

An owl with large yellow eyes and brown and white feathers is perched on a wooden chessboard. Several chess pieces, including a king, queen, and pawns, are visible on the board. The background is a dark wood panel.

El Búho nº 29

***Revista Electrónica de la
Asociación Andaluza de Filosofía.***

D. L.: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.

***Publicado en
<https://elbuko.revistasaaafi.es>***

1er Semestre 2025

***Monográfico sobre Ajedrez y
Filosofía***

Coordinación:

***Pedro Redondo Reyes y
Francisco J. Fernández***



El Búho Nº 29

Revista Electrónica de la **Asociación
Andaluza de Filosofía.**

D. L.: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.

Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

Dirección y Maquetación

Francisco García Moreno

Consejo de Redacción:

- Amada Cesibel Ochoa Pineda
- María Ascensión Marcelino Díaz
- Manuel Bermúdez Vázquez
- José Antonio Fernández Palacios
- Vicente de Jesús Fernández Mora
- Francisco José Fernández García
- Sebastián Gámez Millán
- Antonio de Lara
- Rafael Guardiola Iranzo
- José Antonio Pérez Sequeiros
- Marta González Ortegón
- Juan Diego Díaz Bautista
- Domingo Jesús Santana Cruz

ÍNDICE

Presentación1
Artículos	
1. Manuel Bermúdez Vázquez. <i>AJEDREZ Y FILOSOFÍA</i>9
2. Francisco J. Fernández. <i>LA TAREA FILOSÓFICA DEL AJEDREZ</i>24
3. Diego Rasskin Gutman. <i>ANTROPOLOGÍA BIOLÓGICA DEL AJEDREZ: PROTOHISTORIA, ESTÉTICA Y CEREBRO</i>70
4. Juan Jesús Torres Jurado. <i>COCKY BOY WONDER OF CHESS. BOBBY FISCHER Y LA REVISTA LIFE.</i>99
5. José Biedma. <i>¡COMPONGO! (J'ADOUBE)</i>134
6. Pedro Redondo Reyes. <i>LINGUA UNA SUMUS. SOBRE AJEDREZ Y LINGÜÍSTICA</i>146
Notas	
7. Miguel Angel Unanua. <i>A PROPÓSITO DE EL JUGADOR DE AJEDREZ DE MAELZEL, DE EDGAR ALLAN POE</i>169
Ficciones	
8. Alejandro Arozamena. <i>DIDÁCTICA DEL AJEDREZ PLATÓNICO A TRAVÉS DE UNA INTERVENCIÓN CONTEMPORÁNEA DE UN TEXTO AURISECULAR CON BASE EN LA LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLAS</i>195
9. Jon Baltza. <i>HIPPÓTESIS</i> 216
Traducción	
10. Laureano Luna Cabañero. <i>ZERMELO SOBRE EL AJEDREZ</i>220
Reseñas	
11. Maryame Galera. <i>Gambito de dama.</i>229
12. Goio Uriarte Prieto. <i>Ajedrez con Zlotnik. Entrenamiento de élite para jugadores de club</i>234



INTRODUCCIÓN

AJEDREZ Y FILOSOFÍA

Francisco J. Fernández – Pedro Redondo Reyes

De acuerdo con el *dictum* de Platón en el *Timeo* (47b), la filosofía es un don que procede de los dioses, como un regalo mejor que el cual «nunca ha llegado ni llegará»; por su parte, el humanista italiano Marco Girolamo Vida se encargó de llevar al ajedrez al dominio de los dioses cuando cantó en hexámetros la partida entre Febo y Mercurio en su *Scacchia Ludus* de 1527. De este modo, si se nos permite la licencia, filosofía y ajedrez comparten un origen trascendente, lo que probablemente esté en el *élan* metafísico de la primera y en la capacidad de generar símbolos, metáforas y analogías del segundo. De las posibilidades que ofrece el acercamiento filosófico (pero también lingüístico, estético, ficcional) trata este número de *El Búho*: posibilidades abiertas por la proyección en un juego de determinados esquemas de pensamiento, de categorías filosóficas, de dominios del saber o de fenómenos sociales y culturales, que arrojan una comprensión más sutil del ajedrez. Pues se trata, en efecto, de un juego que, como se sabe, va más allá de su mera naturaleza de juego de mesa. Con una larguísima historia que ha ido dejando en él una determinada constitución –pero esto también es ya un intento analítico– en forma de jerarquías o en su mismo *télos*, se ha convertido en un concepto o, si se quiere, en un haz de ideas capaz de generar analogías que son aprovechadas en diferentes ámbitos. Estas analogías son de doble sentido: por un lado, los elementos del ajedrez son capaces



de proporcionar argumentos heurísticos en lógica, en filosofía analítica, en teoría de juegos, en la ética y en otros muchos dominios; por otro, la misma posibilidad de estas analogías ilumina retrospectivamente el ajedrez, que se carga así de nuevos sentidos.

El presente número de *El Búho* contiene algunos de estos acercamientos, privilegiando el filosófico. La filosofía y el ajedrez han sido comparados sistemáticamente en ocasiones (Alladaye, Martínez Estrada, y otros), lo que no es sino la prueba de que estamos ante un juego insondable, de posibilidades cuasi infinitas, que es perfecto para dirigirle preguntas y que, a su modo, es un reflejo de la sociedad que en cada momento lo juega. La primera sección presenta trabajos de distinta índole, pero todos acentúan un aspecto esencial del ajedrez sin llegar a agotar el juego. "Ajedrez y filosofía", de Manuel Bermúdez Vázquez es una presentación general de las posibilidades que ofrece el ajedrez a la filosofía en general: como el autor mantiene, este juego de carácter estratégico se puede ver como una «metáfora filosófica» ciertamente pregnante: Bermúdez Vázquez repasa los distintos ámbitos filosóficos que se han interesado por el ajedrez, desde la lógica hasta la ética pasando por el existencialismo, así como las ideas de belleza que genera. En este trabajo se observa cómo el dispositivo translaticio, el metafórico, permite que el juego irradie sus elementos internos en forma de analogías. Todas estas analogías producen una literatura abundante que básicamente es de dos tipos: el que podríamos llamar «interno» (como una enciclopedia de aperturas) y el que podríamos llamar «externo» (la historia del juego, o sus héroes, o sus analogías). Precisamente "La tarea filosófica del ajedrez", de Francisco J. Fernández, afronta la tarea de una ordenación racional de la literatura ajedrecística



partiendo de una idea ya presentada aquí, la de que el ajedrez no sería para el filósofo sino «la oportunidad de aprovecharse de una metáfora prestigiosa y singular y superfetatoria, pero metáfora al cabo». Pero esta constatación impele a Fernández a una reflexión sin concesiones sobre la naturaleza de la filosofía, su independencia (o no) de los demás saberes, junto a una reflexión sobre el propio camino recorrido en un intento de aclarar las cosas. Adelantemos una tesis del final del artículo: «Así las cosas, lo importante no es que la filosofía tenga algo que decir algo al respecto del ajedrez, es que el ajedrez puede ayudar a la filosofía a ponerse en claro».

Por su parte, Diego Rasskin Gutman, en “Antropología biológica del ajedrez: protohistoria, estética y cerebro” abunda en una de las regiones filosóficas, la antropología, unida en este caso a consideraciones biológicas. Como ya se ha señalado, el ajedrez es un juego con una historia muy larga; pero, como todos los juegos, comparte unos inicios de carácter sacro. Rasskin recorre esta vertiente en la que se observa el secreto hilo que conduce desde lo sagrado (la oposición, la lucha entre el bien y el mal, la idea del viaje o el simbolismo y su epifenómeno, la belleza) hasta lo biológico, en forma de impulso individual hacia la lucha, la preservación y la belleza. No es vano mencionar aquí que, como otros fenómenos similares, el ajedrez se ha *des-encantado* para convertirse en un juego de mesa sometido a las tribulaciones de una época en la que los dioses están en el exilio. Y el exilio del ajedrez en el mundo contemporáneo tiene un nombre propio: Bobby Fischer. Este juego, entendido como un arte de caballeros ajenos a otros reclamos del siglo como la política o el dinero, y empeñados en la búsqueda de la verdad pura (o la pura búsqueda de la verdad), cambió para siempre cuando Fischer decidió que el ajedrez era



dinero, era política y, sobre todo, era *él*. Mucho se ha hablado de este genio norteamericano espoleado por Kissinger, pero muy poco de su naturaleza icónica en el mundo del fotoperiodismo. El trabajo de Juan Jesús Torres Jurado, "*Cocky boy wonder of chess. Bobby Fischer y la revista Life*" estudia precisamente la narrativa fotográfica referida a este ajedrecista en una revista que marcó una forma de hacer periodismo, dirigiendo al público a los temas que debía considerar más relevantes e imprimiendo unos sesgos determinados: como se dice en este artículo, una fotografía «es una multiplicidad a la espera de un significado». La fotografía, pues, no se entiende como acta de la realidad, sino como dispositivo de sentido en un medio capitalista como el de la Norteamérica de los años 60 y 70 del siglo pasado.

Siguiendo la vía de la presencia del ajedrez en otros ámbitos, a la imagen le sucede la palabra. José Biedma López vuelve, en "*iCompongo! (J'adoube)*", a la novela de Fernando Arrabal *La torre herida por el rayo*, deteniéndose en su contexto y algunas vías de interpretación para la misma. Arrabal representa en las letras hispanas lo mismo que Duchamp en el arte francés o Stefan Zweig en las letras germanas (si bien en español ya teníamos el precedente de Unamuno); en otras palabras, pertenece a la constelación de creadores o escritores que también fueron ajedrecistas (como Clarín, Tolstói, Nabokov, Gombrowicz). Aunque actualmente exista ficción en nuestra lengua con el ajedrez como asunto, Arrabal supuso el encuentro de los lectores con el ajedrez entendido como hipersigno de los fenómenos de nuestra época, desde lo político hasta lo personal.

Para terminar esta primera sección del número, y tras la relación del ajedrez con la ficción, "*Lingua una sumus*. Sobre ajedrez y



lingüística”, de Pedro Redondo Reyes, explora las conexiones posibles entre este juego y la lengua, la materia de la ficción. El artículo –que se centra más bien en algunas líneas de investigación de la lingüística contemporánea– explora el tópico del ajedrez como trasunto de la lengua natural, tópico que hizo su aparición estelar en el *Curso* del lingüista ginebrino Ferdinand de Saussure a comienzos del siglo XX. Muchos han sido quienes se han preguntado si el sistema del ajedrez (con sus piezas como categorías o palabras, su tablero como *campo* aislado del mundo de los referentes, etc.) es equiparable al sistema de la lengua, con su sincronía y diacronía, su metalenguaje, sus categorías y el resto de sus dispositivos heurísticos.

En la sección de *Notas* se incluye “A propósito de *El Jugador de Ajedrez de Maelzel*, de Edgar Allan Poe”, de Miguel Ángel Unanua. Más allá del interés puramente literario del cuento de Poe, Unanua analiza aquí la posibilidad de una computación que supere lo que entendemos por racionalidad humana, la diferencia de disposición entre humano y máquina (o, lo que es lo mismo y en sus propias palabras, la diferencia entre analizar y calcular), y la matematización de lo accidental futuro. Se trata de una reflexión pertinente en el contexto actual del ajedrez, en el que la inteligencia artificial ha irrumpido de un modo en el que debemos preguntarnos si lo que los humanos consideramos “correcto” o “bello” en ajedrez tiene algún sentido, si hemos de pensar como las máquinas para pensar adecuadamente en ajedrez o si nada de esto tiene sentido (en el momento en que escribimos estas líneas, ChatGPT le ha ganado a Stockfish interviniendo en la programación de éste para convencerlo de que estaba perdido: ¿qué tipo de computación *ciega* es ésta?).



De gran interés es la traducción –la primera en lengua castellana– realizada por Laureano Luna Cabañero (en “Zermelo sobre el ajedrez”) del artículo del matemático alemán Ernst Zermelo (1871-1953), de 1913, “Sobre una aplicación de la teoría de conjuntos a la teoría del ajedrez”. Se trata de un texto nuclear en la teoría de juegos; en concreto se trata de la demostración del «teorema de Zermelo», el primer teorema de este campo de las matemáticas (el teorema que establece que «en un juego finito, de información perfecta, en el que se enfrentan dos jugadores y en el que no interviene el azar, o bien un jugador tiene una estrategia ganadora o bien ambos tienen una estrategia que les permite forzar tablas» (Luna Cabañero). El texto de este matemático alemán confirma al ajedrez como campo de estudio de la lógica y las matemáticas, tanto a nivel teórico en su disposición axiomática como a nivel práctico, dado el éxito obtenido por estas disciplinas en la inteligencia artificial y en la colaboración de problemas matemático-ajedrecísticos (por ejemplo, el problema de las ocho damas sobre el tablero, resuelto recientemente por Michael Simkin).

El monográfico se cierra con dos secciones más, una de creación (o ficciones) y otra de reseñas. En la primera se publican sendos relatos de Alejandro Arozamena y Jon Baltza. El primero (“Didáctica del ajedrez platónico a través de una intervención contemporánea de un texto aurisecular con base en la lengua y literatura españolas”) parte, en su introducción, del postulado de que «el procedimiento de verdad artístico el saber ya no importa, lo único que nos preocupa, a partir de ahora, es alcanzar una subjetivación nueva, abrir una nueva intensidad perceptiva», para presentar una alienación cuasi *menardiana*, basada en un operador que conduce a una «automímesis palimpsestosa o de segundo grado», de un texto



de Calderón, que Arozamena titula Calder. *Para un apag^{OFF} fenomenológico, analítico y dialéctico de La vida es sueño [Fragmento didáctico]*. Por su parte, *Hippótesis*, de Baltza, es una pieza maestra de las interferencias entre realidad, lenguaje, ajedrez, historia y *Doppelgänger*.

En la sección de reseñas comparecen Maryame Galera (*Gambito de Dama*, de Walter Tevis) y Goio Uriarte Prieto (*Ajedrez con Zlotnik. Entrenamiento de élite para jugadores de club*, de Boris Zlotnik). El volumen de Zlotnik es una muestra de la producción de un ajedrecista afincado en nuestro país, que ha ejercido su magisterio en varias generaciones de ajedrecistas españoles; la novela de Tevis, por su parte, inspiró la afamada serie homónima, que ha sido uno de esos raros momentos en los que el ajedrez ha estado presente en la sociedad de masas (y ésta lo ha redescubierto): por ejemplo, el campeonato del mundo entre Kárpov y Kaspárov en Sevilla en 1987 y, sobre todo, el enfrentamiento entre Fischer y Spassky en Reikiavik, 1972.

En suma, el lector tiene un compendio de algunos de las más interesantes aproximaciones filosóficas al ajedrez, un juego que se debate entre la ciencia, el arte, la cristalización de la voluntad (Duchamp: "si es algo, es lucha") o el mero placer de jugar (Jaime Sabines: "es jugar contra el destino"). Este compendio permitirá al benévolo lector continuar con sus propias indagaciones sobre estas vías o crear las suyas propias, pues son muchas las preguntas que hay que responder y el ajedrez (quizás) las plantea correctamente, en el dominio de la filosofía, en el más acá de aquellos dioses del *Timeo*.



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](#).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

Los coordinadores de este número agradecen a la revista *El Búho* la posibilidad de un monográfico como éste, que aliviará un tanto aquello que decía el insigne Dr. Tarrasch: «Siempre he sentido un poco de lástima hacia aquellas personas que no han conocido el ajedrez».



AJEDREZ Y FILOSOFÍA

Manuel Bermúdez Vázquez

Universidad de Córdoba

Resumen

El ajedrez, conocido como el «juego ciencia», trasciende su papel como pasatiempo estratégico para convertirse en una rica metáfora filosófica. Este artículo examina las múltiples conexiones entre el ajedrez y la filosofía, abordando sus dimensiones históricas, éticas, lógicas y estéticas. Originado en India como *chaturanga*, el ajedrez evolucionó hasta convertirse en un fenómeno cultural y competitivo global, reflejando transformaciones en los valores sociales y las estrategias.

Filósofos como Schopenhauer, Wittgenstein y Sartre han empleado el ajedrez para ilustrar temas como el existencialismo, la lógica y la moralidad. Además, el ajedrez es una herramienta práctica para enseñar lógica y pensamiento crítico, fomentando la reflexión ética y la toma de decisiones. Su atractivo estético, desde el diseño de los tableros y piezas hasta la elegancia de las partidas magistrales, ha inspirado a artistas y escritores, simbolizando la dualidad entre el orden y el caos, el éxito y el sacrificio. Como medio cultural, intelectual y ético, el ajedrez trasciende su condición de juego, ofreciendo un espejo a la complejidad humana.

Palabras clave:

Ajedrez, filosofía, lógica, ética, estética, educación, pensamiento crítico.



Abstract

Chess, known as the "game of science," is not only a strategic pastime but also a profound metaphor for philosophical inquiry. This article explores the multifaceted connections between chess and philosophy, addressing its historical, ethical, logical, and aesthetic dimensions. Originating in India as *chaturanga*, chess evolved into a global cultural and competitive phenomenon, reflecting shifts in social values and strategies. Philosophers such as Schopenhauer, Wittgenstein, and Sartre have drawn on chess to illustrate themes of existentialism, logic, and morality.

Chess serves as a practical tool for teaching logic and critical thinking, promoting ethical reflection and decision-making in real-life contexts. Additionally, its aesthetic appeal, embodied in the design of boards and pieces and the elegance of master-level games, has inspired artists and writers, symbolizing the duality of order and chaos, success, and sacrifice. As a medium of cultural, intellectual, and ethical engagement, chess transcends its role as a game, offering a mirror to human complexity.

Keywords: Chess, philosophy, logic, ethics, aesthetics, education, critical thinking.

Introducción

El ajedrez, conocido como el «juego ciencia», ha fascinado a la humanidad durante siglos por su combinación única de lógica, estrategia y creatividad. Desde su aparición en la India alrededor del siglo VI, con el nombre de *chaturanga*, hasta su evolución como deporte internacional, este juego ha trascendido su carácter lúdico para convertirse en una herramienta de reflexión y un campo fértil para el pensamiento filosófico. Este artículo tiene como objetivo explorar la rica interrelación entre el ajedrez y la filosofía, desentrañando cómo ambas disciplinas se enriquecen mutuamente



(Fernández, 2010; Alonso Fernández, 2016; Blanco, 2024a, 2024b; Gude, 2016; Brasó i Rius, 2018; Molina Rodríguez, 2014; Biedma, 2010).

La conexión entre ajedrez y filosofía radica en su enfoque compartido hacia el pensamiento abstracto, la lógica y el análisis. Los filósofos, desde tiempos antiguos hasta la actualidad, han utilizado el ajedrez como metáfora para comprender conceptos complejos como el libre albedrío, la moralidad, la estética y la naturaleza del conocimiento. Por otro lado, el estudio de la filosofía puede arrojar luz sobre las dimensiones éticas, estéticas y pedagógicas del ajedrez, demostrando su valor más allá del tablero.

En este contexto, el artículo se propone abordar cuestiones fundamentales: ¿Qué enseñanzas filosóficas se pueden extraer del ajedrez? ¿De qué manera el juego refleja principios éticos y estéticos? ¿Cómo ha influido la filosofía en la interpretación del ajedrez a lo largo de la historia? Para responder a estas preguntas, se exploran diversos enfoques y perspectivas que abarcan desde la historia y los fundamentos del ajedrez hasta su papel en la educación filosófica contemporánea.

El ajedrez no solo ha sido una herramienta de análisis filosófico, sino también un espacio donde la lógica y la ética se entrecruzan. Cada movimiento en el tablero implica una decisión que refleja habilidades de razonamiento lógico, pero también valores como la deportividad, la paciencia y la perseverancia. Este aspecto ético del juego, que se manifiesta tanto en su práctica como en su interpretación, subraya la importancia de la responsabilidad y el respeto por el adversario, valores profundamente conectados con la filosofía moral.

Asimismo, el ajedrez ha inspirado una rica tradición estética, tanto en su diseño como en sus representaciones artísticas. Los tableros



y piezas, así como las partidas memorables, han sido fuente de inspiración para pintores, escritores y músicos, quienes han encontrado en el ajedrez un símbolo de la complejidad y la belleza de la vida misma. En este sentido, el ajedrez y la filosofía comparten una búsqueda de lo trascendental y lo sublime.

Finalmente, este artículo también examina el potencial del ajedrez como herramienta pedagógica en la filosofía. Gracias a su capacidad para desarrollar el pensamiento crítico y estratégico, el ajedrez se ha utilizado en contextos educativos para enseñar lógica, ética y resolución de problemas. Este enfoque resalta cómo el juego puede servir no solo como un pasatiempo, sino también como un medio para cultivar habilidades filosóficas esenciales.

En suma, la relación entre ajedrez y filosofía ofrece un campo de estudio fascinante, donde el pensamiento abstracto y la estrategia práctica convergen para iluminar aspectos fundamentales de la existencia humana. Este artículo busca contribuir a este diálogo interdisciplinar, ofreciendo una reflexión profunda y estructurada sobre la conexión entre estas dos disciplinas.

Historia y origen del ajedrez

El ajedrez, una de las formas de entretenimiento intelectual más antiguas y extendidas del mundo, tiene un origen lleno de matices históricos y culturales. Su historia refleja la evolución del pensamiento humano y la conexión entre diversas civilizaciones a lo largo de los siglos. Este apartado explora los orígenes del ajedrez, su desarrollo a través de diferentes culturas y su eventual consolidación como un fenómeno universal.

La mayoría de los historiadores coinciden en que el ajedrez se originó en la India alrededor del siglo VI d.C. Su precursor, conocido como *chaturanga*, era un juego que reflejaba la estructura de los ejércitos de la época: infantería, caballería, elefantes y carros



(Fernández, 2010). Cada una de estas piezas tenía movimientos específicos, sentando las bases de lo que más tarde se convertiría en el ajedrez moderno.

El término *chaturanga* significa «cuatro partes» en sánscrito, en referencia a los componentes principales del ejército indio (Blanco, 2024a). El juego era no solo un entretenimiento, sino también una herramienta pedagógica para entrenar a los militares en la estrategia y la táctica. Las primeras referencias al *chaturanga* aparecen en textos indios como el *Mahabharata*, una obra épica que describe la guerra y los valores sociales de la época.

Desde la India, el *chaturanga* se extendió a Persia, donde fue adoptado y adaptado bajo el nombre de *shatranj* (Alonso Fernández, 2016). En este período, el juego comenzó a adquirir un carácter más refinado, con reglas mejor definidas y un enfoque más claro en la estrategia. La pieza conocida como «rey» en el ajedrez moderno era llamada *shah* ('rey') en persa, y el objetivo principal del juego era alcanzar el *shah mat*, que significa «el rey está muerto», una expresión que dio lugar al término «jaque mate».

La cultura islámica desempeñó un papel crucial en la preservación y difusión del ajedrez tras la conquista de Persia en el siglo VII. Los árabes adoptaron el *shatranj* y lo llevaron a diferentes partes del mundo, desde el norte de África hasta la península ibérica (Biedma, 2010). Durante este período, también se registraron las primeras obras literarias sobre el ajedrez, como el tratado de *Al-Adli* o *Libro de ajedrez* (siglo IX), que describía estrategias y posiciones notables.

El ajedrez llegó a Europa durante la Edad Media a través de dos rutas principales: la Península Ibérica, debido a la presencia árabe, y las Cruzadas, que trajeron conocimientos culturales del oriente (Blanco, 2024b). Durante los siglos IX y X, el ajedrez se convirtió



en un juego popular entre las clases altas europeas, especialmente entre la nobleza y el clero.

En este período, el juego comenzó a reflejar las estructuras sociales y políticas de la Europa feudal. Por ejemplo, las piezas adoptaron nombres y roles europeos: el "elefante" del shatranj se transformó en el "alfil", y el "carro" dio lugar a la "torre". La dama, una de las piezas más importantes en el ajedrez moderno, inicialmente tenía un rol limitado, pero su influencia creció con el tiempo (Gude, 2016).

El ajedrez comenzó a transformarse significativamente durante el Renacimiento. En el siglo XV, en el sur de Europa, se introdujeron reglas que otorgaban más movilidad a las piezas, especialmente a la dama y al alfil. Estas modificaciones hicieron el juego más rápido y emocionante, atrayendo a una audiencia más amplia (Fernández, 2010).

Una de las innovaciones más importantes de este período fue la aparición de la «dama poderosa», que reflejaba cambios en la percepción social del rol de la mujer en la época. Además, se empezaron a organizar partidas documentadas, como las de Ruy López de Segura, un sacerdote español considerado uno de los primeros teóricos del ajedrez (Blanco, 2024a).

A lo largo de los siglos XVIII y XIX, el ajedrez evolucionó de ser un pasatiempo aristocrático a convertirse en un deporte competitivo o, como se le conoce también, en el único deporte ciencia. Este cambio estuvo impulsado por el surgimiento de clubes de ajedrez, publicaciones especializadas y torneos internacionales. La fundación del primer campeonato mundial en 1886 marcó un hito en la profesionalización del ajedrez (Biedma, 2010).

El siglo XX trajo consigo una verdadera revolución en el ajedrez con la aparición de teorías modernas y la utilización de la tecnología para analizar partidas. Figuras como José Raúl Capablanca, Alexander



Alekhine y Bobby Fischer transformaron el ajedrez en un fenómeno global, mientras que el desarrollo de computadoras como *Deep Blue* llevó el juego a un nuevo nivel de complejidad (Alonso Fernández, 2016).

Hoy en día, el ajedrez es un fenómeno verdaderamente global, practicado por millones de personas en todo el mundo, tanto de manera presencial como en línea. Organizaciones como la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) regulan las competencias internacionales y promueven el ajedrez como una herramienta educativa y cultural (Gude, 2016).

El ajedrez también ha trascendido su carácter competitivo para convertirse en un símbolo de la creatividad y el pensamiento humano. Se utiliza en contextos educativos para enseñar habilidades como el razonamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Además, sigue inspirando a artistas, escritores y pensadores en su búsqueda de paralelismos entre el juego y la vida misma (Fernández, 2010).

El ajedrez en la filosofía

El ajedrez, como juego de estrategia y pensamiento profundo, ha ocupado un lugar destacado en la reflexión filosófica a lo largo de la historia. Desde sus orígenes, ha sido utilizado como una poderosa herramienta metafórica para explorar cuestiones sobre la vida, la moralidad, la lógica y la estética. Este apartado examina las principales reflexiones filosóficas sobre el ajedrez, las analogías que se han trazado entre el juego y los conceptos filosóficos, y los pensadores que han abordado esta temática de manera destacada.

El ajedrez ha sido descrito como una representación microcósmica de la vida y sus dilemas. A mí siempre me viene a la cabeza la archiconocida frase de Bobby Fischer: «El ajedrez es la vida».



Ludwig Wittgenstein, en sus *Investigaciones filosóficas*, observó que el ajedrez, con sus reglas claras y su estructura compleja, es un ejemplo perfecto de un sistema cerrado que, sin embargo, genera una infinidad de posibilidades (Wittgenstein, 2021). Esta característica ha llevado a muchos a comparar el tablero de ajedrez con un escenario donde las acciones humanas se despliegan de manera controlada pero libre dentro de ciertos límites.

La conexión entre Schopenhauer y el ajedrez es un tema fascinante que ha sido objeto de diversas interpretaciones. Si bien el filósofo alemán no escribió extensamente sobre este juego, su visión pesimista de la existencia y su énfasis en la voluntad como fuerza motriz del mundo humano ofrecen un marco interesante para analizar el ajedrez. La lucha en un tablero, con sus estrategias, tácticas y el constante tira y afloja entre los jugadores, puede verse como un microcosmos de la lucha existencial descrita por Schopenhauer. El azar, presente en cada movimiento, refleja la incertidumbre y la contingencia de la vida, mientras que la necesidad de tomar decisiones estratégicas pone de manifiesto el papel activo de la voluntad en la configuración de nuestro destino. Sin embargo, es importante destacar que esta conexión es más bien una interpretación sugerente que una afirmación basada en textos explícitos de Schopenhauer de sus *Parerga y paralipómena*. La relación entre filosofía y ajedrez es un terreno fértil para la reflexión, y la obra del filósofo alemán ofrece una lente particular a través de la cual podemos analizar la complejidad de este juego y de la vida misma (Schopenhauer, 2009).

Jean-Paul Sartre, en obras como *El ser y la nada*, recurrió al ajedrez como una metáfora para ilustrar su concepción existencialista. Para Sartre, cada movimiento en una partida de ajedrez es una elección que define al jugador y da sentido a su experiencia. Al igual que en la vida, las reglas del juego proporcionan un marco, pero es la



libertad del individuo la que determina el curso de la partida. Esta idea se alinea con su concepto de «maldad en sí», según el cual somos libres de elegir entre diferentes opciones, incluso aquellas que causan daño a otros. Así, el ajedrez se convierte en otra metáfora de la condición humana, donde la responsabilidad y la angustia de la elección son omnipresentes (Sartre, 2004).

El ajedrez también ha sido una rica fuente de analogías filosóficas, utilizadas para ilustrar conceptos complejos en diversas áreas del pensamiento. Una de las analogías más comunes es la que compara el ajedrez con la vida misma. En este paralelismo, cada pieza y cada movimiento representan decisiones, restricciones y oportunidades que las personas enfrentan en su existencia. El rey, que debe ser protegido a toda costa, simboliza los valores o principios más preciados de una persona, mientras que el peón, con su aparente debilidad pero potencial de transformación, podría reflejar la importancia de la perseverancia y la superación personal (Fernández, 2010).

En el campo de la epistemología, el ajedrez ha servido como una herramienta para explorar el conocimiento y la incertidumbre. La partida de ajedrez se desarrolla en un marco donde cada jugador tiene información completa sobre el estado del tablero, pero debe predecir los movimientos del oponente, lo que genera una dinámica entre el conocimiento y la especulación (Blanco, 2024a). Esta estructura ha sido utilizada para ilustrar conceptos filosóficos relacionados con la teoría de juegos y la toma de decisiones racionales.

Otra analogía importante es la que vincula el ajedrez con la lucha entre el bien y el mal. Algunos autores han interpretado el tablero como un campo de batalla moral, donde cada pieza representa una virtud o un vicio, y el objetivo final es alcanzar un estado de equilibrio o victoria. Esta visión ética del ajedrez ha sido explorada



en textos religiosos y filosóficos a lo largo de la historia (Alonso Fernández, 2016). Por ejemplo, el tablero ha sido visto como un epítome moral. El alfil, por ejemplo, con su movimiento diagonal y su capacidad para atacar desde lejos, ha sido asociado a la sabiduría y la estrategia, mientras que el caballo, con su movimiento irregular y su capacidad para saltar sobre otras piezas, ha sido visto como un símbolo de la impulsividad y la tentación. Esta visión, arraigada en la Edad Media, concebía el ajedrez como una metáfora de la lucha espiritual entre el alma y el demonio. Sin embargo, esta interpretación ha sido objeto de debate, y algunos autores argumentan que el ajedrez es simplemente un juego de estrategia y que atribuirle un significado moral es una interpretación exagerada. La psicología, por su parte, ha explorado cómo las personas proyectan sus propias luchas internas en el juego, lo que sugiere que la interpretación moral del ajedrez puede ser en parte una proyección de nuestras propias experiencias y creencias. Me viene ahora a la cabeza ese gran jugador de ajedrez, campeón del mundo con el que comparto el nombre de pila, y que decían que jugaba como un psicólogo sobre el tablero: Emmanuel Lasker.

A lo largo de los siglos, muchos filósofos han dedicado tiempo y reflexiones al ajedrez, destacando su importancia como herramienta intelectual y simbólica. Entre ellos se encuentra Denis Diderot, quien en el siglo XVIII utilizó el ajedrez como una metáfora para describir la interconexión de las ideas y las acciones humanas en su obra *El sueño de D'Alembert*. Para Diderot, el ajedrez ejemplificaba cómo las decisiones individuales tienen repercusiones en un sistema más amplio y, aunque no haya desarrollado teorías explícitas sobre el juego, reconocía la complejidad y la interconexión inherentes a cada partida, lo que lo convertía en un mundo en miniatura ideal para explorar conceptos filosóficos como la causalidad y la estrategia. El ajedrez, con su sistema de reglas y posibilidades infinitas, ofrecía



un terreno fértil para visualizar la interdependencia de las acciones y las consecuencias, estimulando así el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Así, el juego se erigía como una herramienta invaluable para comprender la complejidad del mundo y la naturaleza de la mente humana.

Otro filósofo importante que se interesó por el ajedrez fue Blaise Pascal, quien lo mencionó en sus escritos sobre la probabilidad y la incertidumbre. Pascal veía el ajedrez como una ilustración de cómo el pensamiento racional puede aplicarse en contextos de incertidumbre y riesgo, anticipando así ideas fundamentales de la teoría de la decisión moderna. El ajedrez, para Pascal, era más que un simple juego de tablero; era un reflejo de la condición humana, donde la elección y la incertidumbre se entrelazan en cada movimiento (Pascal, 2015).

Más recientemente, Bertrand Russell señaló que el ajedrez es un ejemplo de cómo la lógica pura puede aplicarse en situaciones prácticas. Russell consideraba que el ajedrez demostraba la importancia del pensamiento estratégico y la anticipación de consecuencias, habilidades esenciales en la filosofía analítica (Russell, 2001).

Además de su valor metafórico, el ajedrez ha sido utilizado como una herramienta práctica para enseñar y explorar conceptos filosóficos. En el ámbito de la educación, se ha demostrado que el ajedrez puede fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades fundamentales en la filosofía (Molina Rodríguez, 2014). Los estudiantes que aprenden ajedrez no solo mejoran su capacidad para planificar y anticipar, sino que también adquieren una mayor comprensión de conceptos como la causalidad y la lógica formal.



En el campo de la ética, el ajedrez se ha utilizado para explorar dilemas morales y la toma de decisiones bajo presión. Las partidas de ajedrez pueden simular situaciones donde los jugadores deben elegir entre opciones aparentemente igual de válidas, lo que refleja los desafíos éticos que enfrentan las personas en la vida real (Biedma, 2010).

Podemos afirmar con cierta rotundidad, y que se me perdone la litote, que el ajedrez es mucho más que un simple juego; es un espejo del pensamiento humano y una fuente inagotable de inspiración filosófica. Desde las reflexiones de Schopenhauer sobre la voluntad hasta las analogías de Sartre sobre la responsabilidad, el ajedrez ha servido como una lente a través de la cual los filósofos han explorado las complejidades de la existencia. En el contexto contemporáneo, su valor como herramienta educativa y su capacidad para simbolizar dilemas morales y epistemológicos continúan siendo relevantes.

Al estudiar la relación entre el ajedrez y la filosofía, no solo profundizamos en nuestra comprensión de este juego milenario, sino también en nuestra percepción de la vida y el pensamiento humano. Así, el ajedrez sigue siendo una intersección fecunda entre la estrategia y la reflexión filosófica, un terreno donde las reglas y la creatividad convergen para iluminar aspectos fundamentales de la condición humana.

Ajedrez y lógica

El ajedrez y la lógica comparten una relación intrínseca que ha fascinado a filósofos, matemáticos y educadores a lo largo de la historia. El ajedrez es un ejemplo paradigmático de cómo se desarrolla el razonamiento lógico en un entorno estructurado. Cada movimiento en el tablero implica un proceso de análisis que incluye la evaluación de las posiciones presentes, la anticipación de posibles



respuestas del oponente y la selección de la mejor estrategia a seguir. Este tipo de pensamiento refleja el razonamiento deductivo, donde las conclusiones se derivan de premisas establecidas (Fernández, 2010).

Los jugadores de ajedrez deben considerar no solo las acciones inmediatas, sino también las consecuencias futuras, lo que les obliga a razonar de manera hipotética. Este enfoque ha llevado a que el ajedrez sea considerado una representación práctica de la planificación y el pensamiento estratégico, dos elementos fundamentales en el razonamiento lógico (Blanco, 2024a).

El ajedrez también ha sido comparado con sistemas lógicos formales debido a su estructura reglada y su capacidad para generar resultados consistentes. Al igual que en la lógica formal, donde las proposiciones deben seguir reglas específicas para ser consideradas válidas, en el ajedrez cada movimiento debe cumplir con las normas del juego para ser legal. Esta similitud ha llevado a algunos filósofos a utilizar el ajedrez como un modelo simplificado para explicar conceptos complejos en lógica (Molina Rodríguez, 2014).

Un ejemplo clave de esta comparación es el paralelismo entre el tablero de ajedrez y los diagramas utilizados en la teoría de conjuntos. Cada pieza en el tablero puede interpretarse como un elemento en un conjunto, y las interacciones entre ellas pueden representarse como relaciones lógicas. Este enfoque ha sido útil para ilustrar conceptos como la consistencia y la completitud en los sistemas lógicos (Alonso Fernández, 2016).

El ajedrez se ha utilizado ampliamente como una herramienta pedagógica para enseñar lógica, tanto en contextos académicos como en programas educativos más generales. Su capacidad para involucrar a los estudiantes en el pensamiento crítico y la resolución



de problemas lo convierte en un recurso valioso en la educación filosófica.

En particular, el ajedrez es efectivo para enseñar a los estudiantes a formular hipótesis, probarlas y ajustar sus estrategias en función de los resultados. Este proceso es similar al método científico y al razonamiento lógico, donde las teorías se someten a pruebas rigurosas antes de ser aceptadas (Gude, 2016). Además, los ejercicios de resolución de problemas en el ajedrez, como los de «mate en dos movimientos», fomentan el desarrollo de habilidades analíticas que son fundamentales en la lógica formal.

Otra aplicación destacada es el uso del ajedrez para enseñar teorías de la probabilidad y la toma de decisiones bajo incertidumbre. Aunque el ajedrez es un juego de información completa, la anticipación de movimientos futuros implica una evaluación probabilística de las respuestas del oponente. Esto proporciona una base práctica para explorar cómo se toman decisiones racionales en situaciones complejas (Biedma, 2010).

El desarrollo de la inteligencia artificial (IA) ha reforzado la relación entre el ajedrez y la lógica. Los programas de ajedrez como *Deep Blue* y *AlphaZero* utilizan algoritmos basados en principios de lógica computacional para analizar millones de movimientos posibles y seleccionar la mejor opción. Este enfoque ha generado avances significativos en la teoría de algoritmos y ha demostrado la aplicación práctica de la lógica formal en la resolución de problemas complejos (Blanco, 2024b).

Además, el éxito de estas máquinas ha planteado preguntas filosóficas sobre la naturaleza de la inteligencia y la creatividad. Si bien las computadoras pueden superar a los humanos en el ajedrez mediante el uso de la fuerza bruta y algoritmos avanzados, algunos argumentan que carecen de la intuición y la comprensión contextual



que caracterizan al pensamiento humano. Esta discusión subraya cómo el ajedrez puede servir como un campo de prueba para explorar los límites y las posibilidades de la IA en relación con la lógica y la creatividad (Fernández, 2010).

El ajedrez ofrece un puente entre la lógica teórica y su aplicación práctica, destacando cómo los principios abstractos de la lógica pueden manifestarse en un contexto estructurado pero creativo. Su utilidad como herramienta pedagógica y su conexión con disciplinas como la inteligencia artificial subrayan su relevancia continua en el pensamiento filosófico y científico.

Al examinar el ajedrez desde la perspectiva de la lógica, no solo profundizamos en nuestra comprensión del juego, sino también en nuestra capacidad para razonar y tomar decisiones en un mundo complejo. Este análisis refuerza la idea de que el ajedrez es mucho más que un juego: es un laboratorio para explorar la naturaleza del pensamiento y la inteligencia humana.

Ajedrez y ética

El ajedrez, más allá de ser un juego de estrategia, se presta a una profunda exploración de cuestiones éticas, como hemos sugerido en páginas anteriores. Su naturaleza competitiva, la necesidad de decisiones críticas y su relación con valores como la justicia, la honestidad y el respeto lo convierten en un terreno fecundo para la reflexión filosófica en el ámbito moral.

En el ajedrez, cada jugada implica decisiones que afectan no solo el resultado de la partida, sino también la relación entre los jugadores. Valores como la honestidad y el respeto son esenciales para mantener la integridad del juego. Las trampas, como el uso de ayudas externas en partidas online o el incumplimiento de reglas en torneos presenciales, constituyen un problema ético que afecta



tanto al jugador infractor como a la comunidad ajedrecística en su conjunto (Biedma, 2010).

La igualdad de oportunidades también es un tema relevante. El acceso a recursos como entrenadores, tecnología y literatura especializada puede influir significativamente en el rendimiento de los jugadores. Esta desigualdad plantea cuestiones éticas sobre cómo nivelar el campo de juego sin comprometer la competitividad y el desarrollo individual (Fernández, 2010).

El ajedrez ha sido utilizado como una metáfora poderosa para explorar dilemas morales. Cada partida puede considerarse una metáfora de la vida donde los jugadores se enfrentan a elecciones que tienen consecuencias inmediatas y a largo plazo. La decisión de sacrificar una pieza, por ejemplo, puede interpretarse como un acto de altruismo o como una estrategia fría y calculadora, dependiendo del contexto (Blanco, 2024a).

La deportividad es un aspecto central de la ética en el ajedrez. Actitudes como respetar al oponente, aceptar las derrotas con dignidad y evitar actitudes provocadoras son fundamentales para mantener un ambiente sano y constructivo. El énfasis en la deportividad también está vinculado a la educación en valores, especialmente en programas destinados a niños y jóvenes (Molina Rodríguez, 2014).

En contraste, la competencia extrema puede llevar a conductas poco éticas, como el uso indebido de la tecnología o la manipulación de resultados. Estas prácticas no solo perjudican la imagen del ajedrez, sino que también erosionan la confianza entre los jugadores y el público (Gude, 2016). La Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) ha desarrollado códigos de conducta y medidas disciplinarias para abordar estos problemas, subrayando la importancia de mantener la integridad del juego.



Más allá de sus implicaciones prácticas, el ajedrez también se ha utilizado como una herramienta para enseñar y promover valores éticos. Las partidas pueden simular escenarios donde los jugadores deben equilibrar la ambición personal con el respeto por las reglas y los oponentes. Este enfoque ha sido particularmente útil en entornos educativos, donde el ajedrez se emplea para inculcar principios como la responsabilidad, la perseverancia y la equidad (Blanco, 2024b).

El ajedrez también permite explorar conceptos como la justicia y la meritocracia. En un tablero de ajedrez, cada pieza tiene un rol específico y un valor relativo, pero el resultado final depende de la habilidad y las decisiones del jugador, no de su posición inicial. Esta dinámica puede interpretarse como un modelo idealizado de una sociedad justa, donde las oportunidades son iguales para todos y el éxito depende del esfuerzo y la estrategia (Fernández, 2010).

El ajedrez, que es mucho más que un juego como hemos visto, es un espejo de los dilemas y las aspiraciones éticas de la humanidad. Desde su énfasis en la honestidad y el respeto hasta su capacidad para modelar dilemas morales complejos, el ajedrez ofrece una plataforma única para explorar cuestiones fundamentales de la ética.

Al integrar estas consideraciones éticas en la práctica y el estudio del ajedrez, no solo se fortalece la integridad del juego, sino que también se promueve una reflexión más profunda sobre los valores que guían nuestras acciones, tanto dentro como fuera del tablero.

Ajedrez y estética

El ajedrez, además de ser una disciplina intelectual y competitiva, también posee un indiscutible componente estético. Desde la configuración del tablero y las piezas hasta la belleza intrínseca de



las jugadas magistrales, el ajedrez ha inspirado a artistas, escritores y pensadores a lo largo de los siglos.

El tablero de ajedrez, con su diseño geométrico de cuadros blancos y negros, es en sí mismo un *objeto* de atracción visual. Las piezas, desde los modelos clásicos Staunton, mis preferidos, hasta las versiones más artísticas y personalizadas, representan una fusión entre funcionalidad y belleza. Este equilibrio entre forma y utilidad refleja principios estéticos similares a los que se encuentran en la arquitectura y el diseño (Fernández, 2010).

El ajedrez ha sido una fuente de inspiración para las artes visuales, la literatura y el cine. Obras como *Los jugadores de ajedrez* de Honoré Daumier o la película *El séptimo sello* de Ingmar Bergman utilizan el ajedrez como un elemento simbólico que trasciende el juego para representar temas como la muerte, el destino y la lucha interna. Además, escritores como Vladimir Nabokov, en su formidable novela *La defensa*, han incorporado el ajedrez en sus obras como un reflejo de la complejidad de las relaciones humanas (Blanco, 2024a).

El ajedrez también tiene un fuerte componente simbólico. El tablero, dividido en dos colores, representa la dualidad inherente a muchas dimensiones de la existencia: el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el orden y el caos. Las piezas, por su parte, encarnan roles y jerarquías propias de las estructuras sociales y políticas. El rey y la reina representan el poder absoluto, mientras que los peones simbolizan al individuo común, limitado, pero con un potencial latente para transformarse y alcanzar alturas mayores (Biedma, 2010).

Este simbolismo también se extiende a la narrativa que se construye durante una partida. Cada movimiento puede interpretarse como un episodio dentro de una historia más amplia, donde los jugadores



crean un drama en miniatura que evoca la lucha, el sacrificio y la victoria. Esta capacidad de generar narrativas es una de las razones por las cuales el ajedrez tiene un atractivo universal y duradero (Gude, 2016).

El ajedrez ha sido utilizado por escritores y artistas para explorar temas filosóficos y emocionales. Vladimir Nabokov, ya mencionado, fue un apasionado ajedrecista, escribió problemas de ajedrez que eran tan complejos como sus novelas. En obras como *La defensa*, el ajedrez se convierte en una metáfora de la alienación y la obsesión. Por otro lado, Lewis Carroll utiliza el ajedrez en *A través del espejo* como una estructura narrativa que simboliza el paso de la niñez a la adultez (Fernández, 2010).

En el ámbito de las artes visuales, artistas como Marcel Duchamp, quien también fue un ajedrecista de alto nivel, encontraron en el ajedrez una fuente de inspiración para su obra. Duchamp consideraba que el ajedrez compartía con el arte moderno la capacidad de generar significados múltiples y complejos. Su enfoque refuerza la idea de que el ajedrez no es solo un juego, sino una expresión de creatividad comparable con las bellas artes (Blanco, 2024b).

Más allá de sus representaciones externas, una de las cuestiones que más me ha interesado a mí a lo largo de mi vida como ajedrecista ha sido el comprobar que el ajedrez también contiene una belleza intrínseca que se manifiesta en las partidas mismas. Los grandes maestros han descrito ciertas combinaciones de movimientos como «poesía sobre el tablero». Partidas icónicas como la «Inmortal» de Anderssen o el «mate de Legal» son apreciadas no solo por su eficacia táctica, sino también por su elegancia, creatividad y belleza (Alonso Fernández, 2016).



La estética de una partida no solo radica en su resultado final, sino también en el proceso. Una jugada inesperada, un sacrificio audaz o una defensa ingeniosa pueden ser considerados obras de arte en sí mismas. Muchas de las grandes partidas de Mijaíl Tal, el genio de Riga, encajarían perfectamente en una lista de obras de arte intelectuales. Esta cualidad estética hace del ajedrez un fenómeno cultural que trasciende las barreras del tiempo y el espacio (Molina Rodríguez, 2014).

El ajedrez es una combinación singular de ciencia, deporte y arte. Su atractivo estético radica tanto en su forma física (me refiero al tablero y las piezas) como en las narrativas y emociones que genera. Desde las representaciones simbólicas de sus piezas hasta la belleza de las jugadas que se despliegan sobre el tablero, el ajedrez ha demostrado ser una fuente inagotable de inspiración y reflexión artística.

Al estudiar el ajedrez desde una perspectiva estética, se revela no solo como un juego, sino como una expresión cultural y filosófica que continúa enriqueciendo nuestro entendimiento de la creatividad humana.

Conclusiones

El ajedrez, más allá de su naturaleza lúdica y competitiva, es una herramienta rica en posibilidades filosóficas, pedagógicas y culturales. A lo largo de este artículo, hemos explorado cómo el ajedrez se entrelaza con diversas dimensiones del pensamiento humano, revelando su complejidad y profundidad.

Desde su origen en la India como *chaturanga* hasta su evolución y consolidación como un fenómeno global, el ajedrez ha demostrado ser mucho más que un juego de tablero. Su historia refleja el intercambio cultural y el desarrollo del pensamiento estratégico a lo



largo de los siglos, conectando civilizaciones y generando nuevas formas de reflexión.

En el ámbito filosófico, el ajedrez ha servido como una metáfora poderosa para explorar cuestiones relacionadas con la lógica, la ética y la estética. Su estructura reglada y su capacidad para generar una variedad infinita de partidas lo convierten en un modelo ideal para ilustrar principios de razonamiento deductivo y estrategias de toma de decisiones. Además, su simbolismo y narrativa han inspirado a pensadores, artistas y escritores, consolidándose como una fuente inagotable de creatividad y significados.

El ajedrez también posee un profundo valor educativo. Su capacidad para desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación estratégica lo convierten en una herramienta pedagógica versátil. En contextos filosóficos, permite a los estudiantes abordar conceptos abstractos de manera práctica y fomentar la reflexión ética y moral.

Por otro lado, el ajedrez plantea importantes consideraciones éticas, desde la importancia de la deportividad y el respeto hasta los dilemas que surgen en su práctica competitiva. Estas cuestiones no solo enriquecen el juego, sino que también ofrecen una plataforma para reflexionar sobre los valores que guían nuestras acciones tanto en el tablero como en la vida cotidiana.

Finalmente, la dimensión estética del ajedrez, ya sea a través de su representación en las artes o de la belleza intrínseca de sus partidas, subraya su dualidad como ciencia y arte. Este equilibrio entre lo funcional y lo creativo refleja la complejidad del pensamiento humano y su búsqueda constante de significado.

En conclusión, el ajedrez, como no me canso de repetir, es mucho más que un juego: es un espejo de la condición humana, una



herramienta de aprendizaje y una expresión cultural de gran riqueza. Su estudio no solo enriquece nuestra comprensión de este milenar juego, sino también nos invita a reflexionar sobre las capacidades y los valores que nos definen como seres humanos. A medida que seguimos explorando las conexiones entre el ajedrez y la filosofía, se abren nuevas oportunidades para profundizar en nuestra comprensión de este fascinante cruce entre estrategia, creatividad y reflexión.

Bibliografía

- Alonso Fernández, M. (2016). "Ajedrez y filosofía: en el camino hacia la responsabilidad". *Diálogo Filosófico*, 32(95).
- Biedma, M. (2010). "Ajedrez y Filosofía". *El Búho*, Revista Electrónica de la Asociación Andaluza de Filosofía. Recuperado de: <https://elbuho.revistasaaafi.es>
- Blanco, U. (2024a). "Filosofía y ajedrez, una interacción compleja (I)". ChessBase. Recuperado de: <https://es.chessbase.com>
- Blanco, U. (2024b). "Filosofía y ajedrez, una interacción compleja (II)". ChessBase. Recuperado de: <https://es.chessbase.com>
- Diderot, D. (1998). *El sueño de D'Alembert* (A. Puente Mayor, Trad.). Ediciones Istmo.
- Gude, A. (2016). "Historia del ajedrez (24): Bibliografía y referencias literarias". Antonio Gude Blog. Recuperado de: <https://antoniogude.com>
- Brasó i Rius, J. (2018). "Los libros de ajedrez en España (c. 1770-1899): bibliografía histórica". *Investigación Bibliotecológica*, 32(75). Recuperado de: <https://www.scielo.org.mx>
- Fernández, F. J. (2010). *El ajedrez de la filosofía*. Plaza y Valdés Editores.



- Molina Rodríguez, D. E. (2014). "Filosofía - Ajedrez". Academia.edu. Recuperado de: <https://www.academia.edu>
- Pascal, B. (2015). *Pensamientos* (X. Zubiri, Trad.). Alianza Editorial.
- Russell, B. (2001). *Misticismo y lógica* (S. Jordán, Trad.). Edhasa.
- Sartre, J.-P. (2004). *El ser y la nada* (J. Valmar, Trad.). Editorial Losada.
- Schopenhauer, A. (2009). *Parerga y Paralipómena I* (P. López de Santa María, Trad.). Editorial Trotta.
- Wittgenstein, L. (2021). *Investigaciones filosóficas* (J. Padilla Gálvez, Trad.). Editorial Trotta.



LA TAREA FILOSÓFICA DEL AJEDREZ*

Francisco J. Fernández

Resumen

En este artículo se propone una reflexión sobre la biblioteca de un ajedrecista. Esta reflexión implica clasificar los libros que tienen el ajedrez por tema. Al mismo tiempo, se proponen ciertos tratamientos conceptuales diferenciados a la hora de encarar el reto que supone el ajedrez.

Abstract

This article proposes a reflection on a chess player's library. This reflection involves classifying the books that have chess by topic. At the same time, certain differentiated conceptual treatments are proposed when facing the challenge posed by chess.

Palabras clave: ajedrez, jugador de ajedrez, biblioteca.

Key words: chess, chess player, library.

Trop sérieux pour un jeu, trop futile pour une science

GUSTAVE FLAUBERT

*Una primera versión de este artículo se publicó en el volumen colectivo compilado por Esteban Jaureguizar, *Ajedrez, Arte y cultura*, Udelar/SCIBU, 2023, pp. 131-153.



La biblioteca

Los cientos, los miles de libros que de alguna forma tienen al ajedrez por motivo conforman una totalidad inmensa, difícil de abordar no solo empírica sino teóricamente. En efecto, son tantos los asuntos tratados, las perspectivas que se observan que, de primeras, no parece haber forma de apresar esa multiplicidad de volúmenes en unas pocas categorías en virtud de las cuales pudieran ser clasificados a la par que comprendidos.

Ejemplos extraídos de mi propia biblioteca servirán para sugerir el problema en la medida de lo posible. Por no cansar con la abundancia, me concentraré solamente en algunos de los libros que tengo y he leído, es decir, no en apariciones incidentales en tal o cual obra (con ser frecuentemente muy ilustrativas: Saussure, Poincaré o Feynman, por no hablar de Frege, Cassirer o Wittgenstein) o en artículos académicos, con ser muchos de ellos de excepcional interés (estoy pensando en Zermelo¹, Borel² o Shannon³, en Greenberg⁴, García Calvo⁵ o Redondo Reyes⁶) ni en otro tipo de textos menores.

Me voy entonces a por los cinco tomos de la *Enciclopedia de aperturas de ajedrez* (la antaño llamada Enciclopedia yugoeslava) o a la 14.^a edición de las *Aperturas modernas de ajedrez* a cargo de Nick de Firmian, al *Tratado de ajedrez* de Louis Charles De La Bourdonnais, a colecciones de partidas de Bobby Fischer (*My 60*

¹Zermelo, 1913.

²Borel, 1921.

³Shannon, 1950.

⁴Greenberg, 1971.

⁵García Calvo, 1990.

⁶Redondo Reyes, 2008.



memorable games), a los tres tomos de las de Botvinnik, a Tarrasch (*Trescientas partidas de ajedrez*), a manuales como el de Emmanuel Lasker o a colecciones de torneos, como el de San Sebastián, 1911, Estocolmo, 1919, AVRO, 1938 o Palma de Mallorca, 1970; me voy a historias del ajedrez como alguna de Julio Ganzo o a la monumental *Mis geniales predecesores* de Kasparov, etc. Como me parece que todos ellos son afines, hago con ellos un montoncito. Me muevo por entre las estanterías y me encuentro a continuación con nuevos volúmenes: *La psicología en ajedrez* de Nikolai Krogius (1971) o *Ethnologie des joueurs d'échecs* de Thierry Wendling (2002) o *Ajedrez y matemáticas* de Bonsdorff, Fabel y Riihimaa (1974). Juzgo que les corresponde un lugar distinto al recién apilado, pues la perspectiva desde la que han sido escritos no es internamente ajedrecística, como en los anteriores, sino que se aborda el juego desde una disciplina particular: la psicología, la etnología o las matemáticas, respectivamente. Me pregunto si las historias del ajedrez que antes había mencionado deberían acompañarlos, pero no me decido a ello ni tampoco lo descarto del todo porque ahora estoy pensando más bien en estudios como los de José Brunet y Bellet (2005), Calvo (1997) o Garzón (2015), por ejemplo, que inmediatamente apilo en este nuevo montón. Pero resulta que hay más libros que no parece que quepan ni aquí ni allí, sino que reclaman un montoncito nuevo: *El juego del ajedrez*, por ejemplo, del lombardo del siglo XIV Jacobo de Cessolis (2006), *Campos de fuerza* de George Steiner (2004), *Cómo la vida imita al ajedrez* de Kasparov (2007) o *Fianchetto (El ajedrez como una de las bellas artes)* de Hugo Vargas (2015), entre una docena larga de libros más, como las deliciosas anécdotas que Fernando Arrabal relata en sus *Crónicas de ajedrez* (1994). Si el ensayo no es más que un género literario, entonces, con mayor razón, las novelas de ajedrez (a



menudo llevadas al cine con menos que poca gracia) también deberían entrar aquí: *La torre herida por el rayo* de Fernando Arrabal⁷ o la *novela* de Miguel de Unamuno (*La novela de don Sandalio, jugador de ajedrez*), la archiconocida de Stefan Zweig (*Schachnovelle*), Vladimir Nabokov (*La defensa*), Arturo Pérez Reverte (*La tabla de Flandes*) o Walter Tevis (*Gambito de dama*), entre muchas otras absolutamente prescindibles, pero que mi incomprendible pulsión ajedrecística me llevó a leer en su momento. De hecho, no me olvido de relatos y cuentos⁸, como el divertidísimo de Woody Allen «Cómo acabar con el ajedrez» o el luxemburguiano «Un combate» de Patrick Süskind o el rijoso «Jaque mate» de Jeffrey Archer. Se da la circunstancia curiosa de que muchas de estas narraciones incluyen textos de partidas, asunto en el que no me detengo ahora. Pero es que restan todavía una serie de libros de tendencia pedagógica y práctica, frecuentemente orientados a la infancia y al ámbito escolar o educativo, con idea de hacer posible la controvertida noción de transferencia, es decir, la capacidad didáctica que el ajedrez tendría para vehicular contenidos y competencias, por no hablar de valores. Nuevo montón. Aquí coloco: *Educando desde el ajedrez* de Ferrán García Garrido (2001) o *Las transversalidades del ajedrez* de Joaquín Fernández Amigo (2016). Me doy cuenta de que no tengo demasiados de este estilo, pero sí los suficientes como para hacerme una idea bastante aproximada.

⁷Esta novela ha recibido recientemente atención en el libro de Ernesto Castro, *iEl gran Pan ha muerto! Palimpsestos todológicos* (Castro, 2022).

⁸VV. AA., 2005.



Las dudas

Satisfecho de la distribución, empiezan a rondarme, empero, algunas dudas. La primera hace referencia a la singularidad de mi propia biblioteca. La he ido conformando a lo largo de los años según capricho, así que es posible que, a pesar de lo nutrida pero no excepcional que es, tal vez no dé cuenta exacta de la complejidad del problema. Además, no todos los he leído con igual atención y aprovechamiento, por lo que puede que se me hayan escapado matices importantes. La segunda duda tiene que ver con que algunos textos tienen una naturaleza híbrida. No solo porque mezclen diferentes disciplinas, como *Metáforas de ajedrez (La mente humana y la inteligencia artificial)* de Diego Rasskin Gutman (2005), la colección de ensayos *Échiquiers d'encre. Le Jeu d'échecs et les Lettres (XIX-XX s.)* (1998) o *Jeu d'échecs et sciences humaines* de Jacques Dextreit & Norbert Engel (1984), sino porque esta mixtura hace que algunas partes deban estar en unos montoncitos y ciertas otras, en otros. Por ejemplo, ¿dónde situar el libro de Lars Bo Hansen, *Fundamentos de la estrategia ajedrecística*? En principio, da la impresión de que su perspectiva es puramente interna, pero resulta que se vale de herramientas conceptuales que no son propiamente ajedrecísticas, sino disciplinares. No en vano el subtítulo es *Aplicación de los métodos de negocios al ajedrez*. Otro caso, ¿dónde situar los dos tomos de la edición y traducción que el padre jesuita Félix M. Pareja Casañas hizo en 1935 del *Libro del ajedrez, de sus problemas y sutilezas* de un autor árabe desconocido? ¿Dentro de las obras meramente ajedrecísticas? ¿De las históricas? ¿Y cómo interpretar las consideraciones de tipo ontoteológico que contiene?



Espanto tales vacilaciones y me concentro en aquello que considero que desprende alguna certidumbre. Se me ocurre (siguiendo una sugerencia de Rafael Sánchez Ferlosio⁹ en torno a diferentes espectáculos y otra del propio Lars Bo Hansen¹⁰ para clasificar los diferentes tipos de jugadores) armar una matriz dos por dos que refleje los cuatro montones conseguidos. Falta encontrar las categorías que servirían para organizarlos más allá de mi subjetiva primera impresión. Una de ellas debería hacer referencia al hecho de que el objeto sea el propio ajedrez en tanto que dispositivo de un juego, mientras que la otra a aquello que lo rodea como dispositivo. Se me ocurre entonces hacer como los arquitectos: distinguir entre lo delineado dentro y lo que se encuentra fuera pero se relaciona con lo anterior, es decir: entre el *dintorno* y el *entorno*. Ya tengo dos categorías para mi matriz. Faltarían otras dos. En este caso, deberían dar cuenta de la perspectiva desde la que se estudia el ajedrez. Una de ellas debería ser interna, es decir, hecha desde dentro del pensamiento ajedrecístico, una suerte de discurso de primer grado; la otra más bien externa, hecha desde una disciplina ajena, no definida por esa ocasional dedicación. Acudo a la tradición y pienso en el doblete inmanente/transcendente, pero está tan ligado a las doctrinas de Kant que renuncio al poco tiempo porque no quiero introducir representaciones espurias¹¹. Me conformo entonces con interno/externo, pero no puedo dejar de pensar que pisa la distinción dintorno/entorno, por lo que me veo obligado a

⁹Sánchez Ferlosio, 1981.

¹⁰Bo Hansen, 2007.

¹¹«Llamaremos *inmanentes* a los principios cuya aplicación se circunscribe totalmente a los límites de la experiencia posible. Denominaremos *transcendentes* a los principios que sobrepasan esos límites» (Kant, 2014, A 296, p. 276).



renunciar otra vez. Caigo en la cuenta entonces de que los libros son algo que se lee y de que el ajedrez tiene una escritura particular, hasta el punto de que alguna vez se ha tomado como criptografía (para desdicha de algún ajedrecista, tomado por espía). Pero es que caigo asimismo en la cuenta de que en tales libros se habla del ajedrez o bien para dar cuenta del desarrollo concreto del juego o bien para ejemplificar determinada cosa ajena a ese desarrollo. Así las cosas, *texto* entonces para lo primero y *ejemplo* para lo segundo. Cuatro huecos por rellenar. Hagámoslo. Lo horizontal reservado para aquellos libros que o bien toman como objeto de estudio reflexionar sobre el interior del juego (*dintorno*) o bien su objeto de estudio es más bien exterior a este (*entorno*). Lo vertical reservado para aquellos libros que o bien reflexionan sobre lo que el juego concreto proporciona (*texto*) o bien lo hacen desde una perspectiva en la que el ajedrez solo es ocasión (*ejemplo*). Con la sospecha siempre cerniéndose de que todos estos conceptos no sean sino *frigidae distinctiones*, la matriz no obstante quedaría más o menos así, con el añadido de algunos pocos ejemplos significativos que el lector puede continuar a discreción ya sea con los ejemplos aquí proporcionados o ya con los que él mismo disponga.

Biblioteca de ajedrez	Texto	Ejemplo
Dintorno	<i>Enciclopedia de aperturas de ajedrez</i> <i>My 60 memorable games ...</i>	<i>Psicología del jugador de ajedrez</i> <i>Ethnologie des joueurs d'échecs...</i>



Entorno	<i>Educando desde el ajedrez</i> <i>Las transversalidades del ajedrez...</i>	<i>Campos de fuerza</i> <i>Cómo la vida imita al ajedrez...</i>
---------	---	--

Me pregunto a continuación por el papel que la filosofía ha de jugar en este tinglado. Después de todo, la razón de este escrito es que he sido interpelado en este preciso sentido. Por tanto, ¿en qué podría consistir una aproximación filosófica al ajedrez? No hay pregunta más insidiosa, por lo que vuelvo a rebuscar en mi biblioteca y me encuentro con que algunos libros parecen responder a lo preguntado. Efectivamente, algunos de estos contienen las palabras *filosofía* y *ajedrez* en el título¹²: *Petite philosophie du joueur d'échecs* de René Alladaye o el decimonónico *The philosophy of chess* de William Cluley (1857) o el volumen colectivo *Philosophy looks at chess* (2008). Desde hace tiempo tengo noticia incluso de uno que no he conseguido leer todavía: el de Josef Seifert, *Schachphilosophie: ein Buch für Schachspieler, Philosophen und «normale» Leute* (1989), y hasta de otro del que no sé más que lo menciona Ezequiel Martínez Estrada: W. Junk, *Philosophie des Schachs*. La pregunta se impone. ¿Dónde situarlos? ¿Qué montoncito les corresponde? ¿Qué lugar de la matriz daría cuenta de ellos? Desde luego, no parece que estudien el juego en sí mismo. La verdad es que se aprovechan pocas veces de los textos de las partidas, pero también es cierto que extraen a menudo lecciones del juego en general, lecciones que se apresuran a aplicar a otros

¹²Véase la colección de textos de Ezequiel Martínez Estrada, *Filosofía del ajedrez* (2008) o el muy teológico de Mariano Ezcurra Gonzalvo, *Filosofía del ajedrez* (1950).



ámbitos, demostrando en muchas ocasiones notable ingenio (Alladaye compara con gracia las reglas del método de Descartes con las instrucciones de Alexander Kotov). Su naturaleza aparenta ser una mixtura de entorno y ejemplo. Se mueven por tanto entre la exterioridad y la ejemplificación, aunque también sea verdad que a veces bizquean hacia otras casillas de la matriz para escaramuzar por ellas. Así, por ejemplo, el molestísimo volumen de un tal Francisco J. Fernández, *El ajedrez de la filosofía* (2010), dado que combina como le viene en gana vivencia personal, aplicaciones pedagógicas, consideraciones históricas y eruditas, análisis puramente ajedrecísticos y estudios lingüísticos o metamatemáticos, pero en general no es el caso. En resumidas cuentas, que el discurso filosófico no haría otra cosa que ejemplificar externamente, lo que conduce a una triste conclusión: su tratamiento del ajedrez sería esencialmente metafórico. El ajedrez para el filósofo no sería más que la oportunidad de aprovecharse de una metáfora prestigiosa y singular y superfetatoria, pero metáfora al cabo.

Un rodeo socrático

Considero que hay cierta indignidad en este papel de la filosofía, no se ajusta a la ambición histórica de la disciplina, incluso si no la tiene ya ahora. ¿Cabe salir de manera digna de esta situación? Para contestar a esta pregunta hay que dar un pequeño rodeo. La intención de este es sugerir que en efecto el problema viene de más lejos y que hasta cierto punto es tan constitutivo como problemático. Veamos. En un breve diálogo de Platón, de los considerados espurios o de dudosa autoría, *Los enamorados*¹³ (también conocido por *Los rivales*), pero no por ello menos interesante, Sócrates se ve

¹³Platón, 1985, pp. 75-88.



comprometido a especular con una idea que le lanza su interlocutor:

No sé si me hago cargo, dije, de cómo es el filósofo u hombre de ciencia al que te refieres: que me parece que quieres decir algo como lo que en la competición deportiva son los pentatlos o gimnastas de cinco juegos con respecto a los corredores o a los luchadores; pues también ellos son inferiores a éstos en los ejercicios respectivos y se clasifican detrás de ellos, pero son los primeros de los demás deportistas y los vencen [en los juegos que no son propios de cada uno de ellos]. Acaso quieras decir que es algo así lo que el investigar por filosofía les proporciona a los que se dedican a esa ocupación, que con respecto a los primeros en la inteligencia de las técnicas o ciencias quedan inferiores, pero llevando en ella el segundo premio, están por cima de los demás, y que así viene a ser algo como un subcampeón en todas las ciencias el hombre formado en filosofía; a un hombre de ese tipo me parece que es al que apuntas¹⁴.

Como es sabido, el pentatlón de los antiguos constaba de cinco pruebas: una carrera de corta distancia, salto de longitud, lanzamiento de disco, de jabalina y una prueba de lucha. Aristóteles, por ejemplo, justipreciaba la belleza de estos atletas en un pasaje muy conocido de su *Retórica*¹⁵. Pero, con independencia de ello, el

¹⁴Platón, 1985, pp. 81-82.

¹⁵«La belleza del joven consiste en tener un cuerpo útil para los ejercicios fatigosos, así los de carrera como los de fuerza, y que además resulte placentero de ver para disfrute [de los espectadores]. Por tal motivo, los jóvenes más bellos son los que actúan en el pentatlón, ya que por



asunto nos interesa porque el estatuto de la propia filosofía era sometido a crítica. Efectivamente, Sócrates extraía, tras algunas dudas¹⁶, las consecuencias del planteamiento de su rival. La conclusión es que el filósofo debería «estar ducho moderadamente en todas». No sería tan rápido como el velocista ni tan potente como el lanzador ni tan ágil como el saltador ni tan fuerte como el luchador, pero los vencería en disciplinas que no fueran las suyas. Sería una suerte de ilustre segundón. Si continuamos leyendo el diálogo, nos daremos cuenta no obstante de que tal panorama no satisfacía del todo ni a Sócrates ni a, probablemente, Platón. No es de extrañar por tanto que, con toda la ironía de que es capaz (casi sarcasmo, contra su costumbre), Sócrates se conmine:

Ea ya, sepamos de una vez, si es verdad lo que dices, en qué será en lo que sean útiles esos nuestros subcampeones. Pues es evidente que al menos con respecto a cada uno de los que poseen las técnicas particulares el hombre de filosofía es de menos valor¹⁷.

Sin embargo, la solución es aporética, como quizá cupiera esperar de este tipo de diálogos donde el recuerdo de Sócrates estaba aún muy presente. Al final del mismo no llegamos a saber ni cuál es el verdadero concepto de filosofía ni la auténtica tarea del filósofo; tan solo que muy lejos «se nos queda el filosofar de ser una abundancia

naturaleza están igualmente dotados para los ejercicios de fuerza y de velocidad.» (Aristóteles, 1990, 1361 b, p. 210)

¹⁶«Le pregunté, por otra parte, si no era imposible que aun sólo dos técnicas que fuera las aprendiese de ese modo un solo sujeto, cuanto menos muchas y de importancia» (Platón, 1985, p. 81).

¹⁷Platón, 1985, p. 82.



de conocimientos y un ocuparse de las técnicas o ciencias»¹⁸, es decir, que lo máximo que alcanzamos a partir de la lectura de este diálogo es un saber negativo. No se trata de eso. Pero entonces ¿de qué se trata? No creo exagerar si digo que esa pregunta ha sido respondida mil veces y otras tantas ha sido discutida. El Platón más maduro apostó por la dialéctica como ciencia propia del filósofo, Aristóteles se devanó los sesos en sus libros llamados metafísicos sin llegar a especial conclusión. Más tarde, la filosofía se convirtió en *ancilla theologiae*, es decir, en sierva de la teología. Se salió de esa situación más o menos a partir del siglo XVII, quizá un poco antes con Francisco Suárez, el *doctor eximius*, pero coincidió con la creación de la física matemática (todavía Newton, en 1687, titulaba su libro *Philosophiae naturalis principia mathematica*) y el crecimiento exponencial, siguiendo este modelo, de ciertas ciencias particulares (o filosofías segundas, notable sarcasmo), que se dieron toda la prisa del mundo en separarse unas de otras y respecto de un tronco común. En consecuencia, la ecuación *Philosophia = Scientia* estaba a pique de romperse a pesar de que Descartes y el propio Leibniz, quizá los últimos que la mantuvieron contra viento y marea, lucharon denodadamente para que no se produjera. En vano. Tal ruptura se produjo definitivamente en el XVIII y se llevó consigo el prestigio que la metafísica (o filosofía primera, como todavía decía Descartes) pudiera tener. Fue más o menos entonces cuando el término *scientificus* comenzó a extenderse. Al mismo tiempo, convenía olvidar que el término *científico* no era más que una controvertida traducción de Boecio (*circa* 480-524/525 d. C.) para una clase de silogismos aristotélicos (los que producían saber) y no algo relativo a la ciencia en general, que fue el significado que

¹⁸Platón, 1985, p. 88.



finalmente se impuso y aún impera. Los intentos por resucitar la ambición filosófica (Hegel en cierto sentido; Husserl, inventándose un nuevo objeto y una nueva perspectiva, la fenomenología –de la que derivarían en cierto modo escuelas hermenéuticas varias–; Heidegger con la pregunta acerca del sentido del ser) fueron apenas algo más que flores de un día, de tal manera que en la actualidad el panorama deambula cariacontecido entre varias soluciones: la primera, que el objeto de la filosofía sea su propia historia; la segunda, volcar la atención sobre la razón práctica, es decir, reflexiones de tipo moral o político, lo que lleva a muchos filósofos a considerarse éticos antes que otra cosa y a no ahorrarse ir predicando valores; la tercera, concentrarse en la lógica (y ramas afines como la metodología de la ciencia), pues sería lo único que respondería con rigor a un discurso científico (ideal de la filosofía como ciencia estricta); la cuarta, hacer de la filosofía un género literario, sin más pretensiones conceptuales ni vocación sistemática; la quinta, decidirse de una vez por todas por declararse un discurso de segundo grado (*cf.* Gustavo Bueno), es decir, un discurso que reflexionaría sobre los materiales que proporcionan los discursos de primer orden (las diferentes ciencias y saberes de toda laya). De todas estas posibilidades hay conspicuos representantes que el lector sabrá localizar y formas institucionalizadas donde cristalizan. Asimismo, como *rara avis*, algunos intentos contemporáneos por repensarlo todo y dar con algún tipo de solución más satisfactoria (Alain Badiou, verbigracia¹⁹).

¹⁹Véanse, por ejemplo, *Manifeste pour la philosophie* (1989) y *Second manifeste pour la philosophie* (2010).



La biblioteca, otra vez

No puede ser este el lugar para resolver (?) tales cuestiones, porque lo que aquí nos interesa es otra cosa, relacionada pero otra. Después de todo lo único que pretendo es ordenar mi biblioteca de libros de ajedrez e introducir cierta racionalidad en ese *totum revolutum*. Cada uno de ellos es, por otra parte, relativamente independiente entre sí (aunque muchos de ellos se cruzan mediante el procedimiento de la cita textual, como *Los secretos de la estrategia moderna en ajedrez* de John Watson con *Mi sistema* de Nimzowitch o como el *Piense como un gran maestro* de Alexander Kotov con *Ajedrez de torneo (Zürich, 1953)* de David Bronstein, por ejemplo, pasándoles un poco como a las obras de Crisipo de Solos, que escribía sus libros con las citas de otros). El hecho de que estén relativamente juntos en las estanterías (mera relación de contigüidad) obedece además a criterios poco claros y algunos viajan en ocasiones de estas a otras, como si tuvieran vida propia. Por ejemplo, *Jouer et philosophe* de Colas Duflo (1997) a veces está por allí mismo y otras veces me lo encuentro al lado del *Homo ludens* de Johan Huizinga (1998) o del *Sobre el juego* de Javier Echeverría (1980); de la misma manera, la *Psicología del jugador de ajedrez* de Reuben Fine (1974) a menudo tarda en encontrarlo porque olvido que lo he colocado en la sección de psicoanálisis²⁰. Lo que esto sugiere es que hasta la propia unidad «Biblioteca de ajedrez» es problemática y me temo que puede generar consecuencias sobre las secciones en que he resuelto amontonarla, pues parece sostenerse sobre una unidad previa de la que ahora sospecho. Como no se consuela el que no quiere, acudo a Leibniz,

²⁰Quizá porque no quiero alejarlo del estudio pionero de Ernest Jones, 1931.



que de todo supo:

aquellos que ordenan una Biblioteca, a menudo no saben dónde colocar algunos libros, vacilando entre dos o tres lugares igualmente convenientes²¹.

Algunos ejemplos

Sin embargo, si ni siquiera soy capaz de alcanzar certidumbre en torno a esto, ¿cómo serlo para lograrla en torno a la relación entre el ajedrez y la filosofía? No es ya que el concepto de filosofía sea difuso, sino que la mirada sobre el ajedrez se me contamina de imprecisión. En estas circunstancias, ¿cómo hacer para proyectarse sobre el mismo?

Lo único que se me ocurre para salir del tal altercado es relatar brevemente algunos ejemplos (cuatro, por no cansar) de esas proyecciones llevadas a cabo por mí mismo, su sentido y a cuento de qué. De hecho, son asuntos que todavía están en fase de elaboración o que merecen una reconsideración.

***Excursus* lexicográfico**

En el verano del año 2010 asistí en Baeza (Jaén, España) a un curso de tecnificación en ajedrez en la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA). El principal ponente fue el gran maestro Francisco Vallejo Pons, ya por entonces el mejor jugador español. Al escribir estas líneas (octubre de 2022), compruebo que tiene actualmente una puntuación Elo de 2716 (más o menos la misma que tenía hace doce años), lo que le sitúa en el puesto 30.º del mundo. Mi aprovechamiento puramente ajedrecístico fue escaso pero a cambio

²¹G. W. Leibniz, 1977, Libro IV, cap. XXI.



descubrí que Vallejo utilizaba profusamente una jerga ajedrecística peculiar que no siempre comprendía. Cuando lo comenté con los compañeros del curso, me di cuenta de que también a ellos se les escapaban muchas expresiones, con ser jugadores fuertes o muy fuertes (maestros Fide, algunos con normas de maestro internacional, etc.). Como quiera que ello fuese aquello me dio la idea para armar un diccionario con estas expresiones que los ajedrecistas descubren²², manejan y les sirven para orientar (consciente o inconscientemente) la acción en las partidas. Muchas de estas eran muy conocidas, pero con otras se daba la curiosa circunstancia de que su denominación era absolutamente desconocida no solo por jugadores fuertes pero aficionados, sino incluso por los grandes maestros con los que entablaba relación de higos a brevas, lo que me llevó a preguntarme por la conveniencia incluso de mi propio trabajo, pues si la expresión no se conocía, ¿cómo podía servir para orientar la acción²³? El caso es, no obstante esta objeción, que a partir de mis lecturas, más o menos sistemáticas, fui recopilando multitud de ejemplos²⁴. De esta

²² «Cual si se tratara de obras filosóficas, algunas partidas señalan el descubrimiento de un concepto: será el de la cadena de peones, o el del par de alfiles, o el dominio del centro desde el *fianchetto* o el *Zugzwang* o simplemente la torre en séptima» (Echeverría, 1993).

²³La objeción es todavía mayor si tenemos en cuenta lo siguiente. No es solo que tal expresión se conozca o no, pues podría ocurrir que se posea el concepto (o el percepto) pero no el término, sino que el concepto no es capaz de decir el momento en que debe ser aplicado. Es más, esto es, *sensu stricto*, inenseñable (aun cuando se vaya aprendiendo). Figuras de este problema mayúsculo podemos encontrarlas en la *Crítica del Juicio* de Kant, al menos en la interpretación que de ello ha dado José Luis Pardo (cfr. 2004, pp. 103-104).

²⁴En esta tarea (inconclusa) conté con la ayuda de mi querido amigo José Manuel Villar. Más tarde conocí a Francisco José Fernández Barrera,



manera, expresiones poco conocidas como tacticismos del tipo de la «picadura del escorpión» (Fischer), consideraciones heurísticas como el «principio de Znosko-Borovsky» o la «directriz de Minev», maniobras como el «lanzamiento» (Tal) o la «ampliación» (Aagaard), incluso denominaciones tan enigmáticas como «puntos muertos» o «vibración del tablero» (ambas del genial Tartakower). Al mismo tiempo, algunas mucho más divulgadas como «caballo de Pillsbury», «pedir explicaciones al alfil», «fantasma/centinela» (Nimzowitch), «matar el color» o «Regla de McDonald». No es el lugar para referenciar todo este trabajo, pero de muestra del mismo sirva el botón siguiente.

Supongamos que queremos averiguar la razón de que al Caballo de Dama blanco se lo denomine el *caballo perezoso*. Supongamos que averiguamos que es una denominación que empleaba a menudo el gran maestro David Bronstein. A partir de esas comparencias, intentemos saber a qué se refería. Mediante la misma se pretendía insistir en las dificultades de desarrollo que esta pieza tiene en algunas aperturas, preferentemente abiertas, aunque no siempre. Estas dificultades tienen que ver con dar con el momento óptimo para ocupar su destino ideal, es decir, la casilla d5 a partir de la casilla c3 (como en la partida Bronstein vs. Kaem, Campeonato de Ucrania, 1939, donde se optimizó tal maniobra). De hecho, a propósito de un gambito de rey que jugó contra Ilya Kan en el Campeonato de la URSS de 1945, Bronstein dice explícitamente: «la aparición del caballo perezoso sirve para mantener incierta la

talentísimo jugador semirretirado y reflexivo como pocos, y discutí con él algunas de las entradas. Me obligó a perfilarlas mejor y a prestar atención a otras que había descuidado.



posición»²⁵. *Testis unus, testis nullus*, así que sigamos buscando. Aquí va otra. El propio Bronstein, jugando con negras contra una apertura inglesa (A13), planteada por S. Palatnik (Campeonato de la URSS, Tiflis, 1973), comenta tras las siguiente jugadas: 1. c4-c6 2. Cf3-d5 3. g3-d4: «intentan retrasar el desarrollo del caballo perezoso de b1»²⁶. Consideraciones parecidas están detrás de algunos comentarios suyos en torno a la variante abierta de la Ruy López, en este caso jugando contra Korchnoi (Campeonato de la URSS por equipos, Leningrado, 1962). Por último, en alguna ocasión hemos comprobado que también llamaba *perezoso* al Caballo de Dama negro, aunque por causa de un desperezamiento apresurado que se produce en una variante de la defensa francesa tras 1. e4-e6 2. d4-d5 3. Cd2-Cc6 (*cfr.* Bronstein, vs. Szabo, Torneo interzonal, Saltsjobaden, 1948), movimiento que Bronstein aprovechaba para condenar.

En cuanto al origen de la expresión, hemos encontrado un precedente que probablemente tenga su origen en Alekhine. En efecto, comentándose la famosa partida Capablanca vs. Marshall (Nueva York, 1918), en razón de la jugada 32.^a de las blancas, se dice entre exclamaciones: «¡Un poco perezoso ha resultado este Caballo, pero todavía llega a tiempo para cumplir su deber!»²⁷. A mi juicio, esto indica que esta impresión de pereza se encontraba latente por la época. Si Bronstein pudo saber algo de todo ello, lo desconozco, pero no sería extraño que le hubiera llegado noticia de que, a propósito de su partida con Lilienthal (Moscú, 1944), en este

²⁵Bronstein, 1973.

²⁶Bronstein & Fürstenberg, 1999, p. 227. Otra mención parecida en la página 51.

²⁷Aguilera & Pérez (bajo la dirección de A. Alekhine), 1984, vol. II, p. 36.



misma obra (dirigida por Alekhine) se diga: «Un caballo perezoso para entrar en la lucha, pero que sabe hacerlo en el momento más adecuado y eficaz»²⁸.



Posición tras 32.Cxc3

Capablanca vs Marshall (Nueva York, 1918)

Excursus lógico

Es sabido que el ajedrez suele ser utilizado como metáfora a la hora de dar cuenta de la naturaleza de los sistemas formales. El asunto ha sido estudiado y se pueden confirmar rastros de esos usos en Kant, en Frege, así como en matemáticos de la época como Thomae y Heine, incluso Husserl²⁹. El recurso se extendió y generalizó, por lo que no es difícil encontrarla en conocidos manuales de lógica

²⁸Aguilera & Pérez (bajo la dirección de A. Alekhine), vol. II., p. 126.

²⁹Cfr. Fernández, 2010, pp. 189 y ss.



como el de Manuel Sacristán o Alfredo Deaño, pero también en alguna obra de Javier de Lorenzo o en *El teorema de Gödel* de Nagel & Newman, entre muchas otras³⁰. La idea es relativamente simple. Piezas y casillas serían los signos elementales de un cálculo; las posiciones iniciales, los axiomas; las subsiguientes, teoremas; las reglas del juego, las reglas de inferencia o deducción.



Juegan blancas y dan mate en cuatro jugadas

En este sentido, el famoso problema de Lord Dunsany suele ser una piedra de toque. No es casualidad que tal delicadeza haya llamado la atención de algún filósofo³¹, pues, al trastrocarse completamente las piezas (en verdad, el trastrueque afecta también a la forma convencional de presentar un tablero), se volvía incomprensible su resolución, dado que tendía a tomarse como axioma lo que solo era

³⁰Cfr. Sánchez-Mazas, 1953, pp. 184-191.

³¹Cfr. Sorensen, 2007, pp. 101-102.



teorema, cuando desde el punto de vista de las reglas de inferencia (es más, desde ningún punto de vista) no había nada extraño.

Pues bien, se suele admitir que un sistema formal tiene tres características: consistencia, decidibilidad y completitud. Si nos tomamos en serio la metáfora del ajedrez en este contexto, entonces cabría investigar si el juego del ajedrez es consistente, decidible y completo. En otras palabras, habría que demostrar que el normal desarrollo del juego no genera inconsistencias, es decir, que el conjunto de las jugadas es consistente o que no genera contradicciones. Con un ejemplo: que si estamos dando jaque al rey contrario entonces no pueda ser al mismo tiempo que no lo estemos dando (por eso mover sin atender al jaque es imposible). En cuanto a la decidibilidad, tiene que ver con que dispongamos de un procedimiento finito para justificar cualquier posición a partir de las reglas del juego (y de ahí que cuando un caballo da un salto excesivo, queriendo o sin querer, percibamos inmediatamente lo injustificado de la posición resultante)³². Por último, la completitud haría referencia a que para cada posición concreta del juego o bien se puede demostrar que es un teorema o bien que no lo es. El juego sería incompleto si nos encontráramos con una posición con la que no hubiera manera ni de demostrar que es legal ni que no lo es. Para admitirla dentro del sistema tendríamos que convertirla en axioma, con el peligro de que más adelante nos encontráramos con otra posición que a su vez habría que convertir en axioma.

³² Este es el sentido de muchos de los acertijos que relata Raymond Smullyan en sus libros, verbigracia, *Juegos y problemas de ajedrez para Sherlock Holmes*, 1986.



Excursus pedagógico

Las virtudes pedagógicas del ajedrez no dejan de ser alabadas en estos últimos tiempos. Se sostienen sobre un preliminar: la noción de *transferencia*. Con ella se quiere justificar las aplicaciones del juego en la educación. La cosa ha resultado tan exitosa que numerosas derivaciones han surgido a partir de este mismo tronco (ajedrez terapéutico, ajedrez social, etc.). Se han señalado beneficios y virtudes varios que se han convertido en una suerte de panacea que pocos se atreven a discutir³³, aun cuando podamos recordar opiniones en sentido contrario de Benito Jerónimo Feijoo, Miguel de Unamuno o Santiago Ramón y Cajal. En cualquier caso, con la noción de transferencia se pretende defender que las habilidades, competencias y saberes en general que la práctica del ajedrez proporciona redundarían provechosamente en ámbitos alejados de esta: competencia lingüística, matemática, personal y social, ciudadana, digital, sin que debamos esperar mucho para que también quede demostrado que redundan beneficios sobre una competencia emprendedora³⁴ y (¿por qué no?) otra ecológica o medioambiental³⁵. Con independencia del esfuerzo y tesón que muchos están efectuando al respecto, la duda que no obstante todo

³³El más beligerante en este sentido es el maestro internacional y psicólogo suizo Fernand Gobet. Véase la entrevista incluida en el libro de Leontxo García, *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*, 2013.

³⁴Como texto que podría remar en este sentido, el de Miguel Illescas, *Jaque mate (Estrategias ganadoras para tu negocio)*, 2012. Mucho menos interés tiene el de Enrique Cobos Urbina, *Zugzwang: ¿quién mueve? (Lo que el ajedrez aporta a la comunicación de crisis)*, 2012.

³⁵Si a alguno le parece exagerada la cosa, hago saber que el VI Congreso Internacional Expochess (2021) llevaba por título «Ajedrez y valores medioambientales».



ello me suscita es que la naturaleza del juego del ajedrez se ve afectada por estos voluntariosos intentos. No es solo que la estructura psíquica del jugador de ajedrez, al decir de Reuben Fine, sea «sádico-anal» (cuestión en la que no sería demasiado conveniente insistir) o que haya evidentes recompensas libidinosas (a menudo difíciles de gestionar), sino que la naturaleza agonística del juego, por aprovechar la caracterización de Roger Caillois³⁶, se borra por completo. Este borrado bienintencionado se produce porque es preciso eliminar de la dimensión educativa todo lo que involucre competición, es decir, violencia y sometimiento, aun cuando sea una violencia simbólica, es decir, ejercida sobre signos (las piezas del ajedrez). No puedo dejar de pensar que proyectarse así sobre un ajedrez obliterado no puede sino falsear el juego y sus posibilidades, por muy buenas razones que se aduzcan. Casi se podría decir que se lo traslada desde lo agónico (*Agon*) hacia lo mimético (*Mimicry*), esto es, en vez de que cada conciencia busque la muerte de la otra, que diría brutalmente Hegel, convertir a los jugadores en representantes de un papel previamente estipulado en aras de una colaboración: en vez de jugar al ajedrez *jugar a jugar al ajedrez*. En este sentido, decía Rafael Sanchez Ferlosio con sarcasmo que no acertaba a comprender por qué no se promocionaba el juego de la oca en los colegios («de oca a oca y tiro porque me toca»), pues no dejaba de ser una «bellísima alegoría del camino del alma hacia la salvación»³⁷, cosa que no se puede decir del parchís (y, *a fortiori*, del ajedrez) por su antagonismo feroz y su lucha despiadada. Pero quizá lo importante no sea eso, sino el que se vulnere la noción misma de *juego*, pues deja de tener su

³⁶Cfr. Caillois, 1967.

³⁷Cfr. Sánchez Ferlosio, 2015.



finalidad en sí mismo y por tanto deja de ser un espacio (y un tiempo) de libertad (la que se deriva de someterse voluntariamente a ciertas reglas) para pasar a ser otra cosa, conveniente y oportuna, provechosa tal vez, pero otra cosa.

Excursus lingüístico

Si la metáfora del ajedrez aplicada a los sistemas formales fue eminentemente exitosa, algo parecido puede decirse de esta aplicada al lenguaje³⁸, aunque en cierto sentido los lingüistas se han mostrado algo más reacios (que los lógicos) a aceptar del todo la sugerencia de Ferdinand de Saussure, que es quien la invocó en su *Cours de linguistique générale* (1916) para quitarse de encima entre otras cosas las representaciones organicistas (la lengua como organismo) con que solía ilustrarse tal cuestión a finales del siglo XIX y principios del XX. Pero, dejando de lado ahora esto, cabe ensayar otra vez una proyección. Cabe preguntarse por ejemplo cuál es la unidad mínima ajedrecística (por analogía con fonemas y monemas) y si hay otras unidades por encima. La primera cuestión parece fácil de responder. La unidad mínima sería la jugada (aunque en la jerga ajedrecística se habla a veces de *media jugada*, entendiéndose que la jugada estaría compuesta de dos medias jugadas, la que correspondería al movimiento del jugador que lleva blancas y la del de negras, pero da la impresión de que es una cuestión contaminada por la necesidad de ordenar los movimientos de la partida).

³⁸Cfr. Fernández, 2022, pp. 167-183.



Juegan blancas y dan mate en media jugada

Es muy curioso cómo algunos problemas de ajedrez juegan con esta imposibilidad de ir más abajo de esta unidad mínima. En el diagrama se comprueba que la solución del problema pasa por que a las blancas solo les resta completar el enroque largo (0-0-0), es decir, el rey blanco se encontraba en la casilla e1 y falta colocar la torre blanca en d1. Jaque mate (#). No es que sea mate en media jugada, como dice el enunciado del problema, sino que se ha dividido en dos de manera ilegítima, tal vez porque no se comprenda que las condiciones de realización de la jugada nada tienen que ver con su significación ajedrecística. Problemas parecidos se encuentran con lances del tipo de la captura al paso o de la coronación, pues los problemistas se aprovechan con ingenio de las duplicidades materiales (las condiciones de la realización) que encuentran al efectuar la jugada correspondiente

Mayor importancia teórica tiene averiguar si se pueden encontrar unidades superiores y de qué clase. Algo análogo a lo que serían sintagmas o a frases (o palabras, desde otro punto de vista, *pace*



Wittgenstein). Los posibles candidatos deberían poder ser aislados, esto es, aislar por ejemplo un conjunto de jugadas para configurar un patrón del tipo del *fianchetto* o una «estructura de Carlsbad» o un «muro de piedra» o, desde otro punto de vista, para efectuar una combinación cualquiera (*petite combinaison*, llamaba Capablanca a las secuencias que buscaban una ventaja posicional o estratégica y *grande combinaison* a las que buscaban dar jaque mate), construir una configuración predeterminada («pistola de Alekhine»: es decir, dos torres por delante de la dama sobre una columna cuando el objeto de ataque no es el rey) o entrar en un final técnico del tipo torre y peón contra torre («el puente de Lucena» para ganar o la «posición de Philidor» para empatar o entablar).



Pistola de Alekhine

Alekhine vs. Nimzowitch, San Remo, 1930

Sin embargo, a menudo las dificultades para conseguir aislar estas secuencias de jugadas son enormes. Básicamente por dos razones. La primera, porque son dos los jugadores, por lo que las pretendidas



unidades sintagmáticas o frasísticas no pueden emanciparse de las respuestas del rival. ¿No declaraba Alexander Alekhine su frustración porque tenía necesariamente que contar con su rival para poder llevar a cabo sus combinaciones? ¿No decía Mikhail Tal que él solo era coautor de sus partidas? La segunda, porque no siempre es fácil saber ni dónde empieza ni dónde acaba tal presunta unidad. Mi amigo Pedro Redondo Reyes³⁹ suele decir, entre veras y burlas, pero es que no le falta razón, que la partida Rubinstein vs. Schlechter (San Sebastián, 1912), un glorioso gambito de dama rehusado (D41), constituye una sola unidad sintáctica que empieza en 1.d4 y acaba en 39. Rg6, es decir, una unidad que incluiría la partida entera. El triunfo hipotáctico.

De hecho, hay muchos más problemas adheridos de los que no se puede sino avisar. Solo mencionaré uno. Por ejemplo, Miguel Sánchez-Mazas se daba cuenta de que la linealidad unidimensional del lenguaje (sonido tras sonido) chocaba con juegos bidimensionales como el ajedrez o el álgebra (aunque no, curiosamente, el juego de la oca) o la escritura musical, de tal forma que, por continuar porfiando en la metáfora ajedrecística aplicada al lenguaje, especulaba incluso con un ajedrez lineal, convirtiendo lo temporal del lenguaje en una sola dimensión espacial:

Así, por ejemplo, sería un juego de niños transformar las reglas del ajedrez, de manera que éste pudiera jugarse no ya en un tablero de 8 por 8 casillas, sino sobre una larga cinta de 64 casillas colocadas unas detrás de otras, en la que los sucesivos segmentos de ocho casillas cada uno correspondientes a las antiguas filas del tablero (y

³⁹En un reciente trabajo suyo, las consideraciones lingüístico-ajedrecísticas están a la orden del día (*cf.* Redondo Reyes, 2022).



que llamaremos «octavas») figuran alineados.⁴⁰

La penosidad del juego resultante, en el sentido de que confuso y difícil de jugar, como reconoce el propio autor, le llevaba a admirarse de cómo los lenguajes naturales eran capaces de administrar su complejidad (para la que entiende que harían falta varias dimensiones⁴¹) en una única dimensión. En cualquier caso, nada encuentro aquí que me haga ver que podríamos contemplar unidades mayores que la de la jugada.

Así las cosas, especulo por mi parte con que tales unidades no serían propiamente lingüísticas, sino más bien discursivas (valga en lo que valga esta distinción), es decir, del tipo del párrafo, del epígrafe, del capítulo (¿no dividen convencionalmente los ajedrecistas las partidas en apertura, medio juego y final?⁴²), pero resulta que tales divisiones son difusas como pocas y no hay manera, o al menos yo no la conozco, de alcanzar un mínimo de precisión al manejarlas. Por otro lado, no deja de torturarme no ser capaz de explicarme la intuición que algunos jugadores (Reti ⁴³ , Kasparov ⁴⁴) han manifestado en el sentido de que aprender a jugar al ajedrez es como adentrarse en un idioma extranjero (sí, ¿pero qué es lo que se aprende exactamente?). Esta claro que están reconociendo significados a la par que la forma de emplearlos. Por eso algunos

⁴⁰Sánchez-Mazas, 1966.

⁴¹«Sin embargo, hay razones para sospechar que eso es precisamente lo que realizan todos los días los lenguajes naturales, traduciendo a forma lineal superficial estructuras profundas que son pluridimensionales» (*ibidem*).

⁴²Algunos teóricos han llamado la atención sobre una posibilidad: la de una fase entre el medio juego y el final. *Cfr.* Razuvaiev & Nesis, 1997.

⁴³*Cfr.* Reti, 1982, p. 161.

⁴⁴*Cfr.* Kasparov, 1990. p. 29.



hablan de palabras ajedrecísticas (Kühnmund ⁴⁵, incluso de *morfemas*) y hasta contabilizan el monto total que un gran maestro manejaría: unas cincuenta mil, que se dice pronto.

Quod nihil scitur

Todas estas especulaciones me llevaron su tiempo en su momento. Disfruté reflexionando sobre ellas y ahondando en posibles soluciones. Al traerlas otra vez aquí no he podido sino volver a experimentar la relevancia de estos problemas así como mi poca sagacidad para resolverlos, pues algunas se quedaron en el camino y otras se volvieron solo promesas. No obstante, mi objetivo aquí es otro, porque de algo estoy seguro. Nunca me preocupó lo más mínimo el lugar desde el que ejercía mi pobre pensamiento. Por decirlo así, la magnitud de los problemas se imponía a su relevancia filosófica. Me parecía, además, que la honradez intelectual consistía en desentrañar algo, se consiguiera o no, y no tanto la honra del lugar desde el que se realizaba tal operación. En otras palabras, cuando me empecé a ocupar de ellos, lo último en lo que pensaba era en si constituían problemas específicamente filosóficos o sencillamente problemas. Problemas, en todo caso, que me obligaron a hacerme con conocimientos de tipo lexicográfico, lógico o metamatemático, pedagógico, lingüístico, entre otros muchos (jurídico⁴⁶, artístico⁴⁷, incluso biológico⁴⁸) que el venero inagotable del ajedrez exige y que aquí se han dejado provisionalmente al margen. En este sentido, conozco pocos asuntos que permitan un tratamiento conspectivo de tal calibre. Así las cosas, lo importante

⁴⁵Cfr. Pachman & Kühnmund, 1982, p. 84.

⁴⁶Cfr. Perán Quesada, 2018.

⁴⁷Cfr. Williams, 2001.

⁴⁸Cfr. Corzo Suárez & Paredes Olay, 2000.



no es que la filosofía tenga algo que decir algo al respecto del ajedrez, es que el ajedrez puede ayudar a la filosofía a ponerse en claro. Sobre esta inversión paradójica es preciso enroscarse. En mi caso, como a fin de cuentas no he renunciado del todo a la vieja metáfora del océano con que Leibniz intentaba convencer de la continuidad de los saberes⁴⁹, esta capacidad que el ajedrez tiene para proyectarse sobre tal cantidad de ámbitos no puede dejar de recordarme tal exigencia. Me permite soñar con una continuidad y unos vínculos que en otros lugares resulta sumamente dificultoso encontrar. Me permite asimismo desalojarlo de su dimensión metafórica (cosa que el pentatlón de los antiguos seguía siendo) y tomarlo verdaderamente en serio, pues tomando en serio a este tomo en serio también a esta. Claro está que la seriedad de un juego, es cierto, pero no estaría de más recordar en este sentido algo que Ortega y Gasset refirió alguna vez; a saber: lo que Platón mencionaba en el último de sus libros:

*Léase a Platón en las Leyes (página 820 c-d), por tanto, cuando al fin de su larga vida, espuma su inmensa experiencia filosófica y científica: «¡Quién sabe! Tal vez el ajedrez (πεττεία) y las ciencias no son cosas diferentes».*⁵⁰

⁴⁹Cfr. Fernández, 1998, *passim*.

⁵⁰Ortega y Gasset, 2021, p. 352. Que Ortega traduzca *πεττεία* por ajedrez es tan incorrecto como significativo. De hecho, en la vieja edición de Paulino Garagorri de este mismo libro se lee «chaqueto» (un juego de tablero de estrategia) en vez de ajedrez (cfr. Ortega y Gasset, 1979, p. 312). Es de sospechar que Ortega tenía en mente estas palabras de Leibniz: «Me siento inclinado a creer que los antiguos griegos y romanos



En resolución, que si aquí hay algo de filosofía, si a lo largo de estas páginas algo relativo a la filosofía ha tenido lugar, tal cosa habrá ocurrido porque no se sabía que se estaba haciendo.

Bibliografía

- R. Aguilera & F. J. Pérez (bajo la dirección de A. Alekhine) (1984). *Ajedrez hipermoderno*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2 vols.
- René Alladaye (2005). *Petite philosophie du joueur d'échecs*, Cahors, Milan.
- Aristóteles (1990). *Retórica*, edición de Quintín Racionero, Madrid, Gredos.
- Fernando Arrabal (1994). *Crónicas de ajedrez*, traducción de C. Feliu & G. Fraga, Barcelona, Alta Fulla.
- Alain Badiou (1989). *Manifeste pour la philosophie*, Paris, Seuil.
- Alain Badiou (2010). *Second manifeste pour la philosophie*, Paris, Flammarion.
- Lars Bo Hansen (2007). *Fundamentos de la estrategia ajedrecística (Aplicación de los métodos de negocios al ajedrez)*, traducción de Antonio Gude, Madrid, La Casa del ajedrez.
- E. Bonsdorff, K. Fabel & O. Riihimaa (1974). *Ajedrez y*

tuvieron un cierto juego real, pero no parece que fuera similar al ajedrez, que procede de Oriente, quizá después» (Leibniz, 1997, p. 439).



Matemáticas, traducción de A. Puig, Barcelona, Martínez Roca.

- Émile Borel (1921). «La théorie du jeu et les équations intégrales à noyau symétrique gauche», *Comptes rendus des séances de l'Académie des Sciences*, Juillet-Décembre, tome 173, pp. 1304-1308.
- David Bronstein (1973). *200 partidas abiertas*, traducción de A. Puig, Barcelona, Editorial Martínez Roca.
- David Bronstein & Tom Fürstenberg (1999). *El aprendiz de brujo*, traducción de K. D. Haines & F. M.^a Pérez Ramos, Madrid, Editorial Paidotribo.
- José Brunet y Bellet (2005). *El ajedrez. Investigaciones sobre su origen*, Barcelona, Editorial Hispano Europea, 2005 (edición facsimilar de la de 1890).
- Roger Caillois (1967). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- Ricardo Calvo (1997). *Lucena: la evasión en ajedrez del converso Calisto*, prólogo de Fernando Arrabal, Ciudad Real, Perea ediciones.
- Ernesto Castro (2022). *¡El gran Pan ha muerto! Palimpsestos todológicos*, Valencia, La Caja Books.
- Jacobo de Cessolis (2006). *El juego del ajedrez*, edición de M.-J. Lemarchand, Madrid, Siruela.
- William Cluley (1857). *The philosophy of chess* Londres, Kessinger Pub, edición facsimilar.



- Enrique Cobos Urbina (2012). *Zugzwang: ¿quién mueve? (Lo que el ajedrez aporta a la comunicación de crisis)*, Pamplona, Ediciones Eunate.
- Raúl Corzo Suárez & Francisco Javier Paredes Olay (2000). «Algoritmos genéticos: la evolución como modelo matemático», *Suma*, 35, pp. 15-20.
- Jacques Dextreit & Norbert Engel (1984). *Jeu d'échecs et sciences humaine*, Paris, Payot.
- Colas Duflo (1997). *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.
- Javier Echeverría (1980). *Sobre el juego*, Madrid, Taurus.
- Javier Echeverría (1993). «El ajedrez, por escrito», *Arc Voltaic*, 20, pp. 9-10.
- Mariano Ezcurra Gonzalvo (1950). *Filosofía del ajedrez*, prólogo del Dr. Rey Ardid, Zaragoza, Tip. La Académica.
- Francisco J. Fernández (1998). *El filósofo del océano*, presentación de Javier Echeverría, epílogo de Isabel Balza, Irún, Iralka.
- Francisco J. Fernández (2010). *El ajedrez de la filosofía*, Madrid, Plaza y Valdés.
- Francisco J. Fernández (2022). «El ajedrez de la lengua», incluido en *El resto de la idea*, Almería, Círculo rojo, pp. 167-183.
- Francisco J. Fernández (2024). *El fantasma de la déixis*, presentación de Jon Baltza, Marbella, Algorfa.
- Francisco J. Fernández (2025). *El banquete de los*



atrabiliarios, presentación de Vicente Serrano, Madrid, Plaza y Valdés.

- Joaquín Fernández Amigo (2016). *Las transversalidades del ajedrez*, Balaguer, Balagium Editors.
- Reuben Fine (1974). *Psicología del jugador de ajedrez*, traducción de I. Gaos, Barcelona, Martínez Roca.
- Leontxo García (2013). *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*, prólogo de José Antonio Marina, Barcelona, Editorial Critica.
- Agustín García Calvo (1990). «Sugerencias del lenguaje escrito de reseña de partidas de ajedrez para ciertas cuestiones emprácticas y sintácticas», incluido en *Hablando de lo que habla. (Estudios de lenguaje)*, Madrid, Lucina, pp. 186-191.
- Ferrán García Garrido (2001). *Educando desde el ajedrez*, Barcelona, Editorial Paidotribo.
- José Antonio Garzón (2015). *El ajedrez del Virrey*, Valencia, Alemar editors.
- Joseph Harold Greenberg (1971). «Is language like a chess game?», incluido en *Language, Culture and Communication. Essays*, Stanford University Press, pp. 330-362.
- Joseph Huizinga (1998). *Homo ludens*, traducción de E. Ímaz, Madrid, Alianza Editorial.
- Miguel Illescas (2012). *Jaque mate (Estrategias ganadoras para tu negocio)*, Barcelona, Alienta Editorial.



- Ernest Jones (1931). «The problem of Paul Morphy. A contribution to the Psycho-Analysis of chess», *The International Journal of Psycho-Analysis*, vol. XII, January.
- Kant (2014). *Crítica de la razón pura*, edición de Pedro Ribas, estudio introductorio de José Luis Villacañas, Madrid, Barcelona, RBA.
- Garry Kasparov (1990). *Desafío sin límites*, traducción de F. V. Hevia, Madrid, Cúbicas.
- Garry Kasparov (2007). *Cómo la vida imita al ajedrez*, Madrid, Editorial Debate.
- Nikolai Krogius (1971). *La psicología en ajedrez*, traducción de A. Puig, Barcelona, Martínez Roca.
- G. W. Leibniz (1977). *Nuevos ensayos sobre el entendimiento humano*, edición de Javier Echeverría, Madrid, Editora Nacional.
- G. W. Leibniz (1997). «Nota sobre algunos juegos y en particular sobre un juego chino, sobre la diferencia entre el ajedrez y los ladrúnculos y sobre un juego naval de nuevo» (1710), *Antología*, edición de Javier Echeverría, Barcelona, Círculo de Lectores, pp. 437-442.
- Ezequiel Martínez Estrada (2008). *Filosofía del ajedrez*, estudio preliminar de T. Alfieri, Buenos Aires, Ediciones Biblioteca Nacional.
- José Ortega y Gasset (1979). *La idea de principio en Leibniz y la evolución de la teoría deductiva*, Madrid, Alianza Editorial, sexta edición.



- José Ortega y Gasset (2021). *La idea de principio en Leibniz y la evolución de la teoría deductiva* edición ampliada a cargo de Javier Echeverría, Madrid, CSIC, segunda edición revisada.
- Ludek Pachman & Vas I. Kühnmund (1982). *Ajedrez y computadoras*, traducción de J. A. Bravo, Barcelona, Martínez Roca.
- José Luis Pardo (2004). *La regla del juego. Sobre la dificultad de aprender filosofía*, Barcelona, Círculo de Lectores.
- Salvador Perán Quesada (2018), «La paradoja de Capablanca y las fuentes del Derecho», *Revista de la Facultad de Derecho* (Montevideo), n.º45.
- Platón (1985). *Diálogos socráticos*, edición, introducción y notas de Agustín García Calvo, Estella, Salvat.
- Diego Rasskin Gutman (2005). *Metáforas de ajedrez. La mente humana y la inteligencia artificial*, prólogo de Jorge Wagensberg, Madrid, La Casa del Ajedrez.
- Y. Razuvaiev & G. Nesis (1997). *El paso al final*, traducción de A. Villa, Madrid, Editorial Fundamentos.
- Pedro Redondo Reyes (2008). «El ajedrez», incluido en *Aproximaciones. Microensayos lúdicos de literatura comparada*, Barcelona, Paralelo Sur, pp. 259-279.
- Pedro Redondo Reyes (2022). *Minima philologica. Hacia una fundamentación filosófica de la filología clásica*, prefacio de Francisco J. Fernández, Murcia, Edit.um.
- Ricardo Reti (1982). *Los grandes maestros del tablero*, traducción de Julio Ganzo, Madrid, Editorial Fundamentos.



- Rafael Sánchez Ferlosio (1981). *Las semanas del jardín*, Madrid, Alianza.
- Rafael Sánchez Ferlosio (2015). *Campo de retamas. Pecios reunidos*, Barcelona, Random House.
- Miguel Sánchez-Mazas (1953). «Sobre el problema matemático del ajedrez», *Theoria*, n.º 3-4, pp. 184-191.
- Miguel Sánchez-Mazas (1966). «Lenguaje y matemática», *ABC*, 30 de enero de 1966.
- Josef Seifert (1989). *Schachphilosophie: ein Buch für Schachspieler, Philosophen und «normale» Leute*, Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Claude E. Shannon (1950). «Programming a Computer for Playing Chess», *Philosophical Magazine*, ser. 7, vol. 41, n.º 314, march.
- Raymond Smullyan (1986). *Juegos y problemas de ajedrez para Sherlock Holmes*, traducción de E. B. Casals, Barcelona, Gedisa.
- Roy Sorensen (2007). *Breve historia de la paradoja. La filosofía y los laberintos de la mente*, traducción de A. E. Álvarez y R. Orsi, Barcelona, Tusquets.
- George Steiner (2004). *Campos de fuerza*, traducción de M. Martínez-Lage, Madrid, La Fábrica.
- Hugo Vargas (2015). *Fianchetto (El ajedrez considerado como una de las bellas artes)*, Madrid, Editorial Trama.
- VV. AA. (1998). *Échiquiers d'encre. Le Jeu d'échecs et les*



Lettres (XIX-XX s.), dir. de Jacques Berchtold, prólogo de G. Steiner, Genève, Librairie Droz.

- VV. AA. (2005). *Cuentos de ajedrez. Alrededor de un tablero*, prólogo de Juan Pedro Aparicio, selección y comentario de partidas de David Vivancos Allepuz, Madrid, Editorial Páginas de espuma, 2005.
- VV.AA. (2008). *Philosophy looks at chess*, ed. de B. Hale, Chicago, La Salle Open Court Pub.
- Thierry Wendling (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF.
- Ernst Zermelo (1913). «Über eine Anwendung der Mengenlehre auf die Theorie des Schachspiels», *Proc. Fifth Congress Mathematicians* (Cambridge, 1912), University Press, pp. 501-504.
- Gareth Williams (2001). *Jaque mate. El ajedrez: historia e iconografía de una pasión*, traducción de Carlos del Valle, Barcelona, Grijalbo.



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](#).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

ANTROPOLOGÍA BIOLÓGICA DEL AJEDREZ: PROTOHISTORIA, ESTÉTICA Y CEREBRO

Diego Rasskin Gutman

Grupo de investigación de Biología Teórica

Instituto Cavanilles de Biodiversidad y Biología Evolutiva

Universidad de Valencia

diego.rasskin@uv.es

Noviembre 2024

Aún soy víctima del ajedrez. Posee toda la belleza del arte y mucho más.

Marcel Duchamp

Resumen

El origen de los juegos de mesa puede interpretarse como herederos de ciertas experiencias estéticas a partir de prácticas ancestrales para la comprensión de los fenómenos naturales. En este contexto, el ajedrez posee elementos que lo permite analizar dentro de un marco que evalúe aquello que es bello y aquello que es sublime en su esfera de influencia. En primer lugar, veremos a los juegos de mesa como espejos de las narrativas míticas, en dónde las piezas –



empujadas por la mano del jugador—, son héroes en busca de un destino; en segundo lugar, veremos el origen de los juegos y la geometría de los tableros y su relación con el “círculo mágico”, sus ritos ancestrales y la experiencia estética; finalizaremos con los elementos que caracterizan la experiencia estética del ajedrez así como los procesos cognitivos y la actividad cerebral que los caracteriza.

Summary

The origin of board games can be interpreted as heirs of certain aesthetic experiences from ancestral practices for understanding natural phenomena. In this context, chess has elements that allow it to be analyzed within a framework that evaluates that which is beautiful and that which is sublime in its sphere of influence. First, we will see board games as mirrors of mythical narratives, where the pieces – pushed by the player's hand – are heroes in search of a destiny; second, we will see the origin of the games and the geometry of the boards and their relationship with the "magic circle", their ancestral rites and the aesthetic experience; we will finish with the elements that characterize the aesthetic experience of chess as well as the cognitive processes and brain activity that characterize them.

Palabras clave: experiencia estética, juegos de mesa, ajedrez, biología, procesos cognitivos, cerebro

Keywords: aesthetic experience, board games, chess, biology, cognitive processes, brain.



Ajedrez, viajes y narrativas ancestrales

Todo juego de mesa representa un viaje. Este viaje es un reflejo de la búsqueda pasada para conocer el mundo, una reestructuración y transformación del mito ancestral de búsqueda y empoderamiento (Campbell, 1948; Campbell, 2019) que se encuentra de manera implícita o explícita en las narrativas de todos los mitos ancestrales: héroes que deben atravesar pruebas peligrosas para conseguir algún tipo de recompensa al final de un camino. Estos mitos ofrecen ideas acerca de la naturaleza y su relación con la experiencia humana, incluyendo los orígenes de ambas, y se han ido recreando continuamente en todas las sociedades, convertidos en ocasiones en dogmas de fe con sus "héroes" sagrados o en aventuras fantásticas, con héroes como el semidiós Gilgamesh o el marino Simbad. Los juegos de mesa se posicionaron en un punto intermedio entre lo mágico/religioso y lo mítico/fantástico (para Benveniste una "inversión" de lo sagrado y para Agamben, una profanación; Agamben, 2005, p. 100) evidenciando, a veces de manera directa y a veces de manera totalmente velada su relación con esas narrativas. De este modo, hay juegos en donde el viaje mitológico de iniciación, de superación o de crecimiento resulta evidente, como en el juego de la oca, cuyo reflejo en la antigüedad podemos encontrarlo en el *mehen* del antiguo Egipto (Crist *et al.*, 2016) o como en el *senet* (ambos presentes al menos en la tercera dinastía egipcia, por lo que se puede suponer que tienen aproximadamente unos cinco mil años). En este último juego, la pieza representaba el alma del jugador en su viaje hacia el mundo de los muertos (Crist, 2019). En otros juegos el viaje queda relegado a un segundo plano, asomándose aún en algunos aspectos, pero favoreciéndose otros elementos como el de la contienda. Es el caso del ajedrez; cuyas piezas mueven de unas casillas a otras de tal modo que, aunque



cada una de ellas inicia un viaje individual, este queda mediatizado por el objetivo del juego, que es hacer jaque mate al Rey contrario.

La ficha de un juego como el de la oca (que representa al jugador transfigurado en héroe, trascendiendo la propia realidad del jugador) avanza empujada por el destino encapsulado en la tirada de los dados hacia el final de su camino por casillas en donde acechan múltiples peligros (que no son sino variaciones sobre las sirenas de la Odisea, el ave Roc de los viajes de Simbad o el temible lobo de Caperucita Roja; Figura 1a, 1c). Por su parte, el viaje individual de toda pieza de ajedrez queda relegado a un plano anecdótico porque todo responde a un plan coordinado para llegar a dar el jaque mate final. Hay ejemplos, sin embargo, en que estos viajes individuales resultan totalmente cruciales para el desenlace final de la partida, como el famoso caso de la partida jugada en 1991 en Tilburg entre Nigel Short y Jan Timman, en donde el Rey blanco inicia un viaje desde la casilla g1 hasta la casilla h6 que resulta determinante (las casillas de un tablero moderno de ajedrez se identifican con un sistema cartesiano donde las columnas representan con letras, a-h, y las filas se numeran del 1 a 8; Figura 1, d). En este ejemplo, el héroe final de la partida es el propio Rey blanco, que inicia un viaje victorioso a lo largo del tablero. Todos los peligros han sido eliminados gracias a la posición del resto de las piezas blancas de tal manera que ninguna pieza negra puede llegar hasta el Rey contrario. El Rey blanco, gracias a su viaje, consigue el objetivo final apoyando a la Dama para dar el jaque mate; su posición en h6 lo convierte en una pieza determinante (en la partida real, Timman, ante la inevitabilidad del mate, se rindió una jugada antes de que el Rey llegase a h7). Otros ejemplos más comunes son los viajes de promoción de peones (Figura 1, c); el peón avanza hasta la última fila, donde se convierte en una pieza más poderosa,



normalmente en Dama, finalizando así un periplo no exento de peligros, en forma de ataques por otros peones o por temibles piezas, que termina por la renovación de su propia esencia ontológica. Al comenzar la partida, cada peón posee la posibilidad de conseguir llevar ese viaje a su término; de hecho, se trata de una de las estrategias más empleadas en el ajedrez: la creación de un peón pasado (sin oposición de los peones contrarios) y su avance hasta la última fila para promocionar, o lo que es lo mismo, para emular el mito de la muerte y resurrección con nuevos poderes que ayudarán a la resolución final de la partida.

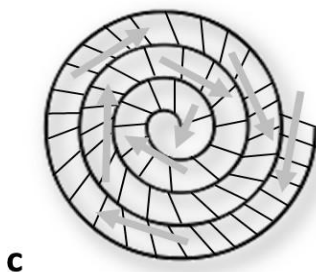
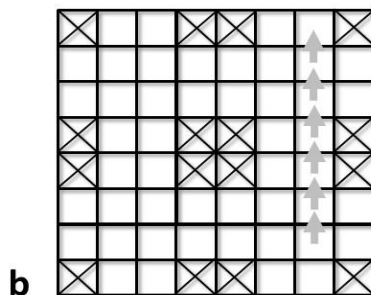
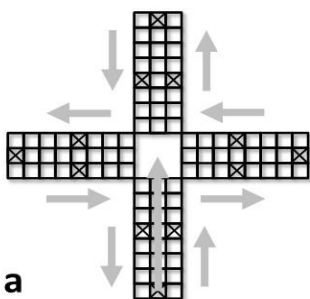




Figura 1. Todo juego de mesa representa un viaje. A. En el milenario *parchisi* hindú (ludo europeo), las fichas viajan a cada punto cardinal, terminando en el centro. B. Viaje de un peón moderno de ajedrez en un tablero de *ashtapada*. Al llegar a la octava fila, el peón cambia su naturaleza y se convierte en una pieza con más fuerza. C. El *mehen* egipcio (aprox. cinco mil años), reminiscente del juego de la oca europeo, el viaje es espiral, hasta llegar al centro. D. Una partida moderna de ajedrez (Timann vs. Short, Tilburg, 1991). El rey blanco a punto de iniciar un viaje que da la victoria inevitable a las blancas.

¿Cómo evoluciona este viaje iniciático de las piezas desde los propios orígenes de los juegos de mesa? La estructura del tablero, dispuesto como una sucesión de casillas siguiendo una geometría simple es heredera del "círculo mágico" (Huizinga, 1938) que se trazaba en el suelo y sobre el que los chamanes intentaban descubrir relaciones de causa y efecto que les aportase algún conocimiento acerca de la naturaleza. Nuestros ancestros intentaban encontrar una relación armónica entre lo que veían en el cielo y lo que ocurría en la naturaleza y en su entorno inmediato, aquello que determinaba el curso diario de sus vidas y que necesitaban comprender. De algún modo, el círculo mágico era un portal, un mesocosmos (Campbell, 2019) entre el macrocosmos (las estrellas, el sol, la luna, los planetas y el entorno natural) y el microcosmos (los propios individuos que cohabitan en las primeras sociedades). Todo debía estar en armonía, para ello necesitaban clasificar la realidad y sus objetos respecto a unos puntos de referencia conocidos. En esta línea, el estudio realizado acerca de los juegos de Asia y de los pueblos originarios de América del Norte por Steward Culin a finales del siglo XIX (Culin, 1960) proporciona una



vía notable para explicar la posible relación entre el sistema de clasificación con la aparición de los juegos de mesa.

Culin propuso que los juegos de mesa se originan a través de un largo proceso de transformación a partir de los ritos empleados para la clasificación de los objetos naturales. Para ello se utilizaba una orientación basada en un centro geográfico junto a los cuatro puntos cardinales, proporcionando a los objetos y sus propiedades una idea de pertenencia a cada uno de ellos. Clasificar el entorno respecto a los puntos cardinales era una necesidad, un modo de conocer y relacionarse con el entorno; todo debía ser clasificado, desde una montaña hasta un color. Por ejemplo, Culin destaca un sistema de clasificación ancestral de Asia Oriental (Culin, 1960, p. xix) en donde la primavera, el color verde, la madera, el planeta Júpiter y los granos de maíz pertenecen al Este, mientras que el otoño, el color blanco, el metal, Venus, la plata y el cáñamo, al Oeste. Algunos fenómenos y objetos naturales serían fácilmente clasificables, continúa Culin, pero otros debían ser "analizados" mediante una serie de rituales para decidir su pertenencia al centro o a uno de los puntos cardinales. Estos ritos se harían dentro del círculo mágico, un círculo trazado en el suelo dividido en cuatro cuadrantes junto con el uso de algún tipo de decisión aleatoria usando varillas, flechas o huesos astrágalos. Por supuesto, esta decisión aleatoria, esa tirada de dados, representaría un diálogo con poderes sobrenaturales. Con el paso del tiempo, el ritual (unas reglas de actuación) junto con los elementos empleados, se convertirían en juegos (la regla de actuación se transforma en reglas del juego), en donde la finalidad ancestral –el conocimiento– se ha perdido o, mejor dicho, se ha olvidado. El juego de mesa, con su tablero heredero del círculo mágico actúa entonces como un mesocosmos, una vía de conexión entre el universo y lo humano. La organización



y la estructura del tablero junto con las reglas del juego responde a ese mesocosmos de Campbell en donde el individuo, con sus jugadas, interpreta las señales del macrocosmos. Todo debe estar en armonía y los cuatro puntos cardinales ofrecen, junto con el centro, una manera abstracta y conceptualmente simple para lograr tal equilibrio. Y no es que únicamente hayamos perdido/olvidado ese sentido trascendente en los juegos de mesa modernos, en realidad hemos perdido la posibilidad de simplificar la naturaleza en cuatro puntos cardinales gracias a la acumulación del conocimiento científico. Nuevamente Campbell lo sugiere de manera muy elocuente (2019): *“Tenemos que aceptar el hecho de que los descubrimientos proporcionados por la moderna investigación científica han comenzado a tambalear los muros de todas las mitologías. ¿Qué pueden significar, a la luz de los últimos descubrimientos, las cuatro eras, los cuatro puntos cardinales y los cuatro elementos? Hoy contamos con 103 elementos químicos y la cosa todavía no ha terminado. La vieja alma y el nuevo universo – el viejo microcosmos y el nuevo macrocosmos– parecen no acoplarse entre sí, y la desproporción es de 4 a 103. ¡No es de extrañar, pues, que muchos de nosotros nos sintamos desasosegados!”*

La geometría de los tableros y su simbología

Si los tableros modernos proceden del círculo mágico ancestral, la geometría en la que se organizan no puede estar exenta de un significado (aunque sea muy distante) que ponga en relación a estas clasificaciones geográficas. En general, los tableros de juego, herederos del círculo sagrado de adivinación/clasificación, poseen en su interior una geometría específica que responde a criterios estéticos y funcionales, pero que, al mismo tiempo, retienen una



simbología ancestral. La mayoría de los juegos de mesa hasta los últimos cincuenta años responden a una geometría basada en puntos, líneas, círculos, triángulos, cuadrados y espirales. Cada una de estas geometrías posee una simbología singular, la mayoría de las cuales responden directamente a la estructura del macrocosmos que señalábamos en el apartado anterior.

Así, entre la rica simbología acumulada a lo largo de la historia en sociedades diversas (véase, por ejemplo, Chevalier & Gheerbrant, 1986) los puntos y los círculos hacen referencia a los objetos celestes y a la idea de centralidad; los triángulos a las constelaciones (y a las montañas y cavernas); la línea y la espiral al camino y al viaje y los cuadrados a la tierra, a la casa y al templo. En el *nyout* coreano, el tablero consiste en un círculo dividido por el centro en cuatro cuadrantes, su estructura recuerda directamente un círculo mágico; en el *backgammon*, los triángulos simbolizan las 12 constelaciones del zodíaco; en el antiguo *mehen*, así como en el juego moderno de la oca, la organización de las casillas en espiral simboliza un camino. En el ajedrez, el tablero está compuesto de casillas cuadradas (los primeros tableros no diferenciaban entre casillas blancas y negras, eran todas del mismo color); el tablero, procedente del *ashtapada*, simboliza un templo en donde se lleva a cabo una contienda que tiene un origen cósmico, entre el bien y el mal, entre dioses que se complementan y que destruyen, para volver a reconstruir la posición original (Rasskin-Gutman 2023). Es más, el origen del ajedrez en la India lo posiciona dentro de la esfera de influencia del budismo, creencia para la cual el origen del universo es un juego cósmico creado por el dios Brahma. Abundando en esta idea, autores como Sutton-Smith (1997) sugieren que el juego, la actividad del juego, es una reorganización del cosmos (Pujol Nicolau, 2009). Este concepto de un dios-jugador está



presente también en occidente en forma de un "*Deus ludens*" un dios que juega, una idea que se remonta a Platón (Rahner, 1967). Así, se ha sugerido que el ajedrez representa una batalla cósmica entre deidades, interpretando al tablero como un mandala dentro del cual se lleva a cabo el combate: *"El combate que tiene lugar en la partida de ajedrez representa, entonces, en su significado más universal, el combate entre los devas y los asuras, de los "dioses", con los "titanes", o de los "ángeles", con los "demonios", cualquier otro significado del juego se deriva de este"*, Burckhardt (1969).

El tablero moderno de ajedrez, de 64 casillas, puede dividirse en cuatro cuartos: ala de Dama y ala de Rey divididas en dos para cada color. En el centro del tablero, las cuatro casillas centrales tienen un significado especial, con un valor especial respecto a la estrategia a seguir durante la partida. Por ejemplo, durante las primeras jugadas, que corresponden a lo que se conoce como apertura, los jugadores intentan "controlar" el centro, bien estableciendo peones centrales o desde las diagonales con sus respectivos alfiles; un conocido adagio proclama que quien domina el centro, domina la posición. Mencionábamos que el tablero de ajedrez moderno procede del ancestral *ashtapada* hindú. Este diseño se empleaba para diversos usos como un elemento de distribución espacial; por ejemplo, en la construcción de templos (el plan estructural de los antiguos templos seguía una organización similar al del tablero, en donde la representación de los dioses se agrupaba en las casillas centrales) y por supuesto la adivinación (como en el tablero tibetano de adivinación; Murray, 1913). Podemos interpretar entonces el recorrido, el viaje iniciático de la pieza sobre el tablero de ajedrez como una exploración del centro y de los cuatro puntos cardinales, emulando la búsqueda de conocimiento ancestral de nuestros antepasados. Comparemos ahora el tablero de ajedrez con sus 64



casillas con otro juego ancestral que se originó en la cultura de la India (*pauchar* o *pachisi*). La derivación moderna de este juego da lugar en occidente al juego de parchís o ludo. En él, la idea del recorrido es clara: los dados (que siempre representan al destino o a la divina providencia, es decir, aquello que ya está escrito y que, por tanto, la tirada del dado simplemente descubre al jugador), hacen mover a las fichas de casilla en casilla en un viaje que recorre los cuatro puntos cardinales para acabar en el centro del tablero, que es el destino final de cada ficha o viajero. La subdivisión del tablero del *pachisi* guarda la misma geometría que el *ashtapada* o el tablero moderno de ajedrez: siempre hay un centro desde el que se accede a los cuatro puntos cardinales y nos recuerda al tablero del *nyout* (Figura 2). Por su parte, en el *xian qi*, un ajedrez ancestral que aún se juega en China, el tablero se divide en el centro por un río; atravesarlo confiere a algunas de las piezas nuevos poderes, o lo que es lo mismo, una transformación que es producto directo del viaje iniciático.

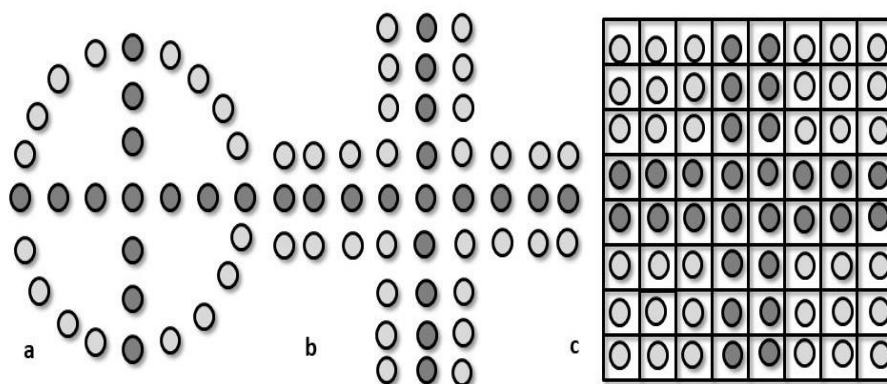




Figura 2. Relación entre la geometría de los tableros del *nyout* (a), *pachisi* (b) y *ashtapada* (c). El espacio se subdivide en centro y puntos cardinales, recordando al círculo mágico ancestral.

Ajedrez y experiencia estética

De este modo tenemos un rito perdido, una acción mágica de clasificación, de pertenencia respecto a un eje de coordenadas natural: el centro y sus cuatro puntos cardinales. En esa experiencia mágica y de obtención de conocimiento encontramos un elemento adicional que generará un mapa de correlación neural en el cerebro humano: la experiencia estética. Este tipo de experiencia se puede desglosar en dos aspectos: comprender que un objeto natural es bueno para la supervivencia –y su opuesto, malo– y sentir la inmensidad de la naturaleza (por ejemplo, ante una noche estrellada, una tormenta, el océano). Los dos tipos de experiencias estéticas moldearán nuestro cerebro generando patrones de emoción relacionados con la belleza, porque dotaremos a lo bueno y a la sensación de inmensidad de carácter bello, estético. Y es así como el juego, heredero de los ritos de clasificación de los objetos naturales, heredan también los patrones de emoción relacionados con la belleza. Y quien sepa jugar al ajedrez no podrá disimular esa sensación, esa experiencia estética ante la inmensidad del árbol de variantes en una posición, el orden y la armonía que se identifica a pesar de esa inmensidad o la belleza de un sacrificio sorpresivo e inesperado, dos elementos muy comunes en la apreciación del juego. Imaginemos la escena. Kant contra Schiller, o como hemos visto, Kant con Schiller, inmersos en una experiencia cósmica en donde lo importante es ayudar a renovar el universo de las sesenta y cuatro casillas (Figura 3).



[Escena: Año 1801. Noche estrellada en Königsberg. Kant y Schiller se encuentran en el jardín, alumbrados por una pequeña lámpara, sentados frente a un tablero de ajedrez.]



Figura 3. Kant y Schiller jugando al ajedrez. La combinación inesperada les produce admiración y la noche estrellada los estremece tanto como la incertidumbre de las variantes. Están experimentando lo bello y lo sublime. (Ilustración modificada a partir de una interpretación de un algoritmo de difusión estable).

Schiller: El ajedrez, como el arte, es una manifestación de la razón y la sensibilidad. He oído decir que los peones son el alma del ajedrez.



Quizás, es el alma el que nos lleva a la contemplación de lo sublime.

Kant: ¡Ah, lo sublime! Pero, ¿qué piensa usted de lo bello? ¿Es simplemente una cuestión subjetiva o existe algún principio universal que guíe la apreciación de la belleza?

Schiller: Creo que lo bello es una experiencia que va más allá del mero gusto. Es una manifestación de la libertad humana, que crea elementos que nos conmueven.

Kant: Deje entonces que haga la distinción entre lo bello y lo sublime (el alma que usted mencionaba). Lo sublime, a diferencia de lo bello, no es algo que podamos comprender completamente. Es una experiencia que nos sobrepasa y nos llena de asombro, estremecimiento y temor.

Schiller: ¿Cómo relacionaría usted lo sublime con nuestra experiencia estética?

Kant: Lo sublime nos revela la infinitud de la naturaleza y la pequeñez del ser humano. Cada jugada que hago me hace sentir más humilde. Y las posibilidades que encuentro en cada decisión palidecen ante las que no encuentro. Diría que es como distinguir una constelación en medio de una noche tan estrellada como esta.



Schiller: Me parece que tanto lo bello como lo sublime son manifestaciones de nuestra búsqueda de la armonía y la totalidad. En el arte, al igual que en esta partida, buscamos crear orden a partir del caos, belleza a partir de lo inane.

[En la siguiente jugada uno de nuestros jugadores da jaque mate al otro. Se dan la mano. Vuelven a poner las piezas en sus casillas iniciales. Observan la noche estrellada y se estremecen.]

En el ajedrez, la experiencia estética se encuentra tanto en los elementos del juego como en la propia dinámica del juego. El simbolismo del tablero acerca al ajedrez a la idea de mimesis en la estética aristotélica y la estética clásica. En este contexto, el tablero actúa como imitador de la naturaleza que incide en la necesidad de cierta generación de conocimiento; además, los jugadores expresan su libertad en cada idea y en cada jugada. Cuando jugamos la prosaica partida de ajedrez en nuestro club, estamos imitando la batalla cósmica entre deidades como parte de un orden cósmico; al terminar la partida, todo comenzará de nuevo obrando un acto de renovación (como en el mito universal de *La rama dorada*; Frazer, 2019).

A pesar de que todo este entramado es absolutamente ajeno a las pretensiones del jugador moderno (que simplemente quiere ganar y subir su puntaje Elo, lo que le proporciona un estatus dentro de la comunidad de ajedrecistas), se hace presente en el acto del juego y lo hiper-simboliza de tal modo que genera una experiencia estética singular: las reglas (el rito), el movimiento de las piezas en el tablero (la batalla cósmica dentro del mandala) están ahí para



ordenar el universo, destruirlo y volver a crearlo en la siguiente partida. De igual modo, un creyente que hace sus oraciones diarias de manera natural y despreocupada, está en realidad, sin ser consciente de ello, comulgando con una historia rica en simbolismos y participa en la experiencia estética de la creencia en una deidad, la experiencia estética de lo sublime. La jugadora de ajedrez también encuentra este tipo de experiencia estética al enfrentarse al árbol de variantes, de una inmensidad tan grande que toda esperanza de abarcarlo resulta imposible: ese cuasi-infinito nos enfrenta de manera directa a la magnificencia y a la imposibilidad de abarcar la realidad –su complejidad, su naturaleza extraña y externa-, en otras palabras, el juego del ajedrez puede hacernos experimentar lo sublime o lo sublime matemático en la filosofía de Kant.

Veamos una serie de elementos propios de la partida del ajedrez que pueden contribuir a la experiencia estética. Durante el juego encontramos patrones que nos hacen reaccionar ante una idea estética que depende del gusto personal, como una obra de arte impresionista frente a una cubista o del expresionismo abstracto. Entonces, ciertas jugadoras se decantarán por posiciones de centro cerrado, donde los peones se bloquean entre sí mientras que otras lo harán por posiciones abiertas, donde no hay peones centrales. La simetría (por ejemplo, de las casillas, de la posición de los peones, de la posibilidad de hacer movimientos con las piezas a larga distancia desde el centro hacia el ala de Rey o hacia el ala de Dama, los movimientos de triangulación del Rey para perder un tiempo) juega también un papel fundamental en la experiencia estética del ajedrez. Lo mismo ocurre con una secuencia de movimientos elegantes y naturales, generando armonía en una posición con piezas coordinadas unas con otras; la jugadora experta sabe



apreciar tales sutilezas que estimulan la percepción de la belleza en la partida de ajedrez. La propia estrategia en su conjunto (directamente relacionada con la coordinación y la armonía de las piezas) responde a una idea y a un plan elaborado que también despierta el sentido de lo bello durante la partida, igual que una combinación inesperada o un lance táctico que provoca una sensación de asombro y admiración. En este sentido, la capacidad de anticipar y sorprender al oponente es una forma de creatividad que puede ser apreciada desde una perspectiva estética. Otros elementos ajedrecísticos, como la tensión entre piezas contrarias (cuando se están amenazando unas a otras, pero ningún jugador se decide a cambiar piezas) y la resolución final de dicha tensión, liberando la posición mediante el cambio de piezas, pueden generar una sensación de emoción y expectativa que tiene profundos elementos estéticos. Por otro lado, el dominio de una posición (la jugadora es consciente de que está jugando mejor que su oponente) puede generar también una sensación de fuerza y poder de matices estéticos, al igual que las amenazas constantes que pueden generar sensaciones de fragilidad, finitud y un sentimiento de agonía (la certeza de la propia vulnerabilidad) ante la resolución de la partida. Finalmente, durante la partida de ajedrez el tiempo se experimenta de manera distinta, todo se enlentece o se acelera según el tipo de posición en la que nos encontremos inmersos. Esta percepción distorsionada de la realidad circundante (no hay que olvidar de que, al jugar, nos encontramos dentro del círculo sagrado, con sus propias reglas y sus propios tiempos) puede provocar en la jugadora una sensación de lo infinito y lo eterno, llevándola a una experiencia estética que recrea lo sublime. Todos estos elementos, la búsqueda de patrones, la apreciación de la simetría, la construcción de un plan estratégico, la sorpresa de una combinación, la emoción y



expectativa generada en una posición crítica o la distorsión del tiempo, se aprecian gracias al uso de procesos cognitivos fundamentales en la percepción estética.

Biología de la experiencia estética en el ajedrez

Kant y Schiller juegan al ajedrez mientras hablan sobre estética y para ello emplean una tríada de procesos cognitivos: memoria, atención y razonamiento lógico. Estas tres cualidades (no exclusivas del juego) se encuentran en todo momento inmersas dentro de una carga emocional que las mediatizan; es más, la corporeidad, la realidad física de ambos filósofos mediatiza su juego, su construcción del mundo (Hernández-Ochoa *et al.* 2023). Al jugar emplean heurísticas para encontrar las mejores jugadas de acuerdo a la posición y se apoyan en el reconocimiento de patrones para estimar las bondades y las posibilidades tanto estratégicas como tácticas que brinda la posición en cada momento. Como si esto fuera poco, los jugadores se encuentran en permanente estado de consciencia acerca de la consciencia que el otro tiene de cada uno (teoría de la mente, véase por ejemplo Byom & Mutlu 2013); hay un estado de permanente diálogo e incertidumbre: con cada jugada se interroga al oponente y con cada respuesta se intenta menoscabar las capacidades del otro (Rasskin-Gutman 2009). Todo esto ha sido estudiado en profundidad desde el punto de vista psicológico, respecto al proceso de toma de decisiones, y se han visto las correlaciones neurales empleando técnicas de imagen en tiempo real mientras los jugadores perciben la posición (por ejemplo, Krawczyk *et al.*, 2011;) o piensan, recuerdan y hacen sus jugadas (Campitelli *et al.*, 2007). En cambio, la experiencia estética del jugador de ajedrez no ha sido analizada desde el punto de vista biológico (Rasskin-Gutman 2023; Rasskin-Gutman 2024), aunque sí



se ha analizado en otros contextos relacionados con la percepción del arte o de la belleza humana (por ejemplo, Brown & Gao, 2011; Chatterjee & Vartanian, 2014; Friedenberg, 2018).

El juego, como el ritual, proporciona una experiencia estética que implica a numerosos centros neurales. El origen de los juegos, su relación con los rituales de adivinación y clasificación de la naturaleza proporciona, a su vez, una ventana de oportunidad para encontrarnos con la experiencia estética en el juego de ajedrez. Recordemos que el tablero sugiere esa conexión entre la naturaleza (el macrocosmos) y el individuo (el microcosmos). El tablero/templo es una abstracción que fascina al jugador: sabe que, dentro de él, en las 64 casillas, se encuentra un universo entero de 10 elevado a 123 posibles partidas. Su geometría, su simetría, lo atrapa y cuando llega el turno de juego esta fascinación produce miedo ante la incertidumbre (¿qué plan llevar a cabo? ¿qué jugada hacer? ¿qué orden de jugadas? ¿qué juega Kant? ¿qué responderá Schiller?) y ese sentimiento genera una experiencia estética ante lo sublime que lo desborda y que le hace perder el sentido del paso del tiempo. Aceptemos entonces que el juego, y en especial el juego de ajedrez, es una experiencia estética; heredera de la experiencia estética en las primeras sociedades humanas ¿qué ha sucedido en el cerebro durante dicha experiencia?

De una manera muy general, hay dos sistemas neurales fundamentales que trabajan en conjunto para crear la experiencia estética: el sistema límbico y el sistema de recompensa. El primero proporciona un marco emocional, mientras que el segundo refuerza las experiencias positivas y nos motiva a buscar otras nuevas. Esta interacción compleja entre cerebro y entorno (experiencias) nos permite apreciar y en no pocas ocasiones, sentirnos abrumados, por



la belleza y la complejidad del mundo que nos rodea. Estos sistemas neurales se encuentran anatómicamente en las partes internas del cerebro implicando estructuras fundamentales como la amígdala y la ínsula anterior, pero nada sería posible sin la intervención adicional de la neocorteza o neocórtex, situada en la parte más externa (y más reciente desde el punto de vista evolutivo), que proporciona el resto de las áreas que actúan en concierto durante la experiencia estética: la corteza visual, la parietal y la corteza prefrontal (y orbitofrontal). La primera se encarga de procesar los estímulos visuales del exterior, la segunda juega un papel fundamental en la atención al estímulo y la tercera es la que genera la toma de decisiones, la planificación y la resolución de problemas. En la partida de ajedrez, la corteza visual procesa la información de piezas, casillas y patrones espaciales; la parietal concentra la atención en los movimientos y relaciones entre piezas, ayudando a la corteza prefrontal en la planificación de la estrategia a seguir y en la toma de decisiones.

Pero es la interacción entre el sistema límbico y el sistema de recompensa lo que nos interesa, porque en ella se encuentra la clave para el sentido estético en el ajedrez y en cualquier juego de mesa que nos absorba la atención y nos hipnotice con sus patrones geométricos, sus simetrías (como en la percepción de una obra de arte o un paisaje natural) y el abrumador árbol de variantes. En la ínsula anterior se lleva a cabo esta integración y, al mismo tiempo, se genera la posibilidad de la interocepción (la percepción de nuestra individualidad respecto al entorno) y la consciencia (Craig, 2009); al mismo tiempo, la ínsula interactúa con la corteza prefrontal ventromedial y la amígdala para procesar los "marcadores somáticos", asociaciones fuertes entre emociones y experiencias para ayudar en la toma de decisiones (Damásio, 1994). Estos



centros neurales se activan durante la experiencia estética; mientras jugamos o contemplamos el horizonte o una obra de arte, la ínsula anterior se encuentra sobreactivada, lo cual produce “momentos globales emocionales” generando un espaciamiento de la percepción temporal (Craig 2009). De esta manera, la experiencia estética del juego nos hace perder el sentido del tiempo al generar una experiencia humana de naturaleza saliente (una experiencia tan poderosa que el resto del mundo, aquello que está fuera del círculo sagrado, se desvanece). Por último, resulta interesante constatar también la existencia de la red en modo por defecto (DMN), una red que integra muchas de las áreas del cerebro ya mencionadas y que está involucrada en la creación de ideas originales en relación a la planificación futura (Shofty *et al.* 2022); encontrar una idea brillante en medio de una partida, una combinación dudosa de difícil resolución se debe a la acción integradora de esta red. La interacción entre el sistema límbico (en especial la ínsula anterior y la amígdala) y la neocorteza (en especial el giro anterior prefrontal y la red DMN; van der Linden *et al.*, 2021), nos permite acceder a un estado mental de flujo (Csíkszentmihályi 1975), que nos hace entrar en una especie de trance, de absoluta concentración en la tarea que estamos realizando, es decir, el juego (y, nuevamente, podría ser la contemplación de una obra de arte o de una noche estrellada; Figura

4).

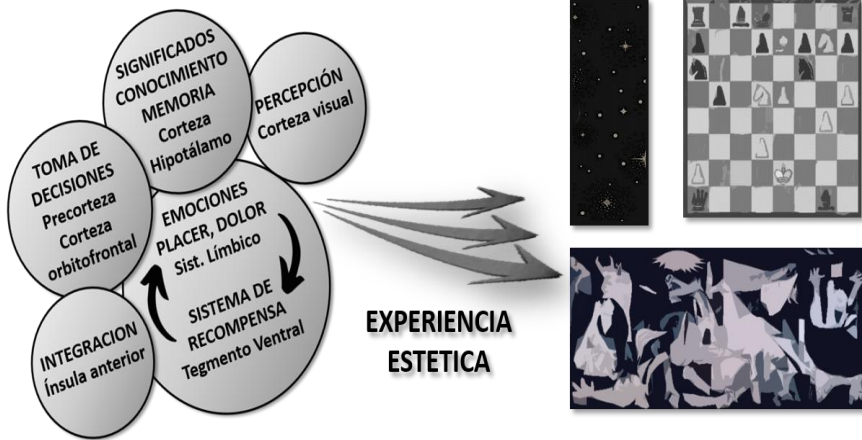


Figura 4. Esquema de los centros neurales relacionados con la experiencia estética. El cerebro responde ante la inmensidad de la noche, el árbol de variantes de una partida de ajedrez o la contemplación de una obra de arte con la activación del sistema dopaminérgico a las distintas regiones implicadas. El sentido de la interocepción se sobreactiva, entramos en un estado de flujo donde la percepción del tiempo se enlentece. En la partida de ajedrez, el módulo de la toma de decisiones activará a nuestro cuerpo para mover la mano que mueve la pieza.

Hemos visto cómo la percepción estética en el ajedrez es un fenómeno complejo que involucra múltiples procesos neurales. La belleza en el ajedrez, la experiencia estética, es el resultado de una interacción entre la percepción visual, la cognición y la emoción en



donde la integración entre el sistema límbico en su totalidad y el sistema de recompensa en particular juegan un papel fundamental. Un mediador molecular entre estos sistemas es la dopamina, conocida como el neurotransmisor del placer, que está presente en los procesos neurales que subyacen a la percepción estética, incluyendo la experiencia de belleza en el ajedrez.

El sistema dopaminérgico está estrechamente ligado a los circuitos de recompensa del cerebro. Cuando experimentamos algo placentero, como encontrar un patrón armonioso en una partida de ajedrez o llevar a cabo un movimiento brillante o elegante, se liberan grandes cantidades de dopamina que se originan en las neuronas de una región del cerebro profunda del mesencéfalo, el área tegmental ventral y que activa a su vez con sus inervaciones muchas áreas del sistema límbico, en especial el núcleo accumbens y otras áreas de la precorteza; esta liberación dopaminérgica refuerza el comportamiento, provocando un sentimiento de placer que nos motiva a buscar nuevamente la misma experiencia estética (en la misma partida o en nuevas contiendas). Por su parte, la percepción de patrones activa redes neuronales específicas que se encuentran en la corteza visual y parietal; estas redes están conectadas con el sistema de recompensa, lo cual explica por qué encontramos los patrones estéticos agradables.

Todos estos procesos de percepción y recompensa que ahora se activan en la humilde tarea de jugar una partida de ajedrez se encuentran relacionados con la experiencia de nuestros antepasados con sistemas de abstracción (recordemos el punto, la línea, el círculo, el triángulo, el cuadrado y la espiral): la experiencia estética en la idea o en la jugada de ajedrez es un acto reminiscente de la proto-artista paleolítica que embadurnaba sus manos con ocre



y trazaba una fabulosa espiral sobre la piedra. Al asociar ciertos estímulos (como un tipo especial de coordinación de las piezas de ajedrez o una espiral en una piedra o una noche estrellada) con una recompensa (estímulo de dopamina por la activación del sistema límbico y su consiguiente sensación de placer), se fortalecerán las conexiones sinápticas de las regiones mencionadas del cerebro asentándose en la memoria a largo plazo a través del hipotálamo; la próxima vez que veamos estos patrones, seremos más propensos a experimentarlos de un modo estético, buscaremos entonces patrones similares en la partida y utilizaremos estrategias y golpes tácticos que nos lleven a ellos.

Conclusión

La jugadora se apresta a hacer una jugada. Sus sentidos perciben sensaciones, su cerebro procesa información, su cuerpo todo está en un estado de alerta que implica al sistema nervioso y al sistema inmune, liberando hormonas al torrente sanguíneo. Se inicia una acción motora que, a su vez, implica al sistema músculo esquelético para levantar la mano, agarrar la pieza con precisión y llevarla a la casilla que, previamente, con el ojo de la mente, la jugadora había imaginado después de activar el módulo de razonamiento lógico en medio de un carrusel de emociones para terminar de convencerla de que era esa pieza y no otra, esa casilla y no otra, esa secuencia de jugadas y no otra, esa idea y no otra, ese plan y no otro, y ese el momento preciso, en que su mente ordena a su cuerpo a



contraer el deltoides y el manguito rotador para efectuar una rotación interna del hombro con un movimiento en cadena de los músculos del brazo hasta que la mano termina por alcanzar la pieza y finalmente, moverla.

Sucede que después de pensar, de imaginar, de calcular y de agonizar durante un buen puñado de minutos su jugada, la posición resultante, en la que sólo se ha movido una pieza, es absolutamente superior para ella. Lo había comprendido mucho antes de haber hecho la jugada, ella, una Gran Maestra, una jugadora experta, ya había visto la posición en su mente.

La mente experta tiene esas cosas. Es capaz de comprender lo que otras mentes, menos entrenadas, no pueden. La pieza movida termina su viaje, alcanzando un objetivo; la jugadora es hoy la heroína que ha vencido a las fuerzas contrarias para terminar victoriosa la contienda. Mañana, todo volverá a suceder.

Todo acto humano está mediatizado por la biología de un modo insustituible; por ello nunca habrá una inteligencia artificial que pueda parecerse remotamente a la inteligencia humana a menos que se la dote de corporeidad, a menos que exista una relación entre el trasiego de bits o q-bits con su realidad físico-química. La mente humana es mente porque es cerebro y la toma de decisiones en cualquier tipo de juego como el ajedrez resulta de una cadena de procesos que involucran la corporeidad del ser humano que la lleva a cabo. Una Gran Maestra decide hacer una jugada (y no otra) porque comprende que es una jugada ganadora: cumple con los requisitos de la posición de un modo tan preciso que desmantela



toda posibilidad de que su contrincante pueda defenderse. Y en esa decisión involucra, además de su razonamiento lógico, sus emociones y su estado de ánimo y, aunque en el furor de la partida no exista el tiempo ni la necesidad, al hacer su jugada responde a las siguientes preguntas: ¿fue esa jugada una jugada bella? Y, de manera más general: ¿es la jugada bella siempre la jugada buena? La respuesta a la segunda pregunta es no (desgraciadamente). Pero intentemos responder a la primera.

Hemos visto como la belleza, la experiencia estética y su relación con la recompensa cerebral que se activa al relacionar patrones, procesos u objetos naturales que son beneficiosos, ha informado a la humanidad desde los comienzos de las primeras sociedades. Y así como el cuadrado se convirtió en símbolo de casa y de templo y su contemplación (comprender el significado de tal abstracción, de tal símbolo, de tal signo) reconfiguró nuestro cerebro, así como los mitos y sus narrativas se apoderaron del subconsciente colectivo y las luchas cósmicas entre el bien y el mal comenzaron a abstraerse en un tablero de sesenta y cuatro casillas, así como los objetos se clasificaron dentro de tableros rudimentarios y de los ritos de clasificación ocurrió una transformación paulatina hacia las reglas de los juegos de mesa, así hoy empleamos estrategias y tácticas que siguen un principio estético claro: las aprendemos porque funcionan. Y si funcionan, hay que admitir que son buenas, es decir, bellas.

Sentir la agonía de la enormidad del árbol de variantes es experimentar el asombro de la inmensidad de un océano o sentirse abrumado contemplando una noche estrellada. Ocultas, dentro de nuestro cerebro, las primeras experiencias estéticas de adquisición



del conocimiento en las sociedades ancestrales reverberan hoy en día en la aventura de jugar al ajedrez.

Referencias

Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires.

Brown, S., Gao, X. (2011). The Neuroscience of Beauty. *Scientific American*. Sep 27, 2011. Recuperado de: <https://www.scientificamerican.com/article/the-neuroscience-of-beauty/>

Burckhardt, T. (1969). The Symbolism of Chess. *Studies in Comparative Religion*, 3(2): 91-95.

Byom, L.J., Mutlu, B. (2013). Theory of mind: mechanisms, methods, and new directions. *Front Hum Neurosci*. (8)7:413.

Campbell, J. (2019). *El vuelo del ganso salvaje. Exploraciones en la dimensión mitológica*. Barcelona: Editorial Kairós.

Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. New World Library Novato, California. (1ra ed. 1949).

Campitelli, G., Gobet, F., Head, K., Buckley, M., Parker, A. (2007). Brain localization of memory chunks in chessplayers. *Int J Neurosci*, 117(12):1641-59.

Chatterjee, A., Vartanian, O. (2014). Neuroaesthetics. *Trends in Cognitive Sciences*, 18(7): 370–375.

Chevalier, J., Gheerbrant, A. (Eds.). (1986). *Diccionario de los símbolos*. Editorial Herder, Barcelona.



Craig, A.D. (2009). How do you feel now? The anterior insula and human awareness. *Nat Rev Neurosci*,10(1):59-70.

Crist, W. (2019). Passing from the Middle to the New Kingdom: A Senet Board in the Rosicrucian Egyptian Museum. *The Journal of Egyptian Archaeology*, 105(1): 107-113.

Crist, W., Dunn-Vaturi, A.-E., de Voogt, A. (2016). *Ancient Egyptians at Play*

Board Games across Borders. Bloomsbury Academic. London.

Culin, S. (1960; 1ª ed., 1895). *Games of the Orient*. Charles E Tuttle Company.

Csíkszentmihályi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and games*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Damásio, A. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. Putnam.

Frazer, J.G. (2019; 1ª ed., 1890). *La rama dorada. Magia y religión*. (Nuevo compendio a partir de la 2ª y 3ª ediciones). Fondo de Cultura Económica. Ciudad de México.

Friedenberg, J. (2018). Geometric Regularity, Symmetry and the Perceived Beauty of Simple Shapes. *Empirical Studies of the Arts*, Vol. 36(1): 71–89.

Hernández-Ochoa, J. L., Gastelum-Vargas, M., Fuentes, A., & Vergara-Silva, F. (2023). The Construction of a World: The Importance of Play in Evolution. *ArtefaCToS. Revista De Estudios Sobre La Ciencia Y La tecnología*, 12(1), 151–178.



Huizinga, J. (2007; 1ª ed., 1938). *Homo ludens*. Alianza Editorial, Madrid.

Krawczyk, D.C., Boggan, A.L., McClelland, M:M, Bartlett, J.C. (2011). The neural organization of perception in chess experts. *Neuroscience Letters*, 499(2): 64-69.

Murray, H.J.R. (1913). *A history chess*. Clarendon Press, Oxford.

Pujol Nicolau, G. (2009). *Traditional Cosmological Symbolism in Ancient Board Games*. Doctoral Thesis. Universitat Internacional de Catalunya. <http://hdl.handle.net/10803/387431>

Rahner, H. (1967). *Man at play*. Herder and Herder, New York.

Rasskin-Gutman, D. (2009). *Chess Metaphors. Artificial Intelligence and the Human Mind*. MIT Press, Cambridge MA.

Rasskin Gutman, D. (2023). De las cosmogonías a los juegos de mesa: realidades múltiples y emoción estética en los orígenes del ajedrez. En: Jaureguizar, E. (compilador): *Ajedrez, arte y cultura*. Pp: 111-130.

Rasskin-Gutman, D. (2024). Historia natural de los juegos de mesa. En prensa.

Shofty, B., Gonen, T., Bergmann, E., Mayseless, N., Korn, A., Shamay-Tsoory, S., Grossman, R., Jalon, I., Kahn, I., Ram, Z. (2022). The default network is causally linked to creative thinking. *Mol Psychiatry* 27, 1848–1854.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la Asociación Andaluza de Filosofía.
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

van der Linden, D., Tops, M., Bakker, A.B. (2021). Go with the flow: A neuroscientific view on being fully engaged. *Eur J Neurosci.* 53(4):947-963.



COCKY BOY WONDER OF CHESS. ***BOBBY FISCHER Y LA REVISTA LIFE.***

Juan Jesús Torres Jurado.

Universidad Internacional de La Rioja
Escuela Universitaria de Artes TAI

Resumen

El fotoperiodismo de *Life* desempeñó un papel crucial en la creación de relatos históricos a través de imágenes icónicas que atravesaron el imaginario del siglo XX. A través de las apariciones de Bobby Fischer en la revista, este estudio se preocupa por la diferencia de tiempos en la fotografía, identificando tres niveles temporales que coexisten en la imagen fotográfica. El primer nivel es el tiempo cuantitativo, que captura un momento específico, testificando lo que «ha sido». El segundo corresponde a un tiempo cronológico, vinculado a los acontecimientos que la fotografía documenta y finalmente, un tercer nivel cualitativo donde la imagen persiste como un rastro del pasado, un «esto fue» que sigue resonando en el presente. Esta temporalidad múltiple otorga a la fotografía un poder que va más allá de la simple representación, convirtiéndola en un vehículo para la memoria y la interpretación histórica. A diferencia de la inmediatez de la era digital actual, las imágenes de *Life* requerían una espera que enriquecía su capacidad narrativa, configurando una distancia temporal que invitaba a una reflexión más profunda sobre los hechos.



Palabras clave

Temporalidad, fotografía, memoria, narrativa.

Abstract

Life's photojournalism played a crucial role in the creation of historical narratives through iconic images that permeated the 20th-century imagination. Through Bobby Fischer's appearances in the magazine, this study focuses on the difference in temporalities within photography, identifying three temporal levels that coexist within the photographic image. The first level is quantitative time, which captures a specific moment, bearing witness to what "has been". The second level corresponds to chronological time, linked to the events that the photograph documents, and finally, a third qualitative level, where the image endures as a trace of the past, a "this was" that continues to resonate in the present. This multiple temporality grants photography a power that transcends mere representation, turning it into a vehicle for memory and historical interpretation. Unlike the immediacy of today's digital age, Life's images required a delay that enriched their narrative capacity, establishing a temporal distance that invited deeper reflection on the events.

Keywords

Temporality, photography, memory, narrativity.



El Búho N° 29
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](#).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>



Fig. 1. Portada de Life con un joven Lee Harvey Oswald empuñando un rifle. Life.



1. *One-Track Mastermind*

Desde que la nueva *Life* publicase su primer número en noviembre de 1936, después de que Henry Luce pagase los derechos corporativos a sus antiguos dueños, hasta su último número en diciembre de 1972, una simple revista satírica se convirtió rápidamente en la referencia del fotoperiodismo mundial. Luce quería una revista «para ver la vida, para ver el mundo, ser testigo de los grandes eventos, mirar frontalmente a la pobreza y las muestras de orgullo... una revista para ver y ser enseñada» (Scherman, 1975; 2). El impacto de *Life* es indudable: durante más de tres décadas, las más convulsas a nivel cultural del siglo pasado, sus portadas fueron el reflejo del panorama de la experiencia americana, una especie de fotografía a gran formato sobre la realidad de la vida en el país más influyente del mundo occidental que ofrecía a sus lectores semanales una perspectiva completa sobre los sucesos de su contemporaneidad. *Life* sentó las bases de la imagen de los fundamentos de lo social, desde sus valores hasta sus carencias –en este sentido, es destacable, por ejemplo, la escasísima presencia de negros en las portadas la revista (Sentman, 1983)–, sus reportajes no eran casuales, en su plantilla figuraban las mejores plumas y los mejores fotógrafos de la época. Por ello, resulta interesante detenerse un instante en aquellos momentos en el que la revista dedicó unas páginas a un ajedrecista: en 1964, en el número dedicado a Lee Harvey Oswald y en 1972, en el año de su cierre, cuando *Life* cubrió la gesta mundial de Bobby Fischer.

El 21 de febrero de 1964, *Life* publicaba su número 8 del volumen 56 con una fotografía de portada de Lee Harvey Oswald [Fig. 1] que apenas tres meses antes había cometido el magnicidio más famoso del siglo XX, el asesinato del presidente John Fitzgerald Kennedy en



Dallas. Se inauguraba una nueva forma de modernidad donde la verdad ya no era un hecho perfectamente corroborable a través de, por ejemplo, la experiencia de lo visual, sino que se escondía tras los intereses de gobiernos, agencias secretas, servicios de inteligencia, poderosos cárteles e intereses de una élite dominante, que si bien no es algo exclusivo del mundo después de Hiroshima (Groh, 1987), sí es algo que se ha viralizado de una forma alarmante en la era post-internet (Guada & Rúas, 2009). A finales del siglo XX se habían publicado unos 2000 libros que dudaban de la versión oficial sobre los acontecimientos en Delay Plaza, proponiendo lecturas alternativas basadas en pruebas físicas, en relatos de testigos y, sobre todo, documentos fotográficos, en las que se sugería, con mayor o menor grado de temeridad, que a Kennedy lo mató una orquestación formada por el FBI, la CIA y el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América (Harrison & Thomas, 1997). En aquel número de febrero, *Life* se limitaba a construir un hilo narrativo que explicase la evolución de un niño huérfano de padre nacido en Nueva Orleans, que tuvo una infancia normal y una adolescencia solitaria, hasta convertirse en el asesino más famoso de todo el siglo XX. En aquel número también aparecía Bobby Fischer

Diez años antes de que el genio estadounidense derrotase al campeón soviético Borís Spassky en aquel verano islandés, en el que con toda seguridad es el *match* por el título mundial más conocido (y más influyente para nuevos aficionados) de la historia del ajedrez, el fotoperiodista Carl Mydans pasó con el *cocky boy wonder of chess* unos días persiguiendo sus devaneos por el Brooklyn de 1962 [Fig. 2]. Fischer tenía entonces 19 años y ya era ocho veces campeón de los Estados Unidos. A los 13 años venció a



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la **Asociación Andaluza de Filosofía**.
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaafi.es/>

Donald Byrne en la que la revista especializada *Chess Review* denominó «la partida del siglo», convirtiéndose ipso facto en el primer niño prodigio del ajedrez posmoderno y en la gran esperanza occidental para acabar con el dominio soviético del deporte mental por excelencia. Sin embargo, el comportamiento del genio era errático y ya desde su adolescencia demostró actitudes misóginas y estridentes (como, por ejemplo, su profundo antisemitismo, a pesar de que su madre era judía), que no pasaron desapercibidos para *Life*, que trató con extremo cuidado la presentación en sociedad de su joven héroe. Un año y medio después de las fotografías de Mydans, *Life* publicaba un breve reportaje titulado *One-Track Mastermind* (“Genio de una sola idea”, es decir, obcecado, brillante sólo en su obsesión) en el que se aseguraba que sólo el soviético de origen armenio Tigran Petrosian podría vencer a Fischer y es que de las últimas diez partidas entre ambos jugadores, sólo una ganó el americano que, insistía, en cualquier caso, que no era un resultado real porque, sencillamente, los soviéticos hacían trampas.



Fig. 2. *Bobby Fischer en el metro de Nueva York, en 1962.* Carl Mydans

Del amplio reportaje que Mydans realizó, sólo cuatro fotografías acompañaron al texto original de la periodista Jane Howard. En una de ellas, Fischer aparecía jugando al *pinball* perfectamente vestido con chaquetón cruzado, camisa blanca y corbata: era un tipo alto,



imberbe e intachablemente peinado [Fig. 3]. «Con millones de combinaciones y líneas rodando por su cabeza, Bobby se relaja en una máquina de *pinball*», rezaba el pie de la fotografía que daba comienzo al artículo propiamente dicho que estaba titulado con una frase del propio Fischer: «No quiero parecer un vagabundo». El joven genio se alejaba así de cierta fábula en torno a los grandes maestros de ajedrez, que preocupados en exceso por las posibles novedades teóricas o por estudiar minuciosamente a sus rivales, descuidaban su imagen personal, algo que acompaña a la imagen colectiva que se tiene de las grandes mentes de la historia. Fischer no, a sus 19 años lucía como un neoyorquino de clase media venida a más, moderno, acostumbrado a las luces de Broadway y a las salas recreativas. Pero no se engañen, recordaba la periodista, Fischer todo lo que quiere es jugar al ajedrez, incluso si no es el deporte «que llenaría el Yankee Stadium» (Howard, 1964). Fischer se mostraba altivo a la vez que humilde: defendía la belleza y profundidad del ajedrez al mismo tiempo que arremetía contra la educación secundaria asegurando que el instituto es para «*dumb bunnies*»¹, que todos los profesores son estúpidos, que no le interesa en absoluto conocer su coeficiente intelectual y que para qué necesitaba él un diploma para jugar al ajedrez.

¹ El término, claramente ofensivo, *bunny* es usado coloquialmente en inglés para referirse a los jóvenes inofensivos que pasan su tiempo haciendo deporte y siendo alumnos ejemplares en el instituto. También se usa para definir a una chica joven y ciertamente atractiva.



Fig. 3. *Bobby Fischer en el metro de Nueva York, en 1962. Carl Mydans.*

En 1962, Bobby Fischer vive solo en un apartamento en Brooklyn que solía compartir con su madre y con su hermana, pero ambas se han marchado, la primera a Inglaterra, mientras que la segunda se casó con un físico y vive en California. La relación del joven Fischer con las mujeres es muy conflictiva: «Las mujeres son malas para el ajedrez. Están hechas para quedarse en casa. Apuesto a que podría

tomar a cualquier hombre de inteligencia promedio, un principiante total, darle, digamos, alrededor de dos meses de clases, y al final de ese tiempo, hacerlo vencer a la campeona mundial femenina. Cualquier hombre» [Fig. 4]. El resto del artículo enumera la cotidianidad de un obseso que pasa el día analizando posiciones, quejoso de las pocas publicaciones sobre ajedrez que se editan en los Estados Unidos en comparación con los países soviéticos, donde el ajedrez es el deporte nacional, por lo que no ha tenido más remedio que aprender ruso. El artículo acaba abruptamente, pero el retrato del genio está hecho y publicado por el medio más importante del país.



Fig. 4. *Bobby Fischer con su hermanastra Joan y la hija de ésta, Elisabeth, en 1962.* Carl Mydans.



Lo fotográfico

Acostumbrados como estamos, en pleno siglo XXI, a consumir las imágenes de forma abrupta, prácticamente coetáneas al hecho mismo, el fotoperiodismo de *Life*, visto en perspectiva, choca por su juego temporal, por un *lag* casi insoportable para el ansia de consumo en nuestro tiempo acelerado. Como dijimos, entre el reportaje de Mydans y la publicación del texto, pasó un año. En 1972, mientras Boris Spassky y Bobby Fischer se daban cita en Reikiavik, *Life* que se publicaba de forma semanal, quiso cubrir el *match*, pero, precisamente por su periodicidad, no podía ser *en directo*, lo cual afectó decisivamente al modo de contar el encuentro por el campeonato del mundo. Esta distancia entre el documento fotográfico y la realidad manifestaba de una forma evidente la *indexicalidad* del hecho fotográfico, o dicho de otro modo, su triple aparecer como espejo, transformación y huella de lo real. Esta naturaleza múltiple de la fotografía, explicada de forma axiomática por Philippe Dubois (1986) en *El acto fotográfico*, debería seguir operando en el consumo y distribución de las imágenes *posinternet* ya que atiende a la fotografía como experiencia resultante de un dispositivo que supera su pragmatismo técnico para convertirse en un objeto teórico amplio, esto es, una categoría que Dubois categoriza muy acertadamente como *lo fotográfico*. Ahora bien, esa experiencia de lo visual, que contiene, como veremos, al menos dos momentos temporales simultáneos pero diferentes, se ha estrechado hasta el mínimo de su naturaleza mixta obligando a identificar *lo vernáculo* del medio fotográfico, es decir, diferenciar entre la fina línea en la que la fotografía es propiedad desinteresada de todos (mercancía libre y sistemática) y de una intención concreta



(narrativa interesada, incluso artística) de unos pocos, al mismo tiempo (Cheroux, 2014).

Resulta baladí pensar que la fotografía fue un encuentro fortuito y parece más exacto pensarla como consecuencia de un proceso científico positivista propio de la modernidad, que conecta con el fin romancista que entiende la técnica como una aberración necesaria teniendo en cuenta que el presente atesora un aparecer irreplicable que requiere de una técnica acertada. La fotografía parece, sin duda, la técnica idónea para una modernidad que es «lo transitorio, lo fugaz, lo contingente, la mitad del arte, cuya otra mitad es lo eterno e inmutable» (Baudelaire, 1863). Su mimesis técnica es, en principio, indiscutible, al mismo tiempo que fácilmente refutable. El *espejo* fotográfico presenta evidentes fallas: la fotografía (muchas veces en blanco y negro) depende de una óptica, de un encuadre, de una distancia entre cámara y objeto, de una bidimensionalidad; en otras palabras, la fotografía aísla un momento del espacio-tiempo a la vez que es puramente visual (Arheim, 1986). De este modo, se podría reducir *lo fotográfico* a un mero *punto de vista* [Fig. 5]. Este segundo momento de la imagen fotográfica permite una lectura realista y objetiva de la realidad en tanto constructo, esto es, resultado de una convención social que entiende la fotografía como *lenguaje natural*, sobre todo porque enlaza con la visión del mundo (ventana a la realidad) que colmó el concepto de imagen desde el *Quattrocento* (Bourdieu, 2003). Ambos momentos comparten una lectura *absoluta* de la realidad a través de la fotografía, ya sea como



El Búho N° 29
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](#).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

mímesis, ya sea por convenio, es decir, la realidad con valor icónico primero y simbólico después.

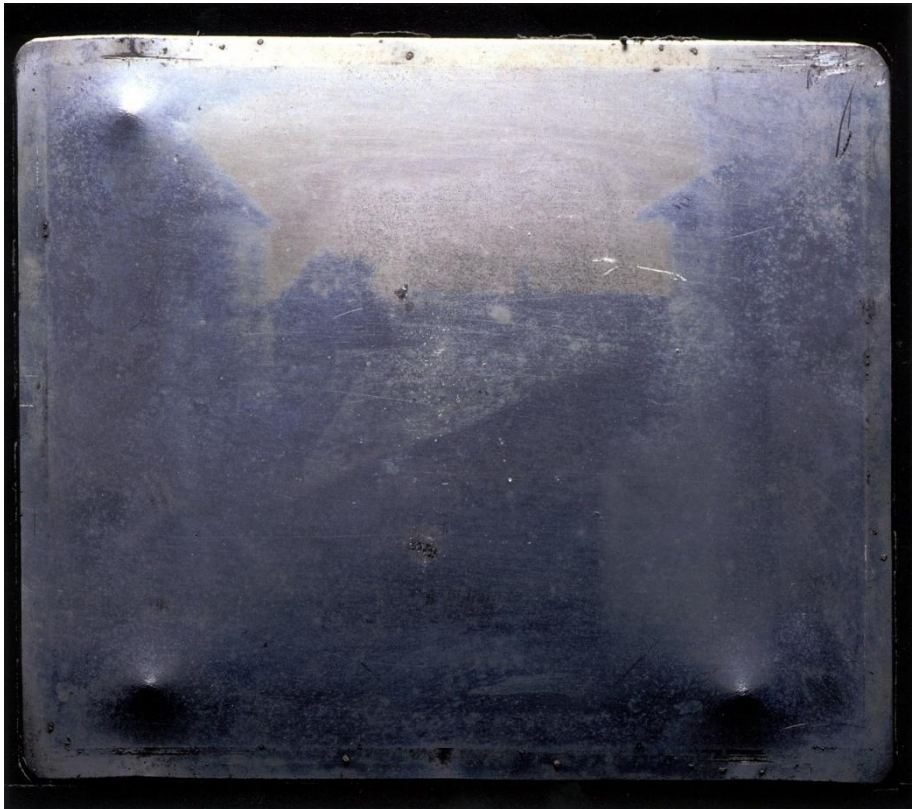


Fig. 4. *La primera fotografía de la historia*, Nicephore Niépce.



El salto temporal entre el reportaje de Carl Mydans sobre la cotidianidad de Bobby Fischer y su publicación parcial un año y medio después permite una interpretación en un tercer nivel de *lo fotográfico* como huella, marca o vestigio que da sentido (reconocimiento, juicio y orientación) y que señala un rastro al que seguir en retrospectiva: un *esto fue* que *sigue siendo*, porque en resumidas cuentas, lo que la «fotografía reproduce al infinito únicamente ha tenido lugar una sola vez» (Barthes, 1990; 31). Al final, anota Barthes, una fotografía sólo dice *esto es tal cual* y nada más, por lo que no puede ser «transformada filosóficamente, está enteramente lastrada por la contingencia de la que es envoltura transparente y ligera». En este caso, ¿qué podemos esperar encontrar en las fotografías de Mydans? Poco más que un joven apuesto obsesionado por el ajedrez [Fig. 5]. El genio, el ídolo generacional, el héroe nacional, el fascinante jugador y su lado oscuro (el mito), todo ello aparece *adherido* a la fotografía, suspendido entre el mero aparecer y la historia de los acontecimientos, como referente velado, como objeto deseado, como cuerpo querido, como *spectrum*. Bobby Fischer es el espectáculo al que mira Mydans, como *operator* y nosotros, en cualquier momento indefinido después del hecho fotográfico, como *spectator*. Él es Bobby Fischer «adelantado en imagen» (Ibid; 41).

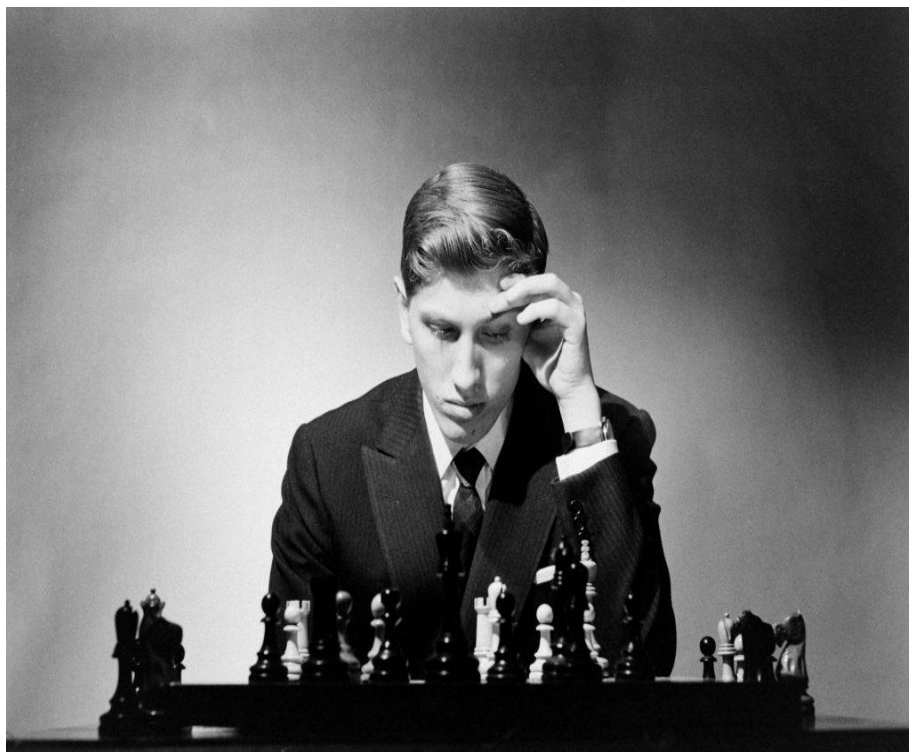


Fig. 5. *Bobby Fischer en 1962*. Carl Mydans.

2. El rastro de Bobby Fischer

Pero ¿quién es *realmente* Bobby Fischer? De acuerdo con este tercer grado de la fotografía, un fantasma. «La fotografía no dice (forzosamente) *lo que ya no es*, sino tan sólo y sin duda alguna *lo que ha sido*» (Ibid.; 149), esto es, una ratificación, una «autenticación misma». En 1962 Bobby Fischer, durante los días



que se vio acompañado por Carl Mydans *fue* y las fotografías testifican su existencia, por lo que el rastro eterno en la insistente analogía del medio fotográfico descubre al espectro. Ante la aseveración cartesiana de que el espíritu es algo que *piensa*, la respuesta bergsoniana sería que el espíritu es algo que *dura* (Virilio, 1988). De algún modo, el joven Fischer permanece en *vigilia* en las imágenes de Mydans, lo cual permite, de un modo paradójico conciliar los dos tiempos operantes en la imagen fotográfica, el sonsacado a la cronología de la vida, un tiempo cuantitativo, y el que permanece suspendido en otro tiempo replegado en sí mismo, cualitativo: «si el tiempo (...) es un medio en el que nuestros estados de conciencia se suceden distintamente de manera que puedan contarse, y si, por otra parte, nuestra concepción del número conduce a dispersar en el espacio todo lo que se cuenta directamente, es de presumir que el tiempo, entendido en el sentido de un medio en el que se distingue y en el que se cuenta, no es más que espacio» (Bergson, 1999; 71). Fischer, en las fotografías de Mydans, es un espacio dimensional, medible y en el que ocurren cosas. De algún modo, el genio será un espacio latente que sólo significa en su encuentro con un tiempo, que no es más que una mirada en un momento cuantitativamente exacto [Fig. 6].



Fig. 6. *Bobby Fischer juega al ajedrez contra un desconocido. Carl Mydans.*

Tenemos, por tanto, dos momentos distantes en los que las fotografías de Carl Mydans son atravesados por dos tiempos cuantitativos y otro insistente y abstracto. De modo pragmático entendemos que Carl Mydans recibe un encargo, o actúa como



agente libre, en el que consigue pasar unos días con Bobby Fischer documentando sus quehaceres diarios para posteriormente pasar a un proceso de selección de imágenes que acompañarán la experiencia de una periodista que transcribe no sólo el devenir de Fischer, sino también algunas de sus opiniones y reflexiones. El periodismo no deja de ser eso, contar una historia, un *studium* de una situación en dos bloques diferenciados: texto e imagen. «Hay que tener en cuenta que, en el proceso de visual, los objetos no se ofrecen como una realidad, sino que lo que el ojo siente directamente, es decir, la materia prima de la visión es (...) algo que carece en sé de sustrato» y para que el ojo pueda captar la «aceleración de los cuerpos y la fugacidad del movimiento es preciso que la vista, libre de huellas mnemónicas, sea guiada» (Virilio, 1988; 57). Ahora bien, esa pauta no proviene en ningún caso del texto sino de la fotografía misma. Sólo desde este estado de independencia, desde los estudios visuales, es posible comprender el salto temporal necesario entre imagen, narración y fotografía.

Así, una fotografía es una multiplicidad a la espera de un significado. La imagen fotográfica es una falla, un constructo en suspensión. El ser humano que habita ese mundo, en este caso Bobby Fischer, no puede ser más que una sonda, un aparato animado a la espera de estímulos que concentren su existencia con la suficiente fuerza de marcar un sentido. Se trata de un giro que requiere de una intensidad, de una fuerza palpitante que pertenece al que mira. La fotografía sólo puede ser, de este modo, un emblema, una fijación sobre la que construir representación, puro hieratismo. La fotografía sólo tiene relación con su acto mismo, con su aquí y ahora, por lo que es mero cuerpo sin memoria:



La fotografía no restituye ni rememora en absoluto ningún relato. Más bien no ofrece más que una especie de atestado (...), de resurrección concreta; en ello radica su terriblemente inquietante facultad, su intensidad: una fuerza testimonial de tiempo, desgarradora, afilada como un escalpelo. El pasado de una fotografía también es tan afilado y tan cierto, desgraciadamente, como el presente de mi propia mirada, intenso como un foco de dolor, un pico del tiempo, y no extensivo como una historia que se cuenta. Es esto lo que nos confunde. Es en lo que una fotografía es atestado de tiempo mucho más que de su modelo o incluso de su sujeto u objeto; y llega hasta abrir una fosa entre su mismo modelo y el tiempo. ¿Por qué? Porque ese tiempo ya se encuentra como minado: es algo que tiene que ver con un instante, pero vaciado de duración. La duración sin medida del tiempo de la pose. (Didi-Huberman, 2015; 142)

De esta manera no se vislumbra la boya que delimita el espacio de la seguridad y el peligro del olvido acecha por falta de referentes. La imagen fotográfica actúa precisamente como conexión entre el espacio cuantitativo de la representación y el estado psíquico concreto. El viaje no es en una sola dirección, sino en múltiples y transversales, por lo que los cuerpos que componen la subdivisión de la imagen fija se comportan de acuerdo con la proyección de nuestra voluntad psíquica.



3. Un verano islandés

En 1963, el joven Bobby Fischer era el gran dominador del ajedrez no soviético y su potencial era tan evidente como su todavía distancia con, por ejemplo, el campeón del mundo del momento, el soviético de origen armenio Tigran Petrosian contra el que, ya dijimos, había perdido la mayoría de sus encuentros. Casi una década después, Bobby Fischer era un ciclón sobre el tablero. En el Torneo de Candidatos de 1971, al que llegó ganando sin mucho esfuerzo el Interzonal de Mallorca de 1970, Fischer arrasó. En Vancouver, Fischer endosó un histórico 6-0 a Mark Taimanov, uno de los mejores jugadores del momento que, debido a la humillante derrota, sufrió duros ataques por parte del gobierno soviético. En semifinales, en Denver, Fischer barrió con otro 6-0 al gran maestro danés Bent Larsen, un verdadero estudioso de las aperturas y uno de los jugadores más originales del ajedrez pre-computacional. En la final esperaba Petrosian, que en semifinales había superado a Viktor Korchnói. Ambos jugadores se citaron en Buenos Aires en octubre de 1971. Hasta la quinta partida, se mantuvo la igualdad, pero a partir de ese momento un torbellino llamado Bobby Fischer cambió definitivamente el panorama del ajedrez mundial. Con un $6\frac{1}{2}$ a $2\frac{1}{2}$, Fischer se clasificaba para el *match* por el Campeonato del Mundo de Ajedrez que se celebraría en Islandia en el verano de 1972. Allí esperaba el vigente campeón mundial, Borís Spassky.



Fig. 7. *The Beatles, en una guerra de almohadas en un hotel de Nueva York en 1964.* Harry Benson.



Para cubrir el *match*, *Life* mandó a Islandia al fotógrafo escocés Harry Benson. Benson había llegado a Estados Unidos en 1964 persiguiendo el tremendo impacto mundial que supuso la música de *The Beatles*, aquellos melenudos y desvergonzados jóvenes de Liverpool [Fig. 7]. De alguna manera, Benson sentía atracción por la personificación del poder en un nuevo mundo que se desperezaba tras el trauma de la Segunda Guerra Mundial. A lo largo de su carrera, Benson fotografiará a numerosos presidentes electos de los Estados Unidos, desde Dwight Eisenhower hasta Donald Trump. El número 1 del volumen 73 de *Life* publicado el 7 de julio de 1972 abría con una fotografía de Benson en la que aparecía el campeón mundial de ajedrez Borís Spassky sentado en roca volcánica en un paraje cercano a Reikiavik [Fig. 8]. El que fuese, al igual que Fischer, niño prodigio del ajedrez, aparecía relajado, con camisa blanca, jersey, americana y con unas impolutas zapatillas deportivas blancas. Era la imagen de una nueva Unión Soviética, la personificación de una progresiva apertura al mundo, una representación renovada del espíritu soviético. El pequeño texto que acompañaba a la foto decía que Spassky esperaba, tranquilo y confiado, la llegada a la isla de Fischer, contra el que jamás había perdido. *Life* también anotaba que el *match* era el más publicitado de la historia y que, además del honor nacional, el ganador se llevaría el 62,5% del total del premio, 125.000 dólares americanos.



Fig. 8. *Borís Spassky en Islandia el verano de 1972*. Harry Benson.

Con esta fotografía, *Life* abría un doble relato: el que sería denominada *Juego del Siglo* y la narración fotográfica documental por parte de Harry Benson de la historia dos hombres obsesionados con las sesenta y cuatro casillas, dos genios irascibles que



soportaron, cada uno a su manera, en aquel verano islandés, todo el peso de la Guerra Fría. Dos narraciones paralelas, tiempos múltiples, relatos geopolíticos transversales, representación de una nueva cultura *pop*, la tradición de un juego milenario. Sí que era el *juego del siglo*, pero ¿cómo cubrirlo, cómo fotografiarlo, cómo vencer el ansia de actualidad? Probablemente la respuesta esté en la evidencia del tiempo fotográfico, o lo que es lo mismo, la recreación en el *espacio discursivo de la fotografía*. El concepto de *lo fotográfico* parte de una premisa básica: la construcción de una historia de la fotografía, es decir, un reconocimiento del valor ontológico del medio en sí, siguiendo las directrices de Marshall McLuhan (1964), en la que éste debe situarse en el centro de los estudios críticos e historiográficos que lo eleven a categoría de *medio masivo* (y aquí es donde McLuhan se divertía en el juego de palabras generado entre *mass-age* –la edad masiva–, *mess-age* –la edad del desastre– y *massage* –masaje–). La posmodernidad contrajo un compromiso con la categorización del medio y para ello generó una historia de la fotografía que obligaba a revisar sus orígenes bajo la mirada de la Historia del Arte lo cual provocó cierta premura a la hora de interpretar con exactitud las connotaciones temporales de la propia fotografía.

Rosalind Krauss (2002) ya puso el foco en, el al menos doble, espacio discursivo de la fotografía, partiendo de la distinción que los críticos del siglo XIX en torno a los salones hicieron entre *vista* y *paisaje*. La separación no es inocente: «la palabra *vista* remite a una concepción (...) en la que el fenómeno natural, el punto de interés, se presenta al espectador aparentemente sin la mediación de un individuo específico que registra la huella, o de un artista particular, dejando la *paternidad* de las vistas a los editores más que a los



operadores» (47). La autoría, de este modo, se asoció a la publicación y sus derechos de exhibición y explotación (y también su valor de información) quedó en manos de las editoriales. Esta edificación del espacio de lo fotográfico en la cultura de los medios estaba perfectamente vigente en 1972, pero no sólo; en nuestro momento actual completamente dominado por las redes, es el propio medio digital (y con tendencia a lo viral) el que determina la categoría y el que gestiona sus repercusiones en el imaginario colectivo. No es de extrañar, por tanto, que incluso *Life*, que fundamentó gran parte de su prestigio en las imágenes que definieron el fotoperiodismo más importante del siglo XX (mal entendido ahora como fotografía documental), raramente publicase fotografías directamente firmadas en los pies de foto. Así era el trato y así era sabido por los fotógrafos como Harry Benson que entregaron su labor no al desarrollo personal artístico, que hubiese sido burdo, sino a la conexión entre la fotografía y el tiempo del advenimiento [Fig. 9].



Fig. 8. *Bobby Fischer en su hotel en Islandia. Sobre su mesita de noche un tablero dispuesto y una botella de zumo de manzana.*

Harry Benson.

Life no podía cubrir el evento en directo. En realidad, por mucho que la tecnología digital haya avanzado y el tiempo de internet haya modificado la experiencia de la espera, aún hoy nada está narrado estrictamente *en directo*. El optimismo del presente se basa en la



sensación de una posesión en tiempo real, lo cual no es más que un espejismo de tenencia del presente. Las estadísticas muestran de forma clara que nadie espera: el 88,2% de los jóvenes entre 16 y 21 años en España usan redes sociales (X y TikTok, sobre todo) para informarse, mientras que solo la mitad de ellos visitan periódicos digitales y sólo un 15% lee prensa en papel (Gómez Sánchez, 2022). El aparente *tiempo real* es una trampa: la afluencia de información descontrolada y ocurrente genera desconfianza en las noticias (todas ellas), desinformación, una *mierdificación (enshittification)* de la web, en palabras de Cory Doctorow (2024), que no permite un acceso directo a la información de calidad que acaba por confundir la opinión con la información. Se necesita tiempo, tiempo de espera, una *esperanza* que es el reverso de la mera positividad:

El culto a la positividad aísla a las personas, las vuelve egoístas y suprime la empatía, porque a las personas ya no les interesa el sufrimiento ajeno. Cada uno de se ocupa solo de sí mismo, de su felicidad, de su propio bienestar. En el régimen neoliberal, el culto a la positividad hace que la sociedad se vuelva insolidaria. A diferencia del pensamiento positivo, la esperanza no le da la espalda a las negatividades de la vida. Las tiene presentes. Además, no aísla a las personas, sino que las vincula y reconcilia. El sujeto de la esperanza es un nosotros. (...) La modalidad temporal de la esperanza es el todavía no. Ella está abierta a lo venidero, a lo que aún no es. Es una actitud espiritual, un temple anímico que nos eleva por encima de lo ya dado, de lo que ya existe. (...) Esperar significa conceder un crédito a la realidad, tener fe en ella, dejarla que se preñe de futuro". (Han, 2024; 11)



Derrida (1995) distinguía dos formas de tiempo venidero: el futuro y el advenimiento. El tiempo del futuro aporta información que ocurrirá más tarde, ya sea mañana, en un minuto o dentro de siglos, da igual. Es un tiempo que se puede planear, está abierto a ser calculado. De alguna manera, aparece ya predicho. El tiempo del futuro se puede, por tanto, gestionar, predecir, uno puede prepararse para lo que viene. Por el contrario, el tiempo de los acontecimientos, el del advenimiento, se derrama sin previo aviso, aparece por sorpresa. Ante él nadie está preparado, inhabilita la planificación, imposibilita la administración del tiempo. Al contrario, plantea un nuevo territorio de posibilidades y promete algo distinto e inesperado. Es un tiempo que no está disponible. El fotoperiodismo de Carl Mydans y Harry Benson se sitúa en este segundo momento. Requiere de una lectura en presente para un devenir todavía no resuelto. Al contrario que la mayoría de las imágenes que acompañan a las noticias virales del siglo XXI, las fotografías de Bobby Fischer publicadas en *Life* durante el *match* por el campeonato del mundo, más que informar, permiten la construcción de una narrativa, un *studium* que marcha en paralelo al tiempo de los acontecimientos. Las fotografías de Fischer hechas por Mydans y Benson cuentan *otra* historia, una indefinida que debe completarse [Fig. 9]



Fig. 9. *Bobby Fischer acariciado por un caballo. Islandia, 1972. Harry Benson.*

4. Bobby is not a nasty kid

Durante las semanas que duró el *juego del siglo*, Harry Benson mandaba fotografías de Bobby Fischer desde Islandia. En el número 6 del volumen 73 de *Life*, publicado el 11 de agosto de 1972,



apareció el más amplio reportaje dedicado a la figura del genio estadounidense desde aquel de 1963. Se titulaba *Bobby is not a nasty kid* y el periodista Brad Darrach se empeñaba en presentar a un personaje con un hábito especial, *the Fischer's Aura*. Darrach reconocía que no era fácil estar con el gran maestro, que sus idas y venidas mentales eran de difícil gestión, pero que después de años compartiendo momentos con Fischer, había aprendido que no era más que un chico atrapado por su propio talento. En las fotografías de Harry Benson que acompañaban el texto, Fischer aparecía tranquilo en escenas cotidianas, sentado en un paraje volcánico mientras un caballo lo acaricia, lavándose los dientes, jugando al tenis de mesa, probándose una chaqueta a medida o cubierto por una manta para protegerse del frío a bordo de un barco [Fig. 10]. Ni rastro del Fischer que empezaba a desarrollar toda su genialidad sobre el tablero ante un Spassky superado. Justo un día antes de la publicación de *Life*, el 10 de agosto, Fischer dio el golpe definitivo al *match*, ganando la decimotercera partida con negras usando la variante moderna de la Defensa Alekhine. Ese día se puso 3 puntos por encima del campeón soviético que ya no pudo remontar y sólo pudo encadenar 7 empates seguidos en las siguientes partidas para acabar abandonando, por teléfono, en la partida 21. Bobby Fischer se proclamaba undécimo campeón del mundo de ajedrez.



Fig. 10. *Bobby Fischer se protege con una manta del frío islandés.*
Harry Benson.

Life no cubrió el desenlace del *match*. De alguna manera, el trabajo estaba hecho. Fischer, un personaje que, aun sin ganar, era ya una estrella incómoda. De algún modo, nadie quiso ver sus gestos sobre el tablero, sus enfados, sus miradas furtivas a Spassky, su



coronación como campeón del mundo. Para eso no está la fotografía, o no estaba. El tiempo de la fotografía no es el de los acontecimientos del presente, sino el que se dedica a la construcción del futuro, a la narración incompleta de lo que será memorable. Aquella edad de oro del fotoperiodismo tenía claro que la inclusión de las imágenes no era complementaria al texto, sino paralela, esto es, lenguajes y tiempos diferentes. Los espectadores estaban acostumbrados a esperar. La fotografía de los años setenta del siglo pasado no era instantánea, por cuestiones técnicas necesitaba tiempo, un *lag* lo suficientemente largo como para modificar decisivamente la experiencia de lo visual.

En cierto modo, la fotografía aún mantiene cierta espera en sí, y su decadencia narrativa en favor de la inmediatez y la ocurrencia de nuestro tiempo, tiene mucho que ver con la diferencia de tiempos. La fotografía no debería ser vista sino revisada, porque es en su retrospectiva donde nace su inmenso poder documental. *Life* cerró en 1972. Su último número fue publicado el 29 de diciembre de 1972 y estuvo dedicado a las fotografías más importantes del año, los documentos gráficos que habían definido un año atravesado por los atentados en los Juegos Olímpicos de Múnich y por el desastre que fue la Guerra de Vietnam. En aquel último número aparecía una fotografía Bobby Fischer realizada por Harry Benson [Fig. 11]. La foto fue tomada en Islandia, cuando jugaba por el campeonato del mundo, y Fischer aparecía sonriente mientras un sastre de Reikiavik le ajustaba una chaqueta americana hecha a medida. Estaba en la sección *Superstars*. Hedley Donovan, editor jefe de la revista, abrió aquel último número con una larga despedida donde aseguraba: «*in part because of Life, we live in an age of pictures*».



El Búho N° 29
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](http://www.asociacionandaluzafilosofia.es/).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>



Fig. 11. *Bobby Fischer en un sastre de Reikiavik*. Fuente: Life



Bibliografía

- Arnheim, R. (1986). *El cine como arte*. Paidós.
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida*. Paidós.
- Baudelaire, C. (2021). *El pintor de la vida moderna*. Alianza.
- Bergson, H. (1999). *Ensayos sobre los datos inmediatos de la conciencia*. Sígueme Ediciones.
- Bourdieu, P. (2003). *Un arte medio*. GG.
- Cheroux, C. (2014). *La fotografía vernácula*. Serieve.
- Derrida, J. (1995). *Dar (el) tiempo*. Paidós.
- Didi-Huberman, G. (2015). *La invención de la histeria. Charcot y la iconografía fotográfica de La Salpêtrière*. Cátedra.
- Doctorow, C. (2024, febrero 8). 'Enshittification' is coming for absolutely everything. Financial Times. <https://www.ft.com/content/6fb1602d-a08b-4a8c-bac0-047b7d64aba5>
- Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico*. Paidós.
- Gómez Sánchez, L. (2022, septiembre 25). ¿Por qué muchos jóvenes prefieren informarse en TikTok? Así es el nuevo consumo de las generaciones digitales. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20220925/como-se-informan-jovenes-tik-tok/2402820.shtml>
- Groh, D. (1987). The temptation of conspiracy theory, or: why do bad things happen to good people? En Graumann, C.F., and Moscovici, S. (eds), *Changing Conceptions of Conspiracy*, New York. 1 –14.
- Guada, E., Rúas, J. (2019). Teorías de la conspiración, credibilidad y confianza en la información. *Communications & Society*, 32(1), 179 – 192.



- Han, B-C. (2024). *El espíritu de la esperanza*. Herder
- Harrison, A. A., & Thomas, J. M. (1997). The Kennedy Assassination, Unidentified Flying Objects, and Other Conspiracies: Psychological and Organizational Factors in the Perception of "Cover-up". *Systems Research and Behavioral Science: The Official Journal of the International Federation for Systems Research*, 14(2), 113 - 128.
- Krauss, R. (2002). *Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos*. GG.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Mentor.
- Scherman, D. (1975). *The Best of Life*. Avon Books.
- Sentman, M. A. (1983). Black and white: Disparity in coverage by Life magazine from 1937 to 1972. *Journalism Quarterly*, 60(3), 501-508.
- Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Anagrama.



¡COMPONGO! (J'ADOUBE)

José Biedma López

Resumen

Este artículo es recensión y glosa, comentario histórico y crítico, de la novela de Fernando Arrabal *La torre herida por el rayo*, cuyo hilo conductor es una partida de ajedrez entre dos imaginarios aspirantes al campeonato del mundo, celebrado en París. Apura contenidos que nos llaman la atención y nos resultan ejemplares.

Palabras claves: Ajedrez, Althusser, Arrabal, concentración, izquierdismo, maoísmo, marxismo, orfandad, tarot, terrorismo.

Abstract

This article is a review and gloss, historical and critical commentary, of Fernando Arrabal's novel *The Tower Wounded by Lightning*, whose common thread is a chess game between two imaginary contenders for the world championship held in Paris. It focuses on content that catches our attention and is still exemplary.

Keywords: Arrabal, chess, concentration, leftism, maoism, marxism, orphanhood, tarot, terrorism.

Fernando Arrabal es un extraordinario dramaturgo cosmopolita al que se atribuye estilo vanguardista propio: el *teatro pánico*¹. Sus piezas dieron la vuelta al mundo incluso en la escena *No japonesa*. Autorizado «sátrapa patafísico», fue también prolífico y reconocido

¹En el curso 1987-1988 monté con compañía de alumnos y alumnas del Instituto Andrés Segovia de Villacarrillo *El Triciclo* de Arrabal, que estrenamos también en la plaza de Iznatoraf (Torafe, Jaén). Fue una experiencia intensa e inolvidable de teatralidad pura.



novelista perfectamente desconocido en España. Señalaré como excepción la aguda carta que el enorme poeta Vicente Aleixandre le destina ya en 1963 y en la que le llama «escritor en lengua francesa»².

Con *La torre herida por el rayo* Arrabal ganó el premio Nadal en 1982. Se trata de una novela tan compleja como la partida de ajedrez que le sirve de hilo conductor. El ajedrez es pasión del autor nacido en Melilla en 1932 y residente en el corazón de las vanguardias parisinas desde 1955. A principios de los sesenta escribe en *La Brèche*, revista de acción surrealista dirigida por André Breton. Arrabal explota la fuerza dramática del Juego de los Reyes como ceremonia, cual suerte de matar, o de «comer» piezas del otro en su interpretación caníbal. Realza su aspecto sagrado o mágico como ritual del mito. Piensa que el tiempo del ajedrecista es el de la *creación*, no el de la repetición, por eso recuerda que el número de combinaciones posibles durante las diez primeras jugadas es 169.518.829.100.544.326.897.235.000.000.

²«Usted, amigo mío, mira hacia el hombre temporal y desde unas raíces a reconocer, aquí justamente reconocibles». Añade Aleixandre a esto que Fernando Arrabal Terán, nacido en Melilla y que vivió su niñez y adolescencia en Ciudad Rodrigo y Madrid, tiene la convicción de que todos los humanos son sus «conterráneos» y desde esa convicción está levantando su palabra con poco más de treinta años. Aleixandre llama al teatro de Arrabal «certestamente invasor del hombre profundo». Rehúsa llamarle «teatro de vanguardia», prefiere considerarlo «original» y, sobre todo, «ejemplar» en el sentido gnómico de la expresión «enxienplos», pues hace cómico lo trágico mismo, y viceversa, y apela desde el muestrario irrisorio de los valores establecidos al problema de la responsabilidad humana. «Piezas ejemplares» hay que llamar a sus obras (Vicente Aleixandre. *Obras completas II*, Aguilar 1978: 633s.).



En la novela se enfrentan dos huérfanos superdotados, marginados, solitarios, maltratados por la vida, por el abandono. Elías Tarsis piensa que su oponente en el campeonato del mundo de ajedrez, el físico Marc Amary, es un robot o un intelectual asesino y frío con instintos de tiburón. Da por seguro que es él, Tarsis, quien conoce de verdad la esencia del juego, más que analítica intuitivamente: en el ajedrez existe una *estructura invariante*, ley, trama, norma, y una *estructura variante* que resulta de la ardua y enredada combinatoria de los trebejos, de su relativa situación y virtuales poderes respecto a los 64 *escaques* disponibles³ y al resto de las piezas. Es Elías quien comprende que se llega a la perfección a través de la serenidad en el desorden, la serenidad exigida por la *concentración de la atención*, pues toda distracción se paga cara en ajedrez (y más aún en el tablero de los controladores aéreos)⁴. Tarsis se tiene por maestro de

³El verbo «escaquearse» procede de la jerga militar. Se *escaquea* quien deserta de una tarea obligatoria, quien se sale del tablero bélico, por analogía el de los *escaques* ajedrecísticos, donde uno se juega la vida y el honor. Como ejemplo histórico recordaremos el caso de Álvaro Fáñez escaqueado del combate por razones de gustosos amores en la campaña fernandina de conquista de Úbeda, allá por el 1234. «Perderse por los Cerros de Úbeda» (expresión que también usa Arrabal) es así escaquearse.

⁴La *concentración* de la *atención* puede seguirse de un acto de voluntad automotivado, lo cual requiere un extraordinario gasto de energía. Atención es *el cuidado que le prestamos a la existencia de otro ser*, persona o cosa. La dispersión de la atención, causada en gran medida por la proliferación y perfección de estímulos, de monitores y *Mass Media*, de publicidad comercial y propaganda política, causa uno de los más graves problemas en la educación actual bajo la discutida rúbrica de «trastorno de hiperactividad y déficit de atención» (TDAH), atribuida al alumno incapaz de concentrar su atención más allá de algunos minutos y de acuerdo al principio, tan extendido, de que su gusto es el único criterio de lo justo. La práctica del ajedrez, como el de otros juegos de mesa, es útil para el cultivo de la capacidad de concentración.



las variantes y huye del caos que desorienta. Sigue en esto el ejemplo de Petrosian y de Karpov. Intenta apartar de sí «el pájaro tuerto de la congoja» que le atormenta desde la pérdida de su amante catalana y de su amiga, la rústica y sensata Soledad..

Este campeonato del mundo opone el rigor inteligente a la gracia talentosa, la razón fría del científico al misterio y al misticismo de Tarsis. Los disputantes, Amary, científico y líder de una organización terrorista marxista-leninista, suizo o «francés», y el español Elías están empatados tras 13 tablas y 5 victorias de cada uno. Elías Tarsis, fiel tal vez en esto a sus orígenes hispanos, es un tipo vehemente, apasionado, celoso, extremista también en sus impulsos, que salta desde el libertinaje al ascetismo más bronco, aunque no soporta el dolor. Nació en Andorra la Vella «por casualidad» y huérfano prematuro se fugó de la tutoría de su tía Paloma en Madrid para hacerse aprendiz de orfebre y proxeneta en Barcelona. Es un tipo exaltado, pero comprende que debe conducir la inteligencia por los meandros de la acción sin que la sed venganza le desoriente, si quiere vencer. Tarsis tiene temperamento de artista, aunque, confrontado a problemas tácticos, recurre como su oponente a la técnica. Marc Amary es un científico que se fía de las estadísticas, pero que en situaciones cruciales recurre a hipótesis, con lo que el devoto de la lógica se ve obligado a proceder de forma irracional, o al menos, imaginativa.

La prensa sensacionalista, que alimenta y es alimentada por el escándalo, insinúa que Tarsis ejerció de alcahuete en la Ciudad Condal y Amary como matricida en Suiza. Lo mismo, aciertan. Sin duda, ambos jugadores son raros, heteróclitos como el mundo de Juan de Mairena y heterogéneos respecto a sí mismos. Amary, esquizoide, es atormentado por distintas personalidades en



discusión incesante y nocturna. Ambos ajedrecistas fueron niños prodigio y solitarios. Lucen el enigma del genio, meticuloso y limpio (Amary), o descuidado y sucio, añorantes del padre exiliado (Tarsis) o escaqueado (Amary). Ambos tienen mucho del complejo carácter de Arrabal, como si este se desplegara imaginativamente en la novela, en dualidad dialéctica e irreconciliable, una dualidad que se multiplica en máscaras monstruosas o payasescas, como si ambos ajedrecistas fuesen sus *alter ego* en pugna. De hecho, el padre de Arrabal fue militar y se opuso heroicamente al Levantamiento. Fue condenado a muerte y luego a prisión. Se escapó en pijama de la enfermería de la cárcel de Burgos tras una gran nevada, y ya nunca se supo de él. Por su parte y en 1944, Fernando Arrabal ganó un concurso de "niños superdotados".

Inicia el juego Amary con el avance del peón de alfil de Dama: 1. c2-c4, en lugar de la impetuosa salida española con el peón de Rey⁵, mientras el Comité Comunista Internacional rapta y tortura en París a Isvoschikov, el miembro más joven del Politburó soviético icon 72 años! Arrabal se consiente una irónica sátira de los regímenes totalitarios comunistas y alude sarcásticamente a los interminables y bizantinos debates marxianos, supuestamente revolucionarios, de la izquierda pija francesa.

En su infalible sabiduría la dialéctica de la historia crea así en Corea del Norte [y tal vez la esté preparando en Venezuela hoy] la figura original y renovadora del monarca comunista, que alía el pasado al porvenir más radiante.

⁵Arrabal recuerda que fue Ruy López de Segura en el siglo XVI el inventor de la partida española, «el ataque más audaz y temerario».



Los miembros del grupo Dimitrov, por caso, se disfrazan de obreros orientales, comen arroz blanco, calzan albarcas y reniegan lo mismo del capitalismo asesino que del revisionismo marxista de Nikita Kruschev. Su líder, un tal Corneille, adora a Stalin y al autócrata albanés Enver Hoxha, para acabar abrazando el budismo con el mismo fervor religioso con que adoró al genocida «Padrecito de los pueblos» que ordenó el asesinato de Trotsky a Ramón Mercader. Corneille pasa de luchar por la mejora de las condiciones de vida de una limpiadora, a la que considera «víbora infecta al servicio del capitalismo asesino» por reivindicar mejoras salariales. Corneille sólo aspira a destruir directamente el imperialismo yanqui y a sus tigres de papel de las multinacionales, y como eso es poco, también pretende aniquilar a los socio-fascistas de Moscú y sus mercenarios cubanos y vietnamitas en su interpretación rojipardista del comunismo⁶.

El grupo terrorista que ha raptado al ministro ruso exige que la URSS bombardee los pozos de petróleo de Arabia Saudita para acabar con el capitalismo minando su fuente principal de energía. Arrabal recuerda el famoso diálogo entre Kruschev y Mao. El soviético describe al chino el apocalipsis bélico de un cataclismo atómico provocado por una guerra caliente entre los dos mundos, el comunista y el capitalista, tras el cual: «Los vivos envidiarán a los muertos», a lo que Mao responde volviéndose hacia sus ministros: «Estos rusos, ¡qué gallinas son!». Como vio Vicente Aleixandre en su carta de 1963, Arrabal tiene la facultad de convertir en cómico lo

⁶La expresión «socio-fascismo» o «fascismo rojo» o «rojipardismo» no debería sorprender a quienes tomaron nota del pacto Molotov-Ribbentrop de 1939, por el que los nazis alemanes y los comunistas soviéticos acordaron invadir y distribuirse Europa, declarando: «hitlerismo es comunismo color café, estalinismo es fascismo rojo».



más trágico y viceversa.

El izquierdismo occidental verborreico y filomaoísta del que se burla nuestro autor recuerda el humor del grupo antirromano de *La vida de Brian*. Curiosamente, en la feria de siglas de las organizaciones de la superdividida y cainita *gauche divine* del momento parisino, y en dichas organizaciones o sectas revolucionarias, hay pocos obreros y muchos señoritos y hasta aristócratas ociosos, intelectuales con ambiciones caciquiles y a favor de la dictadura del proletariado –la suya!– peleando entre sí para hacer brillar y triunfar su «praxis teórica» y liderazgo caudillista, tiránico y totalitario. Tales jeroglíficos y jerigonzas poco pueden interesar a quienes deben doblar el espinazo para echar el jornal por el pan y el vino *chaque jour*. Cuando uno trabaja duro ocho horas al día, se tiene por sobrante y lujoso el juntar razones, por buenas que estas sean. La pasión por el magisterio de Louis Althusser de algunas de estas sectas fanáticas de luengos discursos y cortas acciones la explica Arrabal citando la épica o existencialista frase del uxoricida filósofo comunista: «Las banderas de la revolución se despliegan y revolotean en el vacío», que el autor comenta:

Por lo general el bajo pueblo no consigue esta hazaña en el vacío [cursiva nuestra] (...) Desde los comuneros hasta el Comandante Cero, todos los insurgentes pertenecieron siempre a las clases acomodadas que sólo ven las injusticias desde la barrera. Más mérito aún.

Lo de «más mérito aún» muestra la dimensión paradójica y antitética de la literatura de Arrabal. «Sí, soy marxista, tendencia Groucho y leninista de tendencia Lennon», confiesa «el Niño», una de las personalidades múltiples y esquizoides de la psicopatía de Amary, responsable del asesinato por tétanos de Cécile, la madre de Amary.



Sin embargo, el personaje público y principal de Amary estudia con ahínco y exhaustividad obsesiva el comunismo, hasta sus platónicas raíces, toda la literatura marxista-leninista hasta Gramsci, diciéndose que no se podía tomar en serio a quien no se situara con relación a la misma. Lo paradójico es que se había hecho materialista por puro idealismo, el de estar con los pobres⁷, y le seducía morbosamente el aparato de Partido Único, con sus purgas y campos de concentración que parecen contentar la oscura compulsión masoquista de «el Francés», al que Elías esclavizó en un retrete del colegio Madrileño de las Escuelas Pías.

Entre jugada y jugada de un Gambito de dama rechazado (variante Tartakower)⁸, Arrabal nos pasea por los talleres de orfebrería y por los lupanares de la Barcelona de la posguerra, por los cines donde habilidosas pajilleras consuelan al personal masculino por unas pesetas mientras en la pantalla sirenea Esther Williams; narra los celosos y violentos amores de Elías por Nuria Roig, una catalana que ha robado a su padre, obsesionada con la novela *La guerra con las salamandras* del checo Karel Capek, Nuria acaba enloqueciendo en un «misticismo insectil», lamento caparazones de cucarachas, y después reventada por un atentado terrorista dirigido por Amary; y cuenta la solitaria infancia y compleja relación de este con su padre huido y con su madre orate.

Hay incluso espacio para referir a los *Iluminados* del Siglo de Oro español y a «la sublime María Cazalla», alumbrada, cristiana

⁷Cree el izquierdismo infantil y cándido que el pobre es sabio y bueno por ser pobre y que las necesidades son automáticamente derechos.

⁸Arrabal reconstruye la partida (Londres 1922) entre Capablanca y Tartakower (vid. el artículo de Francisco J. Fernández en *El Búho* n°. 24 sobre un libro de Ernesto Castro, *El gran Pan ha muerto*).



heterodoxa convencida, según Arrabal, de que hay que ofender a Dios de la manera más bestial para que el sacrificio redentor de su Hijo cobre todo su sentido⁹. También Marc Amary, a pesar de su metódica racionalidad científica (que busca la teoría unificada de las energías y luego explora la doble escalera del ADN), hubiese preferido la religiosidad mística a la rigurosa lógica escolástica; por eso despreció la inútil violencia del *Manifiesto comunista*, pero se dejó fascinar por *El Capital*, la obra de Marx que tantos citan sin haberla leído, y ni mucho menos comprendido.

El autor no desdeña la discusión teológica ni referencias a la feliz poligamia de los mormones. Elías pregunta a Gregorio, el cura escolapio que le protegió en el colegio madrileño, por qué la tercera persona de la Santísima Trinidad, o sea el Espíritu Santo, que es Amor recíproco del Padre y el Hijo, no tiene como el Hijo doble naturaleza: humana y divina. De la teología cristiana al esoterismo mántico: La «torre herida por el rayo» que sirve de preámbulo icónico a esta novela, es naípe del tarot, arcano mayor XVI, símbolo de megalomanía, de persecución de quimeras y de estrecho dogmatismo –según Arrabal. Una explosión del cielo destruye una Torre que parecía invencible, su imponente cúpula de corona se derrumba en el suelo. El arcano XVI simboliza también cambios repentinos, transformaciones, el despertar de la destrucción que precede a toda creación.

⁹Lo que podemos decir de María Cazalla, descendiente de conversos, es que valoraba la oración mental, no le satisfacían sacramentos como la confesión ni la comunión y criticaba los costosos ornamentos del culto. Se burlaba de las devociones habituales y de las mujeres que las seguían (las llamaba «miseras» y «papamisas»), considerando que «mejor estaban hilando en su casa».



Tras sus experiencias de macarra en Barcelona y de fresador en Valencia, Tarsis quiere redimirse y se hace «agapito», aspirante a



jesuita. Practica la renuncia al mundo y la *restricción mental*, arma política de San Ignacio¹⁰. Disfruta de la aparición muda de la Virgen, en forma de Purísima Concepción de Murillo, el mismo día que acaba padeciendo inundación la capital del Turia. Arrabal describe con todo detalle y emoción el éxtasis que experimenta Elías ante la contemplación de la Inmaculada Madre de Dios concebida sin pecado como luz de la creación, halo del paraíso y fulgor de ángeles. Tarsis acaba comprendiendo que...

...en la historia se dan cita los desenlaces más decisivos tras planteamientos fútiles, las más altas empresas fraguadas por casualidad y hasta las causas más mediocres provocadoras de efectos fabulosos.

Arrabal alude con distancia crítica a la interpretación psicoanalítica del ajedrez, v. gr., al tabú del tacto, «pieza tocada, pieza movida», explicación desarrollada por el maestro Reuben Fine (1993). En 1956, Reuben Fine escribió el artículo «Observaciones psicoanalíticas respecto al ajedrez y los maestros ajedrecistas», y este artículo se convirtió más adelante en el libro *La psicología del jugador de ajedrez* en el que, ya de profesión psicólogo, Fine da un extravagante y morboso enfoque freudiano al juego de las treinta y dos figuras y a sus reglas. En el ajedrez el tabú mejor establecido es el de *no tocar*, mostrando así el carácter irreparable que adquiere el (con)tacto. Si por accidente un jugador roza una pieza, está obligado a declarar «*j'adoube*», término medieval francés con que se imponía al caballero su armadura y que hoy significa 'me disculpo' o, más precisamente 'compongo', 'arreglo' o 'acomodo'. Según Fine, este tabú del toque descubre las dos amenazas que siente todo

¹⁰A mediados del siglo XVI la *restricción mental* se propuso, dentro de la moral católica tradicional, como recurso para ocultar información sin mentir.



campeón: la de la masturbación¹¹ (la figura tocada simbolizaría el pene) y la de la homosexualidad «latente en los ajedrecistas». Estas teorías, para Tarsis –y supongo que para Arrabal– son tan absurdas como escandalosas.

En cuanto a la prohibición de evitar toda violencia no sublimada, como acreditado juego de caballeros, Arrabal termina su novela evocándonos cómo muchos jugadores, entre los mejores, reaccionaron violentamente al perder: Nimzowitch, tras sufrir un mate, orinó sobre el tablero: Fischer tomó el Rey de su adversario y lo arrojó contra una pared de Nueva York; Capelo quemó la planilla de su rival... Por su parte, el desquiciado e imaginario Amary, tras su derrota, cogió el reloj de la mesa, lo levantó en el aire y lo descargó contra el tablero, golpeando el Rey negro furiosamente como si pretendiera romperle la crisma.

El ajedrez no es deporte, sino guerra intelectual, cuyo fin es la muerte simbólica del otro.

JBL, La Esperilla, septiembre 2024

¹¹El lugarteniente en la organización terrorista de Amary, De Kerguelen, científico y aristócrata de buenas maneras, que luego le traiciona, decide suicidarse masturbándose, pero «a su edad, ya era una forma de morir que no se podía pagar ni haciendo horas extraordinarias». Entre lo ficticio, lo real y lo surreal, cuenta Arrabal que el relato de su primera tentativa de suicidio onanista fue publicado por André Breton en uno de los primeros números de La Brèche (action surrealiste) con dos dibujos de René Magritte, «que por aquella época aun era un don nadie».



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la **Asociación Andaluza de Filosofía**.
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

LINGUA UNA SUMUS. SOBRE AJEDREZ Y LINGÜÍSTICA¹

Pedro Redondo Reyes
Universidad de Murcia

RESUMEN: Es un tópico en la lingüística y en la filosofía analítica establecer la posibilidad de la comparación entre las lenguas naturales y el ajedrez, en la idea de que esta comparación arroja conocimiento sobre las primeras. En este trabajo se abordan algunas ideas ya expuestas en la bibliografía especializada y se exploran nuevas vías de investigación que pueden limitar o expandir dicha comparación: combinación, metalenguaje, función poética, categorías y lenguaje privado.

ABSTRACT: It is a topic in linguistics and analytic philosophy the comparison between natural languages and chess, in order to yield knowledge about human language. This paper points to some of the ideas already put forward and explores new issues of research that may limit or expand such a comparison: combination, metalanguage, poetic function, categories and private language.

PALABRAS CLAVE: lingüística, ajedrez

KEYWORDS: linguistics, chess

¹ Este artículo fue publicado anteriormente en Jaureguizar (2023). Ahora se vuelve a presentar, con ligeros cambios y añadidos, con el permiso de sus anteriores editores, a quienes expresamos nuestra gratitud.



En el párrafo 108 de sus *Investigaciones filosóficas* (1954), el filósofo vienés Ludwig Wittgenstein escribió: «La pregunta “¿Qué es realmente una palabra?” es análoga a “¿Qué es una pieza de ajedrez?”»². Wittgenstein incorporaba así a la reflexión filosófica la analogía del ajedrez, de manera semejante a lo que a primeros de siglo ya había hecho Ferdinand de Saussure en su *Curso de lingüística general*, editado en 1916. El fundamento último de la comparación entre lenguaje y ajedrez para Saussure es el hecho de que, a su juicio, «una partida de ajedrez es como una realización artificial de lo que la lengua nos presenta bajo una forma natural»³. La comparación con el ajedrez permitió a Saussure ejemplificar el funcionamiento de la lengua; pero otra posibilidad es, para nosotros, preguntar a dicha comparación –pues se trata de una comparación y no de una metáfora– si los sistemas que maneja, lenguaje y ajedrez, son conmensurables.

Así, por ejemplo, el lingüista ginebrino sostuvo que el ajedrez permite iluminar el estudio *interno* de la lengua. Para dicha comparación pensaba que no importa cuál sea la forma de la pieza en cuestión o de qué estén fabricadas: un alfil se reconoce por oposición al resto de piezas, pero no por ser de marfil o madera o tener una especie de mitra. Aquí se puede observar la idea de relación o estructura entre los signos lingüísticos que Saussure tenía; por otra parte, ¿legitimaría esta idea traer a colación la distinción habitual entre fonética y fonología, es decir, entre la pura materialidad fónica y su valor distintivo? La moneda española que

² Wittgenstein (1988: 123). Sobre otras menciones de Wittgenstein del ajedrez, véase Gustafsson (2020).

³ Saussure (1995: 128). Sobre este *dictum* saussuriano, véase Fernández (2022a: 177 n. 1). Las relaciones *ajedrecísticas* entre Wittgenstein y Saussure son exploradas por Mazzeo (2018).



en el pequeño *set* de viaje utilizado para sus análisis por Samuel Reshevsky como un alfil sería un alomorfo trivial para la idea de alfil, definido no por su forma mitrada, sino por los movimientos que hace y la posición inicial que ocupa. Tal consideración de las piezas la encontramos asimismo en el pensamiento de Wittgenstein (tal como la transmite Friedrich Waismann en los *Philosophical Remarks* del filósofo vienés)⁴, cuando sostiene que no se reconoce una pieza sino por las reglas que *definen* esa pieza: «un peón es la suma de reglas de sus movimientos (un escaque también es una pieza), igual que en el lenguaje las reglas definen la lógica de una palabra». De este modo una pieza también puede considerarse una función –una idea que también analizó Francisco J. Fernández⁵– y, si la función se cumple en la *jugada*, ésta sería el elemento mínimo del juego del ajedrez, una idea del propio Fernández. Si el elemento mínimo en el análisis lingüístico es el fonema (dado que distingue significados), podría recorrerse toda la gramática en cualesquiera de sus dimensiones: la sintaxis (una defensa como la India de Dama entraña una secuencia ordenada ...Cf6, ...e6, ...b6 y una *transposición* en ajedrez sería comparable con una regla de transformación lingüística), la pragmática (el GM Juan Manuel Bellón cuenta cómo, en unas simultáneas con negras frente a Boris Spassky, jugó 2...c5 ante el Gambito de Rey, un movimiento completamente inusual en esta apertura)⁶, la semántica o la

⁴ Wittgenstein (1975: 327-328), citado por Gustafsson (2020: 203).

⁵ Fernández (2010: 82 ss.).

⁶ «Estaba esperando que Spassky llegara a mi tablero y verle la cara de sorpresa al ver mi novedad. (...) Y no me defraudó, porque aún recuerdo la mueca sonriendo y las rayas en la frente presumiendo que yo iba a ser una presa fácil» (Bellón [2022: 80]).



referencialidad (el ajedrez no sería tanto un *campo* de funciones cuanto un choque de inteligencias), etc.

Con todo, la legitimidad de la comparación entre lenguaje y ajedrez rebasa los límites de la intención de Saussure al tomar el ajedrez como *tertium comparationis*: en el caso de este lingüista, el ajedrez funciona como metáfora de determinados aspectos que él señaló como puntos de partida en su descripción del lenguaje (por ejemplo, la distinción diacronía / sincronía; *langue / parole*, y otros); o, mejor, como una suerte de sistema formalizado que reproduce, aquí y allá, algunos elementos reconocibles en cualquier lengua natural (por ejemplo, toda jugada conlleva una modificación de la posición, lo que es comparable con el cambio lingüístico que opera sobre un estado de lengua, etc.)⁷. Decimos que la rebasa porque el propio Saussure advertía de que el ajedrez es *artificial* mientras que el lenguaje es natural; dicho de otra forma (y por mucho que los grandes jugadores parezcan dominar el juego *como si de su propia lengua se tratara*), el lenguaje es connatural al ser humano –aunque haya que adquirirlo– mientras que al ajedrez se aprende, con excepción quizá de Capablanca, quien fue capaz de adquirirlo viendo jugar a su padre⁸. El ajedrez compite, así, con otros sistemas como la música, la lógica o las matemáticas, donde una serie de reglas contenidas en un código con enormes posibilidades expresivas o

⁷ Saussure (1995: 129).

⁸ Puede ser interesante recordar un pasaje de Réti (1997: 161): «Rubinstein aprendió el ajedrez cuando tenía dieciocho años y nunca dominó totalmente las dificultades del medio juego (...). Es como un orador que hablara una lengua extraña, aprendida de mayor, de tal manera que, a pesar de sus profundas ideas, no siempre encuentra la palabra más adecuada». Si hay algún fundamento *natural* para la comparación entre ajedrez y lenguaje debe de ser éste.



heurísticas presentan su propia sintaxis, semántica y pragmática. Es cierto que hay una conexión secreta entre ajedrez, matemáticas y música, y se ha producido mucha literatura al respecto avalada por niños prodigio duchos en tales disciplinas. Sin embargo, mientras un músico puede interpretar una partitura sin tener claro el significado de lo que toca (si es que la música tiene un significado, o remite a algo)⁹ y el matemático llega a resolver un problema que puede ser el derivado de determinados axiomas (y no de otros), el lenguaje no es reductible a un código. Como señala De Bustos,

La representación semántica de una oración – escribe Eduardo de Bustos– no contiene toda la información que es transmitida por medios lingüísticos en la comunicación. A veces ni siquiera es esa información la que se transmite, a pesar de ser irreprochable la comunicación (De Bustos 2004: 652).

Aunque un *acto ajedrecístico* (en el sentido de los *speech acts*) como la jugada de Bellón 2...c5 remite a la psicología del oponente, sus consecuencias se reducen al tablero de juego o, en otras palabras, desde un punto de vista holístico está dirigida a la consecución última del logro, ganar la partida; en cambio, en una lengua natural (como sostiene de Bustos),

⁹ Los versados en las diferentes *versiones* o interpretaciones de una partitura pocas veces van más allá de consideraciones rítmicas, de agógica o dinámica, pues hacer hermenéutica de la música entraña adentrarse en el terreno de la metáfora, precisamente del tipo de metáfora más lábil (la que prescinde de anclajes como la analogía intersubjetiva y deviene, por tanto, en simbolismo).



...mientras que una expresión oracional tipo y un ejemplar de la misma comparten las propiedades estructurales que busca describir y explicar la gramática (su configuración interna, su forma lógica, su clase distributiva, etc.), no tiene por qué compartir necesariamente su significado (De Bustos 2004: 652).

Si el lenguaje remitiera, en última instancia, al mundo, el ajedrez sería un objeto del mundo.

En las líneas que siguen nos acogeremos a algunos de los argumentos (en forma de posibilidades) que podrían manejarse para fundamentar la analogía entre lenguaje y ajedrez o, en todo caso, para reforzarla o rechazarla. Pues, después de todo, cuando se va más allá de las analogías entre diacronía / sincronía y la dialéctica entre el desarrollo de una partida en la sucesión de sus movimientos y el estudio de una posición dada, la analogía se vuelve más problemática, dado que se trata de sistemas distintos¹⁰. Para ilustrar esta dificultad podemos recordar, por ejemplo, un texto de 1929 del campeón mundial Alexander Alekhine:

La consecuencia de ignorar los aspectos creativos del ajedrez es fácilmente previsible. Su traducción en la práctica es el surgimiento de la escuela de reformistas, encabezados por José Raúl Capablanca, quien temía que la teoría, altamente

¹⁰ En uno de sus apuntes personales Saussure escribió: «Recuento de las causas que hacen del lenguaje un objeto situado fuera de toda comparación y no clasificado ni en la mente de los lingüistas ni en la de los filósofos» (Saussure 2004: 230).



desarrollada, llevase a la parálisis del ajedrez, y por consiguiente pretenden hacerlo renacer divulgando una revisión de las reglas de juego (citado por Gude 2021: 117)¹¹.

El temor de Capablanca (la parálisis a la que aludía Alekhine) era que la perfección en el juego llevara a tablas muertas; en el lenguaje, si el fin último del mismo es la comunicación, y ésta es el equivalente del mate, la equivalencia correcta entrañaría el agotamiento de todas las oraciones posibles, de todas sus preferencias y ejemplares, un momento en que *todo* fuera dicho (o, si se quiere, donde todas las posibilidades sintácticas tanto aceptables como inaceptables se hubieran producido). Pero aun así el fin del lenguaje no es agotar las posibilidades; el ajedrez, en cambio, haya memoria o registro de ello, elimina en cada partida una de las 10^{120} posiciones posibles. Otro ejemplo de ausencia de puntos de contacto se puede ejemplificar con una de las típicas máximas de Xavielly Tartakower: «Estrategia es hacer algo cuando no hay nada especial que hacer. Táctica es hacer algo cuando hay realmente algo por hacer»¹². Se puede estar de acuerdo o no con Tartakower, pero es cierto que el ajedrez se mueve en estos dos ámbitos de límites difusos (una misma jugada puede, en efecto, ser considerada táctica o estratégica, o de ambas formas; quizá se trate, en el fondo, de una interpretación *post eventum* que parte, circularmente, de esta distinción preestablecida). No hay instancia analítica alguna en la lingüística que dé cuenta de un fenómeno semejante (al menos fuera de la pragmática).

¹¹ El texto de Alekhine está en *The New York Times*, Sports, 20 de agosto de 1929.

¹² Citado por Mayer (1989: 42).



1. *La posibilidad de las categorías*

Lo más indicado, probablemente, será abundar en la idea de Wittgenstein («La pregunta “¿Qué es realmente una palabra?” es análoga a “¿Qué es una pieza de ajedrez?”») como primer paso de un programa de investigación sobre la analogía entre el discurso lingüístico y el juego del ajedrez¹³. Wittgenstein centraba su reflexión en la idea del carácter *constitutivo* –más que regulativo– de las reglas de juego, tanto en gramática como en ajedrez (un peón, pues, es un peón en virtud de obedecer a unas reglas que establecen sus movimientos)¹⁴. De acuerdo con el filósofo,

...cuando se le muestra a alguien la pieza del rey en ajedrez y se dice «Éste es el rey», no se le explica con ello el uso de esta pieza –a no ser que él ya conozca las reglas del juego salvo en este último extremo: la forma de una pieza del rey. Se puede imaginar que ha aprendido las reglas del juego sin que se le mostrase realmente una pieza. La forma de la pieza del juego corresponde aquí al sonido o a la configuración de la palabra (Wittgenstein 1988: 47 = §31).

En palabras de M. Gustafsson, «no podemos explicar completamente qué va a ser un alfil sin hacer referencia a su regla»,

¹³ Decimos aquí «discurso lingüístico» y no «lenguaje» refiriéndonos al conjunto de dispositivos que intentan atrapar y estudiar el lenguaje *qua* objeto, o si se quiere el metalenguaje apropiado para dicho objeto; en los estudios sobre las similitudes entre ajedrez y lenguaje es fácil deslizarse entre lenguaje y metalenguaje inadvertidamente.

¹⁴ Gustafsson (2020); Mazzeo (2018: 66 ss.).



con la circularidad que esto conlleva: en efecto, si una pieza mueve de f4 a e4, no puede ser considerado un movimiento ilegal si no hemos establecido que dicha pieza no es un alfil¹⁵. Para Gustafsson la circularidad de la regla impide la identificación entre pieza y regla. Sin embargo, podemos ir un poco más allá y añadir al argumento de este autor que, si ahora se ha vuelto «misteriosa» («*mysterious*») la posibilidad de que un objeto particular esté sometido a una regla, el propio Wittgenstein estableció que «las reglas gramaticales son arbitrarias, pero su aplicación *no*»¹⁶. Una regla gramatical del castellano es arbitraria (por ejemplo, el uso del artículo delante del sustantivo, a diferencia de la regla del rumano), pero se está obligado a dicha regla. Ahora bien, hay dos diferencias respecto al lenguaje donde el uso ajedrecístico colapsa: en primer lugar, la circularidad señalada por Gustafsson implica, por un lado, la falsación de una jugada en ajedrez (si se *suspende* dicha circularidad y llegamos a saber lo que es un alfil, entonces una jugada de alfil de f4 a e4 es ilegal, y se acabó la partida), mientras que en el caso del lenguaje no hay falsación alguna cuando quebrantamos las reglas: en otras palabras, y teniendo en cuenta el inevitable carácter normativo de la gramática, no se puede hablar de «oraciones posibles o no posibles» como se hace de «objetos naturales posibles o imposibles»; un enunciado incorrecto

¹⁵ Gustafsson (2020: 206): «Now if bishops are identified in terms of their legal moves, it may seem difficult to understand how the rule could determine that this particular move is illegal [esto es, f4-e4]. For that seems to require an *independent* identification of the piece as a bishop. Without such independent identification, it seems we could as well conclude that the piece is a rook that is being moved legally. The worry is that the circularity of the rule makes such independent identification impossible» (cursivas en el original).

¹⁶ Citado por Mazzeo (2018: 66) (cursivas en el original).



gramaticalmente no *falsa*, en su existencia, la norma que rige los enunciados correctos¹⁷. En segundo lugar, es trivial recordar que en una lengua natural no nos es dado *elegir* nada (si «la forma de la pieza del juego corresponde aquí al sonido o a la configuración de la palabra», entonces no podemos utilizar cualquier objeto como un alfil sometiéndolo a reglas; en otras palabras, no existen los lenguajes privados).

La idea de palabra conlleva inevitablemente la pregunta por el *significado*. Saussure avanzó en la distinción entre significado y valor¹⁸, mientras que Wittgenstein tuvo mucho cuidado en no vincular concepto (para Saussure la contrapartida mental de la «imagen acústica») y ostensión: «Sería –escribe en las *Investigaciones filosóficas*– como si yo, sin conocimiento del ajedrez, mediante estricta observación del último movimiento de una partida de ajedrez, quisiera descubrir lo que significa la expresión “dar mate”»¹⁹. Sin embargo, en la tradición lingüística occidental dista de estar claro qué es una palabra: el lingüista André Martinet prefería ocuparse del sintagma, mientras que, por su parte, Louis Hjelmslev veía la palabra –que definía como como «signo permutable mínimo»– como una unidad susceptible de aportar otros componentes significativos en su interior²⁰. En el tratamiento

¹⁷ Véase Itkonen (2008: 223): «En la lingüística es posible operar con la corrección sin tener en cuenta la racionalidad, pero no viceversa». La cuestión es que, según este lingüista (ibid.), «la justificación de esta distinción [*scil.*, entre corrección o «gramaticalidad» y racionalidad] resulta evidente por el simple hecho de que es posible llevar a cabo actos de habla racionales emitiendo oraciones incorrectas, y, a la inversa, llevar a cabo actos de habla irracionales emitiendo oraciones correctas».

¹⁸ Saussure (1995: 162 ss.).

¹⁹ Wittgenstein (1988: 255 = §316).

²⁰ Martinet (1978: 146); Hjelmslev (1971: 181).



funcional que hace Wittgenstein de la pieza de ajedrez quizá se encuentren más analogías con la idea de palabra concebida axiomáticamente, al modo del lingüista Domené Verdú:

Todo grupo silábico y morfológico perteneciente al dominio de la correspondencia cuyo conjunto final está formado por todos los elementos semánticos de una lengua, o bien al rango de su correspondencia inversa, y que pueden existir de forma independiente y aislada manteniendo esa misma imagen (Domené Verdú 2009: 147).

Aunque Domené se basa en la teoría de conjuntos, se observa que depende de la consideración semántica de la categoría gramatical, una consideración que procede de Aristóteles (*Poética*, 1457a)²¹. Existen otros acercamientos como el puramente formal o el de rasgos abstractos de Noam Chomsky, pero si nos estamos preguntando por la posibilidad de entender una pieza de ajedrez como una palabra (sea lo que sea esto), entonces habría que recordar que la tradición gramatical divide las palabras en categorías, consecuencia del establecimiento de las mismas por el propio Aristóteles a cuento de los modos del *ser*²². En ese caso habría, en ajedrez, seis categorías (rey, dama, torre, alfil, caballo y peón), aunque en realidad la única que importa es el rey (todas deben su existencia o su operatividad al hecho de que el rey subsista), algo así como la sustancia primera aristotélica. Ahora

²¹ Fábregas (2005: 38 ss.). La reciente obra de la lingüista Anna Wierzbicka intenta renovar la categorización gramatical de tipo semántico mediante un leibniziano *alphabetum cogitationum humanorum*.

²² Sobre la cuestión, véase Fernández (2022b). Platón ya había adelantado la distinción entre *ónoma* y *rhéma*.



bien, si fueran modos del ser (como ocurre en las restantes categorías del Estagirita), entonces mueven todas no *motu proprio*, sino por delegación del rey, algo así como lo que ocurre en el poema de Jorge Luis Borges, a través de «la mano señalada del jugador».

Existen otros problemas: en primer lugar, las piezas mueven en el tiempo, y a tiempos alternos, y son de una calidad diferente: resulta que una jugada de alfil puede ser buena en una posición, mala en otra; si es mala puede llevar a la derrota, pero si una palabra es mala en un contexto comunicativo determinado puede, por ejemplo, provocar ambigüedades o contravenir las convenciones de H. P. Grice. Por otra parte, que las piezas muevan en el tiempo sirvió, como es sabido, para la analogía saussureana entre distintas sincronías: de acuerdo con Saussure,

...para pasar de un equilibrio a otro, o –según nuestra terminología– de una sincronía a otra, basta el desplazamiento de una pieza; no hay trastorno general. Aquí tenemos el paralelo del hecho diacrónico con todas sus particularidades (...). Cada jugada de ajedrez no pone en movimiento más que una sola pieza; de igual modo, en la lengua los cambios sólo se refieren a hechos aislados (Saussure 1995: 129).

Para Saussure la posición de las piezas en un determinado momento sobre el tablero es un hecho análogo a un *estado de lengua*, pero podría defenderse que esto tiene sentido sólo si una posición se evalúa sin atención a los aspectos de la diacronía que han llevado hasta ella. En otras palabras, una posición en su pura sincronía sólo tiene sentido si es una posición de problema o de estudio (una



composición), donde no importa de qué apertura procede o cuál es el plan que se está ejecutando. Pues, en efecto, es más fácil defender que, si bien el espectador contempla una posición y ésta es un estado entre una posición anterior y la siguiente, en el ajedrez magistral toda jugada forma parte de un *plan* o esquema teleológico (y es aquí, en la teleología, donde más distan el ajedrez y el lenguaje): por simple (empujar un peón a octava) o complejo, por ejemplo del tipo

...[la jugada] deja un peón h expuesto y heridas abiertas en f5 y h5 que constituyen casillas de bloqueo que provocan a los caballos blancos. Es imposible que las negras puedan forzar ...f7-f5, por lo que la ausencia del alfil de dama blanco no es tan importante. Lasker señaló otra posibilidad para las blancas que conduciría por la fuerza al cambio de damas y alfiles de casillas blancas, dando así a las blancas un excelente final (Keene 1999: 187)²³,

el *plan* da sentido a la jugada, pues de otra manera cualquier jugada observada desde fuera no tiene ninguno.

En segundo lugar, las categorías gramaticales –sea cual sea el criterio para distinguirlas– no operan igual en el plano oracional (el *campo* o *tablero* sobre el que se sitúan aquéllas): la vieja gramática distinguía entre palabras *categoremáticas* (por ejemplo, los sustantivos) y *syncategoremáticas* (por ejemplo, las preposiciones).

²³ Se trata de un comentario de R. Keene a la decimosexta jugada de la partida Nimzowitsch-Tartakower, Carlsbad 1929 (la traducción es nuestra). Comentarios así prueban que el *plan* es consustancial a la *evaluación* de la posición.



Adentrarnos en establecer analogías con estos mimbres es, se nos antoja, un empeño bizantino: por ejemplo, pensar que la diferencia categorial se revela en la diferencia cualitativa entre las piezas²⁴. Sin embargo, no lo es reparar en que la idea de que 1) conocer la figura del Rey mediante sus movimientos comparte similitudes con la idea de la competencia / *performance* en el uso del léxico, así como en la idea de que 2) a diferencia de las categorías gramaticales, un caballo se distingue completamente de un alfil por las reglas que los definen (en otras palabras, los criterios de demarcación están claros). Para la primera idea deberíamos decir que la *performance* lingüística se establece atendiendo a numerosos factores: la situación comunicativa, el conocimiento del código, la adaptación al interlocutor, etc²⁵. En ajedrez se percibe claramente que la competencia del ajedrecista es algo externo (hay buenos y malos jugadores, buenas y malas jugadas, conocimiento o desconocimiento de los patrones y posiciones-tipo) mientras que hay una competencia *interna*, inherente al juego, por el que se establece que para una posición como

²⁴ La torre es una *calidad*, aunque fue Tigran Petrosian quien comenzó a introducir en la práctica magistral el *sacrificio de calidad*, lo que lleva a considerar que el concepto de calidad es en realidad un *valor de cambio*.

²⁵ Es la versión de la *competence* / *performance* que, entre todas sus versiones, George A. Miller llamó «situational» (Miller [1975]), que es la forma de escapar de la perspectiva racionalista chomskiana que convierte a la gramática prácticamente en un sistema axiomático.



sólo hay una jugada buena, Axh7+ seguida de Cg5, etc. (es decir, el tratamiento de un patrón universal denominado «presente griego»). Es cierto que se trata de una *secuencia*, pero intentar jugar otra cosa no es, exactamente, lo que entendemos por buen ajedrez (esto nos lleva a la interesante pregunta de si todo es ajedrez en ajedrez –y entonces aparece el azar y desaparece el *destino* del poema borgiano–, al modo en que podríamos preguntarnos si es posible comunicarse de cualquier manera, casi rozando un lenguaje privado, e ignorar las vías transitadas por todos).

Para la segunda idea (es decir, la distinción neta entre las piezas), al hablar de categorías gramaticales el problema de los criterios suele venir en parte del hecho de que algunos conceptos pueden ser expresados por más de una categoría (y viceversa), y en las teorías categoriales basadas en rasgos en distribución, si se entiende un sustantivo como aquel elemento capaz de admitir determinación, entonces bajo esa definición entran ejemplos como «el que vengas»,



«lo cual», etc²⁶. En el caso del ajedrez, la definición de una pieza basada en sus reglas al modo wittgensteiniano puede acarrear algunos problemas de homonimia o sinonimia si pensamos que, al aceptar que cualquier objeto puede ser una dama o un alfil, un movimiento de la moneda española que hacía las veces de esta pieza en el tablero de Reshevsky desde b2 a g7 no nos dice si la pieza es una dama o un alfil, pues ambos comparten la posibilidad de ir desde b2 a g7²⁷.

En cualquier caso, a nivel categorial lo más interesante es constatar que en un tablero las piezas van desapareciendo paulatinamente, ya sea de manera equilibrada o no (e incluso pueden aparecer otras nuevas). El rey subsiste sin el resto de las piezas (en caso de reyes solitarios se declara tablas la partida), algo así como si en la lengua pudiéramos llegar a una situación en que sólo hablásemos con verbos, o con sustantivos; o, de otra manera, como si se impusiera inevitablemente el tabú sin poder recurrir a eufemismos o disfemismos²⁸, el final del cual sería la incomunicación.

²⁶ Tomo esto de Fábregas (2005: 40 y 52), incluidos los ejemplos.

²⁷ Por lo tanto, la ambigüedad sólo se resuelve conociendo toda la *diacronía* de la partida, lo que no es equivalente para resolverla en la comunicación. Existen otras homonimias dado que la dama contiene los movimientos de la torre y del peón y el rey puede mover como movería un peón. Otra cosa es entender qué le ocurre a un peón en octava, una verdadera metamorfosis que daría cuenta verdaderamente del fenómeno diacrónico en lingüística, tanto a nivel fonomorfológico como a nivel semántico.

²⁸ Chamizo Domínguez (2008). Existen otros problemas añadidos a la concomitancia propuesta entre piezas y categorías, como el de que cada jugador dispone de dos caballos (o dos alfiles, o dos torres): ¿habría que comparar esto con las discusiones que hubo en la dialéctica estoica acerca de la distinción entre nombre propio y nombre común (más recientemente



2. *La posibilidad de un metalenguaje*

Hay muchos modos de entender un metalenguaje (es decir, un lenguaje que hable sobre el lenguaje) para una lengua natural. De acuerdo con Óscar Loureda,

no se trata de una posibilidad universal del lenguaje porque se haya comprobado su existencia en todas las lenguas (= porque se haya deducido de las lenguas y se haya generalizado), sino porque se constituye racional y necesariamente como propiedad previa a todo modo histórico de hablar (Loureda 2009: 322).

Desde este punto de vista, una analogía consistente entre el juego del ajedrez y el funcionamiento de las lenguas naturales debe llevar a la pregunta de la posibilidad de un metalenguaje en el primero. El problema, ya señalado por algunos filósofos y lingüistas, es que el metalenguaje entraña una recursividad infinita, toda vez que es posible incorporar las unidades metalingüísticas del lenguaje primario o L_0 , pertenecientes a L_1 , a un nivel superior o L_2 ($L_0 + L_1$), etc. Pero obviando esta cuestión, puede defenderse con Loureda que las unidades de este L_1 no son de la misma naturaleza que las de L_0 , incluso en el caso de ser homónimas:

Las unidades usadas metalingüísticamente son unidades usadas en el discurso (todo hecho del lenguaje puede ser «usado»); formas meras y concretas: hechos físicos, sustancia; signos-símbolo

la caracterización de Russell del primero como descripciones), o simplemente habría dos tipos de sustancia?



versus signos (= palabra significativa versus mera palabra); no son significativas (...); no designan; «están» en el hablar (= entes); y como tales formas no pertenecen a categoría verbal alguna, es decir, que en sentido estricto no son sustantivos, sino unidades con «sustantividad» (= formas con existencia real, independencia e individualidad).

¿Es posible un metalenguaje ajedrecístico? Sería oportuno aquí señalar que la terminología técnica ajedrecística, del tipo *Zugzwang*, *pequeña calidad*, *clavada*, *cadena*, *jugada misteriosa de torre*, etc., no mantiene, en primer lugar, un criterio único (pues *Zugzwang* denota a la ausencia de jugada no perdedora, mientras que *pequeña calidad* alude a la diferencia entre alfil y caballo, por poner un par de ejemplos); en segundo lugar, las hay internas y externas (*pequeña calidad* es un ejemplo de terminología interna, pero la *amaurosis scacchistica*, expresión acuñada por Siegbert Tarrasch, alude a la ceguera pasajera que explicaría errores importantes y, por tanto, estamos ante un tecnicismo que escapa a las determinaciones del tablero y las piezas). Pero lo decisivo es que si L_0 es el conjunto de las reglas que definen las piezas junto con las relaciones geométricas del tablero, entonces esta terminología no está contenida en L_1 ; L_1 acude, más bien, a instancias foráneas para dar cuenta metafóricamente de lo que está ocurriendo en el tablero o en sus márgenes.



3. *La posibilidad de la función poética*

«O la belleza se emparenta con el error, o no tiene nada que ver con él», escribió L. W. Cámara²⁹ acerca de la belleza ajedrecística. Éste es el dilema al que se enfrenta la idea de belleza en este juego, al tiempo que la paradoja: pareciera que, si no existe el error y su posibilidad de ser castigado (pero, desde un punto de vista lógico o discursivo, de ser *refutado*, como dice la jerga ajedrecística), no puede desencadenarse una secuencia cuyo impacto sea percibido como belleza. En otras palabras, y como dice el propio Cámara, «un equilibrio perfecto carece de emoción». Esto es lo mismo que decir que, en ajedrez, la perfección entraña carencia de belleza (pues ésta se origina *post errorem*). Es posible, pero no faltarán los ajedrecistas que vean belleza en una partida *perfecta* de Rubinstein o de Capablanca, donde no necesariamente hay errores de bulto del rival. Quizá a esto se refiere Cámara cuando escribe que

la belleza se logra en el juego deslumbrador de las combinaciones y, también, quizá de una manera más específicamente estética, cuando la victoria se alcanza imponiendo una profunda estrategia mediante sutiles maniobras (Cámara 1994: 34)³⁰.

²⁹ Cámara (1994: 66).

³⁰ Merece recordarse que S. Tarrasch montó en cólera en el torneo de San Petersburgo de 1914 cuando recibió el segundo premio de belleza por su victoria frente a Nimzowitsch, habiéndosele concedido el primero a Capablanca por su victoria sobre O. Bernstein (un episodio que narra Gude [2021: 60]). Al decir del maestro P. Romanovsky, «esta combinación [la de Tarrasch, que había tenido un precedente en una partida anterior Lasker-Bauer] es superior a la de Lasker. El mate final, económico, el sacrificio de una calidad, además del de la pareja de alfiles y la comprometida situación de su rey, embellecen el juego de las negras en esta partida». Pareciera



No es posible detenernos a considerar si las «sutiles maniobras» deben ser acompañadas de errores del adversario. La tesis que defenderemos aquí es que la belleza ajedrecística tiene dos rasgos: el primero, que es una belleza *interior* (concédasenos esta cursi expresión), es decir, que no depende de la apostura del jugador, de la belleza de las piezas o la sala, etc., sino que depende de las relaciones entre las reglas que determinan cada pieza y su evolución sobre el tablero. El segundo, que, más allá de vincularla al error, la belleza surge de la violación *psicológica* (por inesperada) de las rutinas en virtud de las cuales se habla de estrategia o de táctica. La jugada (o una secuencia de jugadas) es bella si, en el dominio estratégico, es un hallazgo frente a la rutina, y si, en el dominio táctico, la pieza ocupa un lugar inesperado o inconveniente³¹. Más importante aún es que en la «lucha creadora», al decir de Cámara, «se enfrentan dos voluntades». Si paradójica es una belleza que nace de contradecir lo que esperamos de las piezas y su ubicación, paradójica es una belleza en la que nuestro rival *está continuamente impidiendo* que creemos belleza (nadie quiere ser *inmortalizado*)³². Otro problema en el que no podemos entrar es el del *carácter necesario* de tal belleza, pues si la inteligencia artificial demostrara que sólo hay un camino correcto en ajedrez («la jugada del

que podemos extraer de esta valoración los elementos necesarios para construir la *función ajedrecística* para lograr una analogía entre la función poética de Jakobson y la idea de belleza en ajedrez.

³¹ Para esto último, recuérdese la jugada 23... Dg3!! de la partida de Levitsky-Marshall, Breslau 1912.

³² A pesar de que G. A. Thomas le dijo a Edward Lasker «this was very nice» a su impresionante combinación, intentó impedir el mate, que era lo que debía (Winter [1996: 202 y 269] narra el efecto que le causaron a Ed. Lasker estas palabras).



módulo»), la belleza sería inherente a esa corrección y no, como se piensa normalmente, un epifenómeno de la libertad humana.

La belleza lingüística tiene su dominio privilegiado en el ámbito de la literatura (no nos importará aquí qué concepto de belleza se maneje en ella, si uno de corte romántico, clásico, etc.). En este sentido, uno de los modelos explicativos más fructíferos e interesantes ha sido el de la llamada *función poética* del lingüista ruso Roman Jakobson. A diferencia de las demás funciones reconocidas en la lengua (referencial, emotiva, metalingüística, etc.), según Jakobson «la orientación hacia el mensaje como tal, el mensaje por el mensaje, es la función poética del lenguaje»³³. Si aplicáramos una suerte de «función ajedrecística» basada en la *desautomatización* de las jugadas, la desautomatización estaría relacionada con la paradoja antes referida: el hecho de que la pieza ocupe una posición inesperada (pero letal), como, por ejemplo, tras 24 ...Rh8 en la partida Réti-Bogoljubov (Nueva York 1924):

³³ Jakobson (1984: 358). Como advierte Jakobson, la función poética no se limita a los textos poéticos.



Réti jugó 25.Ae8!!, y se acabó. Se trata de una belleza *necesaria* (por correcta), pero al mismo tiempo inesperada y que cumple con la finalidad de toda jugada, llegar al mate; sin embargo, su fuerza estética deriva de la propia fuerza efectiva, visual y también lógica de la jugada, que Alekhine tildó de «electrizante».

4. *La posibilidad de un lenguaje privado*

En la filosofía analítica es un lugar común, a partir de Wittgenstein, la afirmación de que no hay posibilidad de un lenguaje privado, es decir una lengua que no fuese de carácter intersubjetivo. Así, afirma este filósofo:



Podríamos llamar «lenguaje privado» a los sonidos que ningún otro entiende pero yo «parezco entender» (Wittgenstein 1988: 233 = §269, cursivas en el original)³⁴.

Si nos preguntásemos si esta característica se puede dar en ajedrez, deberíamos volver la vista a aquellos maestros que propusieron un nuevo paradigma ajedrecístico, como los hipermodernos y, entre ellos, principalmente, Aaron Nimzowitsch. Cuando este maestro escribía «¿En qué veo yo la idea del auténtico juego posicional? La respuesta es breve y directa: en la idea de profilaxis»³⁵, nos enfrentamos a la cuestión de si existen reglas privadas en ajedrez (más allá de aquellas que permiten mover las piezas), unas reglas que fueran homologables al tipo de «domina el centro» o «abre la columna a tu torre», con la vista puesta en la célebre paradoja wittgensteiniana sobre el uso de las reglas. Un programa de investigación sobre la analogía entre la naturaleza del lenguaje y la del ajedrez debería problematizar el uso de las reglas compartidas, e inquirir, al modo del filósofo Saul Kripke, si estamos hablando de lo mismo cuando decimos «domina el centro»³⁶. Con todo, si existe posibilidad de influencia de un maestro como Nimzowitsch en otros

³⁴ Los argumentos contra el lenguaje privado se encuentran a partir de §256.

³⁵ Citado por Keene (1999: 41).

³⁶ Véase Wittgenstein (1988: 203 = §201): «Nuestra paradoja era esta: una regla no podía determinar ningún curso de acción porque todo curso de acción puede hacerse concordar con la regla. La respuesta era: si todo puede hacerse concordar con la regla, entonces también puede hacerse discordar. De donde no habría ni concordancia ni desacuerdo»; Kripke (2006).



jugadores, la propia idea de un sistema personal deja de ser *privado*: es conocida la que ejerció en Tigran Petrosian, por ejemplo. Pero no es lo mismo un lenguaje privado que el descubrimiento de leyes o de maniobras-tipo como la del *bloqueo*, típicamente de Nimzowitsch, que al parecer serían prueba de que el ajedrez es interminable (*contra*, Capablanca) en sus posibilidades estructurales.

5. *La posibilidad de la combinación*

La lingüística (sobre todo la generativo-transformacional) considera que, a partir de un número limitado de reglas, los enunciados lingüísticos son infinitos. Correlativamente, Claude Shannon calculó que 10^{120} es el número de posiciones en ajedrez³⁷, lo que convierte a éste, a escala humana, en infinito (si bien ha de tenerse en cuenta la regla de los cincuenta movimientos, que limita en la práctica el juego). Ya en la antigua Grecia, Apolonio Díscolo, un gramático del siglo II d. C., tuvo una intuición de las posibilidades de la lengua cuando supuso en su *Sintaxis* (I 15) que hay una especie de «oración perfecta» de la que todas las preferencias son una imitación en su diversidad, y por la misma época el filósofo Sexto Empírico declaró que la conversación común implica un infinito y «del infinito no hay conocimiento» (*Contra los profesores*, I 80). En las lenguas naturales, la combinación de elementos (en el plano léxico) conforma la sintaxis, una combinación sometida a reglas que son «naturales» por adquiridas acríticamente; dicha combinación (tras la preceptiva «selección», como dirían los lingüistas) ordena nuestra percepción de la realidad y posibilita que operemos sobre ella. Volviendo al ajedrez, podría defenderse que una combinación

³⁷ Shannon (1950); existen, sin embargo, otros cálculos.



es una secuencia forzada (es decir, con un orden fijado de antemano) efectuada con determinadas piezas que persigue una determinada ventaja o bien el mate. Muchos maestros (como, por ejemplo, de nuevo Nimzowitsch) han mantenido que la combinación debería ser el remate de una partida de ajedrez, entendiendo por combinación una secuencia forzada –aun en sus variantes– desencadenada por una posición específica del tablero. Pero, mientras en una lengua siempre hay sintaxis –a menos que estemos ante un diccionario–, en ajedrez sería difícil determinar cuándo comienza verdaderamente la combinación (pues ningún movimiento sobre el tablero escapa a lo que Saussure llamaba *valor*, esto es, está en función de lo anterior y lo posterior), e incluso podría defenderse que desde el primer movimiento hasta el último estamos ante una única combinación (pues ¿cómo es posible ganar sin eso que llamamos «combinación», como de hecho ocurre? ¿Hay una combinación ganadora en la partida conocida como *Inmortal del Zugzwang* entre Sämisch y Nimzowitsch, Copenhage 1923?)³⁸. No obstante, una combinación es algo reconocible, y por tanto podríamos argüir que contiene una cierta *semántica*, pero es un problema de la filosofía analítica y también de la lingüística qué relación necesaria se establece entre una sintaxis correcta (que podría ser arreferencial) y la ordenación del mundo o, si se quiere, del significado. De este modo, mientras la lengua es una disposición sintáctica que mantiene una relación problemática con la semántica, el *télos* o fin de la combinación ajedrecística –entendida como

³⁸ A este respecto es interesante una nota del propio Nimzowitsch a esa partida (citada por Keene 1999: 81; traducción nuestra): «Hoy día se sacrifica por profilaxis, o para introducir un bloqueo, o para disminuir el potencial dinámico de las fuerzas enemigas y no en aras de un brutal acto de violencia. ¡La brutalidad está pasada de moda!» Para Nimzowitsch, pues, los tiempos y maneras de Anderssen ya no tenían ningún sentido.



sintaxis forzada- es el mate, como el de la lengua lo es la comunicación. La idea de combinación en ajedrez se relaciona con la de infinito, dado que troquea o selecciona una parte de éste en ese *continuum* de 10^{120} . Y, a diferencia del lenguaje (donde la sintaxis se agota), las combinaciones son infinitas, por más que algunas de ellas sigan determinados patrones. Quizá esta infinitud representa mejor la infinitud de los enunciados lingüísticos efectuada mediante unas reglas limitadas que configuran, al final, una tipología limitada: tan sólo cambian las categorías implicadas. Pero hablar es hacer sintaxis sin percibirla, igual que dos maestros juegan 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 en un segundo y unas décimas sin parar mientes en nada, igual que hablar es referirse al mundo sin saber nada de él.

6. *Final*

Sería posible seguir proponiendo analogías (así, la consideración de las piezas como *figurae* siguiendo este concepto gramatical de Hjelmslev, la oposición entre las convenciones en la interacción lingüística de H. P. Grice y eso que Tartakower llamaba «sugestiones para la estrategia ajedrecística», o la (im)posibilidad de la *doble articulación* en ajedrez), de no tener en cuenta el principio de redundancia de los sistemas semióticos propugnado por Émile Benveniste; esto, por no hablar además de los acercamientos ya clásicos: el filólogo y filósofo español Agustín García Calvo se refirió a los *nombres propios* en ajedrez a partir de la transcripción descriptiva de las jugadas (tipo 1.P4R en lugar de 1.e4), Richard Réti comparó una ley natural con los principios ajedrecísticos



universales³⁹, etc. Más allá de su pertinencia o no, de sus posibilidades heurísticas, se trata en definitiva de dar sentido a un juego que perdió toda su vinculación con un antiguo sentido de la existencia, de una *Weltanschauung* y que, como todo juego, ha quedado varado en un mundo desmitologizado en el que los significantes –que en otra época fueron simplemente cristalización de unos significados trascendentes– reclaman el protagonismo para generar, una y otra vez y de todas las formas posibles, nuevas metáforas, diríamos que infinitas, como el juego mismo.

Bibliografía

- Bellón, J. M. (2022), "Memorias de un muralista", *Peón de Rey* 161, 78-86.
- Bustos, E. de (2004), *Filosofía del lenguaje*, Madrid: UNED.
- Cámara, L. W. (1994), *El arte del ajedrez. De Anderssen a Karpov*, Madrid: Fundamentos.
- Chamizo Domínguez, P. J. (2008), "Tabú y lenguaje: las palabras vitandas y la censura lingüística", *Thémata* 40, 31-46.
- Domene Verdú, J. F. (2009), *Lingüística y matemáticas*, Alicante: Universidad de Alicante.

³⁹ García Calvo (1989: 188); Réti (1985: 65-66); Tartakower (1941: 19) escribe: «La maniobra es una imposibilidad tornada no solamente posible, sino también lógica».



- Fábregas, A. (2005), *The Definition of the Grammatical Category in a Syntactically Oriented Morphology: the Case of Nouns and Adjectives*, Ph.Diss., Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Fernández, F. J. (2010), *El Ajedrez de la Filosofía*, Madrid: Plaza y Valdes.
- Fernández, F. J. (2022a), *El resto de la idea*, Almería: Círculo Rojo.
- Fernández, F. J. (2022b), "De lo categoremático", *Angaú 7*, 22-30.
- García Calvo, A. (1989), *Hablando de lo que habla. Estudios de lenguaje*, Zamora: Lucina.
- Gude, A. (2021), *El mejor de los tiempos. Una historia del ajedrez en el siglo veinte. 1901-1960*, Madrid: Solis.
- Gustafsson, M. (2020), "Wittgenstein on using language and playing chess: the breakdown of an analogy, and its consequences", en S. Migens (ed.), *The logical alien: Conant and his critics*, Harvard: Harvard University Press, pp. 202-221.
- Hjelmslev, L. (1971), *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*, Madrid: Gredos.
- Itkonen, E., (2008), *¿Qué es el lenguaje? Introducción a la filosofía de la lingüística*, Madrid: Biblioteca Nueva.



- Jakobson, R. (1984), *Ensayos de lingüística general*, Barcelona: Ariel.
- Jaureguizar, E. (comp.) (2023), *Ajedrez, arte y cultura*, Montevideo: Universidad de la República.
- Keene, R. (1999), *Aaron Nimzowtsch. A Reappraisal*, Londres: Bastford.
- Kripke, S. A. (2006), *A propósito de reglas y lenguaje privado*, Madrid: Tecnos 2006.
- Loureda, Ó. (2009), "De la función metalingüística al metalenguaje: Los estudios sobre el metalenguaje en la lingüística actual", *Revista Signos* 42(71), 317-332.
- Martinet, A. (1978), *Elementos de lingüística general*, Madrid: Gredos. p. 146.
- Mayer, R. (1989), "En la cuerda floja", *Revista Internacional de Ajedrez*, 18, 42-43.
- Mazzeo, M. (2018), "The Chess Analogy. Wittgenstein and Saussure compared", *Cahiers Ferdinand de Saussure* 71, 61-78.
- Miller, G. A. (1975), "Some Comments on Competence and Performance", *Annals of the New York Academy of Sciences*, 263, 201-204.
- Réti, R. (1985), *Nuevas ideas en ajedrez*, Madrid: Fundamentos.



- Réti, R. (1997), *Los grandes maestros del tablero*, Madrid: Fundamentos.
- Saussure, F. de (1995), *Curso de lingüística general*, Madrid: Akal.
- Saussure, F. de (2004), *Escritos sobre lingüística general*, Barcelona: Gedisa.
- Shannon, C. E. (1950), "Programming a Computer for Playing Chess", *Philosophical Magazine* 41(314), 256-275.
- Tartakower, S. G. (1941), *Sugestiones para la estrategia ajedrecística*, Buenos Aires: Sopena.
- Winter, E. (1996), *Chess Explorations. A Pot-Pourry from the Journal Chess Notes*, Londres: Cadogan.
- Wittgenstein, L. (1975), *Philosophical Remarks*, Oxford: Blackwell.
- Wittgenstein, L. (1988), *Investigaciones filosóficas*, Barcelona: UNAM-Ed. Crítica.



A PROPÓSITO DE *EL JUGADOR DE AJEDREZ DE MAELZEL*, DE EDGAR ALLAN POE

Miguel Ángel Unanua

Se dice que hubo un autómata en tal forma construido que habría replicado a cada jugada de un ajedrecista con una contraria que le aseguraba ganar la partida.

WALTER BENJAMIN

El ingenio mecánico, su habilidad ajedrecística, y el hecho de alzarse con la victoria regularmente, fueron las tres perplejidades que, a cada cual más impactante, suscitaron la curiosidad de Edgar Allan Poe. Y la del resto de asistentes a sus partidas, seguramente. En ello puede cifrarse la garantía del éxito del espectáculo, un tipo de evento social normalizado en la época en que alcanzó su auge esa clase de exhibiciones. El prodigioso artificio gana en espectacularidad a medida que se eslabonan esas virtualidades: la mecánica, la neumática y la agonal.

Frente a la conciencia crédula subyugada por el portento, con todo, se postula la conciencia lúcida que recela de la impostura: un autómata que *analiza...* La tramoya escénica crea la ilusión de un androide dotado de una mente eficiente, que piensa, se enfrenta a un oponente, par en el juego, se moviliza, y triunfa sobre él. De buenas a primeras, la confluencia de las tres circunstancias parece incontestable, y esto maravilla irremediabilmente. Corroboración su verosimilitud –su humanidad–, el hecho de que, de cuando en



cuando, el jugador de ajedrez mecánico vacila, y a veces pierde la partida. La prensa se hizo sobrado eco del fenómeno, pero fueron sus derrotas las que se consideraron especialmente noticiables, ofreciendo al público pruebas de la probabilidad de sus lances mediante la reseña detallada de aquellas sesiones fallidas, contadas: sonadas fueron tres de ellas por la publicidad que recibieron; pero no lo fueron menos sus victorias. Las logradas sobre Napoleón Bonaparte y sobre Benjamin Franklin se cuentan entre ellas.

El infalible *Turco* generaba expectativa a causa de su excepcionalidad, puesto que su eficiencia no se limitaba a la mecánica, como era lo habitual, resultando incidentales las voces de quienes consideraban que tras todo el aparato escénico, a pesar de las artimañas empleadas para aparentar lo contrario, debía ocultarse una persona, lo que en sí mismo no deja de suscitar algún interrogante que viene al caso retener: esa persona debía tener un dominio notable del ajedrez. Poe estuvo al tanto de esas voces discordantes, y trató de corregir sus errores de apreciación. Alguien se camuflaba necesariamente tras el disfraz o, mejor dicho, dentro del cuerpo del armatoste, un trasto diseñado con fines lúdicos no menos que con ánimo embaucador, y su mayor empeño consistió en descubrir los indicios del embeleco asistiendo a sus proezas asiduamente. La intervención humana le parecía incuestionable *a priori*. No puede haber máquina que cogite como se debe suponer que hace un jugador de ajedrez, y en esta salvedad reside la diferencia radical entre las posibilidades humanas y las de un artefacto humanoide. El penetrante observador que lo encaró, no atento al juego, sino a la martingala, llegó hasta a identificar al jugador invisible: un sujeto «sumamente encorvado» cuya identidad, *Schlumberger*, subraya en su texto el propio Poe.



Al margen de lo anecdótico del caso, para Poe no supuso sino la ocasión para inferir problemas bastante más trascendentales, tanto en sí mismos, como con vistas a su desempeño profesional, que empezaba a sostenerse en el terreno del articulismo y la crítica, pero que aspiraba a afianzar en el terreno de la competencia literaria, que era la que le comprometía vocacionalmente. Consistió su arte, en buena medida, en saber compenetrar esos dos motivos de interés, asegurándose simultáneamente la subsistencia y el ejercicio de su acreditada genialidad, pese a todas las penalidades que hubo de sobrellevar, personales y familiares. Una vida con la honra mellada se jacta no obstante de cierta compostura moral a fuerza de poner a prueba la penetración de su inteligencia, que se obstina en ostentar. En este contexto nace esa figura, única en su obra literaria, del héroe del raciocinio, Auguste Dupin. Interesa debido a ello, en primerísimo lugar, este impar artículo sobre el muñeco ajedrecista, porque es en él donde hallamos, además de los primeros rastros de su idiosincrasia, los atisbos iniciales de una *vis* teórica a la que se aferra denodadamente. La continuidad que el autor de los tres relatos en que interviene este personaje establece entre ellos tiene su punto de arranque en el ensayo que le dedica al jugador de ajedrez. Corría el año 1836 cuando dio a la prensa el artículo, el cual le deparó una popularidad que no había logrado vislumbrar hasta entonces tan efusivamente, aunque sus trabajos literarios iban ya cosechando sus éxitos y ensanchando su fama.

Desconcierta a primera vista, en el contexto de los referidos relatos, la deliberación con la que trata de delatar la vigencia cotidiana de la creencia en lo sobrenatural, en quien hace de ella la materia habitual de sus cuentos, sabedor del enorme poder de subyugación que tras de sí esconde. En una de las anotaciones recogidas en sus *Marginalia*, breve, concisa, dejó rubricada la ironía: «La imaginación



es la nariz de la multitud. Basta tomarla de ella para llevarla tranquilamente a cualquier parte». Al jugador de Ajedrez de Maelzel solamente le faltaba el ingrediente morboso (el horror, el horror...), para poder compararse a *Los crímenes de la calle Morgue* en su hechura argumental; habría bastado con que los jugadores vencidos, como si ante una Esfinge sucediese, enloquecieran o fallecieran misteriosamente. Un suceso sobrecogedor anuncia una trama detectivesca mediante la cual el propio desarrollo de la investigación va revelando motivaciones de diverso cariz, que el narrador expone cautamente y en toda su crudeza. El sobrecogimiento provocado por el autómatas, por su novedad, roza previsiblemente lo siniestro, y ello redundante, quizás, en la facilidad con la que el juego del simulacro se impone al de sus contendientes.

En este estadio germinal de su elucubración, el ajedrez es tomado en consideración como un paradigma en el que se resume la diferencia distintiva del raciocinio humano por comparación con el puramente maquinal, que no puede ser sino calculador, a lo sumo. Una máquina que calcula entra dentro de lo concebible, una que analiza, como debiera ser el Jugador de Ajedrez, no se ajusta al dominio de lo practicable artificialmente. Y ello se justifica dada la idiosincrasia del propio juego, que obliga a reinventar a cada paso la combinatoria de las figuras y los movimientos disponibles. Dada la disposición puntual del tablero, las jugadas antecedentes nada determinan taxativamente acerca de las jugadas subsecuentes; fuera de las que hayan concurrido a esa disposición actual, nada auguran por sí mismas, siendo ésta la coyuntura que cae fuera del alcance del cálculo requerible de una máquina inteligente, mientras que sería la apropiada al desempeño de la inteligencia analítica, cuya sola posibilidad evidencia *a contrariis* las limitaciones de aquélla. Poe se esmeró en subrayar su absoluta disparidad: «Los



cálculos aritméticos o algebraicos son por naturaleza fijos y determinados. Dados ciertos datos, los resultados se siguen necesaria e inevitablemente. Dichos resultados no dependen ni están influidos por otra cosa que por los datos originales», siendo así factible imaginar la construcción de una máquina sujeta a dicha mecánica calculatoria, mientras que resulta impracticable en el caso contrario, que requeriría reducir a cálculo también lo impredecible: «después del primer movimiento en el ajedrez, el segundo no se sigue necesariamente. En el problema algebraico la *certeza* de sus operaciones se mantiene inalterable a medida que avanza la solución. El segundo paso es consecuencia del planteo; el tercero lo es del segundo, el cuarto del tercero, el quinto del cuarto, y así sucesivamente, *sin alteración posible*, hasta el fin. En el ajedrez, en cambio, a medida que se avanza en la partida avanza asimismo la *incertidumbre* de cada movimiento siguiente. Hechas algunas jugadas, *ninguna* de las que siguen es segura».

Supuesta su perfectibilidad, como mucho, puede ella integrar una potencial capacidad de retrotraerse a las jugadas ya registradas en partidas previas, y combinarlas, pero no a improvisar otras imprevistas, a no ser que el cálculo avance el número de posibilidades de juego restantes en función de los trebejos disponibles y la situación de la partida, y que por añadidura pueda proceder a calcular y dirigir el juego idóneo entre los que ese careo permite vislumbrar con vistas a un fin, esto es, que disponga de un arbitrio que le posibilite desentenderse de los datos en que toma pie para efectuar su cálculo, precisando solamente de los que a futuro pueda disponer. Cuanto más pueda aumentar su capacidad de computación, mayores probabilidades tendrá de triunfar, pero ello no varía la naturaleza de sus operaciones, que resultan restringidas por definición. Prever jugadas por venir implica poder



desembarazarse de las que les preceden y enfrentar las que al azar se presenten, lo que en este contexto significa que las jugadas posibles dependerán de la propia volatilidad de los participantes, no ya de la disponibilidad combinatoria de las jugadas; dicho de otro modo, que la disposición posible de las jugadas abole el azar, pero no así la disponibilidad de los propios contendientes. Ser impredecible, finalmente, sería lo característico de la naturaleza humana, tanto en sus pensamientos como en sus actos. En este sentido, la superioridad humana está fuera de toda disputa... aunque pierda a causa de la volubilidad y lasitud de su capacidad de concentración, de la cual depende su retentiva.

El jugador de ajedrez se enfrenta a un oponente, y en esta medida puede a la postre ir cercando sus posibilidades; cada jugada disminuye de hecho el número de lances disponibles. Pero esa acción, a juicio de Poe, cae ya fuera del simple cálculo, y aboca a otro género de variables, que la máquina no puede por definición emular, por ser impermeable a ellas; de otro modo ella debería imponerse siempre sobre su oponente, asegura él poco menos que premonitoriamente. Se tratará ahora de hechos para los cuales la inteligencia artificial no puede estar, no ya programada, sino ni siquiera dispuesta materialmente, porque son los propios actos humanos los que se dirimen racionalmente, contando la *acción de pensar* entre ellos, y los de la máquina no pueden ser sino maquinales. Carecen de intencionalidad. Esto es lo que está en juego en la controversia suscitada a cuenta de ese enfrentamiento entre el ser humano y la máquina computadora.

No hay constancia de que Poe emprendiese una demostración como la que anunció en este ensayo: «Damos por absolutamente seguro que una *mente* regula los movimientos del autómata. Incluso es



posible demostrarlo matemáticamente *a priori*. El único problema que se plantea es el del *medio* por el cual se efectúa la intervención humana». A resolver esto último se dedicó, única y exclusivamente, a todo lo largo de su minucioso examen. Ello no es óbice, empero, para que puedan rastrearse unas cuantas indicaciones, a juzgar por el hilo conductor que engarza los cuentos de raciocinio que le inspira precisamente esa cuestión medular, que no es solamente argumental (no obstante avizorarse todo un género literario por su medio), también y principalmente es especulativa, enhebrando una serie de reflexiones que, aunque con parquedad y rebosantes de paradojas, solamente alcanzan a sugerir una tesis que no se desbroza meticulosamente, a la expectativa de un buen entendedor. Subrepticamente, este es el objetivo que se persigue: descubrir los principios de la investigación que subyacen a la posibilidad de resolver problemas del tenor de los que se describen, pero que remiten al cabo a acontecimientos revestidos de una generalidad que bien puede ser considerada, en su virtualidad, de alcance universal. La evidencia de que a tal efecto no bastan las razones que el matemático maneja valdrá *a fortiori* como evidencia de que hay un tipo de inteligencia para cuya ponderación no basta el modelo que ilustra el jugador de ajedrez, que sería en esencia de contextura matemática.

Los relatos de raciocinio muestran un doble nivel de organización, y son perentorias debido a ello las dos voces en que se articulan, la del narrador y la del protagonista, que comparten ocios, aficiones, costumbres y estancia en una ciudad, París, que entra a formar parte de la ficción. Ejercitar el intelecto es el bien supremo para ambos contertulios, y a entrambos interesa también descubrir los principios por los que se rige dicho ejercicio. Es en pos de esta búsqueda, que implica tanto un orden imaginario o ideal de sucesos,



como un orden contingente de acontecimientos, como acaba Poe por desestimar lo que en aquella primera aproximación ensayística quedaba resuelto en relación al propio juego en que veía ilustradas sus convicciones: llegada la hora de componer *Los crímenes de la calle Morgue*, decide desechar el modelo de juego que hasta el momento le servía de ejemplo, para adoptar otro más adecuado a sus fines, que son, no se olvide, tanto narrativos como especulativos, y penden en última instancia de una modalidad del pensar circunscrita a dicha eventualidad. El juego del ajedrez resulta desbancado por el juego de las damas en tales circunstancias, las cuales, en un tercer paso ilustrado por *La carta robada*, se verán sustituidas por el juego de pares y nones, en un proceso que concluye en la más extrema simplificación. Resta tratar de entender qué es lo que justifica esos cambios de perspectiva, que tienen su correspondiente reflejo en el tipo de sucesos que componen las tramas respectivas.

No está aquí en cuestión la mayor o menor excelencia de los propios juegos en tanto juegos, sino la mayor o menor idoneidad analítica de las capacidades mentales que entran a formar parte de cada uno de ellos, y de los relatos a cuyo servicio se detallan. Las damas exigen mayor perspicacia analítica, y sus jugadores exhiben una potencia analítica mayor que los ajedrecistas, sugiere Poe, debido a la simplicidad y uniformidad de sus reglas, dando de consuno margen al jugador perspicaz para integrar variables externas al propio juego, y que implican directamente al adversario, que es lo que interesa ejemplificar. Este proceso de *identificación* tendido entre los oponentes representa la cara más intuitiva de ese proceso mental que, apoyado en la destreza combinatoria que la pura matemática del juego proporciona, asume el control del ingrediente más aleatorio del mismo, que escapa a aquélla. La probabilidad se



mide ahora con el azar de la *exploración fisiognómica*, por decirlo de alguna manera, que puede escurrírsele al cálculo, pero no a la mirada, esa mirada que constituye el *leit motiv* de *El hombre de la multitud*, el cuento inmediatamente anterior al que dio inicio a la saga Dupin. Los hechos en su crudeza, en definitiva, nunca siguen una pauta rígida y matemática, subyaciéndoles una lógica que trata de eludirla por necesidad.

Cabría suponer que aquella propiedad que consideraba suficiente para diferenciar la mente humana y la de la máquina, expresada en la oposición radical entre *calcular* y *analizar*, bastándole el modelo que le ofrecía el juego del ajedrez, no lo era ya cuando se trataba de circunscribir las condiciones en las que la inteligencia reflexiva opera *in nuce*. Las operaciones mentales a las que convendría el título de *análisis* serán tanto más penetrantes cuanto más sencillas y azarasas se vuelvan las circunstancias en las que deba ponerse a prueba, de ahí que contribuya mejor a ilustrarlas el juego de las damas, aun cuando se reduzca a sus condiciones más primarias, donde la capacidad de resolución del juego deja de depender de la atención y la concentración requeridas para el óptimo discernimiento, compensadas por la agudeza del propio ingenio, que donde mejor se pone a prueba es allí donde la vigilancia forzosa se distiende, quedando menos estorbadas sus potencialidades. Esta depuración analítica, que afecta no menos a las condiciones a que deben reducirse los propios hechos, con tanta mayor necesidad cuanto más abstrusa sea su apariencia, y cuya simplificación forma parte perentoria del buen desenlace, se acompaña de una concomitante atención a variables subalternas que dependen enteramente de la observación de lo circunstancial, y de la capacidad de empatizar con el otro, que es lo que se resuelve,



llevada a su extremo, en la menudencia con la que se presenta el último *affaire*.

En el cuento titulado *El misterio de Marie Rogêt* se lee: «Ya no es filosófico fundarse en lo que ha sido para alcanzar una visión de lo que será. El *accidente* se admite como una porción de la subestructura. Hacemos de la posibilidad una cuestión de cálculo absoluto. Sometemos lo inesperado y lo inimaginado a las fórmulas matemáticas de las escuelas». Salta a la vista que Poe celebra con alborozo el descubrimiento del cálculo de probabilidades, pero lo hace proyectando de inmediato sobre él implicaciones filosóficas enjundiosas, como se observa conforme a los términos en que expresa sus impresiones. Son esas implicaciones las que le inquietan, y juzga la matemática en función de estos intereses, hasta el punto de permitirse sugerir paradojas que truncan sus certezas más aparentes, como que la iteración de un suceso condiciona necesariamente los resultados esperables, con tanta verosimilitud como que la propia iteración del azar genera las condiciones que lo convierten en algo predecible, sometiendo el acaso a una ley recursiva y periódica.

Este último cuento es el que presenta en toda su densidad el pensamiento que al respecto se permiten redondear el narrador y su acompañante *tête-à-tête*, cuando las vicisitudes del relato encaran justamente el problema de cotejar los resultados de la ficción, de la serie imaginaria de acontecimientos, con las contingencias que en su desnuda realidad reclaman la atención de quien asiste a su desciframiento.

La impresión general que el lector pueda recibir de las historias de detectives lastra, en cierto modo, la credibilidad de la que puedan servirse, y con la que se pueda contar al plegarse a poner atención



a su desarrollo. Todo suceso ficticio en el que concurran un misterio y una investigación volcada a resolverlo, por el simple hecho de serlo, muestra tras el velo desplegado la mano que lo tiende (no descubro nada, el propio Poe se encargó de ponerlo en claro). Pretendiendo en resumidas cuentas dar a conocer la perspicacia de una inteligencia dotada característicamente para ello, no se puede por menos que chocar con la evidencia de que tanto los sucesos como su resolución están elaborados *ex profeso* por el escritor: nada extraordinario hay en el hecho de que alguien traiga a la luz lo que previamente se ha ocupado en ocultar. A desmentir esa evidencia parece dirigido, en cambio, el empeño de Edgar Allan Poe al adoptar como argumento un trasunto de un suceso realmente acaecido, con la intención, además, de que sus deducciones, junto con su método, pudieran ponerse a prueba en la resolución de dicho crimen. Las claves resolutivas son las mismas en uno y otro caso, tanto sirven para montar una trama como para sostener una argumentación.

En el que le sigue, titulado *La carta robada*, extremando hasta la exasperación los visos de automatismo irreflexivo (o instintivo, que es el trasunto *animal* de la intuición), que entran a formar parte de los hechos en que se decide la trama, se llevan a su paroxismo aquellos mecanismos adherentes al propio juicio, que el narrador trae a colación nada más se le coaliga la cautela de la *mirada*, el escrutinio de las manifestaciones circunstanciales del oponente, que determinan de hecho sus elecciones, concretando las opciones que cabe tomar en consideración. A esto apuntaba ya el contemplador atento de las partidas del Jugador de Ajedrez de Maelzel.

Un argumento extraordinario y cuasi-sobrenatural, un argumento basado en un suceso aciago pero ordinario, y uno extremadamente simplificado que enfrenta a dos conciencias de



inteligencia parigual pero moralidad desigual; hete aquí su obligada concatenación. Los argumentos son representaciones de tres maneras de confrontar los actos del intelecto analítico enfrentado al calculador y al irreflexivo.

El punto de vista del creador de este tipo de ficciones juega con un doble respecto, dado que ha de argumentar en pro de la ficción misma, es decir, construyendo un drama anudado de tal manera que, a medida que subyugue al lector estimulando su interés por el relato, quede asimismo expuesto simultáneamente al proceso inverso, o sea, al paulatino descubrimiento inquisitorio de la trama, a su *interpretación*. Los hechos exhibidos y la investigación desarrollada para resolverlos son los dos lados, el haz y el envés, del misterio literario. Edgar Allan Poe hizo de este problema el objeto de sus investigaciones. En esto estriba lo esencial de su notoriedad respecto a la constitución del propio género. Pero no sólo eso, puesto que al demandar el paralelismo entre los propios mecanismos compositivos y las claves racionales que subtienden al artefacto imaginario, creó entre ellos una vinculación tal que hasta sus relatos más escabrosos, grotescos y terroríficos resultan cobijados bajo la sospecha moral de una inteligencia llamada a resolverlos como si se tratase de casos a la espera de su *análisis*.

MISCELÁNEA BIBLIOGRÁFICA. La cita de Walter Benjamin está tomada del artículo "Sobre el concepto de historia" (*Obras. Libro I, volumen 2*. Abada Editores. Madrid, 2008, pp. 303-318). La descripción que hace del Jugador de Ajedrez de Maelzel, sin nombrarlo, no es exacta y está adaptada con el fin de ilustrar una serie de aforismos acerca del materialismo histórico, en cuyo seno alienta un homúnculo llamado teología (así glosa mi descreimiento),



aunque la simplicidad de la fórmula relativa a los actos del simulacro dista de ser inadecuada: cada jugada se reduce efectivamente a contrarrestar las del oponente con el objetivo de ganarle la partida. Nos consta que la lectura de la obra del norteamericano interesó vivamente a Walter Benjamin.

Sobre las condiciones sociales que rodearon la costumbre de sacar la práctica científica del gabinete de trabajo y darla a conocer a un público indiferenciado pero entusiasta, mediante la organización de exhibiciones de carácter experimental y divulgativo, puede consultarse el artículo de Emma Spary, "Ciencia y moda en la ciudad europea" (*Madrid, ciencia y corte*. Comunidad de Madrid, 1999, pp. 211-220). Huelga decir que idéntico panorama al contemplado en el viejo continente se extiende a través del nuevo, que adopta a comienzos del siglo XIX los comportamientos culturales arraigados socialmente en Europa. Es un fenómeno que transcurre a resultas del desarrollo de la propia sociedad urbana durante la era industrial.

Daniel Stashower ensaya una investigación paralela a la que la ficción de *El misterio de Marie Rogêt* desarrolla, en *Edgar Allan Poe y el misterio de la cigarrera. La investigación de la atroz muerte de Mary Rogers* (Alba Editorial. Barcelona, 2010). Su propósito es cotejar la ficción literaria con los hechos acaecidos en Nueva York de una manera en cierta manera inversa a la puesta en práctica por Poe, yendo de lo relatado por éste, como caso a investigar, a lo acaecido, procediendo a una meticulosa examinación del relato periodístico que le sirvió de base, de las vicisitudes que rodearon al crimen y al seguimiento oficial que suscitó, y de la narración final que sale de las manos del escritor, leve pero significativamente revisada tras su reedición, tendente a justificar el desafío narrativo que se había propuesto. Denuncia la intención tácita, no por somera



menos insidiosa, de mistificar su logro en lo que respecta a su objetivo principal, que sería dar cuenta de unos hechos reales por medio de una investigación argumentada a base de considerandos puramente imaginarios, inferidos a partir de informaciones cribadas *ex situ*, si se me permite decirlo de esta manera. Stashower llega a conclusiones discutibles a mi modo de ver, entre otras tantas dudosas apreciaciones, aunque su revisión de las circunstancias concurrentes, tanto en lo relativo a los hechos como en lo relativo al paulatino apogeo de las propias historias de asesinatos, es sumamente meritoria. El autor insiste en la notoria popularidad de la víctima, famosa por su belleza, y que, en un entorno puritano, hubo de disparar las habladurías antes incluso de su violento deceso, símbolo de una ciudad cuya radiografía moral parece ponerse en evidencia. El hecho transcurre en torno al denominado «cerebro de la ciudad», es decir, una barriada neoyorquina constituida en centro neurálgico de la actividad periodística y editorial, un mundo que necesariamente hubo de atraer la atención de Poe. El tipo de noticias que se acumulan en torno a la muchacha es muestra del tipo de noticiario diario que pululaba con normalidad por aquel entonces: la calle, la sociedad, es inmediata primicia, sojuzgada por unos rotativos que construyen y reconstruyen la realidad de los habitantes de la propia urbe. Las fechas de estancia de Poe en Nueva York, a partir del año 1837, coinciden con las fechas en las que comenzaron a tener lugar los sucesos relatados, y a juzgar por las relaciones que allí pudo entablar, no es descabellado pensar en la posibilidad de que pudo trabar conocimiento con Mary Rogers cuando estuvo empleada como dependienta.

La paradoja de Poe, de su inteligencia creadora, apenas si puede columbrarse, tan a resguardo quedó, salvo a costa de confesar las dificultades que rodean cualquier intento de aproximación, como



hizo Paul Valéry en la conferencia que le dedicó, titulada *Las ideas de Edgar Poe* (cf. Antoni Marí: *Matemática tiniebla. Genealogía de la poesía moderna*. Círculo de lectores. Barcelona, 2011, pp. 225-245). Poe no es claro, es lúcido. Esta polaridad no desemboca necesariamente en una contradicción, pero el contraste es perentorio para mejor percatarse de la distancia tendida entre él y el lector que consiente en dejarse llevar por su juego literario, que abarca más ámbitos que los que habitualmente caen bajo el epígrafe de *literatura*. Este desdoblamiento le permite ejercer su dominio sobre la imaginación haciendo de la razón un aliado para descubrimientos inusitados, en los cuales la cosa misma resulta tan novedosa como el procesamiento textual destinado a su desenvolvimiento. Imaginar es operar sobre lo dado de una manera que no está dada sino para el espíritu, y, por ello, ha de contar con el conocimiento de sus propios medios. Esta es una condición *sine qua non* de la lucidez. «La lucidez –escribe Valéry– no es la claridad en materia mental (...) Ahora bien, hay algo más en la lucidez que en la claridad. La claridad consiste en la distinción de los seres. La lucidez acompaña esta distinción con la conciencia del propio ser que piensa y de alguna clase de referencia a las operaciones de esta mente que piensa». Es ésta una distinción que no delimita un área determinada de experiencias, sino que se aplica a cualquier campo de experimentación. «El pensamiento consciente y la conciencia del pensamiento consciente son para él puntos centrales, puntos capitales que dominan toda su obra. Se los encuentra en todo, lo presiden todo» incluida la inspiración poética (aunque disiento de la opinión de Valéry acerca del poema *El cuervo* y de la conferencia que le dedicó, *Filosofía de la composición*; tampoco comparto la opinión de Julio Cortázar acerca del poema *Al Aaraaf*). Depende asimismo del susodicho *acompañamiento* el pasmoso, por



aparentemente ingenuo, recurso a la empatía, a la *identificación* de los procesos íntimos del oponente o de los sujetos incursos o susceptibles de investigación, tan inseguros si no se ven conducidos por esa lucidez mental que coteja aptitudes, además de hechos concretos. El juego del detective siempre confronta con *otro*, como se esmeró en demostrar aquel otro raciocinador apodado Dr. Quaresma.

María Luisa Rosenblat reúne a Edgar Allan Poe y a su traductor al español Julio Cortázar en la primera sección de su libro *Lo fantástico y detectivesco: aproximaciones comparativas a la obra de Edgar Allan Poe* (Monte Ávila Editores. Caracas, 1997), donde discurre acerca de la vida creativa paralela de ambos escritores. Tras una somera recapitulación de la doble naturaleza de los relatos detectivescos de Poe, que aúnan «imaginación y lógica, intuición y análisis», se pasa en una segunda sección, «La trilogía detectivesca de Poe como modelo conjetural del conocimiento», al estudio del trasfondo gnoseológico que, implícito en todos ellos, se hace patente en los primeros, dando paso a un cuidadoso examen de la exquisita lógica que subyace a sus narraciones, a las denominadas por el propio Poe «cuentos de raciocinación» (*tales of ratiocination*), dentro de los cuales debiera incluirse, entre otros relatos que también llegan a rozar el intrínquilis que les es característico, *El escarabajo de oro*. Creo que otro tanto puede decirse de aquellas otras narraciones que sobrepujan todo comedimiento racional, cuya construcción implícita es tan rigurosa como la de esos relatos modélicos. Su desinhibida entrega a la búsqueda de principios, tanto compositivos como deductivos y metafísicos, dota a éstos de ese tono tan distintivo, de tan acusado relieve, que llegará a su cúspide con la redacción de *Eureka*. Las especulaciones académicas, afrontadas más o menos polémicamente, por no decir irónicamente,



no le fueron indiferentes, presentándose, también en este caso, como crítico fecundo, amén de eximio recreador, cuando no creador, de géneros, como lo fue el que podría denominarse «cuento de tesis», que nace de su pluma. En este tipo de narrativa es donde Poe se permite sugerir orientaciones atenuadas a teorías filosóficas y científicas concretas, a cuyo lado las suyas sobresalen por la atmósfera fantasmagórica con la que rodea sus divagaciones, entreveradas con «las sombras y vaguedades de la especulación más intangible», como se lee en *El misterio de Marie Rogét*. La tesis de la propia investigadora viene a decir que la teoría de la abducción de Charles Sanders Peirce representa en definitiva una dilucidación formal del papel que Poe atribuía a la imaginación (a la intuición según la entiende Peirce) en el descubrimiento, en eso frente a lo cual resulta superfluo añadir calificativos como «científico» o «poético», puesto que remite a un orden trascendental, en el sentido de que «se comunica o extiende a otras cosas», como reza el diccionario de la RAE en la primera acepción del vocablo. La naturaleza del intelecto intuitivo fue uno de los temas controvertidos que con insistencia abordó Poe: solamente a quien fuera ciego a las inferencias mediadoras que inconscientemente operan en ella se le aparecerá como milagroso un rasgo del raciocinio que, por lo demás, provee a la inteligencia común justamente en la medida en que, a bien librar, se confía a su espontaneidad. El intelecto imaginativo atañe al lado activo, lúcido, de esa operación mental que encuentra su fundamento filosófico en la teoría de la abducción, que remite a una capacidad mental seguramente radicada ya en los estadios más tempranos de la evolución humana. Pretender ponderar la inteligencia humana a partir de sus logros más refinados es quizás una manera de equivocarse, no ya la respuesta, sino el propio cuestionamiento. Tanto más difícil resultará imbuir en una máquina



dicha inteligencia cuanto menos expuesta se encuentre a las condiciones más sensibles en que toma asiento aquélla, expuesta a la enfermedad y la muerte. Las máquinas no enferman, ni mueren, ni viven, de ahí que no puedan erigirse como modelos de inteligencia *lato sensu*. Es una ficción de la fantasía contemporánea imaginar robots sentimentales. La contrapartida de todo este proceso consiste en la robotización del propio ser humano, cuyo síntoma más palmario es el hundimiento de las humanidades.

La referencia al análisis es recurrente en psicoanálisis, pero esto no es una redundancia. La palabra «análisis» parece aludir a su método o, en todo caso, referir un procedimiento más genérico que el que refiere el neologismo divulgado por Sigmund Freud. El psicoanálisis sería, literalmente, el «análisis del alma», sea de ello lo que pueda ser. Marie Bonaparte lo aplicó ortodoxamente al estudio del alma de Edgar Allan Poe y de su obra, pero no fue éste el caso de Jacques Lacan, a quien parecieron interesarle más bien sus tácticas analíticas a secas (las del propio escritor), en las lecciones que le dedicó, intituladas «El seminario sobre *La carta robada*» (*Escritos*. Siglo XXI Editores. México, 1971, pp. 5-55).

William Schlumberger, el hombre oculto en las entrañas de la maquinaria, fue un maestro de ajedrez urgido por la necesidad, como el propio Maelzel, que le contrató tras adquirirla; urgencia que les llevó a colaborar en esa especie de espectáculo de feria compartiendo ingenio y astucia a cambio de un sustento inseguro. La transcripción de sus partidas fallidas puede verse en Internet (William Schlumberger – Wikipedia).

He utilizado para los textos de Poe aludidos el primer tomo de sus *Cuentos* (Alianza Editorial. Madrid, 2005 [1970], pp. 425-546) y sus *Ensayos y críticas* (Alianza Editorial. Madrid, 1973, pp. 186-213)



para el artículo comentado, donde se encuentra también el aforismo transcrito de *Marginalia*, que hace el nº XIV de la antología preparada en ese mismo tomo por Julio Cortázar. Por cierto, un lamentable error de edición puede llevar a confusión, vista la finura y extrema concisión con la que el razonamiento se explaya, empeñado en revelarse a sí mismo en sus más extravagantes vericuetos, hasta el punto de rozar la inverosimilitud, que confusiones como la apuntada acentúan sin remisión, convirtiendo en vaguedad lo que en buena ley se presenta como pura escrupulosidad. En *La carta robada* (p. 538 de la ed. cit.) se lee: «Como poeta y matemático es capaz de razonar bien, pero como mero matemático hubiera sido capaz de hacerlo y habría quedado a merced del prefecto», comiéndose el adverbio de negación cuya incorporación trasladaría en rigor el sentido de las frases inglesas: *As poet and mathematician, he would reason well; as mere mathematician, he could not have reasoned at all, and thus would have been at the mercy of the Prefect.*



"DIDÁCTICA DEL AJEDREZ PLATÓNICO A TRAVÉS DE UNA INTERVENCIÓN CONTEMPORÁNEA DE UN TEXTO AURISECULAR CON BASE EN LA LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLAS"

ALEJANDRO AROZAMENA

"¡Ajedrez platónico: el verdadero ajedrez!"

MINIMA PHILOLOGICA, pág.17

Todo se sabe y ya nada más, por muy impropio que resulte, desea saberse. Se sabe, por ejemplo, que de Balzac a Flaubert transcurre el París de Baudelaire (poco importa que se olviden, con ello, los de Rimbaud, Lautréamont, Allais, Jarry o Mallarmé)... Sabemos, por fin, que de la Biblia a *El Marxismo y la lingüística* se instila, básicamente, la misma sacralización de la dialéctica amo-esclavo que en la *Fenomenología del Espíritu* de Hegel. Pero lo que, más propiamente, se desconoce es cómo Duchamp pudo escaquearse del estado tradicional del arte, tan sólo usando el ajedrez de su inconsciente: en efecto, más allá del pesaje, la molienda y la jodienda de los solteros que se hacen solos el chocolate no queda, ni en *leftover* ni en desobra, sino un poco de ajedrez (*échec*) y de *lit et rature*; esto es, un puñado de prácticas sin valor y algunos ob-juegos del fracaso.

Y es que, más acá del saber, está la experiencia y más allá: las verdades. Si el arte puede designarse en tanto en cuanto experiencia y verdad, sostendremos entonces que el espacio-tiempo en que se mueve, es decir, sus soportes, superficies, velocidades de ejecución, incluso sus referencias, son su envoltura; una envoltura cuyo punto de pensamiento se halla, a la vez, exhibido y sustraído.



Y toda vez que el arte haya hecho del acceder o llegar a un punto de pensamiento (o al punto de las ideas) su asunto, el entero procedimiento material y sensible en el cual este mismo punto se exhibe, será la envoltura y la sustracción misma. Por muy paradójico que parezca, el saber impropio incluye, como apropiación decisiva, al resto de los saberes.

La prueba reside en que, egresado de la experiencia, en el procedimiento de verdad artístico el saber ya no importa, lo único que nos preocupa, a partir de ahora, es alcanzar una subjetivación nueva, abrir una nueva intensidad perceptiva... Y, en este punto, como decía Duchamp: "they will go underground".

Este subsuelo (y la clandestinidad de su olvidada memoria) consisten en las inconsecuencias e infidelidades a la hora de hacer cuerpo con el traspunte de un acontecimiento, con aquello que, debido al peso de su carácter disruptivo, se presenta con todas las trazas de un saber impropio. A eso le llamaremos, aquí, ajedrez platónico.

La cosa está en ver si es, de veras, tal. Sin duda, no faltarán los motivos para la sospecha. Pero, frente a la libertad de la indiferencia, será preciso, en lo sucesivo, aguardar lo inesperado. He ahí, en suma, nuestra principal motivación y nuestro habitual entusiasmo.

1. CONTRA HONDÓN DEL GÉNERO *O.K, PEIRCE*. MODO DE EMPLEO Y ACCIONES AUTORIALMENTE ORIENTADAS HACIA NOSOTROS, LAS VIEJAS GENERACIONES.

Et sane arduum debet esse, quod adeo raro reperitur. Qui enim posset fieri, si salus in promptu esset, & sine magno



*labore reperiri posset, ut ab omnibus fere
negligeretur? Sed omnia præclara tam
difficilia, quam rara sunt.*

ETHICA V/XLII

En efecto, todo lo que excele de algún modo (preclaro o en abducción) no deja de ser tan difícil cuanto que inusual, precioso, inútil y, por fin, raro... He aquí, sin duda, un texto de esos: preclaro dado que apagado, difícil puesto que intervenido a más de anticlásico y, en suma, raro porque se trata de un escrito fuera de discurso y de género. Su tragedia es que no tiene ninguna tragedia, ni comedia tampoco. A decir verdad, ni siquiera hay en ello epopeya que cumpla por muy vulgar o moderna que se avenga: aquí, y por todos lados, sigue faltando el pueblo que falta. *Kehrt um!* De la eyección irruptiva prorregresamos a la interrupción jaculatoria: el titubeo de lo sublime resulta, de buena gana, en lo insublime del titubeo.

Obviamente, la cosa también podría decirse "del género O.k. Peirce": y ello a la manera en que las madres de muy lueñe decían "del género bobo" (claro que, a fuer y medida, de sus condiciones patriarcales sin revolucionar apenas desde el Neolítico contemporáneo), como si dijeran, así pues, "abducido por unas condiciones mínimamente pragmáticas en las potencias de lo falso que serializan el supuesto arte contemporáneo" pero como si, por otro lado, se callaran: ["ese crápula metafísico"]. Sólo que, no obstante, se trata de pliegue, meneo, suspensión y afirmación sustractiva, esta apagada cuasibeatitud siquiera...

A falta de algo mejor, por añadidura, no se podrá decir que la mentada tradición no disponga de una ilustrativa *happy few* de predecesores. En ella escasearían, justamente, todos esos



“humanomentos” en contra de la “aletheiada” de siempre, que iría de Aristóteles a An-Aristóteles (o sea: a lo sublime kantiano y a la *Abbau* del cantamañanas de Heidegger y su desfachatez en la supuesta ley historial de la finitud ek-sistente). Por eso, aquí, se despliega la presentación de una verdad sin más, no en claroscuro, ni a escondidas en la esencia de su presencia, sino en lo más oscuro de su ausencia. Peripatetizando un huevo, indudablemente; pero sin planteamiento, nudo, ni desenlace. Como los personajes de esa, por desgracia, olvidada película de Peter Handke, *Die Abwesenheit: L’Absence*, que en sus andares dibujan un bosque sin senderos y sin claros del ser: un auténtico trayecto algebraica y económicamente nulo.

Por lo demás hay que reconocer, de entrada, que Calderón, hoy, considerando apenas el *continuum* global de su imagen



ultradifusa, está un poco . Es decir, ique está tieso como un palo! ¡Se impone intentar sacarle del autoenclaustramiento y la irresolución sacralizada! Para eso está la tradición de después de todas las vanguardias que no es sino el neoclasicismo contemporáneo en su más actual punta de lanza. Ahora bien, ¿a qué artefacto nos enfrentamos? ¿a cuál especie de pseudoego trascendental o extraterrestre (E.T) le pertenece? Sin duda a ese movimiento de plusquamdifícil definición que se denomina Cubofuturismo Cha(v)acano, entre cuyas filas se inscribe esta obra y de cuyo núcleo binario más duro (maquínicamente célibe, por



decirlo todo) forma parte. *Sic et n* .

Este texto –hasta aquí spinoziano a más no poder, es decir, en la medida de nuestros imposibles– en realidad parte nuevamente, como quien no quiere la cosa, de una vieja máxima brechtiana. A



saber: "No partir jamás de las buenas viejas cosas sino de las malas cosas nuevas"... Partir, por ejemplo, de un enunciado filológico (en consecuencia, a-teológico) que, por muy básico que parezca, quizá

nunca deje de sorprendernos necesariamente. *VEL* y/o *ET* en OFF, ni que decir tiene...

Dicho enunciado habría de plantearse, más o menos, del modo siguiente: LA RELACIÓN TEXTUAL NO EXISTE... Sin embargo, ¿cómo se aliena una cosa no-textual? Pues con determinadas tecnologías y cadenas operativas de otredad (muy incluida la otrobiografía: así habría en nuestra idea inicial, por acaso, una buena autobiografía incluida de Alexander Calder, escrita por el andoba Jed Perl... *Sneaky, silly, sensous, saturnine and sublime*). Claro que, en su apagón, sólo quedan los indicios pseudoespeciatorios que trasparecen en el mero título. Este indicio, *de facto*, al igual que cualquier otro tipo de índice, no significa nada por otra parte: sólo dice "ahí", señala. Y es que, mediante la deíctica castración de un texto así de clásico, se trata de reivindicar, contemporáneamente, la posibilidad de una hipótesis universal y no represiva.

Esa es la suscitación, el más refinado, sutil, raro y precioso (digamos: barroco) funcionamiento artístico del *witz* en su larga siesta española: su carácter subversivo antes que sublimatorio. Su función, en este sentido, no pasa de la metapolítica, pero sí de lo intrapatético.

Luego, muy en breve, aquí asistiríamos a un acontecimiento extremadamente menor, conceptual si eso se quiere. Cabe dentro, en verdad, de cualquiera de las dos categorías en que deseamos repartir la producción nuestra.



Por un lado estarían las pre-turas y, por otro, los litera-textos. Entre las primeras, esos pretextos escriturales o escrituras pretextuales, figuran obras anteriores como *La Bibliografía para El desastre del sujeto*. Precedida de un pararrayos y algunas otras cosas que anunciamos de pasada: *SK* (un überdiccionario cosmonáutico y transicional sobre cierto telefonema cortante en la inmanencia de su multiplicidad aparente), *El Stalin del Bienestar* (una paratextualización con intervenciones titulantes en el famoso manual de lingüística estalinista de los años 50), una *Autobiografía del Espíritu Santo* (que, como su propio nombre implica, supondrá una focalización en tercera persona del concepto de "libido"), un *Flauzac y Balbert* (consistente en una hibridación o quimera experimental de *Las ilusiones perdidas* y *La educación sentimental*), un *Maupassant anti-nazi*, etc. Del lado de los litera-textos, en trueque, se perfila una trilogía en marcha conformada por: 1) *Posteoría y Prehistoria del Comunismo Genérico en la literatura y el arte*, 2) *Potlacht-Pharmakon* y 3) *Cosmonáutica del espacio interior*.

En resumidas cuentas, existe aquí una idea ordenada con el fin del sujeto y afín al comienzo de la subjetivación. A contra hondón, por mejor decir. La operación esencial estribaría, a lo que parece, en la cosa más *povera* y filosófica del mundo. Por tanto, no haría falta ni que Petrarca la desnudara un ápice: la verdad es que tampoco nos preocupa, muy mucho, su recepción. Al fin y al cabo, es la autonomía de la lectura lo que, mediante esta suerte de travesía escritura, se está intentando construir.

Sustraer la luz a una obra aurea, matriz del patrimonio eléctrico de la llamada "Literatura Española": he ahí la que podríamos denominar "finalidad sin fin" de esta automímesis palimpsestuosa o de segundo grado. Pero no nos confundamos: nada de despreciar el *ethos* desprescriptivo que lo acaba bordando todo y su contrario (no la nada, sino el no-todo: continuo Marienbad eléctrico o, a no dudar



alternativamente, eterno retorno del sinusoidal *ritornello*, pero escribir una composición mental de todo ello -esa impresión nos da-se dibuja como el auténtico punto de no retorno...).

Se diría, incluso, pongamos que lo suponemos, que el *etwas*, ese pequeño algo, que aquí se nos indicia no es más que un "détournement" booleano: en mitad del culo de un mundo, devenido mucho a mucho provinciano ombligo clitoriano, donde tan solo lo plusvisual (hacia la unificación multimedia de la personalidad reducida) parece hacerle frufú a la peña más *millennial*, todo permanece umbilicalmente escópico, escondido a plena luz de esta bulímica demanda permanente de más hiperimágenes. De modo que, en el envés de toda esta historia, pretendemos apagar la superexposición lumínica de lo autosacramental, precisamente para volver a encender el flujo híbrido, en "caosmosis", de una literatura menor. O, si se prefiere, de un mero agenciamiento. Aquí, pues, lo moderno no es más que un hecho, lo actual un dato, lo contemporáneo: síntoma, fenómeno, verdad y acontecimiento.

Con un ligero matiz, para nada lenificante: lo que sea contemporáneo, paradójicamente, no cesa de traerse al paio de la *Ungleichzeitigkeit*, de su radical "acontemporaneidad"; es decir: ¡que lo contemporáneo es asimultáneamente y, sin embargo, a un mismo tiempo y en un mismo movimiento, moderno-antimoderno-posmoderno! O sea: ¡lo que se pretendería no es sino llegar a ser católicamente moderno! *Experimentum crucis*.

En algún sentido, con ello, estaríamos realizando lo que el propio Calderón no pudo, articulando el texto en armonía con su fantasma primordial. Entendámonos bien: todo desvío no deja de ser una estrategia alusiva, una oblicua rectificación... un palo de ciego, si se quiere, desde Homero hasta Pierre Menard o Leopold-Stephen Dedalus-Bloom. El ínclito Lacan, por ejemplo, rectificaba a su perínclito Freud en un punto decisivo: el oro sin duda esconde la









mierda, pero la mierda también esconde la castración. Así, con la reducción hiperbólica (o castración booleana) al simple operador



, aquello que se experimenta como efecto, a este respecto, será la propia *Spaltung* apagada, el herido clivaje narcisista del sujeto individuado. Desorientación que solamente podrá curarse en virtud del redesplicue de las *denken orienteren*: el parpadeo fenomenológico de algún ser salvaje, la sustracción dialéctica de un puñado de verdades y la *chimney sweeping* de ciertas subjetivas e interpretantes veleidades. De modo que quizá sí, quizá ahí resida la verdadera épica contemporánea, ese estado ambiguo, proteico, de la sintetizada multiplicidad aventurera. El resto son solo encuestas, esto es, trampantojos reunidos de lo extra-óptico.

Finalmente, en el *invenire* de este ready-made empieza la historia del libro (ya inventado, agenciado y tergiversado, claro): el libro intervenido también es un libro (cualquiera diría, de hecho, que es el único libro en tanto que repetición diferencial originaria) con la historia misma de la escritura, es decir, con la escritura misma de la historia... por no exagerar diciendo que de la Literatura.

Conque dejamos una pequeña lista, muy del gusto de los partidarios de las estructuras y demás aparatos metacríticos de inanidad neorretórica, de funtivos y fundadores discursivos con los que proceder a una plausible autorización del sí mismo mediante apagón, *détournement* y agenciamiento:

Roman Jacobs , Michel  fray, D  Delillo,
François B , T. Morris , J  athan Swift, Marilyn M



OFF roe, H OFF oré de Balzac, Rubem F OFF seca, Le OFF
ard Cohen, An OFF imo, Eduard Lim OFF ov, Michel Chi OFF ,
Ant OFF in Artaud, Anne Cars OFF , Louis Arag OFF , Mathieu
Lind OFF , Anne Sext OFF , Gast OFF Bachelard, J OFF
athan Coe, Terry Eaglet OFF , Yves B OFF nefoy, Robert Burt
 OFF , Didier Erib OFF , Kurt Vonnegut, Eugene I OFF esco,
Luis de G OFF gora, Maurice Merleau-P OFF ty, L. Hutche
 OFF , André Bret OFF , Felix Fene OFF , Claude Sim OFF , Le
 OFF -Paul Fargue, Patricio Pr OFF , David Marks OFF ,
Proudh OFF , Thomas Pynch OFF , Luis García M OFF tero,
Lord Byr OFF , Jean-Luc Mari OFF , Gilbert Simond OFF ,
Ram OFF Gómez de la Serna, Avital R OFF ell, M. Ant OFF i



OFF i, M. M OFF taigne, Plat OFF ... & *last but not least* Pedro
 OFF Red do Reyes.

Y, ciertamente, la infinita impropiedad de los nombres podría llegar a configurar una auténtica enciclopedia andante de metromímisis inestéticas. Sólo que las cosas nunca suelen ser tan simples, aunque, las más de las veces, se nos den en *symplokê* y a bote pronto...

Si luz y cosmos, al albur del cras, desde luego, pudieron llegar a ser las corrientes ocultas (inortodoxas más que heterodoxas: no hay que exagerar) tanto de cierta filosofía como de alguna naturaleza, no hay duda ya de que la oscuridad y el autodigidatismo, poco a poco, van a totalizar la Historia... Así las cosas, inada de ripolizaciones ni *collages* picassianos! ¡Afirmemos un arte apagado! Mejor que mejor será que nos ahorremos la pedantesca minuciosidad, la terca avaricia freudiana: no-todo es literatura y solo el Todo necesita de la Teoría. *Ite missa est*, etcétera.

Asimismo, en tiempos oscuros y de miseria simbólica infinita, ¿acaso no nos serviría un buen apagón fenomenológico, analítico, dialéctico para poner en relieve la necesidad de lo que Celan llamaba *Lichtzwang*? Como poco, se crearán unas mínimas condiciones necesarias para una *Khôra* no guerrerista, plusvática o suicida y que no se nos imponga bajo las siniestras y mierdancólicas especies de la Verdadera Vida Ausente.

Ahora, nos callamos. Ya lo decía Thelonious Monk, sin embargo: *It must be always night, otherwise they wouldn't need the lights...* Deshágase la luz. Excelente.



2. CALDER OFF . PARA UN APAG OFF FENOMENOLÓGICO,
ANALÍTICO Y DIALÉCTICO DE *LA VIDA ES SUEÑO* [FRAGMENTO
DIDÁCTICO]

Pers OFF as que hablan en ella:

- 1 ROSAURA, dama
- 2 SEGISMUNDO, príncipe
- 3 CLOTALDO, viejo
- 4 ESTRELLA, infanta
- 5 CLARÍN, gracioso
- 6 BASILIO, rey de Pol OFF ia
- 7 ASTOLFO, infante
- 8 GUARDAS
- 9 SOLDADOS
- 10 MÚSICOS



ACTO PRIMERO

.

[En las m OFF tañas de Pol OFF ia]

Salen en lo alto de un m OFF te ROSAURA, en hábito de hombre, de camino, y en representado los primeros versos va bajando

ROSAURA: Hipogrifo violento

que corraste parejas c OFF el viento,
¿dónde, rayo sin llama,
pájaro sin matiz, pez sin escama,
y bruto sin instinto

natural, al c OFF fuso laberinto
de esas desnudas peñas
te desbocas, te arrastras y despeñas?

Quédate en este m OFF te,



d OFF de tengan los brutos su Faet OFF te;

que yo, sin más camino
que el que me dan las leyes del destino,
ciega y desesperada
bajaré la cabeza enmarañada

de este m OFF te eminente,
que arruga al sol el ceño de su frente.

Mal, Pol OFF ia, recibes

a un extranjero, pues c OFF sangre escribes
su entrada en tus arenas,
y apenas llega, cuando llega a penas;
bien mi suerte lo dice;
mas ¿dónde halló piedad un infelice?

Sale CLARÍN, gracioso

CLARÍN: Di dos, y no me dejes
en la posada a mí cuando te quejes;



que si dos hemos sido
los que de nuestra patria hemos salido
a probar aventuras,
dos los que entre desdichas y locuras
aquí habemos llegado,

y dos los que del mundo te hemos rodado,
¿no es razón que yo sienta
meterme en el pesar, y no en la cuenta?

ROSAURA: No quise darte parte
en mis quejas, Clarín, por no quitarte,
llorando tu desvelo,

el derecho que tienes al cielo.
Que tanto gusto había
en quejarse, un filósofo decía,
que, a truco de quejarse,
habían las desdichas de buscarse.

CLARÍN: El filósofo era
un borracho barbón; ¡oh, quién le diera
más de mil bofetadas!
Quejarse después de muy bien dadas.
Mas ¿qué haremos, señora,



a pie, solos, perdidos y a esta hora

en un desierto m OFF te,

cuando se parte el sol a otro horiz OFF te?

ROSAURA: ¿Quién ha visto sucesos tan extraños!

Mas si la vista no padece engaños
que hace la fantasía,
a la medrosa luz que aun tiene el día,
me parece que veo
un edificio.

CLARÍN: O miente mi deseo,
o termino las señas.

ROSAURA: Rústico nace entre desnudas peñas
un palacio tan breve
que el sol apenas a mirar se atreve;

c OFF tan rudo artificio
la arquitectura está de su edificio,
que parece, a las plantas
de tantas rocas y de peñas tantas
que al sol tocan la lumbre,
peñasco que ha rodado de la cumbre.



CLARÍN: Vám OFF os acercando;
que éste es mucho mirar, señora, cuando
es mejor que la gente
que habita en ella, generosamente
nos admita.

ROSAURA: La puerta
--mejor diré funesta boca--abierta
está, y desde su centro
nace la noche, pues la engendra dentro.

Suena ruido de cadenas

CLARÍN: ¿Qué es lo que escucho, cielo!
ROSAURA: Inmóvil bulto soy de fuego y hielo.
CLARÍN: ¿Cadenita hay que suena?
Mátenme, si no es galeote en pena.
Bien mi temor lo dice.

Dentro SEGISMUNDO



SEGISMUNDO: ¡Ay, mísero de mí, y ay infelice!

ROSAURA: ¡Qué triste vos escucho!

C nuevas penas y tormentos lucho.

CLARÍN: Yo c nuevos temores.

ROSAURA: Clarín...

CLARÍN: ¿Señora...?

ROSAURA: Huyamos los rigores
de esta encantada torre.

CLARÍN: Yo aún no tengo
ánimo de huir, cuando a eso vengo.

ROSAURA: ¿No es breve luz aquella
caduca exhalación, pálida estrella,
que en trémulos desmayos
pulsando ardores y latiendo rayos,
hace más tenebrosa

la oscura habitación c luz dudosa?

Sí, pues a sus reflejos
puedo determinar, aunque de lejos,
una prisión oscura;



que es de un vivo cadáver sepultura;
y porque más me asombre,
en el traje de fiera yace un hombre

de prisi OFF es cargado
y sólo de la luz acompañado.
Pues huir no podemos,
desde aquí sus desdichas escuchemos.
Sepamos lo que dice.

Descúbrese SEGISMUNDO c OFF una cadena y la luz vestido de
pieles

SEGISMUNDO: ¡Ay mísero de mí, y ay infelice!

Apurar, cielos, pretendo,
ya que me tratáis así,
qué delito cometí

c OFF tra vosotros naciendo.
Aunque si nací, ya entiendo
qué delito he cometido;



bastante causa ha tenido
vuestra justicia y rigor,
pues el delito mayor
del hombre es haber nacido.

Sólo quisiera saber
para apurar mis desvelos
--dejando a una parte, cielos,
el delito del nacer--,
¿qué más os pude ofender,
para castigarme más?

¿No nacier OFF los demás?

Pues si los demás nacier OFF ,

¿qué privilegios tuvier OFF
que no yo gocé jamás?

Nace el ave, y c OFF las galas
que le dan belleza suma,
apenas es flor de pluma,

o ramillete c OFF alas,



cuando las etéreas salas

corta c OFF velocidad,
negándose a la piedad
del nido que dejan en calma;
¿y teniendo yo más alma,
tengo menos libertad?

Nace el bruto, y c OFF la piel
que dibujan manchas bellas,
apenas signo es de estrellas
--gracias al docto pincel--,
cuando, atrevido y cruel,
la humana necesidad
le enseña a tener crueldad,

m OFF struo de su laberinto;

¿y yo, c OFF mejor instinto,
tengo menos libertad?

Nace el pez, que no respira,
aborto de ovas y lamas,
y apenas bajel de escamas



sobre las OFF das se mira,
cuando a todas partes gira,
midiendo la inmensidad
de tanta capacidad
como le da el centro frío;

¿y yo, c OFF más albedrío,
tengo menos libertad?

Nace el arroyo, culebra
que entre flores se desata,
y apenas sierpe de plata,
entre las flores se quiebra,
cuando músico celebra
de las flores la piedad
que le dan la majestad
del campo abierto a su huida;
¿y teniendo yo más vida,
tengo menos libertad?

En llegando a esta pasión,
un volcán, un Etna hecho,
quisiera sacar del pecho
pedazos del corazón.



¿Qué ley, justicia o razón
negar a los hombres sabe
privilegios tan suave
excepción tan principal,
que Dios le ha dado a un cristal,
a un pez, a un bruto y a un ave?

[...] And so





HIPPÓTESIS

Para José Patiño

Jon Baltza

No le tiembla la mano a José Patiño al acercar sus dedos gordo e índice al caballo negro que está a punto de tomar para ejecutar su siguiente movimiento, mas por un instante parece que el *daímon* pre/socrático lo haya arrebatado pues se queda su mirada detenida como piedra y sus ojos dejan de colaborar con la ilusión del movimiento que ya su admirado Zenón derrumbara de una vez por todas, mal que le pesara al Gran Traidor.

Mas no ha sido el *daímon*, sino Fyernandesku que ha susurrado *конью*, esto es, *koño*, y la obvia duplicidad ha abocado a José Patiño a veredas etimofónicas de las que no le costará salir ni poco ni mucho, pues es *конью* el ablativo de *конь*, 'caballo', mas no está seguro de si su adversario ha antepuesto *на* (*na*), o *с* (*s*): no sabe, pues, si *на конью* o si *с конью* (*na koño* o *s koño*), no sabe, en fin de cuentas, si su oponente ha susurrado 'A/sobre el caballo' o 'Con el caballo', y piensa «iCoño con el конью!», y piensa asimismo que más le hubiera valido no adentrarse en los vericuetos de la lengua rusa cuando a orillas del Volga entablaba largas partidas con los sirgadores (*Эй, ухнем!*, *iEy, ukhnem!* 'iAupa! iTirad!', cantaban para animar a los contendientes), o con los pandits a orillas de la Madre Gaṅgā a la que llaman Ganges.

A orilla de La Madre de Todos Los Ríos otros sirgadores –y otros bateleros– observaban el lento desarrollo del juego que dio origen al ajedrez, el Chaturanga –*catuṅga*–, de cuyos aspectos externos le daban cuenta los brahmines y de cuyos aspectos internos o más



ocultos le hizo conocedor un *nirgrantha*, un 'sin-nudos', 'sin-ataduras', un sirgador de otra sirga invisible que José Patiño aprendió a contemplar no solo en el Chaturanga sino en eso otro que algunos llaman «vida».

Se habían retirado ya los pandits a llevar a cabo sus complicados rituales védicos y sus sacrificios, y quedóse él arrebatado ante los últimos reflejos de la luz en las suaves ondas del Ganges, del que de pronto emergió un hombre desnudo que, al pasar a su lado, le susurró: *ṣaṭpadānām dānāgrahaṇakalahā*.

Supo después –los pandits no escatimaron detalle– que la frase se encontraba en el *Harṣacarita*, un texto sánscrito del siglo VII d.n.e. en que se toma el *caturāṅga* para ilustrar la situación de paz en que se vive en cierto reino, en el que las únicas batallas son las que se libran en dicho juego, los únicos pies que se cortan son los de la métrica de los versos, y en el que solo las abejas se entregan a la discusión acerca del dar-y-tomar: la disputa en la generosidad, en cuál de ellas recolectará más néctar que convertirán en miel: justamente la frase que le susurrara el sin-nudos, *ṣaṭpadānām dānāgrahaṇakalahā*.

José Patiño, tirando de la sirga de sus memoraciones, recuerda también que *ṣaṭpada*, 'abeja', significa literalmente 'de seis patas', y aunque habitualmente se traduzca por 'abeja' vale asimismo para cualquier insecto... y para el elefante, al que los indios, medio en broma medio en serio, denominan a veces «el de seis patas», pues visto en la distancia –dicen los risueños habitantes de los alrededores del Ganges– parece tener seis patas: las cuatro que se le suponen más la trompa y el luengo pene que casi roza el suelo.



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la **Asociación Andaluza de Filosofía**.
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

Decide que no es casualidad que *catarañga* y *şatpada* comparezcan en los mismos versos que hablan de la paz: que no es casualidad que el ajedrez sea el campo en el que se disputen, como abejas, los contendientes la excelencia en la recolección del néctar y las subsecuentes mieles del triunfo, de manera que detiene su mano a tiempo y en lugar del caballo toma con sus dedos gordo e índice el alfil: *al-fil*, el elefante, que eleva glorioso con sus seis invisibles patas ante el rostro de asombro de Fyernandesku que, ante el claro *Shāh-māt* que susurra José Patiño, solo puede atestiguar su fulminante derrota mediante un clarísimo y perfecto castellano: *iCoño!*



ZERMELO SOBRE EL AJEDREZ

Laureano Luna Cabañero

Ernst Zermelo (1871-1953), matemático alemán, fue uno de los creadores de la teoría axiomática de conjuntos. La axiomática conjuntista más usada hoy lleva el nombre de ZF por Zermelo y Fraenkel, o ZFC si se añade a ZF el axioma de elección, que Zermelo utilizó en un famoso artículo de 1908 para demostrar que todo conjunto puede ser bien ordenado; en ese mismo año, Zermelo propuso la primera versión de lo que evolucionaría gracias a Fraenkel y Skolem hasta convertirse en la teoría ZFC. Hoy se reconoce además que Zermelo había descubierto en Gotinga antes que Russell la conocida paradoja del conjunto de todos los conjuntos que no se pertenecen a sí mismos. En 1913 apareció el artículo de Zermelo sobre el ajedrez que traducimos, en el que suele considerarse que demuestra el llamado «teorema de Zermelo» sobre teoría de juegos, considerado el primer teorema de esa disciplina matemática.

De las versiones del teorema, una de las más sencillas dice: en un juego finito, de información perfecta, en el que se enfrentan dos jugadores y en el que no interviene el azar, o bien un jugador tiene una estrategia ganadora o bien ambos tienen una estrategia que les permite forzar tablas. En efecto, Zermelo construye en el artículo dos conjuntos de continuaciones del juego a partir de una posición dada q : uno, que puede ser vacío, ofrece a las blancas una estrategia ganadora a partir de q ; si ese conjunto es vacío, existe otro, quizá vacío, que permite a las blancas forzar tablas; si este



segundo conjunto también es vacío, las negras tienen una estrategia ganadora a partir de q y las blancas no pueden más que demorar la derrota hasta un número máximo de movimientos. Como la misma situación se da para las negras, las alternativas posibles son que las blancas tengan una posición ganadora, que la tengan las negras o que ambos jugadores puedan forzar tablas.

Dadas las características del juego, el teorema es casi trivial. Sin embargo, lo que interesaba a Zermelo era mostrar cómo puede entenderse el ajedrez usando conceptos conjuntistas aplicados además a un contexto finito; y tiene el mérito de haber inaugurado la teoría de juegos, que habría de convertirse en una rama floreciente de las matemáticas gracias al trabajo de matemáticos como el famoso John Nash, Morgenstern o Von Neumann.

SOBRE UNA APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE CONJUNTOS A LA TEORÍA DEL AJEDREZ

ERNST ZERMELO

[Zermelo, E. 1913. Über eine Anwendung der Mengenlehre auf die Theorie des Schachspiels, *Proc. Fifth Congress Mathematicians*, (Cambridge 1912), Cambridge University Press 1913, pp. 501-504]¹

Traducción de Laureano Luna Cabañero

¹ Texto original alemán en <https://webdocs.cs.ualberta.ca/~hayward/396/asn/zermelo.pdf>. N. del T.



Las consideraciones siguientes son independientes de las reglas concretas del juego del ajedrez y valen en principio para cualquier juego intelectual no de azar semejante, en el que se enfrentan dos jugadores. Pero, por mor de concreción, preferimos ejemplificar aquí con el ajedrez, siendo éste el juego más conocido de este tipo. No se trata de exponer aquí un método para la práctica del juego sino de contestar a esta pregunta:

¿Puede determinarse de manera matemáticamente objetiva el valor que una posición posible en el juego tiene para uno de los jugadores y puede determinarse, o al menos definirse, cuál es el mejor movimiento posible para él sin recurrir a construcciones con matiz psicológico y subjetivo como la del «jugador perfecto»?

Que esto es posible al menos en algunos casos lo revelan esos problemas de ajedrez, es decir, ejemplos de posiciones, en los que cabe *demostrar* que el jugador que mueve puede forzar el mate en un número predeterminado de movimientos. Creo que merece la pena investigar si una tal valoración de la posición es teóricamente concebible y tiene sentido también en aquellos casos en los que el análisis de la situación encuentra un obstáculo, insalvable en la práctica, en el elevado número de las posibles continuaciones del juego. Y creo que esta averiguación es necesaria para sentar el fundamento de la teoría de los finales de juego y de las aperturas, tal como se encuentra expuesta en los libros de enseñanza del ajedrez. El método utilizado en las líneas que siguen para la solución de ese problema se ha tomado de la teoría de conjuntos y del cálculo lógico, y revela la utilidad de esas disciplinas matemáticas también en casos que involucran casi exclusivamente totalidades *finitas*.



Como el número de escaques y de piezas es finito, es también finito el conjunto P de las posiciones posibles $p_0, p_1, p_2, \dots, p_t$, entre las que dos posiciones por lo demás iguales deben distinguirse también atendiendo a cuál es el jugador al que toca mover, a si uno de los bandos ha enrocado ya, a si algún peón ha coronado, etc. Sea entonces q una de esas posiciones; entonces para q hay finales posibles $f_q^2 = (q, q_1, q_2, \dots)$, cada uno de ellos una secuencia de posiciones que, partiendo de q , suceden unas a otras de acuerdo con las reglas del juego, de tal manera que cualquier posición q_n de entre esas sucede a la posición q_{n-1} a través de un movimiento permitido alternativamente de las blancas o las negras. Cada uno de esos finales de juego f_q termina en una posición de mate o de ahogado³, o, al menos teóricamente, continúa indefinidamente y en este caso el resultado de la partida tendría que considerarse indeterminado o sería tablas. El conjunto Q de todos esos posibles finales de juego f_q que parten de q es un subconjunto, finito o infinito, pero bien definido, del conjunto P^a que contiene todas las secuencias enumerables de elementos p del conjunto P .

Algunos de esos finales de juego f_q pueden conducir a la victoria de las blancas en no más de r movimientos (entendiendo por «movimiento» el paso de una posición p_{n-1} a una posición p_n , es decir una media jugada, no una jugada completa), aunque en general

² Aunque en algunos casos modificamos por conveniencia la notación de Zermelo, mantenemos nuestra notación coherente a lo largo de la traducción, N. del T.

³ «Ahogado» o «rey ahogado» denota la situación en la que un jugador, cuyo rey no está en jaque, no puede hacer ninguna jugada permitida, lo que da lugar a tablas. N. del T.



esto dependerá de cómo jueguen las negras. Pero ¿cómo debe ser una posición q para que las blancas puedan forzar el mate en no más de r movimientos, con independencia de cómo jueguen las negras? Afirmo que la condición suficiente y necesaria para eso es la existencia de un subconjunto no vacío $S_r(q)$ del conjunto Q tal que:

1. Todos los elementos f_q del conjunto $S_r(q)$ terminan con la victoria de las blancas en no más de r movimientos, de tal manera que cada secuencia f_q contiene como mucho $r+1$ términos, lo que implica que $S_r(q)$ es siempre finito.

2. Si $f_q = (q, q_1, q_2, \dots)$ es un elemento cualquiera de $S_r(q)$ y si q_n es un término cualquiera de f_q , que se da tras un movimiento de las negras y que será un término par o impar de f_q según quién juegue en q , y si, finalmente, q'_n es una variante posible, porque las negras desde q_{n-1} podrían jugar tanto q_n como q'_n , entonces $S_r(q)$ contiene al menos un elemento $f_{q'_n} = (q, q_1, \dots, q_{n-1}, q'_n, \dots)$, que tiene en común con f_q los primeros n términos. De hecho, en ese y solo en ese caso, pueden las blancas empezar con un elemento cualquiera f_q de $S_r(q)$ y, si las negras juegan q'_n en vez de q_n , contestar con un correspondiente q'_{n+1} ⁴ que asegure su victoria en no más de r movimientos.

Ciertamente, puede haber más de un subconjunto $S_r(q)$ de Q pero la unión de cualquier par de ellos cumplirá las condiciones 1 y 2, y también lo hará la unión $U(S_r(q))$ de todos ellos, que está bien

⁴ En el original no aparece el '+1', lo que debe de ser una errata. N del T.



definida por r y q , y que será diferente de \emptyset , es decir, que tendrá al menos un elemento, con tal que de que realmente exista un $S_r(q)$. En consecuencia, que $U(S_r(q)) \neq \emptyset$ es la condición necesaria y suficiente para que las blancas puedan asegurarse la victoria a partir de q en no más de r movimientos. Si $r < r'$, entonces $U(S_r(q))$ es subconjunto de $U(S_{r'}(q))$, puesto que todo conjunto $S_r(q)$ satisface las condiciones impuestas a los conjuntos $S_{r'}(q)$, de modo que debe estar incluido en $U(S_{r'}(q))$; y si m es el menor número para el que $U(S_m(q)) \neq \emptyset$, entonces $S^*(q) = U(S_m(q))$ es la intersección de todos los $U(S_r(q))$ y contiene todas aquellas continuaciones del juego a partir de q que permiten a las blancas ganar en un número mínimo de movimientos. Para esos valores mínimos $m = m_q$ hay un valor máximo $T \leq t$, que no depende de q y donde $t+1$ el número de todas las posiciones posibles, de modo que la condición necesaria y suficiente para que exista algún $S_r(q)$ no vacío y las blancas puedan asegurarse la victoria a partir de q es que $S(q) = U(S_T(q)) \neq \emptyset$. Si desde una posición q es posible forzar la victoria, entonces, como vamos a mostrar, es posible hacerlo en no más de t movimientos. De hecho, todo final $f_q = (q, q_1, q_2, \dots, q_n)$ con $n > t$ contiene una posición $q_a = q_b$ repetida y las blancas podrían haber jugado la primera vez que esa posición se dio tal como lo hacen en la segunda y así haber ganado en menos de n movimientos; por tanto, $m \leq t$.

Si, en cambio, $S(q) = \emptyset$, entonces las blancas pueden como mucho, si las negras juegan bien, conseguir tablas pero también podrían estar en una posición perdedora y entonces intentarán demorar el mate todo lo posible. Si las blancas tienen la posibilidad de aguantar



hasta el j -ésimo movimiento, entonces tiene que haber un subconjunto $Z_j(q)$ de Q tal que

1. En ninguno de los finales contenidos en $Z_j(q)$ pierden las blancas antes del j -ésimo movimiento.
2. Si f_q es un elemento cualquiera de $Z_j(q)$ y en f_q la posición q_n puede ser reemplazada por la posición q'_n como consecuencia de un movimiento permitido de las negras, entonces $Z_j(q)$ contiene al menos un elemento de la forma

$$f_{q'n} = (q, q_1, q_2 \dots, q_{n-1}, q'_n, \dots),$$

que tiene es igual que f_q ⁵ hasta el n -ésimo elemento y después continúa con q'_n . También los conjuntos $Z_j(q)$ son todos subconjuntos de su unión $U(Z_j(q))$, que queda unívocamente determinada por j y q , y que tiene la misma propiedad que Z_j ⁶ mismo, y para cada $j < j'$, es $U(Z_j(q))$ subconjunto de $U(Z_{j'}(q))$. Para los números j para los que $U(Z_j(q))$ es diferente de \emptyset vale que o bien carecen de máximo o bien $j \leq J^7 \leq T \leq t$, dado que el contrario, si puede asegurarse la victoria, debe poder hacerlo en no más de T movimientos. Así, las blancas pueden asegurarse tablas si y solo si $U(Z_{T+1}(q)) \neq \emptyset$. Si no pueden asegurarse tablas, entonces pueden,

⁵ En el original aparece « q », lo que seguramente es una errata. N del T.

⁶ Debe entenderse $Z_j(q)$. N del T.

⁷ Debe entenderse que J es el máximo de los números j . N del T.



mediante $Z^*(q) = U(Z_J(q))$ ⁸, retrasar la derrota al menos durante $J \leq T$ movimientos. Como todos los conjuntos $S_r(q)$ satisfacen las condiciones impuestas a los conjuntos $Z_j(q)$, el conjunto $U(S_r(q))$ es subconjunto de $U(Z_j(q))$ y $S(q)$ es subconjunto de $Z(q)$ ⁹. El resultado de nuestras consideraciones es, por tanto, el siguiente:

A cada posición posible del juego corresponden dos conjuntos bien definidos $S(q)$ y $Z(q)$, subconjuntos del conjunto Q de todos los finales de juego que empiezan con q , y de esos dos el primero es subconjunto del segundo. Si $S(q)$ es distinto de \emptyset , entonces las blancas pueden forzar su victoria con independencia de cómo jueguen las negras y pueden hacerlo en no más de m movimientos por medio de un subconjunto $S_m(q)$ de $S(q)$ pero no pueden hacerlo con seguridad en menos movimientos. Si $S(q) = \emptyset$ pero $Z(q) \neq \emptyset$, entonces las blancas pueden al menos hacer tablas mediante los finales de juego contenidos en $Z(q)$. Cuando $Z(q)$ es vacío, las blancas, si el contrario juega bien, pueden solamente demorar la derrota hasta el J -ésimo movimiento mediante un conjunto bien definido $Z^*(q)$ de continuaciones del juego. En cualquier caso, solamente las partidas contenidas en $S^*(q)$ o $Z^*(q)$ pueden considerarse «correctas» desde el punto de vista de las blancas; mediante cualquier otra continuación, las blancas, si están en posición ganadora, dejarían escapar o demorarían la victoria, si el contrario juega bien; y si no están en posición ganadora, harían posible o acelerarían su derrota. Para las negras valen

⁸ Modificamos el subíndice de estos subconjuntos de Q que hasta ahora hemos consignado como $Z_j(q)$ porque lo modifica Zermelo. N. del T.

⁹ Hay que entender, por analogía con $S(q)$, que $Z(q) = U(Z_T(q))$. N. del T.



observaciones enteramente análogas y las partidas que deberían contar como partidas jugadas correctamente hasta el final a partir de q son las que satisfacen simultáneamente las condiciones de cada bando, y éstas forman un subconjunto bien definido $W(q)$ de Q .

Los números t y T son independientes de la posición y quedan determinados solo por las reglas del juego. A cada posición del juego corresponde un número $m = m_q$ o un número $J = J_q$, ninguno mayor que T , según sea que las blancas pueden forzar su victoria en m movimientos, pero no en menos, o que pueden hacerlo las negras en J pero no en menos movimientos. La teoría específica de este juego debería calcular esos números o al menos delimitar sus valores entre unos mínimos y unos máximos, lo que hasta ahora no se ha conseguido más que en los «problemas de mate en n jugadas» o en los finales de partida propiamente dichos. La cuestión de si la posición inicial p_0 es ya una posición ganadora para alguno de los bandos es por ahora un problema abierto. Si se le diera una solución rigurosa, entonces ciertamente el ajedrez perdería su condición de *juego*.



MATE DE LA COZ

Maryame Galera El Baraka

WALTER TEVIS, *Gambito de dama*. Editorial Debolsillo (Penguin Random House Grupo Editorial), Barcelona, 2022. Traducción de Rafael Marín Trechera. ISBN 978-84-663-5848-4.

En 1969, durante un concierto en el Festival de Woodstock, Janis Joplin afirmó: «en el escenario le hago el amor a 25.000 personas diferentes. Luego me voy sola a casa». Algo parecido debió de sentir Elisabeth Harmon cada vez que jugaba al ajedrez ante la atenta mirada y el escrutinio de quienes le rodeaban.

Walter Tevis nos presenta a una niña de ocho años que acaba de quedarse huérfana tras la muerte de su madre en un accidente de tráfico. La figura del padre no está clara en la novela, aunque se deduce que tras la separación éste desaparece de sus vidas. Ante tal situación, Beth es internada en el Hogar Methuen, un orfanato. Es allí donde descubrirá el ajedrez que, junto a otras sustancias, se convertirá en su obsesión y ella en adicta.

No resulta extraño el hecho de que la novela *Gambito de dama* se haya intentado llevar a la gran pantalla en varias ocasiones sin éxito. Sin embargo, en octubre de 2020 se estrenó una adaptación en formato de miniserie protagonizada por la joven actriz Anya Taylor-Joy, que ha tenido un éxito contundente, recibiendo innumerables premios y una crítica favorable. Y es que la historia tiene todo lo necesario para atrapar al lector: drama, sexo, drogas, ajedrez y una



protagonista con una personalidad muy peculiar. Beth Harmon comienza una nueva vida en el orfanato marcada por la soledad y la extrañeza, no es capaz de verbalizar la muerte de su madre ni nada que tenga que ver con sus emociones, y casi se podría decir que ni siente ni padece. Pero nada más alejado de la verdad: Tevis nos describe a una chica paralizada, que se siente tremendamente sola y extraña, que no se conoce, no sabe nada sobre sí misma ni comprende a los demás, las relaciones sociales quedan al margen de su entendimiento y lo único con lo que conecta es con un tablero de escaques blancos y verdes, propiedad de un bedel sombrío y de pocas palabras.

Podría hablar de muchos temas que aparecen en la novela y de otros que se pueden interpretar, pero voy a ceñirme a lo que ha llamado mi atención y a saltar a un charco peligroso. El autor ha creado un monstruo: la historia está ambientada en los años 50 y 60 del siglo XX, la protagonista es una niña feúcha, blanquita y desnutrida que conforme cumple años se tiene que buscar la vida de la mejor manera que puede, ya que no cuenta con ninguna figura adulta que la vaya guiando, sobre todo en los momentos más importantes o significativos de su desarrollo. Vive en un orfanato en el que drogan a las criaturas para calmar su carácter y, casualidad o no, le gusta la sensación que le producen los calmantes, se vuelve adicta a ellos y sabe cómo y cuándo tomarlos, según sus intereses. La única amiga que hace es, Jolene, una chica negra, cuatro años mayor que ella, lista como el hambre y que sabe moverse muy bien entre los adultos; es, quizás, la única persona referente que Harmon tendrá en toda la novela. Jolene protagoniza el primer encuentro sexual de Beth con apenas ocho años, el cuerpo tenso invadido por el terror que le producía el roce de la mano de su amiga entre sus muslos,



cuyos susurros eran más amenazadores que placenteros. Consigue deshacerse de los dedos sádicos al grito de «no. No, no quiero». Dadas las actuales circunstancias legales y sociales de todo lo que rodea al consentimiento en las relaciones sexuales, se podría decir que Jolene lo hizo muy mal y Beth hizo lo que debía hacer, negarse verbalmente y no dejar nada a la interpretación, matando así la esencial tensión que se asociaba, hasta ahora, al sexo entre dos o más personas.

Será por cosas como esa que las malas lenguas dicen que esta novela es feminista, o por el hecho de que la protagonista tire a la basura una muñeca que le regala un señor muy amable al que invita el señor Shaibel para que juegue con ella al ajedrez y comprobar por sí mismo que es una chica prodigio, o porque no se parece a las demás chicas del instituto al que va una vez es adoptada a la edad de doce años, que sólo piensan en ropa y zapatos, o porque el ajedrez es cosa de chicos y ella es una chica, algo que insisten en recordarle. Sea como fuere, está clara que una de las intenciones de Walter Tevis es arrojarnos a una protagonista fuera de lo normal, para su época y para la nuestra, un monstruo: una mosca de largas patas¹. No obstante, aunque la monserga del género atraviese la novela, es una cuestión que hay que aclarar. Por supuesto que a Beth le recuerdan que es una chica, el binomio hombre/mujer domina la historia de Occidente, pero ¿qué pasa con ella? Pues resulta que le molesta. Y es aquí donde esas lenguas que mencionaba antes silabeaban «Beth Harmon es fe-mi-nis-ta», porque

¹ En el epígrafe podemos encontrar parte de un poema de William Butler Yeats, titulado *The long-Legged Fly*. La elección de éste no es casual, ya que parece avisarnos de lo que tiene que ocurrir: la mente de un genio debe estar en calma, abrazar la ataraxia, para luchar contra el exterior.



piensan que si le molesta que le digan que es una chica es porque interpreta que esas voces la menosprecian por serlo. Mas lo que pocos comprenderán es que a la protagonista lo que le molesta o, mejor dicho, le incomoda es que se haga referencia al género, sin más, puesto que para ella es indiferente ser hombre o mujer para jugar al ajedrez o para cualquier otra cosa. Es evidente que ni entiende ni le importa la trascendencia social que tiene el hecho de que en su época una chica o, en definitiva, una mujer, pise terreno masculino y, para mayor inri, sea la mejor: *à bon chat, bon rat*.

Lo único que le interesa a Beth Harmon es el ajedrez. Todas las personas a las que ha amado o apreciado acaban muriendo o abandonándola; no ha tenido un padre ni nada que se le pareciese, por lo que el ajedrez, a la manera lacaniana, se convierte en el significante que sustituye el deseo de la madre, muerta en este caso, y organiza el campo del significado. Un baile de piezas que permite que el sujeto, Beth en este caso, articule su identidad en relación con el Otro y dé sentido a su experiencia. Y siendo así que, sin un padre, la dama se convierte en el centro del tablero, se entiende, quizás, que en la primera partida que juega contra el bedel termine siendo derrotada con el mate del pastor, que éste le recomiende aprender la defensa siciliana para después iniciar partida con el gambito de dama, y que la victoria ante Borgov se la proporcione un intercambio de reinas dando paso a un final de torre y peón. Su adicción original no es a los calmantes ni al alcohol ya de adolescente, tampoco lo es al ajedrez. Harmon es adicta al placer que le proporciona ganar, no conoce mayor satisfacción que ésa siendo sujeto y objeto a la par. ¿Quién necesita el amor de los demás si puede tener su admiración y sublimación? Beth lo ha logrado: está por encima del bien y del mal, ha logrado liberarse del yugo del



amor y las normas sociales, del temor a la soledad y a ser nadie. El genio abraza la locura, en definitiva: no se puede añorar lo que nunca se ha tenido, pero sí desear lo que se ha gozado.

Gambito de dama es una novela de ficción no ficcional en la que las que no encuentran su lugar en este mundo se pueden asomar y verse reflejadas. Y como diría Baudelaire, «que procedas del cielo o del infierno, qué importa»².

² «Que procedas del cielo o del invierno, qué importa/ ¡Oh, Belleza! imonstruo enorme, horroroso, ingenuo!/ Si tu mirada, tu sonrisa, tu pie me abren la puerta/ De un infinito que amo y jamás he conocido». En *Himno a la belleza*, de *Las flores del mal*, Charles Baudelaire.



UNA MIRADA DIFERENTE A AJEDREZ CON ZLOTNIK. ENTRENAMIENTO DE ÉLITE PARA JUGADORES DE CLUB

GOIO URIARTE PRIETO

Boris ZLOTNIK, *Ajedrez con Zlotnik. Entrenamiento de élite para jugadores de club*. Editorial La Casa del Ajedrez, Madrid 2024. ISBN 8412835905, 228 págs.

La presente reseña, invitación de Francisco J. Fernández, autor de *El ajedrez de la filosofía*, es un homenaje a todo un referente personal, el maestro Boris Zlotnik, Maestro Internacional, gran entrenador y escritor de libros de ajedrez, con quien tuve la suerte de compartir unas sesiones organizadas por la Federación de Ajedrez Gipuzkoana para entrenadores avanzados. Estas sesiones, realizadas en el Albergue de Ametzagaina del 19 al 22 de junio de 1994, fueron para mí como una epifanía y marcaron profundamente mi manera de entender y enseñar el ajedrez. Desde entonces, sigo aplicando muchas de las ideas que aprendí en aquel curso.

El ajedrez según Zlotnik

El libro *Ajedrez con Zlotnik* me parece un excelente libro, y por eso no me extraña que haya recibido excelentes críticas y muy buenas reseñas, como la del periodista y jugador experimentado Federico Marín Bellón, quien destaca su utilidad para jugadores de club con un Elo de entre 1600 y 2200 puntos (es decir, aquellos ajedrecistas que, sin ser profesionales, buscan perfeccionar su nivel de juego). Zlotnik tiene claro que la mayoría de los ajedrecistas no aspiran a ser grandes maestros, pero sí desean perfeccionar su juego y disfrutar del proceso de aprendizaje.



La obra, en sus 228 páginas y 8 capítulos (con títulos tan sugerentes como Profesionales y aficionados, Factores que determinan el éxito en ajedrez, Entrenamiento en juego táctico, Entrenamiento en el juego posicional, Creatividad ajedrecística, Resistencia, Estudios de apertura y Estudios de finales), está diseñada como una herramienta práctica donde el autor va relatando su opinión acerca de en qué consiste el ajedrez y cómo mejorar, con numerosos ejercicios cuidadosamente seleccionados. Zlotnik enfatiza el cálculo concreto, el desarrollo del juego posicional y la creatividad. Estos ejercicios no solo entrenan habilidades técnicas, sino que también fomentan una comprensión más profunda del ajedrez como arte. Al reivindicar a ajedrecistas-artistas como Rashid Nezhmetdinov, un jugador conocido por su estilo creativo e impredecible, Zlotnik nos recuerda que el ajedrez es más que una cuestión técnica: también es belleza y expresión personal.

En el libro, Zlotnik aborda temas de gran relevancia para los ajedrecistas modernos, como la psicología y la resistencia mental. Uno de los consejos más destacados es que «nunca es tarde para rendirse», una reflexión que, lejos de ser pesimista, subraya la importancia de tomar decisiones conscientes y estratégicas, tanto en el tablero como en la vida. Esta perspectiva convierte al libro en una guía integral que combina lo práctico con lo reflexivo.

Entre el Saber Qué y el Saber Cómo: el enfoque de Zlotnik

Un aspecto esencial del libro aborda la clásica distinción entre el *saber qué* (el conocimiento teórico, o «pensamiento académico», como él lo llama) y el *saber cómo* (el conocimiento práctico, o «pensamiento práctico»). Zlotnik no solo explica estos conceptos, sino que va más allá destacando la importancia de la experiencia y la intuición para tomar decisiones en situaciones reales. Esto



recuerda el dilema filosófico planteado por Gilbert Ryle, quien señaló que la maestría en cualquier disciplina no depende exclusivamente de conocimientos proposicionales, sino de una habilidad práctica que se desarrolla con el tiempo y la reflexión.

Como Zlotnik me comentó en una ocasión, Emanuel Lasker jugaba «con las tripas». En este libro, Zlotnik guía al lector para que pase de un aprendizaje técnico a una comprensión más profunda, casi visceral, del juego. Este enfoque se conecta con las ideas de Merleau-Ponty, quien afirmaba que el conocimiento no se limita a lo que podemos expresar con palabras. Zlotnik ilustra este punto mostrando cómo comprender el ajedrez implica desarrollar una sensibilidad para reconocer patrones, evaluar posiciones y tomar decisiones que van más allá de la lógica fría. En los ejercicios del libro, Zlotnik invita al jugador no solo a evaluar las jugadas posibles, sino también a captar las intenciones implícitas del adversario, combinando análisis racional con intuición.

Como señala en el capítulo sobre creatividad ajedrecística, hoy en día la mayoría de las novedades provienen de poderosos ordenadores, pero incluso en este ámbito sigue habiendo espacio para la creatividad humana. Inventar nuevos caminos está al alcance de jugadores de cualquier nivel. No me puedo resistir a compartir este precioso ejemplo de creatividad estratégica impresionante que es el ejemplo 73 del libro:



El Búho Nº 29
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](#).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>



Magnus Carlsen (2845) – Anish Giri (2797). Shamkir 2019, Apertura Inglesa

A partir de aquí Carlsen demuestra una creatividad digna de un campeón de mundo, con una profunda comprensión y anticipación comparable con el juego de AlfaZero.

17.f4! exf4 18.gxf4!

Entregando peón central con jaque, por el que no se ve ninguna compensación concreta. Por ello no es sorprendente que si rival, uno de lo mejores del mundo, lo captura.

18...Dxe3+?

El módulo recomienda 18...Rh7!? 19.Tce1 (o 19.f5 Dxe3+ 20.Rh1 Dg5) 19...g6 20.De2 f5 21.Tf3, aunque abrir la diagonal para el alfil de c3 gratis, no es algo que un humano pueda fácilmente asumir.

El Ajedrez como Metáfora de la Vida

Uno de los elementos más poderosos del libro es la idea de que el ajedrez puede entenderse como una metáfora para la vida. Cada partida es un campo de decisiones con consecuencias inmediatas y a largo plazo. Aquí, Zlotnik resuena con el pensamiento existencialista de Søren Kierkegaard, quien describió la vida como un continuo enfrentamiento con elecciones que configuran nuestro destino. Las jugadas del ajedrez, como las decisiones vitales,



pueden parecer pequeñas, pero tienen el poder de alterar el curso del juego o de la vida.

Así, me atrevo a decir que el ajedrez nos invita a reflexionar sobre el libre albedrío y la responsabilidad. ¿Hasta qué punto nuestras decisiones están determinadas por las circunstancias o son verdaderamente libres? Aunque Zlotnik no aborda estas cuestiones de forma explícita, su enfoque nos lleva a pensar que cada movimiento en el tablero no solo es técnico, sino también estratégico y por qué no, también ético, reflejando el peso de nuestras decisiones en la vida cotidiana.

Reflexión Final: Ajedrez y Filosofía en Diálogo

Ajedrez con Zlotnik. Entrenamiento de élite para jugadores de club es mucho más que un libro para aprender a jugar un mejor ajedrez; es una invitación a reflexionar sobre la vida, el conocimiento y la ética. Aunque no se trata de un libro de filosofía, Zlotnik logra entretener aspectos prácticos y estratégicos del ajedrez con ideas profundas que pueden entenderse desde una perspectiva filosófica.

Sacarle todo el provecho al libro requiere cierto esfuerzo, pero la recompensa es grande. A través de su método didáctico y profundo, Zlotnik nos enseña que cada partida no es solo una competencia, sino un espacio para reflexionar sobre nuestra propia existencia. Cada jugada nos acerca a un mejor entendimiento de nosotros mismos, del otro y del mundo que compartimos.



Época II
Año 2025