Ajedrez, más arte que ciencia o deporte

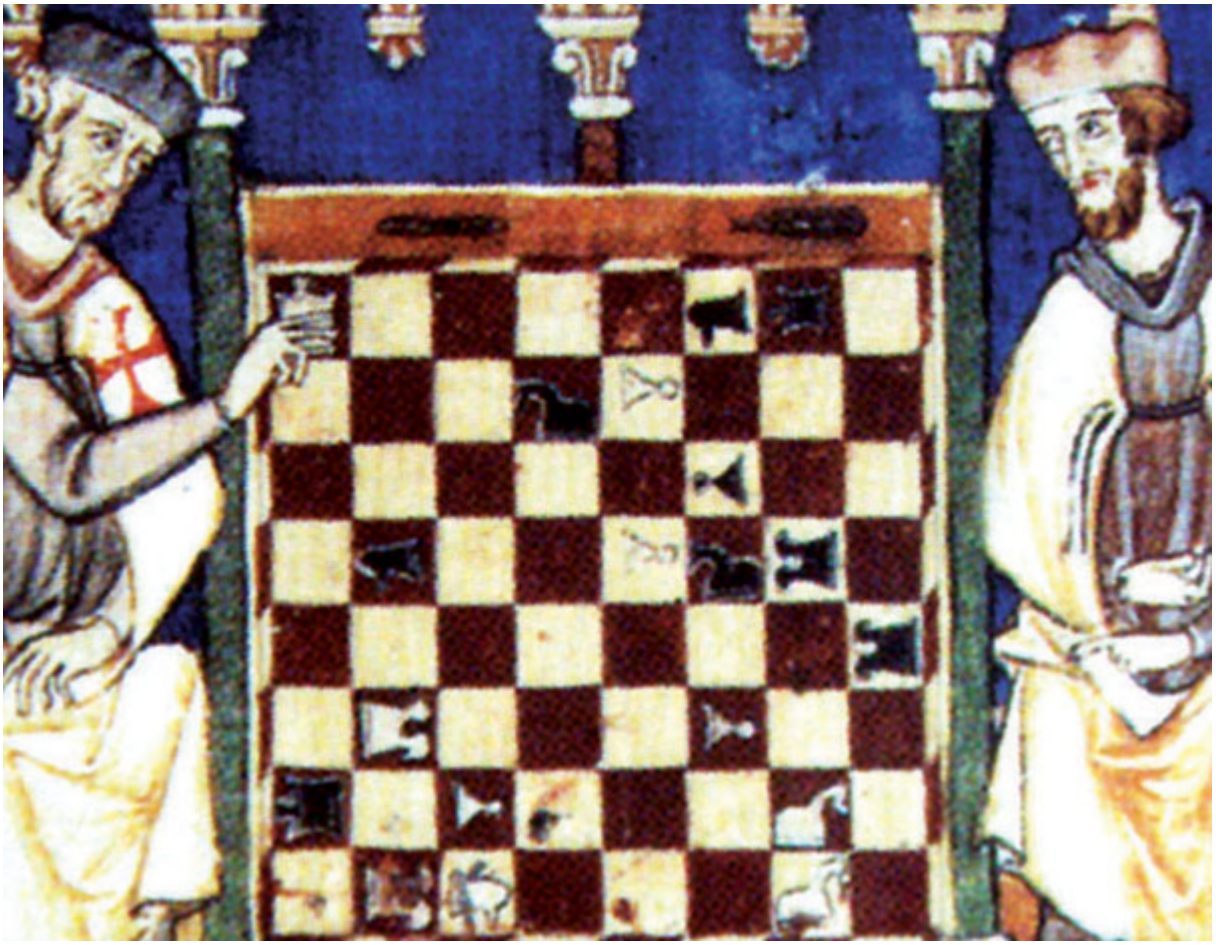
IMAGEN: Internet

La demencia de Atenea

Por Mario Jaime

La Paz, Baja California Sur (BCS). De las maravillosas aportaciones culturales que la India legó al mundo, destaca un juego matemático, basado en precisión y caos, repleto de posibilidades infinitas para el esparcimiento que logró convertirse en arte: el **ajedrez**.

*Conocido, gracias a las ruinas de **Mohenho Haro**, desde hace más de 4000 años, el Chaturanga indio evolucionó hasta el deporte ciencia.*



También te podría interesar:** **Algunos apuntes sobre poesía y ciencia

Historia y mito

Su mismo origen es una leyenda poética de lo genial que representa su invención. En épocas remotas donde se confunden los hombres con los dioses, el rey Iadava guerreó contras las huestes del aventurero Varangul. Las batallas cruentas destrozaron la jungla en un bramido de sangre donde elefantes y demonios luchaban hombro con hombro. El rey se vio en una posición estratégica difícil cuando su primogénito Adjamir (nombre persa que difiere del original perdido) sacrificó su vida junto a la de sus chatrias para restablecer las posiciones. De esta manera triunfaron las fuerzas del monarca

que, sin embargo, quedó postrado de tristeza por la perdida del hijo bienamado. Pasó el tiempo y el rey se sumió en el mutismo y la desesperanza. No bastaban las cortesanas, ni los enanos, ni las cacerías del tigre para arrebatarle una sonrisa. Iadava sólo pensaba en la batalla fatal y se culpaba por su falta táctica. Un día llegó a la corte un joven brahmán, el legendario Lahur Sessa que traía un gran invento que interesaría al rey. Era un tablero de 64 escaques con cuatro ejércitos enemigos. El brahmán enseñó al rey a jugar y la sabiduría que conlleva la partida. En un momento del juego, las piezas parecían reproducir sobre el tablero las mismas posiciones de la batalla contra Varangul.

Entonces Lessa demostró que el sacrificio de un alfil era necesario para que el rey triunfara. Ante la evidente alusión a la muerte de su hijo, el brahmán demostró que, a veces, la fatalidad exige sangre en un momento determinado porque las posiciones son tales que no se puede otra solución. Admirado, el rey le dio a escoger cualquier cosa de su reino, porque según él, no había nada con lo que no pudiera compensar al sabio. Para darle otra lección, Lahur pidió humildemente que se le otorgase un grano de trigo por la primera casilla, dos por la segunda, cuatro por la tercera, dieciséis para la cuarta y así doblando la cantidad sucesivamente hasta llegar a la sexagésima cuarta. A los sabios de la corte les pareció nimiedad y se dispusieron a obedecer. Pero cuando calcularon lo que se les pedía se dieron cuenta de que era imposible, requerían una montaña de trigo que fuera ¡cien veces más alta que las cumbres del Himalaya! Ni utilizando todo el subcontinente indio para cosechar se darían en más de dos siglos la cantidad requerida y es que el cálculo resultó $2^{64} - 1$ lo cual da un total de **18 446 744 073 709 051 615** número sempiterno para la conciencia del hombre. Esto cualquier matemático lo sabe pero el **ajedrez** es mucho más que una leyenda. Los cuatro ejércitos cambiaron a dos y los árabes fueron los maestros indiscutibles que expandieron el juego a todo el mundo.

¿Qué representa este juego? En primera, toda una visión del universo. Desde la teoría del caos, el **ajedrez** se volvió un ejemplo clásico dado que las posibilidades de combinaciones son infinitas. Se inicia con un sistema ordenado que va cambiando según reglas establecidas hasta alcanzar un grado de desorden absoluto. Nunca han existido ni existirán dos partidas que sean iguales, aún cuando se presenten en un limite finito puesto que el tablero es restringido pero las combinaciones son infinitas. Después de cuatro jugadas hay 288 billones de combinaciones posibles. Así conciben algunos físicos el universo, espacio finito pero eterno. Es el rey de los juegos, porque representa un micro universo en sí mismo que puede ayudar a comprender de una forma sencilla el complejo universo que nos absorbe, gracias a un brahmán de hace cuatro mil años que intentó hacer comprender a un rey la fatalidad de la muerte en un concepto matemático.

El arte

El juego en sí puede dar lugar a piezas exquisitas sin precedentes, combinaciones de una belleza inefable como las del romántico Murphy o las del músico Philidor. Las partidas se apuntan para rememorarlas y traerlas de nuevo a la vida analizando cada movimiento. El placer del jugador radica en entretejer posiciones, avanzar, crear un espacio temporal donde cada acción tiene una repercusión y una consecuencia. La victoria alcanza grados de sublime satisfacción y es un alivio después de la catarsis del jaque mate. La derrota deviene frustración y hasta melancolía, quizá enojo y depresión. El drama pasa del tablero a la psique generando sentimientos, transmitiendo pasión, convirtiéndose en droga (ningún jugador puede negar el agotamiento después de una sesión de arduas partidas).

No es gratuito el color de las piezas y enumerar los símbolos de equilibrio claroscuro sería insultante a la intuición del lector. Los cabalistas nacidos de la tradición judaica, creían que el secreto de la divinidad sería revelado mediante códigos y combinaciones de letras. Biológicamente, los caracteres evolutivos funcionan con un código semejante, una memoria de millones de años acumulados en diversas composiciones de bases nitrogenadas. El **ajedrez** posee su propio sistema codificado, con el azar y las probabilidades podría alguna partida alcanzar el sueño cabalístico y quizá su origen sea otra manifestación genética que se congratula a sí misma. Las piezas mismas son personajes y las jugadas se transforman en escenas teatrales. ¿Hay algo más ilusorio que el Peón sufriendo la metamorfosis de la Dama en la última fila? Enrocarse merece aplausos, es una danza de protección y ataque. El movimiento del Caballo, saltando de aquí para allá, destrozando posiciones, recuerda las pesadillas de un ángel vengador. Peón al paso es agresión fantasma. Los gambitos, las defensas y los finales sólo pueden existir coreográficamente. El jaque mate puede ser épico, pero también es una tragedia donde el Rey acepta la fatalidad.

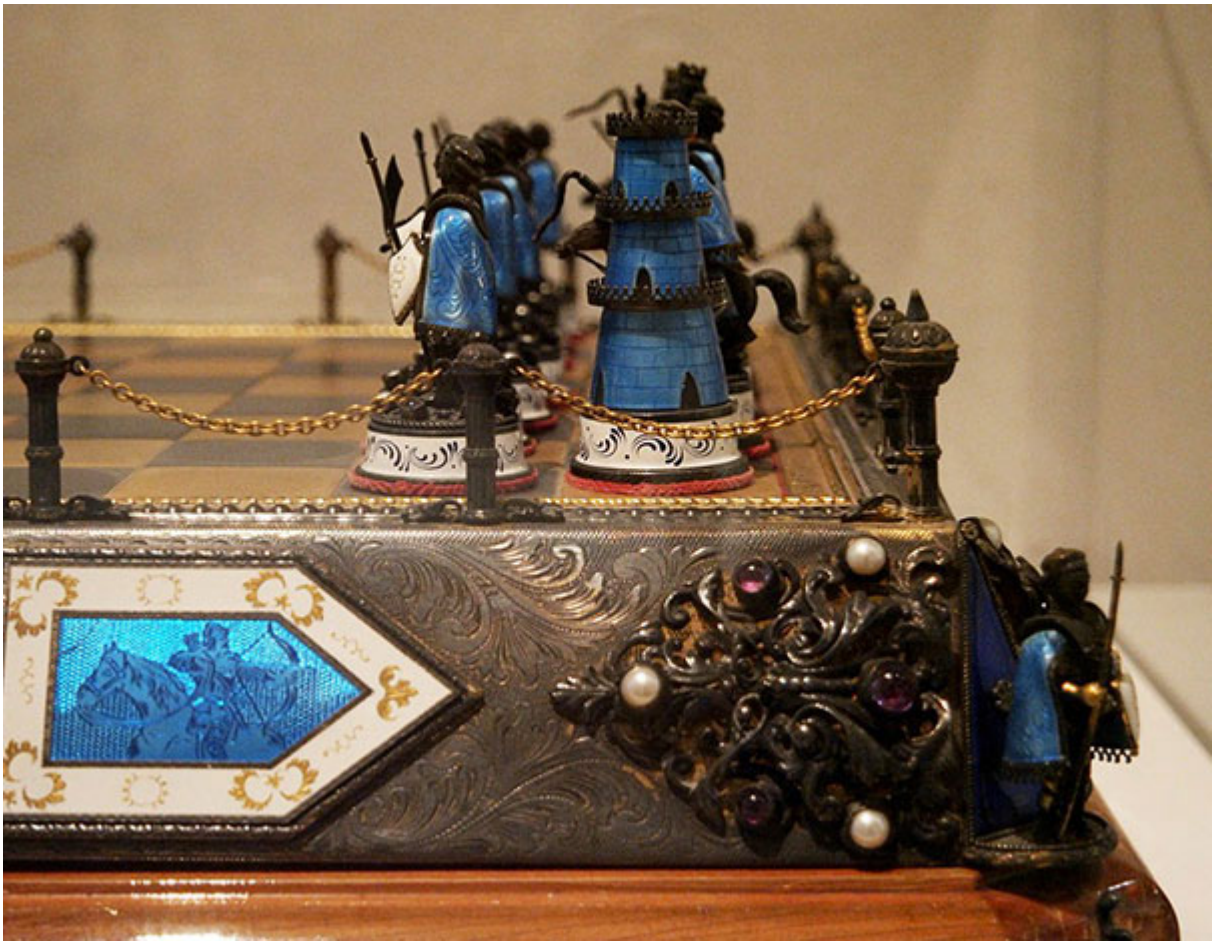
El espacio no puede ser ajeno al tiempo. El fluir de la partida puede concentrarse en un ambiente relativo y tenso. Ahí está el cronómetro, repiqueteando, acuciando los nervios, grabándose en el cerebro del jugador. Se juega con el reloj, un aliado o un enemigo. Otra variable terrorífica que nos recuerda nuestra mortalidad, *memento mori;* los segundos están contados para uno de los dos ejércitos. El presente es perturbación, no existe sino en las combinaciones que surgen dentro de la mente analítica y dependen del movimiento preconcebido. El arrepentimiento no salva el error, no hay marcha atrás, las manecillas presionan la decisión del próximo movimiento. La duda aniquila y la desdicha del ajedrecista es decidir, cuando todavía revolotea la equivocación fresca, libremente dentro de la restricción posicional.

Ajedrez como musa

El **ajedrez** es un prodigio en donde se conjuga la poesía con la mística y la lógica. La pasión que ha encendido a través de la

historia ha alcanzado diversas manifestaciones artísticas. Ejemplos cultos inagotables como símbolos literarios y narrativos los encontramos en *La Tabla de Flandes* de Pérez Reverte, donde el tablero es el escenario de un complot criminal. *A través del espejo,* **Lewis Carroll** colocó a Alicia en un mundo feérico enmascarado por un problema de **ajedrez**. El poema de William Jones en 1763 donde se inventa a una ninfa, Caissa, como la nueva musa del juego. *Una partida de ajedrez* de Stefan Sweig, símbolo de las perturbaciones psicológicas originadas por la guerra dentro y fuera de los escaques, o el arcano filme *El séptimo sello* donde la misma muerte mueve sus piezas imbatibles durante el medioevo. Así mismo, como deporte y espectáculo, ha originado fenómenos políticos y filosóficos. Alekhine en su nazismo pugnaba por un estilo de juego ario superior al judío. En plena Guerra Fría, el match Fischer – Spassky tuvo tintes de novela negra. El match Deep Blue-Kasparov y X3D fritz- Kasparov, hicieron reconsiderar las definiciones de inteligencia y creatividad al enfrentar una computadora contra la mente humana.

Aprender **ajedrez** implica riesgos. Con sus antecedentes, reglas y oportunidades el juego ciencia puede adquirir tintes de religión y tú, lector, te convertirás en un fanático. Si este ensayo es tu primer atisbo al mundo de los enroques, bienvenido, encontrarás magia de cualquier forma, matemática, poética, deportiva, lúdica y hasta educativa.



Pero no esperes salir tan fácilmente de ese mundo. Una vez adelantado un peón se abren umbrales de percepción inefables. En un pequeño tablero se esconden las combinaciones libérrimas. Toda guerra y toda gloria, el valor y la cobardía, lucha entre dos instintos y la metafísica de la intuición. Eleva el ganar una batalla hacia los limbos olímpicos pero igual carcome la avaricia de nunca detenerse. Esa ansía loca que bulle dentro de nuestras arterias, esa necesidad de devorarlo todo puede saciarse con cada movimiento y cada ataque. Cuando el contrario obliga a que tu rey claudique se derrumba la empalizada. El rival ha sido mejor o el miedo nos ha nublado la estrategia. Ardor incontrolable, vacío, odio, entronque entre el rubicón y la farsa. El fracaso obliga de nuevo a elevarse, siempre hay alguien superior que caerá bajo nuestra adarga de fuego. Así, los jugadores somos títeres de la voluntad.

—

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, ésto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.