

Nuestro Círculo

Año 15 Nº 730

Semnario de Ajedrez

13 de agosto de 2016

AJEDREZ : ARTE, CIENCIA Y DEPORTE 1ª. PARTE

“El ajedrez, que reúne orgánicamente elementos del Arte, la Ciencia y el Deporte, a lo largo de los siglos ha constituido parte inalienable de la Cultura y la Civilización mundial.



Isaac Linder, Historiador del Ajedrez

Introducción

El Ajedrez, especialidad deportiva de cultura milenaria, es hoy centro de atención y desarrollo en nuestro país, por lo que pretendemos como objetivo de este trabajo, argumentar su desarrollo histórico y la relación existente entre este con determinadas ciencias y aspectos científicos y tecnológicos.

El trebejo ha tenido un surgimiento y evolución social y científica igual que el desarrollo mismo de la humanidad, los cuales han transcurrido a través de diferentes sistemas sociales que, en dependencia de la evolución del conocimiento científico del hombre, han sufrido su cambios como consecuencia de ir descubriendo y conociendo con profundidad las transformaciones que se han llevado a cabo en otras ramas del conocimiento científico-tecnológico.

El “deporte ciencia”, como es conocido también, es catalogado de esta forma por llevar implícito en el cuerpo de su exis-

tencia, una gama de ciencias que convergen y son parte inseparable del mismo. Además, al igual que las ciencias, tiene un objeto de estudio, se rige por leyes y reglas impuestas por el propio juego, así como plantea sus propios principios elementales.

Estas ciencias, agrupadas en exactas, naturales, políticas, de la tierra, sociales o humanas y filosofía de la ciencia, algunas hacen su aporte y mantienen una estrecha relación con el juego de las sesenta y cuatro casillas. El ajedrez en su esencia tiene una base Matemática, siendo este el lenguaje e instrumento de la Ciencia, Tecnología y el pensamiento organizado; estimula las actividades cognitivas y a su vez participan los procesos volitivos; permite la transferencia a la vida cotidiana; estimula la ética y es educativo pues desarrolla valores espirituales y patrióticos.

Evolución histórica y científica del ajedrez

Surgimiento, desarrollo y evolución del Juego Ciencia por diferentes sistemas sociales

Para comenzar hablando de este deporte es necesario aportar algunos datos de interés. Este, en su estructura, semeja un Feudo, traspolándolo a la realidad objetiva. Desde su surgimiento, el ajedrez ha sido practicado, principalmente, por las clases sociales dominantes y de gran poderío económico pues eran las que contaban; además, con una marcada educación según la época, de ahí su carácter clasista. En una época, tan remota como el Feudalismo, formó parte de las siete artes que debía dominar un guerrero o noble, si deseaba aspirar al título de Caballero. La participación femenina era muy limitada como consecuencia del tratamiento a que era sometida la mujer en esos tiempos; sin embargo, siempre hubo alguna admiradora del juego que rompió esas limitantes y tabúes impuestos por el propio hombre. Pero dejemos que el hilo de la historia nos lleve por los senderos por los que ha transitado el Trebejo de la mano de la biblioteca electrónica de consulta, Enciclopedia Encarta.

Según Encarta, en el ajedrez no han sido determinados, por los científicos, sus inicios. Los mismos plantean dos tesis: la primera, da como fecha de partida 3000 años (a.n.e) y la segunda,

alrededor del siglo VI (n.e). Ambas teorías trascienden a través de la historia, pero comencemos por la más antigua aunque enlazaremos a ambas como continuidad del transcurso del tiempo y la historia.

Por hallazgos arqueológicos en Mesopotamia y Pakistán se puede colegir que

ya, 3000 años (a.n.e), se encontraban juegos de tableros cuadrículados. De fecha posterior se han encontrado pinturas y bajos relieves egipcios de 1200 años (a.n.e) de la reina Nefertitis y del faraón Ramsés III, jugando algo parecido al ajedrez. Ahora bien, lo cierto es que los historiadores coinciden en afirmar, que el primer antecedente del ajedrez, tal como lo conocemos, apareció hacia el año 470 (a.n.e) en la India, en el valle Indo; se llamaba “Chaturanga” (cuatro reyes) y lo disputaban cuatro jugadores sobre un tablero de sesenta y cuatro casillas, cada uno de los cuales disponía de un rey, un elefante, un caballo y cuatro peones dispuestos en las esquinas. Este juego tenía como figura principal al rey, al cual debía tratarse de capturar por los oponentes; todo dependía de un dado que se lanzaba, con el tiempo fue suprimido el dado y los jugadores se redujeron a dos, y la reflexión al azar.

Las leyes del ajedrez y el movimiento de las piezas tradicionales del ajedrez, han sido las mismas del siglo VI del segundo milenio. Los cambios que se llevaron a cabo han acelerado el ritmo de juego. A partir del siglo VII que se hace referencia del juego en la literatura. La primera mención del ajedrez se encuentra en un poema persa, en el cual menciona que el advenimiento del juego se desarrolló en la India.

El trebejo emigró a Persia (Irán) durante el reinado del rey Chosroe-I Anshirvan (531-579) y se describe en un manuscrito persa de ese período. Dicho texto explica la terminología, nombres y funciones de las piezas con cierto detalle. El ajedrez también es mencionado en los poemas de Firdousi, un poeta persa del siglo X, en el cual menciona presentes que son introducidos por una caravana del rajah de la India en la corte del rey persa Chosroe-I. Entre esos regalos se encontraba un juego que simulaba una batalla entre dos ejércitos. Registros señalaban que había originalmente cuatro tipos de piezas usadas en el ajedrez. El “Shatrang” (Sánscrito en Hindú) significa “cuatro” y anga significa “destacamento”.

En la dinastía Sassaind (242-651 n.e.) un libro fue escrito en idioma medio persa Pahlavi llamado "Chatrang namakwor". El Shatrang representa al universo de acuerdo a un misticismo hindú. Los cuatro lados representan los cuatro elementos (fuego, aire, tierra y agua) y las cuatro "gracias" del hombre. Aunque los nombres de las piezas son diferentes en varios países hoy, sus movimientos son sorprendentemente similares. En Persia, la palabra "Shatrang" se usó para nombrar al ajedrez mismo.

En el siglo VIII, los Moros invadieron España y el juego de las sesenta y cuatro casillas se propagó por Europa. El juego fue introducido por el mundo occidental al conquistar los musulmanes territorios de India y Persia al Oriente y España en Occidente. La primera mención se encuentra en el Testamento Catalán en el 1010 n.e.; otro documento de ese mismo año atestigua que el ajedrez era popular por aquella época, fue realizado por el Conde de Barcelona Ermengol, quien lega sus trabajos al Convento de San Gil; y otro documento con un legado similar fue el de la Condesa Hermosinda en el 1058 n.e. Un juego le fue obsequiado como presente a Carlos Magno de parte del famoso soberano musulmán Haroom-al-Rashid. Los musulmanes también conquistaron Sicilia y el juego llega a Rusia probablemente a través de las rutas Caspio-Volga de comercio. Los nombres de las piezas rusas claramente indican el origen persa y árabe del juego.

Como anteriormente se expresó, el juego llegó a Europa a través de la conquista de España por el Islam, aunque también lo practicaban los vikingos y los cruzados que regresaban a tierra santa. En poemas populares de Rusia, el ajedrez se menciona como un juego popular. Los vikingos llevaron el juego al noreste de Europa a través del mar Báltico. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de Vogos se descubrieron unas piezas del siglo X, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional. El ajedrez arribó a Alemania alrededor del siglo XI con la referencia más reciente del juego hecha por el monje 'Froumund von Tegernsee'. Se extiende a Italia desde Alemania y más tarde a Inglaterra e Irlanda. También llegó a Escandinavia por el siglo XI y a Bohemia desde Italia.

Los más antiguos de estos masubats fueron escritos por el autor árabe Al-Aldí en siglo IX quien también menciona las diferencias entre las reglas del juego hindú y persas. Partidas a ciegas, contiendas formales, problemas de ajedrez, el primer libro de ajedrez, eran conocido más allá del siglo VIII. Durante la Edad Media España e Italia eran los países que más lo practicaban. Se jugaba de acuerdo a las normas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las

cuales la reina y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla. El rey Alfonso X el Sabio (1252-1284 ó 6), recogió de ellos ciento tres problemas en el Bonus Socius; al morir había escrito su libro "Juego de Axedres, dados y tablas con sus explicaciones".

Durante este período de conquista y expansión el Trebejo sufrió varias reformas pero la más importante fue la del original firzan, en árabe se convierte en dama o reina cuando adquiere poderosa capacidad de movimiento en todas direcciones. Se ha especulado alrededor de estos cambios, y si los mismos no eran un atributo a las poderosas reinas de entonces, como Isabel la Católica, que tantas muestras de poder y energía daba. Al lado del rey se colocaba una pieza y era obvio llamarle pil, derivándose posteriormente a fil y luego vino alfil, nombre que aún se conserva aunque variando sus movimientos, por último los ingleses viendo que su cabeza parecía una mitra lo denominaron bishop.

Los persas recibieron al ajedrez con entusiasmo. Los califas, soberanos del mundo musulmán, mantuvieron profesionales del ajedrez en sus cortes a través de los siglos IX y X. El ajedrez fue traído a Europa por los moros en España antes de 1000 n.e. Hubo gran confusión por la Europa Medieval en relación a los nombres de las piezas. Los elefantes se convirtieron en arqueros en España, portadores comunes en Italia, mensajeros en Alemania, bufones de la corte en Francia y alfiles en Portugal, Inglaterra, Irlanda e Islandia. El 'rukh' fue otro enigma. En 1527, un poeta italiano, Vida, extravagantemente identificó a la torre como un elefante con una torre en el lomo tal como fue usado por Hannibal diecisiete siglos antes. Esto se arraigó, pero el elefante era difícil de esculpir y desapareció quedando sólo la torre.

La primera gran contribución de Europa al ajedrez se suscitó por los años 1000 n.e., un tablero con casillas de color alternadas para asistir a la vista (antes no era así). Para detalles más completos, se puede observar al juego japonés shogui. Un siglo más tarde vino una segunda contribución: el aceleramiento de la apertura, dándole a los peones la opción de avanzar dos casillas en su primer movimiento. Por el año 1580, un italiano sugiere transformar a la reina en la pieza más poderosa en vez de la más débil. La promoción del peón hasta ahora un incidente menor, se convirtió en un cataclismo. La longitud promedio de una partida se acortó a la mitad. Al mismo tiempo, la pieza que llamamos alfil, que anteriormente estaba muy restringida, fue delimitada. El nuevo juego fue apodado "Scacchi all rabiosa" por los italianos y "Echecs de la dame enragee" por los franceses.

Entre los siglos XV y XVI se fijan definitivamente las reglas del juego, tal y

como las conocemos hoy en día; en estos siglos se desenvuelve la fascinante historia del ajedrez reformado, y así surge el primer tratado sobre el juego ciencia, debido a Lucena 1497. "Repetición de amores en el arte de Axedres", primer compendio de aperturas; también se le atribuye el famoso manuscrito de Gotttingan, donde se analizan doce aperturas y treinta problemas, entre los que se encontraba la que llevaría posteriormente el nombre de la apertura Española o Ruy López quien se atribuyó la idea más tarde.

Durante los siglos XVI y XVII el deporte ciencia experimentó un importante cambio, y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, en cuanto a su movimiento se refiere, en el tablero. Fue entonces cuando se les permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujeron las reglas conocidas como en passant, que permite capturar al paso al peón que sigue su marcha y no captura la pieza que se le ofrece por una determinada estrategia, y el revolucionario concepto de enroque.

Pero barrió Europa como un fuego forestal, con excepción de Rusia, donde las grandes masas se pegaron al juego antiguo por más de dos siglos después. Italia se impuso sobre España como el país líder en el ajedrez en el siglo XVII, los italianos comenzaron a dominar el juego y escribieron libros como "IL giouco degli Scacchi". Los italianos a su vez fueron desbancados por los franceses. En el siglo XVII la supremacía se pasó a Francia y posteriormente a los ingleses en los siglos XVIII y XIX cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y aristocracia, pasó a los cafés y a las universidades; se escribieron libros como "Essais analytiques sur les Echecs". A comienzos del siglo XIX todos los grandes jugadores son franceses, que hacen del café de la Regence en París, el centro mundial del juego; crearon la Palamede la cual fue dirigida por La Bourdennais, además de los libros escritos en esa época se encuentra un catálogo publicado por Vander Liden en 1880. Otras capitales le disputaban el cetro a París, entre ellas Londres y Viena, van surgiendo los grandes nombres del ajedrez mundial: Adolf Andersen, Paúl Charles Morphy, Wiltihelm Steinitz estudiante de Praga. Por el año 1840, Londres se convirtió en el principal centro ajedrecístico. El primer torneo internacional se realizó en esta ciudad en 1851 y fue ganado por Adolf Andersen, un profesor alemán de matemática. El nivel del juego mejoró notablemente. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

La escuela romántica surge en 1850 y su nombre está dado porque fue creada en la época de los descubrimientos científicos y se desarrolló una nueva corriente científica. El ajedrez no quedó atrás e impulsó esta escuela que se

caracterizaba por el juego agresivo, brillante y carente de solidez. Sus principales figuras fueron: Stauton, Morphy, Andersen, La Bourdennais.

Hasta el presente siglo, el ajedrez tradicional (L01 de Chesmayne) era regalado como un juego de las clases ricas y holgadas de la sociedad. Es el deporte nacional de Rusia, es más popular que el fútbol. Ciertamente los jugadores rusos han dominado el mundo del ajedrez desde los años '40, aunque su superioridad está siendo rápidamente desafiada por la Gran Bretaña quien se establece como una fuerte jugadora. El ajedrez se compara con otro juego conocido como el Go (de estrategia similar).

El avance fantástico del siglo XX se demuestra mejor por figuras. Antes de 1923, raramente se realizaban más de 4 torneos internacionales en un año. Entre 1923 y 1939 el promedio era de 6. Después de la Segunda Guerra Mundial este número se cuadruplicó. En el año de 1974 escaló a 60, en 1975 a 75 y en 1976 a 100. A finales de 1990 el número había aumentado a más de 1000 torneos registrados, desarrollándose principalmente en Europa.

En 1924, la FIDE contaba con una docena de países miembros. En 1990 tenía 127. En el 2000 esta cifra aumentó a 149 países que practicaban el ajedrez. Cada dos años, un torneo de equipo se lleva a cabo y es conocido como la Olimpiada Mundial de ajedrez. El número de estados participantes en la primera Olimpiada en 1927 fue de 16. En la última celebrada en el 2004 la cifra se remontó hasta alcanzar 108 equipos. La primera Olimpiada Mundial con participación femenina tuvo lugar en 1957 con 21 equipos aumentando el récord a 87 en el 2004. Todos los años, la FIDE realiza un congreso, en donde se revisa el trabajo de las Federaciones Nacionales, Confederaciones y las Directivas Zonales, así como entrega los títulos obtenidos por los jugadores en ese periodo

Por otra parte, también se desarrollan los Campeonatos Mundiales por equipos, pero es tan sólo para un grupo reducido de países, los que son considerados los mejores de su zonas y del mundo. Para el Campeonato Mundial un retador era seleccionado después de tres años de torneos eliminatorios y los encuentros daban comienzo con torneos de zonas continuando con interzonales y culminaban con el torneo de candidatos, y por último, el Campeonato Mundial se disputaba por matches; en la actualidad la eliminación se realiza por el sistema KO por matches, utilizando un pareo Suizo. Los Campeonatos Mundiales femeninos se llevan a cabo bajo procedimientos similares. El título de Campeón Mundial de ajedrez se remonta estrictamente desde 1886 ha sido transferido retrospectivamente al año 1866 por acuerdo general.

A partir de 1993, algunos ajedrecistas de primera línea se separaron de la FIDE para fundar la PCA, pues se involucraron en una pelea con la Federación. Nombres como los de Garry Kasparov, Nigel Short, Viswanathan Anand, Vladimir Kramnik, entre otros, formaron parte de la nueva organización que disputaría un Campeonato Mundial sin la aprobación de la FIDE. La Federación, por su parte, continuó celebrando sus campeonatos y tan sólo reconoce la corona que ella pone en disputa según el sistema de eliminación que establece para las diferentes zonas en que se divide la misma.

El ajedrez y la teoría del conocimiento

Como destaca Shulman, "El conocimiento no crece de forma natural e inexorable. Crece por las investigaciones de los estudiosos (empíricos, teóricos, prácticos) y es por tanto una función de los tipos de preguntas formuladas, problemas planteados y cuestiones estructuradas por aquellos que investigan" (2) (1986: 9-10). El Trebejo se ha desarrollado gracias a las investigaciones realizadas por aquellos jugadores, que junto con el desarrollo y evolución del juego, se han dedicado y dedican a buscar una respuesta a las preguntas y problemas planteados de una determinada parte del juego estructurada en esquemas y posiciones.

Bunge (1981:9) plantea que: "un conocimiento debe cumplir ciertos requisitos para que pueda considerarse Conocimiento Científico, exige que sea racional, sistemático, exacto, verificable y fiable". (3) El juego de las sesenta y cuatro casillas cumple con estos requisitos establecidos por Bunge, ya que es in cuestionable su racionalidad, su práctica sistemática que permite su desarrollo, exactitud ante sus planteamientos, en donde pueden ser verificados su confiabilidad y eficacia.

Por su parte, Díaz y Heler (1985:72) apuntan que las siguientes características son necesarias para esta determinación:

"Saber crítico y fundamentado. Debe justificar sus conocimientos y dar pruebas de su verdad". (4) De hecho, es necesario para lanzar un nuevo juicio sobre algo que, en el ajedrez, estaba establecido con anterioridad, un análisis crítico y bien fundamentado para hacer un aporte del mismo.

"Sistemático. El conocimiento científico no consiste en conocimientos dispersos e inconexos, sino en un saber ordenado lógicamente que constituye un sistema que permite relacionar hechos entre sí. Las interrelaciones entre los conocimientos es lo que da sentido a las teorías (formulaciones que pretenden explicar un aspecto determinado de un fenómeno), que se estructuran en leyes y se representan mediante Modelos (representaciones simplificadas de la realidad

que muestran su estructura y funcionamiento)". (5) En el ajedrez todo fluye en un saber orden lógico, lo que permite una relación estrecha y armónica entre los diferentes procesos que convergen en un sistema y tiene su máxima expresión en el análisis minucioso de las situaciones; además, expone sus reglas y leyes a través de su reglamento el cual hace cumplir estrictamente y por el que se transmite la relación de posibilidades de sucesos que se pueden presentar en dependencia de cómo se desarrolle una partida y en el marco en que se encuentra, en consecuencia de las características propias de cada una, aunque no siempre pueden cubrir todas las situaciones posibles.

Explicativo: La ciencia formula teorías que dan lugar a leyes generales que explican hechos particulares y predicen comportamientos. Son conocimientos útiles". (6) Tiene sus métodos y sistemas de estudio, reglas que cumplir; el jugador tiene un problema ante sí, plantea una hipótesis para resolverlo, define un marco teórico de acción, lo ejecuta y establece conclusiones como en cualquier otra actividad de investigación; por lo que podemos decir que, en el ajedrez, todo está bien fundamentado y explicado como consecuencia de un proceso investigativo.

Verificable. Se centra en fenómenos susceptibles de ser comprobados experimentalmente o al menos contrastados experimentalmente (de manera que demuestren su adecuación, su utilidad)". (7) En el Trebejo lo que permite formular hipótesis puede llevarse a feliz comprobación a través de la práctica para ver su adecuación y su posterior beneficio, en caso de que la hipótesis expuesta sea aceptada. Por medio de la bibliografía y publicaciones electrónicas, el contenido verificado pasa a ser de conocimiento general para sus practicantes.

Metódico: Los conocimientos científicos no se adquieren al azar, sino que son fruto de rigurosos procedimientos (observación, reflexión, contrastación, experimentación, etc.). (8) En este deporte los conocimientos no han sido adquiridos por casualidad, sino por un proceso de enseñanza y desarrollo previo, donde el individuo adquiere habilidades intelectuales mediante la observación de los fenómenos desarrollando así la capacidad para reflexionar en torno a ellos, contrastando con las experiencias adquiridas a través del procedimiento de experimentación de las mismas como parte de su desenvolvimiento práctico.

NUESTRO CIRCULO

Director : Arqto. Roberto Pagura
arquitectopagura@gmail.com
(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8°D
1184. Buenos Aires - Argentina
