

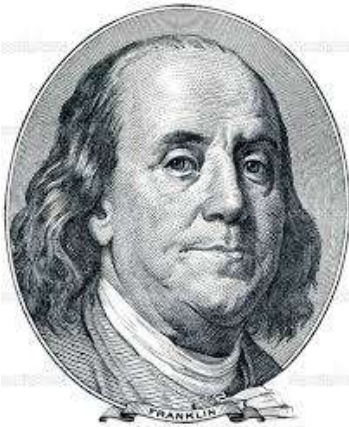
# Nuestro Círculo

Año 15 N° 748

Semnario de Ajedrez

17 de diciembre de 2016

## MORAL DE AJEDREZ



Por Benjamín Franklin  
(1779)

El Ajedrez es el juego más universal y antiguo conocido entre los hombres; su origen está más allá de la memoria de la historia, y ha sido para innumerables generaciones, el entretenimiento de todas las naciones civilizadas de Asia: los Persas, los Indios, y los Chinos. Europa lo ha tenido por algo más de mil años; los Españoles lo han esparcido sobre su parte de América, y recientemente empieza a hacer su aparición en estos Estados. Es tan interesante en si mismo, como para que no sea necesaria la visión de una ganancia material para inducir a practicarlo; y de allí que nunca se juegue por dinero. Aquellos, por lo tanto,

que tienen ocio para tales diversiones, no pueden encontrar una que sea más inocente; y el siguiente texto, escrito con intención de corregir algunas pequeñas indecencias en su práctica (entre unos pocos jóvenes amigos), muestra al mismo tiempo que puede ser, en sus efectos sobre la mente, no meramente inocente, sino ventajoso, tanto para el vencido como para el vencedor. El Juego del Ajedrez no es meramente una vaga diversión. Varias cualidades muy valiosas de la mente, útiles en el curso de la vida, podrán ser adquiridas o reforzadas con él, hasta llegar a ser hábitos, listos en toda ocasión. La Vida es una clase de Ajedrez, en que tenemos a menudo puntos para ganar, y competidores o adversarios con los que contender, y en donde hay una vasta variedad de acontecimientos, buenos y malos, que son, en algún grado, los efectos de la prudencia o la necesidad de ella. Jugando al ajedrez, entonces, podemos aprender:

**Previsión**, que mira un poco hacia el futuro, y considera las consecuencias que puede tener na acción; lo que le ocurre continuamente

al jugador, "Si muevo esta pieza, ¿cuáles serán las ventajas de mi nueva situación? ¿Qué uso puede hacer mi adversario de ella para molestarme? ¿Qué otros movimientos puedo hacer para sostenerla, y para defenderme de sus ataques?"

**II. Circunspección**, que inspecciona el tablero de ajedrez entero, o la escena de la acción, las relaciones entre las numerosas piezas y situaciones, los peligros a los que cada una de ellas está expuesta, las distintas posibilidades de apoyarse entre ellas, las probabilidades que el adversario pueda hacer éste o aquél movimiento, y ataque ésta o la otra pieza; y qué diferentes medios se pueden utilizar para evitar su golpe, o hacer tornar sus consecuencias contra él.

**III. Cuidado**, no hacer nuestros movimientos demasiado apresuradamente. Este hábito es adquirido mejor, observando estrictamente las leyes del juego, tales como, "Si usted toca una pieza, usted la debe mover a algún lugar; si usted la soltó, usted debe dejarla ahí" y, por lo tanto, cuanto mejor se observen estas reglas, el juego llega a

ser más la imagen de la vida humana, y especialmente de la guerra, en que, si usted se ha puesto incautamente en una posición mala y peligrosa, no va a poder obtener permiso de su enemigo para retirar a sus tropas, y colocarlas en un lugar más seguro, pero debe asumir todas las consecuencias de su temeridad.

Y, por último, aprendemos por el ajedrez el hábito de no ser desalentados por las actuales malas apariencias en el estado de nuestros asuntos, de esperar un cambio favorable, y de perseverar en la búsqueda de recursos. El juego está tan repleto de acontecimientos, hay tal variedad de cambios en él, su suerte está tan sujeta a vicisitudes repentinas, y uno tan frecuentemente, después de la contemplación, descubre los medios de salir de una dificultad supuestamente insuperable, que uno tiene el valor de continuar la contienda hasta el final, con esperanzas de victoria por nuestra propia habilidad o, por lo menos, de obtener un mate ahogado por la negligencia de nuestro adversario. Y cualquiera que considere, lo que en ajedrez es común ver, que pedazos particulares de éxito son propensos a producir la presunción, y su consecuencia, la falta de atención, frecuentemente debe su derrota a su ventaja anterior, mientras que las desgracias producen más cuidado y atención, por las cuales la pérdida se puede recuperar, y se aprenderá a no estar dema-

siado desanimado por el presente éxito del adversario, ni a desesperar por la buena fortuna final, por cada pequeño jaque que reciba en su persecución. Que podamos, por lo tanto, ser inducidos más frecuentemente a elegir esta diversión beneficiosa, en preferencia a otras que no tienen las mismas ventajas, cada circunstancia que pueda aumentar los placeres hacia ella se debe considerar; y cada acción o palabra que sea injusta, irrespetuosa, o que de alguna manera pueda dar intranquilidad, se debe evitar, siendo contraria a la intención inmediata de ambos jugadores, que es pasar el tiempo agradablemente. Por lo tanto, antes que nada: si se concuerda en jugar según las reglas estrictas, entonces esas reglas deberán ser observadas exactamente por ambos bandos; y no deben ser requeridas para un lado, mientras se dejen pasar por el otro: porque eso no es equitativo. En segundo lugar. Si se concuerda en no observar las reglas exactamente, pero un bando demanda indulgencias, entonces debe estar dispuesto a permitir las al otro. Tercero. Ninguna jugada ilegal debe ser hecha jamás para salir de una dificultad, o para ganar una ventaja. No puede haber placer en jugar con una persona a la que alguna vez se detectó en tales prácticas injustas. Cuarto. Si su adversario se tarda en jugar, usted no lo debe apurar, ni expresar ninguna intranquilidad por su demora. No debe cantar, ni silbar, ni

mirar su reloj, ni tomar un libro para leer, ni golpetear con sus pies en el piso, ni con los dedos sobre la mesa, ni hacer ninguna cosa que pueda perturbar su atención. Porque todas estas cosas desagradan; y ellas no muestran su habilidad para jugar, pero sí su astucia u ordinariéz. Quinto. No debe intentar entretener y engañar a su adversario, fingiendo haber hecho malas jugadas, y diciendo que usted ahora ha perdido el juego, para que él se sienta seguro y se descuide, y esté poco atento a sus estratagemas; porque esto es un fraude y engaño, no habilidad en el juego. Sexto. No debe, cuando ha ganado una partida, utilizar cualquier expresión triunfante o insultante, ni demostrar demasiado placer; pero debe intentar consolar a su adversario para que quede menos disconforme, con cualquier expresión civilizada, que se puede utilizar con la verdad, tal como, "Usted entiende el juego mejor que yo, pero es un poco desatento;" o, "Usted tuvo mejor juego, pero algo sucedió para desviar sus pensamientos, y eso jugó en mi favor." Séptimo. Si usted es un espectador mientras otros juegan, observe el más perfecto silencio: Porque si usted da un consejo, ofende a ambos jugadores; aquel contra quien usted lo da, porque puede causar la pérdida de su juego; y el otro, a quien favorece, porque, aunque sea bueno, y él lo siga, pierde el placer que podría haber tenido, si le hubiera permitido que él pen-

sara hasta que se le ocurriera. Aún después que una jugada o varias, usted no debe, moviendo las piezas, mostrar cómo se podría haber jugado mejor: porque desagrada, y puede haber disputas o dudas acerca de la verdadera posición. Toda charla con los jugadores disminuye o desvía su atención, y es por lo tanto desagradable: Ni le debe dar la mínima pista a algún jugador, por cualquier clase del ruido o movimiento. Si usted lo hace, es indigno de ser un espectador. Si usted tiene en mente ejercitar o mostrar su juicio, hagalo al jugar su propia partida cuando tenga una oportunidad, no en criticar, o entremeterse, o aconsejar en el juego de los otros. Por último. Si el juego no fuera jugado rigurosamente según las reglas ya mencionadas, entonces modere su deseo de victoria sobre su adversario, y sea agradecido con alguien que lo supere. No aproveche con ansia cada ventaja ofrecida por su inhabilidad o falta de atención; pero indíquele amablemente, que con esa jugada coloca o deja una pieza amenazada y no defendida; que con esa otra pondrá a su rey en una situación peligrosa, etc. Por esta generosa cortesía (tan contraria a lo desagradablemente prohibido) puede suceder, verdaderamente, que usted pierda el juego con su adversario, pero usted ganará, lo que es mejor, su estima, su respeto, y su cariño; juntos con la aprobación silenciosa y buenos deseos de los espectadores imparciales.

(Traducción: Fernando Pedró)

---

## UNA PARTIDA LITERARIA

---

Por Jorge Fernández Díaz  
Director de adn-cultura

El ajedrez, esa épica silenciosa y relativamente indolora con la cual los hombres han ensayado la puja o la guerra desde el siglo XIII, puede ser visto como un deporte, una ciencia o un arte. O todo eso junto. Pero para Cervantes, era semejante a la vida misma. Para Turgeniev, una necesidad tan imperiosa como la literatura. Para Pushkin, imprescindible en una buena familia y para Goethe, una prueba suprema de la inteligencia.

A mí el ajedrez me fue revelado en una aula del colegio Vicente Fidel López, de Palermo Pobre, durante unas clases nocturnas en las que aprendí a perder y a infligirles perpetuo desaliento a mis profesores. Luego el ajedrez me interesó más como enigma policial y literario, como metáfora y como estética, que como juego concreto. Decía el eximio jugador Alexander Alekhine que "para competir en ajedrez es preciso, ante todo, conocer la naturaleza humana y comprender la psicología del contrario". Y Rubinstein, otro viejo genio del asunto, completaba: "No existe un misterio en diez asesinatos como una partida de ajedrez".

Recuerdo algunos versos y muchas novelas donde el ajedrez se imbricaba muy bien con la literatura. Especialmente, con la literatura de misterio. Una de las más ingeniosas tramas policiales alrededor del ajedrez comienza cuando una restauradora de obras de arte examina para una subasta una pintura del siglo XV de Peter Van Huys, y descubre una misteriosa inscripción sepultada bajo el barniz: "¿Quién mató al caballero?". En el cuadro aparecen dos hombres jugando frente al tablero y una dama vestida de negro que los observa desde un segundo plano. La restauradora comienza a investigar ese enigma y percibe que su resolución puede estar en la partida que los caballeros juegan. Se asocia entonces con un gran ajedrecista retirado de los torneos internacionales, que pierde el tiempo jugando con cualquiera en las plazas. Ese ajedrecista fracasado consigue algo muy difícil: desandar movimiento a movimiento la partida para desentrañar qué mensaje cifrado quiso dejar el pintor cinco siglos atrás. La historia se llama La tabla de Flandes

y es quizás la mejor novela de intriga que alguien haya escrito en lengua española durante la segunda parte del siglo XX. La firma Arturo Pérez-Reverte. El ajedrez, su historia y sus derivaciones filosóficas y literarias, es el tema central del extraordinario artículo que escribió Matías Serra Bradford, un amigo de la casa que además es un erudito de los libros. Matías es el autor de *Manos verdes*, una refinada novela acerca de un jardinero y sus siete jardines, y de tres volúmenes más: *Fagans*. *El viaje y los viajes*, *Studio y Diarios* y *miniaturas*. Ha sido, además, editor de fino olfato y ha traducido a Iain Sinclair, Malcolm Lowry, Kenneth Patchen y Aldous Huxley.

Leyendo su nota, que él mismo tituló "El arte de leer a un rival", me vino a la memoria una novela que leí en una noche. Habrá sido hace unos diez años. El asunto es que la perdí y nunca más volví a verla reeditada ni en ninguna mesa de saldos. Recordaba que me había parecido una pequeña obra maestra del género, y que la había publicado Tusquets. También, que era una especie de variación de *El duelo* de Conrad: dos maestros ajedrecistas que se odiaban y atravesaban los tiempos y las guerras batiéndose de diversos modos hasta la muerte. Uno de ellos era judío y el otro, un ex oficial nazi. Toda una noche me mantuvo en vilo aquella partida literaria. Luego el libro se perdió, y aunque lo fui recordando a lo largo de estos años, nunca hasta ahora tuve la firme decisión de buscarlo.

Cuando llegué a la última línea de Serra Bradford, me metí ansiosamente en Google y busqué y busqué. Jugué una partida de ajedrez contra el olvido. Finalmente, gané esa pequeña partida: la novela se llama *La variante Lüneburg*, la escribió Paolo Maurensig y es todavía un brillante compendio de las pasiones, inteligencias y rivalidades que se expresan a través de este juego nada inocente al que dedicamos la portada de nuestra edición.

Ahora sólo tengo que encontrar a alguien que quiera prestarme, con riesgo de perderla para siempre, esa novela perdida. Si saben de alguien, no dejen de avisarme.

---

## NUESTRO CIRCULO

Director : Arqto. Roberto Pagura

[arquitectopagura@gmail.com](mailto:arquitectopagura@gmail.com)

(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8°D

1184. Buenos Aires - Argentina

---