marcado el lugar exacto de esta nota, hemos preferido incorporar el texto como cierre de capítulo.

GRAFICO N° 1

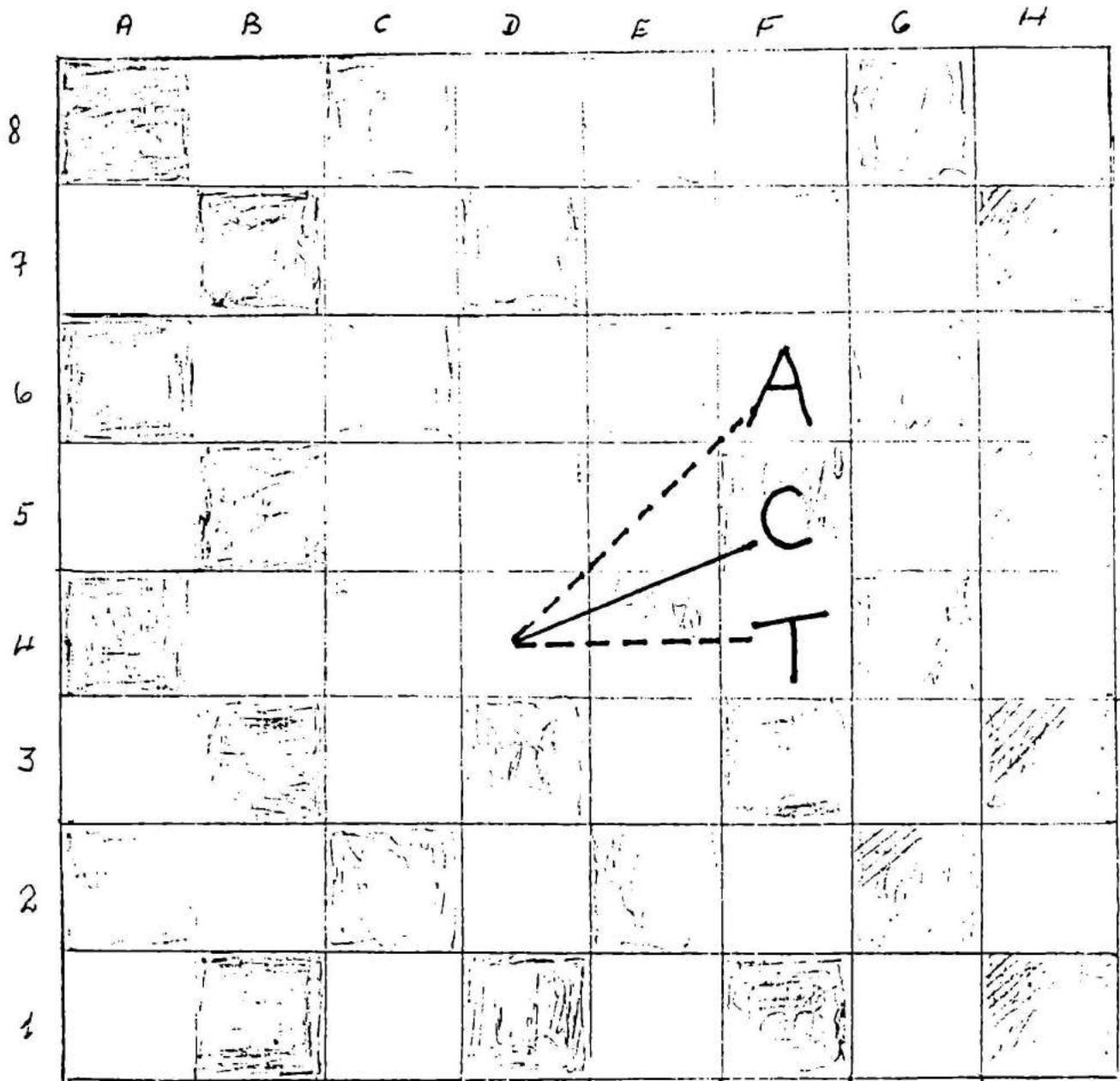
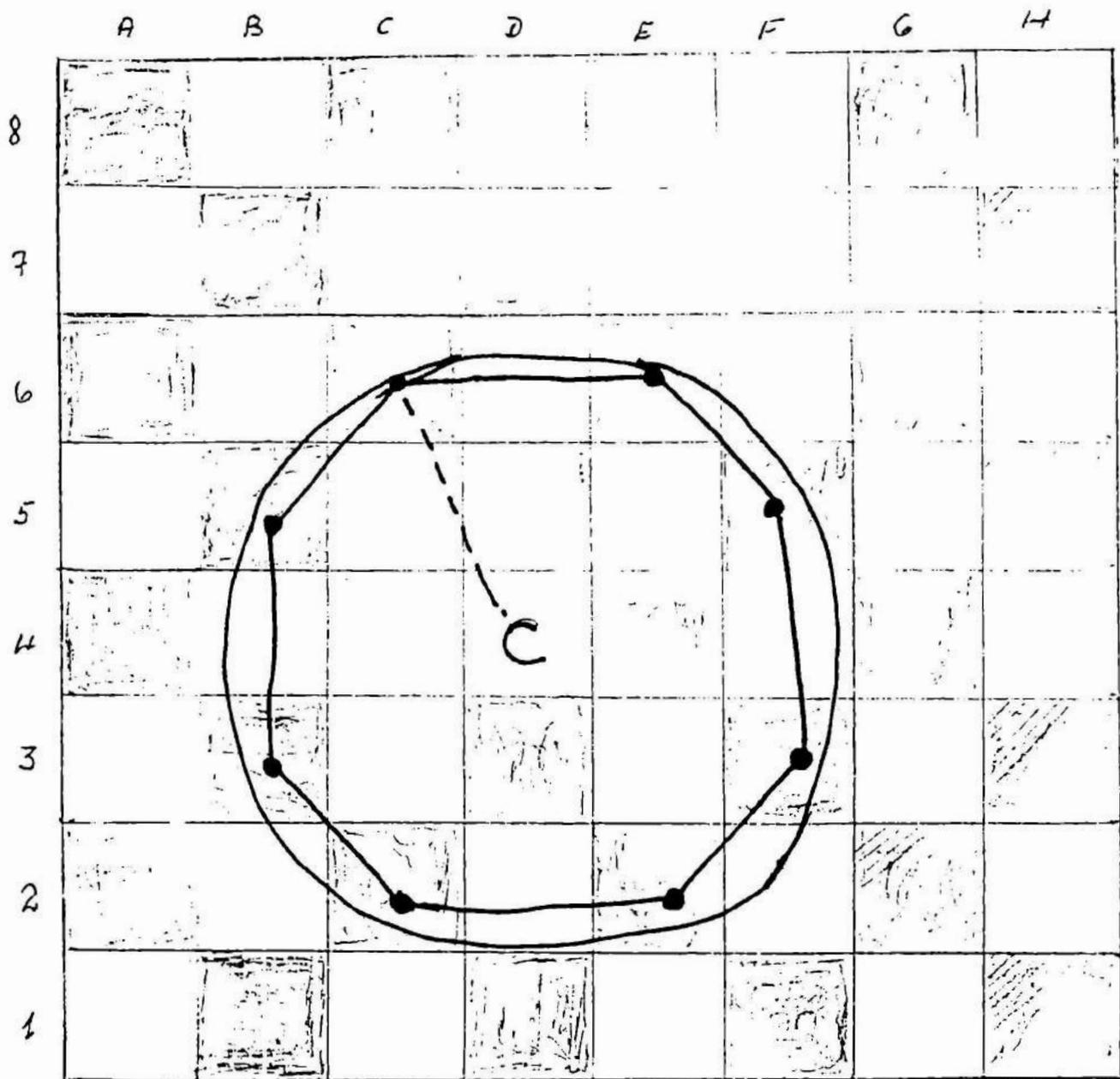


GRAFICO N° 2

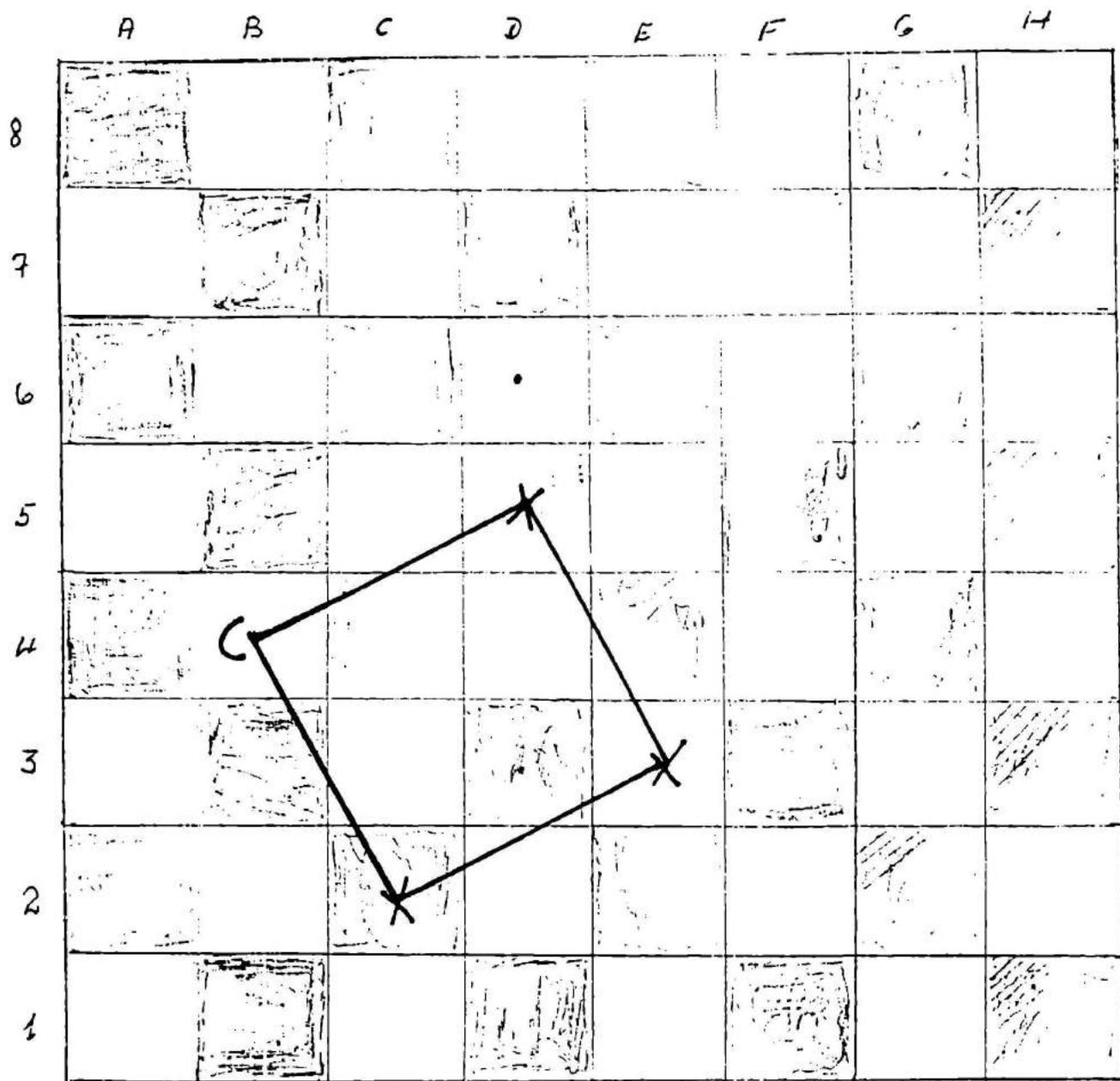
-82



Ataca 8 puntos formando octógono o - si se considera su movimiento como un radio - un círculo .

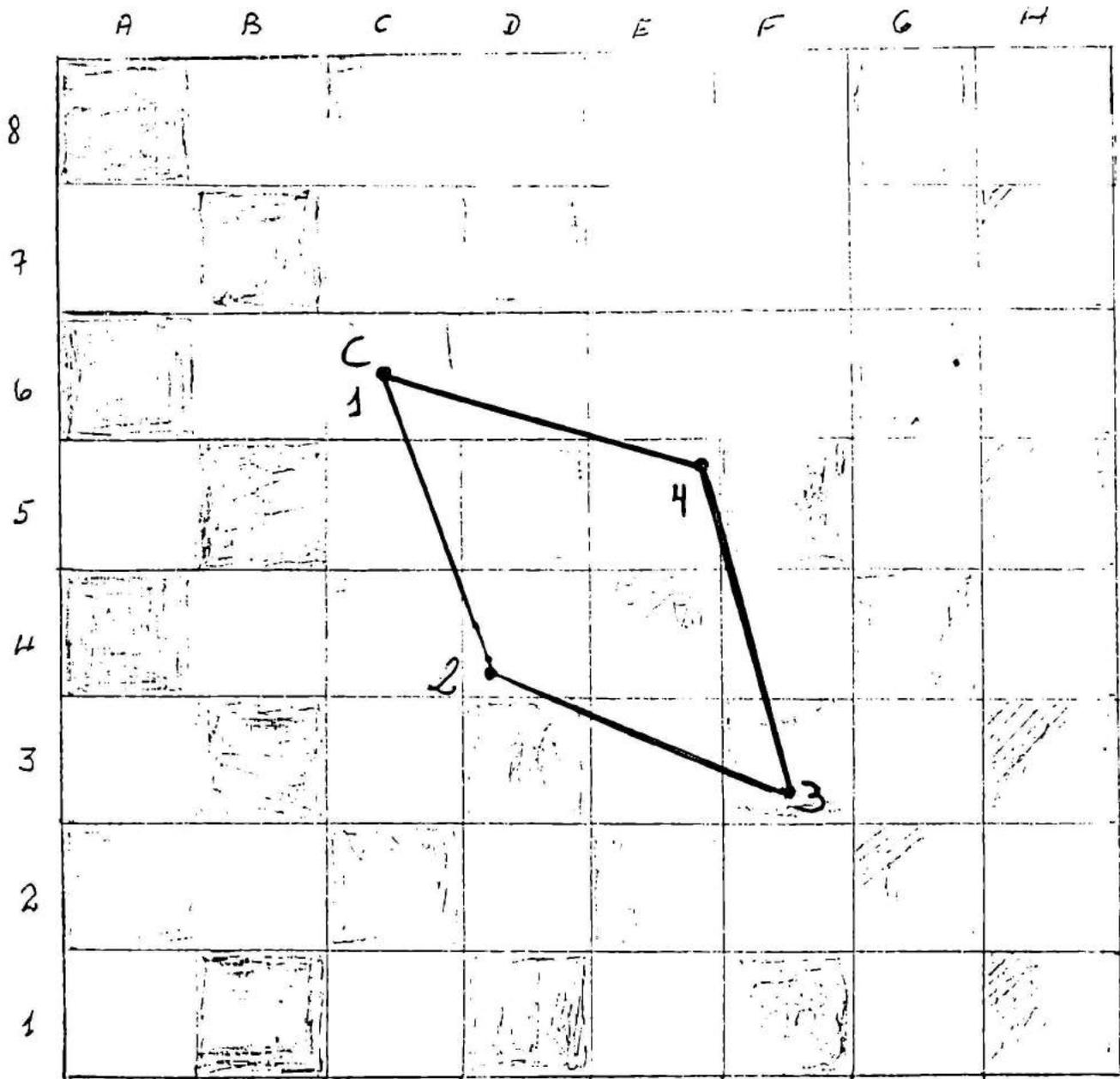
GRAFICO N° 3

-83



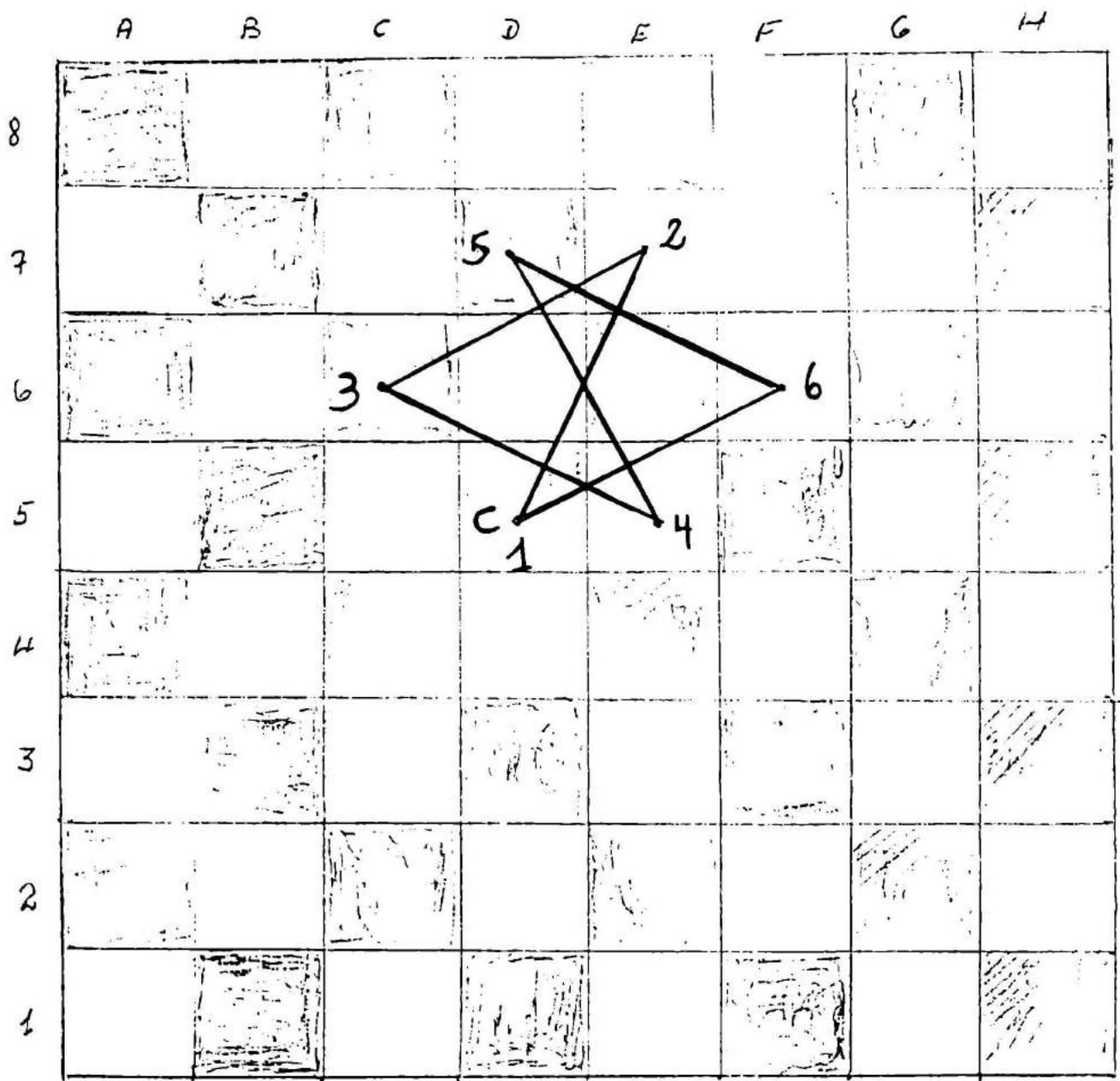
El caballo forma un cuadrado .

GRAFICO N° 4



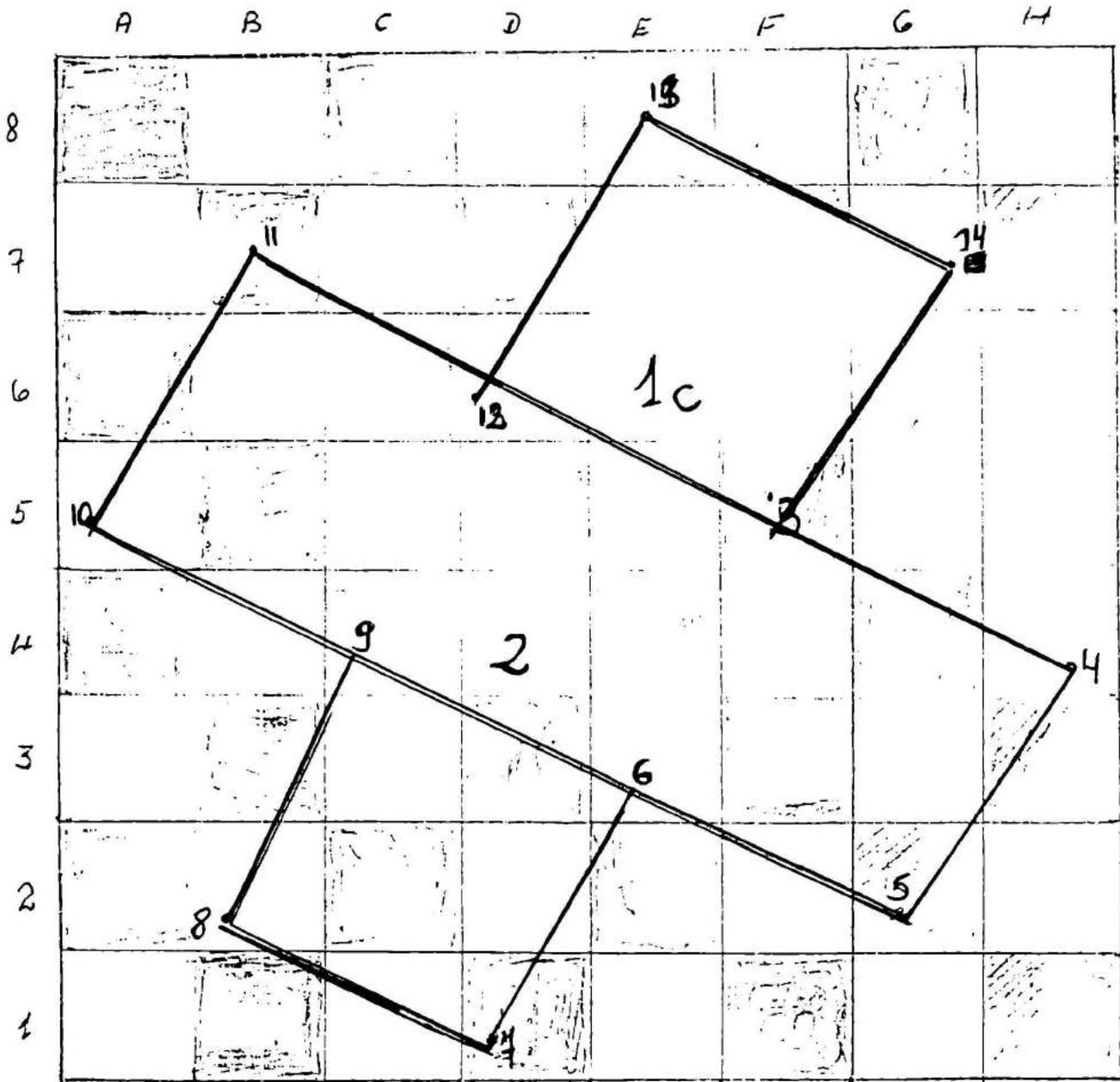
El rombo.

GRAFICO N°5



La estrella .

GRAFICO N° 6



La cruz .

GRAFICO N° 7

-87

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	31	54	47	8	33	10	27	50	260
7	46	7	32	53	28	49	34	11	260
6	5	30	55	48	9	36	51	26	260
5	56	45	6	29	52	25	12	35	260
4	43	4	57	20	61	14	37	24	260
3	58	19	44	1	40	23	62	13	260
2	3	42	17	60	21	64	15	38	260
1	18	59	2	41	16	39	22	63	260

260 260 260 260 260 260 260 260 .

Los saltos del caballo y la cábala .

GRAFICO N° 8

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	58	11	30	21	56	1	32	19
7	29	22	57	60	31	20	55	2
6	10	59	12	41	64	45	18	33
5	23	28	61	44	13	42	3	54
4	48	9	40	27	46	63	34	17
3	39	24	47	62	43	14	53	4
2	8	49	26	37	6	51	16	35
1	25	38	7	50	15	36	5	52

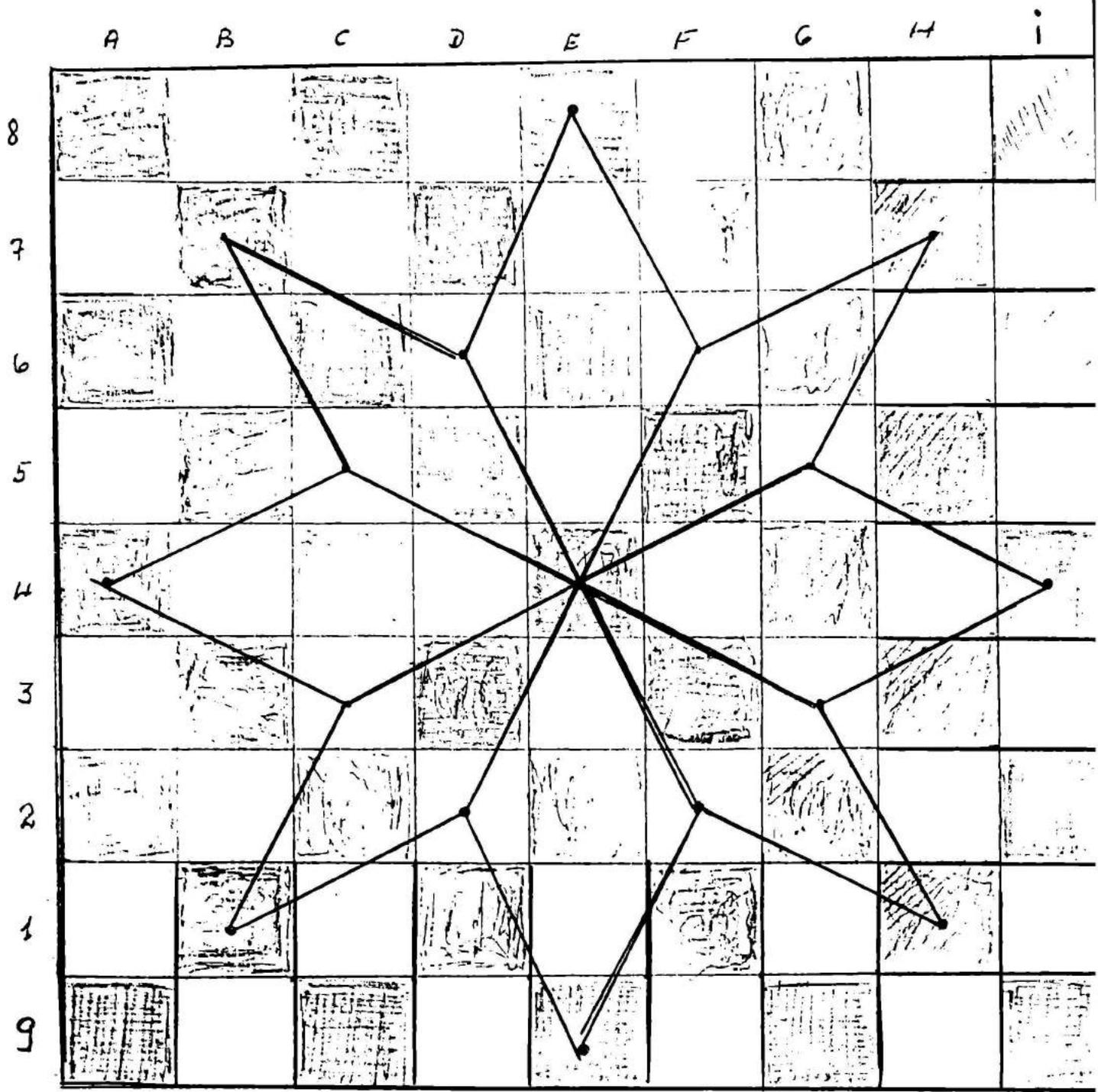
Salto del caballo . Marcado del centro del tablero .

GRAFICO N° 9

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	21	62	25	58	23	12	17	14
7	26	57	22	61	18	15	10	7
6	63	20	59	74	11	8	13	16
5	56	27	64	19	60	33	6	9
4	4	46	55	28	5	44	37	32
3	52	49	4	45	34	29	40	43
2	47	2	51	54	41	38	31	36
1	50	53	48	3	30	35	42	39

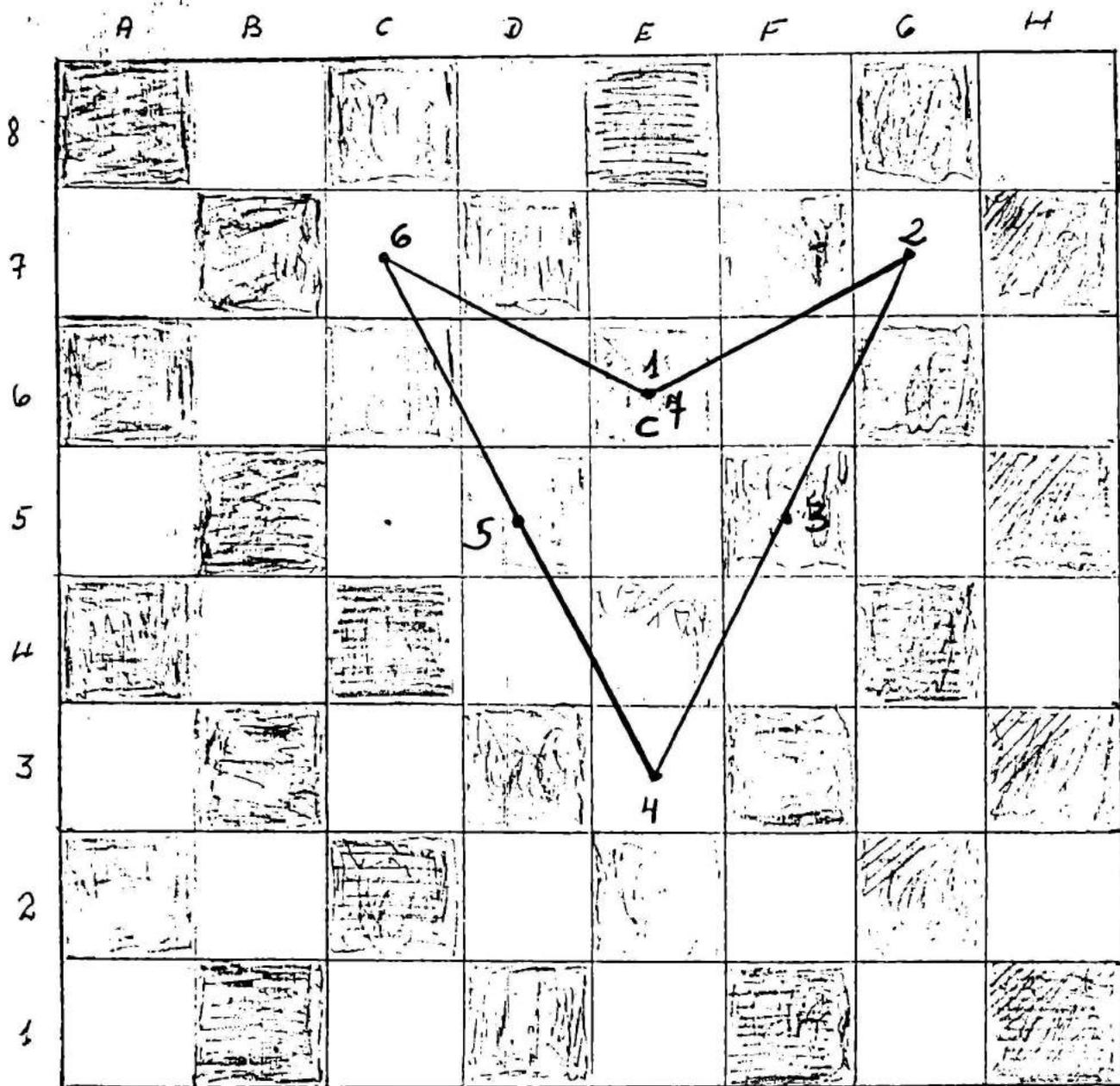
Los saltos del caballo en Euler .

GRAFICO N° 10.



El dibujo octogonal de los saltos del caballo en un hipotético tablero de nueve por nueve .

GRAFICO N° 11



Dibujo de los saltos del caballo.

GRAFICO N° 12

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	14	29	34	55	12	27	24	49
7	35	56	13	28	33	50	11	26
6	30	15	54	51	58	25	48	23
5	41	36	57	32	61	52	63	10
4	16	31	40	53	64	59	22	47
3	37	42	1	60	19	62	9	6
2	2	17	44	39	4	7	46	21
1	43	38	3	18	45	20	5	8

Salto del caballo . Aquí el procedimiento es ir ubicando al caballo en aquellas casillas desde donde tenga menores posibilidades de movimiento .

GRAFICO N° 13

-93

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	2	11	58	51	30	39	54	15	260
7	59	50	3	12	53	14	31	38	260
6	10	1	52	57	40	29	16	55	260
5	49	60	9	4	13	56	37	32	260
4	64	5	24	45	36	41	28	17	260
3	23	45	61	8	25	20	33	42	260
2	6	63	46	21	44	35	18	27	260
1	47	27	7	62	19	26	43	34	260
	260	260	260	260	260	260	260	260	

Salto del caballo sin repetir casilla y las sumas cabalísticas .

GRAFICO N° 14

-94

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	42	59	44	9	40	21	46	7	268
7	61	10	41	58	45	8	39	20	282
6	12	43	60	55	22	57	6	47	302
5	53	62	11	30	25	28	19	38	266
4	32	13	54	27	56	23	48	5	258
3	63	52	31	24	29	26	37	18	280
2	14	33	2	51	16	35	4	49	204
1	1	64	15	34	3	50	17	36	220 "
	278	336	258	288	236	248	216	280	<u>2080</u>

Salto del caballo . Euler publicó en Mémoires de l'Académie de Berlin (1759 -1771) una solución analítica al problema del salto del caballo .

GRAFICO N° 15

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	42	57	44	9	40	21	46	7
7	55	10	41	58	45	8	39	20
6	12	43	56	61	22	59	6	47
5	63	54	11	30	25	28	19	38
4	32	13	62	27	60	23	48	5
3	53	64	31	24	29	26	37	18
2	14	33	2	51	16	35	4	49
1	1	52	15	34	3	50	17	36

Euler consideraba a esta solución analítica del problema del salto del caballo como una " Ruta reentrando en sí misma " .

GRAFICO N° 16

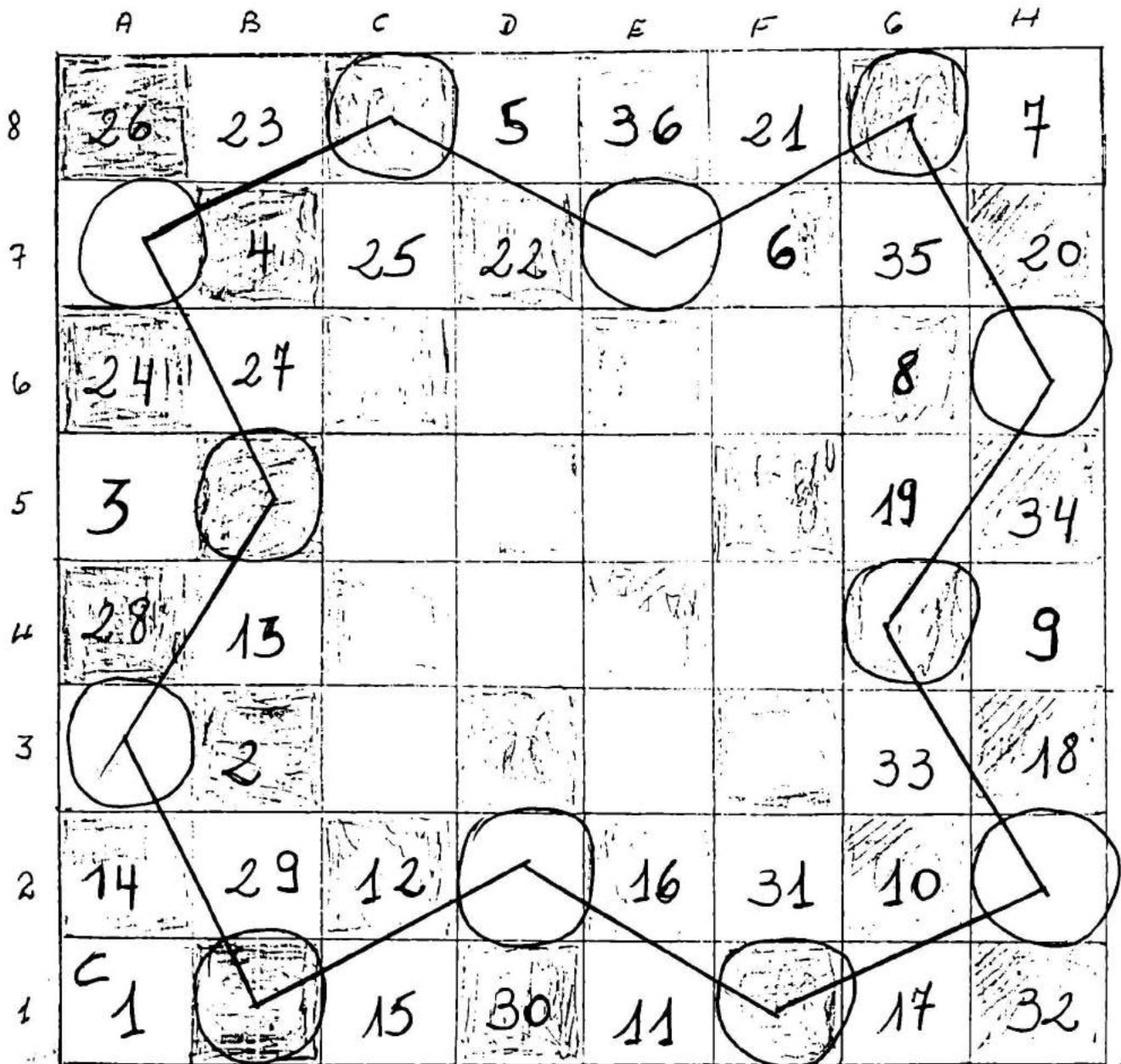
	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	50	11	24	63	14	37	26	35	260
7	23	62	51	12	25	34	15	38	260
6	10	49	64	21	40	13	36	27	260
5	61	22	9	52	33	28	39	16	260
4	48	7	60	1	20	41	54	29	260
3	59	4	45	8	53	32	17	42	260
2	6	47	2	57	44	19	30	55	260
1	3	58	5	46	31	56	43	18	260
	260	260	260	260	260	260	260	260	260.

El caballo recorre todas las casillas sin pasar dos veces por la misma . Los números son cabalísticos . Es magia pura .

Consultar : La Enciclopedia Larousse ; y Jaenisch , Traité des applications de l'analyse matematique au jeu des échecs .

GRAFICO N° 17

-97



Los saltos del caballo en treinta y seis movimientos , sin volver a pasar por la misma casilla dos veces dibujan una especie de doble corona trenzada , dejando sin tocar las casillas marcadas con un círculo y unidas por una línea recta .

GRAFICO N° 18-

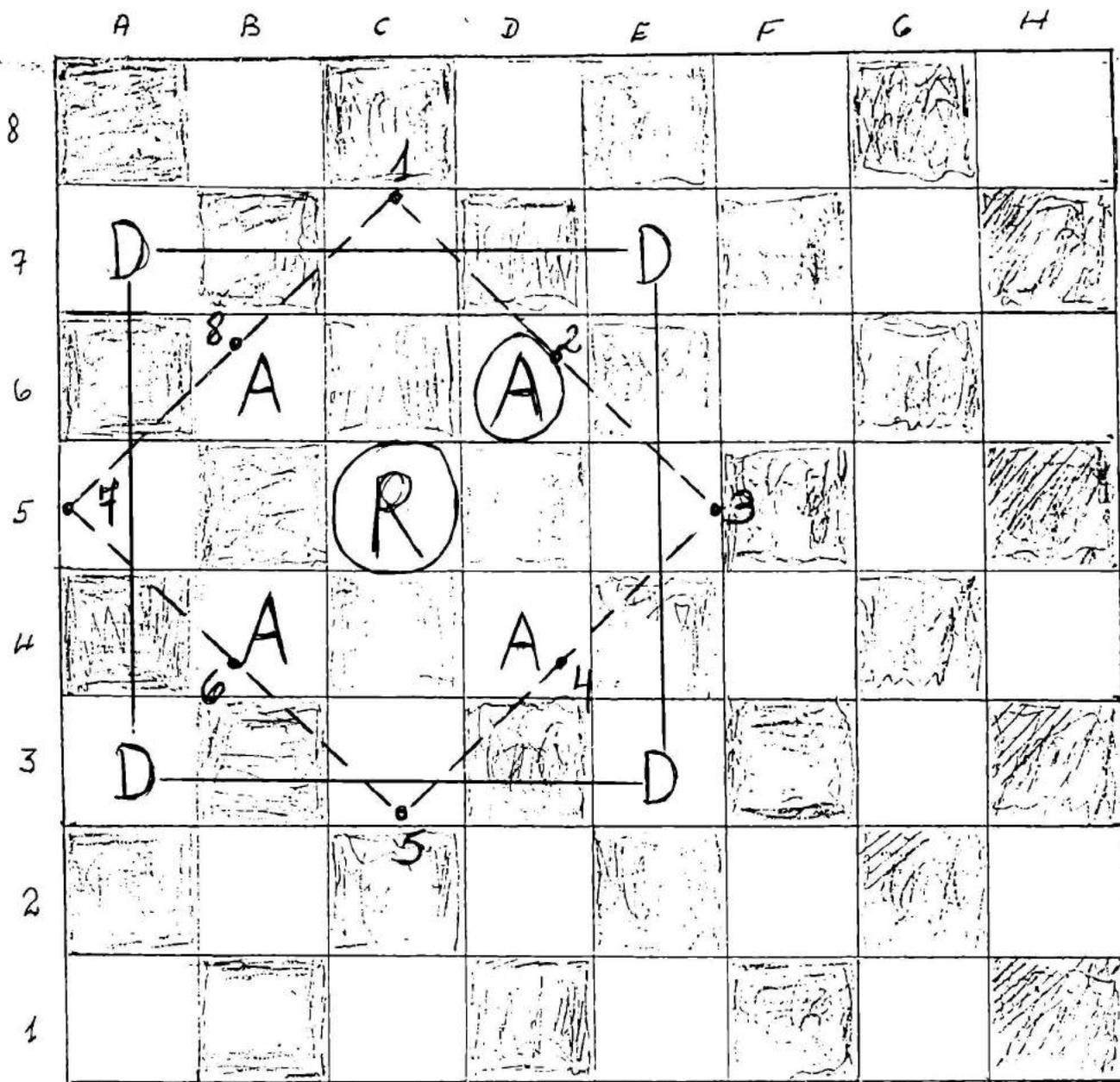
	A	B	C	D	E	F	G	H
8	████████		████████		████████		████████	
7		████████		D		████████		████████
6	████████		████████	A	████████		████████	
5		D	A	R	A	D		████████
4	████████		████████	A	████████		████████	
3		████████		D		████████		████████
2	████████		████████		████████		████████	
1		████████		████████		████████		████████

R = Rey

A = ALfil

D = Dama

GRAFICO N° 19



R = Rey
 A = Alfil
 D = Dama

GRAFICO N° 20

- 100

	A	B	C	D	E	F	G	H
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								

GRAFICO N° 21

-101

Walbrodt

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	Shaded		Shaded		Shaded		Shaded	
7		Shaded		Shaded	R	Shaded	A	Shaded
6	Shaded		Shaded		Shaded		A	P
5		Shaded			P	Shaded	P	Shaded
4	Shaded		(C)	P	(P)		Shaded	
3		Shaded		(C)		(R)		(P)
2	Shaded		Shaded		Shaded		(P)	
1		Shaded		Shaded		Shaded		Shaded

62 mov.

Charousek

Es la parte más interesante de la partida. El movimiento contiene una celada. Si 63 C (4A) x P, A 4C y gana un caballo.

63 C (3D) x P

A 4C

64 C 3T

a 2a!

65 C (5R) 4a

R 3R

66 C 2D

A 6A

67 C (3T) 4A

A 1A

68 C 2C

A 3T

69 C (2C) 4A

LA ATENCION Y EL LENGUAJE

Un grupo de piezas sobre el tableroⁱ sólo despertará la atención del ajedrecista si en alguna manera suscita en él la idea de que se trata de una posición; si se hallan en tal orden que puedan suministrar elementos para un cálculo ulterior, o inferirse de su disposición un proceso del cual sea la última fase. De ninguna manera podrá atraer su atención una colocación absurda, sin rey, en jaque recíproco, etc. , o en que el desorden del azar sea evidente.

No fija la atención en nada material, el ajedrecista, sino en lo que es significativos; el interés que atraiga su atención no provendrá de lo inherente al objeto , sino en cuanto tengan un sentido racional.ⁱⁱ Y este sentido racional sólo puede existir para quien conozca el mecanismo del juego.

En este caso, la atención del ajedrecista es atraída en virtud de lo que ya el ajedrecista conoce, independientemente de la posición dada. Comienza a interesarle el juego antes de jugar, porque sabe jugar, pero en verdad ese interés que va ya infuso en la atención, exige por lo menos un primer movimiento . A este primer movimiento aún no aporta el máximo de su atención, porque el primer movimiento requiere la condición de ser el primer movimiento de otros que han de seguirle: un plan.

Regularmente, las jugadas preliminares, de mera apertura, indiscutiblemente mecánicas, no reclaman sino un mínimo de esa atención. Los hipermodernos que comienzan su plan antes de abrir el juego se equivocan cuando creen que empieza ya la combinación. Lo que empieza es la atención, aprestando las reservas de conocimientos que poseen y activando la cerebración. Pero no hay trabajo mental en las aperturas, si no se aplica a ellas una conciencia de la labor personal. Se inicia la partida, no el interés de la partida, el interés del juego es posterior y empieza cuando personalmente empieza a jugar el jugador.

Esta atención no pertenece en términos generales al fenómeno psico - fisiológico , entendido con ese nombre, es un caso especial, particular, de atención ajedrecística. Con lo cual se significa que es de tal naturaleza que sólo compete a una actividad mental y bien reducida y concreta; además, que es un caso subjetivo solamente posible en quien sabe jugar al ajedrez. Esa atención tendrá, por lo tanto, una tonalidad típica y un signo inequívoco de fenómeno mental y , por añadidura, artificial.ⁱⁱⁱ

Casi siempre los psicólogos han estudiado esa actividad en abstracto, descuidando quizá con exceso que no existe por sí misma, que es algo como una estructura molecular y mas bien magnética, un **fantasma**. La atención del campesino que observa un hecho trivial, para él curioso, apenas tiene un fondo biológico de similitud con la atención del bacteriólogo alerta al microscopio, con la del pintor que transfiere valores del modelo a la tela, con el ajedrecista. En el primero, es un accidente que sólo pone en juego limitada cantidad de fuerzas psíquicas; nunca su intensidad ni su amplitud producirá un estado denso y vivo de conciencia como en el investigador la búsqueda de un caso que confirme una teoría pacientemente elaborada.

La atención sería, pues, en las napas profundas de la actividad intelectual , una concordancia entre el contenido de la conciencia y el contenido de la realidad, y aumentará conforme sea mayor la posibilidad de multiplicar los puntos de coincidencia entre la cosa y el espíritu. Pero hay

además una capacidad de atender según el hábito de ejercitar esa actividad, aparte de la riqueza de contenido del espíritu del observador. Es decir que, la atención exige un ejercicio, una costumbre de las fuerzas espirituales a actuar de consuno. Sólo así se distinguirá la atención receptiva del animal que acecha, del animal que atiende con todo su cuerpo, de la atención proyectiva del sabio que se inserta con toda su sabiduría en el bacilo que examina.

En el ajedrecista esta atención no atrae hacia sí lo externo, ni lo proyecta fuera, como en el bacteriólogo, sino que lo concentra en su propio pensamiento fortaleciéndolo. ^{iv}

Si Ribot afirma que la atención "es un estado excepcional, anormal, que no puede durar largo tiempo, por estar en contradicción con la condición fundamental de la vida psíquica: el cambio, es porque la considera en comparación con los estados menos intensos y proteicos de conciencia que acompañan a la mayor parte de la actividad del hombre y porque toma un caso de atención estática, receptiva, inferior, paralizando en la mente una imagen, un concepto, como se inhibe y paraliza en su actitud el felino ante la presa. Más correcto sería - tratándose del ajedrecista - decir que no puede durar mucho tiempo en razón del desgaste de energías mentales que produce su trabajo.

Imagínese el caso de Pillsbury o el de Reti, jugando más de veinte partidas simultáneas sin ver los respectivos tableros, durante 10 o 12 horas consecutivas; ahí el cambio, "condición fundamental de la vida psíquica", era, casualmente, su estímulo esencial. Mentalmente debieron repasar alrededor de 800 posiciones reales y calcular sobre millares de posiciones posibles.

Diremos, entonces, por inducción, que, en general, la atención es un estado excepcional, anormal con relación a la forma común de vivir el hombre, pero también que es común con relación a la forma de pensar.

Es en ajedrez donde también se da con claridad la diferencia entre interés y atención, tan difícil de delimitar en otras actividades psíquicas. En la reproducción de una partida puede aplicarse una atención semejante a la que se pondría en jugarla y, sin embargo, el interés que realmente existe cuando se la va creando, es mínimo. Acaso el interés, en casi todos los casos inferiores, sea un resultado de la atención, no su antecedente, como dice Pillsbury - parafraseando la conocida frase de William James sobre la tristeza y el llanto^v; pero esto no es exacto en el ajedrez, pues aquí el interés forma parte de la afición, es algo substancial y la atención opera más bien como una contención de aquellas ideas que no es menester tomar en cuenta y como estímulo de las ideas que se juzgan útiles, oportunas. La atención surge del pensar intensamente y con el cuidado de no errar. En síntesis, es suma de energías. Bien distinta de la que se ejercita en presencia de un espectáculo que varía sin la voluntad del espectador (contemplación de la danza) o de la contemplación de algo estático (un paisaje). En el primero de ambos casos, la atención consiste en la vigilancia que agudiza cada percepción, para fijarla y hacerla partícipe de la unidad: es el grado de intensidad en la percepción. En el segundo, es la fuerza que, más que fijar momentos transitorios disocia elementos de la percepción. La contemplación de la obra rítmica o plástica, equivale al soliloquio. En ajedrez, sin objeto de contemplación, la atención no

es más que el tono, el timbre, de la función mental. Pero , al mismo tiempo, es voluntad. Porque si es el tono , el timbre, del pensamiento, lo es cardinalmente en cuanto éste tiene en su actividad un carácter de voluntad, de volición, más acentuado que quizás en ninguno otro caso. Da al pensamiento una actividad, una claridad mayor, en virtud del lo cual parece como si la conciencia se iluminara por vibración de un sector de ella. Función lumínica que Wundt ya le reconoció : "Así como en el ojo existe un campo de visión más clara ...existen siempre en la conciencia procesos que se destacan nítidamente mientras otros parecen borrosos e indefinidos".

Entre las condiciones que Binet cree necesarias en la jugada de ajedrez, están el gran poder físico, la sangre fría, la paciencia y la facultad poco común de concentrar la atención sobre una imagen durante muchas horas sin distraerse.

Esta intensidad suprema de la acción de pensar en ese juego , produce - como es típico en ese fenómeno - una inhibición casi cataléptica, que en algunos jugadores es impresionante. En *The Field* , se publicó una semblanza de Pillsbury - cuando jugaba el torneo de Hastings , de 1895 - diciendo que su rigidez era imponente : estaba sentado frente al tablero con una inmovilidad de piedra, no movía un músculo de su rostro, casi no parpadeaba y apenas usaba una mano para fumar o tomar la pieza. Cosa análoga dice Sergeant de Morphy , quien durante el transcurso de la partida(la primera del match con Löwenthal duró 20 horas) , no se movía de su asiento y sólo después de concluida la misma se lo vio sonreír de nuevo.

Quizá por lo que asocia al pensamiento de noción subconsciente del peligro , de urgencia, de aprovechar en cualquier instante todos los recursos, de la cautela defensiva y del afán de vencer, que subyace como sedimento biológico, el ajedrez es acaso el acto mental que exige una atención suprema como ningún otro caso, excepto aquellos en los que el hombre se defiende y defiende su vida como en el duelo de esgrima - aún en simulacro. La absorción total del espíritu en la partida es proverbial y hay muchas anécdotas pintorescas a este respecto. Corta en el ajedrecista todos los puntos de contacto que lo unen con la realidad. Opera con solenoides, como un sol que concentra y mantiene encadenados a su órbita todas las otras energías mentales. Crea una isla de pensamiento en actividad , con un volcán, cierra un circuito, un sistema planetario en el vacío.

El lenguaje oral (y el escrito como complemento) es el más perfecto e importante, porque además de ser natural, se asocia a la vida de relación. No es el único. Acaso el mímico, según ha demostrado el cinematógrafo, le sigue en orden de expresión, muy natural también, vinculado a la vida de relación y capaz de producir las emociones más intensas, aún del orden más abstracto y puro.

El hombre puede entenderse bien mediante el empleo de otro sistema de signos simbólicos, a los que por convención se les haya dado primitivamente un sentido. La música y el álgebra son lenguajes expresivos, bien que como no se han incorporado a la vida, al uso de las necesidades

fundamentales de la especie y del individuo , requieran un esfuerzo para poder utilizarlos como medios de expresión totales. Ambos lenguajes están en los extremos de lo vago y sentimental y de lo concreto y racional.

La partida de ajedrez es también un sistema coordinado de ideas, mediante el cual dos hombres pueden ponerse en contacto, compenetrarse, formando una unidad convergente a un fin, a través de todas las peripecias del desarrollo del raciocinio, acompañándose, acercándose y retirándose , según es común en todo lenguaje. Pueden entenderse. Cada movimiento es la expresión de una idea que el contrario capta a veces en su más recóndito significado. En tanto es lógico y obedece a un plan que concuerda simultáneamente con las reglas del juego y con las reglas de la concepción , es de signo positivo. Cuando se desordena, porque no hay ligazón entre ellas, esas jugadas como las palabras incoherentes y las frases inexpresivas, corresponden a una patología. Es la demencia. De signo negativo.

Sobre todo otro lenguaje éste tiene la ventaja de la precisión. Ni la ciencia emplea sus términos en el rigor, por decirlo así gramatical del ajedrez.

Además, en la ciencia, el lenguaje se refiere a un orden de cosas extrínsecas, que tienen una existencia objetiva, a las cuales la ciencia se aplica. Porque en las ciencias físico - matemáticas se procede con la garantía inmediata de la naturaleza; sus concepciones, como el papel moneda circulante, están garantizadas por el oro atesorado. El ajedrez significa ajedrez y nada más. Sus reglas, sus leyes, sus demostraciones no tienen aplicación en el exterior, ni dependencia con lo extraño al juego mismo, aun cuando podamos arbitrariamente hacerlo coincidir con un orden de cosas extrínsecas , así : la guerra, la vida, etc.

Es el lenguaje totalmente sustantivo y verbal, con lo que ahorra los equívocos de lo calificativo, origen de la metafísica. No es un soliloquio, como en el lenguaje matemático, sino un coloquio, un verdadero diálogo de ideas idéntico al sistema logístico y dialéctico más ceñido (Sócrates) . Cada jugada, planteando una idea concreta, suscita otra jugada concreta y nada más que una. El que no se halle casi nunca, es inherente a la índole del juego y a lo limitado de las facultades humanas. Sócrates sería el más grande ajedrecista de combinación , Spinoza el más grande de posición, Poe , el más grande de combinación fantástica ajustada a la posición exacta.

Dice Broca : "Hay varias clases de lenguaje; cada sistema de signos que sirve de expresión a las ideas de una manera más o menos inteligible, más o menos perfecta, más o menos rápida, es un lenguaje en un sentido general de la palabra. Así la voz, el gesto, la dactilografía, la escritura, sea jeroglífica o fonética, son otros tantos géneros de lenguaje. Hay, pues, una facultad del lenguaje que preside todos estos modos de expresión y que puede definirse : la facultad de establecer una relación constante entre una idea y un signo, sea éste un sonido, un gesto, una figura o un dibujo de cualquier género."

Por lenguaje debemos entender un sistema de signos convencionales, mediante el cual quienes lo empleen puedan llegar a su recíproca comprensión. De ahí que sea vehículo, más o menos preciso, más o menos vago, de ideas y de objetos o relaciones de objetos, de los cuales, a su vez, las ideas serían lenguaje subjetivo mental.

Puede haber, pues, innumerables sistemas de signos, y, por lo tanto, de lenguajes, si bien el fonético (o auditivo) y el óptico (o de grafías) son - a veces, uno mismo - los más adecuados a la índole psicológica del hombre, el más eficaz para el comercio de las ideas y de los actos comunes de la vida.

La fase esencial y primordial del lenguaje es dar al signo el valor de un símbolo, mejor cuanto más cabal, y su perfeccionamiento consistirá además de la riqueza de los signos en la acepción justa, concreta. El hombre solamente utiliza un sistema con esas características, a las que se agregan hoy pérdidas en raíces onomatopéyicas, el carácter de ser convencional, según se advierte bien en las lenguas aprendidas en la edad madura.

Antes de que la inteligencia forme conceptos (¿o recepte?) y obtenga - esto, automáticamente - el signo de expresión, géstase la imagen simbólica, algo así como una elaboración previa consistente en un estado de ánimo, en una relación de orden cuantitativo o cualitativo, en un agrado o desagrado con sustancias orgánicas o contenidos intelectuales subconscientes; en una forma difusa y vaga, pero con una ligera tendencia a concretarse en un signo simbólico (de preferencia, una palabra). De ahí que la música sea como la palabra o la ecuación matemática, un lenguaje, pues consiste en dar forma concreta por medio de símbolos (sonidos) a un estado de ánimo - preferentemente - a una idea, a una imagen.

El lenguaje vendría a ser entonces la elaboración de un signo, la forma en que cuaja la función psíquica subconsciente.

Hay un orden de ideas, de sentimientos, de emociones, que no pueden expresarse por la palabra, aunque este lenguaje, el verbal, esté tan vinculado a la existencia del hombre y de la especie, que hasta podemos decir que pensamos, meditamos, soñamos, con símbolos orales. El hombre inferior se ayuda con los gestos, que es también lenguaje mímico, muy absorbido en la subconsciencia del hombre, hasta el punto de que aun las ideas diríamos que tienen su mímica, casi desafortada en la retórica, periclesiana en la meditación lógica y científica.

El hombre superior encuentra la insuficiencia de la palabra para transmitir muchos de los conceptos que elabora, de las emociones que experimenta, de las inquietudes morales o intelectuales que lo agobian, y de ahí que recurra a la música, a la pintura, a la danza: en una palabra al arte o a la ciencia.

Todo sistema de signos (música, matemáticas) obedece a una necesidad de orden no-verbal, y a su vez termina por crear en el hombre un estado psíquico, estimulado, enriquecido por el empleo de ese sistema de signos. Así la palabra que apareció para denotar un estado de ánimo, sirvió luego para ampliar, para aclarar, enriquecer ese medio espiritual del que había nacido y crear la vida psíquica toda.

En cuanto es sistema de signos convencionales pero concretos, el ajedrez es también una forma de lenguaje, y de las más exactas obtenidas hasta ahora, por la limitación de sus elementos y la muy compleja - pero muy reducida a condiciones fijadas por la índole del juego - posibilidad de combinación.

Admitiendo que en sus orígenes el ajedrez haya valido como todo juego, como toda manifestación de autoridad, para ejercitar, cierto orden de ideas, incapaces de serlo por otro medio, hemos de convenir que al enriquecerse este juego ha reaccionado sobre el hombre creando en su inteligencia un núcleo de ideaciones que, a su vez, reaccionaron sobre el ajedrez, y así, sucesiva y alternativamente, como ocurre con todo objeto de cultura y con todo orden de conocimiento sistematizado. De donde el ajedrez es hoy un medio de expresión correspondiente a un mundo de ideas imposibles de representar, de concretar, de realizar por otros medios, un lenguaje de signos *sui generis* que avivan en la conciencia actividades psicológicas puras, desprendidas de la vida.

Bien que la jugada en cuanto signo equivalga a la palabra con un significado, con una acepción precisa y sujeta a reglas, la función de cada jugada en la partida, como la de cada palabra en la frase, juega un papel relacionado con el todo, mediante cuyo conjunto adquiere su significado exacto, es decir, que siendo como vocablos con autonomía, juegan rol de morfemas, en cuanto expresan acaso tan sólo las relaciones entre las ideas.

Pero más que la palabra en el discurso, la jugada en la partida (que más que palabra es frase) tiene un carácter de lógica que impide la acepción adjetiva, cualitativa, fuera de la copia misma. La palabra suele ser objeto de divagación, opera como disolvente de la idea muchas veces, en cambio, la jugada tiende a fijar las ideas, a evitar la divagación.

En ajedrez, la palabra, lógica y concreta por excelencia, significa al mismo tiempo que un signo de lenguaje, un signo de razón, es decir, realiza en la práctica lo que solo como ideal podía el griego descifrar con la palabra *Logos* y que expresaba lenguaje y razón al unísono.^{vi}

La jugada, exacta como signo, es empero una abstracción máxima, en sí misma no significa nada, no opera como imagen de cosas de otro orden sino como imagen de ideas de un mismo orden: de ideas ajedrecísticas. Lengua concreta y racional a la vez que abstracta y mística, es decir, que participa de la característica del lenguaje lógico, del sentimental, del humano y del animal.

Locke: No hay enlace común entre ciertos sonidos articulados y determinadas ideas. Primero, si hubiese un enlace natural entre los sonidos y las ideas, no habría más que una lengua entre los hombres. Segundo, la palabra no suscita en todos las mismas ideas.

Leibnitz: Soñó un lenguaje filosófico, análogo al de las matemáticas. Era necesario para ello, primero, descubrir los conceptos elementales con que todos los demás están formados; segundo, determinar todas las combinaciones posibles de todos estos conceptos. Valiéndose, pues, del cálculo no sólo se probaría la verdad de toda proposición sino que se encontrarían otras nuevas.

Bacon: Todo cuanto es susceptible de diferencias bastante numerosas para poder representar distintamente las nociones diversas (con tal que estas diferencias sean sensibles) puede ser vehículo de los pensamientos entre hombre y hombre. Bacon soñaba con formar un idioma. La palabra era una especie en el género de los signos. Poseemos palabras para cosas que no existen; hay nombres confusos : *idola fori*.

“Los hombres imaginan que su razón manda en las palabras; pero sepan también que las palabras se vuelven, por decirlo así, contra el entendimiento y le devuelven los errores que de él han recibido” (*Novum Organum*).

Maine de Brian: La palabra es característica de la vida humana, como el esfuerzo. Habla porque actúa. El lenguaje es una forma de actividad. “No hay verdadera idea sin signo voluntario”.

Condillac: Toda lengua es un método analítico y todo método analítico es una lengua. El álgebra es una prueba evidente de que los progresos de las ciencias dependen únicamente de los progresos de las lenguas.

Así, muchos han filosofado antes sobre el lenguaje pero es necesario además reconocer al ajedrez como una clase de lenguaje.

EL AJEDREZ . INTUICION Y MEMORIA

Cada posición suele tener sentido de por sí, sino como trance a otra posición ulterior, casi siempre inmediata. Se juega en el futuro, previendo, ordenando, encauzando el posible futuro.

La memoria sólo tiene este objeto: primero, servir de base a un plan, ver el canon que se consulta en cada jugada, para hacer una obra armónica, lógica, orgánica y, segundo, ser la memoria de posiciones iguales o semejantes, es decir, el conocimiento de experiencia y estudio. Un buen ajedrecista posee innumerables fórmulas conocidas que trata de aplicar. Es su ciencia, su cultura, que naturalmente puede usar en cada oportunidad según conviene. Es la forma inferior de la memoria. La primera es fugaz, menos intensa, menos extensa, pero más precisa. Sin embargo, no es menester casi, porque en cada posición quedan casi totalmente abolidas las precedentes. No es necesario recordar lo que antes se hizo sino es para coordinarlo con lo que se está haciendo y lo que se está por hacer. La partida de ajedrez no tiene historia, no tiene pasado. En cada posición se da algo concreto, preciso, pero a veces un plan sólo se logra recordando lo que lo precedió.

La partida es siempre una anticipación de lo que va a ocurrir. Se trata de averiguar lo que es mejor para luego. Cada jugada es la base de la que le sigue más bien que el corolario de las anteriores. Algunos jugadores de posición tratan de llegar a determinada configuración de piezas que saben por teoría o por sus conocimientos aplicados al caso, que es la mejor. Calculan cómo se podrá aprovechar una situación dada para llegar a otra preferible aún. Pero juntamente con este cálculo se va mezclando la intuición, o sea esa forma de cálculo que parece participar más bien de un sentimiento discreto. Hay en el ajedrecista una voz interior que supera la voz de su razón y lo insta a un movimiento nuevo con la certidumbre de la exactitud.

Casi siempre, la intuición se agrega al conocimiento, es un pseudópodo que tiende a lo desconocido. Como los términos de cada posición no son en absoluto matemáticos, o mejor dicho, lo son pero superan la propiedad del cálculo del cerebro, en lo que tiene de aleatorio, de posible, juega la intuición; sólo que esta intuición, en el ejercicio, llega a veces a ser tan segura como el cálculo.

Cuando el análisis de las variantes de una jugada es muy dificultoso, casi siempre se opta por el movimiento que es más seguro, de menos riesgo, pero a veces se aventura al sacrificio. Esto ocurre muchas veces cuando se entrega una pieza mayor por peones. Se sabe que cada pieza tiene un valor más o menos fijo, que varía - es claro - según la función de esas piezas en el momento de la partida, en la altura del desarrollo del juego. La intuición del jugador, más que el cálculo, que sería arduo y difícilmente exacto, lo lleva a estos cambios. Es de advertir que la intuición adquiere su máxima eficacia en el medio juego. En los finales, es el razonamiento y la lógica los que más importan, tal como en las aperturas; acaso porque final y apertura son más concretos y la intuición actúa mejor cuando hay un margen de imprevisto, de incalculable, de azar.

Una intuición segura es eminentemente de orden estético. El cálculo emociona por una clase de belleza distinta. Hay jugadas bellas que son sólo

exactas; pero aquellas de largo alcance, seguras también, pero concebidas por intuición, cuya razón se comprende luego de transcurridas algunas jugadas, emocionan estéticamente porque a lo exacto unen lo temerario y la incertidumbre del proceso mantiene una expectativa realmente patética.

Entre lo que es el aporte de la memoria, que llamaríamos el caudal de experiencias, de conocimientos, y el trabajo del raciocinio, de la construcción lógica, existe un modo de concebir que sólo podría designarse como intuición.

Ya hemos dicho que una posición en el tablero sólo es un punto de partida para imaginar posiciones posibles. El trabajo se hace siempre, en la partida, sobre posiciones a devenir en el futuro.

En parte, ese razonamiento consiste en construir por medio de la lógica, pero, en parte también, por eliminación de jugadas y de variantes " que no se analizan siquiera" en el transcurso de la partida. Intuitivamente, el jugador deja de lado una gran cantidad de movimientos en los que tiene la impresión de que son inferiores.

Y ha llegado el momento de decirlo: en ajedrez no sólo se procede por búsqueda de una jugada buena, sino también por eliminación de jugadas malas..

Todo este trabajo de selección, de apartar del campo del razonamiento los materiales inútiles, depende exclusivamente de la intuición. Si un jugador razonara sobre cada una de las jugadas que no puede hacer, necesitaría un esfuerzo y tiempo enormes para escoger cada jugada. La intuición le "dice" que este plan, que estas jugadas, que estas variantes son malas y, entonces, las deja de lado para concentrar su atención en lo que estima bueno. Para que la atención pueda fijarse en un sector, en una línea de razonamiento, es menester eliminar todas las demás, y esto lo hace la intuición. En el trabajo selectivo, lo que se aparta, es ya intuición. Como ha dicho Poincaré : "Inventar consiste precisamente en no construir las combinaciones inútiles y sí las útiles, que están en ínfima minoría. Inventar es discernir; es elegir".

Ahora bien: aún dentro de lo que se ha escogido de aquello desechado, la intuición puede auxiliar al razonamiento de modo muy eficaz. Contra lo que piensa Couturat " que la intuición no debe tener parte en los razonamientos muy rigurosos", en ajedrez ocurre que esos razonamientos rigurosos son auxiliados por ella, hasta el punto que muchas veces la intuición afirma en lo interior, contra el razonamiento, con mayor razón.

Si tenemos en cuenta que Capablanca y otros grandes ajedrecistas son capaces de encontrar en la partida ardiente que se juega, combinaciones exactas, a las cuales sólo podría llegarse mediante estudios muy laboriosos, debemos afirmar que una gran parte de ese trabajo en forma sintética, ha sido realizado intuitivamente.

En un match de Capablanca con Marshall , éste hizo un movimiento que había estudiado profundamente y sólo tenía una contestación satisfactoria. Capablanca al comentar esa partida dice que tuvo " la impresión , ante ese movimiento inusitado, de haber caído en una celada", pensó largamente, al fin, halló la contestación justa, en que Marshall había trabajado durante mucho tiempo. Esto sólo es posible por intuición, pues el cálculo con el examen de todas las posibilidades demandaría un esfuerzo agotador.

Lo mismo puede decirse de partidas de Botwinnik Najdorf o Reshevsky, que aquí sería ocioso enumerar y que resolvieron sobre el tablero dificultades enormes, planteando líneas de juego halladas entonces por primera vez , y todavía hoy dignas de análisis muy severo, se juzgan irreprochables.

Al fin, ocurre en el ajedrez lo que decía Pascal de los espíritus intuitivos: "Ese espíritu de finura juzga mejor que el ordinario, con más exactitud que los espíritus secamente lógicos".

En una *Psicología del Razonamiento* puede leerse: "Y el razonamiento (naturalmente antes de que haya podido transformarse en un proceso mecánico por el simbolismo empleado y por el hábito de servirse de él) no cesa un solo instante, aún en la lógica más pura, más formal, de ser una serie de actos de intuición, ya que representa siempre una serie de operaciones que son, es verdad, de orden muy general, pero siempre muy tangibles (...). Se sigue de ahí que la pretensión de poder eliminar de la lógica pura, gracias al simbolismo introducido, toda huella de intuición, equivale a creer que se puede renunciar precisamente a esta actividad psíquica, que es la única que nos permite deducir consecuencias o establecer relaciones lógicas nuevas de las premisas admitidas, y eso porque toda deducción , aún en la lógica más pura y más formal, no es otra cosa, lo repetimos , que una combinación de operaciones o de experiencias simplemente imaginadas".

Verdad es que en ajedrez hay jugadores que más bien proceden por lógica, es decir, que sólo efectúan jugadas garantizadas por la teoría y que deducen de toda posición continuaciones racionales y canónicas; pero hay otros que se inclinan siempre por natural temperamento a encontrar líneas de juego nuevo, y que , llevados por la intuición más bien que por la experiencia, entran en terrenos no explorados donde su imaginación puede actuar más libremente. También aquí puede decirse lo que Poincaré dice de los matemáticos: "En la historia de las matemáticas se advierte dos especies de espíritus completamente diferentes: los lógicos y los intuitivos(...)". "Necesitamos una facultad que nos haga ver el fin desde lejos, y esta facultad es la intuición, que si es necesaria al explorador para elegir su camino, no lo es menos al que marcha sobre sus huellas y quiere saber por qué lo ha escogido. Si asistís a una partida de ajedrez, no os bastará para comprender el juego, conocer las reglas y la marcha de las piezas. Esto os permitirá únicamente reconocer que cada jugada ha sido hecha conforme a las establecidas; pero esta ventaja tendrá indudablemente muy poco valor. Comprender la partida en su conjunto es cosa muy diferente, porque es razonar el motivo que impulsa al jugador a adelantar una pieza en vez de otra, que también hubiera podido mover sin faltar a las leyes del juego, es vislumbrar la razón íntima que transforma esta serie de jugadas sucesivas en una especie de todo organizado. Esta facultad la necesita asimismo el propio jugador, es decir, el inventor."

Bergson en su libro *L'énergie spirituelle*, hablando del esfuerzo intelectual dice que : "Se sabe que ciertos jugadores de ajedrez son capaces de conducir de frente numerosas partidas sin mirar los tableros. A cada jugada de uno de sus adversarios, se le indica la nueva posición de la pieza desplazada. Ellos hacen mover entonces una pieza de su propio juego, y así,

jugando " a la ciega" , se representan en todo momento mentalmente las posiciones respectivas de todas las piezas sobre todos los tableros, ellos llegan a ganar frecuentemente contra hábiles jugadores, las partidas simultáneas. En una página bien conocida de su libro sobre la inteligencia, Taine ha analizado esta aptitud, según las indicaciones dadas por uno de sus amigos. Habría ahí, según él, una memoria puramente visual. El jugador percibiría sin cesar, como en un espejo interior, la imagen de cada uno de los tableros con sus piezas, tal cual él se presenta después del último movimiento hecho. Ahora, de la encuesta hecha por M. Binet junto a un cierto número de jugadores " sin ver" , una conclusión bien neta parece resultar: es que la imagen del tablero con sus piezas no se ofrece a la memoria tal cual " como en un espejo", pero que ella exige en todo instante por parte del jugador, un esfuerzo de reconstitución. ¿Qué es este esfuerzo? ¿Cuáles son los elementos efectivamente presentes en la memoria? Es aquí que la encuesta ha dado resultados inesperados. Los jugadores consultados están de acuerdo en principio en declarar que la visión mental de las piezas en sí mismas les sería más penosa que útil , lo que ellos retienen y se representan de cada pieza, no es su aspecto exterior , sino su poder, su situación y su valor, en fin, su función. Un alfil no es un pedazo de madera más o menos bizarra , es " una fuerza oblicua". La torre es una cierta potencia de marchar en línea recta, el caballo, una pieza que equivale más o menos a tres peones y que se mueve según una ley muy particular, etc. Eso para las piezas. He aquí, sin embargo, algo más para la partida. Lo que está presente en el espíritu del jugador, es una composición".

En el ajedrez a ciegas se tiene más bien un esquema fundamental de la partida que la visión clara del tablero y de las piezas. Estas se han convertido en signos de valores ajedrecísticos, pero desmaterializados no sólo en su aspecto , sino hasta en su modalidad: queda como el plano abstracto en que se reflejara por proyección ese plano concreto. Se diría que quedan las nociones típicas del ajedrez, las ideas dominantes, una disposición a intuir lo conveniente y lo inconveniente, más que una noción racional y precisa. Opera aquí el subconsciente pero regido por la conciencia ; lo subconsciente da el tono fundamental, el timbre de los instrumentos que se emplean; él rectificará los errores de la razón , pero ésta no podría operar sin la seguridad de que el subconsciente afirma o niega cada una de sus aseveraciones. Lo subconsciente decide en último término, bajo la forma imperativa de la intuición, de la certidumbre. Las posiciones se elaboran en una conciencia amortiguada por esa atmósfera subcutánea a ella, subyacente. Se nota aquí bien claramente que la conciencia no es más que la parte luminosa de lo subconsciente, su superficie más nítida, pero que al fin no es otra cosa que el plano que concluye el volumen de la conciencia, su corte evidente y palmario.

A las condiciones indicadas por Binet habría pues que agregar ésta de Junk: la facultad de pensar por saltos, es decir, de ver, en una posición, otra que se anuncia en ésta por una posible debilidad, por una dificultad en la movilización de las piezas contrarias, etc. Una vez fijada la debilidad, la dificultad, se ve la posición mediata posterior, y de ahí se pasa, en orden inverso o regresivo a la posición actual, ya paso a paso, ya prescindiendo de

eslabones intermediarios, según la capacidad de intuición. Una intuición muy segura, puede prescindir de largas series, llegando, por síntesis, a la misma conclusión a que se llegaría en un análisis laborioso.

Comentando Sergeant, en su libro *Morphy's Games of Chess*, la partida 4ta. Del match que sostuvo Morphy con Hadessen, a la jugada 19 observa que aquél rechazó la ganancia de un peón, lo cual según los análisis hechos por todos los críticos se ha demostrado ser correcto, pues esa entrega implicaba una celada sutil. Aun cuando se crea que Morphy optó por otro movimiento (D 3 D) porque éste era suficientemente fuerte, sin necesidad de arriesgarse en aceptar la ventaja ofrecida, no puede afirmarse que Morphy no haya "visto" la superioridad de este movimiento sobre el otro, hay analizado sobre el tablero, en la partida, las variantes posibles, o haya llegado a la certidumbre por simple intuición. Bien que, aún cuando ese movimiento D 3 D - que los análisis han confirmado posteriormente - sea producto de la intuición , queda el caso de Hadessen , que ofreció esa ventaja. Al concebir la celada, tuvo que calcular las consecuencias, como es más posible de pensar y no que procediera también por intuición , pues la intuición abrevia la tarea de los cálculos complejos y laboriosos, pero no es una " adivinación".

El ajedrecista podrá creer en su *daimon* socrático, cuando adquiere la certeza de que una jugada es buena, aún sin agotar el estudio de las posiciones en todas sus variantes, pero cuando el examen ulterior confirme esa certidumbre , deberá pensar que ha realizado un cálculo subconsciente, abreviando las operaciones de la conciencia y que no ha " acertado por adivinación". Los ajedrecistas saben bien que la inspiración es un largo trabajo consciente, estadios de experiencias, estadios de experiencias largamente asimiladas que , en un determinado momento, pueden aparecer a la superficie de la conciencia como algo espontáneo y milagroso. Así, la intuición pura y la inteligencia pura, términos de una antítesis indudable, no son sino los aspectos inmovilizados de la operante inspiración por donde la vida interior se lanza y se realiza.

Como dice Ribot , en sus *Problemes de Psychologie affective*: "Una separación neta entre la conciencia afectiva y la conciencia intelectual es muy difícil , y hasta imposible en muchos casos, en razón de sus influencias recíprocas; porque se necesitaría poder eliminar, de una parte, la acción de la inteligencia sobre la sensibilidad para suscitar los sentimientos de orden superior; de otra parte, la acción de nuestra naturaleza afectiva sobre las facultades intelectuales de que ella hace instrumentos a su servicio (...) Análoga a una sensación más bien que a una percepción, la intuición aseméjase a una adivinación instantánea y confusa que vence al racionalismo".

Y, en el ajedrez, esa percepción, esa intuición ilumina los caminos adecuados del medio juego para lograr la configuración de piezas que prepare la victoria.^{vii}

Memoria es rutina; utilización de algo ya pensado, de un material ya hecho de que se echa mano para evitar el trabajo de elaborarlo nuevamente.

Hay escritores como ajedrecistas que emplean gran cantidad de esos datos almacenados. Una frase hecha es como una jugada ya hecha. Pero hay

gran cantidad de movimientos que son buenos en muchas circunstancias y que terminan por imponerse como necesarios, que aparecen en la mente del jugador con un signo imperativo. En principio, es menester almacenar en la memoria esas jugadas "casi siempre buenas", mas después el trabajo consiste en prescindir de ellas, en que no sean imperativas. Desligarse de los materiales de la memoria es el gran obstáculo que se opone a un buen ajedrecista. Los jugadores de la clásica escuela de posición usaban gran cantidad de esos movimientos ya hechos; eran fórmulas que aplicaban economizando trabajo. Y como sus adversarios jugaban también desenterrando de la memoria formas, planes, jugadas conocidas, las partidas eran monótonas. Esos partidos eran monótonos en la proporción en que los jugadores "no pensaban de nuevo".

La memoria es, hoy, el gran enemigo del ajedrecista; la imaginación es su eficaz edecán.

Los conocimientos consisten en su mayor parte en jugadas hechas: D5TR, C5R o 5D,TD1, D2R,A3D,C3aD y 3aR, OO, son movimientos que corresponden casi siempre a especie de frases hechas. Verdad que en la mayoría de los casos esas jugadas son fuertes, pero acaso imprimen a la partida un sesgo conocido, sabido, prosaico. Al postular la nueva escuela que es menester pensar cada jugada y que cada jugador obedezca al plan, repudia la colaboración de la memoria. A cada partida no puede trasplantarse ningún trozo de otras: con ello se le daría su vieja fisonomía.

Pero hay una forma de memoria que reviste gran importancia: es la que se necesita jugando partidos a la ciega simultáneos. Esta memoria - que Charcot denominó "memoria visual geométrica" - ha de ofrecer al jugador, en cualquier momento, la posición de todas las piezas en el tablero, cualquiera, sin confusión. Es pues una memoria que exige la diferenciación de uno a otro tablero, con eliminación de todas las jugadas anteriores a la última. Esa eliminación de jugadas, empero, no ha de ser por "olvido", pues en cualquier momento, el jugador puede - como Reti demostró en sus simultáneos jugados en la ciudad de^{viii} La Plata - reconstruir la partida desde el comienzo, pero no le ha de presentar sino la situación última.

Además de esa memoria que Charcot denomina geométrica y que es estática, habría otra dinámica, consistente en el plan que se lleva en cada tablero y en virtud del cual se han desplazado todas las piezas, pues no se trata sólo de moverlas, sino de moverlas con un fin, con un plan. Pero toda esta memoria que, sin duda, ha de ser muy grande y muy segura, se emplea sólo en las partidas a la ciega y tiene por objeto ofrecer a la imaginación una base real, positiva, de cosa existente, en la inteligencia. Vendría a ser como el reemplazante de lo que los sentidos necesitan para construir sobre ello.

Es sólo basándose en esas partidas a la ciega, que Binet llegó a la conclusión de que la memoria era una de las principales condiciones necesarias en el ajedrecista, y así, él la clasificó de "memoria de posición" y de "memoria de recapitulación", con mucho acierto.

En esos casos, la memoria auditiva suele ser el auxilio cuando se trata de reconstruir *ab initio* una posición cualquiera^{ix}.

Goetz piensa que la calidad de la memoria empleada en esa clase de juegos es de razonamientos y de cálculos, es decir, no de imágenes, de objetos, sino de relaciones, de situaciones.

De la encuesta hecha por Binet, resultó - contra la opinión de Taine - que los jugadores no recordaban ni tenían presentes el tablero y las piezas, al jugar sin ver, sino más bien como un estado posicional en que hay ciertas casillas, columnas y diagonales ocupadas o amenazadas y ciertos puntos desde donde parten líneas de fuerza según la peculiaridad de conocimiento de las diferentes piezas, y si son propias o contrarias. Así Morian y Cunnock decían que sólo sabían "si era un caballo o un alfil sin ocuparnos de otras formas", es decir, recordaban no la pieza, sino la función. Black es de igual opinión y Goetz decía: "ni el tablero ni las piezas que las representan son formas características".

Dice Binet: "memoria de sensaciones ...memoria de ideas que reposa sobre el encadenamiento lógico de las ideas, sobre el razonamiento y la clasificación de los recuerdos". "El jugador llega a retener una partida grabando en su memoria no sólo el espectáculo cambiante del movimiento de las piezas, sino todavía las ideas y los deseos que acompañaron esas maniobras y los recuerdos estratégicos que ellas despertaron."

Todo esto más bien para el recuerdo de la partida ya jugada cuando se trata de reproducirla tiempo después.

Esta clase de memoria, no la que se emplea mientras se juega, sino la que consiste en conservar esa partida, es común a casi todos los grandes ajedrecistas. Cuando Reti quiso publicar las partidas de Morphy, éste advirtió las que faltaban entre aquellas que él consideraba dignas de editarse y le dictó ocho a diez partidas de memoria, sin recurrir al tablero, partidas que habían sido jugadas ocho meses antes. Cosa parecida ocurrió con Capablanca en Montevideo. He oído decir a una persona insospechable de mendacidad, que al regresar el jugador a esa ciudad muchos años después de su anterior estada, un aficionado le preguntó si recordaba una partida - entre las muchas jugadas simultáneamente por él - en que el aficionado había hecho determinado movimiento y perdió. Le dijo entonces que, si en vez de esa movida, hubiera hecho otra, habría ganado; naturalmente, después de haber estudiado la variante. Capablanca recordó inmediatamente la partida y le respondió que a esa jugada, él hubiera contestado con tal otra, con que, efectivamente, ganaba también.

Tarrasch, algún tiempo después del torneo de Dresde (1892), recordaba las partidas que había jugado, pero no las piezas ni el tablero. Había olvidado lo que era material en la partida.

En sus *Conferencias*, Reti llama a esa memoria que se necesita para jugar a la ciega "memoria abstracta". Otro jugador^x dice que él reproducía mentalmente el tablero y las piezas de tamaño muy reducido (como los diagramas que publican las revistas), pero que le era necesaria la reproducción óptica. Es caso casi excepcional, aun cuando el problemista Formsteicher, que confesaba ser incapaz de jugar una partida sin tablero, componía mentalmente sus problemas de ajedrez "pero representándose el tablero y las piezas según los diagramas y figuras de las revistas".

En cuanto a la memoria durante el juego, casi no cuenta. Dice Tarrasch: "no considero la memoria como condición indispensable , sino más bien la facultad imaginativa" ^{xi}

Pero aun cuando la memoria mecánica, la memoria como se entiende en la recitación de un verso o en la ejecución de una música, no cuenta, hay una cantidad de impresiones, de certidumbres, de afirmaciones, de material vago acumulado por la experiencia, que es susceptible de reaparecer a la superficie de la conciencia cuando es necesario. No son jugadas en concreto, sino líneas de juego, ocupación de casillas, evolución de piezas dentro de una configuración , para situarse en mejor sitio , peligros que se advierten como por instinto, planes que de pronto se hacen evidentes y todo ello en virtud de esos materiales acumulados por la experiencia y el estudio en la memoria.

A este respecto, dice Binet , aludiendo a lo poco que se ha estudiado ese estado difuso y licuado de los materiales en la memoria y a su utilidad como ingredientes de gran maleabilidad y adaptabilidad para elaborar con ellos formas nuevas para la imaginación: "Si se pudiera observar lo que pasa en la cabeza de un jugador, se vería agitarse todo un mundo de sensaciones, de imágenes, de movimientos y de pasiones, un hormiguar de estados de conciencia, frente a los cuales nuestras descripciones más atentas no son sino esquemas de una grosera simplicidad."

La memoria cumple en el ajedrez la función biológica y psicológica común. El ajedrecista recuerda una cantidad de fórmulas, de nociones, no siempre precisas, que va utilizando en cuanto se adaptan a las posiciones nuevas. En realidad, no es la memoria en su parte mecánica, sino una forma inconsciente, difusa, de lo sabido. La memoria consiste en representar al espíritu, en cierto orden, con cierta ligazón, ideas e imágenes. En ajedrez, sólo se recuerda algún precepto, alguna posición análoga.

Hay una memoria que es insignificante, y que resulta de dar siempre a cada pieza su valor de movimiento, de utilizarse según su posibilidad de acción, y de cuidarla en lo que vale. Es como recordar las palabras para usarlas bien, o que andamos hacia adelante, o que somos nosotros y no, otros. Aún los ajedrecistas eruditos, no piensan tratando de reproducir, lo conocido. Es un creador y goza la fruición de lo creado. La memoria es para él , un auxilio en muchas posiciones pero otras veces le resulta carga pesada. Jugando, la erudición es inútil. La memoria entorpece la acción de pensar , de hacer.

Dice Julio Payot en *El trabajo intelectual y la voluntad* : "Cuando, en un relámpago, se ve ordenarse en armoniosa estructura un amontonamiento de ideas, de opiniones, de hechos hasta entonces acumulados en desorden en la memoria, la especie de presión que gravitaba sobre ese pensamiento se desvanece y cede el puesto a un sentimiento de alivio, de arrobamiento. El caos se ordena en grandes masas regulares; es la alegría que sigue a una victoria decisiva."

Dice Bergson en *L'Energie spirituelle*: "Concluyamos por el momento que el esfuerzo de recordar consiste en convertir una representación esquemática , en que los elementos se compenetran, en una representación "imagée", en que las partes se yuxtaponen."

Dice Preron^{xii} en *La memoria* : “ de igual modo , las jugadas de ajedrez que se juegan sin ver y parecen poseer una memoria visual de precisión asombrosa,usan en realidad esquemas - como ha demostrado Binet - , en lugar de evocar la imagen de tableros completos y de juegos reales, se representan , en general ,dimensiones de marchas, esquemas geométricos, en cierto modo, pueden bastar algunas líneas para expresar la situación de gran número de piezas”.

Y : “ la última forma del lenguaje científico permite por fin, una simplificación admirable, y hace más y más inútil la memoria ; la expresión más general de las ideas se encuentra en las ecuaciones algebraicas, donde el número de los signos y de las reglas de combinación están reducidos en proporciones colosales. Las matemáticas toman el lugar de la memoria, y en la representación mental, el papel de la función mnemónica puede ser considerado como caso despreciable”.^{xiii}

Dice Eugenio Rignano en *La Memoire et l'intelligence* : “ A esta posibilidad de equivocarse, propia de todo razonamiento, parecería hacer excepción el razonamiento matemático. Pero la certidumbre relativamente más grande de esta última deriva del hecho de que los seres sobre los cuales se opera están, sino constituidos, al menos implicados, en el más alto grado por la inteligencia misma que debe emplearlos, es decir, que ellos son supuestos como teniendo propiedades determinadas, bien simples y bien conocidas, de suerte que el riesgo de inducciones erróneas se reduce al minimun “ Y, más adelante: “Pues se olvida quizá con exceso que ciertos razonamientos matemáticos, siempre los mismos, han sido sobrepasados por la criba de centenares y centenares de generaciones y que, por consecuencia, su seguridad deriva en gran parte también de ese control repetido infinidad de veces”.^{xiv}

ⁱ Nosotros hemos unido la atención y el lenguaje en un mismo capítulo , es posible, sin embargo, que la intención original del autor haya sido realizar con ellos dos capítulos separados. El texto que presentamos corresponde al Manuscrito que obra en poder de la Fundación Ezequiel Martínez Estrada; la parte de la atención estaba pasada a máquina así que reconstruirla fue relativamente fácil; la del lenguaje, en cambio, algo más complicada no sólo por el desciframiento sino porque es evidente que el autor la dejó inconclusa.

ⁱⁱ Aquí figura una nota del autor , que es una cita de la *Psychologie de l'attention* de Ribot :“La atención es un conocimiento, un estado intelectual”.

ⁱⁱⁱ Nota del autor: “La atención no es , en definitiva, sino “ una aptitud del espíritu, un estado puramente formal, si se la despoja de todos los acompañamientos físicos que la determinan, se queda en presencia de una abstracción pura, de un fantasma” (Ribot).

^{iv} Nota del autor: “En la reflexión no se trata , como se suele admitir, de dirigir la conciencia o la atención sobre la idea, sino de dar a la idea una intensidad suficiente para que ella se imponga a la conciencia.”(Maudsley, *Psychologie de l'esprit*)

^v Nota del autor: Pillsbury afirma que otra función que no se puede separar fácilmente de la atención, es la acción ordinariamente conocida bajo el nombre de voluntad.

^{vi} “al unísono” es una expresión nuestra , el original dice “ al mismo tiempo” , lo hemos cambiado para evitar la repetición de la frase; es probable que esta parte del texto estuviese todavía en borrador y que por ello el autor no la haya corregido.

^{vii} Esta oración es nuestra, la hemos añadido para cerrar el tema de la intuición ya que posiblemente falte aquí una parte.

^{viii} Hemos agregado “en la ciudad de” como equivalente de una línea que figura en el Manuscrito.

^{ix} Escribimos “cualquiera” con grandes dudas , la palabra está muy ilegible.

^x El texto está confuso pero da el nombre del jugador . Quizá Zackertart.

^{xi} Aquí figura el número de página de la cita: 318.

^{xii} El nombre del autor está escrito muy confusamente , podría ser Pieron .

^{xiii} Existen en el Manuscrito , dos fichajes sueltos, sobre el tema - que hemos decidido no incorporar al capítulo - pero que dicen así:

FR.Paulhan *La Fonction de la Mémoire et le souvenir affectif*: 122. "La memoria, lo hemos verificado numerosas veces, representa el triunfo de las formas psíquicas inferiores, de la asociación por contigüidad sobre la asociación sistemática, de la independencia relativa y de la incoherencia de los elementos del espíritu sobre su actividad coordinada." 124 "El rol de la memoria recuerda a ciertos aspectos del análisis, o más bien, se combina con él, y puede ser que estos dos hechos se aclaren uno a otro. Hemos reconocido que la función del análisis es *degager* de la experiencia ciertos elementos para tenerlos a disposición del espíritu que los retomará en seguida y los sintetizará de diversas maneras" 125 . "Si la memoria supone el análisis , no es menos cierto que el análisis supone la memoria" 126. "Un mismo fenómeno puede ser *envisagé* según la manera de verlo, según lo que pensamos destacar en él , como hecho de sensibilidad, de inteligencia, de voluntad, como un hecho de memoria , como análisis o como síntesis". 129 . Pero de que la rutina, el automatismo sean actos bien sistematizados en ellos mismos, no se sigue que sean forzosamente bien sistematizados con el conjunto del espíritu. " 157 . " *Je rappelle* solamente el rol que juega la asociación por contigüidad y la vida independiente de los elementos psíquicos en casi todas las formas de la invención, sino en todas".

^{xiv} Como puede observarse fácilmente, este capítulo no ha sido terminado, estos fichajes y citas hubiesen sido puestos en algún contexto de escritura o de comentario. Este es el punto donde comienza la incertidumbre ¿cuánto de lo que sigue es borrador? ¿cuánto hubiese sido pasado al texto definitivo? Nunca lo sabremos, pero su lectura , a pesar de todo, es sumamente interesante.

EMOCIONES

Parece ser que en ajedrez no se da ninguna emoción del orden social o de solidaridad, ni de simpatía, ni de compasión, ni de piedad. Las emociones corresponden a una tesitura egoísta; son concentradas, individuales, viriles. Si algún sentimiento de aquellas especies se produjera en el ajedrecista, es que actúan sobre él fuerzas humanas que no están en juego, y se refieren al contrincante más bien que a la partida, a la persona con quien juega y no al juego. En ajedrez, la emoción se da como un producto abstracto, pero impregnado de todas las esencias humanas, con el calor y el tono propios de la vida.¹

Se pueden clasificar en dos series: emociones de partida que se reproduce, o de arte puro; y emociones de la partida que se juega o de creación.

La partida de ajedrez concluida es como un verso o como una partitura pero escrita en lenguaje y con signos especiales. Se configuran según una convención que sin tener el sentido vital de las palabras, llega a constituir como la música para el músico profesional o los signos matemáticos para el matemático, un lenguaje natural, susceptible de ser pensado con espontaneidad y saturado de un sentido. Sólo el que comprende a fondo el idioma en que la partida está escrita, que percibe sus grafías mentales como el hombre culto las letras, sin pensar en ellas sino en ajedrez, puede resucitar con emoción artística una partida jugada por otro. Para el profano queda, como la música en el pentagrama, como algo muerto y sin expresión, que es lo que ocurre con casi todos los fenómenos de la naturaleza y de la vida para casi todos los seres humanos.

Del valor estético de una partida, al reproducirse, sólo sabe el que es capaz de comprenderla y de sentirla; tal como sucede con cualquiera arte en que es preciso, no solamente los órganos de los sentidos, sino la sensibilidad propia de esa arte.

Como lenguaje de la inteligencia y de la sensibilidad, el ajedrez produce un género de emociones imposibles de reconstituir sino por el ajedrez; mucho más que la música y la poesía, requieren no sólo el conocimiento de la técnica sino la disposición natural. Nada puede hablar al espíritu un lenguaje más grato que el ajedrez cuando el espíritu está en la tesitura ajedrecística. Así como el paseo, la conversación, el amor, la soledad, requieren el estado de ánimo propicio para que sean dados en plenitud, la partida de ajedrez encuentra su consonancia perfecta en el alma en determinado momento y no en todos. En ese instante, cumple su función capital y se incorpora al repertorio de las formas que hacen del hombre un ente distinto del resto de los seres de la naturaleza. Ni amor, ni plática, ni música: ajedrez. Sólo en tal estado de ánimo opera como agente simpático y afectivo. Reproducimos la partida como una recreación y concentrada el alma en ella, se ponen en actividad energías que no podrían haber sido excitadas por ningún otro medio. Sus alternativas, sus variantes, las perspectivas que se abren a la

inteligencia y las vicisitudes de su desarrollo van llevando al espíritu como si lo ocuparan en una clase de ejercicio conforme a sus naturales disposiciones. Se reproducen los estados de ánimo de quien la concibió al jugarla, con menos intensidad pero muy semejantes; se suscita en uno el proceso emocional que la creó y se está reproduciendo una partida al mismo tiempo que se resucita un momento de una vida como en la lectura de una novela. Mas bien que reproducir un juego se revive una concepción artística, se recapitula un capítulo de la vida de un ajedrecista.

La emoción de la lucha ha desaparecido en su carácter de pugna, y sólo queda limpia la emoción de las fuerzas en tensión. Se percibe como cosa propia el acierto de las buenas movidas, se percibe a lo lejos, no del todo clara, sin embargo, la intención del plan, de la estrategia y de la táctica seguidas por cada bando; se corrigen los cálculos erróneos, si los hay, con el placer de un hallazgo, las alternativas se presentan vivas y actuales en el proceso; y , además de todo esto, se siente, cuando la partida pertenece a época remota, el sentido del tiempo y del estilo en boga, como cuando se contempla una lámina que reproduce costumbres y lugares desaparecidos, o un trozo de música en que está, asimismo, la esencia de un modo de existir ya desvanecido.

Quien reproduce una partida jamás está en el estado del espectador, sino que asume una participación activa en la obra, sin que esta intrusión le vede observar desde fuera hasta el punto de no sentir como propios los méritos ajenos, sino que los admira en este caso como un conocedor de los secretos exquisitos de ese arte. Se pueden aplicar, pues, a la reproducción de la partida de ajedrez todos, o casi todos los estados de ánimo que Lipps ha examinado escrupulosamente en los capítulos de la Sección Primera de *Los fundamentos de la Estética*, que trata de la contemplación estética y la obra de arte.

Pero quien juega la partida no siente las mismas emociones del que la reproduce. Acaso estén activos los mismos factores mentales y emocionales, mas en inverso orden de importancia. Si hubiera dos planos de la emoción: la emoción de quien crea y la emoción de quien contempla, diríamos que, en la partida viva, la creación, el esfuerzo mental, el complejo mecanismo de las facultades intelectuales y técnicas pasan a primer término, y la emoción estética ocupa su zaga dentro del orden de la sensibilidad. No existe el jugador de ajedrez indiferente, apático, aunque haya el jugador estático. Ejemplo de ello pareció ser Rubinstein, de mesurada y glacial actitud. Nada tiene que ver este aspecto material del hombre, con la excitación y ansiedad del jugador .La partida es una aventura tan emocionante como una prueba en que se arriesga lo mejor que el hombre posee: vida, honor, fama y confianza en sí mismo. Acaso lo atrayente de todo juego sea vincular al trivial episodio de la apuesta, la responsabilidad de la posición que se tiene en la vida; sentimiento que puede alcanzar al malhechor, cuando en el delito pone la conciencia de que arriesga algo que para él tiene el mismo valor que la fortuna o el respeto para otros. También el niño que se aplica a componer un rompecabezas, a montar un juguete, vive ese acto como una acción relacionada con su existencia. El juego , como emoción, no diferiría entonces

de ninguna de esas actividades que pueden estar en absoluto desprovistas de finalidad utilitaria o no contener sino esa finalidad.

Es sensible el estado de concentración del jugador, cuando interrumpe la partida en cualquier descanso después de mover su pieza. Pero éste es tema para un capítulo sobre el estado anormal de la psique durante el juego.

Todo su actividad psíquica está concentrada en un tema, como en verdadera obsesión. Las palabras se forman con los detritus de esa actividad, y así no se sorprende nadie de que confunda los nombres de sus viejos amigos o diga frases sin oportunidad ni razón. Lo interesante ahora para nosotros, es contemplar desde dentro esa alma aplicada por entero a un complicado problema que no le deja porción del sistema nervioso sin caldear. No solamente piensa; ese pensamiento es algo así como el resplandor de un cuerpo en ignición.

Se trata de un éxtasis, de un caso patente de alucinación, en que la partida ha cobrado existencia en su propio ser. En su rostro y en su organismo entero quedan impresos los rasgos del esfuerzo y de la angustia o la satisfacción. Tiene que esforzarse, más tarde, para recuperar el dominio de sí, orgánico y mental. Le es difícil olvidar la partida, concluida o no. Esa partida pasa de la vigilia al sueño, y se sabe que, en sueños, se han resultado situaciones difíciles y problemas complejíssimos. La posición en que la partida ha quedado suspendida, actúa como la hipnosis: deja una propensión a caer en ella al reproducirse el motivo agente de la misma. Son proverbiales algunas distracciones de ajedrecistas, apenas comparables con las de los sabios y artistas. El mundo exterior es una penumbra sin relieves ni colores vívidos; la verdad, la realidad está en ese problema que se llama posición, o en esa pasión que se llama ajedrez, o en esa fe que se llama creer en una divinidad que no existe, creer apasionadamente y venerarla.

Todo esto indica que el espíritu está apasionado y que hay un mundo de formas y relaciones no geométricas o abstractas, sino concretas y vivas, que bien en los nervios más bien que en la mente.

¿De qué orden son estas emociones, si son emociones?

El ajedrecista tiene que resolver problemas que se amalgaman con el orgullo, con el respeto de sí, con la sensación de su fuerza espiritual, con lo más noble y estimado de su persona. La inteligencia no es aquí una cualidad ornamental, es un instrumento de competencia, una parte del organismo destinada a la lucha por la vida; sólo que ese órgano en vez de estar insertado en el esqueleto, está inserto en el carácter y en la mente. Así como el poeta, la palabra, y el músico, la frase, el ajedrecista está buscando ansiosamente la contestación exacta; pero ahora su psique está posesa de una necesidad de carácter vital más bien que estética. Esa respuesta exacta la necesita para que la obra sea más bella, quede bien construida, pero muchísimo más para salvar de sí lo más glorioso y terrible del hombre: su voluntad de poder. Mucho más que el poeta y el músico, el ajedrecista percibe, al desarrollar su partida, la cantidad de vida que tiene, el tiempo que durará, lo que significará, aun cuando él muera, esa obra que está realizando. Y de cómo la realice, dentro de su capacidad general, de su estilo, de sus conocimientos, obtendrá más que el placer de la victoria, el placer de la

descendencia, porque un gran ajedrecista, como un gran artista, siente la duración de su vida, de su fama, en la fortaleza de su obra. El mecanismo de esa fuerza mental que juega, combina y vive con ansias de eternidad produce un estado de emoción casi religiosa dentro de la gama exaltada de lo estético. No nos interesa saber aquí cómo se llaman y cómo se combinan esas fuerzas: nos basta señalar que son , independientemente de su mecánica cerebral, fuerzas de naturaleza artística, de la *estesis* mas que de la *praxis* y el *logos*.

Tiene una responsabilidad, el ajedrecista, no puede traicionar la dignidad de su arte, y el éxito significa siempre el cumplimiento fiel de un deber: haber jugado bien. Por eso no es ganar lo que interesa al ajedrecista, sino haber cumplido con un deber. El campo de acción es limitadísimo; no tiene concomitancias visibles ni materiales con el mundo ni con la vida; pero es cierto que una partida malograda puede afligir para siempre a un hombre. Pero esas emociones no dejan nunca de ser abstractas; el ajedrecista no tiene a un ser humano por rival, sino a una dificultad . Comprende que su adversario está cumpliendo a la vez con un gran deber de conciencia que es jugar bien. Las buenas contestaciones del adversario dan vigor y nobleza al propio juego, mientras que el yerro es algo como una traición. No se piensa que es un hombre que se opone con toda su inteligencia a otro hombre; se piensa en sí mismo y en que está trabajando sobre un terreno de dificultades más o menos insalvables. La verdad es que todo ajedrecista está solo y que únicamente se le opone a él , algo así como el eco de su propia voz.

Nunca se consoló Capablanca de la partida que perdió contra Lasker en el torneo de San Petersburgo en 1914; muchísimas veces ha vuelto a su mente como algo muy querido que perdiera injustamente. El tiempo ni la gloria pueden remediar esos desastres, como nada puede arrebatarse al artista la satisfacción de una obra bellamente realizada, como dijo al comienzo de su *Endymion*, Keats:

- *A thing of beauty is a joy for ever:*
- *its loveliness increases ; it will never*
- *Pass into nothingness; but still will keep*
- *A bower quiet for us, and a sleep*
- *Full of sweet dreams, and health, and quiet breathing.*"

Un hábito es la etapa preliminar de un vicio. La inteligencia tiene, como el cuerpo, vicios que le son propios y no menos terribles. Se agarra a ellos con todas sus fuerzas, los convierte en puntos fundamentales de su actividad y termina sometiéndole todo lo convenido.

Así cualquier arte y cualquier ciencia , cuando el hombre se interna por ellas profundizándolas y acercándoles un valor preponderante, es un vicio. Asunto distinto es averiguar la virtud o la maldad de los vicios de la inteligencia. Decía Renan en *Feuilles détachées* : " *Le moyen de salut n'est pas le meme pour tous. Pour l'un, c'est la vertu; pour l'autre, l'ardeur du vrai, por un autre l'amour de l'art; pour d'autres la curiosité, l'ambition, les*

voyages, le luxe, les femmes, la richesse; au plus bas degré, la morphine et l'alcool...La plus dangereuse erreur en fait de morale sociale est la suppression systématique du plaisir"

El ajedrez encanta también por ese poder de fascinación y de crear en torno de sí un medio vital aislado; es en esto también, como los vicios, un piso construido sobre la casa en que se vive. Muchos grandes talentos han sido restados totalmente a toda otra actividad y aún llevados a los extremos de la locura, es decir, a romper todo vínculo con la realidad. Morphy, Steinitz, Pillsbury, Mickievitz, Torre en nuestros días, han perdido la razón en esa droga. No se trata de una idea fija, sino de un sistema de ideas fijas, de una dirección, de un trabajo determinado. Con el ajedrez, con la música, con la crueldad y con la estupidez se llega igualmente a la locura, en cuanto esa labor diaria de construir fuera de las cosas usuales llega a la perfección.

Lo cierto es que el ajedrez termina por convertirse en una necesidad intelectual y hasta orgánica. Schlechter, Rubinstein, Spielmann y cien más han caído en sus redes, desdeñando todo beneficio económico y material, como verdaderos bohemios de ese arte. En esa empresa ni persiguen la satisfacción de la gloria, porque la gloria del ajedrecista es muy reducida y pasa pronto. Pero también a ellos su *daimon* les lleva a dejar familia y riquezas.

Tschigorine bebía. El espíritu necesita estimulantes para superarse a sí mismo, como ya lo había visto Renan, y un poco de locura no es contraria a la razón, como creía Horacio. ¿Qué de extraño que el ajedrecista, como el artista, agregue a su fantasía un poco de delirio? El arte y la ciencia, son, no más, una droga.

Se diría que la libido que ha tomado en los últimos tiempos predominante papel en la explicación de las neurosis y en general de la psicología patológica, en ajedrez no tuviera importancia. He ahí, - se diría - un mundo puramente intelectual, frío, desconectado, en que las ideas y los sentimientos que pudieron haber sido cargados por cierta electricidad por la vida sexual subconsciente, no tienen importancia.

Pues no se trata de averiguar si ciertos errores, si ciertas iluminaciones geniales en el transcurso de la partida pueden obedecer a influencias de esa clase sino de esto: de saber si la partida de ajedrez suscita de alguna forma, por su mecanismo, una actividad afin con el problema psicológico de la sexualidad con la libido.

Descartemos las imágenes, puesto que ni el tablero ni las piezas pueden provocar en la subconsciencia impulsos o inhibiciones de índole sexual, en personas de no declarada anormalidad.

El mecanismo del juego es en sí mismo, más bien un símbolo sexual que bélico. No conviene tan bien para representar la guerra (que es el aspecto material e intencional del juego) como para representar la pugna permanente, la rivalidad constante, la polaridad sexual (en el funcionamiento, en la índole del juego).

En principio, sentimos que en ajedrez no hay diferencias netas entre blancas y negras; ambos bandos difieren en su signo, uno positivo, otro

negativo, uno de más y otro de menos (se considere blanco - negro, o negro - blanco). El ajedrecista contempla un conjunto de piezas positivas y negativas, y opera con todas ellas. No sólo haciendo su jugada, sino obligando en lo posible a la contestación. No es posible jugar con las blancas como si las negras no existieran, o fueran tan dúctiles que se las redujera de cualquier forma.

Y, entre los sexos, al fin, sólo hay esta diferencia de signos, una diferencia orgánica, más que fisiológica, y funciona una determinante formal, mucho más que sustancial. Ultimamente lo ha demostrado el estudio de las inversiones sexuales y también Marañón en sus trabajos sobre la época crítica de la pubertad - que aparecieron en la *Revista de Occidente*.

En ciertos animales inferiores, las diferencias son aún más sutiles.

El carácter de la lucha entre los sexos, que es muy rudo aún cuando la civilización lo haya desfigurado, es lo que existe en ajedrez. Necesario es pensar en el ajedrez, pensando las vicisitudes del coito entre los insectos.

Sería muy fácil encontrar en obras teatrales, sobre todo, verdaderas partidas de ajedrez (Giacosa).

Como dijimos, al hombre corresponden las blancas, la iniciativa; a la mujer, las negras, la defensa. Y aún en el amor, como en ajedrez, hay victorias que honran al perdedor, como hay defensas eficaces más indignas que la misma derrota. El ajedrez no simboliza la guerra, ni la vida, ni nada; simboliza al ajedrez mismo, pero si a otra cosa se parece es a la lucha entre los sexos, más sutilmente complicada que la guerra, más llena de emoción y de inteligencia.

El buen ajedrecistaⁱⁱⁱ requiere como condición - acaso indispensable - un dominio total sobre su sistema nervioso; no solamente la sangre fría sino la frialdad hasta en las ideas. Imposibilidad. Los temperamentos nerviosos impresionables, tienen en esto mismo un obstáculo muy difícil de salvar para llegar a sobresalir en el juego. Aquel que se apasiona, que pone todo su ser en la partida, es casi siempre un jugador mediocre. El tipo óptimo en ajedrez, como en arte, es el que parece contemplar su obra desde fuera: Leonardo, Goethe, Valéry, son modelos de ajedrecistas. Solamente cuando la inteligencia puede emplearse sin las ofuscaciones que inevitablemente ocasiona en todo, el ánimo dionisiaco, puede rendir al máximo. Hasta^{iv} la obra más entusiasta debe hacerse en frío. Ejemplo de sangre fría: Homero.

El calor hay que ponerlo en la idea sabia, arduamente y no por torrentes. La sangre debe enriquecer el pensamiento con la regularidad del pulso, no con la irrupción de la hemorragia.

El estado de ánimo en el ajedrecista ha de ser el del yogui entusiasmado en frío.

Parece contradictorio que un juego que reclama la colaboración de todas las potencias, deba ser sereno. El pensamiento combatiente, la lucha de la inteligencia contra la inteligencia, requiere frialdad. También aquí, la ceguera del impulso es nociva. Raza sobre todas brava, heroica: la japonesa. Heroísmo en frío, deporte sobre todos emocionante: la esgrima.

Hay ajedrecistas mediocres que demuestran incomparablemente más talento en el análisis de las partidas que jugándolas. Esto demuestra que la frialdad es indispensable.

El ajedrecista debe saber objetivar su situación mientras juega. Contemplar el juego como algo que él no está jugando con toda su vida, sino resolviendo con toda su inteligencia.

Morphy observaba una indiferencia y tranquilidad de estatua. Sólo después de concluir la partida se le veía sonreír y como si la vida le volviese al cuerpo. Durante el juego había olvidado sus nervios, sus entusiasmos, la ebriedad del creador, el fervor de la inspiración.

El ajedrez no es una lucha sino el símbolo de una lucha. Es natural que si Lasker hubiera jugado al ajedrez pensando que combatía, aunque con la cabeza, si se hubiese dejado dominar por la emoción del combate, no habría llegado a ser campeón del mundo durante 27 años. Lasker, el partidario del ajedrez como lucha intelectual, ha jugado siempre como un filósofo. Es otra de sus muchas contradicciones.

La indiferencia no resta fuerza al pensamiento, al contrario, la atención ha de ser muy grande, el poder del pensamiento, máximo, pero sin que la sensibilidad lo perturbe. Ha de dejarse rígido, cadavérico el cuerpo, afin de que el pensamiento quede libre. Y este pensamiento no ha de enredarse en su propio entusiasmo, no ha de nacer a borbotones, como en los delirios, sino fríamente, objetivamente.

Se piensa mucho mejor cuando algo del pensamiento mismo asiste como espectador a la creación, así como para ver algunas estrellas muy pequeñas con mayor claridad, conviene mirar hacia un punto próximo a ellas y no a ellas mismas.

EL AJEDREZ, ALEGORIA DE LA GUERRA Y DE LA VIDA

En muchos idiomas, una misma palabra significa guerra y ajedrez. Se admite generalmente entre ambos el mítico parentesco que existe entre la realidad y la alegoría.

Tal vez haya sido en sus orígenes un simulacro teórico de la guerra; pero hace ya mucho tiempo que no simboliza nada, por cuanto la alegoría se ha convertido en una realidad independiente, infinitamente más compleja y diversa en su estrategia que la estrategia militar. Además importa poco cuál haya sido su origen. Hay objetos del culto que tuvieron un destino primitivamente obscuro; utensilios domésticos que se inventaron con propósitos criminales; obras de arte con un significado litúrgico y bárbaro; pero todas están purificadas por el uso del hombre y como el hombre que las usa se han elevado a una realidad más elevada y substancial.

Si es legítimo comparar el ajedrez con algo, por íntimas homologías, que tampoco se podrán establecer muy concretamente, podría compararse con la vida, con la sociedad. Y más aún, con las obras, las actividades que de ellas provienen, como que todas son productos de la actividad física y mental del hombre, que es el mismo en cuanto crea, produce, medita, y juega, con que va dejando las huellas de su andar en la historia.

Mediante el mismo procedimiento con que Franklin K. Young compuso la batalla de Waterloo^v, hubiérase podido reproducir una tragedia de Shakespeare, una novela de Stendhal, una comedia de Shaw. El hecho de que se halla encontrado el equivalente en el tablero, a los lugares geográficos, y a los hechos militares de aquella batalla, con su precisa cronología, sólo demuestra que se halló la forma de expresar por medio de maniobras de ajedrez, cierto orden de desarrollo que coincide con el orden en que ocurrieron los hechos, según las tres coordenadas de espacio, tiempo y fuerza, con sus episodios sobresalientes.

Se estableció un sistema de signos paralelos y simétricos como hubieran podido trazarse de otros acontecimientos, físicos y psicológicos. Aunque, en síntesis, la demostración de esa posibilidad es preciosa: en un plano mental es posible proyectar el esquema de la batalla de Waterloo y el esquema de una partida de ajedrez, de modo que se correlacionen simétricamente en la conciencia.

Empero, hay situaciones en nuestra vida, conflictos, peripecias ligadas a diversos intereses y cosas, que una vez reducidos a su esquema para pertenecer al pasado, sugieren a veces, con inevitable semejanza, una partida de ajedrez, un problema, cuya técnica y modo operatorio se corresponde con fidelidad. Hasta llega a comprenderse que aquella situación que fuimos resolviendo con nuestra conducta, con cantidad de recursos que la experiencia y los mismos sucesos nos proveyeron, entra a formar parte, con un criterio filosófico y objetivo, de una especie de juego en que nuestro

destino y la vida, con todas sus alternativas, convierten en una novela , una sinfonía o una partida de ajedrez.

Dentro de los símbolos con que la conciencia maniobra en su necesidad de operar con conceptos y no con cosas, la misma vida cobra ese aspecto frío y teórico de las cosas pensadas o soñadas. Es ese el punto de vista que había adoptado Próspero, el mago de *La Tempestad* , al juzgar que nuestra vida está tejida con la tela de nuestros sueños.

Sin embargo, no nos interesan ahora las reflexiones que pudieran extraerse de ello para una fácil digresión y que ha dado ya pretexto a una vasta literatura de pésima calidad. Queríamos solamente poder llegar a decir sin paradoja, que la reproducción de una obra de imaginación sobre el tablero, dando a las piezas y las casillas un valor convencional, sería más lógica y legítima que la de una batalla. Tan posible es desglosar del ajedrez un parecido metafísico con la realidad, como convertir un fragmento de la realidad en signos ajedrecísticos. Todo lo que es producto de la inteligencia del hombre tiene una estructura determinada, "humana" , y esa inteligencia puede preguntar, oscuro foco en la pantalla de su conciencia, haciéndolos coincidir.

No se parecen las cosas entre sí, pero las cosas, pensadas, tienen siempre un aire de familia, en virtud de lo cual en nuestros recuerdos una sonata, una catedral, un perfume y una persona pueden ser evocados por cualquiera de esos signos.

Entra el ajedrez, así, en el caudal de nuestras ideas, como el relato de aventuras, el paisaje y la batalla penetran en la circulación de la vida espiritual hasta adquirir el valor de un símbolo humano y universal.

Pero hay quienes, asiéndose a la materialidad de esas analogías , han considerado en nuestros días al ajedrez como correlato de la guerra, del combate. Franklin K. Young - ya mencionado - en su libro *The Grand Tactics of Chess* , dice que la estrategia de ese juego está basada en la clasificación y el arreglo sistemático de la experiencia de los grandes estrategas militares. Otros también piensan así.^{vi} Mas de todos , aquel que ha llevado esa opinión hasta sus últimas consecuencias, basando en tales analogías toda su teoría ajedrecística, y aún llevando estas conclusiones al dominio de la filosofía propiamente dicha, es Lasker. En *Common Sense in Chess* , expresa:

"El ajedrez ha sido representado o, diré mejor, desrepresentado, como un juego, vale decir : como cosa que no serviría a propósitos serios, sólo creado para solaz de las horas de ocio. Si sólo fuera un juego, el ajedrez no hubiera sobrevivido a los peligros a que permanentemente se lo sometió en el largo lapso de su existencia.

Algunos entusiastas lo elevaron a categoría de ciencia o de arte. No es una ni otra cosa. Su principal característica parece ser lo que la naturaleza humana mayormente desea: un combate. Un combate en que el elemento científico, artístico, puramente intelectual, juega y se agita inseparable. Tablero y juego son como un ejército."

Con este mismo concepto entra en el análisis de algunas posiciones, y aún sienta varios principios en las *Conferencias* : "Comparemos el ajedrez a

otra lucha, una batalla, por ejemplo, a los ejércitos y sus posiciones. Esto determina el ataque que ha de hacerse.

Consideremos:

- I. La proporción de la fuerza atacante, para oponerle un número igual de fuerzas.
- II. La naturaleza del sitio (de las fuerzas emplazadas).
- III. La relación de las fuerzas alistadas con el resto del ejército. En esta última consideración puede influir el tiempo en que el ataque haya de ser ejecutado: ya rápidamente, ya paso a paso. Y se buscará como economizar tiempo en el uso de las fuerzas de que se disponen”.

Y más adelante : “En ajedrez, las piezas son los soldados y el estratega la mente del jugador”^{vii}

Llevado por las conclusiones de esa arcaica y ya insostenible opinión, Lasker adquirió una potencia extraordinaria en el juego. Es muy difícil , sin embargo, que tal haya sido la norma que llegó a hacer de él uno de los más grandes teóricos en la partida viva, ya que no ha logrado fijarla como teoría valedera en ajedrez, ni formado escuela o hecho de alguien que la siguiera un buen jugador. Parece más bien que sólo ha valido como doctrina de orden filosófico y que, a pesar de ella, Lasker llegó a ser un jugador de los mejores.

Es oportuno citar a Reti: “ Lasker fue como Steinitz y Tarrasch, un investigador. Escribió un libro , *Der Kampf*. Buscó la explicación del juego basándose en la lucha: el ajedrez es ejemplo de lucha intelectual. Su actividad ajedrecística fue preparatoria de su filosofía”.^{viii}

Hay, sí, un fondo de verdad en esas apreciaciones, cierta actividad agresiva que tienen las ideas del ajedrecista en la elaboración de la partida y que nos lleva a deducir , según el camino de la menor resistencia, su semejanza con el combate. Un ajedrecista cuando juega - más que a un estratega - se parece vagamente a un especulador de Bolsa o a un abogado^{ix}

El mismo Lasker últimamente cejó en su dogma y ha convenido en una visión más alta y amplia del juego: “Vence quien posee el sentido de la realidad, la que no siempre es tan armónica como la ve el artista , ni construida con tanta severidad lógica como lo desea el investigador. Así en la historia y en el ajedrez “ (En la revista *Mundial* , N° 1).

Lo más justo es considerar ya al ajedrez, en virtud de su vida independiente y enriquecida por el aporte de los investigadores y por las obras realizadas en los últimos tiempos, como una ciencia, o como un arte, con sus principios, sus métodos que le son exclusivos como a cualquier otra disciplina cultural.

Alekhine lo considera un arte. Y Reti en el Prefacio de la obra ya citada , manifiesta: “ Nuevas ideas reglan la partida y tienen considerable similitud con las ideas del arte moderno. Como arte se ha inclinado hacia el naturalismo. Así el ideal de los jugadores modernos no está lejos de ser llamado “juego puro”.

Queda, sí, en esencia, la similitud de preparación^x del despliegue de fuerzas, el método de acumular ventajas y el deseo vehemente de triunfar: una manera de manifestarse el talento del hombre orientado por el incentivo de la dominación, muy de acuerdo con las teorías de Schopenhauer,

Nietzsche, y también con las de Maquiavelo , Hobbes y Von Berrhardi , para no citar sino a los más notorios defensores de la teoría de la voluntad de dominio, de la superación por potencia.

En este sentido, sólo en este sentido, dice Reti : "En el ajedrez vemos un juego de combate puramente intelectual, excluido el azar. Depende, el ajedrez, de la capacidad de combate de nuestro intelecto, sea que ganemos o perdamos, y es natural que él dé a la partida su más profundo contenido. Combatimos según el estado de nuestra mente, y no es solamente una momentánea disposición, sino el carácter mismo lo que se muestra en el ajedrez" El mismo autor expresa en páginas siguientes : "La comparación entre el ajedrez y la vida, tan común, sólo es simbólica".

La palabra "batalla" , ha perdido su significado de correspondencia sustantiva y ha quedado en uso de metáfora, puramente literaria, como cuando Capablanca en *Chess Fundamentals* califica de " batalla interesantísima" su partida con Snorko - Borowski.

Es lo más que puede permitirse: abstraer de cualquier combate, del combate en abstracto , lo que tiene con todas las manifestaciones de la lucha y de la competencia violenta, y aplicarlo por comparación a lo que hay, en abstracto y en general , de combate en el ajedrez.

Pero también es cierto que despojar a este juego de sus vinculaciones recónditas con la lucha, sería exagerado. Lo que debe hacerse es fijar esas concomitancias en un plano muy superior, porque si el ajedrez fuera una guerra, sería también una sociedad, un sistema de maniobras, de evoluciones hechas con la noción indestructible de la solidaridad y del orden.

Concebido el juego según su evidente violencia y como compuesto por acciones y reacciones, el simil nace con natural necesidad, como en la doctrina de Lasker. Pero ahondando bajo esa agitada superficie no sólo es la violencia de fuerzas beligerantes, armadas, buscando el exterminio como fin, es otro sistema de cosas que no son la guerra, y sí , como la guerra. Porque esta no es sino el estado crítico, febril, de ebullición de las colectividades en su temperatura máxima de actividad. De la guerra de trincheras a la guerra del mercado, de la Bolsa, (mercantil o industrial), no hay más que una diferencia de grados, pero hay que establecer que - desde que se puso, en la segunda mitad del siglo XIX, tan en uso para la ciencia , el arte y la existencia , la frase "lucha por la vida" - la guerra ha perdido su carácter de fenómeno accidental, epiléptico, excepcional, y la vida, a su vez, se ha impregnado de esa idea de perpetua lucha, , sofocada, latente muchas veces, pero igualmente encendida.

Ya Claudio Bernard decía muchas veces que la vida celular se mantiene porque el organismo vive a expensas de sí mismo, devorándose como un minotauro. La fagocitosis de Rietchnikoff provoca en el organismo un estado de lucha violentísima y eso da la salud. No es ya el campo de visión en el microscopio, o el campo de experimentación del tablero, sino los mares, las selvas, las calles, las fábricas que se agitan con este hervor combativo.

Por todas partes, la lucha; pero por todas partes, la sociedad; como aquella naciendo de ésta, acaso ésta de aquella.

Si en la sociedad se producen crisis que deben sus componentes al afán del recíproco exterminio, es porque en estado latente o de mortecina actividad - mejor dicho - existen esas piezas prontas a defenderse y a adquirir su violenta emancipación.

En el ajedrez, como en los grupos humanos asociados, cuenta la unidad de propósitos y de destinos en mutua concordancia de sus partes, está en actividad una fuerza distribuida que, afirmándose en cada posición, tiende a superarla, a hacerla más segura y mejor. De cada estructura, se extrae la máxima capacidad de superación - y el enemigo, si lo existe - como para obligar a la solidaridad, a la colaboración intensiva, al esfuerzo colectivo.

Y de ahí que al ajedrez se pueda aplicar lo que Lester F. Ward dice en su *Pure Sociology*: " Las estructuras (sociales) son todas el resultado de una forma cualquiera de lucha entre las fuerzas sociales, por lo cual el carácter centrífugo y destructor de cada fuerza, obrando solo, resulta neutralizado, y cada fuerza obligada al trabajo constructor de la sociedad. Formando esas estructuras, las fuerzas diversas se equilibran, se conservan y se convierten en energía y en potencia. Una vez creadas las estructuras se convierten en depósitos de poder y mediante ellas es como únicamente se verifica todo el trabajo social. Todas esas estructuras mantienen relaciones entre sí, y el cumplimiento de sus obligaciones las pone en contacto , y hasta en lucha, unas con otras".

De modo que esta lucha puede ser el resultado del juego de esas fuerzas que se expanden en un propósito de colaboración, como si esa misma solidaridad, a manera de lo que ocurre en los organismos, exigiera esa manifestación de lucha, casi como condición *sine qua non* de existencia.

Agrega: "Esta lucha moderada, entre las estructuras sociales, produce el mismo efecto que las otras luchas y conduce a la organización social general. El resultado final es el orden social (como en ajedrez la unidad, la armonía de todos sus movimientos en el total de la partida) o la sociedad misma como un todo organizado - un vasto almacén de energía social, en reserva, para uso de las instituciones humanas".

Y, más crudamente, Bertrand Russell habla de esta guerra de la competencia, en las luchas de las sociedades, hallando que adquiere , no sólo su virulencia máxima en el comercio,, sino que constituye el resorte último del progreso, un fin en la lucha misma: " La rivalidad es, para todas las gentes enérgicas, un motivo más fuerte que el amor al dinero. La rivalidad triunfante requiere organización de las fuerzas rivales; la tendencia en un negocio como el del petróleo, por ejemplo, consiste en organizarse en dos grupos rivales , que envuelven al mundo. Podría, claro está, combinarse, y acrecentarían indudablemente su riqueza si así lo hicieran. Mas el acuerdo suprimiría el aliciente de la vida...Así, la finalidad de un negocio grande no es hacer dinero, sino ganarlo en pugna con algún otro negocio. Si no hubiera otro negocio al que derrotar, el asunto perdería todo interés".

Sobre un posible acuerdo entre varias organizaciones nacionales para repartirse las primeras materias y los mercados del mundo, agrega: "Esto, sin embargo, difícilmente pueda ocurrir en tanto que los grandes negocios se hallen en manos de hombres tan ricos que han alcanzado la indiferencia

respecto del dinero y gustan de arriesgar sumas enormes por el placer de la rivalidad”.

Y dice Bertrand Russell de este trágico mecanismo de la lucha, moviendo además del mundo comercial a otros, abarcando otras zonas sociales: “Desde que la medicina y la higiene han disminuido la mortalidad infantil, los únicos frenos para el exceso de población (aparte del control de la natalidad) son la guerra y el hambre.” “Si los hombres fuesen racionales en su conducta, es decir, si anduviesen sobre el camino que hubiera de conducir con mayor seguridad...” (Pero no lo son, ni lo hacen).

Debido al número de probabilidades, a los fines que deliberadamente anhelan , sería bastante la misma inteligencia para hacer del mundo casi un paraíso. “Pero los hombres están influidos por pasiones que extravían sus miras; movidos por un impulso de hacer daño a los demás, se persuaden de que laboran por su propio interés”.

Y también tiene frases que penetran hondamente en la psicología del hombre, hasta esa napa honda donde Reti vio que el ajedrez obedecía a lo combativo del intelecto: “ Nuestro subconsciente es más malévolo de lo que presume ser. Y así la gente que labora más plenamente según su verdadero interés, es aquella que, inspirándose en consideraciones de moralidad, hace lo que parece ser contrario a su interés”.

Ante este espectáculo de redes de cofa tendidas sobre el mundo, ante la convicción de que el impulso que mantiene las sociedades florecientes y hasta mancomunadas , evitando la dispersión individual de sus componentes , a la selva, o a la muerte por el hastío, Bertrand Russell llega a conclusiones tristes pero ciertas.

En cuanto a la bondad como redentora del mundo, dice Bertrand Russell: “De esta suerte, volvemos al antiguo dilema: sólo la bondad puede salvar el mundo, y aunque supiéramos la manera de producir bondad, no habríamos de hacerlo, a menos de ser previamente buenos. A falta de esto, porque la solución adoptada por los Houynhnms respecto de los Yahoos ^{xi}, es decir, el exterminio , es la única posible; en realidad los Yahoos ya se sienten inclinados a aplicársela unos a otros “(Icaro o el porvenir de la ciencia , agosto de 1924).

Retirándonos un poco del punto de vista en que se sitúa tan bravamente ese filósofo, vemos que todo ese horror, es sentimental. Combatir es morir. La vida lleva implícita ese signo sentimentalmente horrendo. Mas tiene su interés humano en sí mismo, y si eso estimula a la vida , si lucha y perecer en estado demencial es el delirio de todos los seres vivos (y hasta de las criaturas mineralógicas y astronómicas) , por qué negarle al ajedrez el equivalente de la guerra y no el de la vida en su totalidad, en su conjunto, en forma absoluta?

El fin del ajedrez no es vencer, sino maniobrar de tal modo que, en resumen, inevitablemente se obtenga la victoria. Si el propósito del ajedrecista fuera exclusivamente ganar su partida, mayor sería su satisfacción cuanto menos resistencia se le opusiera, y su satisfacción culminaría en un juego terminado rápidamente, por un mate instantáneo, o por extinción de las fuerzas del contrario.

Ocurre algo bien distinto. Una victoria fácil no enaltece al vencedor : mayor gloria hay cuanto mayores y mejores han sido las dificultades que tuvo que sortear, lo que prueba que el verdadero objeto del juego es vencer esas dificultades , superarlas, experimentando las alternativas de las posiciones y aún sorteando riesgos arduos y peligrosos. Lo que interesa no es pues la victoria sino el procedimiento, aun cuando la victoria sea la prueba evidente de lo mejor, sancionando el triunfo de lo óptimo.

Esto ocurre en todo : los verdaderos fines, casi siempre están en los verdaderos medios.

Esto me lleva a un ordenamiento de ideas generales que se relacionan con otro orden de actividades.

La sociedad también está organizada como la naturaleza, para una lucha constante. El fin de la vida es vivir ; que viene a ser su procedimiento.

En las primeras agrupaciones sociales, como entre los animales gregarios, en aquellos que se asimilan al ataque o a la defensa hasta nuestros actuales sistemas de cooperativas, o corporaciones de beneficencia, toda agrupación obedece a un fin de defensa o de ataque y un plan de defensa no es otra cosa, en el fondo, que un plan de ataque, en virtud de que ese es el medio más eficaz para triunfar de un peligro superior a las fuerzas disponibles.

Lo que se llama lucha por la vida quizá no sea más que el procedimiento más económico para vivir, simplemente. Luchar por la vida, al revés de lo que antes dijimos, acaso es defenderse. Hay animales que sólo acometen cuando están en gran peligro; es decir que la acometida es la forma última de su timidez y de la necesidad de defenderse.

Esto resulta en el ajedrez : un ataque que no es otra cosa que una defensa demasiado eficaz contra un peligro amenazante. No creo que exista el caso de una lucha sin necesidad, porque la lucha sin necesidad es el juego: pero aquella que se establece en el reino animal y en la república humana, es de pura defensa. En ajedrez, la defensa es siempre un ataque, porque aún la protección de un punto débil ; qué es sino robustecerlo, hacerlo - si es posible - superior a la fuerza adversaria que se aplica contra él , hasta el punto (si es posible), de que esa fuerza se rompa o se malogre dando en esa resistencia!

El niño que da con la cabeza contra una piedra está en el mismo caso del que recibió una pedrada. Entre los insectos, son las hembras las que atraen a los machos, ya sabemos que algunos insectos hembras tienen hasta las funciones sexuales perfectamente invertidas, sin que por eso cambie el signo de ataque y de resistencia.

Es que el ajedrez nos enseña , como el pararrayos, que el ataque y la defensa son una misma cosa. Para el rayo el pararrayos de un enemigo tan poderoso que en su inmovilidad, en su aparente inercia lo vence y lo precipita. ¿Cuál es el concepto del ataque que tiene la chispa atmosférica, sino de que no tiene defensa contra el ataque del pararrayos? La serpiente que hipnotiza al pájaro , ¿no es desdichadamente atacada por éste?

Los microbios del carbunco, no combaten contra el cordero - según diría pintorescamente Dantec - pero el cordero ¿ no combate contra los

microbios? Y si gana el cordero ¿ no es porque su ataque fue superior a la defensa de los microbios?

El ajedrez es lucha; pero es una lucha que muestra su mecanismo más secreto a la vista y entonces nos apercebimos de que la lucha tuvo un sentido más hondo que el que puedan darle el biólogo y el estratega, el ecónomo y el moralista.

Esta noción de la voluntad en pugna con la realidad, o sea el esfuerzo dramático por imponer a la realidad un sesgo personal, que constituye como se sabe la base del sistema filosófico de Schopenhauer , en el ajedrez constituye su esencia.

"La manifestación puramente espacial de la voluntad puede en un grado determinado, objetivar la voluntad de una manera perfecta o imperfecta; eso es justamente lo que constituye la belleza o la fealdad".

También conviene, en cuanto es consorcio del conocimiento teórico y de la acción , que pueden ser los hemisferios de la vida superior del hombre, con el concepto de Wundt acerca de la intuición artística, en cuanto refiere el arte a "la potencia creadora de la fantasía".

El ajedrez es, pues, la imagen de esa lucha espiritual, de ideas, en una forma reducida pero brava del espíritu, con los mismos derechos que cualquier otra obra que reproduce cualquier otro aspecto de la lucha del hombre contra el hombre, contra la naturaleza, contra sus pasiones, y que es la forma común y - digámoslo de una vez - grosera del arte.

En este caso, la partida de ajedrez como una imagen de vida, puede incorporarse al grupo de obras que Lippo comprende en estas palabras : " para la contemplación estética, lo sensible contemplado es imagen o apariencia. Y esto es también lo sensible del objeto bello, ya forme parte de la naturaleza o del arte".

Y de ahí deduce lo siguiente : en cada uno de estos dos casos, la vida que anima lo sensible en un mundo idealizado, aislado de todo lo que no es él mismo, existente simplemente por sí ante ciertos ojos espirituales" (*Fundamentos de la estética*, cap. III, "La contemplación estética de la obra de arte" , p. 55)

Siendo la partida de ajedrez un símil simbólico de la vida, por cuanto lo es de la voluntad, luchando por no sucumbir , de él surge un tono de victoria, de derrota, o de equilibrio definitivo contra las vicisitudes que forma como el destino de la partida y así se le pueden aplicar estas palabras ^{xii} : "El sentimiento de la belleza y de la fealdad no es otra cosa que este sentimiento de afirmación o negación, de vida objetivada, es decir, sentido o vivido en un objeto" (*De la proyección sentimental*, p. 20).

Pero no es que el ajedrez para no ser expresión de sentimientos que competen a la vida diaria, a la historia del hombre, sea menos que la poesía, pues si aquel tiene cierta carencia de este sentido humano, otras artes han de esforzarse en desligarse de él para ser arte y no realidad.

"Lo específico, lo diferenciado y característico de la actividad artística no puede en absoluto consistir en la nueva expresión de los sentimientos, porque esto es un fenómeno general humano. Antes al contrario, ha de añadirse al impulso de expresión un motivo específicamente artístico, para que aquel

pueda convertirse en un motivo artístico (E. Newman. *Sistema de Estética*, cap. III, "El análisis de la creación artística" , p. 48).

El ajedrez parece también un lenguaje en la partida, un arte. Finalmente se entiende el arte como fenómeno producido mediante la intervención de dos órganos estéticos por excelencia : el ojo y el oído, o por las imágenes típicas que corresponden a sus esferas de actividad. No se ha concebido la posibilidad de un arte basado en las mismas ideas , un arte enteramente subjetivo e intelectual, en que los elementos recogidos por la realidad y en borrador nada signifiquen , mientras que la expresión y los sentimientos que suscitan, se derivan exclusivamente de esas ideas.

Hay obras que tienen un color sentimental, y en el ajedrez esta coloración es intensísima, no sólo por la pugna en que se producen, en verdadera lucha con el jugador oponente, sino por ese otro sentimiento de exactitud, de riesgo, de sorpresa, de precaución, que vienen del mismo complejo mundo de las ideas.

Ese oído, el ojo pueden ser los órganos más usuales pero no los únicos: el ajedrez da una forma nueva del goce estético, del agrado y del desagrado, de la emoción, que no tiene equivalente en el mundo físico ni en el mundo de las imágenes generadas por él.

Pero Schopenhauer, en su concepto metafórico de lo bello, concierta bien con nuestro concepto de lo estético en ajedrez. Resulta que, puesto que todas las artes tienen por fin "facilitarnos la intuición de las ideas que constituyen los grados de objetividad de la voluntad" , todas las artes deben manifestar el desacuerdo de las tendencias y la lucha de las fuerzas contrarias .^{xiii}

Muchos grandes hombres, como Bacon y Franklin , han comparado la vida con el ajedrez. Cervantes también.

"Pues lo mismo dijo don Quijote, acontece en la comedia, en este mundo donde unos nacen emperadores, otros pontífices y finalmente todos cuantos figuran se pueden introducir en una comedia, pero en llegando al fin, que es cuando se acaba la vida, a todos les quita la muerte las ropas que los diferenciaban, y quedan iguales en la sepultura. - ¡Brava comparación! - dijo Sancho - aunque no tan nueva que yo no la haya oído muchas veces, como aquella del juego de ajedrez, que mientras dura el juego cada pieza tiene un particular oficio, y en acabándose el juego todas se juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa que es como dar con la vida en la sepultura".

En sus *Rubayāt* , Omar Khayyam ha escrito:

"Si quieres encaminarte hacia la paz definitiva, sonríe al destino que te golpea , y no golpees a nadie.

En el celeste tablero, tú y yo seremos el juego de la invisible mano. ¿ No escuchas que alguien se ríe? Tus besos fueron predestinados como mi llanto. Cambian las piezas y el juego no tiene fin.

Señor, que pusiste límites y tropiezos , pero viñas para que puedan un instante juzgarme libre como la flecha desviada del arco. Altos de engaño son en la caravana predestinada, que de otro modo tu ajedrez sería monótono.

Tu, dont la joue humilie l'églantine; toi, dont le visage ressemble a celui d'une idole chinoise, asis - tu que ton regard velouté a rendu le roi de Babylone pareil au fou du jeu d'échecs qui recule devant la reine?"

¹ Existe sobre este capítulo una especie de plan previo escrito por el autor que reza así :

Emociones : Puramente intelectuales y orgánicas, de sensibilidad de la inteligencia. La inteligencia tiene su sensibilidad , como lo demuestra el ajedrez.

El sentimiento de la superioridad (o de la inferioridad), del acierto o del error, de lo irreparable o de lo ventajoso imprevisto en lo irreparable, de la creación, del esfuerzo, del ejercicio.

ⁱⁱ Después de esta poesía aparecen unas anotaciones del escritor con ideas que pensaba desarrollar posteriormente y que dicen así : "Comparar el ajedrez con la emoción en las otras artes; sexualidad. Lo subconsciente, en la emoción del ajedrecista. Enumeración de emociones - sentimientos" .

ⁱⁱⁱ Desde aquí , hasta " un punto próximo a ellas y no a ellas mismas" , tenía un subtítulo en el Manuscrito, que hemos eliminado y que reza : "A sangre fría" .

^{iv} Hemos reemplazado un "aún" por "hasta", debido a las reiteraciones de la palabra; es obvio que se trata de un texto no corregido.

^v En el *Manuscrito* hay aquí una marca de nota, pero nos fue imposible encontrar cuál era la nota.

^{vi} Hemos escrito "otros" por no poder descifrar dos nombres , quizá sean Euler y Kieargoaitsh.

^{vii} Aquí figura una nota del autor que dice así : "En su libro *Der Kampf* vuelve a definir al ajedrez como un combate, " verdadera esgrima del intelecto". Ver *La Machéide* de Lasker y el golpe justo en ajedrez de Cornetz , en *La Strategie* , año 1907 , p. 419."

^{viii} Otra nota del autor: Lasker en *Modern Ideas in Chess*.

^{ix} Otra nota del autor: Los grandes militares : Gustavo Adolfo, Napoleón, han sido jugadores muy mediocres. Los más grandes genios del ajedrez : Morphy, Charousek, Alekhine, estudiaron leyes.

^x Escribimos la palabra "preparación" , porque no entendimos al manuscrito y parece la más adecuada y parecida , pero podría ser otra.

^{xi} Se refiere, por supuesto, a *Los Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift

^{xii} En el original dice "de" y el supuesto nombre del autor pero nos resultó ilegible.

^{xiii} Según una borrosa nota al pie, esta última cita parece haber sido extraída de Fauconnet, *L'Esthetique de Schopenhauer*, cap. III, "Structure de l'Esthétique" , p. 73.

GRAFICO N° 22

	A	B	C	D	E	F	G	H
8		R	T					
7	P	(P)		D				
6								
5	(D)							
4								
3							A	(P)
2							(P)	
1			(T)					R

Juega BT8T+, T×T; D×P+, R×D; P×T(c)+
y gana. (Hay fuerza y sorpresa).

Lasker en una conferencia pronunciada en 1921,
dijo: "Entiendo que el ajedrez representa una
idea abstracta de la vida. Es la vida muy compleja
y el ajedrez, muy sencillo, pero se creó el ajedrez
para darnos una imagen de la vida con sus luchas y

GRAFICO N° 23

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	R		T					
7			A					
6	P	D	P	R				
5		A	P					
4								
3								
2								
1								

a 8c, Txa; R7a, TxD, PXT seguidos de P7e y P8c (D)++ . (Hay un abismo)

GRAFICO N° 24

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	[shaded]		[shaded]		[shaded]		[shaded]	
7	R	[shaded]		[shaded]		[shaded]		[shaded]
6	[shaded]		P		[shaded]		[shaded]	
5	P	[shaded]	(P)		P	[shaded]		[shaded]
4	(P)		(P)		(P)		[shaded]	
3		[shaded]		[shaded]		[shaded]		[shaded]
2	(R)		[shaded]		[shaded]		[shaded]	
1		[shaded]		[shaded]		[shaded]		[shaded]

La línea más importante : 1R1c, R2c, 2R1a,
 R2a; 3R1D, R1a, 4R2D, R1D; 5R3a,
 R2a; 6R3D y ahora - R3c; 7R3R y sigue -
 R3D, 8R4a y se para. (Hay profundidad).

GRAFICO N° 25

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	A		A					T
7		C	P			P	P	
6		P				R		
5	C			R	C			
4	P							
3						P	C	
2	P		P				P	
1			A			T	D	T

La más sutil y difícil de todas las expresiones es la humorada, como ésta de autor desconocido: (1) C4C+ R2R; (2) C5a+, R2D; (3) C5R+, R1a; (4) C7R+, R1C; (5) C7D, R27; (6) C8a+ R3T; (7) C8C+ R4C; (9) C7T+ R5C; (10) C6T+ R6a; (11) C5C+ R6D; (12) C4C+ R7R; (13) C3a+ R7a; (14) C3D+ R6C; (15) C4R, R5C; (16) C5R+ 24a; (17) C3C+ R3a; (18) C4C+

EL ERROR Y EL PENSAMIENTO

Si es cierto que estamos encerrados en círculos infranqueables, que nos limitan y aíslan hasta extremos como los que proponen Ziegler y Von Uexküll al negar la posibilidad de una psicofísica comparada, el peor de estos círculos, el más ceñido, somos nosotros mismos. Según estos sabios, no nos es posible saber lo que pasa en los pequeños mundos herméticos de la conciencia de los seres inferiores, ni en los de nuestros semejantes.

Apenas percibimos lo que hay en los márgenes de esta pantalla cinematográfica del pensamiento, que es casi nada en comparación de la cinta, la máquina y el operador que tenemos detrás, y los últimos estudios hechos en las cámaras oscuras de lo subconsciente nos convencen de que la conciencia es algo bien precario y catóptrico. Lo más importante que somos, lo mejor que sabemos, es a la manera de un muro con musgo y lagartijas en las grietas, donde aquella luce, según Bergson, como la estela de un fósforo frotado al pasar.

Fue preciso renunciar a conocer el por qué de las cosas, y ahora parece que tendremos que renunciar al por qué y al cómo de nosotros mismos.

Hacia los quince años fuimos católicos, hacia los veinte metafísicos y falansterianos, pero a los treinta somos una integral sincrética y amorfa, porque hemos sacrificado los más preciosos impulsos y adquirido hábitos mentales y corporales que más pertenecen a otros y a otras cosas.

El "conócete a ti mismo" se convierte en algo imposible y los drenajes de la psicoanálisis nos llevan a laberintos misteriosos de esta isla en que soñamos y que Sócrates creyó una sencilla cumbre luminosa.

Si ensayar y errar son las leyes progresivas de los seres vivos, ninguno ensayó y se equivocó tanto como el hombre, ni sacó tanto provecho como él, porque corrigiéndose según la experiencia de tales ensayos pudo convertir en teoría infalible todo error susceptible de pervivir sin necesidad de ensayos ulteriores.

Nuestros padres se equivocaron también, y éste es el círculo subsiguiente de nuestro infierno, donde purgamos el pecado original, que es el de haber probado prematuramente los frutos del árbol del conocimiento.

Siglos y siglos han estado proponiéndose y resolviendo problemas mal planteados; y cuando el consenso unánime consagró una verdad, hemos visto que se trataba de cristalizaciones de errores convencionales y propicios que necesitarían siglos y siglos para destruirse, si el error que a través de tantas vicisitudes llega a revestir un sino ineluctable no se convirtiera automáticamente en pura verdad.

Porque la verdad no es nada sino esta conformidad definitiva y total acerca de la experiencia, con que el silogismo lógico y el postulado matemático forman, como antes el tótem, algo completamente irrefutable a nuestra más alta concepción.

Trabajo muy penoso que Diderot expresaba así: "Fermat llegó hasta tal página; Arquímedes fue unas páginas más lejos ¿Cuál es, pues, nuestro fin? La ejecución de una obra que jamás puede ser hecha. ¿No somos aún más insensatos que los primeros habitantes de la planicie de Sennaar? Conocemos la distancia infinita que separa la Tierra de los cielos, y no dejamos de levantar la torre".

Todo el arte está basado en equivocaciones sistematizadas y graduadas inteligentemente, y que por una ley de adaptación de los accidentes felices pertenece al hombre como la marcha vertical y la trigonometría. Y la ciencia no escapa tampoco a ese fenómeno de la cristalización, pues el propósito de descubrir la verdad es muy humano, y por allá lejos lo vemos apuntar en la necesidad de precaverse del peligro y de desmenuzar todo objeto sospechoso a la seguridad del antropopiteco.

Si la verdad es algo que el hombre pudo proponerse obedeciendo a necesidades biológicas, confesaremos que el conocimiento es la forma más evolucionada del hambre y del miedo, y que lo mejor que hemos sabido hacer con esa partícula maravillosa que Darwin admiraba en la hormiga, es perfeccionar un órgano complementario de digestión, cuyo alimento no son las cosas sino los símbolos.

Cuanto nos ha legado el pasado como fruto de grandes y penosísimos trabajos nos sirve bien poco; y para conquistar algunas habilidades que desconoce fundamentalmente el hombre del campo y del arado, creo con Gandhi que se ha derramado demasiada sangre y demasiadas lágrimas.

Quizá el cronómetro, el helio y la sinfonía no tengan más razón de ser que variar los temas iniciados en el reloj solar, la marmita de Lulio y el formnix primigenio.

Cuando decimos que nuestra física se parece a la de Kanada, que nuestra terapéutica es poco más que la de Paracelso y que algunos médicos tornan a los sistemas gimnásticos y dietéticos de Eródico e Hipócrates, queremos significar que es conveniente dar un salto atrás de centenares de años, como si el tiempo comprendido en tal paréntesis fuera un tanteo por caminos cegados.

Lester F. Ward oyó decir a un docto físico conservador que las enseñanzas de Aristóteles han retardado mil años el progreso del conocimiento humano de las leyes de la naturaleza. Los últimos dos siglos podemos decir que se han ocupado casi exclusivamente en poner de manifiesto los errores de épocas precedentes.

Es cierto que de ahora en adelante no se volverá a incurrir en los mismos errores, que no habrá Euclides y Pascuales que inventen la geometría del sentido común; más bien podríamos caer en otros errores más complicados todavía, pues que nuestro procedimiento es en substancia el viejo método despótico y desconfiado del bisabuelo arborícola: plantearnos problemas situados más allá de lo que inmediata y naturalmente podemos solucionar, clavando en el aire el techo de la torre de que hablaba Diderot.

Si en tanto no poseamos más de tres canales semicirculares no podremos tener noción de más de tres dimensiones ¿ con qué metro mediremos la cuarta? Tan absurda es nuestra actitud al no aceptar límites a lo que podemos conocer, como la del primitivo que comenzó por explicarse la divinidad merced a que había construido un lenguaje adjetivo inadaptable a las cosas rudas y substantivas.

Queriendo agotar la verdad nos estamos agotando.

Mas lo trágico y lo diabólico es que nuestras preguntas obedecen siempre a respuestas insuficientes que las implicaban; nuestros afanes por

asir la verdad, la belleza, el bien, son órdenes imperativas que nos imparten desde sus tumbas los antiguos, los muy antiguos buscadores de piedras filosofales.

Pocos momentos de nuestra vida se aclaran lo bastante para que nos demos cuenta de que en realidad nada ya que resolver en este mundo cierto, duro e indiferente, y que trabajamos en el supermundo de las representaciones y las voluntades, como los pruebistas de circo en sus trapecios.

Cien siglos pasan para borrar las huellas de otros cien siglos, y esta necesidad de atacar lo desconocido, de acondicionarlo en lo ya conocido, es quizá un vestigio de la actitud agresiva del hombre intermediario y matutino.

Todo anda con nosotros, y la verdad, la belleza y el bien que llevamos auestas se asemejan a la excrecencia que apareció en la frente del Buda cuando comprendió el misterio de sus avatares. Conforme crecemos, estas verrugas crecen también y a lo mejor se trata de simples sombras que perseguimos en la puerta de la cueva platónica.

Lo único que positivamente hemos hecho es concretar cierto estado difuso que antes presentaba el caos indiscernible de lo objetivo, mas no sabemos si esta discriminación no tiene la forma del cono invertido. Dividimos en cien especialidades lo que antes era una sola : Séneca y Dante sabían muy poco, decimos, porque los juzgamos desde estos compartimentos minúsculos que hemos hecho en el panorama que ellos descubrían desde las cumbres. Pero sea el que quiera el valor de la *Divina Comedia*, nunca se hará nada así, como no se volverá a escribir *Los trabajos y los días* ni el *Prometeo Encadenado*.

Nuestras ideas giran alrededor de las de antes, como nosotros giramos alrededor de nuestros predecesores. Nos han legado el mismo cuestionario que no pudieron resolver, porque tal vez no tiene solución,, y Aristarco de Samos, Newton y Gauss son tres puntos críticos de ese girar sobre un eje.

Ya no podremos proponernos otros problemas que se aparten del círculo de aquellos problemas y aun cabe averiguar si no existirá sólo uno, el del conocimiento humano tal cual pudiera estudiarse en un tratado de la fantasía.

La misma limitación del cuerpo tiene el alma; por mucho que lo queramos no podremos agregar un brazo a nuestro espíritu. Manejará con mayor o menor habilidad los que ya tiene (dos indiscutiblemente) , pero entre la estatura y el valor de las opiniones habrá siempre la estrecha relación que entre los dedos y el sistema decimal.

Resulta fácil decir que es absurdo tratar de escapar a esa necesidad fatídica de sujetarnos a lo que somos, pero no se nos negará alguna vez , en ratos de ocio, el derecho de quejarnos porque tengamos una geometría que corresponde al tacto y a la vista, una Química que corresponde al olfato y al gusto , una Física que se relaciona con la vista, el oído y el tacto, y una Astronomía que tiene como unidades métricas, el kilómetro y el año, que son las medidas regulares del surco y de la recolección del trigo.

Al quitársenos el derecho de situarnos en Sirio para mirar el mundo y de consultar por allí a Micromegas, se nos quiere indicar que el hombre sólo puede medir las cosas con el metro y el reloj: pero al reducir así el entendimiento se procede en vista de lo que el hombre ha hecho ya, de lo que está haciendo y de lo que estamos obligándole a que haga mañana.

Junto a lo que es inevitablemente, está lo que inevitablemente no podrá ser nunca, " nunca más".

Especializarse en un orden del conocimiento es cerrar todas las demás puertas, es remachar y empequeñecer los círculos que nos circundan. Es cierto que el hombre es más hombre cada vez, mas es también cierto que va dejando de ser centauro, pájaro y serpiente. Concretar es inhibirse, como edificar una casa confortable es renunciar a la cueva, al bosque y al tonel.

Los antiguos irradiaban sus fuerzas, nosotros las concentramos; ellos practicaron los éxodos y nosotros inventamos las máquinas de hacer operaciones aritméticas; eran la piedra de la honda como somos el volante del reloj.

No basta saber que no hay espacio ni tiempo, ni derecha ni izquierda, ni arriba ni abajo, ni vertical ni horizontal absolutos; no basta que convengamos en que no sabemos nada, ni siquiera si sabemos que sabemos nada; es preciso apretar un poco nuestros anillos con la inocencia de creer que hacemos lo mejor posible, porque, al fin y al cabo, los errores son como los venenos, que una vez asimilados coadyuvan a la vida.

Quando llegemos a viejos pediremos la gracia de vivir de nuevo, aquí o en otro sitio, para no ser nada de lo que hemos sido; querremos borrar con el codo lo que escribimos con la mano. Nadie hay que no deseara, como Aquiles, ser de nuevo aún en la condición del último jornalero. Tarde o temprano siempre se advierte que el proceso de la vida es un error que se complica.

Arquímedes pedía un momento de espera con la misma inconsciencia con que Virgilio rogaba que se quemase la Eneida; Góngora creyó que comenzaba a conocer el abecé cuando Dios estaba por cumplir su voluntad y en casi todos los dramas clásicos se muere llamando al confesor. Lo que cristianamente se llama un acto de atrición , es filosóficamente la corrección precipitada de muchos lentos errores, es decir, un error que anula otros de diferente género.

Lo más sabio y maravilloso que hacemos todos los días (el juego del pílora, la conversión de substancias en una humana y personal, las regulaciones de las glándulas endocrinas, etc.) es aquello que ignoramos perfectamente; y por fuera nos conocemos menos aún. Nuestra figura en el cinematógrafo y nuestra voz en el fonógrafo nos parecen extrañas. Si nos viéramos pensar en el frenógrafo que imaginaba Le Dantec nos rechazaríamos igualmente.

Pienso las pocas cosas que hice, las que he quitado de allí para ponerlas aquí, y creo que el tiempo que me resta debiera invertirlo en quitarlas de aquí para ponerlas allí otra vez.

Juzgando al amor, a la verdad, a la mentira, a la alegría y al espanto, se nos va la vida y al fin nos ocurrirá lo que al Quijote, que despertó un momento para volver a dormir.

El error tan importante en la vida , es esencial en el ajedrez.

Hay jugadas que son : a) una equivocación, b) un error de concepto, c) un error accidental, d) el error por hacer una jugada mala, y el error por no hacer la mejor, aun cuando la elegida no sea mala.

Hay una clase de equivocaciones que corresponden a cierta fuerza de inercia, a cierta mecánica del ajedrez, que lleva al jugador, automáticamente, a efectuar una jugada habitual, que en ese instante es mala. Ubicar una torre en columna abierta, un alfil en diagonal, un caballo en la casilla 4ta de torre, rey o alfiles, son movimientos que llegan a ser reflejos, contra los cuales en ocasiones es menester hacer un esfuerzo para evitarlos. Capablanca ya hablaba de jugadas que son en principio buenas pero que en determinada ocasión pueden resultar inferiores. Es una equivocación por la fuerza del hábito.

El hábito, por lo demás, llega a crear cierta lógica. También existe la equivocación consistente en trasponer una jugada, cuando en el análisis de un conjunto de movimientos se comienza por la movida que debe ser segunda. Estas equivocaciones pueden ser o no funestas. Dependen: a) de la fuerza del hábito, b) de una ofuscación, c) del afán de precipitar los hechos, d) de un cálculo equívoco. Son errores que inmediatamente cometidos, se advierten. El jugador no se explica cómo pudo cometerlos. Se diría que hay momentos en que ocurren perturbaciones momentáneas que relajan, su atención, su eficacia, cuartos de hora, fragmentos de minutos en que una fuerza ajena a las que se están cultivando, se introduce subrepticamente y paraliza la función. En esos oscuros momentos domina la jugada, el hábito, y acaso el largo ejercicio que se ha hecho cuando se jugaba mal. El largo ejercicio para jugar mal que todo buen ajedrecista ha hecho. Es muy raro el ajedrecista que ha comenzado estudiando el ajedrez , aprendiendo reglas. Siempre se empieza jugando partidas, y esto queda en el fondo de la subconsciencia, aun cuando la conciencia se desarrolla y perfecciona. Así como cometemos equivocaciones al pronunciar un nombre, al referirnos a una persona, al pronunciar una palabra, así también se cometen esos balbuceos, esas equivocaciones en el lenguaje del ajedrez. (Freud). Puede influir también la ofuscación en el momento de peligro; una obnubilación , una restricción de la fuerza de la que se dispone. No sólo funciona la inteligencia, hay otros mecanismos, mecanismos interiores, en momentos en los que se pierde la sangre fría, o sea, la frialdad.

También puede ocurrir el error por precipitación en la acometida. Y aquí tampoco es el ajedrecista el que falla, sino el hombre, el hombre más ancestral que llevamos adentro, quiere apurar la victoria, echarse contra su adversario inferior con todo el cuerpo.

Lo mismo puede ocurrir por haber examinado simultáneamente dos líneas de juego, o la inmediata continuidad. Se intercala en el plan elegido una jugada que correspondía al plan desechado.

El error de concepto, ese es el grave y, sin embargo, el que menos humilla al ajedrecista. Fracasa su razón, sus conocimientos, y él tiene la convicción de que no afrenta a su personalidad. No es porque el otro error, el error injustificable, estúpido, sea menos deprimente. Cuando se comete un error accidental que, en cierto modo, puede atribuirse a una fatalidad, como caer en la carrera o acalambrarse en la ejecución de un trozo de música, el ajedrecista se ofende: 1ro.) porque ha perdido su partida, 2do.) porque nota que algo en él mismo lo ha traicionado. En cambio, se consuela cuando la pérdida ha sido a pesar de todo su esfuerzo, de haber hecho el máximo de lo que podía. Y, en realidad, debiera ser al contrario. El error de concepto, la falta de capacidad para evitarlo, debiera humillar más, puesto que pone de manifiesto el límite adonde pudo llegar, en toda su potencia, con sus conocimientos del juego. El error garrafal puede atribuirse a los dioses, el otro es sólo del hombre, estando en su mejor disposición, en su "mejor forma".

El error de concepto puede ser por ignorancia de un procedimiento, de una fórmula que puede aplicarse al caso; o bien por falta de comprensión de la posición dada. Es que no se comprende bien una posición si no cuando se tienen nociones propias, fundamentales, científicas sobre las mismas (o semejantes). El error puede ser, pues, por ignorancia si no se conoce la fórmula estudiada de antemano por él o por otros; o por incapacidad para analizar todas las posibilidades favorables en determinado momento, relativamente nuevo, con relación a las experiencias anteriores.

Dada una posición, el que la haya analizado antes, verá con más claridad, llegará más pronto a la esencia de la misma, sin que esto implique que sea más capaz. Esto prueba que la inteligencia librada a sus propias fuerzas es inferior a la inteligencia disciplinada, erudita. ¿Probaría esto acaso que los conocimientos son superiores a la intuición? ¿O que la inteligencia personal es inferior a la colectiva? Esto sería contrario a la índole de las artes; y cómo el ajedrecista crea obra frente al tablero, los conocimientos sólo pueden ser la base, en tanto que la intuición, es el remate, todo lo que se levanta y avanza sobre esa base.

El error de concepto puede ser, pues, por falta de conocimiento técnico y por deficiencia en la facultad de análisis, por falta de capacidad para encontrar en sí mismo recursos que reemplacen a la técnica.

Dentro de lo que se conceptúa un error, podemos ver que esto consiste en la mayoría de las veces en hacer unas jugadas inferiores. Es el error grosero, diríamos, el que hemos tratado hasta ahora. Pero también puede ocurrir que, siendo esa jugada buena, hay otra que le es superior en ese momento. El error, entonces, es una imperfección solamente. Pero ocurre que esta jugada, que en definitiva es mejor, resulta inmediatamente inferior a la otra, que es más mala, y que sólo resulta mejor porque se coordina con otras siguientes, formando parte de un plan, como eslabón, como iniciativa.

Toda jugada, individualmente, es buena; si se hace según los principios fundamentales. Así, el caballo que da jaque y toma la dama, efectúa una jugada perfecta en sí; porque es lo máximo que puede hacer. Pero a lo mejor

esa jugada debilita la posición del conjunto, es inconveniente a los intereses de las otras piezas, y de ahí que la jugada sea mala.

El error de una jugada que es buena pero inferior a otra igualmente posible, es más sutil, más compleja. Regularmente son prácticamente imposibles de remediar, es decir, jugadas perfectas dado el punto de vista de lo que el hombre es capaz de realizar. Sólo se ven con claridad, resaltan en toda su significación cuando se contempla la partida al revés, del fin al principio. En esto, sí, juega papel preponderante la intuición o la inteligencia pura. El ajedrecista que obra por conceptos, por fórmulas, está propenso a no descubrir estas jugadas sutiles, medias jugadas, que diríamos tiempos de espera, precauciones aparentemente inútiles o ineficaces. En cambio, el que trata de adentrarse en la posición con sus propias fuerzas y trata de investigar hasta donde es posible, los secretos que contiene en potencia la posición y cuál es la deformación más conveniente que puede hacer, ése acaso acierte con la jugada intelectualmente perfecta según el momento que seguirá y del cual este momento no era un punto definitivo, como el otro pensaba, sino sólo transitorio, preparatorio.

Ahora, no sólo el error se relaciona con una jugada, o con un grupo de jugadas, o con una línea de desarrollo del plan, sino en la elección del plan.

Puede haber error muy grave si se ataca el flanco de vez en vez del alfil dama, aun cuando las jugadas que se hicieren, sean, en el ataque contra el rey, las mejores. Porque entonces resulta que lo mejor era otro camino que él no vio. Habrá, a la otra parte del tablero una zona más vulnerable, en la que podían haberse hecho mayores prejuicios que en la atacada, pero no la vio. Ahí está el error de concepto de la posición, no el error de táctica.

También hay el error por olvido, que consiste en un paréntesis, en un hiato dentro de un conjunto o sistema de movimientos. Así el abandono de una pieza atacada por hacer otro movimiento extemporáneo. Porque aquí el error no está en la jugada hecha, sino en el olvido y, sin duda, es en virtud de este olvido que la jugada, que puede ser buena, resulte en un error. El ajedrez no permite el arrepentimiento.

Además existe el error de mover una pieza que está efectuando un jaque, o de colocar las piezas adónde no puedan ir por su naturaleza. Esto no es un error, sino una transgresión a la convención previa sobre el juego, y, en consecuencia, no tiene significado en el ajedrez. Porque en ajedrez las infracciones a los principios son inconcebibles, inadmisibles y se pagan, obligando al rey a moverse. No es como en la vida en que a veces tiene uno que competir con hombres que juegan contra uno moviendo las torres como caballos y, a veces, que siguen luchando, después de haber perdido su rey, sin que uno pueda convencerlos de que ya están vencidos, de que se apartan de lo fundamental, porque eso no puede hacerse según la inteligencia, aún cuando sea posible según las manos.ⁱⁱⁱ

En los últimos veinte años ha progresado el problema de ajedrez tanto como la partida.

En comparación del antiguo, el moderno problema concentra el interés del solucionista desde la primera jugada hasta el mate, que son diversas respuestas, lo que realmente constituye la estrategia de un problema.

En el antiguo , una vez resuelto el enigma, perdía su interés.

¿Qué es un problema? Es una posición labrada con destreza y terminada minuciosamente a base de una idea fija que deba ser resuelta en un número determinado de jugadas. No es una situación casual, como resulta en la partida, tras una combinación. El problema no debe contener más que las piezas indispensables para el fin propuesto.

Toda idea o tema, como se lo denomina, debe ser redimida. Con arte, belleza y elegancia en los mates, todo lo cual debe ser ajustado con el máximo de economía, dando la impresión de un mecanismo que trabaja con perfección, interviniendo cada elemento en su momento dado, según lo concibió su autor.^{iv}

Tipo "Meredith" es el problema de obras vencidas con ideas estratégicas.

El problema en dos se compone de tres partes : 1ro) clave, 2do) defensa, 3ro) mate. Debe tener solo una solución. La jugada que aparentemente lo resuelve se llama prueba. (*try*).

La clave debe reunir condiciones de dificultad. Son inartísticos los jaques y capturas de piezas.

Proporcionar escapes al rey, sacrificios, anular piezas del contrario, las jugadas sorpresa, exponer la situación del rey Blanco, etc. , son cualidades de belleza.

Se entiende por clave temática, la jugada que introduce la idea que ha tenido el autor al hacer la composición; concede los efectos estratégicos inicialmente ocultos.

Es defensa estratégica toda combinación basada en la acción conjunta de dos o más piezas negras que se interponen o se obstruyen. ¡ no es una simple retirada de la pieza defensiva!

Debe tratarse que el movimiento de mate sea elegante y nítido, como de aspecto agradable, en movimientos lejanos del rey, con dama y torres, saltos inesperados de caballo. Los mates para capturas deben desecharse.

Reti llama memoria abstracta a la que juega a ciegas.

A veces el caballo vale más que la dama. Las leyes generales no son absolutas en ajedrez.

El Ajedrez Argentino ha publicado en su segundo año un artículo del DR. S. G. Tartakower , traducido por Ch. Murer, sobre el error en ajedrez - titulado, justamente, "¿Qué es el error? " - y con él una serie de aforismos , de los que recordaremos aquí diez:

1. En el error hay siempre algo correcto.
2. En ajedrez se aprende solamente por medio de los errores.
3. Los errores existen para ser cometidos.
4. La partida de ajedrez es en general una historia de 1001 errores.
5. todo el ajedrez está, tal vez, construido sobre la base de una equivocación.
6. La jugada próxima a la mejor es con frecuencia la única correcta.
7. La teoría ajedrecística alcanza el colmo en... la jugada incorrecta.
8. En ajedrez hay sólo un error: sobrevalorar al adversario. Todo lo otro es o mala suerte, o debilidad.

9. Hay victorias equívocas y derrotas gloriosas.

10. Cometo errores, ergo existo.

Ocupándonos de una manera más profundizada de la ciencia a la cual un concepto pertenece, y de las experiencias con que se relaciona, adquirimos una práctica especial y cuando empleamos la palabra que designa e incorpora el concepto despertamos como un débil eco, experiencias que se relacionan con que los las representemos nítida y explícitamente.

Verdad y error tienen para Mach las mismas fuentes psíquicas; sólo el éxito permite separar una del otro. Un error claramente reconocido es, a título de correctivo, tan precioso como una verdad para la ciencia.

Los juicios erróneos basados sobre la observación, vienen de la atención insuficientemente aplicada a las condiciones de observación. Son las mismas funciones psíquicas, funcionando según las mismas reglas, que nos conducen tan pronto a la verdad, tan pronto al error.

J. B. Stallo dice: 1ro) El pensamiento no se ocupa de las cosas tales cuales son en ellas mismas, sino de sus representaciones intelectuales o conceptos. 2do) Los objetos sólo nos son conocidos por sus relaciones con otros objetos. La relatividad es, pues, un atributo necesario de los objetos de nuestro conocimiento(por conceptos). 3ro) Un acto de pensamiento particular no encierra en sí mismo el conjunto de todas las propiedades cognoscibles de un objeto, sino solamente las relaciones que se refieren a una clase particular.

También del libro *Conocimiento y error* de Mach, debemos tener en cuenta las demostraciones de errores difundidos , que, siguiendo a Stallo son:

1. Todo concepto es el correlato de una realidad objetiva , discernible. Hay tantas cosas como conceptos.

2. Los objetos más generales y los más comprensibles, y las realidades que les corresponden, son anteriores a aquellos que son menos generales; los últimos conceptos y las realidades que les corresponden se forman o se desarrollan a partir de los primeros por adjunción de caracteres.

3. El orden en que los conceptos nacen unos tras otros, es idéntico a aquel en que nacen también las cosas.

4. Las cosas existen independientemente de sus relaciones.

Y, por último, según Mach : Si muchos elementos son ligados por una sola ecuación, cada uno de ellos es una función de los otros; los conceptos de causa y efecto son entonces intercambiables. Un hecho de experiencia no se repite jamás dos veces exactamente en las mismas condiciones. Cada descubrimiento nuevo revela lagunas en nuestros conocimientos , y nos muestran que existen otras relaciones descuidadas hasta aquí. Las cosas que dependen unas de otras cambian generalmente, simultáneamente.

La celada es un recurso deshonesto cuando es grosera, o cuando es evidente que el adversario cae en ella porque en cierto orden de cosas, era imposible prever esa bajeza. Es como cuando un amigo nos defrauda o una mujer nos abandona. En ajedrez, es posible recurrir a esta astucia que a veces da resultados también entre maestros, no tanto por la bondad de la

jugada que la tiende sino por la inferioridad del contrario. La celada opera no tanto por lo que ella vale cuanto por el daño que pueda hacerse al adversario. Se parece a la trampa de atrapar pájaros ¿ quién podrá decir si el culpable es la trampa por ser demasiado peligrosa o del pájaro por ser demasiado enfermo? En verdad, la celada es esto: un jugador demuestra que hay una línea de juego que es desfavorable al enemigo, un punto donde se verá desarmado, y lo empuja hacia él, por medio de cebos.

La celada y la batalla de Salamina. La celada y Pacurgo. Celadas groseras y celadas sutiles. Si el ajedrez es todo él un juego de celadas solamente. Hay celada cuando el contrario incita a hacer. No cuando él hace. La celada es, pues, de la defensa, es femenina, mientras que el ataque es masculino.

Desde el punto de vista del interés de la ganancia, el error del contrario, dentro de la concepción de la partida sólo a él perjudica; pero desde el punto de vista de la belleza, un error, no seguir el plan haciendo la defensa mejor, etc., puede destruir el encanto que el ajedrecista ponía en la partida, y aun sufrir la impresión de que se le ha malogrado una obra de mérito. Sufrir, pues, en su conciencia, en su pensamiento, los déficits de la falla del pensamiento del contrario. En este sentido dice Alekhine en *La Nación* de Buenos Aires:

" Me complacería poder "crear solo", sin verme obligado, como en la partida jugada, a emparejar mi cerebro con el del adversario, para tratar de producir algo duradero. Oh, ese adversario, ese colaborador mal de su grado, que tiene siempre una concepción de la belleza completamente diferente a la nuestra y cuyos medios (fuerza, imaginación, técnica) son con frecuencia demasiado limitados para que pueda, con la resistencia que nos ofrece, secundarnos de manera eficaz ; Qué de decepciones ocasiona al maestro artista, que no sólo trata de vencer , sino también, y ante todo, de crear una obra duradera! ; Qué tormento - imposible aún de concebir en cualquier otro arte - saber que nuestro pensamiento, nuestra fantasía, obligatoriamente, por la fuerza misma de las cosas, está encadenado a otro , a veces inferior y siempre diferente a nosotros! "

El ajedrecista piensa pensamientos de una sola clase, quiero decir que el juego, al concentrar su cerebración , restringe totalmente su posibilidad de divagar, de fugarse a otras zonas adyacentes del pensamiento, en función de razonar sobre lo que no es la partida misma. El pensamiento así concentrado actúa desde el principio en una dirección y hacia un fin. En la partida, como James Mill dice del discurso, " cada cosa tiende coherentemente a la consecución del fin perseguido"^v Pero no es un discurso, como melodía, sino como sinfonía.

Dentro de la simplicidad casi máxima a que se somete el pensamiento, en una disciplina severísima, el ajedrecista piensa de estas maneras:

- a) Construyendo sobre una base y en línea recta (Ejemplo de partida de combinación infalible, de mate)
- b) Sobre una base (que siempre es la posición) y en una línea que puede variar de dirección según la réplica , pero que en cualquiera de los casos

previstos , es conveniente (Ejemplos de jugadas con variantes todas malas)

- c) Por eliminación de jugadas y variantes reconocida o visible o intuitivamente malas o débiles
- d) Por comparación entre las variantes posibles para escoger la mejor
- e) Confrontando cada variante con la posibilidad de reacción del adversario
- f) Comprendiendo si la propia posición es suficientemente sólida y que piezas se pueden restarle sin peligro o en qué zona han de actuar para poder concurrir a la defensa en determinado momento.
- g) Analizando en la posición contraria los puntos vulnerables y débiles
- h) Calculando si el ataque a esos puntos vulnerables o débiles no tiene en compensación una desventaja posicional o un contraataque.
- i) Si se trata de una posición ya estudiada en otra partida o que pueda conducir a otra posición conocida, para aplicarle una estrategia experimentadamente buena.

La limitación de horizonte en el pensamiento del ajedrecista, por lo limitado de los elementos que componen el juego, no implica su sencillez, sino acaso lo contrario, pues acaso gran parte de la dificultad de pensar, acaso consiste en su misma sencillez, como lo demuestra el hecho de que los finales , con reducción de piezas, sean los más difíciles de manejar. La complicación nace de esa misma sencillez, porque no es posible agrupar en grandes números elementos iguales y comprenderlos en un signo integral sino que más bien cada unidad es más bien un signo integral y de función variable (un alfil no es siempre un alfil, que , a veces, encerrado , es un obstáculo y , otras veces, limitado, menos que un peón).

En la filosofía, en la deducción matemática, en la experimentación de laboratorio, el pensamiento halla siempre un intersticio por donde fugar del tema, al menos en una consideración de orden general , en una síntesis que concuerda con experiencias de otro orden, en un punto de vista superior que pone en contacto una ciencia con otra bajo el dominio de leyes universales y comunes. El ajedrez no sale de sí , el pensamiento tiene que renunciar a todo auxilio; ni siquiera encuentra en las fuentes afectivas, o en la experiencia de los antepasados, ni en la manzana que cae en sus pies, ni en la lámpara que oscila ante sus ojos, ni en la rana desollada que se estremece junto al hierro, un motivo de sugestión. El pensamiento se ha encerrado, han coronado todo contacto con la realidad. Pero, en recompensa, este pensamiento solitario tiene la ventaja de crear una obra objetiva, una realidad que nace de sí misma y se impone con la insobornable evidencia de una cosa real.

En ajedrez, pues, puede decirse con tanta o más verosimilitud que en filosofía , lo que Spinoza: " La conexión de las ideas es la misma que la conexión de las cosas" (*Ética*, II, 47). Porque en ajedrez más bien que pensar imágenes, se piensan cosas; el pensamiento trabaja, la voluntad no tiene que transferir al mundo externo, de la materia, la concepción, pues ya la concepción inviste el signo de un acto y es una realidad, la máxima, puesto que la partida de ajedrez, escrita o reproducida, nunca es más , como que carece de forma material.

El fin que orienta todo el trabajo mental, la victoria, es muy complejo. Esa victoria consiste en la posición de mate; esa única jugada que lo da es la única importante; pero el procedimiento de llegar a ella, los medios, son tan diversos, que en realidad bien puede decirse que el fin de la partida está en sus propios medios, en jugar, en ejercitar la mente, como en un deporte. (Dice B. Russell que hasta los *footballers* no juegan para hacer sólo goles, pues si eso fuera el interés del juego, se pondrían frente al arco, sino que juegan por el juego mismo.)

En ajedrez se piensa en los medios y muy vagamente en el fin, de ahí que el ajedrez sea técnica, como la música y la poesía.

El ajedrecista construye con arreglo a un plan que va modificándose, materializándose a lo largo de la partida, pero en el cual queda como línea fundamental una dirección. Podrá en determinado momento ofrecérsele la posibilidad de efectuar una u otra jugada; por lo pronto sólo puede efectuar una sola, y desde entonces, todas las demás, las no hechas, son imposibles, si bien pueden realizarse después, por transposición y colaborar en el mismo plan. El escoger es ya simplificar. La partida va simplificándose a medida que avanza, pero al mismo tiempo abriendo nuevas perspectivas, más ricas de posibilidades cada vez, más henchidas de emoción. Hay pues un proceso de simplificación en cuanto a las piezas, que el ajedrecista ha de tener en cuenta cuando piensa, especialmente con los cambios de piezas y el movimiento de los peones, que constituyen lo verdaderamente irreversible. Con todo lo concreta que es, la posición inicial no es una posición, como no lo es la posición de mate. De ahí que Breyer le llamara una posición muy difícil. La posición inicial no provoca ningún pensamiento de combinación, digan lo que quieran los hipermodernos que creen que empiezan a combinar desde el primer movimiento. Se empieza a pensar ajedrecísticamente después del primer movimiento de las negras, de la primera respuesta. Esa es en realidad la primera posición para el blanco. Aún cuando para el negro existe ya la posición desde antes de jugar. Esto prueba que por posición debemos entender una situación de piezas sobre las cuales puede trabajarse mentalmente en vista de un plan.

El mecanismo mental del juego, no consiste como en otros juegos, en ir solucionando problemas, sino en ir planteándolos nuevos. En esto difiere el pensamiento ajedrecístico del matemático; se concibe no para concretar algo de lo que es dado, sino para llegar a una etapa igualmente transitoria. En este sentido, la partida se hace más compleja cada vez, a medida que se simplifica, y por eso los finales son los más difíciles de jugar.

Pero es posible que aquí se trate de una limitación en la capacidad de pensar del hombre. Lógicamente, una posición con 5 piezas tiene que ser más sencilla que una de 10, si no pierden de sus propiedades de fuerza y movimiento, y no es así. El jugador cree que una posición de medio juego, o de la apertura ya desarrollada, es menos compleja que un final, y esto demostraría que el cerebro del hombre no está organizado para pensar ajedrez, o también, que el ajedrez no está constituido con arreglo a las normas mentales más comunes, a la manera natural de pensar. Mientras dispone de muchos recursos, el jugador cree que los domina todos y es

porque los errores no son de inmediato funestos. Además, en el comienzo de las posiciones, parecen más simples **porque son menos comprensibles**. El cerebro no abarca la totalidad de posibilidades, ni se esfuerza porque el pensamiento sea justo, infalible según todas las posibilidades; desdeña una cantidad de variantes que le parecen malas; concentra su atención en líneas ya experimentadas y evita pensar como requiere el final, con todo lo que está en el tablero. Se dirá que de todo lo inmensamente posible en los comienzos, sólo algunas líneas de juego están ya, por los estudios hechos, reconocidas como buenas. Pero a veces ocurre que un jugador como Reti, llega a la conclusión de que P 3 CR es lo más fuerte como apertura, desde el punto de vista de la iniciativa; o Alekhine que a P4R contesta con C 3 a R , es decir, con jugada que el pensamiento del ajedrecista hasta principios de este siglo no había pensado " porque correspondían a esa enorme masa todavía mal ponderada de lo que se deja a un lado, como trabajo inútil". Acaso más adelante se vea en la apertura una posición de final que reclame todos los cuidados y los profundos análisis de esta parte del juego. Quizá se crea que no es menester abarcar la totalidad de posibilidades en la apertura, porque no es posible abarcar esa totalidad". Esa sería una característica de la inteligencia: no ocuparse de lo que no puede concebir.

Es verdad que lo que contribuye a que en los finales se base la concepción en otra forma, haciéndose dinámica en todos sus puntos, es la irremediabilidad de los errores. El peligro, pues, hace que la inteligencia se vuelva más despierta, más vigilante, y esto es también una ley universal.

De los comienzos se tiene una experiencia muy rica y de los finales, no. Se comienza siempre más o menos lo mismo, pero jamás se concluye la partida en la misma forma. En los comienzos hay que aplicar conocimientos ya hechos, fórmulas aprendidas de memoria. En los finales todo es creación pues apenas algunas reglas generales sirven como de esqueleto a toda la concepción.

En la apertura se piensa lo que ya se ha pensado otras veces, según personal experiencia; se piensa en formar una posición de desplazamiento. En el medio juego, se piensa en parte con pensamientos de experiencia, pero la labor es muy grande en cuanto se busca romper una estructura en beneficio propio, confrontando las pocas reglas que se conocen con la posibilidad de aplicación en ese momento; se piensa por saltos, como decía Junk o Goetz , por grupos de jugadas, en orden alternativo, por series que pueden comenzar por la última jugada de la combinación, por una jugada media o por una inicial. En el final se piensa de jugada en jugada, progresivamente; se construye como se edifica. En el final se construye como se compone un cuadro, una música, una obra narrativa, haciendo las partes sueltas y ajustándolas , si se quiere. El final, solo, tiene forma discursiva, continua.

Hasta Rubinstein, puede decirse que la salida habitual era P 4 R que muchísimos jugadores, después de estudiar las otras posibles, declararon ser la mejor para las blancas. Los jugadores, pues, como Anderssen, Philidor, etc. , que la emplean casi invariablemente, pensaban en la apertura mucho menos y tenían menos inquietudes. Zukertort con su apertura P 4 T D sembró el

desconcierto, porque los obligó a pensar de otra manera, es decir, a cambiar el concepto de la apertura. Por eso solo, Zukertort sería el precursor del hipermodernismo, el inquietante.

Para nosotros, el ajedrez empieza en el medio juego. El espectador que asiste a una partida, aunque sea un gran jugador, no toma interés por ella hasta después de hechos los movimientos iniciales, aún cuando éstos sean de tal índole moderna, pues en tanto (y el jugador podrá pensar como si creara, que ésa es la forma mejor, como hace Palau , que antes de jugar P 4 D, por ejemplo, pone su cerebro en disposición de pensar, de crear, para que lo que siga esté sólidamente cohesionado desde ahí) no se hace un movimiento inusitado, nuevo, se está en un terreno muy experimentado y conocido. Mentalmente el ajedrez empieza con la primera jugada de las negras, pues ajedrecísticamente el ajedrez comienza después de la apertura, en general, después del quinto movimiento.

Acaso la apertura sólo es esto : sacar de sus casillas habituales y ubicarlas mejor, para empezar entonces el juego. La posición inicial sería intermediaria entre la caja donde están todas las piezas y el verdadero comienzo del juego. Se diría que la ubicación que tienen inicialmente es mala, aunque mala ex profeso. Lo que se piensa , si esto es cierto, en la apertura, es la manera de prepararse para jugar, la manera de recomponerse, de reorganizarse , de poner en función ese mecanismo. De ahí que la apertura sea, mentalmente, una ordenación y que para la inteligencia, una posición a los diez movimientos, por ejemplo, sea más interesante que las iniciales, aquella le hace pensar en función de sí misma, estas (la posición inicial y las pocas que siguen en el planteo) son posiciones que se forman en función de la inteligencia, es decir : lo contrario de las otras.

Desde el punto de vista de la inteligencia, la partida, en su armónica unidad, es el producto de dos factores, de dos pensamientos, que han obrado como dos fuerzas de sentido contrario, pero produciendo por cierta síntesis hegeliana, esa unidad. En el orden espiritual se diría, pues, que una partida de ajedrez es la conciliación de los contrarios, o como decía Hegel , que la lógica abstracta y relativa está basada en el principio de contradicción, cuanto la lógica real y absoluta lo está sobre la identidad de los contrarios.

En ajedrez, se piensa para comprender, a cada jugada, la situación presente, sin abstracciones, o como dice Baldwin (*Interpretaciones sociales y éticas del desenvolvimiento mental*) " a la fórmula: lo que hacemos es función de lo que pensamos, añadiremos esta otra : lo que hemos de pensar es función de lo que hemos hecho".

Comprendida una posición presente se deducirá la línea de juego mejor posible, por deducciones progresivas, unas derivadas de las otras. Para estudiar y comprender una posición presente, a veces hay que partir de posiciones ulteriores y regresar de ahí hasta la actual, dado que toda posición, excepto la de mate, que ya no lo es precisamente, es sólo un tránsito. No puede, pues, pensarse en forma discursiva, sino a verdaderos saltos . W. Junk en *Philosophie des Schachs* dice que la segunda condición que se requiere en un ajedrecista es la de pensar por saltos^{vi}.

El pensamiento debe de partir de la base de que la posición que le da el tablero, no es más que un conjunto de signos de relaciones, con los cuales ha de trabajar. La realidad no es esa del tablero, sino la que resulte de esa labor intelectual. Puede muy bien pensar con Fichte (*Doctrina de la Ciencia*): " No hay realidad sino en el entendimiento. Es la facultad de lo real. Lo ideal se hace real en él (de aquí que la palabra entender exprese una relación a alguna cosa que debe llegarnos de fuera sin nuestra participación) . La imaginación produce la realidad; pero no hay realidad alguna en ella. No es sino por la percepción y la comprensión en el entendimiento como lo producido llega a ser algo real. Concedemos realidad no a lo que se presenta a nuestra conciencia como un producto de la realidad, sino a lo que hallamos comprendido en el entendimiento, al cual le atribuimos, no la facultad de producir, sino la de conservar."

Este pensamiento no puede tener digresiones porque su mundo es bien demarcado en sus límites y bien concreto. Sería imposible que sufriera la sugestión de órdenes de ideas y de sentimientos extraños, como en casi todos los casos de la concepción común, donde los elementos de pensamiento se encuentran ligados por vínculos de contigüidad, de simultaneidad, de analogías formales, de mil otras concomitancias, a todo el resto de los conocimientos. La digresión consistirá apenas en desviar de su línea directa y máximamente económica una combinación, por ejemplo, en las jugadas inútiles, pero siempre pensando en ajedrez.

Si " el razonamiento matemático conserva todas las propiedades y todas las características fundamentales del razonamiento en general" (Eugenio Rignano *Psicología del razonamiento*), el ajedrez no pone en función sino muy limitadas de esas propiedades y aún exige que se las maneje de modo enteramente caprichoso, pues el sentimiento de la lógica, de las fases del desarrollo de una a otra posición, la intuición de cual es la línea de juego más favorable en ese momento, la eliminación en el cálculo de variantes inconvenientes, el balance instintivo de fuerzas que resulta del mismo concepto de la posición y de su examen pieza a pieza, la noción de un punto que puede llegar a ser débil aun cuando momentáneamente sea invulnerable, etc., exige una manera de concebir que otra experiencia extraña al juego no puede serle de ningún auxilio.

Las operaciones del cálculo matemático consisten más bien en hallar las posibilidades combinatorias y diríamos su conjugación, empleando los signos en su sentido fijo, sin soluciones de continuidad, sin hiatos de una a otra fase de la operación.

"Esta maniobra de los símbolos algebraicos, como puede llamarse el cálculo en la acepción más amplia de la palabra, supone en quien la crea, como en quien la emplea, menos la potencia de abstraer y la habilidad de conducir ordenadamente sus pensamientos, que la aptitud de representarse las diversas y complicadas combinaciones que se pueden formar con ciertos signos visibles y dibujables, de ver pronto las transformaciones que permiten pasar de una combinación a otra" (P. Duhem *La théorie physique, son objet en sa structure*)

En el ajedrez no es menester esa cohesión en el pensamiento, esa marcha total de sus fuerzas en un determinado sentido, en una dirección, sino mas bien un pensamiento fracturado en sus contenidos del espacio, del tiempo, de la fuerza, de la lógica, de la gradación cromática. Así dijo Poincaré con su muy aguda visión: " En cuanto a mí, lo confieso francamente, soy absolutamente incapaz de hacer una suma sin equivocarme. Sería igualmente un pésimo jugador de ajedrez; calcularía bien que jugando de tal o cual manera, me expongo a tal peligro, pasaría revista a otras muchas jugadas, que rechazaría por otras razones, y concluiría por hacer aquella que examiné en un principio, dando al olvido en el intervalo el peligro que había previsto. En una palabra, mi memoria no es mala; pero sería insuficiente para hacer de mí un buen jugador de ajedrez. ¿ Por qué , pues, no me falta en un razonamiento matemático en que se perderían la mayor parte de los jugadores de ajedrez? Evidentemente sucede esto porque ella va guiada por la marcha general del razonamiento".

Mas bien, pues, al ajedrez se aplicaría este pensamiento de Pascal: "Es preciso ver la cosa de golpe, con una sola mirada y no por el proceso del razonamiento", es decir que en ajedrez se requiere más intuición , una intuición sui generis , una intuición " racional" , que razonamiento en su sentido corriente, no como fuerza fundamental, sino como compañera y auxiliar de éste.

Puede decirse del ajedrez, como Taine del razonamiento geométrico en el hermoso ejemplo de análisis que da en *De l'intelligence* que la experiencia realizada se mezcla a la experiencia que consiste en pensar.

Porque también en el ajedrez, el razonamiento , como dice Ernst Mach en *Erkenntnis und Irrtum*, es una forma de experimentación que prescinde de la realidad aunque se funde en ella, y también allí, en el ajedrez, puede decirse como Rignano , que "el pensamiento entero es, en substancia , una combinación mental de experiencias imaginadas." Solo que estas experiencias no salen de la órbita del juego mismo y que tienen determinadas características a veces en contradicción con la experiencia vital. Pues pensar, en ajedrez, es realizar una partida más, distinta en conjunto, pero igual en sus detalles parciales a otras ya jugadas. Y en este concepto le es aplicable , en todos sus términos, esta afirmación del mismo Rignano : "Hemos visto ya, al principio de nuestro estudio sobre la lógica matemática, como un razonamiento cualquiera, como serie encadenada de experiencias simplemente pasadas, implica por sí mismo para cada una de estas últimas, un proceso correspondiente de inducción, quizás más o menos inobservado , mediante el cual, del resultado obtenido por cierta o ciertas experiencias, ejecutadas efectivamente en el pasado, se induce que puede ser atribuido también a la experiencia actual, semejante a las precedentes, ahora simplemente pensada", si agregamos que las precedentes fueron también pensadas originalmente y que la experiencia de la partida, fue ulterior. Es decir, que la experiencia anterior (pasada) fue de orden inverso: nacida de una experiencia mental.

Todo el trabajo mental que se realiza en la partida de ajedrez es inconvertible a otro sistema de símbolos, no es aplicable a ninguna realidad. De ahí su total inutilidad.

No puede tampoco confrontarse con la experiencia, con la Naturaleza, con la realidad, sino que tiene como única expresión la de ser independiente. Las experiencias de la realidad no son transferibles a él, ni recíprocamente, sino mediante un gran esfuerzo y siempre por una operación artificial, como cuando Franklin K. Young ^{vii} redujo a los signos de una partida de ajedrez, la batalla de Waterloo. Pero si admitimos que ya el juego es una realidad, que la partida jugada es una obra objetiva, podremos cerrar el ciclo de experiencias que van de los hechos a la razón y de la razón a los hechos.

Rignano aplica a las matemáticas el concepto de Cleveland respecto a que el "sentido de la posición" en ajedrez es característico de ese juego y concluye que en álgebra es igualmente necesario y que conduce a descubrir la analogía fundamental de expresiones algebraicas dadas, por complicadas y diversos que sean sus detalles".

Pero hay que advertir que en álgebra ese sentido de las posiciones que vale para las ecuaciones, tiene un contenido más fijo que en ajedrez; en ajedrez es una posición inestable, de valores variables que va a deformarse, a metamorfosearse, conservando empero alguna parte de su estructura más o menos fija, con variación parcial, aún cuando muy adelante pueda variar toda la posición totalmente. La posición en ajedrez es un suceso, no un estado.

Puesto que el razonamiento de ajedrez admite la intuición, no ha de ser este un razonamiento en el sentido estricto en que lo considera Couturat, que niega a la intuición su participación.

Pero la partida terminada puede ser objeto de estudio, y entonces son innecesarias las condiciones de intuición y de adivinación que el ajedrecista necesita al crearla. En el análisis se examina la partida como una pieza anatómica y los movimientos que en su fisiología acusaron la vida ahora sólo son formas quietas. Dice Rignano: "Esta forma de deducción por medio de operaciones hechas sobre las clases a que puede reducirse cualquier razonamiento, no es, pues, otra cosa que una especie de catalogación de los resultados de experiencias determinadas después que éstas, gracias a la imaginación combinada, han sido mentalmente realizadas. Es como la disección anatómica de un órgano, después que la función respectiva ha terminado y creado su estructura complicada. En otros términos, es un modo estático de considerar los productos de un proceso dinámico".

Para Cleveland (*The Psychology of Chess and of Learning to play it*), el razonamiento en ajedrez no consiste, evidentemente, más que en el hecho de realizar, siempre mentalmente, por anticipado, series enteras de desplazamientos, tanto de las piezas que uno posee como de las del adversario, y de llegar, siempre con la imaginación, a encontrar los resultados respectivos, que en este caso consisten en tal o cual agrupación de piezas.

Efectivamente, en ajedrez se piensa más bien que jugada a jugada, por grupos de jugadas, por figuras, aún cuando las jugadas hayan de ser el medio de alcanzar las posiciones sólo vislumbradas. Se advierte a que posición

conviene llegar y también cuáles son los obstáculos que pueden oponerse al plan. Entonces se aprestan las piezas para impedir que el entorpecimiento malogre las maniobras y luego se desplazan las piezas. Ahora, esas figuras sólo es posible obtenerlas mediante movimientos de un tiempo por vez y para cada jugador, pero en esto no piensa el ajedrecista, es algo que está contenido en su propia concepción como condicionándola. El piensa por planes, no por serie progrediente y sucesiva, por series enteras de desplazamientos - como dice Cleveland.

Tampoco es verdad que en la concepción ajedrecística se proceda siempre de lo concreto a lo concreto. La posición es concreta en sí, pero para el ajedrecista es a veces muy vaga, sobre todo " con múltiples posibilidades de ser interpretada de distinto modo" . Lo que dice Goetz - citado por Binet - es exacto: "En la partida vista " a ciegas" , cada posición que creo o veo formar ante mí, habla más allá de mi razonamiento, a mi sensibilidad; ella me produce una impresión sui generis... La capto como el músico capta en su conjunto un acorde".

Acaso esta sea la forma común de pensar, fuera de las matemáticas; pensamos más bien estados de ánimo, conjuntos. Aún cuando Bergson estudia el caso de los jugadores a ciegas de acuerdo con la encuesta hecha por Binet (*Grands calculateurs et joueurs d'échecs*) , sus observaciones son muy valiosas, ya que el juego a la ciega es quizá el verdadero, y que excepto el mayor esfuerzo que requiere y la agudización de facultades que pueden ser secundarias en la partida vista, es lo mismo.

Dice Bergson (*L'Energie spirituelle*) que lo que " está presente en el espíritu del jugador (en la partida que juega) es una composición de fuerzas , o mejor, una relación entre potencias aliadas u hostiles. El jugador rehace mentalmente la historia de la partida desde el comienzo. ^{viii}Reconstituye los acontecimientos sucesivos que le han llevado a la posición actual. Obtiene así una representación del todo que le permite, en un momento cualquiera visualizar los elementos. Esta representación abstracta es por otra parte, una. Ella implica una compenetración recíproca de todos los elementos, unos en otros. Lo que lo prueba es que cada parte aparece al jugador como una fisonomía que le es propia. Ella le da una impresión sui generis".

"Yo la escogí como el músico escoge en su conjunto un acorde" - dice uno de los personajes consultados, Goetz. Y es justamente esta diferencia de fisonomía que permite retener numerosas partes sin confundirlas entre ellas. Por tanto, aquí hay todavía un esquema representativo del todo, y este esquema no es ni un extracto , ni un resumen. Es tan completo como lo será la imagen una vez resucitada, pero contiene en estado de implicación recíproca aquello que la imagen desenvolverá en partes exteriores las unas a las otras.

"Analizad vuestro esfuerzo, cuando evocáis con pena un recuerdo simple. Partís de una representación en que sentís que son dadas, uno en otro, elementos dinámicos muy diferentes. Esta implicación recíproca y , por consecuencia, esta complicación interior, es cosa tan necesaria, es tan esencial de la representación esquemática, que el esquema podrá , si la imagen a evocar es simple, ser mucho menos simple que ella".

Sí; hay analogías entre la forma de pensar en ajedrez , y el mecanismo general del pensamiento , porque acaso , como dice Paulhan en *Psychologie de l'invention*, " la inteligencia humana está demasiado poco sistematizada, demasiado mal organizada todavía para que las operaciones mentales de un escritor asemejen frecuentemente a aquellas de una máquina de calcular".

Y acaso el ajedrez, como las matemáticas, exija una forma de pensar menos amorfa, menos vaga e imprecisa. Se piensa mejor en las cosas de orden general que en las cosas de orden concreto, como se olvidan más pronto los nombres propios que los nombres genéricos.

Dice James Mark Baldwin en *Interpretaciones sociales y éticas del desenvolvimiento mental*: "La capacidad de pensar en términos generales, usando símbolos que abrevian y condensan los sistemas parciales de asociaciones, es la primera característica de la inteligencia tal como se encuentra en las funciones sociales humanas".

Hay, pues, dijimos, en ajedrez, una posición concreta de piezas y una posición más o menos imprecisa de concepto. La concepción no va, pues, de lo concreto de las piezas a lo menos concreto de la posición concebida por el ajedrecista, sino más bien de la concepción menos concreta de la posición concebida por el ajedrecista, a otra posición apenas diferente que es otra vez una posición muy concreta.

Es, al fin, el proceso natural de pensar, como Bergson lo expresa en el libro citado:

"Que se trate de seguir una demostración, de leer un libro, de entender un discurso, siempre son percepciones o imágenes las que se presentan a la inteligencia para ser traducidas por ella en relaciones, como si debiera ir de lo concreto a lo abstracto. Pero esto no es sino una apariencia y es fácil ver que el espíritu procede, en realidad, al contrario en el trabajo de interpretación. Esto es evidente en el caso de una operación matemática. ¿ Podemos seguir un cálculo si no lo rehacemos por nuestra propia cuenta? ¿ Comprendemos la solución de un problema de otro modo que resolviendo el problema a nuestra vez ? El cálculo está escrito en el encerado, la solución está impresa en un libro o expuesta a viva voz, mas las cifras que vemos no son sino maderas? Indicadoras a las cuales nos aproximamos para cerciorarnos de que no hacemos falso camino; las frases que leemos o entendemos o tienen un sentido completo para nosotros sino cuando somos capaces de reencontrarlas por nosotros mismos, de crearlas de nuevo, por decirlo así, extrayendo de nuestro propio fondo la expresión de la verdad matemática que ellas enseñan".^{ix}

Y todavía, más categóricamente . "Trabajar intelectualmente consiste en conducir una misma representación a través de planos de conciencia diferente, en una dirección que va de lo abstracto a lo concreto, del esquema a la imagen".

En ajedrez, pues, lo concreto son las piezas en el tablero, como las letras y los signos en el encerado, pero esas piezas y ese tablero provocan una posición mental que en tanto es susceptible de variar de muchísimas maneras y en tanto es forzoso hacerla variar en determinada manera conveniente, se torna algo inasible, esquemático, dinámico.

El ajedrez tendrá a lo menos el valor de una experimentación pura, sin aplicación al mundo externo, pero regida por las mismas leyes del pensamiento en general, si bien con sus particularidades propias y exclusivas. Todo trabajo de la inteligencia, ajedrez, meditación, cálculo, etc., lo es y el beneficio que tendrá la especie de ello, será en definitiva el mismo que por las matemáticas, y la química, desde el punto de vista de la herencia.

Según dice Mach , aquellos que hacen proyectos, castillos en el aire, novelistas y poetas, que se dejan llevar a utopías sociales y técnicas, hacen experimentación mental; del mismo modo que el comerciante serio, el inventor reflexivo y el sabio.

Estos pensamientos que hacen del ajedrez, no parecen que estén en sus orígenes ligados a un orden material de cosas. Aún cuando la guerra le haya servido de motivo, la guerra no es el estado normal del hombre y ninguna experiencia puede extraerse de ella - pese a Lasker - para enriquecer al ajedrez, una vez evolucionado. En cambio, todas las ciencias reciben aún como por secretas fuentes, la fuerza de toda la experiencia del hombre. Como dice Mach:

“Las matemáticas, aritmética y geometría, se han desarrollado a continuación de una colección fortuita de experiencias aisladas sobre objetos materiales que se pueden contar y medir. Todos aquellos que han tratado de resolver problemas matemáticos o de integrar ecuaciones, reconocerán fácilmente que una experimentación mental precede a la solución definitiva. El método de coeficientes indeterminados tan fecundo e históricamente tan importante, es propiamente hablando, un método experimental”.

El pensamiento tiene en cuenta un conglomerado, un todo muy complejo de datos y posibilidades, que en cada instante sería poco menos que imposible agotar en sus posibilidades o precisar en sus líneas sobresalientes. Jugando, todo lo que se sabe como principios, reglas, fórmulas , y que en matemáticas suele ser lo primordial, en ajedrez, nada vale. Dice Poincaré , en *El valor de la ciencia* :

“Si asistís a una partida de ajedrez no os bastará comprender el juego, conocer las reglas y la marcha de las piezas. Esto os permitirá únicamente reconocer que cada jugada ha sido hecha conforme a las reglas establecidas; pero esta ventaja tendrá indudablemente muy poco valor. Comprender la partida en su conjunto, es cosa muy diferente, porque es razonar el motivo que impulsa al jugador a adelantar una pieza en vez de otra, que también hubiera podido mover sin faltar a las leyes del juego; es vislumbrar la razón íntima que transforma esta serie de jugadas sucesivas en una especie de todo organizado. “

ⁱ Desde aquí hasta “ que despertó un momento para volver a dormir” fue publicado con el título de “Reflexiones acerca del error” en la Revista *SÍNTESIS* de Buenos Aires , N° 14 , de julio de 1928.

ⁱⁱ En el original figura con “la”, lo dejamos tal cual.

ⁱⁱⁱ El concepto de error fascinaba a Martínez Estrada que planeaba un capítulo inmenso que no llegó a desarrollar, pero en una de las hojas sueltas figura una especie de plan de dicho capítulo hipotético: Transposición de jugadas. Omisión de algún dato. Cálculo equivocado. Automatismo. Precipitación (apuro de tiempo).

Error de concepto, de juicio, de cálculo(tiempo, fuerza, espacio) , de plan, de método.

Celada: error voluntario.

Error de la propia posibilidad. Errores ambivalentes. Errores aciertos. Errores teóricos. Errores de rutina. Errores de temperamento, de escuela, de autoridades, de análisis, de síntesis, de incapacidad, errores simples y complejos, por exceso de visión, inevitables, errores feos y bellos, rectificables, acumulativos (imponderables), de ideas hechas, errores concordantes con el estilo propio, errores concordantes con el estilo del adversario.

^{iv} Desde aquí hasta “ las capturas deben desecharse” . parece tratarse de un fichaje resumido y comentado de un libro de Ellersman.

^v Nota del autor: *Analysis of the Phenomena of Human Mind*.

^{vi} En el *Manuscrito* aparece también en alemán: “ *die Fähigkeit eines sprunghaften Denkens*” y el número de página: 119.

^{vii} La parte del *Manuscrito* que está a máquina - aunque con numerosos errores - dice “Smith”; pero nosotros sostenemos que se trata de un error, ya que en medio de las hojas del *Manuscrito* se encuentra un largo artículo sobre la batalla de Waterloo trasladada al ajedrez, que es un trabajo de traducción del Dr. Pedro Ivanishevich del libro *Chess Strategic Illustrated* , editado en Boston y cuyo autor es el Sr. Franklin K. Young.. En la reconstrucción de dicha batalla, las blancas representan a los aliados y las negras a los franceses; así el rey Blanco es el Duque de Wellington con las guardias de Maitland y el contingente de Brunswick y Nassau ; mientras que el rey Negro es el Emperador Napoleón I. El caballo del rey Blanco es el simbolo de las guardias de Coldstream , de la caballería del General Perponcher, y los cazadores y la caballería de Colbert ; mientras que el caballo del rey Negro son los Coraceros Imperiales y el General Kellerman.. La Batalla de Waterloo fue librada el 15 de junio de 1815 en Bélgica, entre 68.000 franceses a las órdenes de Napoleón y 70. 000 ingleses con sus aliados, a las órdenes de Wellington que los derrotaron.

^{viii} Hay una nota del autor que reza así : “ No es exacto. Puede reconstruirla jugada a jugada, pero cuando juega, tiene presente la posición, es decir, el último término de la serie de jugadas solamente. “

^{ix} Según nota del autor, p. 180.

TEMPERAMENTOS

La sangre fría: El buen ajedrecista requiere como condición acaso indispensable un dominio total sobre su sistema nervioso; no solamente la sangre fría sino la frialdad hasta en las ideas. Imposibilidad. Los temperamentos nerviosos impresionables, tienen en esto mismo un obstáculo muy difícil para llegar a sobresalir en el juego. Aquel que se apasiona, que pone todo su ser en la partida, es casi siempre un jugador mediocre. El tipo óptimo en ajedrez, como en arte, es el que parece contemplar su obra desde fuera: Leonardo, Goethe, Valéry, son modelos de ajedrecistas. Solamente cuando la inteligencia puede emplearse sin las ofuscaciones que inevitablemente ocasiona en todo el ánimo dionisiaco, puede rendir al máximo. Aún la obra más entusiasta debe hacerse en frío. Ejemplo de sangre fría: Homero.

El calor hay que ponerlo en la idea sabia, arduamente y no por torrentes. La sangre debe enriquecer el pensamiento con la regularidad del pulso, no con la irrupción de la hemorragia.

El estado de ánimo en el ajedrecista ha de ser el del yogui: entusiasmo en frío.

Parece contradictorio que un juego que reclama la colaboración de todas las potencias, deba ser sereno. El pensamiento combatiente, la lucha de la inteligencia contra la inteligencia, requiere frialdad. También aquí, la ceguera del impulso es nociva. Raza sobre todas brava, heroica: la japonesa. Heroísmo en frío, deporte sobre todos emocionante: la esgrima.

Hay ajedrecistas mediocres que demuestran incomparablemente más talento en el análisis de las partidas que jugándolas. Esto demuestra que la frialdad es indispensable.

El ajedrecista debe saber objetivar su situación mientras juega. Contemplar el juego como algo que él no está jugando con toda su vida, sino resolviendo con toda su inteligencia.

Morphy observaba una indiferencia y tranquilidad de estatua. Sólo después de concluir la partida se le veía sonreír y como si la vida le volviese al cuerpo. Durante el juego había olvidado sus nervios, sus entusiasmos, la ebriedad del creador, el fervor de la inspiración.

El ajedrez no es una lucha sino el símbolo de una lucha. Es natural que si Lasker hubiera jugado al ajedrez pensando que combatía, aunque con la cabeza, si se hubiese dejado dominar por la emoción del combate, no habría llegado a ser campeón del mundo durante 27 años. Lasker, el partidario del ajedrez como lucha intelectual, ha jugado siempre como un filósofo. Es otra de sus muchas contradicciones.

La indiferencia no resta fuerza al pensamiento, al contrario, la atención ha de ser muy grande, el poder del pensamiento, máximo, pero sin que la sensibilidad lo perturbe. Ha de dejarse rígido, cadavérico el cuerpo, a fin de que el pensamiento quede libre. Y este pensamiento no ha de enredarse en su propio entusiasmo, no ha de nacer a borbotones, como en los delirios, sino fríamente, objetivamente.

Se piensa mucho mejor cuando algo del pensamiento mismo asiste como espectador a la creación, así como para ver algunas estrellas muy

pequeñas con mayor claridad, conviene mirar a un punto próximo a ellas y no a ellas mismas.

Lo cómico y lo trágico: Dice Bergson que fuera de lo propiamente humano, nada hay cómico. Es menester, pues, para que exista motivo de risa, que haya algo que apunte al hombre, pero a la vez sin trascendencia. ¿ Podrá haber en una concepción puramente intelectual, en un sistema de signos en que el hombre está ausente y que ninguna relación tiene con la vida, sentimiento de lo cómico?

En ajedrez pueden considerarse como humorísticas y hasta cómicas, las siguientes situaciones que obedecen en sustancia a los principios de Bergson:

Primero, una jugada hecha como involuntariamente por cierto mecanismo de las ideas que lleva al jugador a hacer un movimiento que, en posiciones parecidas es bueno, pero que en ese instante puede ser funesto. Hay ahí algo de la rigidez mecánica y no del libre juego del pensamiento.

Segundo, la distracción o sea el error por omisión de circunstancias.

Tercero, el hallazgo de una jugada muy oculta , que en una posición aparentemente perdida, inicia un contraataque ganador.

Cuarto, caricatura de las partidas con sacrificios , hechas por un jugador mediocre y que llega a perder un juego ganado.

Quinto, repetición de jugadas, mientras el contrario va desarrollando sus piezas. Aquí el sentimiento de la rigidez, de los movimientos limitados, sobrepuja al de la emoción por la pérdida. Es la muerte del *clown*, haciendo guiños.

Sexto, según la definición de Spencer: "La risa es el indicio de un esfuerzo que de pronto se encuentra en el vacío". Se puede aplicar a una partida de aparato, que parece formidable y luego resulta en tablas o pérdida.

Séptimo, es como la definición de Kant: "La risa proviene de algo que se espera y que de pronto se resuelve en nada".

Octavo, cuando cada jugada sigue un plan distinto, desarrollando las piezas una para flanco Dama , otra para flanco Rey, porque así la partida pierde su unidad y se establece la contrariedad del blanco contra el negro, que no existe en una partida correcta donde blanco y negro forman una unidad total.

A esta clase de sentimiento de lo cómico se le puede aplicar la fórmula de Bergson : " Toda situación es cómica, cuando pertenece a dos series de hechos (absolutamente) independientes y se pueden interpretar a la vez en dos sentidos totalmente distintos" . Ocurre en esas partidas, lo que en el diálogo de Tartufo y lo que en el diálogo de Harpagón, donde cada personaje dentro del diálogo sigue un orden de ideas distintas.

Pero aún es posible lograr la impresión de lo cómico hasta lo risible, siempre por la mecanicidad de los movimientos. Ejemplo : la composición anónima citada por Lasker. Ahí hay una superioridad muy grande en las piezas negras pero tal disposición que resultan inútiles. Dos caballos hacen recorrer todo el tablero al rey, que va como en fuga, por una línea, que es la única, hasta volver al punto de partida y así sucesivamente.

La partida toma un movimiento isócrono de juguete y como no sabemos en qué terminará, produce risa. Aunque, al fin, el rey negro sufriera mate, sería inevitable el sentimiento de lo cómico.

Lo cómico ¿ es algo que carece de inteligencia o de inteligencia limitada? ¿ No es más bien una fractura, un accidente de la inteligencia ?

Una partida mal jugada no es risueña, es despreciable, pero un error de concepto, una falla irremediable, cometida cuando la atención es mayor, cuando la realización de un plan bien llevado no lo hacía prever, sí, lo es.

¿De qué situaciones resulta lo cómico en ajedrez? Regularmente, de una sorpresa de orden puramente desinteresado. De un cambio de situaciones, inesperado, en que se invierte la suerte de la partida pero sin peligros. De la fuga del rey sorteando inminentes riesgos; de una jugada extravagante, ajena al orden común de concebir al ajedrez; de la concentración de numerosas fuerzas para defender un punto atacado real o aparentemente por una pieza menor. De una serie de jugadas que obedecen a una ley especial, lógica en ese momento, pero no siempre. De un cambio total de piezas, tras del cual queda el rey, inesperadamente y sin que fuera previsible, en situación de mate.

Dice Lasker que la partida humorística, la jugada cómica es lo más difícil de lograr en ajedrez. Acaso se deba a que en ajedrez se procede con la máxima economía y lo cómico es un lujo. Lo humorístico existe con alguna frecuencia, mas no lo cómico. Hay ironía en ajedrez, así la partida que Tartawower jugó contra Capablanca, al plantearle un Gambito de Rey provoca el desconcierto y la ironía, pues plantea contra el campeón del mundo, una línea de juego inferior a otras muchas, como concediéndole una ventaja desde el principio. Lo mismo ocurriría si un jugador planteara a otro una apertura que su rival hubiera estudiado durante mucho tiempo, haciendo publicaciones al respecto.

En una palabra, para lo cómico es menester que participe el jugador como persona. El ajedrez, en sí, no es cómico ni dramático.

También resulta cómico que un jugador pierda porque en un momento determinado haga una jugada equivocada o que él mismo hubiera dicho antes que era una jugada inferior. O porque en momentos de apremio, bajo la impresión de la rudeza del ataque contrario, no descubra una jugada muy evidente con la cual pudo desembarazarse de su posición y aún ganar. Pero aquí interviene la ofuscación. Se necesita al hombre. Y es porque lo humorístico, lo cómico, es un sentido puramente humano de las cosas. El hombre, el más lamentable de los animales, es el único que sabe reír. Se requiere la presencia del hombre, o algo que posea sus cualidades, para lo cómico. Que acaso lo cómico no es sino una depravación, una zona muerta de nuestra alma.

Una partida en que los jugadores ponen de manifiesto conocimientos de igual valor, pero de diferentes matices; un semejante caudal de saber pero al servicio de temperamentos distintos, suele presentar caracteres trágicos.

El ataque, la defensa, no guardan perfecta simetría, no es un combate frente a frente, sino mediante el despliegue de ideas de distinta tonalidad. Cuando la técnica, la escuela, es igual en ambos, cuando ambos jugadores

son de posición o de ataque, pero con igual orientación estilística, la lucha es impresionante, fuerte, pero adquiere cierto equilibrio de potencia, cierta coordinación de movimientos que se neutralizan directamente o por equivalencia directa, franca.

Cuando hay un desnivel en el temperamento, la partida se hace brava, dramática. Se ve que no es posible nivelarla, compensarla. Y que las compensaciones son de distinto orden: un peón en el flanco de Dama contra otro en el de Rey, un alfil por dos peones, una calidad por un peón bien ubicado, etc. No hay desventaja teóricamente, pero las fuerzas se compensan en un plano mediato, diferente. Cuando la lucha se concentra en un punto y las piezas se agrupan coincidentes, aun cuando la partida termina por victoria, no se experimenta la impresión de inquietud, de incógnita, que cuando se libra simultáneamente en varios puntos.

Acaso lo dramático depende de lo que encierra un misterio, y en esas posiciones complejas, asimétricas, como que son difíciles de captar, queda un margen a lo imprevisto y la jugada sorpresa, definitiva, acaso le agrega un ingrediente de estupor. Se diría que los jugadores tienen que ir venciendo la fatalidad, reduciendo las posibilidades casuales y decisivas, moldeando con cautela lo que supera a sus fuerzas y que se agrega, por tanto, a las del contrario.

También suelen dar la sensación de lo trágico aquellas partidas en que una jugada va afirmando paulatinamente su ventaja, sofocando al contrario. Se ve que no dispone el contrario de otras fuerzas que las que se ven y que están empleándose. Pero este sentimiento es más bien de serenidad. La lógica lo preside, el convencimiento de que lo inevitable no tiene nada de aleatorio; se ve la derrota y no se puede evitar. Cuando la defensa es heroica y opone defensas precisas, hasta zafarse del peligro y equilibrar la lucha, se tiene el sentimiento de la belleza, porque parece que la inteligencia del jugador va apartando, legítimamente, recursos que no parecían tener las piezas ni la posición, como si mediante su saber les hiciera cumplir funciones lógicas pero en cierto modo mágicas.

La derrota no siempre da impresión dramática. Es como la muerte, que debe ser en cierta medida espectacular, preparada, para que cobre un sentido profundo. Una derrota por accidente o humillante por la desproporción de fuerzas, no tiene belleza patética.

En la resistencia alrededor de un punto vulnerable, en el crecimiento de las fuerzas, en el concurso de todas para lograr mayor eficacia, hay sentimientos dramáticos y serenos. La dramaticidad nace de lo intenso, de lo encarnizado de la pugna; la serenidad de la corrección con que se procede, sea en fin la defensa suficiente o no.

Imaginación y fantasía: Cuando se dice que Riemzooitoh, Breyer y Alekhine son maestros de exultante fantasía, creemos que se trata de una imaginación en tal forma original, personal, que parece una característica incorporada. En este mundo del ajedrez, no puede medirse la fantasía, ni la imaginación por grandes porciones. El caso Dante, Moro, Hoffmann, Poe, es inconcebible; es un mundo muy restringido, casi imposible de violentar, pero

una pequeñez, algo apenas perceptible para el profano, puede significar una concepción tan nueva, un esfuerzo tan grande, como una obra de fantasía.

Fantasía e imaginación son aquí cosas muy sutiles y no de bulto; casi diríamos que son algo que el ajedrecista se permite contra la índole del juego. El arte deja al artista un campo libre a la especulación; le entrega elementos en estado de materia prima para que él los elabore, los transforme. El ajedrecista no puede imaginar, dentro de una partida, más que un limitadísimo número de variantes de jugadas y de planes. Pero para hallar, dentro de ese limitadísimo número de posibilidades, "una nueva", "un nuevo camino", se requiere un esfuerzo extraordinario.

El artista suele manipular sus imágenes, las ideas, con arreglo a cierta técnica, a cierto modo que le es personal, y si el modo personal difiere en sí claramente de otros modos comunes, será un artista original, de donde serán originales cuantas cosas haga. Hecha una y aplicado el procedimiento a mil más hará mil cosas originales "para los demás", porque es indiscutible que dentro del conjunto de esas obras originales "ellos serán lo menos original imaginable". Concibamos un pintor cubista, la originalidad estará en cada uno de sus cuadros con relación a cada uno y a todos los de los demás, pero si expone veinte cuadros cubistas, el cuadro número uno con relación a los diecinueve restantes, y lo mismo el cuadro dos y el número tres, no tendrá nada de original.

En ajedrez, es imposible crear algo nuevo fundamentalmente, como quiera que el juego consiste en una convención inalterable y que la pérdida de la partida es el fin de la misma. No podrá innovar el ajedrecista sino para hacer algo mejor a lo ya conocido, es decir, que el ajedrecista es cubista, y si el cubismo es mejor que otras escuelas, triunfará; de lo contrario, no sólo será derrotado sino escarmentado.

La imaginación, pues, no sólo está limitada por lo posible dentro de los recursos que le ofrece el ajedrez, sino limitada por el valor: sólo cuenta lo bueno. Imaginación será aquí la forma de tratar la posición por el jugador y la manera de realizar su plan, con arreglo a las oposiciones que haga el adversario. Fantasía será la forma de "comprender", de "interpretar" esa posición, no según las jugadas que han de hacerse de inmediato, sino según el plan que ha de seguirse. No consistirá la fantasía en el detalle y sí en el conjunto. Así Lasker es de gran imaginación y Breyer de gran fantasía. Y ¿en qué consiste esa gran imaginación de Lasker? Acaso en hallar en determinado momento, una continuación exacta, dos o tres o cinco jugadas capaces de imprimir a la partida un rumbo difícilmente sospechable poco antes. ¿Y la fantasía de Breyer? En haber concebido el ajedrez desde un punto de vista menos dogmático, menos mecánico y más filosófico, más complicado. Solamente eso; pero puede decirse que sólo cada cincuenta años y cada cincuenta mil ajedrecistas, uno es capaz de hacer eso, tan poquito, de nuevo.

Lasker opina que Capablanca ha reprimido su fantasía, "ha hecho de la investigación teórica un figura secundaria, concentrando toda su atención en los análisis decisivos, sanos y profundos de la partida viviente".

En Alekhine encontramos el mismo esfuerzo, con la notable diferencia de que él permite a su fantasía seguir el libre curso.

Pero no sólo la imaginación ha de trabajar sobre los hechos, que en ajedrez es la posición concreta: trabaja más bien sobre lo inexistente como realidad. Dice Valéry (*Eureka*) : "El rol de lo inexistente existe; la función de lo imaginario es real; y la lógica pura nos enseña que lo falso implica lo verdadero"

Todo lo que pertenece a la memoria es rutina; por tanto, cuanto no es rutina, sino trabajo personal, pertenecerá a la imaginación. Pero también en ajedrez hay, entre la materia y la creación libre, un punto medio: la imitación.

Esta imitación en ajedrez consiste en adoptar jugadas, variantes hechas por otros, estudiadas por otros. La rutina es, no más, la jugada de apertura y otras mecánicas como colocar un caballo en 5R o 5D sostenido por un peón u ocupar con la torre una línea abierta. Cuando se aplica, con plena conciencia, a una posición dada y una continuación ya sabida, se imita. Lo común es que el ajedrecista cree, es decir, que imagine de acuerdo con lo que sabe y con lo que , en ese momento, es capaz de realizar.

Según Paulhan, en su *Psicología de la Invención* : "Las cosas en que la invención se hace completamente por adaptación espontánea y rápida son, en muy frecuentes casos, muy simples" . Y, después de recordar " El cuervo" de Poe , y el Génesis, continúa : " En la mayor parte de estas invenciones tomadas aisladamente, la novedad es muy grande". Para este autor, la invención parte de lo abstracto y marcha hacia un estado concreto, siempre más complejo.

La imaginación preside al cálculo. No se calcula en virtud de una posición dada, sino en virtud de las posiciones posibles. Hay que imaginar posiciones posibles y calcular si son convenientes, o se va calculando sobre posiciones convenientes hasta llegar a una posible. El campo de la imaginación es limitadísimo. Regularmente , por imaginación se entiende esa facultad de asociar cosas diversas, por una afinidad evidente o íntima. Un poeta que alrededor de un tema evoca concomitancias, similitudes, que junta o separa cosas símiles o disímiles, tiene imaginación. En este sentido, el ajedrecista no tiene imaginación , puesto que en principio no puede imaginar, formar y deformar imágenes, sino con ideas de ajedrez. En cambio, tiene fantasía. La imaginación consiste en manejar posibilidades, variantes, posiciones inexistentes, aunque arraigadas en la actual, lanzarse a edificar en el aire. Pero dentro del sistema de signos ideológicos que es el ajedrez, pueden combinarse. Sólo que toda fantasía parte de la realidad y tiene un límite en la realidad.

La fantasía y la imaginación son como aplicaciones, como adornos que se ponen a las cosas, no las cosas mismas. En ajedrez, no se puede creer en los dragones ni en los dioses. Es completamente ateo y con él es imposible crear monstruos no viables, pues en el fondo las ideas no son más que acciones, cosas, jugadas. Y aunque haya jugadas tan extrañas como dragones y tan perfectas como dioses, por el hecho de existir , toman la estatura de seres comunes y normales. Todo lo que ha llegado a ser, existe con igual derecho. Todo lo que no llega a ser es imposible, inexistente, como

cosa y como fantasía. Lo que no es, no existe en lo imaginario ni en lo fantástico: sencillamente, no existe.

Mística y racionalismo :Repetidas veces , Capablanca ha declarado que el ajedrez ya no tiene interés porque se ha llegado en su estudio a establecer tan sólidos principios que el misterio, el factor personal, con todo lo aleatorio que siempre implica, ha desaparecido.

Alekhine, que es mucho más estudioso que Capablanca y que, sin disputa, ha sido el primer analista, el más útil buzo de esas profundidades, ve que el ajedrez tiene aún muchos dominios inexplorados, que el hombre no agotará fácilmente los casos nuevos que puedan presentarse.

Ante todo en esta diversidad de pareceres de los grandes maestros, hay una cuestión de temperamentos. Capablanca tiende a eliminar siempre las dificultades, a rehuir los problemas metafísicos que plantea el ajedrez. Alekhine no elimina desdeñosamente las variantes que aparente o definitivamente son inferiores. Capablanca, intuitivamente, casi siempre llega a acertar las jugadas justas y, por lo tanto, carece de la inquietud de examinar otras variantes.

Capablanca es categórico en sus juicios. Da una posición y dice que con ella se gana. Pero Alekhine ha demostrado que la intuición no es todo en ajedrez.

En cambio, hay otros jugadores como Grunfeld y Reti para quienes los problemas de ajedrez son infinitos y muy complejos. Son temperamentos místicos, que no se contentan con escoger por las vías más simples, el camino de la victoria, sino que buscan esta victoria por otras sendas, sin mayor facilidad. La facilidad, la dificultad no está en definitiva en el tablero sino en la cabeza del ajedrecista. En determinados momentos, estos jugadores místicos se deciden por una variante que les parece la más sencilla, y que está llena de dificultades. Cuentan con una fuerza íntima que los arroja hacia lo más dificultoso. No se trata de escoger voluntariamente la complicación, sino que a lo que ellos les parece lo más natural, lo más claro, es lo más difícil. Ellos ven más, allí donde otros ven menos. Es un caso de albinismo. Y a todo esto se mezcla, irrefrenable, la fuerza de la inteligencia que necesita ejercicio.

La invención : Dice Paulhan en su *Psicología de la invención* : "El funcionamiento de la inteligencia es parecido al de la voluntad, y la creación intelectual es todo un hecho análogo del acto voluntario. La voluntad se opone al instinto como la invención a la rutina intelectual" . Y , más adelante: " Considerando desde un punto de vista abstracto, la invención es el acto por el cual, algunos de estos sistemas, *heurtés*, se unen bajo el control de un sistema superior, en un conjunto nuevo".

Y, otros autores , consideran que según la invención , las nuevas combinaciones de la vida inventiva " no son el cambio resultado de los fragmentos de la memoria y fantasía recibidos; son más bien las nuevas formas bajo las cuales los materiales de nuestro pensamiento se producen como resultado de las variaciones de nuestras acciones en el proceso de

adaptación a los fines útiles(...). Las invenciones nacen de la meditación trabajosa, de la aplicación persistente, de los esfuerzos de atención, de la dirección consciente y disciplinada de las operaciones del espíritu. Las variaciones importantes, pues, están más o menos determinadas, en total, en su dirección, en razón del sistema particular en el cual ocurren. Estos sistemas nacen según la regla de ciertas indicaciones objetivas o coeficientes de creencia en las diferentes esferas de la verdad.”

Julio Payot, en *El trabajo intelectual y la voluntad*, considera por su parte que las alegrías del descubrimiento son grandes “Cuando, en un relámpago, se ve ordenarse en armoniosa estructura un amontonamiento de ideas, de opiniones, de hechos, hasta entonces acumulados en desorden en la memoria, la especie de presión que gravitaba sobre ese pensamiento se desvanece y cede el puesto a un sentimiento de alivio, de arrobamiento. El caos se ordena en grandes masas regulares, es la alegría que sigue a una victoria decisiva”.

En ajedrez, una idea puede llegar a ser un acto. El proceso mediante el cual una idea llega a ser una cosa, un acto, es simplísimo en ajedrez. La jugada es la idea que se realiza y se convierte en signo, no de pensamiento, sino de existencia. Si la partida de ajedrez tiene una existencia objetiva, no es otra cosa que un sistema de ideas. El ajedrez ha pensado al producir su partida, y pensando simplemente se la puede reproducir. Toda idea una vez que predomina sobre las demás, que se decide adoptar, es una acción, una cosa. Se piensan actos, se piensan jugadas; el sistema de esas movidas, el conjunto de esas ideas victoriosas, forman la realidad. De la partida, a la vez, se llega a las ideas, porque jugar es pensar, y pensar es jugar.

Voluntad : la de ganar, que es un propósito. Las ideas son voluntariosas, en momentos, heroicas. La voluntad resulta de la persistencia en una línea de juego, en perseverancia con el ataque o en la defensa. En otro concepto, la voluntad sería nula. No hay obstáculos que vencer, sino las propias ideas, la lucha de las ideas entre sí, para el predominio de la que se juzga mejor. Pero no se juzga mejor desde puntos de vista estéticos, morales, etc. sino sólo de la posibilidad de triunfo, de victoria, de realidad. Pugna entre las ideas por la supervivencia, por la vida, para asegurar esa vida y hacerla predominante.¹

Modas :El ajedrez ha sufrido, en cada época, influencias de las ideas en moda. Las líneas predominantes del arte y la ciencia han influido en el juego. Además, el ajedrez ha tenido sus modas. Es una línea de juego, una apertura, un método (una concepción) : Gambitos, Ruy López, Defensa Francesa, Peón Dama (o Variantes). En época de los Gambitos (Niezzeritski, Evans) el eje de la concepción era el gambito y las ideas se acomodaban a esa estructura. El más absurdo de los gambitos, el de Steinitz. Es el romanticismo. Ruy López y Defensa Francesa son típicas del realismo, con el *Giuocco Piano*. La posición más que la acción; lo seguro más que lo espectacular.

Finalmente, la posición como instrumento de dominio, como posibilidad de posición. La iniciativa, da auge al Peón Dama , a los *fianchetto*s.

Táctica : Franklin K. Young , en *The Grand Tactics of Chess*, explica que la ciencia estratégica o estrategia está hecha sobre la clasificación y ordenamiento sistemático de la experiencia de los grandes estrategas militares como Ciro, Epaminondas, Alejandro, Aníbal, César, Juliano, Belisario, Timur, Gustavo Adolfo, Turena, Condé, Eugenio, Federico, Washington, Napoleón y von Moltke.

Los principios fundamentales de la ciencia de la estrategia del ajedrez son: la Gran Ley de Estrategia : *"Always oppose a force united and thus capable of putting forth its maximum power for offence and for defence, to an adverse force disunited, and thus incapable of putting forth its maximum power for offence and defence"*.

La Gran Ley Táctica: *" The force exerted by given piece against a given point is equal to the force exerted by any other piece against the same point; but the force exerted by two or more pieces is greatest at that point where their radii offensive intersect."*

La Gran Ley de Táctica Menor ; *"Whenever , in the deployment of opposing forces , a formation is adopted by one player which properly belongs to the other player, the incident is favourable to Black"*.

La Gran Ley de Táctica Mayor: *" The offensive force of a given piece is valid at any point against which it is directed; but the defensive force of a given piece is valid for the support of only one point, except when the points required to be defended are all contained in the perimeter of that geometric figure which appertains to the supporting piece"*.

La Gran Ley de la Táctica Grande: *" Always act on a line of Operations when it exists. Otherwise, always act on a line of Manoeuvre"*

Temperamentos : Capablanca ha predicho sin el tono dogmático del profeta, y lo repitió muchas veces después de perder su título de campeón, que el ajedrez se acerca a su fin. Se basa en que va perdiendo su interés para los teóricos y en que los secretos que antes poseían sólo los grandes maestros han sido profanados y puestos al alcance de todos.

Esa opinión pesimista implica que el estudio sistemático del juego y la consiguiente eliminación de numerosas líneas de juego consideradas de menos eficacia que otras van restringiendo el horizonte al aproximarse a la partida tipo que habrá resuelto los problemas e incógnitas que constituirían su principal aliciente.

Cosa semejante pensaba Lasker, por mera coincidencia también después de haber perdido su título de campeón; si bien más tarde declaró que Alekhine y Bogoljuboff habían comunicado al juego nuevos bríos, por las nuevas perspectivas que proyectaron en él, por lo menos para una generación.

Esta rectificación de Lasker demostraría que se va agotando la capacidad del hombre para extraer del ajedrez todas sus posibilidades , pero

que basta la aparición de un talento provisto de energías propias para que le insufla nuevo vigor y le arranque de su transitorio enervamiento. Perder la fe en lo que el ajedrez puede dar aún, es confesar la propia decadencia. También languidecía el juego en manos de los viejos maestros y fue Capablanca quien lo animó con nueva vida.

En cambio, Alekhine , que sabía mucho más de ajedrez que Capablanca , es optimista y no cree cerrado el horizonte. Capablanca, que es un artista, un genio intuitivo, juzga al ajedrez como un teórico y Alekhine , que es un teórico, un genio analítico, lo juzga como un artista."

Aquel encuentra casi siempre en la partida viva, que juega, las jugadas mejores, de donde, al no tener conciencia cabal de las dificultades , supone que esas dificultades existen en menor grado ; en consecuencia, reduce su inquietud. Este, Alekhine, penetra en la maraña de las dificultades, trabaja hasta para no tomar en cuenta las jugadas de valor secundario, quiero decir que revisa, desmenuzándolos, los planes en sus más minuciosos aspectos, de donde el ajedrez tiene para él mayores problemas, mayor inquietud.

Extremando las cosas , tenemos a Capablanca , para quien no hay posición complicada, y a Breyer, para quien la posición inicial, con las piezas puestas en sus respectivas casillas, es una posición difícil.

Para los hipermodernos el ajedrez es infinito y complejo , como para los modernos , reducido a fórmulas, sin misterios y sin encantos. Tarrasch , en una posición dada sólo verá una jugada, Reti en una jugada veía muchas posiciones posibles, hasta el extremo de lanzar su imaginación en un plan estratégico sutil y diabólico, sin advertir que estaba en posición de mate.

Facilidad, dificultad, sencillez y complicación , no están en el tablero y en las piezas, sino en la cabeza del ajedrecista. Para Rievazovitsch su modo de jugar , aparentemente absurdo , es de una terminante naturalidad.

En el fondo, se trata de una simple cuestión de temperamentos: es la divergencia eterna entre los realistas y los místicos. Unos aceptan la realidad y tratan de adecuar su intelecto a esa realidad que contemplan; los otros conciben una metafísica y tratan de ajustar a ella la realidad.

En términos generales, se clasifican estos temperamentos diciendo que hay jugadores de posición y jugadores de combinación. Los conceptos no son exactos. Más bien ocurre que hay jugadores, como Capablanca, con tal poder de síntesis que sólo perciben en una posición, depurada de los elementos metafísicos, su expresión más simple, y otros, como Alekhine, como Reti, que no se resignan a aceptar la realidad tal cual se ofrece, con sus limitaciones, sino que proyectan de ella como una sombra gigantesca, donde ven, en cada movimiento, un gesto trascendente. Ambos proceden según lo que les parece más natural y más sencillo; pero aquellos ven lo natural en lo sencillo y éstos, en lo complicado, donde actúan con mayor eficacia.

No se trata aquí , tampoco, de los intuitivos y de los lógicos, según Poincaré lo entendió hablando de algunos matemáticos, ni de los pragmatistas y de los idealistas, ni de los cerebrales y de los emotivos; se trata de algo más sutil, porque las diferencias no están en el modo de captar las cosas, de obviarlas o de ubicarse para verlas, de acondicionarlas para su elaboración por la mente, sino más bien, de ciertas cualidades de útero que

tiene la inteligencia, en virtud de las cuales con un mismo elemento microscópicamente casi igual, puede gestar un camello, un águila o un basilisco.

¹ En este momento del texto aparece una lista , una especie de ayuda - memoria del autor que pensaba seguramente seguir desarrollando el tema pero luego no lo hizo y quedó inconcluso: “ Los ortodoxos. Los heterodoxos. Heterodoxo Steinitz, con sus innovaciones. Es lo que le quedó en su nuevo sistema realista, como esencia de su antiguo romanticismo”-

ⁱⁱ Pocas figuras retóricas atraen tanto a Martínez Estrada como la paradoja , de la cual lo escrito es un ejemplo entre muchos en la presente obra.

GRAFICO N° 26

- 177

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	[shaded]		[shaded]		[shaded]	T	[shaded] R	
7	P	[shaded] P	(D)	[shaded]		[shaded]	P	[shaded]
6	[shaded]		[shaded]		[shaded]		[shaded]	
5		[shaded]		(P)	P	[shaded]		[shaded]
4	[shaded]		(P)		[shaded]	D	(A)	
3	(P)	[shaded]		[shaded]		[shaded]		(P)
2	[shaded]		[shaded]		[shaded]		(P)	
1		[shaded]		[shaded]		[shaded]		(R)

Tartakover - Lasker -

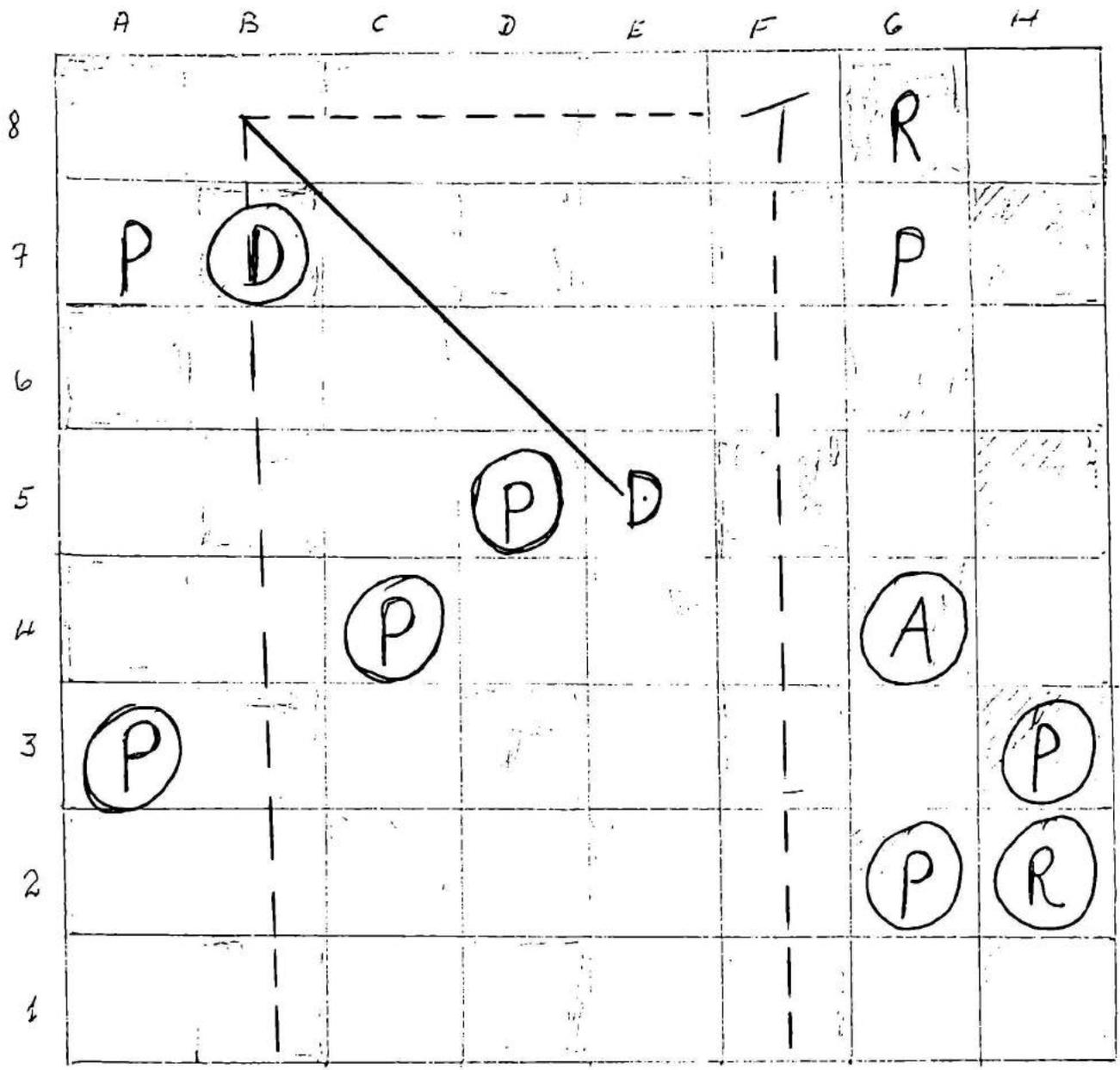
Nueva York - 1914 -

Abstracción -

Jugada en el gráfico siguiente -

GRAFICO N°27

-178



Abstracción -
La Dama da mate en 6.

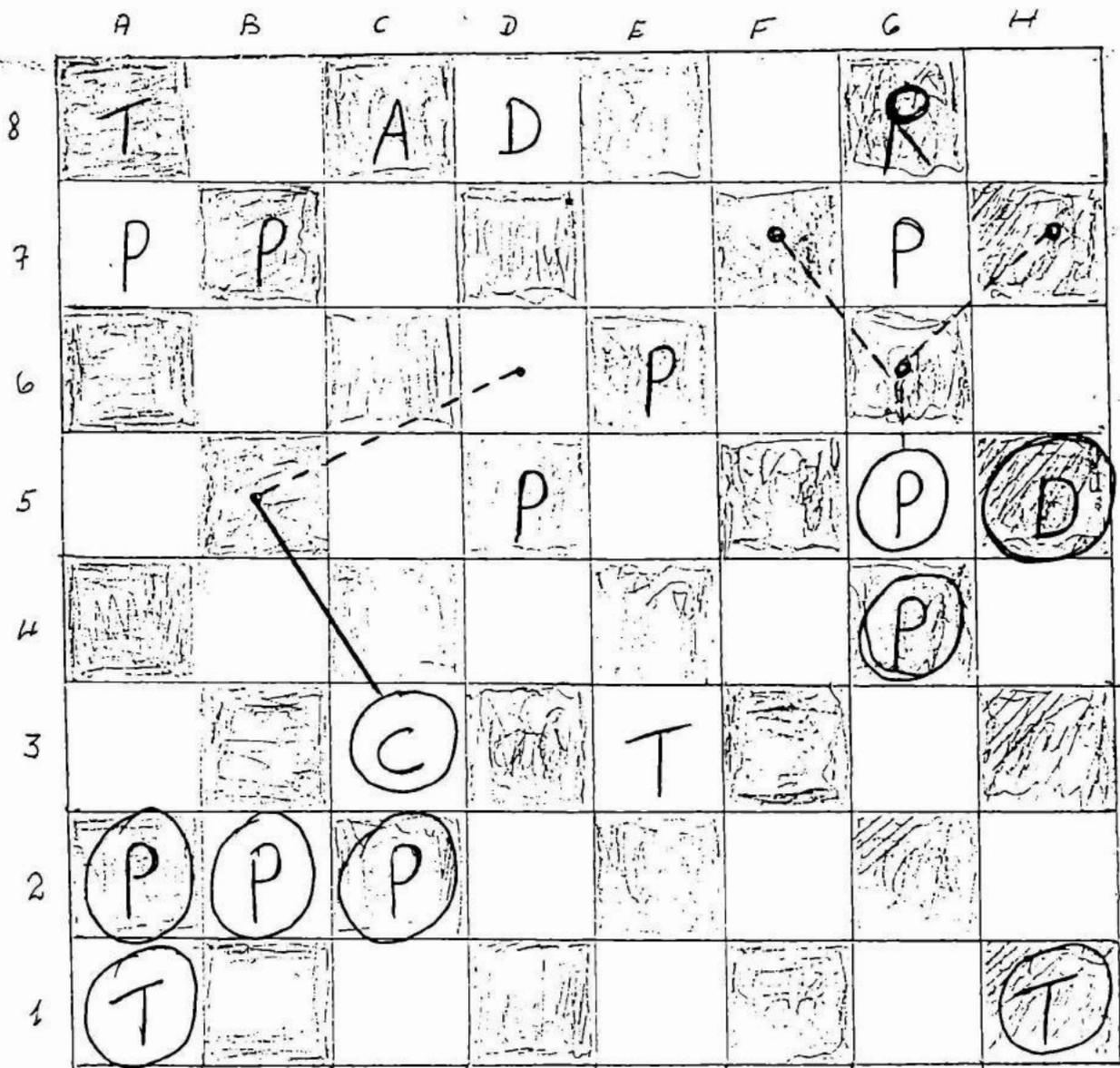
GRAFICO N° 28

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	[shaded]	[shaded]	[shaded]	T	T	[shaded]	R	[shaded]
7	P	[shaded]	P	D	A	P	P	P
6	[shaded]	[shaded]	P	P	[shaded]	C	[shaded]	[shaded]
5	[shaded]							
4	[shaded]	[shaded]	[shaded]	[shaded]	(P)	[shaded]	[shaded]	[shaded]
3	[shaded]	(P)	[shaded]	[shaded]	[shaded]	[shaded]	(C)	[shaded]
2	(P)	A	(P)	[shaded]	[shaded]	(P)	(P)	(P)
1	(T)	[shaded]	[shaded]	(D)	(T)	[shaded]	(R)	[shaded]

Tarrasch - Lasker - Aparente error -
 El mismo Tarrasch lo considero
 un error.
 (Esta partida para el sistema de Lasker).

GRAFICO N° 29

- 180



Steinitz - Golmayo - Habana 1888.
 Pensar - A veces se construye al revés,
 empezando por una figura ganadora y se
 trata de llegar a ella; ejemplo muy simple
 que Reti explicó desde el punto de vista del
 ajedrez. Aquí se aplica un principio conocido.
 Es un final mecánico, pero puede servir de
 clave, por analogía para otros. La jugada del
 caballo no es inmediatamente visible.

LOS GRANDES ESPIRITUS

¿En qué difiere un maestro de primera fuerza de un jugador mediocre? ¿Qué diferencias hay entre un hombre de fina cultura y otro de común instrucción? ¿Qué distingue a un gran pianista, a un gran poeta, de un pianista y un poeta secundarios? Casi nada, pero todo aquello que el ajedrecista, el pianista o el poeta mediocre son incapaces de advertir.

Entre los grandes maestros y los jugadores de primera fuerza, no existe ninguna diferencia que pueda valorarse por los conocimientos teóricos que posean, por la experiencia del juego, por la capacidad de calcular o de analizar una posición cualquiera. Todos ellos conocen el mecanismo del ajedrez, los principios y las reglas que con más o menos seguridad pueden reputarse fundamentales, la técnica y cuanto constituye el acervo ajedrecístico. Pero entre un gran maestro y un jugador de primera fuerza hay una distancia insalvable que sólo puede éste aceptar ante el hecho irreparable de su derrota.

La partida jugada y perdida impone la necesidad de aceptar, tarde o temprano, esa diferencia que sería tan difícil de admitir de otro modo. Dice Binet que el ajedrecista es, por regla general tan vanidoso como un comediante; pero entre ellos como en la francmasonería hay gradaciones jerárquicas que les es preciso acatar. Al fin de su *tournee* por Europa, los mejores jugadores no tuvieron menoscabo en aceptar de Morphy la ventaja de peón y salida.

Estas diferencias de fuerzas, en las categorías inferiores dependen del mayor o menor conocimiento de la técnica, de algunas picardías, también del estudio, del ejercicio, de la vocación. Las excusas son abundantes entre estos jugadores, en quienes está muy desarrollado el orgullo, el sentimiento exacerbado de la propia excelencia, tal como ocurre entre los artistas y los espíritus inferiores.

Regularmente, y sobre todo en la actualidad, la superioridad de un jugador sobre otro emana de los estudios que haya hecho, de sus conocimientos. Cheleheter, Rubinstein, en gran parte, Lasker, Reti, Alekhine adquirieron su potencialidad por el estudio; pero hay jugadores como Charousek, Spilmann, Capablanca, que concedieron menos importancia a los estudios sistemáticos que a su propio talento.

Lo que distingue a un gran maestro es, más que nada, haber logrado llegar al centro mismo del juego, desde donde parten radios de idéntica longitud a cada punto de la periferia que forma el concepto de la posición, la intuición estratégica, el cálculo táctico, el poder de abstracción y de síntesis, y aquellos otros mil elementos que constituyen el misterio del juego. Haberse puesto dentro de ese mundo del tablero, allí donde convergen en su gravitación todas las fuerzas con que manobra el ajedrez. De ese modo se da unidad a todos los fenómenos, y, como Leonardo, se puede ver como el diagrama teórico de las cosas, más bien que las cosas mismas, sus líneas arquitectónicas y sus trayectorias esenciales.

Además de esa ubicación en el centro de los problemas hay todavía una superioridad que resulta del conjunto de muchas condiciones; una ventaja orgánica para la claridad en los conceptos, para hacer certera la

intuición, para hacer flexible el cálculo, para mantener el espíritu en inteligente vigilancia. Ninguna de esas condiciones sola, ninguna excesivamente preponderante; de todas igual porción, en armónico equilibrio.

Porque no es, en definitiva, ninguna de las condiciones hipertróficas que generalmente se creen poder de la imaginación, de la memoria, del razonamiento, del cálculo, etc., lo que caracteriza y distingue a un gran jugador. Sí, algo muy sutil pero evidente, - digamos una superioridad de conjunto - como resulta en el timbre, en la plasticidad, y en esos mil matices indiscernibles que distinguen a uno en contacto con otro. Matices sutiles, pero evidentes que obligan en la prueba, al ajedrecista inferior a confesar la superioridad inexplicable del adversario. Con ello se evita que cada jugador siga creyendo, como los artistas, que su genialidad no es comprendida y que a pesar de su adversidad son los talentos más grandes del mundo. El ajedrecista sabe cuando está vencido, al revés que los caballeros ingleses, de quienes dice Carducci, hablando del Astolfo de *Orlando Furioso*, que nunca sabían cuándo estaban derrotados.

Ya Reti dijo que cualquier jugador mediano sabe tanta teoría como un maestro, que es igualmente capaz de combinar en posiciones muy delicadas, que no hay, en suma, diferencias apreciables. Afortunadamente, el tablero da razón al mejor sobre el más presuntuoso, el más audaz, el más favorecido por la suerte en la vida. Si en arte y en ciencia pudieran probarse así las reputaciones, con esa piedra de toque infalible, ¡qué pocas quedarían! Porque a los ajedrecistas no se les oculta esa escala de valores, aunque también ellos crean que en potencia albergan un jugador genial. Pero en éstos ya no es el ajedrecista el que interviene sino el hombre. En cambio, a los artistas les sucede en esta competencia por lo óptimo, lo que a los caballeros ingleses.

Sócrates ajedrecista :Sócrates obedecía a la voz de un *daimón* en su conciencia, que era quien le inspiraba la conducta, la acción, la palabra. Esa voz la escucha el ajedrecista - a veces, imperativa - y lo determina a hacer un movimiento. El ajedrecista está atento, alerta, a esa voz de su conciencia. Ni uno ni otro entenderán una voz inspiratriz, exterior, sino la suma de sus pensamientos subconscientes, la forma en que ese subconsciente asume, en la superficie de la conciencia, ya sea como dato concreto o como simple determinante, indiscriminable, hacia una acción.

El heroísmo en la perseverancia fueron sus dos virtudes mayores. Bravo en el combate, llevó una vida en pugna con todo su tiempo. Afrontaba el peligro sin rehuirlo y desagradaba a los poderosos. Inquietante, agresivo, ejerciendo de crítico constante, sometiéndolo todo a la razón, aún perseguido, como quien alimenta su sangre hasta la venganza¹. Aristócrata, como es el ajedrez, desdeñaba el gobierno del pueblo por sí mismo. Exigía en política una cabeza que pensase por todos y los orientase, y en religión, la existencia de un Dios único, ordenando lo caótico, como el ajedrez necesita de un rey en su política y de un ajedrecista que dirija el juego.

No tenía buen ánimo para lo poético, aunque en sus últimos años versificó a las fábulas de Esopo. El ajedrecista tampoco busca poesía, aún

proscribe de su ciudad del tablero a los poetas, en honor de los geómetras. Mas la poesía resultaba en Sócrates del conjunto de sus ideas, de la elaboración, de la claridad, de la lógica y del orden de las mismas, como ocurre en la partida de ajedrez.

Concibió el pueblo dividido en tres clases: el pueblo, que son los peones, los guerreros, que son la Dama, los alfiles y los caballos, y los magistrados, que son las torres.

Si consideró monstruoso dar la razón al más fuerte, es porque no alcanzó a comprender que la fuerza puede ser la necesidad suprema de la razón y de la justicia. . Un ajedrecista lo hubiera convencido a ese respecto. Verdad que la justicia no tiene nada que hacer con el poder y que hasta con frecuencia están en contradicción ; pero acaso confundía la fuerza con la violencia.

Al preferir la monarquía entre los cinco sistemas de gobierno, comparábala con el hombre que obra según la razón, dominando sus apetitos.

Por su amor a la naturaleza y por su acatamiento a ella, hasta el punto de considerar los sufrimientos como vicios; por su aspecto silvático, según Alcibiades, era casi un hombre primitivo , como algunos pensadores juzgan al ajedrecista, no obstante, él era un producto del refinamiento de la civilización y un espíritu bien alejado del hombre primitivo, tal como lo es el ajedrecista.

Platón ajedrecista : ¿Qué hay de más parecido a un diálogo de Platón que una partida de ajedrez sin errores? La razón y el sentimiento, el afán tenaz de descubrir la verdad, el procedimiento de avanzar de demostración en demostración, como jugada a jugada, después de analizar las mejores posibilidades.

Parte de un caso concreto como una posición, y de ahí se entra a laborar en lo hipotético y amorfo para darle una forma concreta, precisa , sin ambigüedades. Tienen también estos diálogos por lo general un *introito*, que es la apertura, en que se desplazan las fuerzas que van a actuar. Sigue la combinación, llena de caladas, de tanteos, de digresiones, que es la ironía, hasta que al final, donde no es posible la pérdida de un tiempo, donde es necesaria la absoluta precisión y el raciocinio exacto, es la mayéutica .

Un diálogo como una partida es un magnífico edificio alzado según las leyes arquitectónicas más rigurosas en razón de su propio peso y valor de los elementos pero, en el aire. Es pura dialéctica, ejercicio de las facultades puramente especulativas. Sólo que en los diálogos se busca la construcción de un sistema de ideas partiendo de la realidad, en la partida, en cambio, se va creando esa realidad que resulta del mismo sistema de ideas. Ambas son construcciones racionalistas, hechas a veces de análisis, guiados por la reflexión. Los conceptos en uno y otra han de ser llanos, sencillos, evidentes, irrefutables. Cada diálogo es un aspecto, un lado de ese poliedro infinito que es la verdad . Cada partida es un ensayo de las posibilidades de realizar la única partida perfecta posible, la única verdadera, que acaso no se jugará nunca. La partida, partiendo de casos concretos, busca extraer consecuencias que convengan al orden de la inteligencia más que al orden de

las cosas. Ambas son una meditación formidable, un coloquio de ideas, sobre las palabras y sobre las jugadas, simples símbolos en búsqueda de la verdad ideal.

La ironía consiste en llegar a conclusiones absurdas, siguiendo una premisa errónea. Así ocurre con las malas jugadas, que conducen a la pérdida. La mayéutica consiste en extraer la verdad de la inteligencia, con el auxilio del interlocutor, y opera como nueva obstetricia. Así en ajedrez, se llega a la posición de mate por colaboración del que pierde. Sócrates dejaba que el contendiente extrajera por sí mismo la verdad: él perdía siempre, pero era auxiliar indiscutible de la victoria. Así hace el negro que pierde colaborando en la demostración de la verdad del blanco que, al fin, si gana, es lo que parece que se quería demostrar.. El negro no puede demostrar otra cosa que esa realidad que es la victoria del blanco y esa victoria sólo es posible conseguirla mediante la ayuda del negro.

La virtud es igual a la felicidad - diría Sócrates - y esto en ajedrez corresponde a que la victoria es igual a la razón. Para él también el mal (o sea la pérdida) es producto del error. Nadie comete el error con conocimiento de que es un error, como tampoco el ajedrecista hace una mala jugada sabiéndolo.

Sócrates buscaba la utilidad en todas las reflexiones, la adecuación de estas reflexiones a un fin, que era el bien. Lo mismo, el ajedrecista, que coordina todas las acciones al logro de un solo fin, que es la utilidad, la ganancia.

Trató de fijar la acepción de cada palabra para evitar las ambigüedades; lo mismo ocurre con cada jugada que es ésta y no, otra, pero cuyo sentido puede variar según se emplee en el discurso o en la partida.

Al ir contra los sofistas, que especulaban a base de retórica, hizo lo que Steinitz contra los románticos.

Ese descubrimiento del bien y de la verdad se hace cuando se han clasificado bien las ideas. De esta clasificación resulta lo que es y lo que debe ser, es decir, la verdad y el bien.

Esta exclamación en *Fedón*: "... que la inteligencia es regla y principio de todo. En consecuencia, si alguien quiere descubrir la causa de cada cosa, darse cuenta de cómo nace, perece, o existe,, no tiene más que buscar la mejor manera cómo citar lo que puede ser". Esto es lo que se hace en ajedrez.

El ajedrecista procede con vistas a un fin, todo en la partida deben ser medios tendientes a ello; el ajedrez es teleológico, de otro modo no tendría razón de ser, la partida sería un caos sin cohesión, y así juzgamos al universo como tendiendo hacia un fin, hacia los campos magnéticos finales como el imán, y esa dimensión es el bien.

Las leyes materiales son racionales, lo mismo que las ajedrecísticas, las de las jugadas y las del plan,. La Naturaleza es igual a la Ley.

Alfonso X, el Sabio, ajedrecista: La obra más antigua en castellano sobre ajedrez es el Tratado de Alfonso X, el Sabio. Compuso este opúsculo

Alfonso durante la Edad Media ⁱⁱ y se conectaba con otros dos, sobre los juegos de tablas y de dados, respectivamente.

Alfonso el Sabio era un filósofo y un hombre de ciencia y todas las cosas las contemplaba desde esos puntos de vista. El ajedrez también. Limitándose a indicar las piezas, su colocación sobre el tablero y su movimiento peculiar, quiso decir algo más y vinculó al ajedrez con la corte y el pueblo. En una palabra, más bien que de ajedrez trató de la filosofía del ajedrez en su aspecto social. Esto es interesantísimo para nosotros por dos razones: 1ro) porque es un dato fidedigno para juzgar de la inteligencia del rey Alfonso X, quien en *Las Siete Partidas* y en las obras históricas, aparte de sus trabajos sobre astronomía, dio un sentido de observación, de análisis filosófico a cuanto trataba, de modo que además del conocimiento de la materia agregaba su personal razonamiento. 2do) porque es la primera tentativa, al menos en Occidente, para explicar al ajedrez bajo su sentido cultural y filosófico, descubriendo en él una relación de carácter simbólico con otras actividades de distinta naturaleza.

Dice el rey Alfonso X cuál era la forma de andar los trebejos, y en su época era ésta: El rey corría sólo a la casilla inmediata, en cualquier sentido. Y agrega, pues se trata del rey: "Como quien mira en todas partes en derredor de sí, poniendo cuidado (metiendo mientes, - dice -) de lo que ha de hacer".

La dama actual, cuyo amplio dominio adquiere cuando los poetas florentinos consienten a la mujer en el centro de todo el cosmos sentimental y la elevan a jerarquía sagrada, - y esto en coincidencia con el culto floreciente de la mujer - era en tiempos de Alfonso el Sabio un trebejo de menor poderío que el alfil. Sólo moviase una casilla en diagonal y venía a representar al alférez del rey, capitán de infantería. Como el alférez, la alferesa, además de ser custodia del rey, uníase a los peones a los que podía defender y ser defendida por ellos. De salida, podía ir al tercer escaque, pero no tomar piezas de inmediato; después de este movimiento, toma en la segunda casilla, conforme a su propio movimiento.

"Et la alferesa anda a una casa en sosquino e esto es por aguardar al rey e non se partir del, e por encobrirle de los xaques e de los mates cuando gelos dieren e pora ir adelante ayudándol a vencer cuando fuere el iuego bien parado. Pero bien puede la primera vez saltar a tercera casa o en derecho o en sosquino e aunque esté otro trebeio en medio... E en este andamiento ayúntase con los sus peones e vuélvese con ellos, así como si los esforzase que non se partiesen e estuviesen en uno pora facer lo meior..."

El rey, las torres, el caballo y los peones movíanse como en la actualidad. Torre y caballo eran las piezas de mayor poder. El caballo tenía posibilidad, desde su casilla de ubicación, de tomar cuantas piezas del tablero estuvieran colocadas conforme a su salto. Es decir que, con un movimiento, como en el juego de damas, podía captar a varias piezas con un solo movimiento.

"El caballo ha maior avantia que todos los otros trebeios del axedex sino el roque, ca el que sopiere con el caballo bien iogar moviendol de la primera casa dell un canto del tablero, tomara cuantos trebeios fueren en todas las casas del tablero".

“Los roques juegan en derecho cuanto pueden ir ante sí, o a zaga o a diestro o a siniestro...”

Los alfiles saltaban a tres casas. Movíanse como la torre , con su acción mucho más limitada, y sólo por la columna en que se hallaba ubicado, la tercera o columna del alfil. Dice de esta pieza que avanza a semejanza de los elefantes que entonces traían los reyes “que non osaba ninguno parárseles delante”.

Y sobre los peones reflexionaría así : “ de los dieciséis trebejos, los ocho son menores, pero fueron hechos a semejanza del pueblo menudo que va a la hueste”. Y, más adelante, refiriéndose a que sólo pueden avanzar a una segunda casilla al salir, (pero no, después) , dice: “ y esto es a semejanza de cuando el pueblo menudo roba algunas cosas que luego las llevan a cuestras”.

Desde el punto de vista ajedrecístico, el ajedrez de Alfonso X , el Sabio, ofrece la particularidad de dedicar especial atención al estudio de los problemas, dando uno en seis jugadas, a manera de ejemplo, más bien que de cómo se realiza el jaque mate. Es un libro minucioso, circunstancial, claro, cuyo mérito, aparte de el de ser el más antiguo tratado occidental sobre el juego, fue el de extraer reflexiones inspiradas por la vida o por la guerra. En este aspecto, ya se había compuesto antes un libro sobre ajedrez en latínⁱⁱⁱ, abundante también en reflexiones de carácter filosófico y moral.

Spinoza ajedrecista : Con Descartes y Spinoza, se aplica un método a la elaboración de la filosofía. Afirmación y negación resultan de un método lógico no de una intuición, aunque en el fondo sean lo mismo. Se documenta el sí y el no.

En esos sistemas se admite que a la verdad sólo se llega por la demostración y que la geometría es la norma del pensamiento. Hoy nadie cree que ese método tenga más eficacia que la experimentación sobre la naturaleza, pero el ensayo probó la necesidad ética de la exactitud. Por eso, la metafísica de Spinoza se tituló *Ética*.

Spinoza sienta una proposición, como una posición dada, y deduce de ella lógicamente otra.

Poe ajedrecista: A poco que se considere al ajedrecista como a un tipo representativo de una necesidad de ejercicio mental, de cultura, se ve que en él se acentúan hasta grados impresionantes , las facultades de análisis e inquisición que caracterizan nuestra Edad Moderna. El tiene la avidez del cálculo, la fiebre de ajustar a formas categóricas un mundo caprichoso y convencional; el delirio de someter a la más estricta razón cada uno de sus pensamientos. Podrá, por temperamento, ser amante de lo maravilloso (y aún es posible que en el traspaso de todo ajedrecista tome el sol un idealista desenfrenado).

Todo ese trabajo mental interno y dramático que se produce absolutamente en el vacío, esa morbosa disposición a crear una obra que no sobrepasa los dominios del sueño y de la fantasía, lo coloca en ese gremio o género de constructores demoníacos que llenaron las universidades de la

Edad Media: disquisidores metafísicos de que salieron en la base la *Summa* y la *Comedia* y en la cúpula, la *Utopía* de Moro y *Los Sueños* de Swedenborg.

Una tendencia a plasmar lo que no ha sido expresado todavía, la busca de enigmas para descifrar, plantearse y afligirse después en su solución, el ejercicio de las facultades intuitivas, pero todo ello ceñido al raciocinio más minucioso, más escrupuloso, más exigente, es lo que caracteriza al ajedrecista. Con lo dicho, pensando en Charousek, hemos establecido simultáneamente las calidades típicas de la obra de Poe. En él, la imaginación y la razón eran dos fuerzas en una sola dirección. Trabajaba siempre en los andamios más peligrosos, pero construía con materiales de óptima clase y con arreglo a las leyes de la ingeniería y de la arquitectura. Sobre la tierra que pisamos, con piedra sillar, alzaba catedrales a los dioses absurdos.

Ninguna de sus hipótesis, ni las más aventuradas de *Eureka* o de "El Caso del Señor Valdemar", dejan de tener un eje de coordenadas con lo posible. Busca en la aprobación más íntima de la conciencia a lo verosímil, lo posible, la justificación de sus más exquisitos desvaríos. Documenta cada afirmación increíble. Por eso es que en casi todos sus cuentos, antes de comenzar el relato expone hechos y teorías científicas, apelando a lo que no puede negarse, para corroborar lo que imagina. Esos introitos, que operan de inicio como la mirada del hipnotizador, eran el puente entre la verdad de lo conocido y lo desconocido de la verdad.^{iv}

El procedimiento en la composición de los cuentos de Poe es, como él lo indica, por analogía, en el ensayo *The Philosophy of Composition*, sobre "El Cuervo", muy peculiar y en él comienza siempre por el final.^v Así se componen los problemas de ajedrez. Se tiene el tema, se busca el procedimiento y una clase dominante.

Verdad que en la partida nunca sabe el jugador cómo terminará la aventura, en que posición finalizará, porque todos los finales son posibles dado el único comienzo. Pero aquí hay un factor que es el adversario, y además que el cuento necesita un asunto sobre el que se edifique la exposición. En la partida, se va elaborando el asunto a medida que se juega. Pero el lector de un cuento de Poe, como quien reproduce una partida, ignora su desarrollo como su final, aún cuando vaya de demostración en demostración.

Empero, el problema, que es el género poético en ajedrez, está hecho así. Se busca en él un desenlace interesante y de entonces, para atrás, se preparan los movimientos infalibles y únicos para llegar a él, siempre por vías imprevistas o que comienzan a frustrar todos los postulados del sentido común.

Poe, una vez concebido su cuento, construye también en forma infalible; aún llegaba a creer, como dice en su ensayo sobre Dickens, que no había más que una consecuencia válida para cada exposición. Eso es tomar la partida a la inversa, según él solía hacer.

En dos mundos distintos, Poe y Charousek se encuentran. En Charousek hubo un poeta malogrado, siempre pugnando en la trágica antinomia de la fantasía, de lo ideal, con lo real, con lo concreto.

Prescindiendo de los medios empleados, de los signos de que se valieron, Poe no tiene mayor parecido con nadie que con un ajedrecista que fue su compatriota y contemporáneo : Paul Morphy.

Es muy posible que Poe sólo conociera superficialmente el ajedrez, aunque haya sospechado en él la presencia de un campo ilimitado a la imaginación como lo demuestran las repetidas alusiones al juego que realiza en su obra.

En Poe, hay una fantasía ceñida a la lógica. Nada hay en él de caprichoso, desordenado, incoherente. El orden y la armonía satisfacen , a la vez, la imaginación y la razón. Reflexiona sobre lo absurdo. No saca conclusiones absurdas de la verdad, sino conclusiones lógicas de lo absurdo. Lo extraordinario y lo increíble son tratados con el rigor de la verdad y la investigación científica. Es un creador de una geometría de la imaginación.

"La construcción del doble asesinato", "La carta robada", "El escarabajo de oro", "El jugador de ajedrez de Maelzel" convienen al sistema de crear en ajedrez. Tienen apertura, medio juego y final. No en vano alude al ajedrez para justificar el procedimiento de investigación realizado sobre el doble asesinato, aunque lo coloque por debajo de las Damas y el *Whist*.¹

A pesar de que Poe sólo conocía cierta exterioridad del ajedrez, en "El jugador de ajedrez de Maelzel" descarta la posibilidad de un autómatas , porque en el juego interviene el factor personal y el capricho que hacen imposible una construcción mecánica; se desvía hacia el muñeco y con refinamientos de análisis demuestra la superchería. El autor de *Eureka* hubiera encontrado sumamente interesante la práctica del juego ya que como puede verse en el procedimiento de composición de "El Cuervo" está presente un proceso ajedrecístico.^{vi}

Morphy ajedrecista : ^{vii}Paul Morphy nació en Nueva Orleans , el 22 de julio de 1837, de origen latino. "Su frente era extraordinariamente delicada y maciza, tan ancha como elevada. Sus ojos oscuros, ni prominentes ni hundidos, pero muy luminosos o mejor aún de muy agradable expresión. Antes de levantar sus párpados anunciaba la posesión de su facultad de cálculo. La parte más baja de la cara, especialmente, la firme mandíbula, indica, si no obstinación, considerable determinación de carácter. Su sonrisa era encantadora, parecía inflamada por la inteligente luz de sus ojos que despedían brillantes rayos. Era bajo, pero bien y graciosamente proporcionado, salvo que sus manos y pies eran extraordinariamente chicos. Aquellas, blancas y bien cuidadas."

^{viii}"Su imagen es vívidamente evocada en mi memoria, como lo vi la primera vez, en Londres, en 1868. De pequeña estatura, de peso inferior al mediano, con frescas y juveniles facciones delicadamente sombreadas por el esbozo de un incipiente bigote, siempre bien vestido, parecía mucho más joven de lo que realmente era. Uno podría haberlo tomado ciertamente, más bien por un escolar en vacaciones, que por un adepto al ajedrez, que había

¹ En el original dice : " lo coloca" y al final de la oración aparece un signo de interrogación.

cruzado el Atlántico con el propósito expreso de desafiar uno tras otro a los más eminentes jugadores del mundo”.

Sus maneras, cuando jugaba al ajedrez, eran admirables. La partida ante él lo absorbía y no hacía gestos que molestasen o distrajesen a los contrarios. Tenía una costumbre en común con Buckle y otros grandes jugadores, la de levantar la vista cuando estaba seguro de ganar, pero hubiera sido desconcertante para sus oponentes, quienes conocían el significado de la mirada. Después de la partida, volvía a reproducirla con su adversario. A esto se debió su memoria de las partidas, jugadas mucho antes. Pero también tenía una prodigiosa memoria natural no reducida solamente al ajedrez, la que extendía a las partidas de los otros como a las propias. Fue por naturaleza un jugador muy rápido, como podía esperarse. En otras ocasiones, fue lento, por ejemplo, en sus partidas del *match* con Anderssen. Pero estos fueron los días antes del tiempo - límite. Su poder fijante fue maravilloso, del cual no hay mejor prueba que su *performance* de diez horas jugando a la ciega en París. Los observadores difieren en cuanto al interés de Morphy en cosas extrañas al ajedrez, durante el período de su gran aventura.

Mac Donnell, por ejemplo, dice:” Yo no puedo recordar ningún dicho notable de Morphy porque nunca le oí decir nada; fue eminentemente taciturno, rara vez despegaba los labios y sólo lo hacía para hacer alguna referencia al ajedrez. En una ocasión, él comía con Mr. Boden, y como después, yendo del Diván pasaron por la Abadía de Westminster, Mr. Boden, señalándola, le preguntó si había visto el interior. No, dijo, Morphy, no lo he visto. - ¿ Desearía Ud. verla ahora? - le preguntó Mr. Boden. - No - fue la respuesta. - No tengo interés - .

Edge, por otra parte, quien dice haber estado casi constantemente con Morphy en Londres, declara que ellos visitaron muchos lugares y que Morphy hablaba de muchos temas, siendo las otras personas las que le insistían para que hablara de ajedrez. Igualmente, en París, él deseó ver todo lo que podía ser visto y, justamente, a eso se debió su mal principio del *match* con Harwitz, por llegar tarde.

Era muy abstemio. Nunca bebió nada más fuerte que el café, nunca fumó un cigarrillo y jamás se acostó antes de medianoche. Hubo alguna exageración en esto, pero parece que nunca fumó.

Maurian, en su artículo necrológico en el *Times Democrat* de Nueva Orleans, escribió: Nunca fue apasionado por el ajedrez, ni su desordenado devoto, como generalmente se ha creído. Sintió su enorme fuerza y nunca dudó de ello. Al partir para Europa confesó su confianza de ganar, y al volver dijo que había jugado pobremente, y que ningún oponente hubiera podido hacer nada contra él. Satisfecha esta sola ambición, parece no haber tenido más interés por el juego.

Steinitz dice: “La carrera de Morphy señala una gran época en la historia de nuestro pasado y un estudio cuidadoso de sus partidas será siempre esencial para el fin de adquirir un conocimiento completo de los ataques directos al rey que forma el más importante elemento en el dominio de nuestra ciencia. Si Morphy viviese y fuese el espíritu director en nuestros días, como fue superior en los suyos, cultivaría y extendería necesariamente

el sistema que se ha desarrollado desde su tiempo. Se le ha admirado por sus sacrificios y su juego de combinación , olvidándose las cualidades realmente admirables de su juego de posición”.

Lasker atribuye el éxito de Morphy a la aplicación de la ciencia y de los principios lógicos, y sus victorias, no a combinaciones sutiles o a la intuición natural, sino al desenvolvimiento natural de las fuerzas . “Esto más bien revierte la creencia popular de que Morphy fue un genio y que debió su éxito solamente a las condiciones superiores naturales y a su poder de intuición”. Para Lasker, Morphy es el jugador racional. Ambos autores atribuyen a Morphy las características de su propio juego.

Morphy fue un artista y el mejor camino para gozarlo es no diseccionarlo.

Charousek ajedrecista.^{ix}: Rodolfo Charousek en 1889, a lo dieciséis años, aprendió a jugar al ajedrez. Murió en abril de 1900. Tuvo la reputación de ser segundo después de Morphy. Antoniadi, apoyándose en la autoridad del amigo de Morphy, Carlos Amadeo Maurian , dijo que Morphy sólo había jugado durante su vida algunas quince partidas más de las que se publicaron, y que , como las primitivas partidas jugadas contra miembros de su familia muestran los mismos relámpagos de genio que las últimas, él habría adquirido su incomparable poder por intuición , y eso más bien en compañía de jugadores débiles. Que Morphy jugara sólo 500 partidas en su vida es difícil creerlo. Que él adquiriera su poder no por una constante práctica sino por un natural talento , al que podemos llamar intuición, no se niega . Charousek habría tenido el mismo talento. Jugó mucho después que Morphy y en un medio no más favorable para el juego que la juventud de Morphy en Nueva Orleans. Su familia era pobre y la de Morphy, rica. Se debe recordar a este respecto la carta de Morphy sobre la herencia de cerca de 150.000 dólares) y , en tal pobreza, no pudo hacer fácilmente sus estudios de ajedrez.

Aún en las primeras partidas de Charousek, se ve el sello del genio. Es claro que si Morphy no necesitó participar con maestros para ser él un maestro, Charousek, tampoco. Pero los detalles de su historia son los mejores argumentos concernientes a sus cualidades.

Charousek nació el 19 de septiembre de 1873 , en Kleim - Lometz, Bohemia. A las cinco semanas, fue llevado a Debreczin, Hungría, y llegó a ser, según Leopoldo Hoffer, " en lenguaje, educación y modales, un perfecto *magyar*" . De sus primeros años nada sabemos. En el Gimnasio de Miskolcz , en 1889, aprendió el ajedrez. Lo cultivó en Kassa , estudiando Leyes , (como Morphy). Se dice que como sus recursos no le permitían adquirir el *Handbuch*, lo copió a mano. Cuando Charousek apareció la primera vez como ajedrecista demostró su fuerza - por el libro que conocía y por su talento.

Hacia 1896, nuestros conocimientos de Charousek siguen siendo escasos. Graduóse de abogado. Conoció a Makovetz y Maroczi en 1895. En 1896, en el match contra Exner, fue de los mejores jugadores húngaros. A diez partidas, G. 6, p. 1, t. 3 Torneo de Nüremberg , 96. Entre 90 jugadores, Charousek, sin credenciales, no fue escogido. Tarrasch hizo anotar en el libro del Torneo , la exclusión de los dos húngaros.

Ganó a Schowalter , a los veintidós años, 2T, 3T, 1T, 1G, 2P, y 1T.

No sólo su *score* sino su estilo sorprendió a los maestros. " Todos los jugadores - con una sola excepción - admiten que Charousek es un genio - escribió Hoffer en *The Chess Monthly* . Tiene excepcional conocimiento de la teoría , ningún conocimiento rutinario , juega bien el medio juego y el final. En más de una ocasión perdió por querer ganar una posición igual. Fue notable su partida con Steinitz: " He is full of confidence and pluck, and goes for his opponent, no matter who he is" El mismo crítico dijo que fuera de Kolisch , nadie elevó más el ajedrez mundial que Charousek . Lasker dijo : "Algún día habré de jugar un match por el campeonato con este hombre"

En el Torneo de Budapest de 1896, empató con Tchigorine, de doble edad, el 1ro y el 2do puestos. Entre los participantes estuvo Pillsbury. En el Torneo de Berlín de 1897, salió segundo , después de Bardelebe. En la primera rueda sólo hizo 2 y medio, en la segunda, once ganadas y dos tablas , sobre trece.

En 1898, una inflamación de los bronquios le impidió participar del Torneo de Viena. Tuberculoso, jugó el Torneo de Viena de 1899, con un porcentaje del 70 % de jugadas ganadas. El 18 de abril , tuvo una hemorragia en los pulmones y , al día siguiente, murió.

De él, declaró Armin Friedmann: "Este húngaro ha sido descrito justificadamente como el genio más grande del ajedrez desde los gloriosos días de Paul Morphy . En Katchau, copió el gigantesco compendio de Bilguer por no contar con recursos para comprar un ejemplar. Su actuación hasta los triunfos de Berlín , que aún está fresca en la memoria de sus amigos, es única en la historia del juego. Este efervescente, fiero talento, esta personificación del ajedrecista que vivió para el ajedrez, y para quien el resto del mundo se limitaba al ajedrez , quedó excluido del Torneo de Viena. Tal exclusiva y fanática devoción por el ajedrez pudo parecer excesiva, casi ridícula, sin embargo, caracteriza al tema y al hombre, el juego puede después de todo ser poco más que un juego".

Es bueno conocer la actitud de Charousek hacia el arte del cual fue un gran maestro. Su actitud tenía una forma más extrema de devoción que la que el Reverendo Mac Donnell atribuye a Paul Morphy durante su famosa primera visita a Londres.

Hoffer, el más entusiasta admirador del joven jugador, ha dicho con algo de paradoja en la noticia necrológica de *The Field* : Morphy fue el más grande jugador de esta centuria como casi de todos los tiempos. Charousek lo superó porque Morphy aprendió el ajedrez antes que el alfabeto y venció a Lowenthal a los doce años , mientras que Charousek jugó en el Torneo de Nüremberg de 1896, haciendo cinco puntos y medio contra los ganadores, sólo un punto detrás de Lasker , que hizo seis y medio, y hacía entonces relativamente pocos años que conocía el movimiento de las piezas".

La fama de Morphy sólo queda por los *matches* y las partidas casuales, la de Charousek , por sus partidas de torneo. Morphy en su único torneo no tuvo sino un hombre a batir : Paulsen. Charousek perdió en uno sólo de los *matches* que jugó , si bien aún allí fue superior en maestría. Todo ajedrecista experto admite una diferencia en las cualidades requeridas para un *match* y las

requeridas para un torneo , pero no existen rasgos generales para comparar estas cualidades.

Morphy y Charousek tuvieron grandes conocimientos de la teoría ,que asimilaron tempranamente, aplicaron probadas ideas de larga data pero éstas se desarrollaron bajo sus procedimientos y llegaron a constituir líneas de juego típicas. El saber libresco es rechazado por muchos jugadores, especialmente por los de poca memoria pero los más altos genios del ajedrez, sin embargo, nunca descuidaron esas armas. Así , la profundidad de combinaciones era muy notable en ambos jugadores.

Morphy ha sido clasificado por muchos de sus admiradores como la cabeza de la escuela romántica en ajedrez, Charousek, en cambio, ha sido considerado como uno de los más grandes de la escuela moderna. Pero esto no es terminante, el café "La Regente" , consideraba a Morphy , sólido, cerrado y analítico. Steinitz y Lasker encontraron que sus características más notables eran el juego de posición y el gradual desarrollo de las fuerzas, por su parte, Charousek permitía ver - cuando el oponente se lo permitía - una gran altura de juego romántico.

Pillsbury ajedrecista : Harry Nelson Pillsbury era un joven delgado, de ojos vivos e inteligentes, de cara pálida, completamente afeitada, que jugaba con aire triste y resignado , "como si el ajedrez fuera una carga en extremo pesada"^x.

Richard Reti , escribiendo sobre lo que llamaba el americanismo en el tablero, dice de Pillsbury : "Los grandes maestros norteamericanos de ajedrez (Morphy, Makenzie y Pillsbury) asombraron al mundo desde su aparición. Morphy se retiró temprano del ajedrez, Makenzie y Pillsbury tuvieron que reconocer la gran profundidad de conocimientos de los campeones mundiales, Steinitz y Lasker. A la mente europea pertenecía sin duda el pasado pero a la mente estadounidense pertenecen evidentemente , el presente y el futuro.

En su estilo de juego, Pillsbury era un verdadero americano. Sus partidos , libres de toda influencia teórica, de toda profundidad analizadora, eran , en cambio, simples en su plan. Muestran líneas de juego grandes, asombrosas en sus empresas y tienen un efecto refrescante para el espectador por la energía de su ejecución . Pillsbury fue un discípulo de Steinitz, pero el persistente afán de estudiar y analizar de éste último, era extraño al carácter de Pillsbury . Adaptaba, es verdad, los resultados prácticos de las teorías de Steinitz, y éstos últimos formaban el apoyo principal de su técnica.

Pillsbury era verdaderamente admirable cuando se proponía explotar la debilidad de una posición enemiga. Entonces su juego de línea gran es acertaba. No contento con sumar pequeñas ventajas, siempre encontraba el método correcto para destrozarse la posición enemiga, desde la raíz hasta las ramas. Sus partidas alcanzaban una altura superior a la superficie ordinaria y colocan el nombre de Pillsbury entre los de los más grandes maestros"

Capablanca ajedrecista.^{xii}De él escribió Tartakover :” En los días del torneo de Baden en 1937, me dijo proféticamente Capablanca: “Esta enfermedad acabará por matarme”. Ya entonces, como en muchos torneos anteriores importantes, la alta tensión arterial le impedía a menudo pensar con aquella claridad y rapidez que fue triunfante característica de su juego en el pasado. No es , pues, de extrañar que escapasen a su atención algunos puntos más o menos importantes, pero es necesario decir, sin embargo, que sabía soportar esas amarguras con una sonrisa de resignación.

La gloriosa carrera de José Raúl Capablanca se puede dividir en cinco períodos, bien distintos, tanto exterior como interiormente.

El primer período , hasta 1914, señala la aparición de este meteoro en el firmamento del ajedrez. En primer lugar, las hazañas del niño prodigio, que a la edad de doce años conquista el campeonato de Cuba, su país natal. Viene después su convincente victoria sobre el campeón norteamericano, F. J. Marshall, cuya fantasía se estrella contra una nueva técnica. Triunfo del recién llegado a la palestra en el Torneo Internacional de San Sebastián , en el que su primera partida, con el maestro europeo Berstein , le hizo ganar el “premio de belleza”. Brillante viaje por las capitales de Europa. Preparativos para un encuentro con Lasker, campeón del mundo. Triunfo moral en el gran Torneo de San Petersburgo, donde , si no ganó el primer premio, fue porque, al parecer, tal galardón había sido ya adjudicado de antemano.

El segundo período, hasta 1921, es aquel en el que tuvo que luchar contra varios obstáculos - la Gran Guerra, uno de ellos - para conquistar aquel título tan codiciado que hubiese podido corresponderle en circunstancias más normales, ya en 1913. Según hubo de reconocer su adversario vencido, el mundo del ajedrez deseaba ardientemente la victoria de este joven héroe que llevaba al tablero la “furia latina”.

El tercer período, entre 1921 y 1927, nos permite ver el breve espacio de tiempo que el destino cruel le deja para gozar de su hegemonía. A pesar de que ya rara vez toma parte en los torneos y de que se fía por completo en sus dones naturales, logra brillar como siempre en el de Londres (1922) con su habitual intensidad; muestra ciertas debilidades en Nueva York (1924) y más marcadamente aún en Moscú (1925) , para conseguir luego en 1927 vencer en el de Nueva York, si bien se deja marcar por la gloria de este triunfo más bien técnico que otra cosa, porque ya a fines de ese mismo año de 1927, pierde en la Argentina su aureola de claridad y precisión , con la derrota que sufre contra Alekhine, al imaginarse que sus armas habituales han de bastarle para habérselas contra el ingenio y la profundidad de su adversario. Así vemos , pues, que el primer asalto contra su fortaleza ha tenido buen éxito, mientras que los campeones precedentes no sucumbieron a la suerte que a todos los espera, sino después de haber salido victoriosos en muchos encuentros.

En el cuarto período, hasta 1936, aparece un nuevo Capablanca. Habiéndose dado cuenta después de la derrota sufrida en Buenos Aires, en 1927, de que ya no es el niño mimado de la fortuna, comienza a correr obstinadamente tras el perdido fantasma y a tomar parte en numerosos torneos con el doble propósito de mantener su fuerza práctica y de dorar

mediante algunos buenos resultados fortuitos sus deslustrados blasones. Pero sucede que ni el torneo de Kissingen (1928) ni el de Carisbad (1929) resultan satisfactorios y ya no se puede decir de él que pertenezca a una prodigiosa categoría de jugadores. Todo esto lo deprimió tanto más cuanto que su rival a muerte, Alekhine, obtiene magníficos triunfos en San Remo (1930), en Bled (1931), y otros lugares. Capablanca no consigue hasta 1936 conquistar por fin una doble corona triunfal en dos torneos consecutivos: en Moscú, primero, y después (" ex aequo" con Botvinnik) en Nottingham, aunque sea menester decir que tales victorias son, por el estilo de la lograda por Pirro, tan costosas que le dejan incapaz de sacar provecho de ellas.

El quinto período - hasta su muerte - no deja sino entrever los enormes recursos que encerraba su talento Y si bien esperó hasta el final recuperar su título de campeón mundial - título que pretendió probar no haber perdido jamás - la historia del ajedrez que no gusta de navegar aguas arriba produce entre tanto una nueva serie de nuevos talentos (Flohr , Botvinnik, Keres, Fine, etc.) que empezaban a tratar ya con desdén la marchita gloria del gran cubano...¡ Y así fue como el inolvidable ajedrecista murió lleno de hondas amarguras finales!"^{xii}

El ajedrez es un estupendo instrumento de superación intelectual, una forma superior de la cultura universal.

Ya que todo el ajedrez ha sido creado caprichosamente por la inteligencia, es en la inteligencia donde ha de hallar su método de análisis, garantía de su lógica. En ajedrez , no se admite como cierto sino aquello que puede probarse de inmediato en la realidad de la partida.

El ajedrez realiza en forma concreta posibilidades no expresadas aún. Cada partida fija una de las infinitas posibilidades del juego, como cada pensamiento, cada obra, una de las infinitas posibilidades de la verdad, de la belleza, del bien. Más o menos perfecta, más o menos apta para la vida, puede servir, en el peor de los casos , como prueba de los errores que es preciso evitar y , por consecuencia, de afirmación del camino seguro que va buscándose a tientas y que, como se sabe, por suerte, jamás se encontrará. Opera en el vacío, sobre el futuro.^{xiii}

ⁱ "como quien alimenta su sangre hasta la venganza" es una frase sobre la que no tenemos ninguna seguridad, es muy difícil leer el manuscrito en este punto.

ⁱⁱ "durante la Edad Media" lo añadimos nosotros; en el manuscrito hay unos cuantos signos de suspensión.

ⁱⁱⁱ En el Manuscrito aparece el nombre del autor de ese libro pero es indescifrable , podría ser algo semejante a De Cassolin.

^{iv} Aquí figura un signo de interrogación entre paréntesis que hemos quitado, ya que parece ser una marca de ayuda memoria del autor quien pensaba volver sobre este concepto o completarlo pero que nunca llegó a hacerlo.

^v Aquí aparece otro ayuda memoria del autor que reza : "Explicar". Sin duda, que no llegó a hacerlo. Posiblemente su plan consistía en dar un breve resumen de dicho ensayo de Poe.

^{vi} Esta última oración es una licencia que nos hemos tomado porque en el original parece haber frases tipo ayuda - memoria para ser desarrolladas más tarde. Dice el original: " El autor de Eureka hubiera encontrado interés en el ajedrez. El procedimiento de El Cuervo es también un proceso ajedrecístico" , de dejarla así , entraría en contradicción con los fragmentos anteriores y no sería suficientemente clara.

^{vii} Martínez Estrada no llegó a elaborar esta parte, lo que se presenta en Morphy ajedrecista es , sin duda, una especie de fichaje resumido que realizara del libro de P. W. Sergeant , *Morphy 's Games of Chess*.

^{viii} La siguiente apreciación se debe en cambio a un autor alemán , posiblemente, Falkbeer.

^{ix} El texto no dice en realidad “ajedrecista” , pero lo añadimos para mantener la coherencia de todas las entradas del capítulo.

^x En el *Manuscrito* figura una anotación que dice “De una carta” ; igualmente y hasta aquí , está bajo el título de “Anécdotas” pero lo hemos cambiado para mantener la coherencia del capítulo y porque no contiene anécdotas . Sin duda, el autor pensaba escribir una serie de anécdotas sobre ajedrecistas , pero no llegó a hacerlo.

^{xi} El autor no llegó a escribir esta entrada , coleccionó , en cambio , un recorte de Tartakover sobre Capablanca , que hemos decidido transcribir como cierre de la obra .

^{xii} En el recorte que guardara Martínez Estrada, Tartakover también explicaba las características de Capablanca como : sentido de la responsabilidad, corrección, humorismo, sensibilidad, mundanidad, técnica y valor cultural.

^{xiii} Este último párrafo , desde “El ajedrez realiza en forma concreta” hasta el final , pertenece a un papelito suelto a máquina que posee el Título “Ensayo. Error. Verdad” . Ha sido nuestra opción , el colocarlo al final de la obra.

GRAFICO N° 31

	A	B	C	D	E	F	G	H
8				D				
7							D	
6					D			
5		D						
4						D		
3	D							
2			D					
1								D

Hipótesis de las 8 Damas.

GRAFICO N° 32

	A	B	C	D	E	F	G	H
8			T			T	R	
7	P	P			A	P	P	
6					P	C		P
5	D	A		C	(C)			
4				(P)				(A)
3		(A)	(C)					
2	(P)	(P)	(P)			P	P	P
1				(T)	(T)		(R)	

Lasker - Capablanca - Campeonato Mundial 1921.
 Dificultad - Esta posición después de 17- A x C D,
 C x a, 18- A x A - C x A. Capablanca, habiendo
 visto una ligera superioridad en el peón aislado,
 ganó por medio de una técnica superior.
 Breyer estudió esta partida.

GRAFICO N° 33

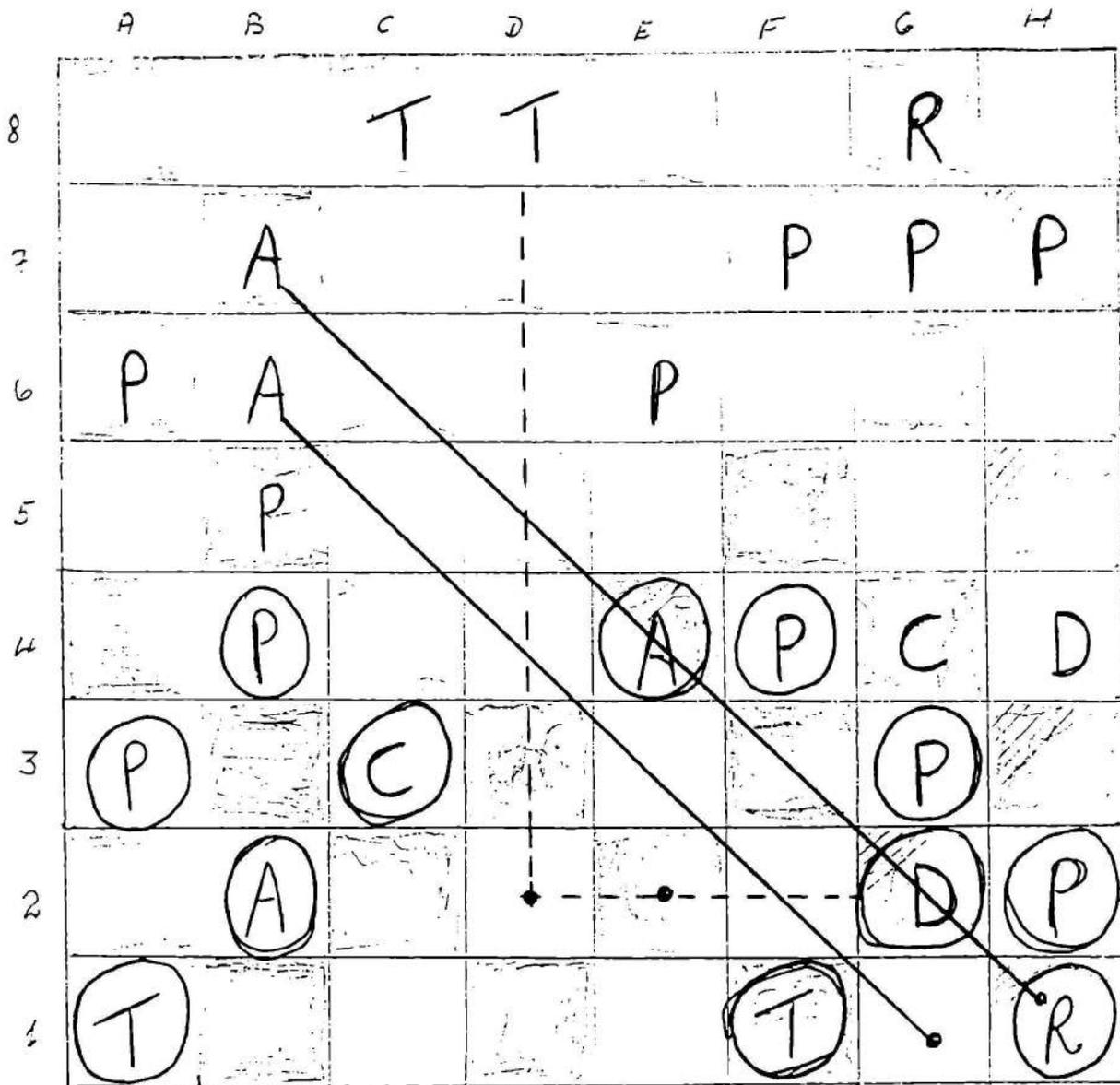
Holyhausen

	A	B	C	D	E	F	G	H
B 8	(T)			(R)		(T)		
7		(P)			(P)	(P)	(A)	(P)
6		(D)		(C)			(P)	
5	(P)		(P)		C			
4			P			P		
3	A	P						
2	P			P	D		P	P
N 1		R	T			T		

H. Kmoch.

Juego en el que se impide el enroque y se posibilita movilizar las torres en líneas abiertas, provocando una posición de mate, o la ganancia de la D con ventaja. Las negras al tomar el peón, sólo miran cierta inferioridad de posición compensada por la ventaja.

GRAFICO N° 34



Rotlewi y Rubinstein, quien juega con las negras.
Después de la 31 de las blancas. Aquí las
negras vieron que apartando la Dama blanca
del peón se provocaba mate en una jugada.

GRAFICO N°

A	B	C	D	E	F
T	C		D	R	A
P	P			P	P
				P	
(D)		(A)	(P)		
				(P)	(C)
					(P)
T	C	A	P	R	

Atkins - Guisberg -
 Error por jugadas mecán