

Nuestro Círculo

Año 13 N° 615

Semanario de Ajedrez

7 de Junio de 2014

AJEDREZ EXTRATERRESTRE



El presidente de la Federación Mundial de Ajedrez (Fide), **Kirsan Ilyumzhinov**, ha afirmado en una entrevista que tiene la certeza de que el juego "lo trajeron de algún lugar" porque se disputaban partidas con idénticas reglas en varios continentes.

"¿Se da usted cuenta de que es un juego cósmico?", pregunta en una entrevista con el diario británico "The Independent". Excavaciones efectuadas en distintos lugares de mundo indican que el ajedrez se jugaba con idénticas reglas en varios continentes, y "entonces no había internet", comenta Ilyumzhinov, quien agrega: "Eso significa que lo trajeron de algún lugar".

Ilyumzhinov insiste además en que "hay algún código" en el ajedrez y señala que el tablero tiene 64 cuadrados, el mismo número de codones (órganos celulares) que hay en el ADN humano. También cree que el maíz lo trajeron a la Tierra seres de una civilización ajena a la Tierra. El excéntrico Ilyumzhinov ha afirmado en diversas ocasiones que alienígenas le llevaron en 1997 a una nave espacial, donde estuvo

charlando con ellos antes de regresar a

la Tierra. "No estoy enfermo", se defiende. "Soy normal psicológicamente. No oculté (el supuesto contacto con alienígenas) aún a sabiendas de que la gente se reiría de mí y me trataría de loco. Fue tal vez una forma de autosacrificio", explica al diario británico.

Además de su cargo que ocupa en la Fide desde 1995, al que es de nuevo candidato frente al ex campeón mundial Anatoly Karpov, el excéntrico Ilyumzhinov es millonario y es presidente de Kalmykia, una región budista de Rusia en la costa del mar Caspio, donde ha construido el mayor templo de esa religión en Europa.

Preocupado por la polémica en torno al plan de construir una mezquita en el solar que ocuparon las torres gemelas neoyorquinas, Ilyumzhinov ha escrito al alcalde de esa ciudad, Michael Bloomberg, para ofrecerle 10 millones de dólares destinados a la construcción de un Centro Mundial del Ajedrez en ese lugar. Su plan consiste en construir una torre de 24 pisos en lugar de la mezquita con la forma de la figura del rey en el ajedrez. "El ajedrez, afirma, es una actividad en la que se dan cita el cerebro y el espíritu competitivo. Pero es una competición sin sangre", añade.

En el Centro Mundial del Ajedrez que propone habría una mezquita, una iglesia cristiana, una sinagoga y un templo budista, y la corona del rey sería un observatorio desde donde los niños podrían mirar a las estrellas. Una escuela de ajedrez daría lecciones gratis de ese deporte de la mente y habría además una red de poderosos ordenadores que organizarían competiciones de ajedrez por internet.

Ilyumzhinov cree que el fútbol será un deporte olvidado dentro de uno o

dos siglos mientras que el ajedrez nunca desaparecerá. El presidente de la Fide explica que no utilizará su considerable riqueza personal para financiar todo ese proyecto, pero confía en la ayuda de algunos jerarcas rusos amigos.

Llegar a saber con certeza cuándo y dónde nació el juego de ajedrez es tarea casi imposible. Pese a que se han realizado muchísimas investigaciones, los investigadores no se ponen de acuerdo en cuanto a su origen exacto: ¿Egipto, India, África o Escandinavia ... ? Lo que sí se sabe es que su origen es muy antiguo.

El ajedrez, al igual que otros juegos difundidos en todo el mundo, no tuvo un origen precisamente lúdico sino sagrado, mediante el cual algunos maestros espirituales de Oriente enseñaban la sabiduría oculta. En el transcurso de los siglos sus reglas y su forma externa ha sufrido algunas modificaciones, pero la esencia de sus enseñanzas ha permanecido intacta.

Una mirada superficial al ajedrez deja en evidencia a este juego como un enfrentamiento bélico entre dos ejércitos con piezas que representan las fuerzas en combate: los peones como la infantería, los caballos como la caballería, las torres como los carros de combate, los alfiles como los elefantes y la pareja real como las autoridades máximas del ejército.

Sin embargo, este simbolismo tan evidente no deja de ser esotérico. Los ejércitos en conflicto nos recuerdan a una batalla espiritual entre las fuerzas de la luz (devas) y las fuerzas de las tinieblas (asuras).

El Bhagavad Gita, la gran obra espiritual de la India, también se desarrolla en un campo de batalla que enfrentaba a los kurús y los pandavas. En esta obra Arjuna recibe las sagradas enseñanzas de Krishna, que lo invita a combatir para conquistar la ciudad de Hastinapura. El nombre de esta localidad quiere decir "Ciudad de los elefantes" o "Ciudad de la sabiduría".

El elefante está directamente relacionado al ajedrez, pues es el dios de la sabiduría e incluso en la China antigua (siglo IV) se conocía a este juego como "Juego del elefante". Por eso tampoco es extraño el hecho de que en la India exista una versión del Bhagavad Gita con Ganesha (dios de la sabiduría, con cabeza de elefante) sustituyendo a Krishna como el maestro de Arjuna. Esta versión se conoce como el "Ganesha Gita".

En la mitología greco-latina el equivalente a Ganesha es Hermes o Mercurio. Tal vez esta sea la razón por la cual algunos maestros espiritualistas de occidente vean al ajedrez como un juego mercurial.

El maestro ajedrecista Eduardo Scala afirma que "el juego se desarrolla en el estado de Mercurio, es decir, en su cuadrado mágico del 8 (8 x 8), símbolo del infinito y que se asemeja al caduceo de Mercurio".

Helena Blavatsky también relaciona a Mercurio con el 8 al decir que "la ogloada u ocho significa el movimiento eterno y su espiral de los ciclos, el 8, y simbolizado a su vez por el caduceo".

Un tablero de ajedrez posee 64 estaques o casilleros. Si aplicamos la reducción teosófica a este número descubrimos que la clave numérica de este juego es el 1, no el 2 que deja en evidencia el tablero con sus estaques blancos y negros. Es decir que, bajo una dualidad ilusoria, se esconde la unidad.

Si nos detenemos en los simbolismos del tablero, llegaremos a identificar claramente al ajedrez como un juego donde se plasma toda la sabiduría taoísta que está incluida en el famoso "Libro de las mutaciones" o "I Ching".

Los taoístas declaran que "el Tao origina lo Uno, lo Uno origina el Yin y el Yang, y el Yin y el Yang origi-

nan todas las cosas". Es decir que el Yin y el Yang son dos energías polares y su interacción produce todo el Universo.

El I Ching revela que "en las mutaciones está la Unidad. Ésta generó el Yin y el Yang. Las dos energías engendraron las cuatro figuras (szu-hsiang) y éstas engendraron los ocho signos".

La clave numérica de un tablero de ajedrez es 8 x 8, que da un total de 64. La estructura del "I Ching" está organizada de acuerdo a 8 trigramas, constituidos cada uno de ellos por la combinación de líneas continuas y discontinuas. Por la combinación de los trigramas en pares se construyen los 64 hexagramas del "Libro de las Mutaciones".

Simbolismo de las piezas:

Peón: Según el francés André Danilcar Philidor, uno de los grandes maestros del ajedrez en el siglo XVIII reveló que "los peones son el alma del ajedrez".

El peón está en la primera línea de combate y representa el sacrificio (sacro oficio) ya que es la pieza que generalmente es sacrificada en pos de la victoria. Está sujeto a reglas muy rígidas que sólo le permiten avanzar, pues simboliza al ser humano corriente que desea llegar al otro lado del tablero. Si lo alcanza vuelve al juego purificado y más poderoso, como un verdadero bodhisattva que llegó al final de su evolución pero que regresa a ayudar a sus hermanos. El bodhisattva es según los budistas aquel que ha renunciado a la bienaventuranza del nirvana hasta que todos sus semejantes hayan sido liberados. Posee la perfecta sabiduría y está libre de la rueda de encarnaciones (samsara).

El peón, al regresar al juego "coronado", está liberado de las ataduras que poseía antes de llegar al final de su recorrido. Los peones que han perecido en su intento deberán encarnar nuevamente para volver a intentarlo.

El alfil : era originariamente "pil" o elefante, que pasó a llamarse fil y finalmente alfil en la España ocupada por los moros. En el resto de

Europa la pieza tuvo diferentes nombres: "flou" (bufón) en Francia,

"slon" (elefante) en Rusia y "bishop" (obispo) en Inglaterra, dada la forma de su sombrero. De esta acepción británica deriva la relación entre esta pieza y el clero que fue común en los tableros medievales.

Esta pieza es fiel a un sendero de determinado color y no se aventura en otros caminos, por lo cual representa la lealtad a las reglas. Su carácter original de elefante nos recuerda a la sabiduría relacionada con el juego y en especial a Ganesha. A diferencia del alfil, que permanece siempre en los senderos de un mismo color, el caballo alterna sus movimientos desde los escaques de un color a otro. En algunos idiomas esta pieza se llama "caballero" y con su alternancia entre los dos opuestos, nos está indicando el principio hermético del ritmo.

La torre, por su parte, siempre ha simbolizado el avance espiritual para alcanzar un mayor grado de conciencia. Su ubicación en el tablero (en los cuatro ángulos, es decir en los 360°) nos da a entender que la totalidad del juego tiene un significado más alto y que el tablero es una especie de castillo protegido en las cuatro esquinas. Teniendo en cuenta que el castillo y todo lo que ocurre dentro de él está referido a lo "interior", es decir, a la "vida interior", podemos captar el sentido profundo de esta pieza.

La pareja real originariamente no era tal, ya que representaba a un monarca y su consejero (firzan), pero en el siglo XV se cambia a este consejero por una reina, con una gran capacidad de movimientos que esta pieza no poseía anteriormente.

Al introducir a la reina como pieza, el par de opuestos que ya era evidente en el tablero blanquinegro adquiere más relevancia, aunque el rey sigue siendo la figura principal, aquella que debe permanecer en el tablero hasta las últimas consecuencias.

Con la captura del rey el juego finaliza, ya que él representa el centro del juego y el objetivo del ajedrez es alcanzar este centro,

huyendo del laberinto de los sentidos y dándole "jaque mate" a la

ilusión.

También existe una leyenda antigua:

Cuando un matemático oriental inventó el admirable juego de ajedrez, el monarca de Persia quiso conocer y premiar al inventor.

Y cuenta el árabe Al-Sefadi que el rey ofreció a dicho inventor el premio que solicitara.

El matemático se contentó con pedirle 1 grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez, 2 por la segunda, 4 por la tercera y así sucesivamente, siempre doblando, hasta la última de las 64 casillas.

El soberano persa casi se indignó de una petición que, a su parecer, no había de hacer honor a su liberalidad.

- ¿No quieres nada más? preguntó.
- Con eso me bastará, le respondió el matemático.

El rey dio la orden a su gran visir de que, inmediatamente, quedaran satisfechos los deseos del sabio.

¡Pero cuál no sería el asombro del visir, después de hacer el cálculo, ver que era imposible dar cumplimiento a la orden!

Para darle al inventor la cantidad que pedía, no había trigo suficiente en los reales graneros, ni en los de toda Persia, ni en todos los de Asia. El rey tuvo que confesar al sabio que no podía cumplir su promesa, por no ser bastante rico.

Los términos de la progresión arrojaron, en efecto, el siguiente resultado:

18.446.744.073.709.551.615

Comentario anónimo.

El ajedrez siempre me pareció la representación del cosmos y la de la vida en el Universo.

"La vida es como el ajedrez..." dijo el gran Bobby Fischer.

La verdad es que es una representación del juego de la dualidad. El jugador representa al Espíritu que hay detrás de la vida en la tercera dimensión. Y las diferentes piezas somos los que habitamos la tercera dimensión con el fin de que nues-

tros espíritus puedan "jugar" el juego de la vida y experimentar.

JUEGA UN MARCIANO



Dicen las buenas lenguas que Capablanca, en su temprana edad, estaba bajo la sombra de un gran árbol, analizando unas partidas como entrenamiento para su Match contra Corzo, cuando de pronto el lugar se iluminó y vio una columna de luz que provenía del cielo; y de la columna de luz descendió una figura desconocida. Ambos quedaron sorprendidos, pero después de un breve lapso de tiempo, y para sorpresa de Capablanca, el Marciano exclamó:

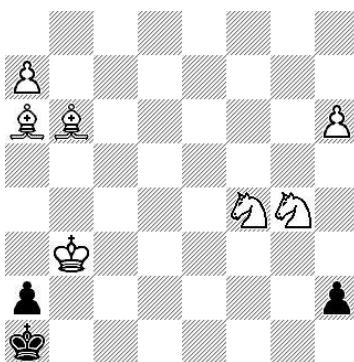
-¿Quién eres? ¿y que haces en mi zona de aterrizaje?

Aun sorprendido y tartamudeando por el inesperado encuentro Capablanca respondió:

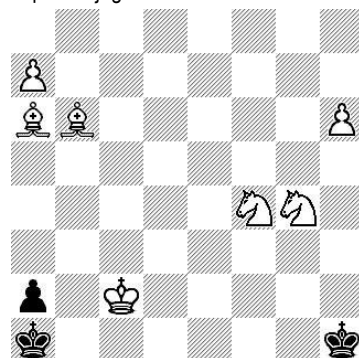
- Soy José Raul Capablanca Graupera y analizo unas partidas de ajedrez

-¡Pa! su mecha Marimar! ¿Me enseñás cómo se juega eso?-replicó el marciano Al ver el sincero interés del Marciano, Capablanca decidió enseñarle. Fue poco a poco haciendo comprender al desconocido las reglas del mismo; empezó por la enseñarle los movimientos de las piezas, su posición inicial, la posición correcta del tablero, los conceptos de jaque al rey y jaque mate, etc, y la última indicación fue: "...cuando un peón llega a la octava fila se puede pedir cualquier pieza"

No tardaron mucho en jugar una partida, la cual fue intensa y dramática (aunque siempre con ventaja para el cubano), hasta que se llegó a la siguiente posición, en la cual le corresponde al blanco jugar:



José Raul realizó el movimiento 1.Rc2! con mate inevitable a la siguiente jugada mediante 2.Ad4. Capablanca saboreaba el triunfo, pero el Marciano impávido jugó 1.h1=REY

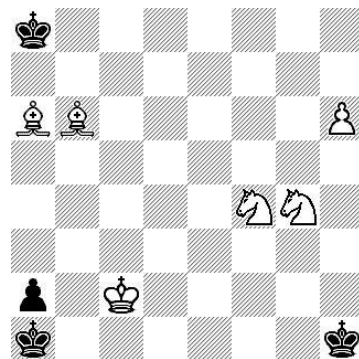


El Gran Capa pegó un salto:

-No!, No!, ¡no se puede!

- ¡Chale!, ¡Pero usted me dijo que se podía pedir cualquier pieza! ¿O no tiene palabra de caballero? - replicó el marciano. José no tuvo mas remedio, luego de discutir, que seguir la partida con esa regla y analizó que 2.Ad4 daba mate a un rey negro, pero el otro quedaba ahogado, y era...TABLAS!; apesadumbrado tambien observo que 2.-Ab7 daba mate al rey de h1, pero el de a1 quedaba AHOGADO!, y por tanto era tablas también.

Entonces, haciendo un esfuerzo sobrehumano, pensó largo tiempo y la inspiración iluminó su mente, encontrando la siguiente jugada: 2.a8 = REY NEGRO!!!



Fue entonces el marciano quien protestó, pero las reglas eran ya claras ("... se puede pedir cualquier pieza") y había que aceptarlas. Jugó entonces la única! 2... Rb8, el blanco jugó 3.h7 nuevamente el negro tiene única 3... Ra8 entonces al gran Capa le brillaron los ojos, había analizado bien jugó 4.h8=D y ¡Mate a los tres Reyes Negros!...

NUESTRO CÍRCULO

Director: Arqto. Roberto Pagura

ropagura@fibertel.com.ar

(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8ºD

1184. Buenos Aires - Argentina